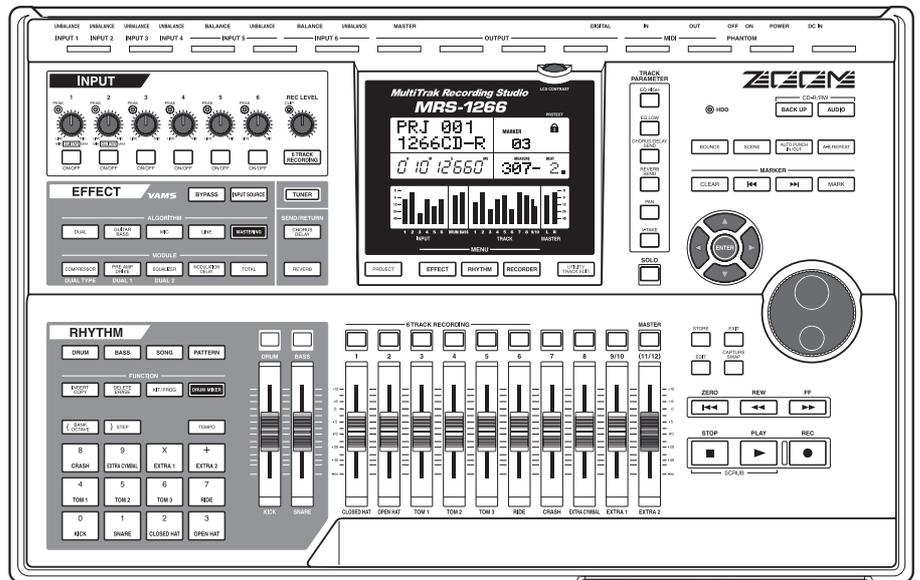


# MultiTrak Recording Studio MRS-1266



## Mode d'emploi

© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en partie ou totalité, par quelque moyen que ce soit, est interdite.

# PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE

## CONSIGNES DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alertes et précautions à lire pour prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger du MRS-1266.

### • A propos de l'alimentation



Le MRS-1266 est alimenté par l'adaptateur secteur fourni. Pour prévenir les mauvais fonctionnements et les dangers, n'utilisez pas d'autre adaptateur.

Pour utiliser le MRS-1266 dans un pays ayant une tension électrique différente, veuillez consulter votre distributeur ZOOM local en vue d'acquérir l'adaptateur correspondant.

### • Environnement



Evitez d'utiliser votre MRS-1266 dans des conditions où il est exposé à des:

- Températures extrêmes
- Forte humidité ou moisissures
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

### • Maniement



Le MRS-1266 est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.

### • Modifications



N'ouvrez jamais le boîtier du MRS-1266 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.

### • Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie



Vous devez toujours éteindre le MRS-1266 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer le MRS-1266.

### • Volume



N'utilisez pas le MRS-1266 à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

### • Lecteur/graveur de CD-R/RW



Ne regardez jamais le faisceau laser projeté par le capteur optique du lecteur/graveur de CD-R/RW car vous risqueriez de vous blesser les yeux.

## Précautions d'emploi

---

### • Interférence électrique

Pour des raisons de sécurité, le MRS-1266 a été conçu en vue d'une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil et d'une protection contre les interférences externes. Ne placez toutefois pas un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques près du MRS-1266, le risque d'interférence ne pouvant alors pas être totalement écarté.

Dans tout appareil à commande numérique, MRS-1266 compris, les interférences électromagnétiques peuvent causer de mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Vous devez vous efforcer de minimiser ce risque.

### • Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le MRS-1266. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'employez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

### • Sauvegarde

Les données du MRS-1266 peuvent être perdues suite à un mauvais fonctionnement ou une procédure inadaptée. Sauvegardez vos données pour parer à cette éventualité.

### • Droits d'auteur

Excepté pour un usage personnel, l'enregistrement non autorisé de sources soumises à des droits d'auteur (CD, disques, bandes, clips vidéo, matériel diffusé etc.) est interdit.

ZOOM Corporation n'endosse aucune responsabilité vis à vis des poursuites contre ceux qui enfreignent cette loi.

**Conservez ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.**

*MIDI est une marque commerciale déposée de l'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).*

*GS est une marque commerciale ou une marque déposée de Roland corporation.*

# Sommaire

## PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE 2

CONSIGNES DE SECURITE .....	2
Précautions d'emploi .....	3

## Introduction ..... 7

Grandes lignes .....	7
Présentation du MRS-1266 .....	9
Section enregistreur .....	9
Section rythmique .....	10
Section Mixer .....	10
Section d'effets .....	11

## Parties du MRS-1266 ..... 12

Façade .....	12
Face arrière .....	14
Face avant .....	14

## Connexions ..... 15

## Installation du graveur de CD-R/RW ... 17

## Ecoute de la démonstration ..... 19

Statut de protection de la démonstration .....	19
Mise sous tension .....	19
Sélection de la démonstration .....	19
Lecture de la démonstration .....	20
Mise hors tension (extinction) .....	20

## Survol rapide ..... 21

Etape 1: Créer un nouveau projet .....	21
Etape 2: Créer un morceau rythmique .....	22
2-1 Construire un Pattern rythmique .....	22
2-2 Saisir les informations d'accords .....	25
Etape 3: Enregistrer la première piste .....	28
3-1 Réglage de la sensibilité d'entrée et du niveau d'enregistrement .....	28
3-2 Réglage de l'effet par insertion .....	29
3-3 Sélection d'une piste et enregistrement .....	30
Etape 4: Adjonction de nouvelles pistes .....	32
4-1 Sélection d'un Patch d'effet par insertion .....	32
4-2 Sélection d'une piste et enregistrement .....	32
Etape 5: Mixage .....	33
5-1 Réglage de volume, panoramique et égalisation .....	33
5-2 Emploi de l'effet par envoi/retour .....	35
5-3 Emploi de l'effet de mastering .....	36
5-4 Enregistrement des pistes Master .....	37

## Référence [Enregistreur] ..... 38

Emploi des V-takes .....	38
Changement de V-take .....	38
Edition du nom d'une V-take .....	38
Accès direct à un point dans le morceau (Fonction Localisation) .....	40
Ne ré-enregistrer qu'une zone précise (Fonction Punch-in/out) .....	40
Emploi du punch-in/out manuel .....	40
Emploi de l'auto punch-in/out .....	41
Enregistrement de plusieurs pistes sur les pistes Master (Fonction Mixage) .....	42
A propos des pistes Master .....	42
Etapas du mixage .....	43
Lecture des pistes Master .....	44
Combiner plusieurs pistes sur une seule (Fonction report ou Bounce) .....	45
Comment fonctionne le report .....	45
Faire les réglages de report .....	45
Exécution de l'enregistrement du report .....	46
Enregistrement simultané sur 6 pistes (Mode 6TR REC) .....	47
Comment fonctionne le mode 6TR REC .....	47
Assignation d'un signal d'entrée à une piste .....	47
Enregistrement du son de batterie/basse (enregistrement rythmique) .....	48
Assignation de marqueurs dans un morceau (Fonction Marqueur) .....	49
Détermination d'un marqueur .....	49
Localisation d'un marqueur .....	50
Suppression d'un marqueur .....	50
Reproduction répétitive du même passage (fonction A-B Repeat) .....	51
Recherche d'une position (fonction Scrub/Preview) .....	52
Emploi des fonctions Scrub/Preview .....	52
Changement des réglages de la fonction Scrub .....	52

## Référence [Edition de piste] ..... 54

Edition par ré-écriture de données .....	54
Etapas d'édition de base .....	54
Copie d'une plage de données spécifiée .....	55
Déplacement d'une plage de données spécifiée .....	56
Effacement d'une plage de données spécifiée .....	57
Tronquer une plage de données spécifiée .....	57
Fondu Fade-in/Fade-out d'une plage de données spécifiée .....	58
Inversion d'une plage de données audio spécifiée .....	59
Changement d'une plage de données spécifiée .....	60
Edition par V-takes .....	61
Etapas d'édition de base de V-take .....	61
Effacement d'une V-take .....	62
Copie d'une V-take .....	62

Déplacement d'une V-take	62	Programmation pas à pas	90
Echange de V-takes	63	Programmation FAST	92
<b>Capture et permutation de pistes</b>	<b>63</b>	Programmer des données de tonique/accord	94
Capture d'une piste	63	Saisie d'autres données	95
Permutation des données de piste et des données capturées	64	Faire jouer un morceau rythmique	96
<b>Référence [Bouclage de phrases]</b>	<b>65</b>	<b>Editer un morceau rythmique</b>	<b>97</b>
Quels types de phrases peuvent être employés?	65	Copier une zone de mesures spécifique	97
<b>Chargement d'une phrase</b>	<b>66</b>	Transposer tout le morceau rythmique	98
Étapes de base pour charger une phrase	66	Copier un morceau rythmique	99
Importer une V-take depuis le projet actuel	66	Effacer le morceau rythmique	99
Importer un fichier WAV/AIFF	68	Donner un nom à un morceau rythmique	99
Importer une phrase depuis un autre projet	69	<b>Création d'un Pattern rythmique original</b>	<b>100</b>
<b>Réglage des paramètres de phrase</b>	<b>69</b>	Préparations	100
Copier une phrase	71	Programmation en temps réel	101
<b>Créer une boucle de phrases</b>	<b>71</b>	Programmation pas à pas	105
Saisie numérique pour la boucle de phrases	71	Régler l'information d'accord du Pattern rythmique	108
Ecriture d'une boucle de phrases sur une piste	73	<b>Editer un Pattern rythmique</b>	<b>109</b>
<b>Référence [Mixer]</b>	<b>75</b>	Régler la balance de volume de batterie et basse	109
A propos du mixer	75	Copier un Pattern rythmique	110
<b>Fonctionnement de base du mixer d'entrées</b>	<b>76</b>	Editer le nom d'un Pattern rythmique	110
Affecter les signaux entrants aux pistes d'enregistrement	76	Effacer un Pattern rythmique	111
Régler l'intensité des effets en boucle (envoi/retour)	78	<b>Créer votre propre kit de batterie</b>	<b>111</b>
Ajuster panoramique et balance	78	Changer le son et les réglages de chaque pad	111
<b>Fonctionnement de base du mixer de pistes</b>	<b>79</b>	Affecter un nom à un kit	113
Régler le volume, le panoramique et l'égalisation	79	Copier un kit	113
Régler l'intensité de la boucle d'effet	80	<b>Importer des Patterns et morceaux rythmiques d'un autre projet</b>	<b>114</b>
Coupler les voies impaires et paires	81	<b>Editer différents réglages de la section rythmique</b>	<b>114</b>
<b>Utiliser la fonction solo</b>	<b>82</b>	Procédure de base	114
<b>Sauvegarde/rappel des réglages du mixer (Fonction Scène)</b>	<b>82</b>	Changer la longueur du pré-compte	115
Sauvegarde d'une Scène	82	Changer le volume du métronome	115
Rappel d'une Scène sauvegardée	83	Régler la sensibilité des pads	115
Changement automatique de Scène	83	Contrôler la mémoire restant disponible	116
Supprimer certains paramètres d'une Scène	84	Régler le volume de chaque pad avec les faders	116
<b>Référence [Rythmique]</b>	<b>86</b>	<b>Référence [Effets]</b>	<b>117</b>
<b>A propos de la section rythmique</b>	<b>86</b>	<b>A propos des effets</b>	<b>117</b>
Kits de batterie et programmes de basse	86	Effet par insertion	117
Patterns rythmiques et pistes de batterie/basse	86	Effets en boucle envoi/retour	117
Morceaux rythmiques	87	<b>Employer l'effet par insertion</b>	<b>118</b>
Mode Pattern rythmique et mode morceau rythmique	87	A propos des Patches d'effet par insertion	118
Synchroniser la section enregistreur et la section rythmique	87	Changer le point d'insertion de l'effet	119
<b>Lecture de Patterns rythmiques</b>	<b>88</b>	Sélectionner le Patch de l'effet par insertion	119
Sélectionner et faire jouer un Pattern rythmique	88	Editer le Patch de l'effet inséré	121
Changer le tempo du Pattern rythmique	88	Mémorisation d'un Patch d'effet par insertion	123
Changer de kit de batterie programme de basse	89	Editer le nom d'un Patch d'effet par insertion	123
<b>Créer un morceau rythmique</b>	<b>89</b>	N'appliquer l'effet par insertion qu'au signal d'écoute de contrôle	124
Sélectionner un morceau rythmique	89	<b>Employer les boucles d'effet</b>	<b>125</b>
Saisie des Patterns rythmiques	89	A propos des Patches des effets en boucle	125
		Sélection d'un Patch de boucle d'effet	125
		Editer un Patch de boucle d'effet	126
		Mémorisation d'un Patch de boucle d'effet	127
		Editer le nom d'un Patch de boucle d'effet	127
		<b>Importer des Patches d'un autre projet</b>	<b>128</b>

<b>Référence [Créer un CD]</b> .....	<b>129</b>
Ecrire des données audio .....	129
A propos des disques CD-R/RW .....	129
Enregistrer des données audio par projet ....	130
Enregistrer des données audio par album ....	131
Lire un CD audio .....	133
Effacer un CD-RW .....	135
Finaliser un CD-R/RW .....	136
Charger des données depuis un CD audio ....	137
<b>Référence [Projets]</b> .....	<b>138</b>
A propos des projets .....	138
Opérations sur un projet .....	138
Procédure de base .....	138
Charger un projet .....	139
Créer un nouveau projet .....	139
Contrôler la taille du projet/l'espace disponible sur disque .....	139
Copier un projet .....	140
Effacer un projet .....	140
Editer le nom du projet .....	141
Protéger/déprotéger un projet .....	141
Sauvegarde et restauration .....	142
Sauvegarde d'un projet sur CD-R/RW .....	142
Sauvegarder tous les projets sur CD-R/RW .....	143
Charger un projet depuis un CD-R/RW .....	144
<b>Référence [MIDI]</b> .....	<b>146</b>
A propos du MIDI .....	146
Ce que vous pouvez faire avec le MIDI .....	146
Faire les réglages relatifs au MIDI .....	147
Procédure de base .....	147
Régler le canal MIDI de batterie/basse .....	148
Transmission des messages d'horloge MIDI ..	148
Transmission des messages de position dans le morceau .....	149
Transmission des messages de démarrage/arrêt/reprise .....	149
Transmission des messages de changement de programme .....	149
Employer le lecteur de SMF .....	150
Lire un SMF dans un projet .....	150
Sélectionner la destination de sortie du SMF .....	150
Lecture de SMF .....	152
<b>Référence [Autres fonctions]</b> .....	<b>153</b>
Changer la fonction de la pédale commutateur .....	153
Utiliser la fonction accordeur .....	154
Empêcher la copie numérique d'une bande ou d'un disque Master .....	155
Commutation du type d'affichage de niveau ..	156
Affecter un signal à la prise SUB OUT .....	156
<b>Maintenance du disque dur</b> .....	<b>157</b>
Procédure de maintenance de base .....	157
Test/restauration de l'intégrité des données du disque dur interne (ScanDisk) .....	158
Remplacer les données de fichier système (Initialisation d'usine) .....	158
Formatage du disque dur .....	159
Maintenance du disque dur avec le CD-ROM fourni	159
<b>Appendice</b> .....	<b>160</b>
Caractéristiques du MRS-1266 .....	160
Mauvais fonctionnement .....	161
Problèmes durant la lecture .....	161
Problèmes durant l'enregistrement .....	161
Problèmes avec les effets .....	161
Problèmes avec la section rythmique .....	162
Problèmes avec le MIDI .....	162
Problèmes avec le graveur de CD-R/RW .....	163
Autres problèmes .....	163
Types d'effet/Liste des paramètres .....	164
Effet par insertion .....	164
Effet de boucle envoi/retour .....	171
Liste des Patches d'effets .....	172
Liste des Patterns .....	177
Liste des Kits de batterie/programmes de basse .....	179
Tableau des numéros de note MIDI .....	180
Liste des instruments .....	181
Liste des phrases .....	183
Contenu du disque dur du MRS-1266 .....	185
Compatibilité avec la gamme MRS-1044 .....	185
Equipement MIDI .....	186
Tableau d'équipement MIDI .....	187
Index .....	188

# Introduction

## Grandes lignes

---

Merci d'avoir sélectionné le *MRS-1266 Multitrak Recording Studio de ZOOM* (que nous appellerons dorénavant "*MRS-1266*"). Le MRS-1266 est une station de travail audio numérique aux caractéristiques suivantes:

### ■ Réunion de toutes les fonctionnalités nécessaires pour une production musicale complète

Le MRS-1266 offre toutes les fonctionnalités dont vous avez besoin pour une production musicale professionnelle: enregistreur à disque dur, boîte à rythmes/basse, mixer numérique, effets, graveur de CD-R/RW et plus encore. De la création de pistes rythmiques à l'enregistrement multipiste en passant par le mixage et la gravure d'un CD audio, le MRS-1266 vous permet de tout faire.

### ■ Enregistreur 12 pistes x 10 prises

La section enregistreur offre 8 pistes mono et 1 piste stéréo pour un total de 10 pistes. De plus, une piste Master (stéréo) pour le mixage est également disponible. Comme chaque piste dispose de 10 pistes virtuelles (V-takes), vous pouvez enregistrer plusieurs prises pour des parties importantes telles que voix ou solo de guitare et choisir la meilleure prise ultérieurement.

Une gamme complète de fonctions d'édition est également disponible, vous permettant de copier ou déplacer des données audio. Des fonctions spéciales comprennent l'inversion de données et l'extension/compression temporelle. L'échange et la copie de données entre pistes ordinaires et piste Master est également possible.

### ■ Une configuration polyvalente d'entrée/sortie permet l'enregistrement simultané sur 6 canaux

Dix entrées différentes en face arrière et en façade alimentent un total de 6 canaux. Synthétiseurs, microphones dynamiques, microphones à condensateurs, guitares/basses et de nombreux autres instruments sont acceptés, y compris des sources à haute impédance. En fonctionnement normal, deux entrées servent à enregistrer sur les pistes audio. Un mode spécial 6TR REC (6 tracks recording) permet l'enregistrement simultané sur 6 canaux. C'est très utile pour les enregistrements multipiste de batterie ou de groupe. La zone de sortie comprend des connecteurs de sortie analogiques et numérique (optique), une sortie casque (PHONES) et une sortie STEREO SUB-OUT qui peut véhiculer le signal d'une entrée, d'une piste ou d'un canal de batterie/basse spécifique. Durant le mixage, une unité d'effet externe peut également être utilisée sur n'importe quel son.

### ■ La fonction de report permet l'enregistrement en ping-pong de 10 pistes simultanément

La fonction report permet la réunion de plusieurs pistes sur une ou deux pistes en juste quelques pressions de bouton. Même si vous n'avez pas de piste vacante, vous pouvez faire reproduire 10 pistes simultanément, ajouter les sons de batterie et de basse, et reporter le résultat sur deux pistes virtuelles (V-takes). Si vous sélectionnez la piste Master comme destination du report, le mixage interne est possible sans utiliser aucune des pistes ou V-takes ordinaires.

### ■ Fonction de bouclage de phrases pour coller du matériel audio

En utilisant des données audio enregistrées ou des fichiers audio pris sur un CD-ROM, vous pouvez créer des "boucles de phrases", par exemple de motifs de batterie ou de riffs de guitare. La séquence de lecture

et la répétition des phrases peut être librement programmée et inscrite sur n'importe quelle piste ou V-take comme données audio.

### ■ La section rythmique peut être utilisée pour assurer un guide rythmique en accompagnement

La section rythmique apporte plus de 400 types de motifs d'accompagnement fournis par le générateur interne de sons de batterie + basse. Vous pouvez également créer vos propres Patterns avec programmation en temps réel/pas à pas. Elle peut servir de guide rythmique indépendant ou en synchronisation avec l'enregistreur. Vous pouvez également programmer des accords ou un ordre de lecture des Patterns pour créer l'accompagnement rythmique de tout un morceau. En plus de la programmation pas à pas conventionnelle, le MRS-1266 dispose également d'un concept innovateur appelé FAST, développé par ZOOM, qui vous permet de rapidement constituer vos morceaux avec différents Patterns répétitifs.

### ■ La section mixer support l'automation

Le mixer numérique interne peut gérer 10 pistes plus les canaux de batterie et de basse. Les réglages de niveau, panoramique et égalisation pour chaque voie peuvent être sauvegardés comme des "Scènes" indépendantes. Une Scène sauvegardée peut être rappelée à tout moment manuellement ou automatiquement en un point désiré du morceau.

### ■ Effets polyvalents

En termes d'effets internes, le MRS-1266 dispose d'un "effet par insertion" qui peut être inséré à en un endroit spécifié sur le trajet du signal, et d'un effet par envoi/retour qui est utilisé via la boucle d'envoi/retour du mixer. Les effets peuvent être utilisés de nombreuses façons, allant de la modification du timbre pendant l'enregistrement d'une piste au traitement spatial ou au mastering durant le mixage final.

### ■ Graveur de CD-R/RW

Lorsque vous avez créé un mixage sur la piste Master, vous pouvez aisément graver le résultat sur un disque CD-R ou CD-RW à l'aide du graveur intégré. C'est pratique pour créer des CD audio et également pour sauvegarder des données que vous avez enregistrées.

La version du MRS-1266 sans graveur de CD-R/RW interne vous autorise à connecter le graveur optionnel CD-01, pour obtenir les mêmes fonctionnalités que le modèle intégré.

*Pour tirer pleinement parti des fonctions polyvalentes du MRS-1266 et vous assurer une tranquillité d'emploi, veuillez lire attentivement ce manuel.*

*Conservez ce manuel en lieu sûr avec la carte de garantie.*

## Présentation du MRS-1266

Le MRS-1266 est divisé en interne en 5 sections.

### ● Section enregistreur

Enregistre et reproduit l'audio.

### ● Section rythmique

Utilise les sources internes de batterie et de basse pour jouer des rythmes.

### ● Section mixer

Mélange les signaux de la section enregistreur et de la section rythmique pour sortie via les prises de sortie stéréo et pour mixage sur la piste Master dédiée.

### ● Section effets

Traite les signaux entrant ou les signaux de la section mixer. Le MRS-1266 a deux types d'effets: un effet par insertion

qui s'insère en un point spécifique du trajet du signal et un effet par envoi/retour qui utilise la boucle d'envoi/retour de la section mixer.

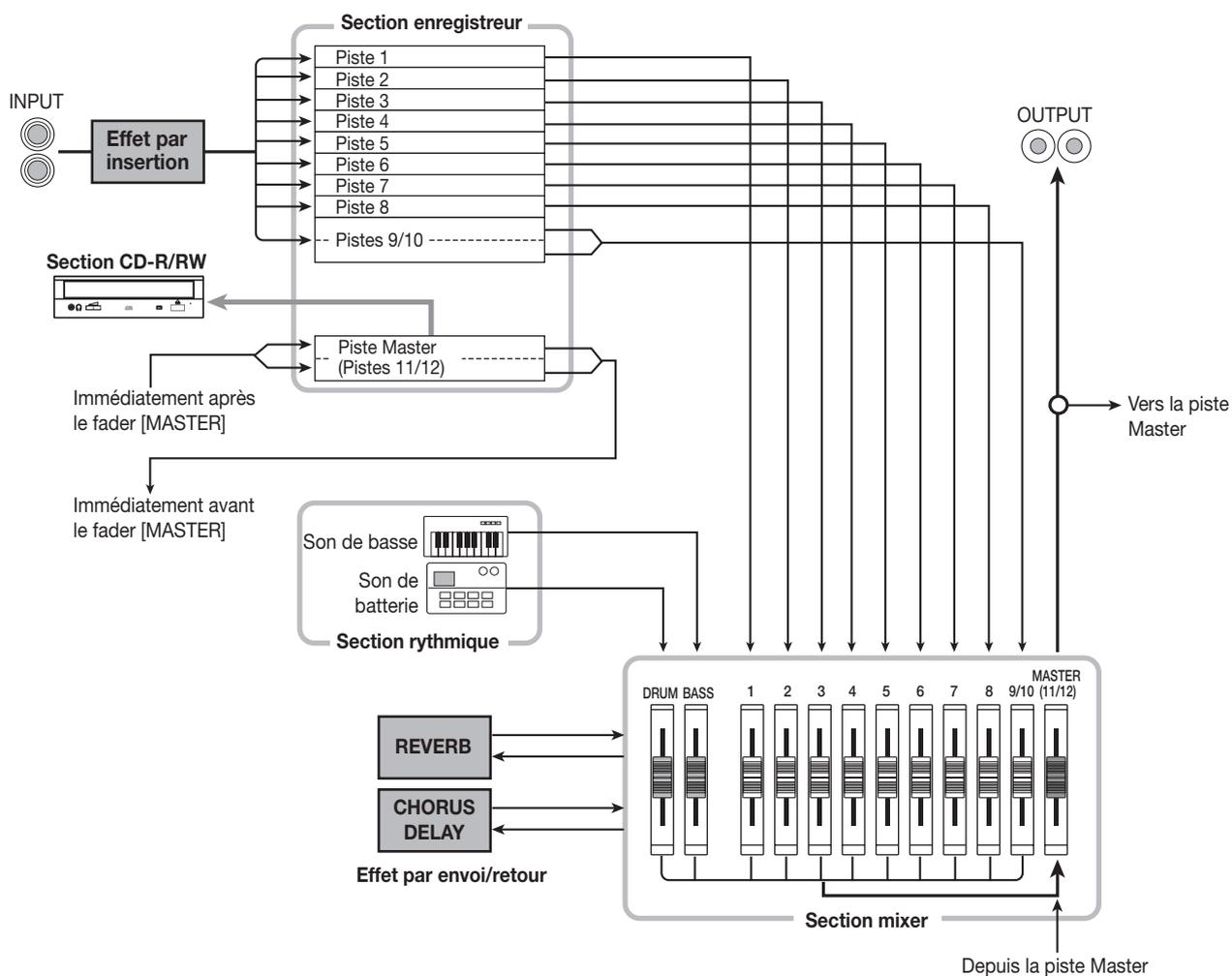
### ● Section graveur de CD-R/RW

Vous permet de graver un CD audio avec le contenu de la piste Master ou de lire du matériel audio sur CD et CD-ROM.

Regardons maintenant plus précisément chaque section.

## Section enregistreur

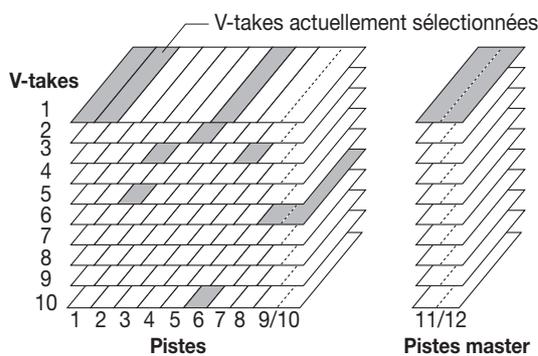
La section enregistreur du MRS-1266 a 10 pistes: 8 pistes mono (pistes 1-8) et 1 piste stéréo (pistes 9/10). (Une "piste" est une section indépendante pour enregistrer des données audio.) Jusqu'à 2 pistes peuvent être enregistrées simultanément et jusqu'à 10 pistes peuvent être lues simultanément.



Chacune des pistes a 10 pistes virtuelles commutables (nommées "V-takes"). Dans chaque piste, une V-take peut être sélectionnée pour enregistrer/reproduire. Par exemple, vous pouvez enregistrer plusieurs solos de guitare sur plusieurs V-takes, puis les comparer ultérieurement pour sélectionner la meilleure prise.

**TRUC**

En changeant les réglages internes du MRS-1266, vous pouvez directement enregistrer le signal des prises d'entrée INPUT 1-6 sur les pistes 1-6 (cela s'appelle le mode 6TR REC").



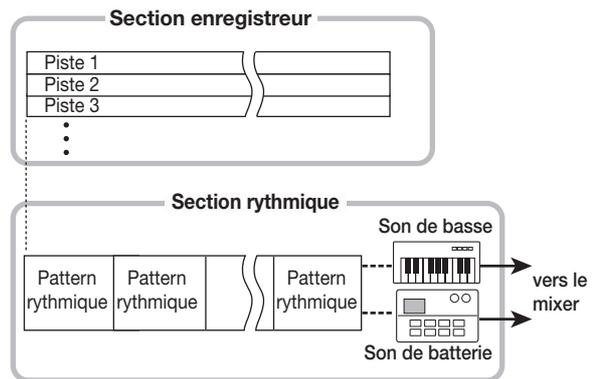
La section enregistreur offre également un jeu de pistes stéréo qui sont indépendantes des pistes d'enregistrement/lecture normales 1-10. Elles sont couplées sous le nom de piste Master. La piste Master est dédiée au mixage et à la réception du matériel servant à créer un CD audio.

## Section rythmique

La section rythmique du MRS-1266 offre 511 motifs d'accompagnement (appelés "Patterns rythmiques") qui utilisent le générateur interne de sons de batterie/basse. Plus de 400 Patterns sont pré-programmés en usine. Les Patterns rythmiques peuvent être reproduits indépendamment ou en synchronisation avec l'enregistreur.

**TRUC**

Vous pouvez également créer des Patterns originaux en utilisant soit les pads de la façade, soit par MIDI.



Vous pouvez combiner les Patterns rythmiques dans l'ordre de reproduction désiré et programmer des accords et des valeurs de tempo pour créer l'accompagnement rythmique de tout un morceau (cela s'appelle un "morceau rythmique"). Jusqu'à 10 morceaux rythmiques peuvent être créés, parmi lesquels un est sélectionné pour la reproduction.

**TRUC**

Si désiré, les Patterns rythmiques et les morceaux rythmiques peuvent être traités avec l'effet par insertion et enregistrés sur les pistes audio.

## Section Mixer

Les signaux des pistes 1 - 8, 9/10, et les sons de batterie et de basse sont envoyés à des voies indépendantes du mixer pour un réglage individuel du volume et de la tonalité en vue de créer un mixage stéréo. Pour chaque piste, les paramètres suivants peuvent être contrôlés indépendamment.

- **Volume**
- **Panoramique**
- **Egaliseur 2 bandes**
- **Niveau d'envoi à la boucle d'effet (effet par envoi/retour)**
- **Neutralisation (Mute) on/off**
- **Sélection de V-take**

**TRUC**

Si nécessaire, les prises STEREO SUB OUT de la façade peuvent être configurées pour produire une piste spécifique ou le son de batterie/basse. C'est pratique pour contrôler la piste ou le son de batterie/basse, ou pour un traitement avec une unité d'effets externe.

---

## Section d'effets

---

Le MRS-1266 propose deux types d'effet: effet par insertion et effet par envoi/retour. Ces effets qui peuvent être utilisés simultanément ont les caractéristiques suivantes.

### ■ Effet par insertion

Cet effet peut être inséré en un des trois points suivants du trajet du signal.

**(1) Immédiatement après la prise d'entrée**

**(2) Sur une voie désirée du mixer**

**(3) Immédiatement avant le fader [MASTER]**

Par défaut, la position (1) (immédiatement après l'entrée) est sélectionnée.

Quand le réglage est changé en (2), seule la piste ou le son de batterie/basse sélectionné est traité par l'effet.

Quand le réglage est changé en (3), le mixage stéréo final peut être traité. Ce réglage est souhaitable pour traiter le signal de la totalité du morceau durant le mixage.

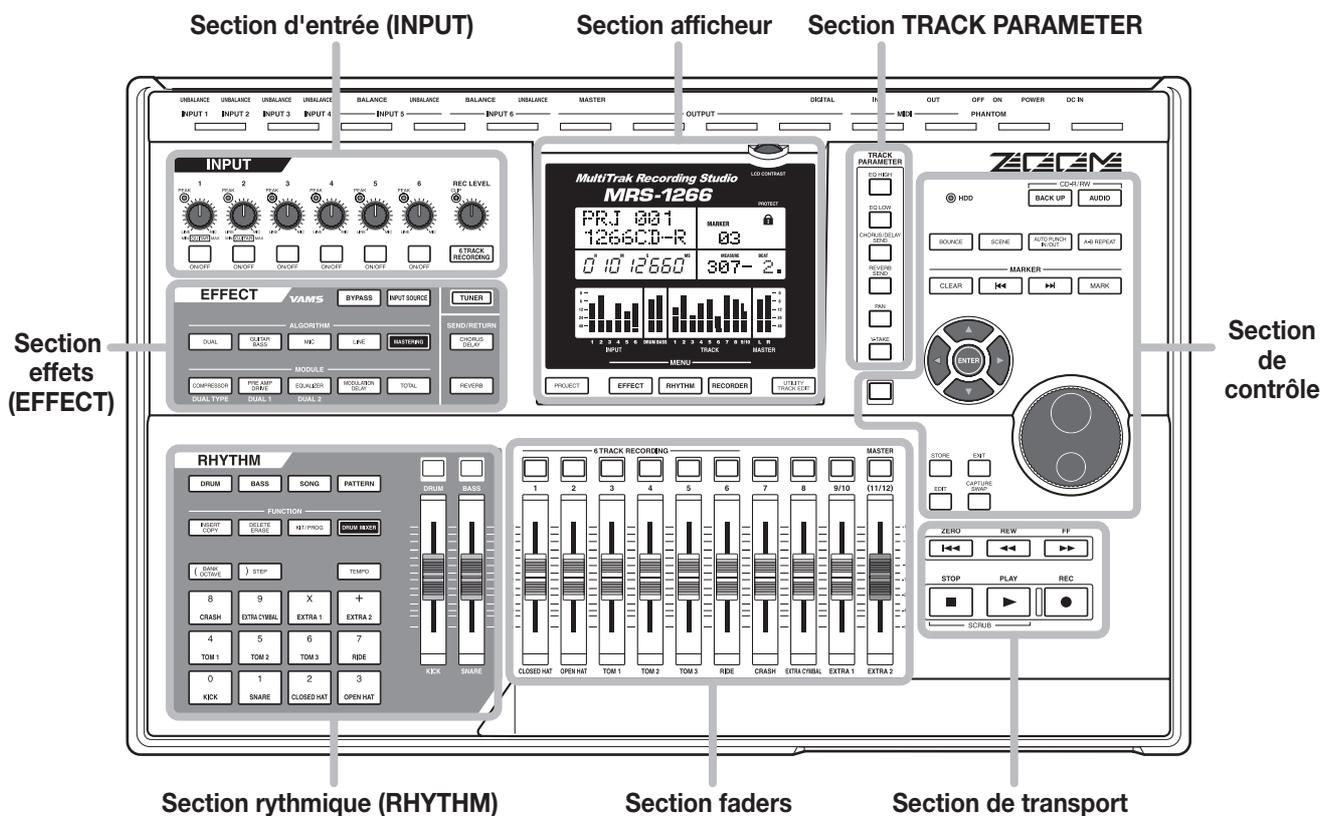
### ■ Effet par envoi/retour

Cet effet est connecté en interne à la boucle d'envoi/retour de la section mixer. Il y a deux types d'effet par envoi/retour, reverb et chorus/delay, qui peuvent être utilisés simultanément. Le niveau d'envoi de chaque voie du mixer ajuste l'intensité de l'effet de la boucle. Monter le niveau d'envoi produira un effet de reverb ou de chorus/delay plus intense pour cette voie.

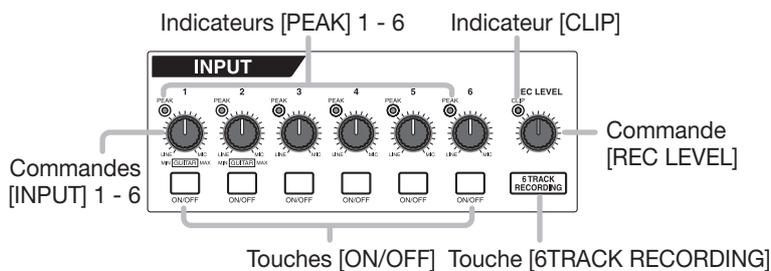
# Parties du MRS-1266

## Façade

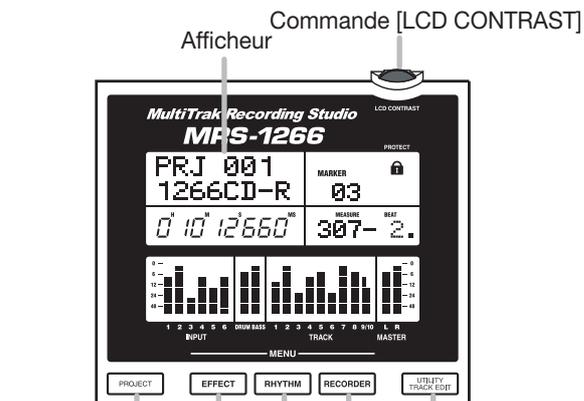
Dans ce manuel, les noms des faders, boutons et autres commandes de l'unité sont inscrits entre crochets [ ].



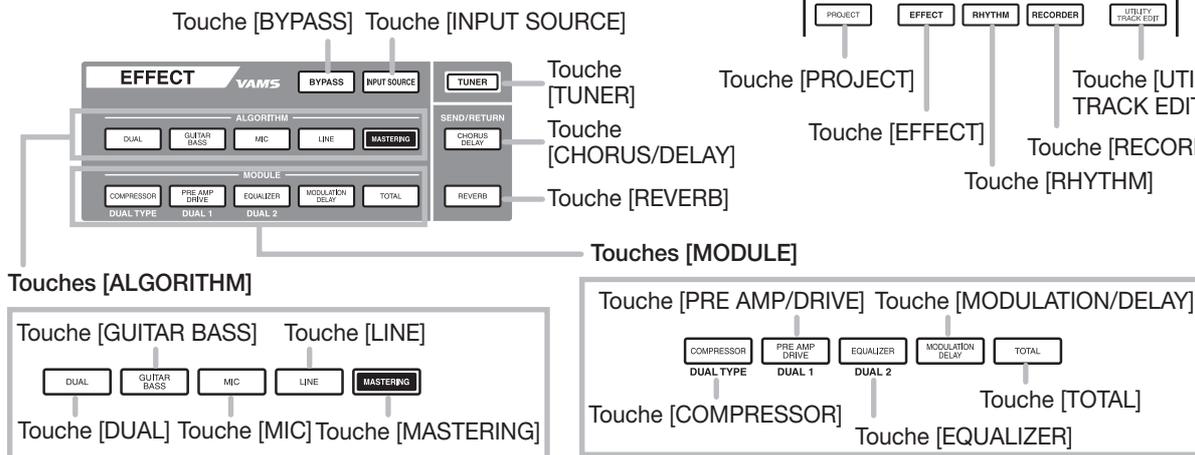
### Section Input



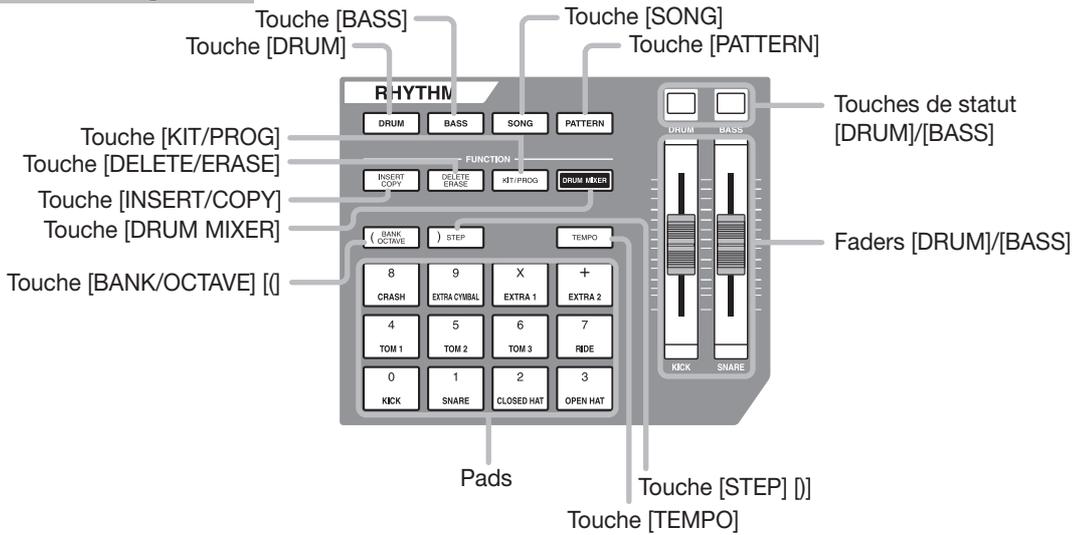
### Section afficheur



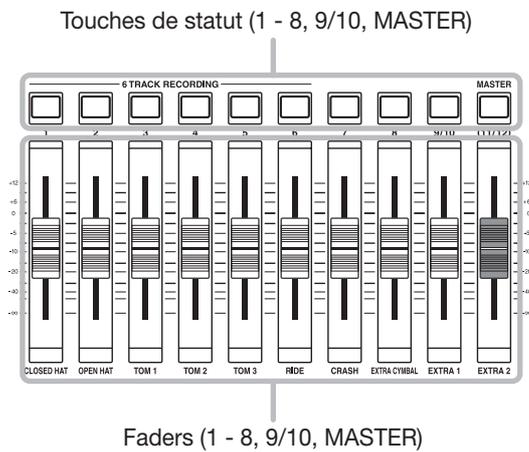
### Section Effet



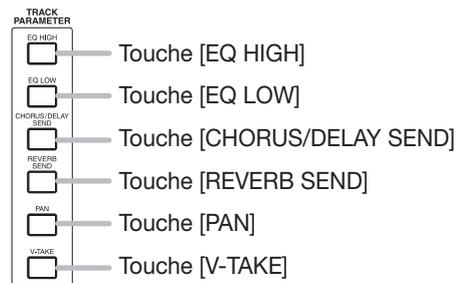
## Section Rhythm



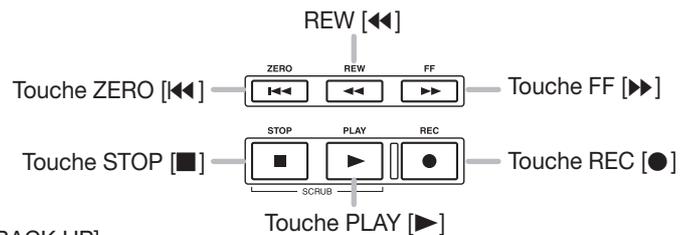
## Section Faders



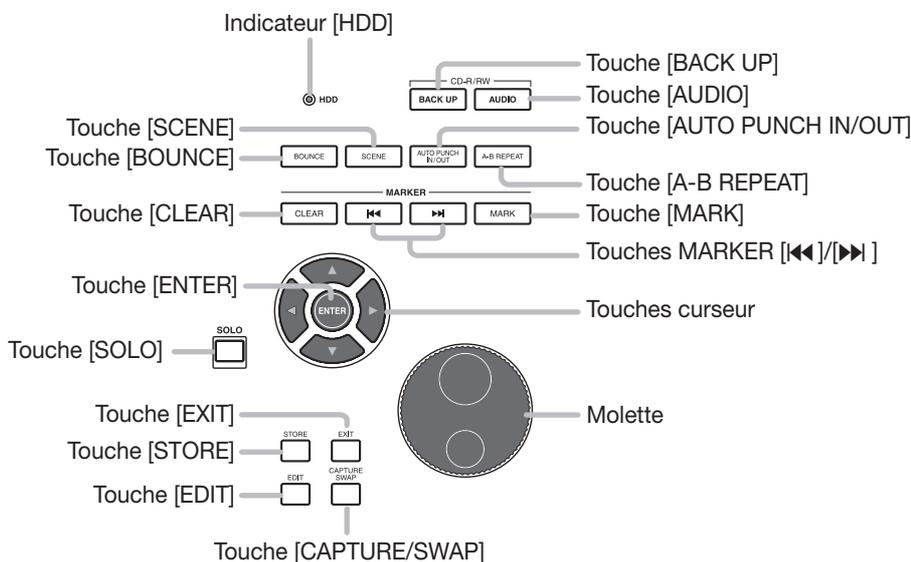
## Section Track Parameter



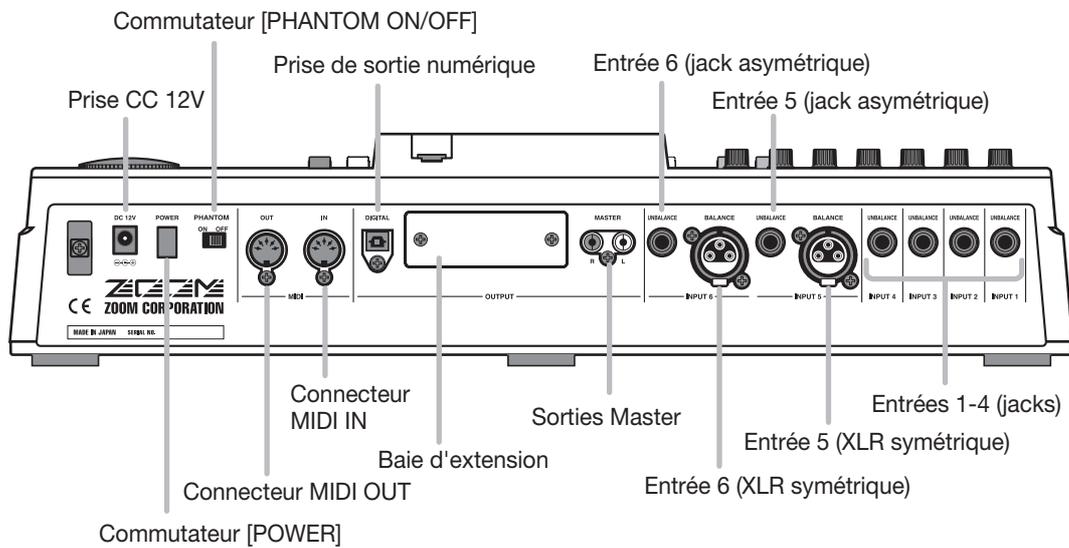
## Section Transport



## Section de contrôle



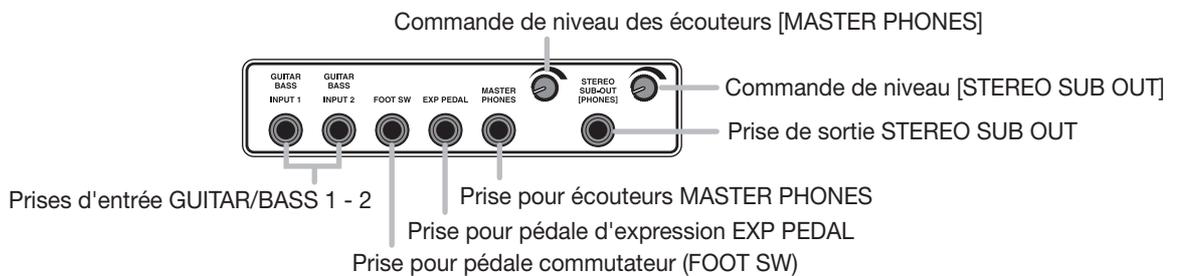
## Face arrière



## Face avant



### Section entrée/sortie

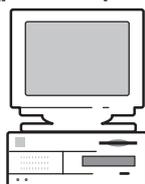


# Connexions

Connectez vos instruments, appareils audio et appareils MIDI comme représenté dans le schéma suivant.

## Face arrière

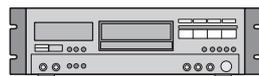
Séquenceur MIDI  
(par exemple ordinateur)



Interface MIDI

MIDI IN MIDI OUT

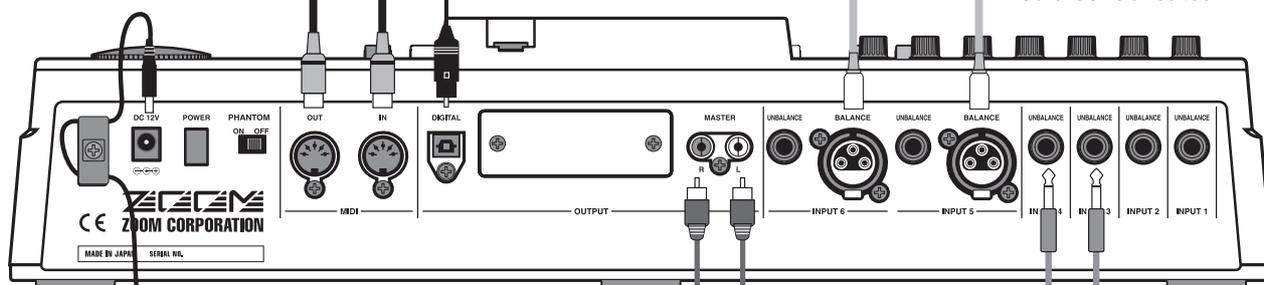
Enregistreur numérique  
(par exemple enregistreur DAT ou MD)



Entrée optique

Pour fournir une alimentation fantôme +48V à un micro à condensateur, réglez le commutateur [PHANTOM ON/OFF] de la face arrière sur ON (l'alimentation fantôme sera fournie aux 2 connecteurs d'entrée XLR).

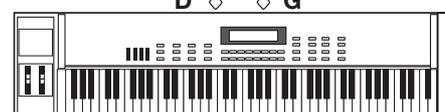
Microphone dynamique ou à condensateur



Adaptateur secteur

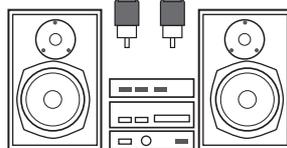


Enroulez le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet comme dans le schéma avant le branchement à la prise [DC 12V]. Cela empêchera l'arrachage accidentel de la fiche si on tire brutalement sur le câble de l'adaptateur secteur.



Synthétiseurs ou samplers, etc.

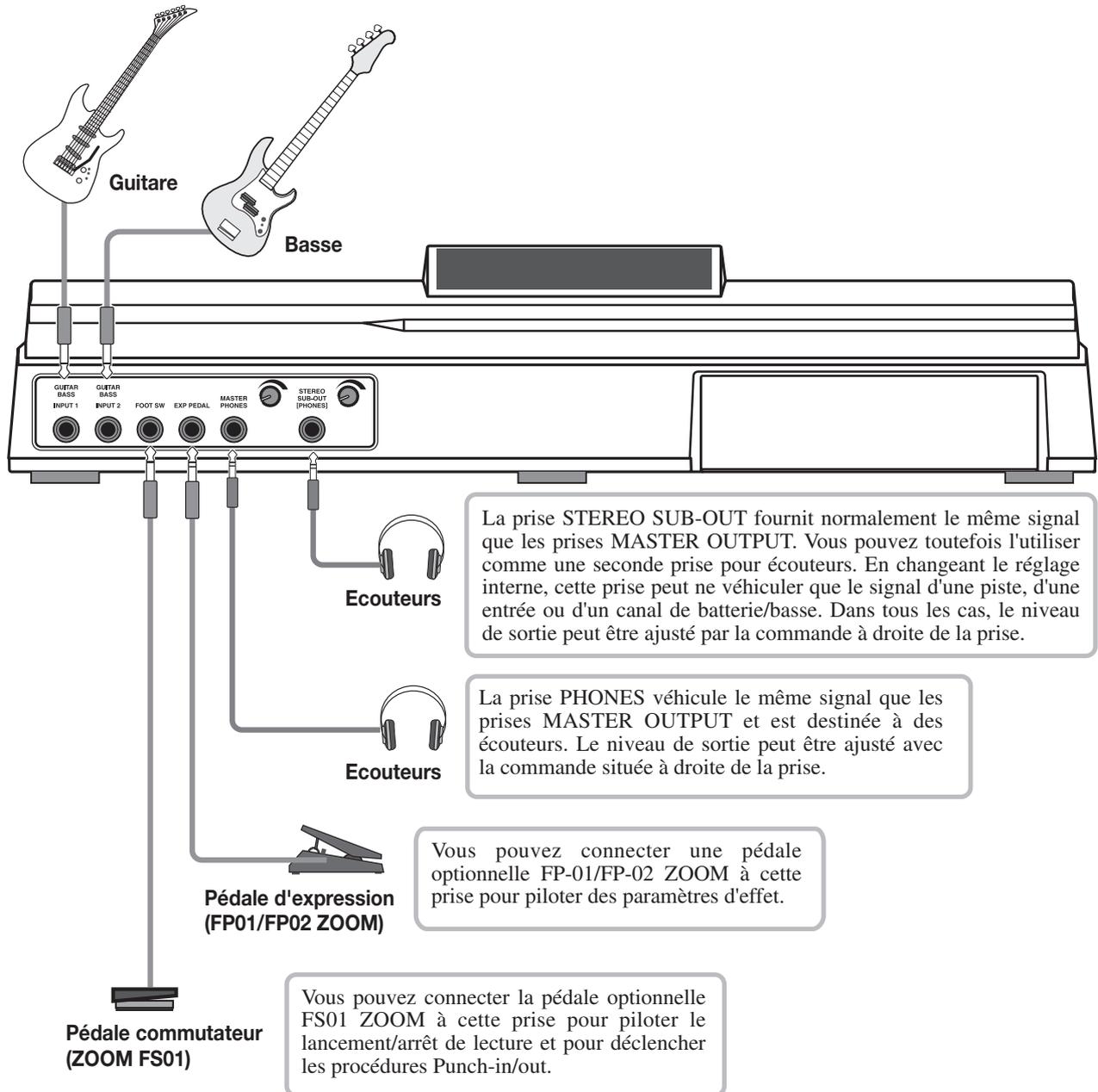
Quand vous connectez des unités à sortie stéréo telles qu'un synthétiseur ou un lecteur de CD, connectez la sortie G de l'appareil externe à la prise impaire et la sortie D à la prise paire.



Système audio (composants audio ou enceintes amplifiées)

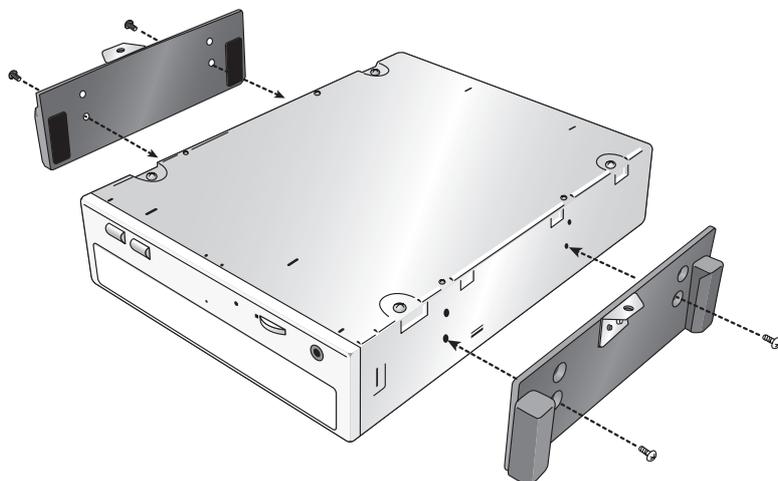
Pour prévenir tout dommage causé aux enceintes de votre système audio, éteignez le système connecté aux prises [OUTPUT] (MASTER) (ou baissez le volume au minimum) avant de faire des connexions.

Face avant



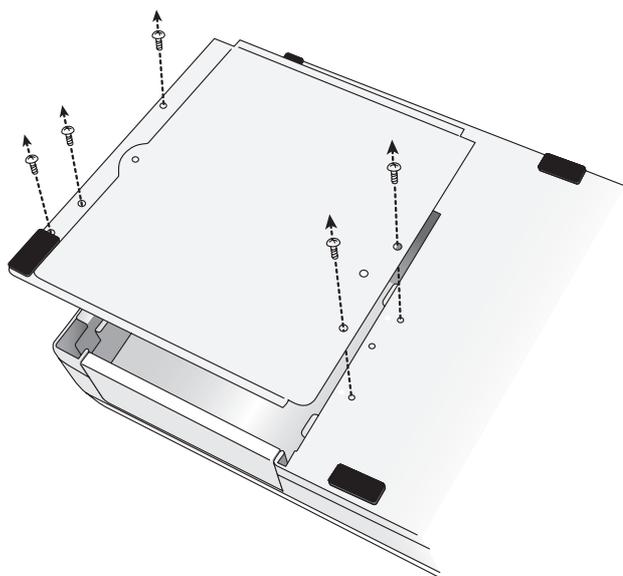
# Installation du graveur de CD-R/RW

Pour installer le graveur de CD-R/RW dans un modèle MRS-1266 qui n'en a pas un préalablement installé, procédez comme suit.



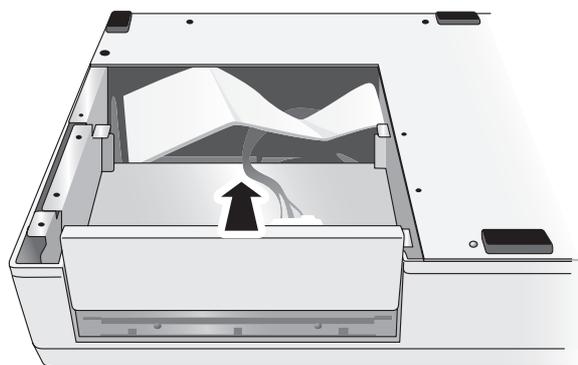
- 1.** A l'aide des 4 vis à tête plate livrées avec le MRS-1266, fixez les guides fournis sur les côtés gauche et droit du graveur.

Veillez à ne pas monter ces guides à l'envers (tête en bas).

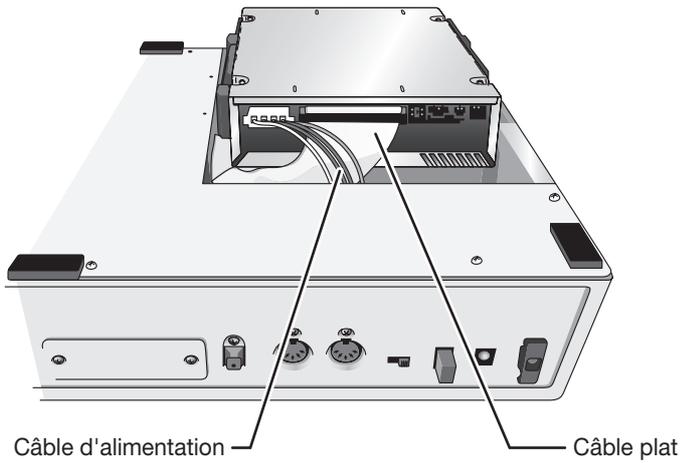


- 2.** Retirez les vis de montage situées sous le MRS-1266 afin de retirer la plaque inférieure.

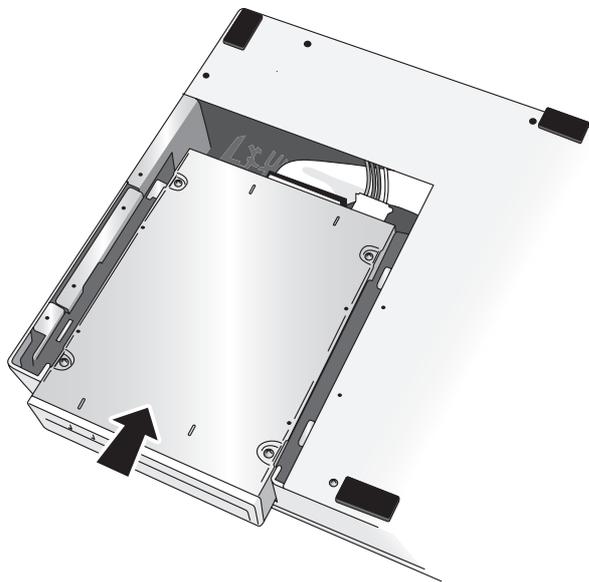
Veillez à ne pas perdre les vis car elles seront nécessaires pour le remontage.



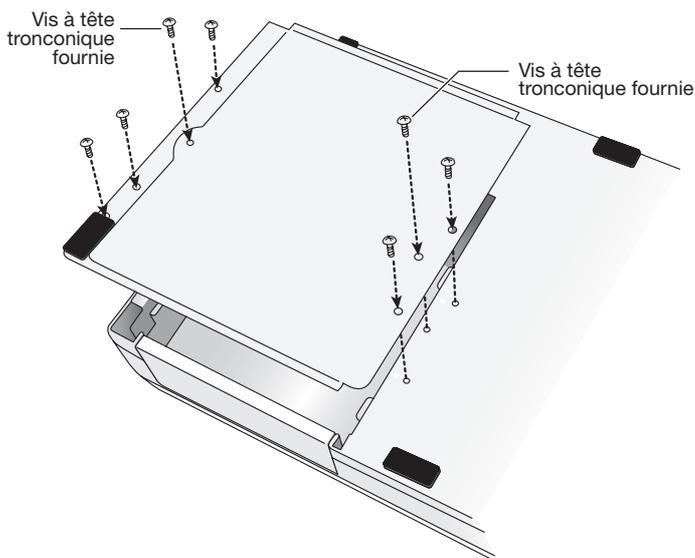
- 3.** Retirez le cache situé en face avant de l'unité.



4. Branchez le câble d'alimentation et le câble plat sortant de l'unité principale dans les connecteurs correspondant sur le graveur de CD-R/RW.



5. Positionnez le graveur de CD-R/RW dans la baie et poussez-le délicatement à fond.



6. Refixez la plaque inférieure avec les deux vis à tête tronconique fournies et celles retirées à l'étape 2.

**NOTE**

- Veillez à bien utiliser le graveur de CD-R/RW optionnel CD-01.
- Zoom Corporation n'accepte aucune responsabilité quelle qu'elle soit pour tout type de dommage consécutif à l'emploi d'un autre type de périphérique, qu'il dérive directement ou indirectement de toute tierce partie.

# Ecoute de la démonstration

A sa sortie d'usine, le disque dur interne du MRS-1266 contient une démonstration. Pour l'écouter, faites comme suit.

## Statut de protection de la démonstration

Le morceau de démonstration du disque dur a un statut protégé, ce qui signifie que le mixage des niveaux et d'autres réglages peuvent être changés pendant la lecture du morceau, mais que ces changements ne seront pas stockés sur le disque. Si vous désirez mémoriser les changements, vous devez désactiver le statut de protection (→ p. 141).

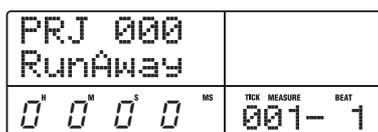
## Mise sous tension

- 1. Assurez-vous que l'adaptateur secteur, l'instrument et le système audio (ou les écouteurs) sont correctement connectés au MRS-1266. (Pour des informations sur les connexions, référez-vous en page 15.)**

- 2. Pressez le commutateur [POWER] en face arrière.**

Le MRS-1266 est alimenté, l'unité accomplit un auto-test et les réglages des commutateurs sont lus. Attendez que l'indication suivante s'affiche.

Cet écran est nommé "écran principal".



- 3. Mettez sous tension le système audio connecté aux prises MASTER OUTPUT.**

### TRUC

Quand un synthétiseur ou autre instrument électronique est connecté au MRS-1266, mettez vos appareils sous tension dans l'ordre synthétiseur → MRS-1266 → système audio. Eteignez-les dans l'ordre inverse.

## Sélection de la démonstration

Dans le MRS-1266, les données de morceau sont gérées en unités appelées "projets" (Projects). Un projet comprend des données audio enregistrées, des Patterns rythmiques et des morceaux rythmiques de la section rythmique, des Patches d'effets internes (programmes d'effets) et d'autres informations. Quand vous chargez un projet, le statut complet du morceau lors de sa sauvegarde est retrouvé.

Pour charger le projet de démonstration depuis le disque dur, procédez comme suit.

- 1. Pressez la touche [PROJECT].**

L'indication "PROJECT SELECT" s'affiche. C'est l'écran de sélection d'un projet.

- 2. Pressez la touche [ENTER].**

Les projets sauvegardés sur le disque dur s'affichent dans la partie inférieure de l'écran.



- 3. Tournez la molette pour sélectionner la démonstration.**

Le projet numéro 000 et 001 est le morceau de démonstration.

- 4. Pressez la touche [ENTER].**

Le projet sélectionné est chargé. Alors que le disque dur est lu, l'indicateur [HDD] s'allume et l'indication "LOADING" (chargement) s'affiche. Quand l'affichage change, le morceau de démonstration a été chargé.

## Lecture de la démonstration

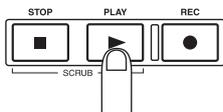
Après chargement, faites reproduire la démonstration comme suit.

### 1. Baissez le volume du système audio.

Quand des écouteurs sont connectés, baissez la commande de niveau [MASTER PHONES].

### 2. Pressez la touche PLAY [▶] dans la section transport.

La lecture du morceau de démonstration commence.



### 3. Ajustez le réglage du volume du système audio (ou la commande de niveau [MASTER PHONES]) à un niveau confortable.

### 4. Si vous désirez ajuster individuellement le volume pour chaque piste, utilisez les faders correspondants.

Le volume du son de batterie de la section rythmique peut être ajusté avec le fader [DRUM]. Si vous désirez ajuster le volume global du morceau, utilisez le fader [MASTER].

### 5. Pour commuter individuellement on/off les pistes, pressez la touche de statut correspondante.

### 6. Pour stopper la démonstration, pressez la touche STOP [■].

## Mise hors tension (extinction)

Pour éteindre le MRS-1266, veuillez à suivre la procédure décrite ci-dessous.

### 1. Eteignez le système audio.

### 2. Pressez le commutateur [POWER] à l'arrière du MRS-1266.

Si un projet non protégé a été utilisé, le statut de ce projet est automatiquement sauvegardé sur le disque dur avant extinction.

### Attention

- Vous devez utiliser cette méthode pour éteindre le MRS-1266. N'éteignez jamais en déconnectant la fiche de l'adaptateur secteur de la prise [DC 12V] ou en débranchant l'adaptateur secteur de la prise d'alimentation.
- En particulier, vous ne devez jamais éteindre en débranchant l'adaptateur secteur lorsque l'indicateur [HDD] est allumé. Cela endommagerait le disque dur interne, entraînant la perte permanente de toutes les données.

# Survol rapide

Cette section explique le processus de création d'un projet, la programmation d'un morceau rythmique, l'enregistrement d'instruments et de voix et la réalisation du mixage final sur la piste Master.

Ce survol rapide comprend les cinq étapes suivantes. Passer ces étapes dans l'ordre vous aidera à vous familiariser avec l'emploi de la section rythmique et avec tout le processus d'enregistrement des pistes et de finalisation d'un morceau.

## ● Etape 1: Créer un nouveau projet

Montre comment créer un nouveau projet.

## ● Etape 2: Créer un morceau rythmique

Montre comment employer la section rythmique pour créer la rythmique d'accompagnement d'un morceau.

## ● Etape 3: Enregistrer la première piste

Montre comment enregistrer la première piste tout en écoutant la rythmique.

## ● Etape 4: Adjonction de nouvelles pistes

Montre comment enregistrer (ajouter) une ou plusieurs pistes après celle déjà enregistrée à l'étape 3, tout en écoutant l'accompagnement de la section rythmique.

## ● Etape 5: Mixage

Montre comment fusionner (mixer) dans la piste Master la section rythmique et les pistes enregistrées, créant ainsi le morceau final.

## Etape 1: Créer un nouveau projet

Dans cette étape, vous créez un nouveau projet. Dans le MRS-1266, les données de morceau sont gérées en unités nommées "projets" ("Projects"). Un projet renferme les informations suivantes.

- Toutes les données de la section enregistreur
- Tous les réglages de la section mixer
- Tous les réglages de la section rythmique
- Tous les réglages d'effet interne
- Autres informations (Scène, marqueur, MIDI, etc.)

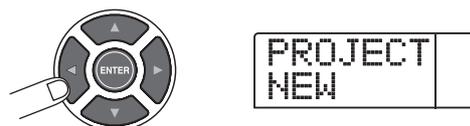
### 1. Pressez la touche [PROJECT] en section afficheur.

Le menu de chargement et copie des projets apparaît.



### 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "PROJECT NEW".

Cet écran vous permet de créer un nouveau projet.

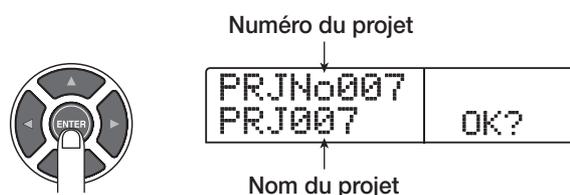


### ■ TRUC ■

Pour des informations sur les autres éléments qui peuvent être sélectionnés depuis le menu Project, voir page 138.

### 3. Pressez la touche [ENTER].

Le numéro et le nom du projet à créer s'affichent.



**TRUC**

- Quand vous créez un nouveau projet, le plus petit numéro de projet libre est automatiquement sélectionné.
- Si désiré, vous pouvez à ce niveau changer le nom du projet. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement, et tournez la molette pour sélectionner une lettre.

**4. Pressez une fois encore la touche [ENTER].**

Un nouveau projet est créé.

**TRUC**

- Quand vous sélectionnez un autre projet ou créez un nouveau projet, le projet sur lequel vous travaillez jusqu'à présent est automatiquement sauvegardé.
- Lorsque vous lancez la procédure d'extinction (→ p.20) pour le MRS-1266, le dernier projet est automatiquement sauvegardé.

## Etape 2: Créer un morceau rythmique

### 2-1 Construire un morceau rythmique

La section rythmique du MRS-1266 sert de source sonore intégrée pour l'accompagnement, fournissant sons de batterie et sons de basse. Avec ces sons, vous pouvez faire reproduire répétitivement des motifs d'accompagnement de plusieurs mesures (appelés "Patterns rythmiques"). Pour chaque projet, vous pouvez employer jusqu'à 511 Patterns rythmiques (plus de 400 Patterns rythmiques sont pré-programmés dans l'appareil). Les Patterns rythmiques peuvent fonctionner en synchronisation avec l'enregistreur, pour servir de guide rythmique.

En enchaînant les Patterns dans l'ordre voulu et en programmant des informations d'accord et de tempo, vous pouvez créer l'accompagnement de tout un morceau (cela s'appelle un "morceau rythmique"). Deux méthodes sont disponibles dans ce but: la programmation pas à pas dans laquelle les Patterns sont placés à la suite un à un, et FAST (Formula Assisted Song Translator ou "Traducteur de morceau assisté par formule"), une méthode qui détermine tout un morceau à partir de formules.

Dans cette section, nous emploierons la programmation pas à pas pour créer le motif rythmique ci-dessous.

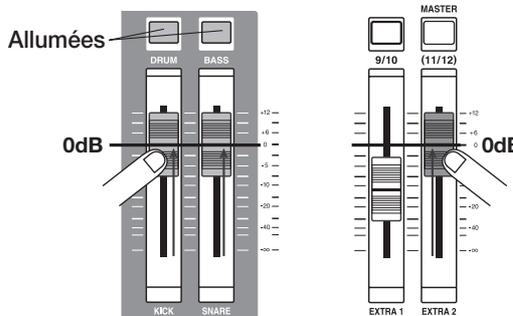
Accord	Dm	G7	Dm	G7
Numéro de mesure	1	2	3	4
	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046
Accord	Em	A7	Em	A7
Numéro de mesure	5	6	7	8
	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046
Accord	A#	A	Dm	G7
Numéro de mesure	9	10	11	12
	PATTERN000	PATTERN 000	PATTERN 046	PATTERN 046
Accord	D			
Numéro de mesure	13			
				PATTERN 396

**TRUC**

On peut créer jusqu'à 10 morceaux rythmiques par projet.

**1. Vérifiez que les touches de statut [DRUM]/[BASS] sont allumées. Puis amenez les faders [DRUM], [BASS], et [MASTER] sur la position 0 (dB).**

Si les touches de statut [DRUM]/[BASS] sont éteintes, pressez-les pour les allumer.



Les sons de batterie et les sons de basse de la section rythmique sont envoyés aux faders correspondants qui agissent comme un mixer interne. Utilisez les touches de statut [DRUM]/[BASS] pour commuter on/off chaque son, et les faders [DRUM]/[BASS] pour ajuster le niveau.

**2. Pressez la touche [SONG] en section rythmique.**

L'indication "SongNo0E EMPTY" ("Song" signifie morceau, "No" numéro et "Empty" vide) s'affiche.



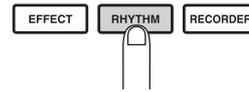
La section rythmique peut fonctionner en "mode Pattern" ou "mode Song". Utilisez la touche [SONG] et la touche [PATTERN] de la section rythmique pour alterner entre ces deux modes.

Quand l'indication "SongNox" (où x est le numéro de morceau) s'affiche, la section rythmique opère en mode Song.

**TRUC**

Immédiatement après avoir pressé la touche [SONG] ou la touche [PATTERN], la touche [RHYTHM] clignote en section afficheur.

**3. Pressez la touche [RHYTHM] en section afficheur.**

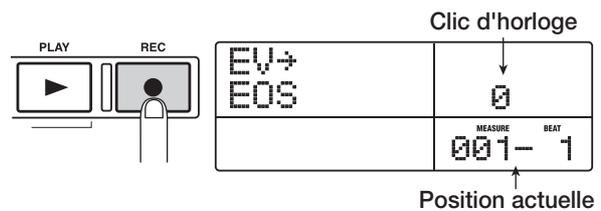


La touche [RHYTHM] cesse de clignoter et s'allume de façon fixe. La section rythmique n'est plus liée à la section enregistreur et peut être pilotée indépendamment (en mode "boîte à rythmes").

Quand la section rythmique est dans ce mode, Patterns et morceaux rythmiques peuvent être programmés et édités.

**4. Pressez la touche REC [●].**

La touche REC [●] s'allume et les Patterns rythmiques, accords et autres informations peuvent être programmés dans le morceau rythmique. Le compteur du coin inférieur droit de l'afficheur donne la position actuelle (mesure/temps).



**5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour faire s'afficher l'indication " ← PTN".**



Normalement, la seconde ligne de l'afficheur dans ce mode donne le numéro du Pattern programmé en position actuelle. Mais, dans un morceau rythmique vide, il n'y a pas de Pattern rythmique. Donc, "EOS" (End of Song ou "Fin de morceau") s'affiche au lieu du numéro de Pattern.

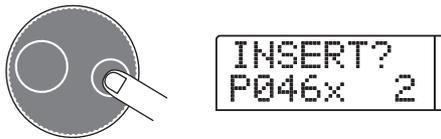
**6. Pressez la touche [INSERT/COPY] en section rythmique.**

L'indication "INSERT?" apparaît en première ligne de l'afficheur, le numéro de Pattern rythmique et le nombre de mesures s'affichant en seconde ligne.



**7. Tournez la molette pour choisir le numéro du Pattern rythmique à insérer.**

Dans cet exemple, nous choisirons le Pattern rythmique numéro 046 (ROCK 17).



**8. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour ajuster la longueur du Pattern rythmique.**

Quand la durée choisie est supérieure à celle du Pattern d'origine, le même Pattern est répété durant le nombre de mesures nécessaires. Si elle est au contraire inférieure, l'appareil passe au Pattern rythmique suivant en cours de reproduction du Pattern actuel.

Dans le schéma en page 22, le Pattern 046 est répété sur 8 mesures. Par conséquent, "8" doit être programmé ici.

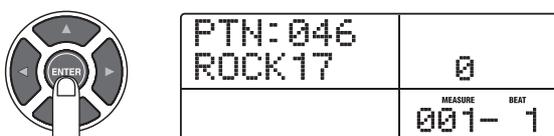


**TRUC**

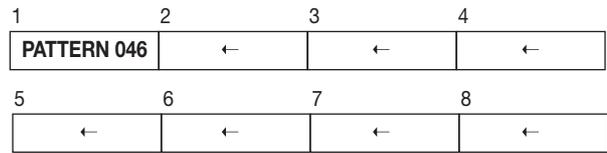
Vous pouvez aussi passer à un autre Pattern rythmique en cours de lecture d'un Pattern. Par exemple, si vous spécifiez une longueur de 7 mesures pour un Pattern ayant une longueur de 2 mesures, le Pattern sera joué 3 fois et demi, puis l'appareil passera au Pattern rythmique suivant.

**9. Pour insérer le Pattern rythmique, pressez la touche [ENTER].**

Le numéro de Pattern rythmique est programmé au début du morceau.

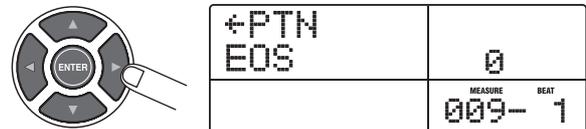


Dans ce cas, le Pattern sélectionné à l'étape 6 sera joué répétitivement du début du morceau jusqu'à la mesure 8.



**10. Pressez la touche curseur Droite répétitivement jusqu'à ce que le compteur indique "009-1".**

En pressant la touche curseur Gauche ou Droite, vous pouvez changer votre position actuelle dans le morceau rythmique, par unités d'une mesure. A la fin du morceau rythmique (dans ce cas, "9-1"), l'indication "EOS" s'affiche.



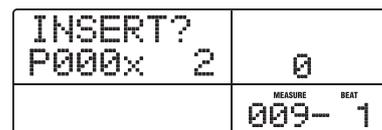
**TRUC**

- Pour les mesures sans information de Pattern, l'afficheur indique " ← " à gauche de "PTN". Cela signifie que le Pattern rythmique situé juste avant continuera d'être reproduit.
- Si vous pressez la touche PLAY [▶] alors que la touche REC [●] est allumée, le Pattern rythmique choisi pour la position actuelle sera reproduit en boucle.

**11. Pressez la touche [INSERT/COPY] pour afficher l'écran d'insertion de Pattern rythmique.**

**12. Sélectionnez le numéro de Pattern rythmique suivant et le nombre de mesures à répéter, puis pressez la touche [ENTER].**

Dans le schéma en page 22, le Pattern 000 se répète sur 2 mesures depuis la mesure 9. Par conséquent, "P000x2" est à saisir ici.



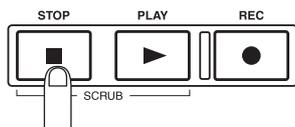
Quand vous pressez la touche [ENTER], le nouveau Pattern rythmique est inséré au début de la mesure 9, et l'indication "EOS" se déplace au début de la mesure 11.

**13. Programmez les autres Patterns rythmiques de la même façon.**

**14. Une fois la saisie des Patterns terminée, pressez la touche STOP [■].**

La touche REC [●] s'éteint et l'affichage de morceau rythmique revient.

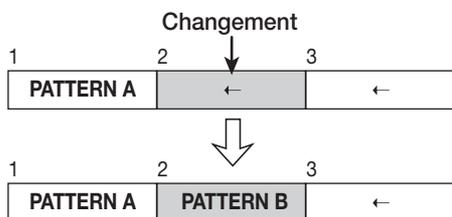
En pressant la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau rythmique puis en pressant la touche PLAY [▶], vous pouvez faire jouer le morceau rythmique ainsi créé.



Pour éditer un morceau rythmique après programmation, suivez les étapes ci-dessous avec la touche REC [●] allumée.

**■ Changer de Pattern rythmique**

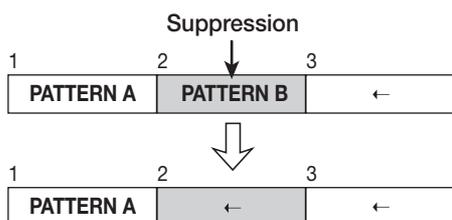
Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher le nom du Pattern à remplacer, puis tournez la molette pour sélectionner le nouveau Pattern rythmique.



**■ Supprimer un Pattern rythmique du morceau**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher le nom du Pattern à supprimer, puis pressez la touche [DELETE/ERASE] en section rythmique.

La programmation de ce Pattern dans le morceau est supprimée, et l'affichage se change en "← PTN".

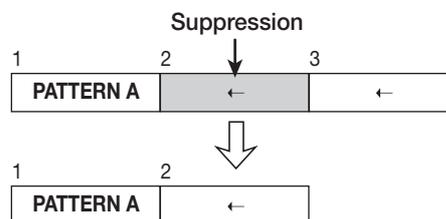


**● NOTE ●**

- Si vous supprimez le Pattern rythmique programmé au début du morceau, il n'y aura pas de son jusqu'au point où est programmée l'information suivante de Pattern.
- Si vous supprimez un Pattern rythmique au milieu d'un morceau, le Pattern précédent sera répété jusqu'au point où est programmée l'information suivante de Pattern.

**■ Supprimer une mesure spécifique**

Avec les touches curseur Gauche/Droite, appelez la mesure à supprimer. Pressez la touche curseur Haut pour afficher "EV→" et pressez la touche [DELETE/ERASE]. "DELETE?" apparaît. Pressez la touche [ENTER] pour valider. Les mesures suivantes avancent d'une place.



**■ TRUC ■**

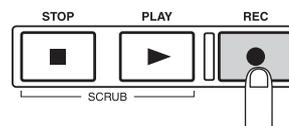
Une autre façon de construire un morceau est de d'abord programmer des Patterns rythmiques vides pour le nombre de mesures nécessaires, puis de n'insérer des informations de Pattern que dans les mesures où il y a changement de Pattern. Cela programme rapidement les séries de Patterns.

**2-2 Saisir les informations d'accord**

Quand vous avez fini la saisie des informations de Patterns rythmiques, vous pouvez spécifier les informations d'accords (tonique et type). La phrase de basse changera en fonction.

Par exemple, vous pouvez avoir un Pattern rythmique avec une phrase jouée normalement en *mi* (E) mineur. En spécifiant *sol* (G) majeur comme accord pour ce Pattern, la ligne de basse passe en majeur et est transposée de E en G. Les informations d'accord peuvent être saisies sur chaque mesure, noire ou double-croche. Vous pouvez aussi changer d'accord/tonique en cours de Pattern rythmique.

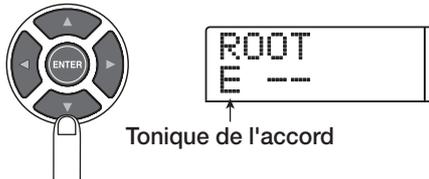
**1. Pressez la touche REC [●] au début du morceau.**



Pour revenir à la position de départ, vous pouvez employer les touches curseur Gauche/Droite.

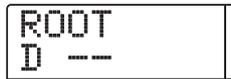
**2. Pressez la touche curseur Bas jusqu'à l'affichage de "ROOT" (Tonique) en première ligne d'écran.**

Dans cette condition, spécifiez la tonique de l'accord. Par exemple, quand vous spécifiez *mi* (E), l'affichage devient:



**3. Avec la molette, choisissez la tonique de l'accord.**

La phrase est transposée en fonction de la tonique.



**4. Pressez à nouveau la touche curseur Bas pour afficher "CHORD" en première ligne de l'écran.**



**5. Tournez la molette pour choisir le type d'accord.**

Les types d'accord disponibles sont dans le tableau suivant.

Ecran	Signification	Ecran	Signification
---	Pas de chang.	7sus4	7ème quarte susp
Maj	Majeur	sus4	Quarte suspendue
m	Mineur	m7b5	7ème m quinte dim
7	7ème	m6	6ème mineure
m7	7ème mineure	6	6ème majeure
M7	7ème majeure	m9	9ème mineure
aug	Augmenté	M9	9ème majeure
dim	Diminué	mM7	7ème min maj

Dans cet exemple, sélectionnez mineur (m).



**TRUC**

Si "--" est le type d'accord, seule la transposition s'effectue selon la tonique, mais la phrase n'est pas convertie. Utilisez cette fonction pour jouer la phrase d'origine telle quelle.

**6. Déplacez-vous à la position où vous voulez saisir l'accord suivant et programmez l'information d'accord comme décrit aux étapes 2 - 5.**

Il n'est pas obligatoire de saisir des informations d'accord là où il y a des informations de Pattern rythmique. Vous pouvez aussi changer d'accord en cours de Pattern ou de mesure.

Durant la saisie des informations d'accord, vous pouvez vous déplacer dans le morceau d'une des façons suivantes.

● **Déplacements par unités d'une mesure**

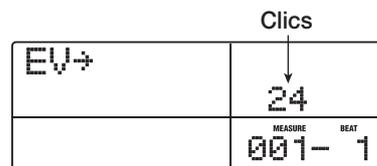
Presser les touches curseur Gauche/Droite fait passer en revue le point de départ des mesures.

● **Déplacements par unités d'un temps (noire)**

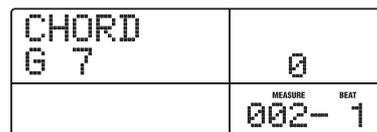
Presser les touches REW [◀◀]/FF [▶▶] fait passer en revue le point de départ des noires.

● **Déplacements par unités d'une double-croche**

Pressez la touche curseur Haut pour afficher l'indication "EV→", et tournez la molette pour un déplacement par paliers d'une double-croche (12 clics d'horloge).

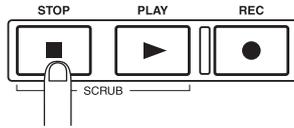


Dans cet exemple, avec les touches curseur Gauche/Droite, passez au début de la seconde mesure (2-1) et programmez l'accord G7.



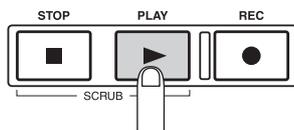
**7. Spécifiez tonique et accord pour les autres mesures de la même façon.**

- 8.** Une fois la saisie terminée, pressez la touche STOP [■].



La touche REC [●] s'éteint, et l'affichage revient à l'écran de morceau rythmique.

- 9.** Retournez au début du morceau rythmique et pressez la touche PLAY [▶].



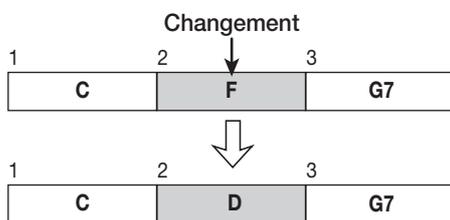
Le morceau rythmique créé est reproduit. Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

Si le morceau répond à vos désirs, pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

Si vous désirez changer un réglage d'accord, suivez les étapes ci-dessous alors que la touche REC [●] est allumée.

**● Changement de la tonique ou du type d'accord saisi**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour appeler la mesure à éditer, et avec les touches curseur Haut/Bas, faites s'afficher l'indication "ROOT" (pour éditer une information de tonique) ou "CHORD" (pour éditer une information de type d'accord). Changez ensuite le réglage avec la molette.

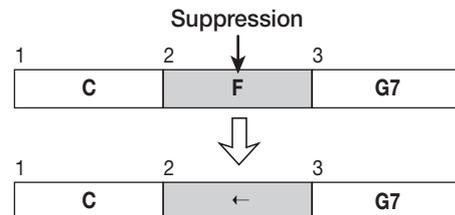


**● NOTE ●**

Quand vous changez une information de tonique/accord, la nouvelle information s'applique jusqu'au point suivant où une information de tonique/accord a été programmée. Prenez donc garde à ne pas programmer une mauvaise information.

**● Suppression d'une saisie de tonique ou type d'accord**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour appeler l'information de tonique/accord que vous désirez effacer, et pressez la touche [DELETE/ERASE] de la section rythmique. L'information de tonique/accord saisie est supprimée et l'affichage se change en "← ROOT" ou "← CHORD".



**● NOTE ●**

Quand vous supprimez une information de tonique/accord, l'information précédente s'applique jusqu'au point suivant où est programmée une information de tonique/accord. Prenez garde à ne pas programmer une mauvaise information.

## Etape 3: Enregistrer la première piste

Lors de cette étape, vous enregistrerez la première piste tout en écoutant le morceau rythmique que vous avez créé.

### 3-1 Réglage de la sensibilité d'entrée et du niveau d'enregistrement

Ajustez la sensibilité d'entrée en fonction de l'instrument connecté en prise d'entrée INPUT, et réglez le niveau du signal à enregistrer sur la piste.

#### 1. Connectez un instrument ou microphone à une prise d'entrée (input).

##### ● Connexion d'un instrument à haute impédance tel qu'une guitare ou une basse

Utilisez les prises GUITAR/BASS 1 ou GUITAR/BASS 2 de la face avant.

##### ● NOTE

Pour les instruments à préamplificateur intégré et ceux à haut niveau de sortie, de meilleurs résultats peuvent être obtenus avec les prises d'entrée INPUT 1 - 6 en face arrière.

##### ● Connexion d'un microphone

Utilisez une des prises d'entrée INPUT 1 - 6 en face arrière (UNBALANCE/asymétrique ou BALANCE/symétrique).

##### ● Connexion d'un synthétiseur ou autre matériel avec sortie stéréo de niveau ligne

Utilisez deux des prises d'entrée INPUT 1 - 6 en face arrière (UNBALANCE/asymétrique ou BALANCE/symétrique).

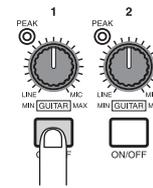
##### ● NOTE

- Quand il y a quelque chose de connecté aussi bien en prise GUITAR/BASS 1 de la face avant qu'en prise INPUT 1 de la face arrière, ou en prise GUITAR/BASS 2 de la face avant et en prise INPUT 2 de la face arrière, la prise de la face avant a priorité.
- Entre les connecteurs symétrique et asymétrique de la face arrière, la prise asymétrique (prise jack marquée UNBALANCE) a priorité.

#### 2. Pressez la touche [ON/OFF] de l'entrée à laquelle l'instrument ou le microphone est connecté, pour

que la touche s'allume.

La touche [ON/OFF] sert à activer et désactiver une entrée. Quand la touche est allumée, l'entrée est activée.



Quand une source stéréo est connectée, pressez en même temps les touches [ON/OFF] correspondantes pour qu'elles soient toutes deux allumées (normalement, seules deux touches peuvent être allumées simultanément. Si une troisième touche est pressée, cela éteint la première).

##### ● TRUC

Quand vous activez la touche [6TRACK RECORDING], tous les signaux arrivant aux entrées INPUT 1 - 6 sont simultanément enregistrés. Pour des détails, référez-vous en page 47.

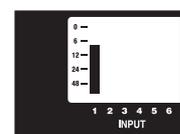
#### 3. Tout en jouant de l'instrument, utilisez la commande [INPUT] pour ajuster la sensibilité d'entrée.

Ajustez la commande pour que l'indicateur [PEAK] ("crête") ne s'allume qu'occasionnellement quand vous jouez de l'instrument à son plus haut niveau.



#### 4. Tout en jouant de l'instrument, utilisez la commande [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement.

Réglez le niveau d'enregistrement aussi haut que possible, mais évitez les réglages qui font s'allumer l'indicateur [CLIP] ("écrêtage"). Le niveau actuel de signal peut être contrôlé par la colonne INPUT en partie inférieure de l'afficheur.



## 3-2 Réglage de l'effet par insertion

Le MRS-1266 contient deux types d'effet: un "effet par insertion" qui peut être inséré sur le trajet d'un signal spécifique, et un "effet par boucle d'envoi/retour" qui peut s'appliquer à la totalité du morceau par l'emploi de l'envoi/retour du mixer.

Dans cet exemple, nous appliquerons l'effet par insertion à l'instrument connecté en prise d'entrée (INPUT).

### 1. Pressez la touche [INPUT SOURCE] dans la section effet.

L'indication "IN SRC IN" s'affiche. Cet écran sert à sélectionner l'emplacement d'insertion d'effet. Si autre chose s'affiche, tournez la molette pour obtenir l'indication "IN SRC IN".



### 2. Pressez la touche [EFFECT] en section afficheur.

La touche s'allume et vous pouvez sélectionner un Patch pour l'effet interne. Un "Patch" est un ensemble de réglages précédemment sauvegardés pour un effet interne. Un nouveau projet contient 190 Patches pour l'effet par insertion et vous pouvez instantanément changer les réglages d'effet en sélectionnant simplement un de ces Patches.



### 3. Utilisez les touches [ALGORITHM] de la section effet pour sélectionner un algorithme pour l'effet par insertion.



Un "algorithme" est une combinaison de modules d'effets (effets individuels) que l'effet par insertion vous permet d'utiliser simultanément. Les Patches d'effet par insertion sont organisés en fonction de leur algorithme. Cela signifie que pour sélectionner un Patch d'effet par insertion, vous commencez par sélectionner l'algorithme.

Il y a 5 algorithmes, décrits ci-dessous.

#### ● DUAL

Un algorithme adapté à l'enregistrement simultané de voix et de guitare, ou de deux guitares ou deux basses.

#### ● GUITAR/BASS

Un algorithme adapté à l'enregistrement de la guitare ou de la basse.

#### ● MIC

Un algorithme adapté aux voix ou à l'enregistrement par microphone.

#### ● LINE

Un algorithme adapté principalement à l'enregistrement d'instruments à sortie stéréo tels que synthétiseurs ou pianos électriques.

#### ● MASTERING

Un algorithme adapté au traitement d'un signal stéréo mixé, comme durant le mixage final.

Pour cet exemple, pressez la touche [GUITAR/BASS] pour sélectionner l'algorithme GUITAR/BASS. La touche [GUITAR/BASS] s'allumera et vous pouvez maintenant sélectionner les Patches qui utilisent l'algorithme GUITAR/BASS.



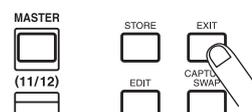
#### ■ TRUC ■

Pour des détails sur les algorithmes, référez-vous en page 118.

### 3. Tournez la molette pour sélectionner le Patch.



### 4. Pressez la touche [EXIT].



L'appareil revient à l'écran principal.

**TRUC**

Si vous désirez enregistrer sans envoyer le son au travers de l'effet par insertion, pressez la touche [BYPASS] depuis l'écran principal. Cela neutralisera l'effet par insertion. Quand vous pressez une fois encore la touche [BYPASS], elle s'éteint et la neutralisation est désactivée.

### 3.3 Sélection d'une piste et enregistrement

Maintenant, nous enregistrerons le son (avec application de l'effet par insertion) sur une piste.

**1. Si nécessaire, ré-ajustez le niveau d'enregistrement avec la commande [REC LEVEL] tout en jouant de votre instrument.**

Par défaut, l'effet par insertion est placé avant la commande [REC LEVEL]. Pour cela, le niveau d'enregistrement peut changer si vous changez le Patch de l'effet par insertion.

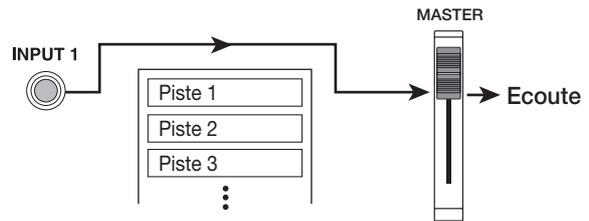
**2. L'enregistreur étant arrêté, pressez répétitivement la touche de statut de la piste (1 - 8, 9/10) pour qu'elle s'allume en rouge.**

Les touches de statut 1 - 8 et 9/10 servent à commuter on/off la neutralisation des voies et à sélectionner la piste d'enregistrement. Chaque fois que vous pressez une touche de statut, elle passe par les statuts suivants:

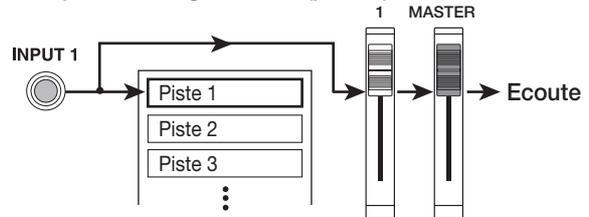
- Allumée en vert (neutralisation (mute) inactive)
- ↓
- Eteinte (neutralisation (mute) active)
- ↓
- Allumée en rouge (sélectionnée comme piste d'enregistrement)

Quand la touche de statut est rouge, le routage du signal entrant change comme suit.

Si aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée



Si une piste d'enregistrement (piste 1) est sélectionnée



Si vous désirez enregistrer une source stéréo, sélectionnez les pistes d'enregistrement par une des méthodes suivantes.

● **Enregistrement sur pistes stéréo (pistes 9/10)**

Pressez la touche de statut des pistes 9/10 jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge. Le signal de la prise ayant le plus petit numéro est enregistré en piste 9 et l'autre en piste 10.

● **Enregistrement en stéréo sur les pistes 1 - 8**

Pressez les touches de statut des pistes 1/2, 3/4, 5/6, ou 7/8 simultanément pour les allumer en rouge. Le signal de la prise ayant le plus petit numéro est enregistré sur la piste impaire et l'autre sur la piste paire.

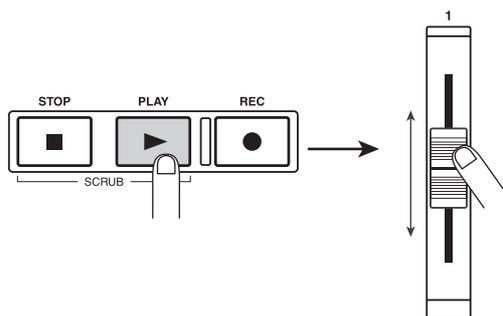
● **Enregistrement mono sur les pistes 1 - 8**

Pressez la touche de statut d'une des pistes 1-8 jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge. Les canaux stéréo sont mixés et enregistrés sur cette seule piste.

**TRUC**

Normalement, seules deux pistes mono ou une piste stéréo peuvent être enregistrées simultanément. En activant le mode 6TR REC, les signaux des entrées INPUTS 1 - 6 peuvent être enregistrés sur 6 pistes simultanément. Pour des détails, voir page 47.

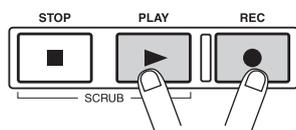
**3. Pressez la touche PLAY [▶] et tout en écoutant le morceau rythmique, bougez le fader de la piste sélectionnée pour ajuster le niveau d'écoute du signal entrant.**



Si nécessaire, vous pouvez bouger les faders DRUM/BASS pour ajuster le volume de section rythmique. Quand vous avez fini d'ajuster le volume d'écoute, pressez la touche STOP [■] pour stopper le morceau rythmique. Puis pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau.

**4. Pour lancer l'enregistrement, pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau. Puis tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].**

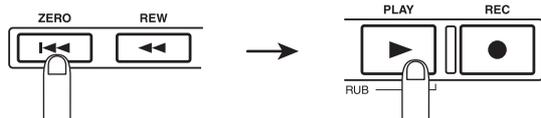
Les touches REC [●] et PLAY [▶] s'allumeront et l'enregistrement commencera. Enregistrez votre interprétation instrumentale tout en écoutant le morceau rythmique.



**5. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche STOP [■].**

Les touches REC [●] et PLAY [▶] s'éteindront et l'enregistrement s'arrêtera.

**6. Pour écouter le contenu enregistré, pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].**



La piste sera reproduite avec le morceau rythmique. Si vous désirez refaire l'enregistrement, répétez les étapes 2 -6.

**7. Si vous êtes satisfait du contenu enregistré, pressez la touche de statut de la piste enregistrée pour qu'elle s'allume en vert.**

**TRUC**

- Le contenu enregistré peut être copié, supprimé ou édité sur la totalité de la piste ou sur une plage que vous aurez spécifiée (→ p. 54).
- En changeant de V-take pour la piste, vous pouvez enregistrer une nouvelle prise tout en préservant la prise actuelle (→ p. 38).
- Quand l'enregistreur est arrêté, vous pouvez utiliser les touches REW [◀◀]/FF [▶▶] et la molette pour déplacer la position actuelle (→ p. 40).

## Etape 4: Adjonction de nouvelles pistes

Dans cette étape, vous apprendrez comment enregistrer un autre instrument ou des voix sur une nouvelle piste tout en écoutant le morceau rythmique et la piste que vous avez déjà enregistrée. L'enregistrement de parties additionnelles de cette façon est appelé "enregistrement multipiste".

### 4-1 Sélection d'un Patch d'effet par insertion

Nous appliquerons aussi un effet par insertion au signal entrant.

- 1.** Connectez l'instrument et ajustez la sensibilité d'entrée comme décrit en étape 2-1.
- 2.** Utilisez les touches [ALGORITHM] de la section effet pour sélectionner un algorithme pour l'effet par insertion.
- 3.** Tournez la molette pour sélectionner le Patch.
- 4.** Pressez la touche [EXIT].

L'unité revient à l'écran principal.

### 4-2 Sélection d'une piste et enregistrement

A présent, nous réglerons le niveau d'enregistrement et effectuerons l'enregistrement sur la piste suivante.

- 1.** Ajustez le niveau d'enregistrement avec la commande [REC LEVEL] tout en jouant de votre instrument.
- 2.** Avec l'enregistreur arrêté, pressez répétitivement la touche de statut de la piste à utiliser pour qu'elle s'allume en rouge.
- 3.** Bougez le fader de la piste sélectionnée pour ajuster le niveau d'écoute du signal entrant.

Si nécessaire, pressez la touche PLAY [▶] et bougez les faders DRUM/BASS et le fader de la piste déjà enregistrée pour ajuster la balance de volume du morceau rythmique et de cette piste.

- 4.** Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau.
- 5.** Pour lancer l'enregistrement, tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

Les touches REC [●] et PLAY [▶] s'allumeront et l'enregistrement commencera. Enregistrez votre instrument tout en écoutant la reproduction du morceau rythmique et de la piste déjà enregistrée.

- 6.** Pour terminer l'enregistrement, pressez la touche STOP [■].

Les touches REC [●] et PLAY [▶] s'éteindront et l'enregistrement s'arrêtera.

#### TRUC

Si vous désirez ne refaire qu'une partie de la piste, utilisez la fonction d'enregistrement par insertion Punch-in/Punch-out (→ p. 40).

- 7.** Pour écouter le contenu enregistré, pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].

Les pistes seront reproduites conjointement au morceau rythmique. Si vous êtes satisfait du contenu enregistré, pressez la touche de statut de la piste enregistrée pour qu'elle s'allume en vert.

Utilisez la même procédure pour enregistrer d'autres pistes.

## Etape 5: Mixage

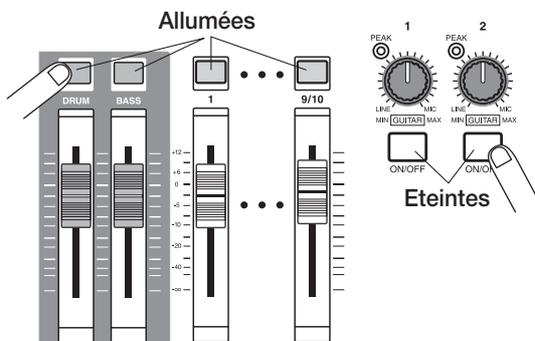
Quand vous avez fini l'enregistrement de toutes les pistes, vous pouvez ajuster le niveau de volume, le panoramique, etc de la section rythmique et de la section des pistes enregistrées, utiliser l'effet par envoi/retour et l'effet par insertion et accomplir d'autres processus pour finaliser le morceau.

### 5-1 Réglage de volume, panoramique et égalisation

Voici comment ajuster le volume, le panoramique (position stéréo gauche/droite) et l'égaliseur (EQ) pour chaque voie de la section mixer et pour le son de batterie/basse (Drum/Bass).

#### ■ Réglage du volume

1. Assurez-vous que toutes les touches de statut des pistes enregistrées et celles de DRUM et BASS sont allumées en vert. De plus, pressez les touches [ON/OFF] de la section d'entrée (INPUT) pour les éteindre.

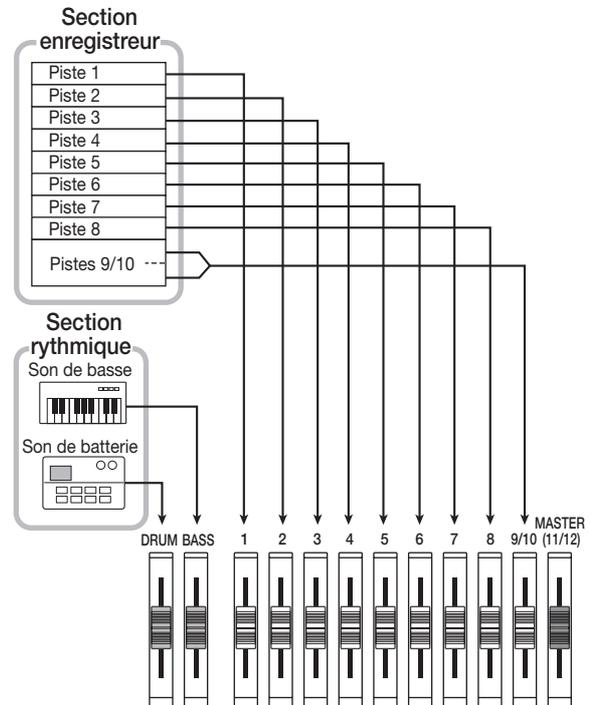


#### ■ TRUC

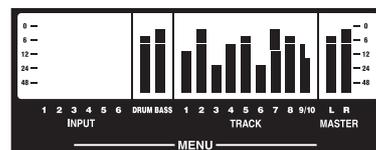
Vous pouvez également ajouter le signal des prises d'entrée lors du mixage. Dans ce cas, laissez la touche [ON/OFF] correspondante sur ON.

2. Réglez le fader [MASTER] en position 0 (dB).
3. Pressez la touche PLAY [▶] pour faire reproduire le morceau et utilisez les faders des pistes enregistrées et les faders [DRUM] et [BASS] pour ajuster la balance de volume.

Les signaux de la section rythmique et ceux des différentes pistes sont envoyés aux faders correspondants qui agissent comme un mixer intégré. L'assignation de signaux aux faders est telle que donnée dans le schéma suivant.



L'indicateur de niveau de la partie inférieure de l'afficheur montre le niveau de chaque piste et celui des sons de batterie et basse après passage par les faders. L'indicateur de niveau montre aussi le niveau MASTER L et R (gauche et droit) reflétant le réglage du fader [MASTER]. Quand vous réglez les niveaux, ajustez les faders pour que le point 0 (dB) ne s'allume pas.



#### ■ TRUC

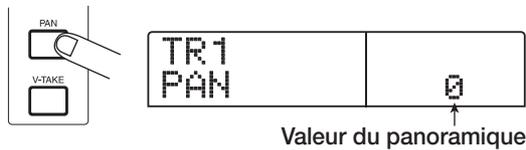
Si désiré, l'affichage peut être configuré pour afficher le niveau des signaux avant fader (→ p. 156).

#### ■ Réglage de la valeur de panoramique

4. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PAN] en section TRACK PARAMETER.

Quand vous pressez une des touches de la section TRACK

PARAMETER, le menu des paramètres de piste apparaît, vous permettant de régler des paramètres tels que panoramique, égaliseur (EQ) et niveau d'envoi à l'effet pour chaque piste et pour les sons de batterie et de basse. L'illustration ci-après donne un exemple du menu apparaissant quand on presse la touche [PAN].



**5. Pressez la touche de statut de la piste dont vous désirez régler le panoramique (ou la touche de statut [DRUM]/[BASS]).**

La touche de statut sélectionnée s'allume en orange. Quand le menu des paramètres de piste est affiché, la touche de statut (ou les touches curseur Gauche/Droite) peut servir à sélectionner la piste ou le son de batterie/basse à régler.



**6. Tournez la molette pour ajuster la valeur de panoramique.**

La valeur de panoramique peut être réglée dans la plage L100 (extrême gauche) – 0 (centre) – R100 (extrême droite).

**7. Répétez les étapes 5-6 pour régler le panoramique des autres pistes.**

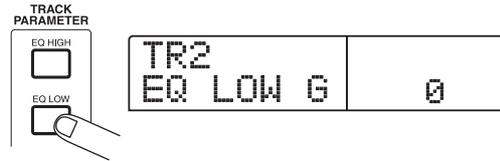
**TRUC**

Pour les pistes 9/10 et le son de batterie, le paramètre PAN fonctionne comme un paramètre BALANCE qui ajuste la balance de volume entre les canaux gauche et droit.

**■ Réglage de l'égalisation**

**8. Pour ajuster l'égalisation de chaque piste, pressez la touche [EQ HIGH] ou [EQ LOW].**

Pressez la touche [EQ HIGH] pour ajuster l'égaliseur des hautes fréquences ou [EQ LOW] pour ajuster l'égaliseur des basses fréquences.



**9. Pressez la touche de statut de la piste dont vous désirez ajuster l'égaliseur (ou la touche de statut [DRUM]/[BASS]).**

**10. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre d'égalisation à régler et tournez la molette pour modifier son réglage.**

Les paramètres disponibles et leurs plages de réglages sont les suivants.

● **Touche [EQ HIGH] pressée**

• **EQ HI G**

Ajuste l'amplification/atténuation dans les hautes fréquences: -12 - 0 - 12 (dB)

• **EQ HI F**

Ajuste la fréquence d'action pour l'amplification/atténuation des hautes fréquences: 500 - 18000 (Hz)

● **Touche [EQ LOW] pressée**

• **EQ LO G**

Ajuste l'amplification/atténuation dans les basses fréquences: -12 - 0 - 12 (dB)

• **EQ LO F**

Ajuste la fréquence d'action pour l'amplification/atténuation des basses fréquences: 40 - 1600 (Hz)

**TRUC**

• Quand les paramètres EQ HI G / EQ HI F sont affichés, vous pouvez presser la touche [EQ HIGH] pour commuter on/off l'égaliseur haute fréquence (la touche s'éteint quand il est désactivé).

• Quand les paramètres EQ LO G / EQ LO F sont affichés, vous pouvez presser la touche [EQ LOW] pour commuter on/off l'égaliseur basse fréquence (la touche s'éteint quand il est désactivé).

**11. Ajustez l'égalisation pour les autres pistes et pour le son de batterie/basse de la même façon.**

**12. Quand vous avez fini de créer les réglages, pressez la touche [EXIT].**

L'unité retourne à l'écran principal.

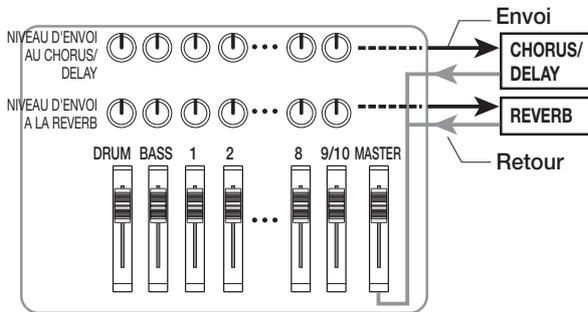
**TRUC**

Les paramètres réglés ici peuvent être sauvegardés dans une Scène (→ p. 82).



## 5-2 Emploi de l'effet par envoi/retour

L'effet par envoi/retour est connecté en interne à la boucle d'envoi/retour du mixer. Le MRS-1266 vous permet d'utiliser deux types d'effets par envoi/retour: reverb et chorus. Le schéma suivant montre le trajet du signal dans la boucle d'effet envoi/retour.



L'intensité du signal envoyé à chaque effet (le niveau d'envoi) ajuste l'amplitude de chaque effet par envoi/retour pour chaque piste ou pour le son de batterie/basse. Monter le niveau d'envoi augmente le niveau du signal envoyé à l'effet, ce qui donne un effet plus profond pour cette piste. Dans cet exemple, nous sélectionnerons un Patch d'effet par envoi/retour et ajusterons le niveau d'envoi de chaque piste pour régler la quantité de reverb et chorus.

### ■ Sélection du Patch par envoi/retour

Un projet nouvellement créé contient 30 Patches pour la reverb et le chorus/delay. Pour sélectionner un Patch, procédez comme suit.

- 1. Pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] en section effet.**

Pressez la touche [REVERB] pour sélectionner un Patch de reverb ou la touche [CHORUS/DELAY] pour sélectionner un Patch de chorus/delay. L'afficheur indiquera le Patch actuellement sélectionné pour l'effet choisi. L'écran ci-dessous est un exemple de ce qui s'affiche quand on presse la touche [REVERB].

- 2. Tournez la molette pour sélectionner un Patch.**

- 3. Quand vous avez sélectionné le Patch, pressez la touche [EXIT].**

L'unité revient à l'écran principal. Si désiré, pressez ensuite la touche [CHORUS/DELAY] et sélectionnez un Patch de chorus/delay.

### ■ Réglage du niveau d'envoi

- 4. Pressez la touche [CHORUS/DELAY SEND] ou la touche [REVERB SEND] dans la section TRACK PARAMETER.**

Pressez la touche [REVERB SEND] si vous désirez ajuster le niveau d'envoi à la reverb ou la touche [CHORUS/DELAY SEND] si vous voulez ajuster le niveau d'envoi au chorus/delay. Quand vous pressez la touche, le niveau d'envoi actuel à l'effet pour la piste ou le son de batterie/basse dont la touche de statut est allumée s'affiche. Par exemple, quand la touche [REVERB SEND] est pressée, un écran tel que celui ci-dessous apparaît.



- 5. Pressez la touche de statut de la piste dont vous désirez régler le niveau d'envoi (ou la touche de statut [DRUM]/[BASS]).**

La valeur de niveau d'envoi pour la piste ou le son sélectionné s'affichera.

- 6. Pressez la touche PLAY [▶], et pendant que le morceau est reproduit, tournez la molette pour ajuster la valeur de niveau d'envoi.**

- 7. Ajustez le niveau d'envoi pour les autres pistes et sons de la même façon.**

**8.** Lorsque vous avez fini les réglages, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne à l'écran principal.

### 5-3 Emploi de l'effet de mastering

Vous pouvez placer l'effet par insertion immédiatement avant le fader [MASTER] et utiliser un des Patches d'algorithme MASTERING pour modifier la dynamique ou le timbre de la totalité du morceau. Pour appliquer un effet par insertion à la totalité du morceau, procédez comme suit.

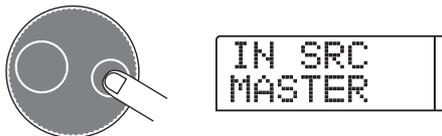
#### ■ Changement du point d'insertion de l'effet par insertion

**1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [INPUT SOURCE] dans la section effet.

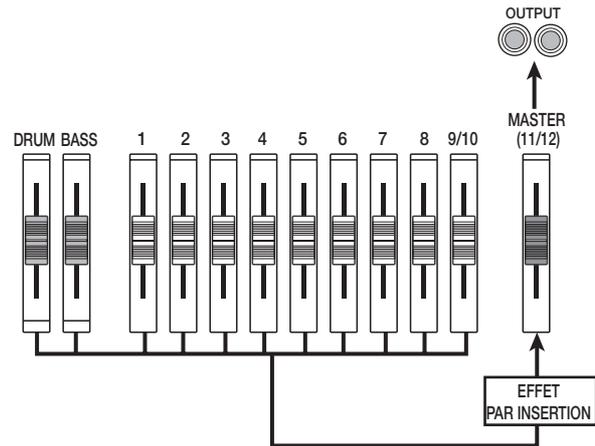
La touche clignote et l'indication "IN SRC IN" s'affiche. Depuis cet écran, vous pouvez changer le point d'insertion de l'effet par insertion.



**2.** Tournez la molette pour faire s'afficher "IN SRC MASTER".



A présent, l'effet par insertion est inséré immédiatement avant le fader [MASTER] et peut traiter le signal de la totalité du morceau.



**TRUC**

L'effet par insertion peut également être inséré dans n'importe quelle piste du mixer ou sur le trajet du signal de batterie/basse (→ p. 119).

**3.** Pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne à l'écran principal.

#### ■ Sélection d'un Patch pour l'effet par insertion

**4.** Pressez la touche [MASTERING] en section effet.

L'algorithme MASTERING sera sélectionné pour l'effet par insertion. Le Patch actuellement sélectionné s'affiche.



**5.** Tournez la molette pour sélectionner le Patch.

**6.** Pressez la touche PLAY [▶] pour faire reproduire le morceau.

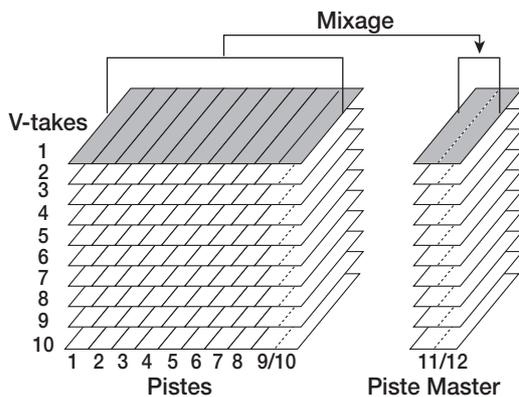
La totalité du morceau passera au travers de l'effet par insertion immédiatement avant d'arriver au fader [MASTER]. Si désiré, vous pouvez éditer le Patch actuellement sélectionné pour faire des réglages détaillés de la façon dont l'effet s'applique.

**7.** Quand vous avez vérifié que le son est celui désiré, pressez la touche STOP [■] puis la touche [EXIT].

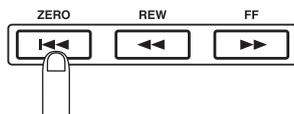
L'unité retourne à l'écran principal.

## 5-4 Enregistrement de la piste Master

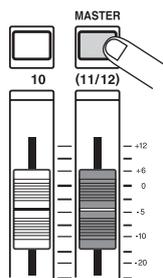
Pour terminer, vous enregistrerez (mixerez) le morceau terminé sur la piste Master. C'est en fait une paire de pistes stéréo conçue uniquement pour être utilisée au mixage. Comme les autres pistes, la piste Master a également 10 V-takes.



1. Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau.

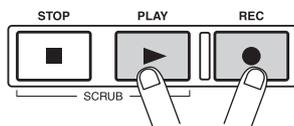


2. Pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour qu'elle s'allume en rouge.



La piste Master peut maintenant être enregistrée.

3. Tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].



L'enregistrement sur la piste Master commence. Le signal est enregistré après passage par le fader [MASTER] (et traitement par l'effet par insertion et l'effet par envoi/retour).

4. Quand l'enregistrement est terminé, pressez la touche STOP [■].

L'enregistreur et la section rythmique sont arrêtés.

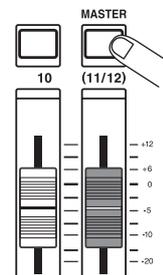
5. Pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour l'allumer en vert.

Quand la touche est allumée en vert, la piste Master peut être reproduite. A cet instant, les autres touches de statut ([DRUM], [BASS], 1 - 8, 9/10) sont automatiquement neutralisées.

6. Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].

La piste Master est reproduite. Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

7. Pour retourner au fonctionnement normal du MRS-1266, pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour l'éteindre.



La neutralisation des autres pistes et sons, exceptée la piste Master, est annulée et les touches de statut reviennent à leur condition d'origine.

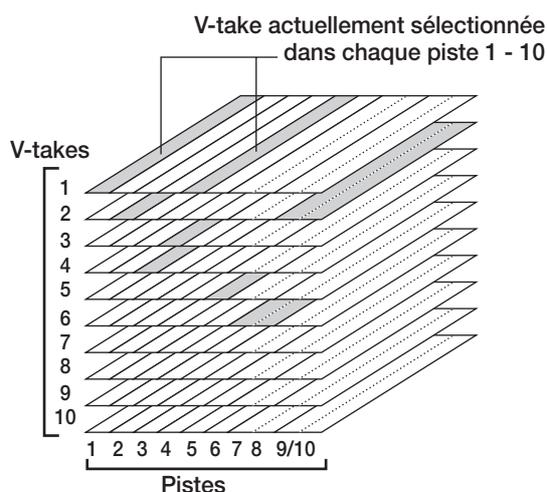
### TRUC

- Avec le graveur de CD-R/RW, vous pouvez enregistrer le contenu de la piste Master sur support CD-R/RW pour créer un CD audio. Pour des détails, référez-vous en page 129.
- Le contenu de la piste Master peut également être édité ultérieurement.

# Référence [Enregistreur]

## Emploi des V-takes

Chaque piste 1 - 10 de l'enregistreur a dix pistes virtuelles, nommées "V-takes". Pour chaque piste, vous pouvez choisir une V-take, qui sera utilisée pour l'enregistrement et la lecture. Par exemple, vous pouvez changer de V-take pour enregistrer plusieurs fois une voix ou un solo de guitare sur la même piste, comparer ensuite les prises et garder la meilleure V-take.



## Changement de V-take

Voici comment changer de V-take dans chaque piste 1 - 10.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [V-TAKE] de la section Track Parameter.

La touche [V-TAKE] s'allume, et le numéro de piste, le numéro de V-take, et le nom de V-take s'affichent.

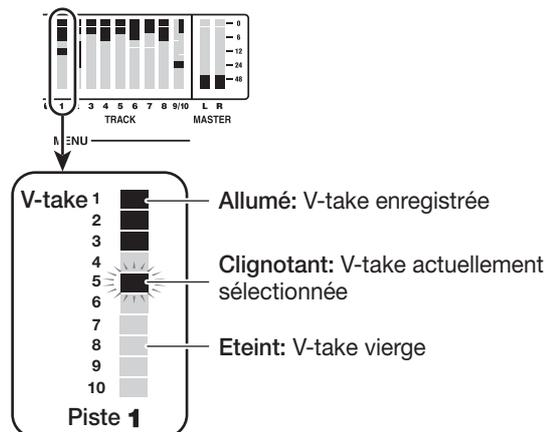
```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

### TRUC

Si vous sélectionnez une V-take sur laquelle rien n'est enregistré, l'indication "NO DATA" apparaît.

La zone d'affichage de niveau vous aidera par des points allumés (V-take enregistrée) et éteints (V-take vierge).

Des points clignotants identifient la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste (les V-takes enregistrées/vierges clignotent en synchronisation).



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner une piste.

```
TR 2- 1
GTR 2- 1
```

### TRUC

Vous pouvez aussi sélectionner la piste avec les touches de statut (1 - 8, 9/10, [MASTER]). Pour les pistes 9/10, l'alternance entre 9 et 10 se fait à chaque pression de la touche.

3. Tournez la molette pour sélectionner la V-take.

### TRUC

Pour les pistes 9/10, vous pouvez sélectionner une V-take différente pour chaque piste.

4. Répétez les étapes 2 - 3 si nécessaire, pour sélectionner une V-take dans chaque piste.

5. Une fois les V-takes choisies, pressez la touche [EXIT].

La touche [V-TAKE] s'éteint, et l'écran principal réapparaît.

## Edition du nom d'une V-take

Une V-take enregistrée est automatiquement dotée d'un nom, selon le principe suivant.

- DULxx-yy

V-take enregistrée avec algorithme DUAL (effet/insertion)

- **GTRxx-yy**

V-take enregistrée avec algorithme GUITAR/BASS (effet/insertion)

- **MICxx-yy**

V-take enregistrée avec algorithme MIC (effet/insertion)

- **LINxx-yy**

V-take enregistrée avec algorithme LINE (effet/insertion)

- **MASxx-yy**

V-take enregistrée avec algorithme MASTERING (effet/insertion)

- **BYPxx-yy**

V-take enregistrée sans intervention de l'effet par insertion

- **BOUxx-yy**

V-take enregistrée à l'aide de la fonction Report (Bounce)

Ces noms peuvent être édités selon vos besoins.

### 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [V-TAKE] de la section Track Parameter.

La touche [V-TAKE] s'allume, et le numéro de piste, le numéro de V-take et le nom de V-take s'affichent.

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

#### ● NOTE ●

Seul le nom de la V-take sélectionnée dans chacune des pistes 1 - 10 peut être changé.

### 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la piste contenant la V-take dont vous désirez éditer le nom.

Vous pouvez aussi sélectionner la piste avec les touches de statut (1 - 8, 9/10, [MASTER]).

```
TR 2- 1
GTR 2- 1
```

#### ● NOTE ●

Si vous sélectionnez une V-take sur laquelle rien n'est enregistré, l'indication "NO DATA" apparaît et le nom ne peut pas être édité.

### 3. Pressez la touche [EDIT].

Le premier caractère du nom de V-take clignote. Cela signifie que vous pouvez changer ce caractère.

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

### 4. Avec les touches curseur Gaucher/Droite, amenez le clignotement sur le caractère à changer.

### 5. Tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

**Chiffres:** 0 - 9

**Lettres:** A - Z, a - z

**Symboles:** (espace) ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . /  
: ; < > = ? @ [ ] ^ \_ ` { }  
| ¥ ← →

### 6. Répétez les étapes 4 - 5 jusqu'à obtention du nom désiré.

### 7. Quand vous avez fini l'édition du nom, pressez la touche [EXIT].

Le nouveau nom est validé et l'appareil redevient comme à l'étape 2. Si nécessaire, vous pouvez éditer le nom des autres V-takes.

### 8. Pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

La touche [V-TAKE] s'éteint.

#### ■ TRUC ■

Si une V-take enregistrée est effacée, son nom redevient "NO DATA".

## Accès direct à un point dans le morceau (Fonction Localisation)

Vous pouvez spécifier une position dans le morceau en unités de temps (minutes/secondes/millisecondes) ou en unités de mesure (mesure/temps/clic), et y accéder directement.



- 1. L'enregistreur étant arrêté, utilisez les touches curseur Gauche/Droite depuis l'écran principal pour amener le clignotement sur l'unité à changer.**

Par exemple, pour changer les minutes, faites clignoter le segment marqué "M".



- 2. Tournez la molette pour spécifier la valeur.**

En affichage temporel, minutes, secondes et millisecondes peuvent être spécifiées. En affichage de mesure, les mesures (mesure), les temps (beat) et clics d'horloge peuvent être spécifiés. Quand vous changez la valeur affichée, l'unité accède immédiatement à cette nouvelle position. Presser la touche PLAY [▶] lance la lecture depuis ce point.

## Ne ré-enregistrer qu'une zone précise (Fonction Punch-in/out)

Le Punch-in/out est une fonction qui vous permet de ne ré-enregistrer qu'une portion d'une piste déjà enregistrée. Le passage en enregistrement d'une piste en cours de lecture est appelé "punch-in", et le retour à la lecture d'une piste en cours d'enregistrement s'appelle "punch-out".

Le MRS-1266 offre deux méthodes pour cela. Vous pouvez utiliser les touches de façade ou une pédale commutateur (optionnelle) pour déclencher le punch-in/out ("punch-in/out manuel"), ou demander un punch-in/out automatique en des points préalablement déterminés ("auto punch-in/out").

### Emploi du punch-in/out manuel

Cette section décrit comment effectuer un punch-in/out manuel pour ré-enregistrer une portion d'une piste déjà enregistrée, à l'aide des touches de façade ou d'une pédale commutateur (optionnelle).

#### TRUC

Si vous voulez employer une pédale (FS01/FS02 ZOOM) pour le punch-in/out, connectez-la en prise [FOOT SW] de la face avant.

#### NOTE

Avec les réglages par défaut de la MRS-1266, une pédale commutateur connectée en prise [FOOT SW] pilote les fonctions lecture/arrêt de l'enregistreur. Pour que la pédale pilote le punch-in/out, vous devez d'abord changer son réglage (→ p. 153).

- 1. Pressez répétitivement la touche de statut de la piste où se fera le punch-in/out, jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.**
- 2. Montez le fader de cette piste jusqu'à une position adaptée.**
- 3. Tout en jouant de l'instrument connecté en entrée (INPUT), utilisez les commandes [INPUT] et [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement.**

Si nécessaire, faites reproduire l'enregistreur et utilisez les faders de la section mixer pour ajuster la balance de mixage de votre instrument et des pistes reproduites.

**4.** Localisez un point situé plusieurs mesures avant le point de punch-in voulu, et pressez la touche **PLAY** [▶] pour lancer la reproduction par l'enregistreur.

**5.** Quand vous arrivez au point de punch-in, pressez la touche **REC** [●] (ou la pédale commutateur).

La touche **REC** [●] s'allume, et l'enregistrement commence depuis cet emplacement.

**6.** Quand vous arrivez au point de punch-out voulu, pressez à nouveau la touche **REC** [●] (ou la pédale commutateur).

La touche **REC** [●] s'éteint, et l'enregistrement laisse la place à la reproduction de ce qui était déjà enregistré.

**7.** Pour stopper la lecture, pressez **STOP** [■].

**8.** Pour écouter le nouvel enregistrement, accédez au point de l'étape 4, et pressez la touche **PLAY** [▶].

## Emploi de l'auto punch-in/out

L'auto punch-in/out est une fonction qui vous permet de spécifier à l'avance la zone à ré-enregistrer. Le punch-in se fera automatiquement quand vous atteindrez le point de début (point d'entrée In), de même que le punch-out quand vous atteindrez le point de fin (point de sortie Out). C'est pratique par exemple quand vous ne pouvez pas manoeuvrer le MRS-1266 car vous jouez vous-même de l'instrument, ou quand une commutation très rapide est nécessaire.



Pour effectuer une procédure d'auto punch-in/out, vous devez d'abord spécifier les points In et Out, puis faire l'enregistrement. La procédure est la suivante.

**1.** Montez le fader de la piste où se fera l'auto punch-in/out jusqu'à une position adaptée.

**2.** Tout en jouant de l'instrument connecté en entrée (INPUT), utilisez les commandes [INPUT] et [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement.

**3.** Localisez le point où se fera le punch-in, et pressez

la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

La touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] clignote. Cela détermine le "point In" où commencera l'enregistrement.

**4.** Localisez le point où se fera le punch-out, et pressez une fois encore la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

Cela détermine le "point Out" où finira l'enregistrement. La touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] s'allumera de façon fixe, indiquant que la fonction auto punch-in/out est activée.

### ● TRUC ●

Pour spécifier précisément les points In/Out, il est pratique d'utiliser la fonction de défilement Scrub (→ p. 52) pour repérer les emplacements et d'assigner au préalable un marqueur (→ p. 49) à ces emplacements.

**5.** Utilisez la fonction Localisation pour vous placer avant le point In.

**6.** Pressez répétitivement la touche de statut de la piste où se fera le punch-in/out, jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

### ● NOTE ●

Une touche de statut allumée en rouge signifie que la position actuelle est située entre les points In et Out. Dans ce cas, déplacez-vous à nouveau jusqu'à un point antérieur au point In.

**7.** Pour vous entraîner préalablement à l'auto punch-in/out, pressez la touche **PLAY** [▶].

L'enregistreur commence la lecture. Quand vous arrivez au point In, la piste visée par le punch-in/out est neutralisée. Arrivé au point Out, la neutralisation est supprimée (vous pourrez écouter le signal entrant dans cet intervalle). Cette action ne supprimera ni n'enregistrera rien sur la piste. Quand votre entraînement est terminé, revenez à un emplacement antérieur au point In. Si nécessaire, ajustez les points In/Out.

**8.** Pour réellement accomplir l'auto punch-in/out, tenez enfoncée la touche **REC** [●] et pressez la touche **PLAY** [▶].

Quand vous arrivez au point In, l'enregistrement commence automatiquement (punch-in). Quand vous atteignez le point

Out, l'enregistrement cesse automatiquement, laissant la place à la reproduction (punch-out).

**9.** Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche STOP [■].

**10.** Pour écouter le résultat de votre enregistrement, replacez-vous avant le point In, et pressez la touche PLAY [▶].

Si vous désirez refaire l'enregistrement, répétez les étapes 5 - 9.

**11.** Si vous êtes satisfait de l'enregistrement, pressez la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] pour l'éteindre.

La fonction auto punch-in/out est désactivée, et les réglages des points In et Out sont effacés.

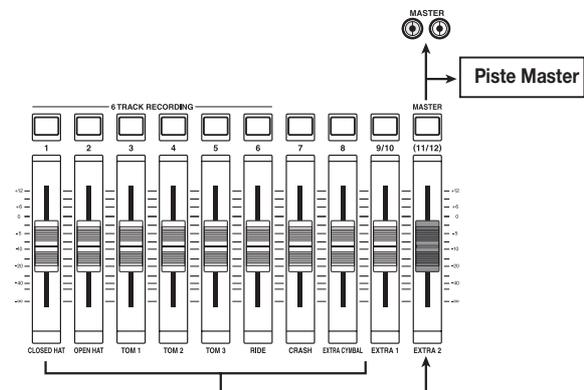
## Enregistrement de plusieurs pistes sur la piste Master (Fonction Mixage)

Cette section explique comment lire des pistes enregistrées et les sons de la section rythmique pour les enregistrer comme mixage stéréo dans la piste Master (mixage final).

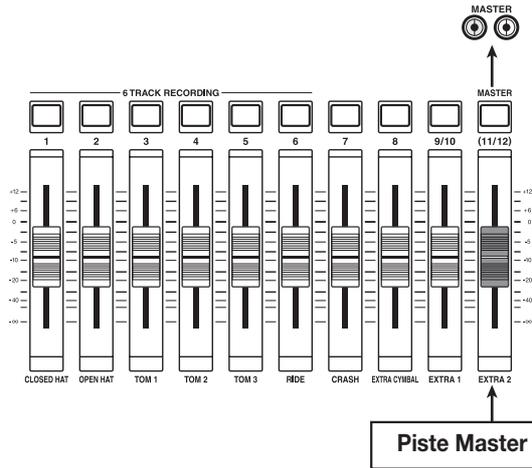
### A propos des pistes Master

La piste Master est une paire de pistes stéréo indépendante des pistes 1 - 10 normales. L'emploi le plus commun de la piste Master est l'enregistrement d'un processus de mixage. Le contenu de la piste Master peut servir à créer un CD audio.

Le MRS-1266 offre une piste Master stéréo par projet. Comme les pistes ordinaires 1 - 10, la piste Master a aussi dix pistes virtuelles (V-takes). Cela vous permet d'enregistrer différents mixages sur plusieurs V-takes et de sélectionner ensuite le meilleur.



Quand vous faites passer la piste Master en enregistrement, le signal venant du fader [MASTER] (le même signal que celui envoyé aux prises de sortie [OUTPUT]) est enregistré.



## Etapas du mixage

Voici comment mixer les pistes 1 - 10 et les sons de la section rythmique (batterie + basse) sur deux canaux stéréo et enregistrer ces derniers sur la piste Master.

1. Pressez la touche [V-TAKE] en section Track Parameter pour l'allumer.

L'écran de sélection de V-take pour chaque piste apparaît.

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

2. Pressez la touche de statut [MASTER].

La piste Master est sélectionnée. L'afficheur donne le numéro et le nom de la V-take actuellement sélectionnée pour la piste Master (si rien n'est enregistré dans la V-take, l'indication est "NO DATA".)

```
TR M- 1
NO DATA
```

### TRUC

Au lieu de presser la touche de statut [MASTER], vous pouvez aussi employer les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la piste Master.

3. Pour changer de V-take, tournez la molette.
4. Une fois la V-take sélectionnée, pressez la touche [EXIT].

La touche [V-TAKE] s'éteint, et l'appareil retourne à l'écran principal.

5. Depuis l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche de statut [MASTER] jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

La piste Master est maintenant prête à l'enregistrement. Quand la touche est allumée en rouge, les autres pistes fonctionnent normalement, tout comme la section rythmique et les effets.

### TRUC

Le signal enregistré sur la piste Master est celui venant du fader [MASTER]. C'est le même que celui envoyé aux prises de sortie [OUTPUT].

6. Placez l'enregistreur en lecture et ajustez la balance de mixage des différentes pistes.

Le réglage de niveau de chaque piste ainsi que les réglages d'effet par insertion et d'effet par envoi/retour ont tous une influence sur le signal envoyé à la piste Master. Ajustez les niveaux en observant l'indicateur de niveau L/R (G/D), et veillez à ce qu'il n'y ait aucun écrêtage du signal.

7. Pour effectuer le mixage, pressez la touche ZERO [◀] pour revenir au début du morceau, puis pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche REC [●].

L'enregistrement commence sur la piste Master.

8. Une fois l'enregistrement terminé, pressez la touche STOP [■].

---

## Lecture de la piste Master

---

Pour reproduire la piste Master enregistrée, procédez comme suit.

- 1.** Depuis l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche de statut [MASTER] jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.

L'appareil passe en mode de reproduction de la piste Master. Dans ce mode, toutes les autres touches de statut sont éteintes, toutes les autres pistes sont neutralisées (Mute), et tous les effets sont désactivés.

### **TRUC**

Quand la touche de statut [MASTER] est allumée en vert, les touches de transport, exceptée la touche REC [●], fonctionnent normalement.

- 2.** Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau, puis pressez la touche PLAY [▶].

La reproduction de la piste Master commence. Vous pouvez employer le fader [MASTER] pour ajuster le volume de lecture.

- 3.** Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

- 4.** Pour quitter le mode de reproduction de la piste Master, pressez la touche de statut [MASTER] pour l'éteindre.

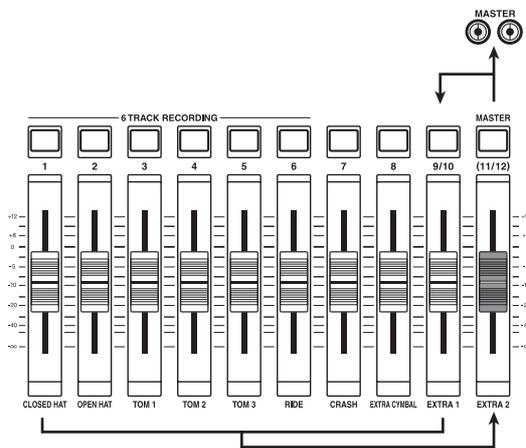
La neutralisation des pistes 1 - 10 et de la section rythmique est annulée, et l'appareil revient en fonctionnement normal. Les touches de statut qui avaient automatiquement été éteintes retournent à leur condition précédente.

## Combiner plusieurs pistes sur une seule (fonction report ou Bounce)

### Comment fonctionne le report

Le report ou «Bounce» est une fonction qui mixe les interprétations de la section enregistreur et de la section rythmique (kit de batterie + programme de basse) et les enregistre sur une ou deux pistes (cette fonction est parfois appelée "enregistrement ping-pong").

Par exemple, vous pouvez reporter le contenu des pistes 1-8 sur les pistes 9/10, puis changer de V-takes pour les pistes 1-8 en vue d'enregistrer de nouvelles versions de votre interprétation.



#### TRUC

- Vous pouvez aussi mixer les signaux des prises d'entrée [INPUT] lors de l'enregistrement du report.
- Si vous sélectionnez une seule piste mono comme destination du report, le signal mixé en mono sera enregistré.
- Si nécessaire, vous pouvez faire reproduire les 10 pistes et les reporter sur des V-takes vides.

### Faire les réglages de report

Avant d'utiliser la fonction de report, vous devez avoir fait certains réglages.

#### ■ Détermination du statut lecture/neutralisation pour les pistes à enregistrer

Par défaut, la (les) piste(s) de destination du report sera (seront) neutralisée(s). Si vous désirez faire reproduire une piste pendant que vous enregistrez le report sur une autre V-take de cette piste, utilisez la procédure suivante pour changer le réglage interne afin de permettre à la fois la lecture et l'enregistrement sur cette (ces) piste(s).

##### 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

##### 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

##### 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "BOUNCE RECTRACK" et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel est affiché.

```
RECTRACK
MUTE
```

##### • MUTE:

La (les) piste(s) d'enregistrement est (sont) neutralisée(s) (réglage par défaut).

##### • PLAY:

La (les) piste(s) d'enregistrement sera (seront) reproduite(s).

##### 4. Tournez la molette pour changer le réglage en "PLAY".

##### 5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

#### ■ Sélection de la V-take de destination de l'enregistrement

Par défaut, le résultat de la procédure de report sera enregistré sur la V-take actuellement sélectionnée pour la (les) piste(s) d'enregistrement.

Si vous désirez faire reproduire une piste tout en reportant sur une autre V-take de la même piste, vous pouvez utiliser

la procédure suivante pour changer la V-take de destination de l'enregistrement.

Pour des informations sur les V-takes, référez-vous en page 38.

- 1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

- 2.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

- 3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "BOUNCE REC TAKE" et pressez la touche [ENTER].

La V-take actuellement sélectionnée pour l'enregistrement est affichée.



```
REC TAKE
CURRENT
```

- **CURRENT:**

Le résultat du report sera enregistré sur la V-take actuellement sélectionnée pour la piste d'enregistrement (réglage par défaut).

- **1 - 10:**

Le résultat du report sera enregistré sur la V-take de numéro spécifié ici.

- 4.** Tournez la molette pour spécifier la V-take de destination de l'enregistrement.

- 5.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

---

## Exécution de l'enregistrement du report

---

Dans cet exemple, nous reporterons le contenu des pistes 1-10 sur la V-take 10 des pistes 9/10.

- 1.** Passez en écran UTILITY et vérifiez que les pistes enregistrées sont réglées pour être reproduites (→ p. 45).

- 2.** Toujours en écran UTILITY, vérifiez que la V-take 10 est sélectionnée comme destination d'enregistrement (→ p. 45).

- 3.** Depuis l'écran principal, pressez répétitivement les touches de statut des pistes 9/10 pour qu'elles s'allument en rouge.

Les pistes 9/10 sont maintenant prêtes à l'enregistrement.

- 4.** Pressez la touche [BOUNCE].

La touche [BOUNCE] s'allume et la fonction de report (Bounce) est activée. Les autres pistes et effets fonctionnent normalement.

- 5.** Réglez l'enregistreur en lecture et ajustez la balance de mixage des différentes pistes.

Les réglages de niveau de chaque piste ainsi que les réglages d'effet par insertion et d'effet par envoi/retour ont tous une influence sur le signal mixé. Ajustez les niveaux en observant l'indicateur de niveau L/R (G/D) et assurez-vous qu'aucun écrêtage de signal ne se produit.

- 6.** Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau puis pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche REC [●].

L'enregistrement commence sur les pistes 9/10.

- 7.** Une fois l'enregistrement terminé, pressez la touche STOP [■].

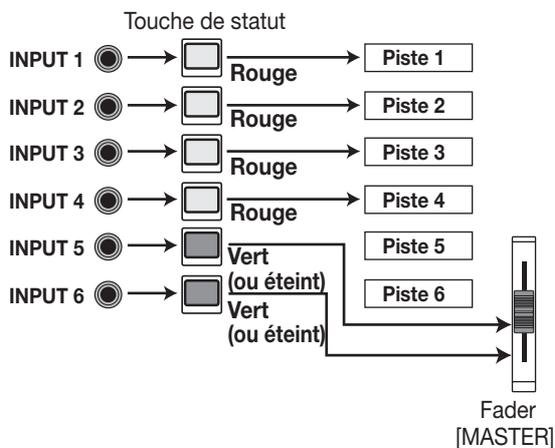
La fonction de report (Bounce) est terminée.

## Enregistrement simultané sur 6 pistes (mode 6TR REC)

Cette section explique comment utiliser le mode 6TR REC qui permet l'enregistrement simultané de 6 pistes.

### Comment fonctionne le mode 6TR REC

En mode 6TR REC, les signaux des entrées INPUT 1 - 6 (ou des prises d'entrée GUITAR/BASS INPUT 1 - 2) peuvent être directement enregistrés sur les pistes 1-6. C'est pratique par exemple pour enregistrer l'interprétation d'un groupe entier en une fois, en employant des pistes indépendantes pour les différentes parties. En mode 6TR REC, les entrées 1-6 et les pistes 1-6 correspondent directement. Quand la touche de statut d'une piste est allumée en rouge, le signal de cette entrée peut être enregistré sur la piste. Quand la touche de statut est éteinte ou allumée en vert, le signal de l'entrée correspondante est envoyé directement à un point situé juste avant le fader [MASTER].



#### NOTE

- En mode 6TR REC, l'enregistrement sur les pistes 7, 8, 9/10 et Master n'est pas possible. Si vous avez enregistré les pistes 1-6 et désirez continuer à enregistrer plus de deux pistes simultanément, vous devez d'abord déplacer les données audio enregistrées sur les pistes 7, 8, 9/10 (→ p. 62).
- Aussi, quand le mode 6TR REC est activé, vous pouvez utiliser l'effet par insertion sur n'importe quelle paire de canaux. L'effet par envoi/retour et les fonctions Punch-In/Out et report (Bounce) ne sont pas disponibles.

## Assignation d'un signal d'entrée à une piste

Après avoir ajusté le niveau des signaux des entrées INPUT 1 - 6 ou des entrées GUITAR/BASS INPUT 1 - 2, les signaux sont envoyés aux pistes 1-6 en section enregistreur.

**1.** Vérifiez que les instruments ou microphones à enregistrer sont connectés aux prises d'entrée INPUT 1 - 6 ou GUITAR/BASS INPUT 1 - 2.

**2.** Pressez la touche [6TRACK RECORDING] en section INPUT.

La touche s'allume et le MRS-1266 passe en mode 6TR REC.

**3.** Pressez les touches [ON/OFF] pour les entrées INPUT 1 - 6.

Une fois pressée, une touche s'allume en rouge et l'entrée correspondante est activée. Jusqu'à 6 entrées peuvent être sélectionnées simultanément.

**4.** Quand les instruments sont joués, ajustez les commandes [INPUT] pour obtenir un niveau souhaitable.

Les indicateurs [PEAK] ne doivent s'allumer qu'occasionnellement lorsque l'instrument est joué au volume maximal.

**5.** Pour utiliser un effet par insertion, pressez la touche [INPUT SOURCE] en section effet et pressez la touche [ON/OFF] pour l'entrée à laquelle vous désirez appliquer l'effet.

La touche [ON/OFF] correspondante s'allume en orange et l'effet par insertion est appliqué. En mode 6TR REC, les deux dernières entrées sélectionnées peuvent être traitées par effet.

#### NOTE

En mode 6TR REC, l'effet par envoi/retour ne peut pas être employé.

#### TRUC

Dans le statut par défaut d'un projet, un Patch adapté au jeu de guitare/basse est sélectionné comme effet par insertion. Si nécessaire, sélectionnez un autre Patch (→ p. 119).

- 6.** Pendant que les instruments sont joués, utilisez la commande [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement.

Réglez le niveau d'enregistrement aussi haut que possible, mais évitez des réglages qui font s'allumer l'indicateur [CLIP]. Le niveau actuel du signal peut être contrôlé en partie inférieure de l'afficheur (INPUT 1 - 6).

- 7.** Pressez les touches de statut pour les pistes (1 - 6) à enregistrer pour qu'elles s'allument en rouge.

Les signaux d'entrée du mixer sont envoyés aux pistes d'enregistrement correspondantes. Jusqu'à 6 touches de statut peuvent être activées simultanément. Si la touche [ON/OFF] d'une piste est activée (ON) mais que la touche de statut correspondante est sur OFF, l'entrée correspondante ne sera pas enregistrée.

#### **TRUC**

Si désiré, vous pouvez piloter le panoramique de chaque entrée dans le canal d'écoute. Pour cela, pressez la touche [PAN] de la section TRACK PARAMETER, sélectionnez une des entrées 1-6 avec les touches [ON/OFF] et tournez la molette pour ajuster la valeur de panoramique. Ce réglage ne s'applique qu'à l'écoute et n'a pas d'effet sur le signal enregistré.

- 8.** Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau puis pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche REC [●].

L'enregistrement de la piste commence.

- 9.** Une fois l'enregistrement terminé, pressez la touche STOP [■].

Si vous désirez retourner à l'enregistrement normal, pressez la touche [6TRACK RECORDING]. La touche s'éteint, et le mode 6TR REC est annulé.

## Enregistrement du son de batterie/basse (enregistrement rythmique)

Le MRS-1266 vous permet d'enregistrer le son de batterie/basse de la section rythmique dans n'importe quelle piste. Cette fonction est appelée "enregistrement rythmique". Pour utiliser la fonction, faites comme suit.

- 1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu UTILITY s'affiche.



- 2.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

- 3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "BOUNCE REC SRC" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner le signal source d'enregistrement.

- **MASTER**

Signal pris immédiatement après le fader [MASTER]

- **DRUM TR**

Signal du kit de batterie de la section rythmique

- **BASS TR**

Signal du programme de basse de la section rythmique

- 4.** Tournez la molette pour sélectionner "DRUM TR" ou "BASS TR".

La batterie (DRUM TR) ou la basse (BASS TR) est sélectionnée comme source d'enregistrement.

- 5.** Pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

**6.** Pressez la touche [BOUNCE].

**7.** Depuis l'écran principal, pressez répétitivement la touche de statut de la piste devant servir de destination d'enregistrement, jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

La piste sélectionnée est prête à l'enregistrement. Jusqu'à 2 touches de statut peuvent être sélectionnées. Les autres pistes fonctionnent normalement.

#### TRUC

Pour enregistrer les sons de batterie en stéréo, sélectionnez 2 pistes comme destination d'enregistrement. Si une seule piste est sélectionnée, l'enregistrement sera en mono.

**8.** Vérifiez que la touche [RHYTHM] de la section rythmique est éteinte et que le morceau rythmique ou le Pattern rythmique que vous désirez enregistrer est sélectionné.

#### TRUC

Il est également possible d'enregistrer les sons de batterie ou de basse générés par le jeu sur les pads de l'appareil ou depuis un clavier MIDI.

**9.** Réglez l'enregistreur en reproduction et ajustez le niveau d'enregistrement.

Ajustez les niveaux en observant l'indicateur de niveau L/R (G/D) et assurez-vous qu'aucun écrêtage de signal ne se produit.

**10.** Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau, puis pressez la touche PLAY [▶] en maintenant enfoncée la touche REC [●].

La lecture du Pattern/morceau rythmique commence et ce dernier est enregistré sur les pistes sélectionnées.

**11.** Une fois l'enregistrement terminé, pressez la touche STOP [■].

L'enregistrement rythmique cesse. Si vous désirez retourner à l'enregistrement normal, sélectionnez [MASTER] à l'écran de l'étape 3.

## Assignation de marqueurs dans un morceau (fonction Marqueur)

Vous pouvez assigner jusqu'à 100 marqueurs dans un morceau à tout emplacement, et accéder à l'un d'entre eux en pressant une touche ou en spécifiant son numéro. C'est pratique lorsque vous désirez accéder répétitivement à un point spécifique pour la lecture durant l'enregistrement ou le mixage.

### Détermination d'un marqueur

Voici comment assigner un marqueur à un emplacement précis d'un morceau.

**1.** Localisez le point où vous désirez assigner un marqueur.

#### TRUC

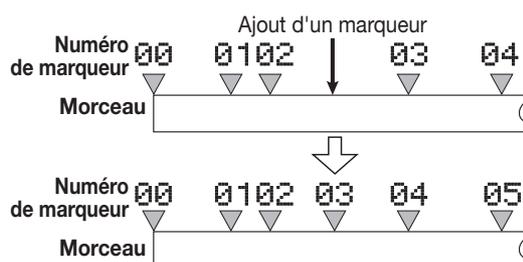
- Un marqueur peut être assigné durant la lecture ou à l'arrêt.
- Vous pouvez également utiliser la fonction de défilement Scrub pour localiser la position avec précision.

**2.** Pressez la touche [MARK] en section de commande.

Un marqueur sera assigné à l'emplacement actuel. Quand un marqueur a été assigné, un nouveau numéro de marqueur (01 - 99) apparaît dans la zone MARKER en haut à droite de l'afficheur.

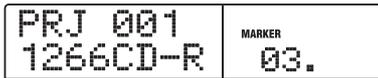


Le numéro de marqueur est automatiquement assigné selon un ordre ascendant à partir du début du morceau. Si vous ajoutez un nouveau marqueur entre deux marqueurs existants, les marqueurs suivants sont renumérotés.



**TRUC**

- Le marqueur numéro 00 est déjà positionné en début de morceau (position 0 du compteur).
- En écran principal, la zone Marker en haut à droite de l'afficheur donne le numéro du marqueur que vous venez de passer en dernier (c'est-à-dire le marqueur précédent dans le morceau). Si un point est présent en bas à droite du numéro de marqueur, cela signifie que vous êtes précisément sur ce marqueur.



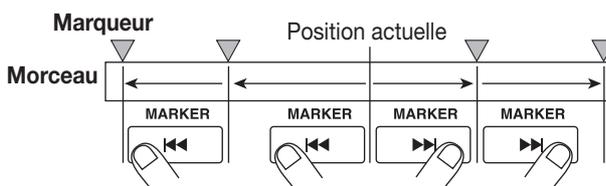
## Localisation d'un marqueur

Voici comment accéder à l'emplacement d'un marqueur. Cela peut se faire de deux façons: vous pouvez utiliser les touches ou spécifier directement le numéro de marqueur.

### ■ Utilisation des touches pour la localisation

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche **MARKER [◀◀] ou [▶▶]** en section de contrôle.

Chaque fois que vous pressez une des touches, l'appareil passe au marqueur suivant dans un sens ou dans l'autre.



### ■ Choix du numéro de marqueur à localiser

1. Depuis l'écran principal, pressez une fois la touche  **curseur Gauche**.

L'indication "MARKER" clignote en haut à droite de l'afficheur.

2. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de **marqueur désiré**.

Dès que le numéro est changé, l'appareil saute jusqu'à ce numéro.

## Suppression d'un marqueur

Voici comment supprimer un marqueur que vous avez assigné.

1. **Localisez le marqueur que vous désirez supprimer.**

Le numéro de marqueur affiché en zone MARKER est le marqueur qui sera supprimé.

**NOTE**

Il n'est pas possible de supprimer un marqueur si celui-ci ne correspond pas exactement au positionnement actuel. Si le point en bas à droite du numéro de marqueur n'est pas allumé, utilisez les touches **MARKER [◀◀] / [▶▶]** pour rejoindre exactement ce marqueur.

2. **Pressez la touche [CLEAR] en section de contrôle.**

Le marqueur sélectionné sera supprimé et les marqueurs suivant seront renumérotés en conséquence.

**NOTE**

- Un marqueur supprimé ne peut pas être restauré.
- Il n'est pas possible de supprimer le marqueur numéro "00" situé au début du morceau.

## Reproduction répétitive du même passage (fonction A-B Repeat)

A-B Repeat est une fonction qui fait reproduire répétitivement une portion du morceau de votre choix. C'est pratique lorsque vous désirez écouter en boucle la même zone.

- 1. Accédez au point auquel vous désirez faire commencer la reproduction en boucle, et pressez la touche [A-B REPEAT] en section de contrôle.**

La touche [A-B REPEAT] clignote et l'emplacement de début de boucle (point A) est spécifié.

### TRUC

Le point A/B peut être spécifié durant la lecture ou quand l'appareil est arrêté.

- 2. Accédez au point auquel vous désirez faire terminer la reproduction en boucle, et pressez la touche [A-B REPEAT] une fois encore.**

La touche [A-B REPEAT] passe d'un clignotement à un allumage fixe et le point de fin de boucle (point B) est spécifié.

### NOTE

Si vous spécifiez un point B antérieur au point A, c'est la zone allant du point B → au point A qui sera lue en boucle.

- 3. Si vous désirez refaire les réglages de point A/B, pressez la touche [A-B REPEAT] pour qu'elle s'éteigne puis répétez la procédure à partir de l'étape 1.**

- 4. Pour commencer la lecture en boucle, pressez la touche PLAY [▶].**

La lecture en boucle commencera quand vous presserez la touche PLAY [▶] alors que la touche [A-B REPEAT] est allumée. Quand le point de fin (normalement le point B) est atteint, l'enregistreur saute directement au point de début (normalement le point A) et la lecture continue.

- 5. Pour stopper la lecture en boucle, pressez la touche STOP [■].**

Même après avoir pressé la touche STOP [■] pour arrêter la lecture, vous pouvez redemander une lecture en boucle

autant de fois que vous le désirez, tant que la touche [A-B REPEAT] est allumée.

- 6. Pour annuler la lecture en boucle, pressez la touche [A-B REPEAT].**

La touche [A-B REPEAT] s'éteint et la lecture en boucle est désactivée. Les mémorisations des points A/B sont également effacées.

## Recherche d'une position (fonction Scrub/Preview)

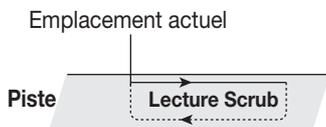
Le MRS-1266 dispose d'une fonction de défilement "Scrub" pour rechercher un emplacement désiré tout en faisant jouer en boucle une courte zone avant ou après le point actuel. C'est pratique lorsque vous désirez précisément trouver un point auquel commence ou finit un son spécifique.

Quand la fonction Scrub est activée, vous pouvez utiliser la fonction "Preview" qui fait jouer 0,7 seconde avant et après le point actuel. En utilisant ensemble les fonctions Scrub et Preview, vous pouvez trouver rapidement et précisément le point voulu.

### Emploi des fonctions Scrub/Preview

1. Depuis l'écran principal, tenez enfoncée la touche STOP [■] et pressez la touche PLAY [▶].

Cela active la fonction Scrub et une courte zone (40 millisecondes par défaut) suivant l'emplacement actuel sera lue en boucle.



Quand la fonction Scrub est activée, l'affichage change comme suit.

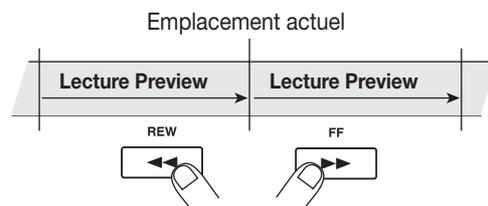
SCRUB	MARKER
FRM 40ms	01
0 <sup>h</sup> 10 <sup>m</sup> 12 <sup>s</sup> 660 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT
	307- 2.

2. Utilisez les touches de statut 1 - 8 et 9/10 pour sélectionner la (les) piste(s) pour la lecture Scrub. Jusqu'à 4 pistes peuvent être sélectionnées simultanément.
3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter l'indication dans le compteur ("MS" pour l'affichage temporel ou "TICK" pour l'affichage de mesure).
4. Tournez la molette sur la gauche ou la droite pour trouver l'emplacement désiré.

Durant la lecture Scrub, l'emplacement actuel peut être avancé ou reculé par millisecondes ou clics (ticks) d'horloge.

5. Si vous désirez utiliser la fonction Preview pour écouter la zone située avant l'emplacement actuel, pressez la touche REW [◀◀]. Pour écouter la zone après l'emplacement actuel, pressez la touche FF [▶▶].

Si vous pressez la touche REW [◀◀], une zone de 0,7 seconde antérieure à l'emplacement actuel sera lue (se terminant à l'emplacement actuel). Si vous pressez la touche FF [▶▶], une zone de 0,7 seconde suivant l'emplacement actuel sera lue (commençant à l'emplacement actuel). C'est la lecture "Preview" ou pré-écoute. Quand la lecture Preview cesse, la lecture Scrub reprend.



6. Pour annuler la fonction Scrub, pressez la touche STOP [■].

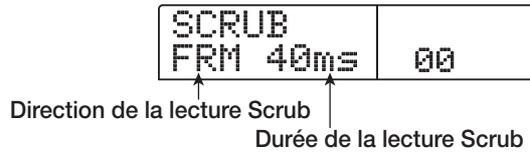
L'unité revient à l'écran principal.

### Changement des réglages de la fonction Scrub

Quand la fonction Scrub est activée, vous pouvez changer la direction de lecture Scrub (pour qu'elle joue la zone avant ou après l'emplacement actuel) et la longueur de la zone de lecture Scrub.

1. Depuis l'écran principal, tenez enfoncée la touche STOP [■] et pressez la touche PLAY [▶].

Cela active la fonction Scrub et l'écran suivant apparaît. Les caractères en bas à gauche (TO/FRM) indiquent la direction de la lecture Scrub et la valeur en bas à droite (40-200) est la durée de la lecture Scrub.



- 2.** Si vous désirez changer la durée de la lecture Scrub, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter le réglage de durée de lecture et tournez la molette.

Vous pouvez sélectionner 40, 80, 120, 160 ou 200 (ms) comme durée de lecture Scrub.

#### ■ TRUC ■

Vous pouvez aussi utiliser les touches curseur Haut/Bas pour changer la durée de lecture Scrub.

- 3.** Si vous désirez changer la direction de la lecture Scrub, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter l'indication de direction de lecture et tournez la molette.

Si vous sélectionnez "TO", la lecture Scrub commencera depuis un point antérieur et terminera à l'emplacement actuel. Si vous sélectionnez "FRM", la lecture Scrub commencera à l'emplacement actuel (c'est le réglage par défaut).



#### ■ TRUC ■

Tout changement apporté au réglage Scrub prendra immédiatement effet.

- 4.** Si vous désirez utiliser les nouveaux réglages de lecture Scrub pour trouver un emplacement, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur l'unité affichée dans le compteur ("MS" pour l'affichage temporel ou "TICK" pour l'affichage de mesure).

- 5.** Tournez la molette sur la gauche ou sur la droite pour accéder à l'emplacement actuel.

Durant la lecture Scrub, l'emplacement actuel peut être avancé ou reculé par millisecondes ou clics (ticks) d'horloge.

- 6.** Pour quitter la fonction Scrub, pressez la touche STOP [■].

L'appareil retourne à l'écran principal.

# Référence [Edition de piste]

Cette section explique comment éditer les données audio contenues dans les pistes de la section enregistreur. Il y a deux types majeurs de fonction d'édition: la ré-écriture directe des données d'onde et l'édition de V-takes.

## Edition par ré-écriture de données

La procédure de copie ou déplacement par ré-écriture directe des données d'onde d'une portion spécifiée est expliquée ci-dessous.

### Etapas d'édition de base

Quand vous éditez par ré-écriture des données d'onde, certaines étapes sont communes à ces actions. Les voici.

- 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.**

Le menu Utility s'affiche.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY TR EDIT" et pressez la touche [ENTER].**

Le menu d'édition de piste contenant différentes commandes d'édition s'affiche.

```
TR EDIT
COPY
```

- 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la commande désirée.**

Les commandes d'édition suivante sont disponibles.

- **Copy**

Copie une plage de données audio spécifiée.

- **Move**

Déplace une plage de données audio spécifiée.

- **Erase**

Efface une plage de données audio spécifiée.

- **Trim**

Ne conserve qu'une plage de données audio spécifiée et efface le reste.

- **Fade I/O (Fade-in/out)**

Accomplit un fondu d'apparition/disparition sur un intervalle de données audio spécifié.

- **Reverse**

Inverse une plage de données audio spécifiée.

- **Timstrch (Time Stretch/Compress)**

Change une plage de données audio spécifiée sans en changer la hauteur.

- 4. Pressez la touche [ENTER].**

L'écran de sélection de la piste et de la V-take à éditer apparaît. L'affichage ci-dessous montre un exemple de sélection de la commande Copy à l'étape 3.

```
Copy Src
TR 1- 1
```

↑                    ↑  
Numéro de piste    Numéro de V-take

- 5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de piste (1 - 10), et utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le numéro de V-take (1 - 10).**

```
Copy Src
TR10- 1
```

Dans cet écran, les pistes stéréo 9/10 sont traitées comme deux pistes indépendantes. Plus encore, des V-takes non actuellement sélectionnées pour les pistes 1-10 peuvent être choisies pour l'édition.

Quand la piste 10 est sélectionnée, tourner la molette plus à droite appelle l'écran suivant.

```
Copy Src
TR 1/2
```

Quand cet écran est affiché, tourner la molette vers la droite sélectionne des paires de pistes de numéros consécutifs (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) ou la piste Master. Dans ce cas, la V-take

actuellement sélectionnée pour les deux pistes ou la piste Master devient la cible de l'édition.

## 6. Pressez la touche [ENTER].

Les étapes suivantes différeront, selon la commande sélectionnée. Voir les sections correspondant à chaque commande.

## 7. Quand la commande d'édition a été exécutée, pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

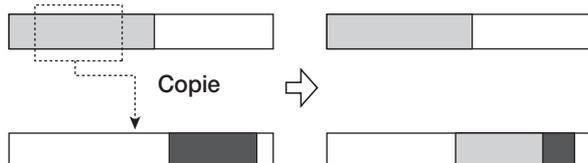
### NOTE

Après avoir accompli une fonction d'édition et ré-écrit les données audio sur une piste, les données d'origine ne peuvent être restaurées. Si vous désirez retrouver la condition d'avant édition, utilisez la fonction de capture pour cette piste (→ p. 63).

## Copie d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez copier les données audio d'une plage spécifiée à la position de votre choix sur la piste de votre choix. Cette action remplacera les données existantes à l'emplacement de destination. Les données source de la copie restent inchangées.

Piste source de la copie



Piste destination de la copie

## 1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take sources de la copie, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début de la plage à copier.

COPY SRC START	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 001-1

### TRUC

Le point de début de la plage d'édition est donné dans le compteur de gauche en heures, minutes, secondes, millisecondes et dans le compteur de droite en mesures et temps.

## 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier la valeur voulue pour le point de début de copie.

Le point peut être spécifié en heures/minutes/secondes. Quand une valeur est spécifiée, le compteur mesures/temps reflète la nouvelle position.

Si vous déplacez le clignotement sur le champ MARKER de l'afficheur, vous pouvez spécifier un marqueur en tournant la molette. Dans ce cas, la position du marqueur devient le point de début d'édition. Quand vous spécifiez un point où il n'y a pas de données enregistrées, un symbole "\*" s'affiche.

## 3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Copy Src END". Cet écran vous permet de spécifier le point de fin de la plage à copier.

COPY SRC END	00
0 <sup>h</sup> 2 <sup>m</sup> 13 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 058-3

## 4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à copier.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

## 5. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage indique maintenant "Copy Dst TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take). Cet écran vous permet de spécifier la piste et la V-take de destination de la copie.

COPY Dst TR 1- 1
---------------------

### NOTE

- Si vous avez sélectionné une seule piste comme source de la copie, une seule piste peut être sélectionnée comme destination de la copie.
- Si vous avez sélectionné deux pistes adjacentes ou la piste Master comme source de la copie, seules deux pistes adjacentes ou la piste Master peuvent être choisies

comme destination de la copie. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste devient la destination de l'édition.

**6. Spécifiez piste et V-take destinations de la copie comme vous l'aviez fait pour piste et V-take sources de la copie et pressez la touche [ENTER].**

L'écran change comme suit. Cet écran permet de spécifier le point de début de destination de copie sur la V-take.

Copy Dst TO	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 001- 1

**7. Spécifiez le point de début de destination de copie de la même façon que pour la source de la copie et pressez la touche [ENTER].**

L'indication "Copy SURE?" s'affiche.

**8. Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].**

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent. Presser plusieurs fois la touche [EXIT] vous ramène aux écrans précédents.

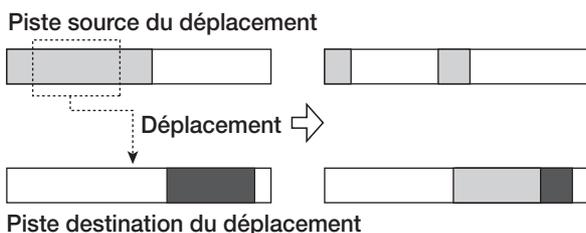
Quand la copie est exécutée, l'indication "Copy COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

**TRUC**

Pour copier répétitivement la même plage, utilisez la fonction de bouclage de phrases (→ p. 65).

**Déplacement d'une plage de données spécifiée**

Vous pouvez déplacer les données audio d'une plage spécifiée à la position de votre choix sur la piste de votre choix. Cette action remplacera les données existant à l'emplacement de destination. Les données source du déplacement seront effacées.



**1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take sources du déplacement, puis pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début de la plage à déplacer.

Move Src START	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 001- 1

**2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier la valeur voulue pour le point de début de déplacement.**

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

**3. Pressez la touche [ENTER].**

L'affichage se change en "Move Src END".

Move Src END	00
0 <sup>h</sup> 3 <sup>m</sup> 1200 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 083- 4

**4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à déplacer.**

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

**5. Pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change pour vous permettre de spécifier la piste/V-take de destination du déplacement.

Move Dst TR 1- 1
---------------------

**NOTE**

- Si vous avez sélectionné une seule piste comme source du déplacement, une seule piste peut être sélectionnée comme destination de celui-ci.
- Si vous avez sélectionné deux pistes adjacentes ou la piste Master comme source du déplacement, seules deux pistes adjacentes ou la pistes Master peuvent être choisies comme destination du déplacement. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste devient la destination de l'édition.

- 6.** Spécifiez piste et V-take de destination du déplacement comme vous l'aviez fait pour piste et V-take sources du déplacement et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change pour l'écran servant à spécifier le point de début de destination du déplacement.

Move Dst TO	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 001- 1

- 7.** Spécifiez le point de début de destination du déplacement de la même façon que pour la source du déplacement et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Move SURE?" s'affiche.

- 8.** Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent. Presser plusieurs fois la touche [EXIT] vous ramène aux écrans précédents.

Quand l'effacement est exécuté, l'indication "Move COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

## Effacement d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez effacer les données audio d'une plage spécifiée et ramener cette portion à un statut vierge (non enregistré).

Effacement



- 1.** Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapas d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take sources de l'effacement, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début de la plage à effacer.

Ers Src START	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 001- 1

- 2.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier la valeur voulue pour le point de début de l'effacement.

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

- 3.** Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Ers Src END".

Ers Src END	00
0 <sup>h</sup> 132 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	TICK MEASURE BEAT 042- 1

- 4.** Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à effacer.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

- 5.** Pressez la touche [ENTER].

L'indication "Erase SURE?" s'affiche.

- 6.** Pour exécuter l'effacement, pressez la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent. Presser plusieurs fois la touche [EXIT] vous ramène aux écrans précédents.

Quand la copie est exécutée, l'indication "Erase COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

## Tronquer une plage de données spécifiée

Vous pouvez effacer certaines données audio d'une plage spécifiée et ainsi ajuster le point de début/fin des données (les tronquer). Par exemple, quand vous vous préparez à graver votre piste Master sur un disque CD-R/RW, vous pouvez vouloir supprimer des portions indésirables au début et à la fin de la V-take utilisée.



**NOTE**

Quand des données précédant une section spécifiée sont effacées (tronquées), les données audio restantes avancent d'autant. Par conséquent, la synchronisation peut se décaler par rapport aux autres pistes/V-takes.

1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take sources de l'opération, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début de la zone à préserver après avoir tronqué les données (toutes les données avant ce point seront effacées).

Trim Src START	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 001- 1

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de début de la zone.

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Trm Src END".

Trim Src END	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> 300 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 010- 3

4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de zone.

Toutes les données après ce point seront effacées.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

5. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "Trim SURE?" s'affiche.

6. Pour tronquer les données, pressez la touche [ENTER].

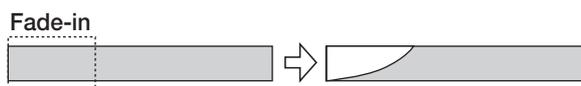
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent. Presser plusieurs

fois la touche [EXIT] vous ramène aux écrans précédents.

Quand les données ont été tronquées, l'indication "Trim COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

## Fondu Fade-in/Fade-out d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez faire un fondu entrant ou sortant (Fade-in ou Fade-out) des données audio sur une plage spécifiée.



**NOTE**

La commande fade-in/out n'altère pas simplement le volume de la piste. Elle ré-écrit en fait les données d'onde et n'est donc pas réversible une fois exécutée. Pour conserver la condition d'avant édition, utilisez la fonction Capture pour cette piste (→ p. 63).

1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take du fade-in/fade-out, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début du fade-in ou fade-out.

Fade Src START	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup> 0 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 001- 1

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de début de fade-in ou fade-out.

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Fade Src END".

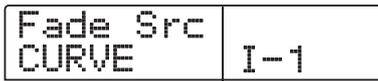
Fade Src END	00.
0 <sup>h</sup> 0 <sup>m</sup> 42 <sup>s</sup> 60 <sup>ms</sup>	MEASURE BEAT 003- 1

**4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de fade-in ou fade-out.**

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée dans la V-take choisie sera lue.

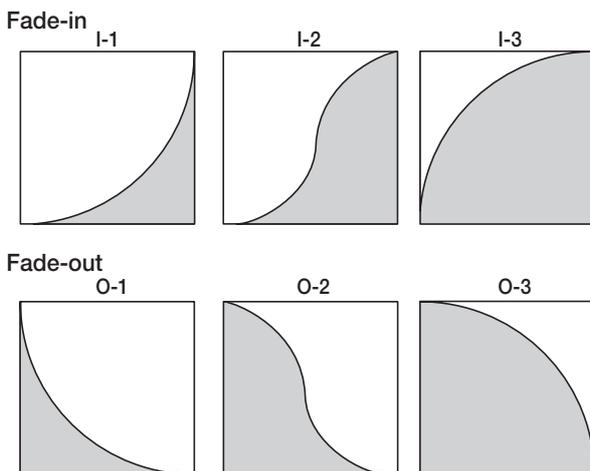
**5. Pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit.



**6. Tournez la molette pour sélectionner la courbe fade-in ou fade-out.**

Les courbes I-1 à I-3 sont pour un fade-in et les courbes O-1 à O-3 sont pour un fade-out. Les trois différents types de courbes ont la forme suivante.



**7. Pressez la touche [ENTER].**

L'indication "Fade I/O SURE?" s'affiche.

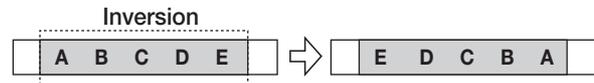
**8. Pour exécuter la procédure de fade-in/fade-out, pressez la touche [ENTER].**

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand la procédure fade-in/fade-out est exécutée, l'indication "Fade I/O COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

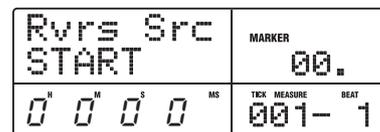
**Inversion d'une plage de données audio spécifiée**

Vous pouvez inverser l'ordre d'une plage de données audio spécifiée.



**1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take à inverser, puis pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de départ de l'inversion.

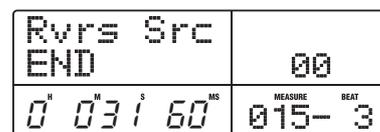


**2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de départ de l'inversion.**

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

**3. Pressez la touche [ENTER].**

L'affichage se change en "Rvrs Src END".



**4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier cette fois le point de fin de l'inversion.**

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée dans la V-take choisie sera lue.

**5. Pressez la touche [ENTER].**

L'indication "Reverse SURE?" s'affiche.

**6. Pour exécuter la procédure d'inversion, pressez la touche [ENTER].**

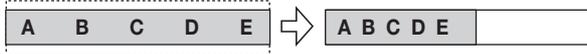
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand la procédure d'inversion est exécutée, l'indication "Reverse COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

## Changement d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez changer la durée de la totalité des données audio d'une piste sans changer la hauteur (extension/compression temporelle ou Time Stretch/Compress). Les données étirées ou compressées peuvent être écrites par-dessus les anciennes données de la même piste ou copiées sur une autre piste.

Extension/Compression temporelle



1. **Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take à traiter par extension/compression temporelle, puis pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change pour un écran servant à sélectionner la piste/V-take où se placeront les données audio après extension/compression temporelle. L'indication est "TmStrDst TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take).

```
TmStrDst
TR 1- 1
```

2. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la piste/V-take de destination et pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit.

TmStrSrc	100.00%	120.0
	Rapport d'extension	Tempo

Cet écran vous permet de spécifier le rapport d'extension/compression temporelle de deux façons, comme indiqué ci-dessous (la sélection actuelle clignote).

- **Rapport d'extension (%)**

Exprime la longueur de la piste après extension/compression temporelle. La plage de réglage va de 50% à 150%.

- **Tempo (BPM)**

Détermine la tempo (battements par minute) après l'extension/compression temporelle, en prenant le tempo réglé dans le morceau rythmique en référence. La valeur par défaut est le tempo réglé au début du morceau rythmique actuel.

3. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l'unité de réglage d'extension/compression temporelle.**

La section clignotante se déplace.

4. **Tournez la molette pour faire le réglage d'extension/compression temporelle.**

Quand vous changez un élément, l'autre change en conséquence

### NOTE

Même si vous utilisez la valeur de tempo (BPM) pour faire le réglage, la plage 50% - 150% ne peut être dépassée.

5. **Pressez la touche PLAY [▶] puis la touche STOP [■] au point de fin de l'extension/compression.**

La piste étirée ou compressée sera lue et quand vous presserez la touche STOP [■], l'afficheur vous demandera "TimStrch SURE?", vous demandant de confirmer le processus d'extension/compression temporelle.

6. **Pour exécuter la procédure d'extension/compression temporelle, pressez la touche [ENTER].**

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand la procédure d'extension/compression temporelle est exécutée, l'indication "TimStrch COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

## Edition par V-takes

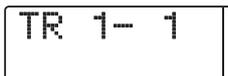
Les données audio enregistrées peuvent également être éditées par unité de V-take. Vous pouvez par exemple copier une certaine V-take sur une autre pour sauvegarde ou supprimer une V-take qui n'est plus utile.

### Etapes d'édition de base de V-take

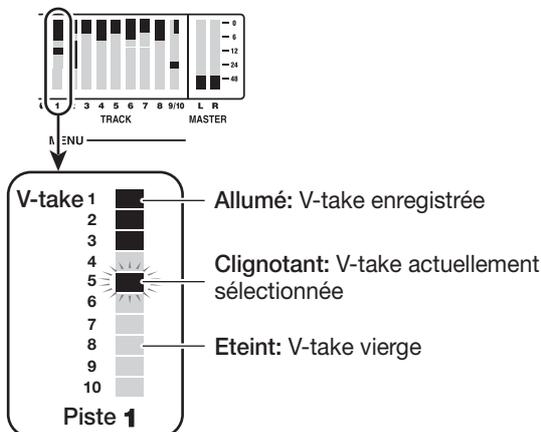
Lorsque vous éditez des données audio par unité de V-take, certaines étapes sont communes aux différentes actions. les voici.

#### 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [V-TAKE] dans la section TRACK PARAMETER.

La touche s'allume et un écran de sélection de V-take s'affiche.



Quand cet écran est affiché, le statut clignotant/allumé/éteint de l'indicateur de niveau indique la sélection de V-take et la présence ou l'absence de données audio.



#### 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner une piste et une V-take.

La touche de statut de la piste actuellement sélectionnée est allumée en orange. Vous pouvez également presser une touche de statut pour sélectionner une piste.

Il est aussi possible de sélectionner la piste Master. Dans ce cas, l'indication donnée est "M- 1" et la touche de statut [MASTER] est allumée.

#### 3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Un menu d'édition des données audio par unité de piste s'affiche.



#### 4. Pressez répétitivement la touche [UTILITY/TRACK EDIT] pour appeler la commande désirée.

Les commandes d'édition suivantes sont disponibles.

- **ERASE**

Efface les données audio de la piste/V-take spécifiée.

- **COPY**

Copie les données audio de la piste/V-take spécifiée dans une autre piste/V-take.

- **MOVE**

Déplace les données audio de la piste/V-take spécifiée dans une autre piste/V-take.

- **EXCHG (Exchange)**

Echange les données audio de la piste/V-take spécifiée avec celles d'une autre piste/V-take.

- **TRUC**

Si nécessaire, vous pouvez aussi changer votre sélection de piste et de V-take depuis cet écran.

#### 5. Pressez la touche [ENTER].

Les étapes suivantes différeront selon la commande sélectionnée. Voir les sections concernées pour les commandes respectives.

#### 6. Quand la commande d'édition a été exécutée, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

## Effacement d'une V-take

Vous pouvez effacer les données audio d'une V-take spécifiée. La V-take revient à son statut vierge.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Étapes d'édition de base d'une V-take" pour sélectionner la piste/V-take à effacer et faire s'afficher "ERASE". Puis pressez la touche [ENTER].

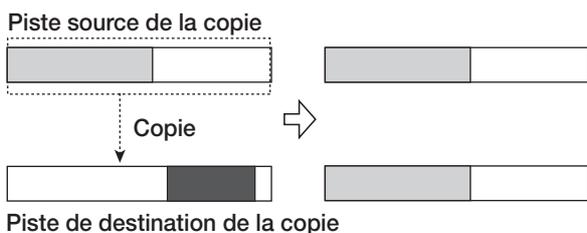
L'indication "ERASE SURE?" s'affiche.

2. Pour exécuter la procédure d'effacement, pressez encore la touche [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT].

Une fois l'effacement terminé, l'appareil revient au menu d'édition de V-take.

## Copie d'une V-take

Vous pouvez copier les données audio de la V-take spécifiée dans une autre V-take. Cette action remplacera toute donnée existant préalablement dans la V-take de destination. Les données de la V-take source de la copie restent inchangées.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Étapes d'édition de base d'une V-take" pour sélectionner la piste/V-take à copier et faire s'afficher "COPY". Puis pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de destination de la copie s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la V-take de destination et pressez la touche [ENTER].

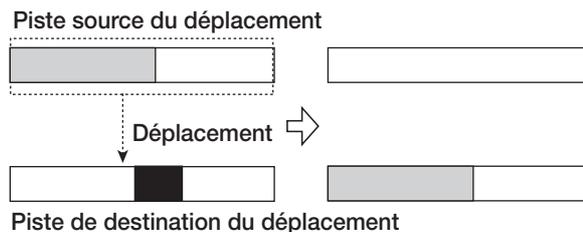
L'indication "COPY SURE?" s'affiche.

3. Pour exécuter la copie, pressez encore la touche [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT].

Une fois la copie effectuée, l'appareil revient au menu d'édition de V-take.

## Déplacement d'une V-take

Vous pouvez déplacer les données audio de la V-take spécifiée dans une autre V-take. Cette action remplacera toute donnée existant préalablement dans la V-take de destination. Les données de la V-take source du déplacement seront effacées.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Étapes d'édition de base d'une V-take" pour sélectionner la piste/V-take à déplacer et faire s'afficher "MOVE". Puis pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de la destination de déplacement s'affiche.

```
MOVE TO
TR 3- 4
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la V-take de destination et pressez la touche [ENTER].

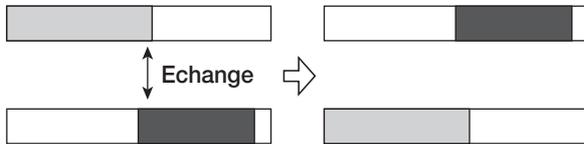
L'indication "MOVE SURE?" s'affiche.

3. Pour exécuter le déplacement, pressez encore la touche [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT].

Une fois la procédure de déplacement effectuée, l'appareil revient au menu d'édition de V-take.

## Echange de V-takes

Vous pouvez échanger les données audio de deux V-takes spécifiées.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Étapes d'édition de base d'une V-take" pour sélectionner la piste/V-take source de l'échange et faire s'afficher "EXCHG". Puis pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de la destination d'échange s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la V-take de destination de l'échange et pressez la touche [ENTER].

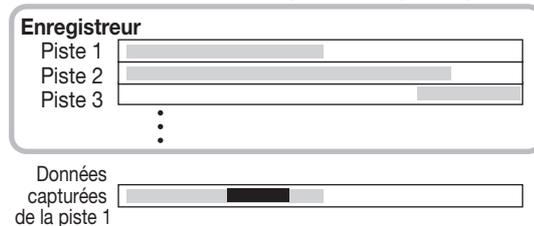
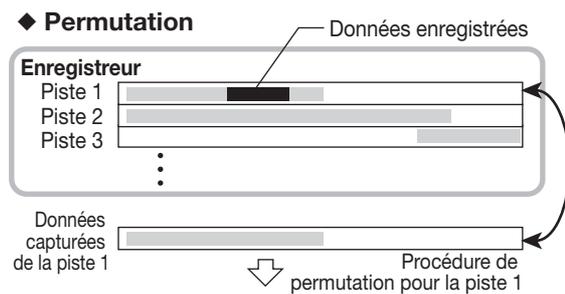
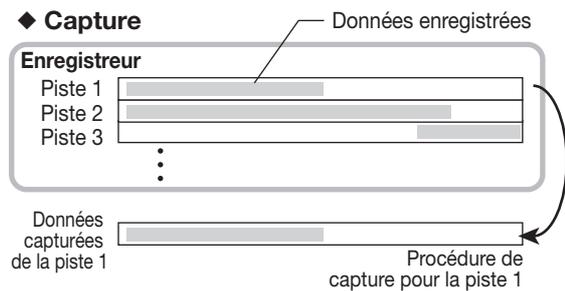
L'indication "EXCHG SURE?" s'affiche.

3. Pour exécuter l'échange, pressez encore la touche [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT].

Une fois la procédure d'échange effectuée, l'appareil revient au menu d'édition de V-take.

## Capture et permutation de pistes

Vous pouvez capturer les données audio de toutes les pistes et les stocker temporairement sur le disque dur. Ensuite, vous pourrez ultérieurement permuter les données capturées avec les données actuelles de la piste. Cela vous permet par exemple de sauvegarder le statut d'une piste avant une procédure d'édition. Si le résultat de l'édition n'est pas celui souhaité, vous pouvez alors aisément restaurer la piste telle qu'avant édition.



### NOTE

Les données de piste capturées seront effacées du disque dur lors de la sauvegarde du projet actuellement sélectionné.

## Capture d'une piste

Vous pouvez capturer les données audio de toute piste.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CAPTURE/SWAP] en section de contrôle.

Un écran de sélection de piste s'affiche.

CAPTURE  
TR1

**2. Utilisez les touches de statut ou la molette pour sélectionner la piste à capturer.**

La touche de statut de la piste actuellement sélectionnée est allumée en orange. Il est également possible de sélectionner la piste Master. Dans ce cas, l'indication "MASTER" s'affiche et la touche de statut [MASTER] est allumée.

**NOTE**

Une piste vierge ne peut pas être capturée.

**3. Pressez la touche [ENTER].**

L'indication "CAPTURE SURE?" s'affiche.

**4. Pour effectuer la capture, pressez encore la touche [ENTER].**

Quand la capture est exécutée, l'indication "SWAP TRxx" (où xx est le numéro de piste) s'affiche. Dans cette condition, la permutation avec la piste affichée est possible.

**5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].**

**TRUC**

En répétant les étapes 1-4, vous pouvez capturer plusieurs pistes.

**Permutation des données de piste et des données capturées**

Vous pouvez permuter les données actuelles d'une piste avec les données capturées.

**1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CAPTURE/SWAP] dans la section de contrôle.**

**2. Utilisez les touches de statut ou la molette pour sélectionner une piste qui a été préalablement capturée.**

Quand vous sélectionnez une piste capturée, l'indication "SWAP" s'affiche.

SWAP  
TR1

**TRUC**

Si vous sélectionnez une piste qui n'a pas été capturée, l'indication "CAPTURE" apparaît.

**3. Pressez la touche [ENTER].**

L'indication "SWAP SURE?" s'affiche.

**4. Pour effectuer la permutation, pressez encore la touche [ENTER].**

Les données audio de la piste sélectionnée sont permutées avec les données audio préalablement capturées.

**TRUC**

En accomplissant encore une fois la procédure de permutation, vous pouvez retrouver le contenu de la piste tel qu'avant la permutation.

**5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].**

# Référence [Bouclage de phrases]

Le MRS-1266 vous permet de traiter une partie de piste enregistrée ou un fichier audio de CD-ROM comme une phrase qui peut être chargée et reproduite librement, selon une séquence pré-programmée ou un certain nombre de fois. Le résultat peut être reporté sur n'importe quelle piste/V-take. Cette fonction est nommée "bouclage de phrases". Par exemple, vous pouvez utiliser des CD d'échantillonnage disponibles dans le commerce pour y prendre des boucles de batterie, et les associer en une piste rythmique.

Cette section décrit les étapes du bouclage de phrases.

## Quels types de phrases peuvent être employés?

Le MRS-1266 peut gérer jusqu'à 100 phrases dans un projet. Les phrases sont stockées sur le disque dur dans une zone nommée "Stock de phrases". Les types de données suivants peuvent servir de phrase.

### (1) Toute piste/V-take du projet actuellement chargé

Vous pouvez sélectionner n'importe quelle piste/V-take du projet actuellement chargé et spécifier une plage de celle-ci devant servir de phrase.

### (2) Fichier audio sur CD-ROM/R/RW

Vous pouvez charger un fichier audio stéréo ou mono (AIFF ou WAV 8 bits/16 bits avec fréquence d'échantillonnage 8 - 48 kHz) depuis un CD-ROM/R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW et l'employer comme une phrase.

### NOTE

- Après chargement, tous les fichiers audio sont joués à une fréquence de 44.1 kHz. Si nécessaire, les fichiers ayant d'autres fréquences d'échantillonnage peuvent être convertis (ré-échantillonnés) en 44.1 kHz.

### NOTE

- Le MRS-1266 ne reconnaît pas les fichiers non conformes au standard ISO9660 Niveau 1.
- Le MRS-1266 ne reconnaît pas les fichiers enregistrés sur un disque dont la session n'a pas été clôturée.

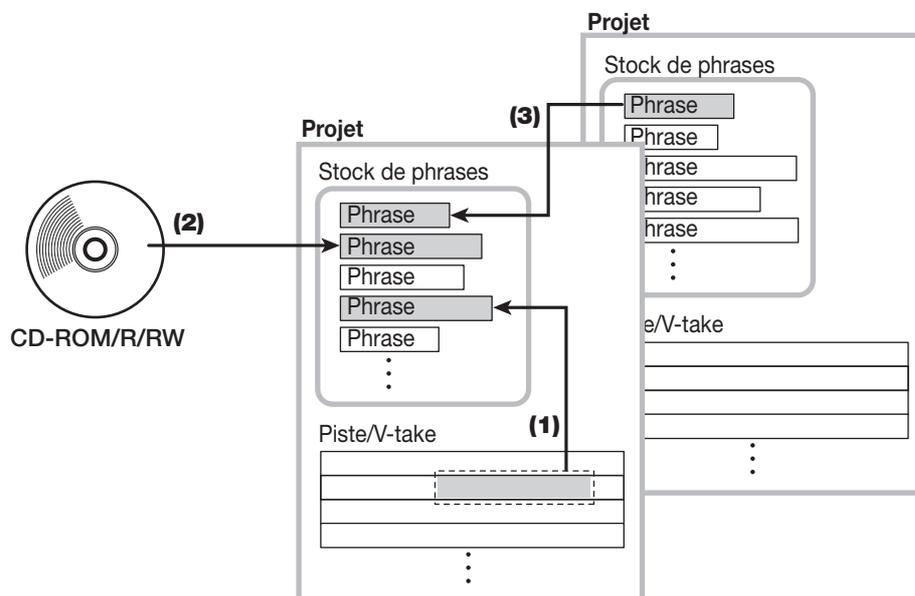
### (3) Phrase d'un autre projet

Vous pouvez charger n'importe quelle phrase d'un projet stocké sur le disque dur interne du MRS-1266. Dans ce cas, spécifier une plage n'est pas possible.

### TRUC

Il n'est pas possible de charger directement une piste audio en tant que phrase depuis un CD audio. Vous devez d'abord la lire dans une piste (→ p. 137).

Une fois que vous avez chargé des phrases dans le stock de phrases, vous pouvez spécifier divers paramètres tels que plage de lecture et niveau de volume, puis vous pouvez déterminer une séquence de reproduction et le nombre de répétitions de chaque phrase. Le résultat peut être ensuite écrit sur toute piste/V-take comme boucle de phrases.



## Chargement d'une phrase

Cette section décrit comment charger une phrase dans le stock de phrases.

### Étapes de base pour charger une phrase

Quand vous chargez des phrases, certaines étapes sont communes à tous les types de phrase. Les voici.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu Utility s'affiche.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

Le menu Phrase s'affiche.

PHRASE	
REST	0

Nom de phrase      Numéro de phrase

3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro dans lequel sera chargée la phrase.

Si vous sélectionnez un numéro de phrase vide, l'afficheur indique "EMPTY".

#### NOTE

Si vous sélectionnez un numéro dans lequel une phrase est déjà chargée, cette dernière sera effacée et remplacée par la nouvelle.

4. Pressez encore la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu Phrase Utility s'affiche.

5. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "PHRASE IMPORT", et pressez la touche [ENTER].

Le menu de sélection de la source d'import s'affiche.

```
IMPORT
TAKE
```

6. Avec les touches curseur Gauche/Droite, sélectionnez une des options suivantes, et pressez la touche [ENTER].

#### ● TAKE

Importe une plage spécifiée de données audio depuis toute piste/V-take du projet actuellement chargé.

#### ● WAV/AIFF

Importe un fichier audio (WAV/AIFF) depuis un CD-ROM ou CD-R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW ou depuis le disque dur interne.

#### ● PHRASE

Importe une phrase depuis le stock de phrases d'un autre projet sauvegardé sur le disque dur.

Les étapes suivantes différeront en fonction du type de source sélectionné. Voir les différentes sections pour les commandes correspondantes.

Une fois l'import effectué, le menu Phrase ré-apparaît dans l'afficheur. Si désiré, vous pouvez importer une autre phrase. Jusqu'à 100 phrases peuvent être incluses dans un projet (durée de 1 seconde à 30 minutes par phrase à une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz).

### Importer une V-take depuis le projet actuel

Vous pouvez spécifier une plage sur toute piste/V-take du projet actuel et l'utiliser pour un bouclage de phrases.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Étapes de base pour charger une phrase" afin de sélectionner "TAKE" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "ImprtSrc TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take) s'affiche.

ImprSrc TR 1- 1
--------------------

- 2. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de piste (1 - 10), et utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le numéro de V-take (1 - 10).**

ImprSrc TR10- 1
--------------------

Dans cet écran, les pistes stéréo 9/10 sont traitées comme deux pistes indépendantes. De plus, même les V-takes non actuellement sélectionnées pour les pistes 1 - 10 peuvent être désignées pour le chargement.

Quand la piste 10 est sélectionnée, tourner la molette plus à droite fait s'afficher l'écran suivant.

ImprSrc TR1/2
------------------

Quand cet écran est affiché, tourner la molette sur la droite sélectionne des paires de pistes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) ou la piste Master. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour les deux pistes ou la piste Master devient la destination du chargement.

- 3. Pressez la touche [ENTER].**

L'affichage se change en "ImprSrc START". Dans cette condition, vous pouvez spécifier le point de départ de la plage de données à importer.

ImprSrc START	MARKER
00000000 <sup>ms</sup>	

- 4. Avec les touches curseur Gauche/Droite, déplacez le clignotement du compteur, et tournez la molette pour spécifier le point de départ.**

Si vous déplacez le clignotement sur le champ MARKER, vous pouvez choisir un marqueur en tournant la molette. Dans ce cas, la position du marqueur devient le point de départ de l'import.

**NOTE**

- En tenant enfoncée la touche STOP [■] et en pressant la touche PLAY [▶], vous pouvez obtenir une lecture Scrub (défilement) de la V-take de la piste spécifiée (→ p. 52).
- La plage de lecture de la phrase peut aussi être affinée après import. Il vous suffit donc de faire ici une sélection assez grossière.

**NOTE**

Vous ne pouvez pas spécifier un point où il n'y a pas de données audio. Si vous essayez quand même, l'indication "\*" s'affiche.

- 5. Quand vous avez spécifié le point de départ, pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit.

ImprSrc END	MARKER
000'13420 <sup>ms</sup>	

- 6. Spécifiez le point de fin de la plage de la même façon.**

Si vous pressez la touche PLAY [▶], la plage spécifiée sera jouée.

- 7. Quand vous avez spécifié le point de fin, pressez la touche [ENTER].**

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche.

IMPORT SURE?
-----------------

- 8. Pressez la touche [ENTER].**

La phrase est importée. Quand le processus d'import est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

## Importer un fichier WAV/AIFF

Vous pouvez importer un fichier audio (WAV/AIFF) depuis un CD-ROM ou CD-R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW ou depuis le disque dur interne.

Avant cela, les préparations suivantes sont nécessaires.

### ● Pour importer depuis le graveur de CD-R/RW

Insérez dans le graveur de CD-R/RW un CD-ROM ou CD-R/RW contenant les fichiers audio.

### ● Pour importer depuis le disque dur interne

Copiez les fichiers audio d'un ordinateur dans un dossier nommé "WAV\_AIFF" juste sous la racine du répertoire (dossier de plus haut niveau) du disque dur interne.

### ● NOTE ●

- Pour copier les fichiers audio sur le disque dur interne, la carte optionnelle et un ordinateur sont nécessaires. Pour des détails, référez-vous à la documentation de la carte optionnelle.
- Aucun sous-dossier n'est reconnu dans le dossier WAV\_AIFF.

### 1. Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Étapes de base pour charger une phrase" pour sélectionner "WAV/AIFF" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "IMPORT CD-ROM" s'affiche. Vous pouvez alors sélectionner l'appareil source.

```
IMPORT
CD-ROM
```

### 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l'appareil source: "CD-ROM" (graveur de CD-R/RW) or "IntHDD" (disque dur interne).

### 3. Pressez la touche [ENTER].

L'appareil recherche les fichiers WAV/AIFF dans l'unité spécifiée. Quand des fichiers sont trouvés, leur nom s'affiche dans une liste.

```
IMPORT
LOOP1
```

### 4. Tournez la molette pour sélectionner le fichier audio à importer.

Si le graveur de CD-R/RW a des fichiers audio dans un dossier, sélectionnez le nom du dossier avec la molette.

```
IMPORT
WAVFILES
```

Quand vous pressez la touche [ENTER] dans cette condition, les fichiers du dossier sélectionné sont affichés. Utilisez la touche [EXIT] pour retourner au niveau supérieur.

### 5. Pour effectuer le processus d'import, pressez la touche [ENTER].

Selon la fréquence d'échantillonnage du fichier audio importé, les procédures suivantes s'appliquent.

#### ● Fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz

Quand vous pressez la touche [ENTER], le fichier audio est importé. Une fois le processus terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

#### ● Fréquence d'échantillonnage autre que 44.1 kHz

Quand vous pressez la touche [ENTER], un écran de sélection pour la conversion en 44.1 kHz (ré-échantillonnage) apparaît.

```
WAV/AIFF
Resample  ON
```

Tournez la molette pour régler le ré-échantillonnage (Resample) on/off, puis pressez la touche [ENTER] une fois encore. Quand le processus d'import est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

### ● NOTE ●

Les fichiers audio importés sont toujours joués avec une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz. Si le ré-échantillonnage a été désactivé (off) durant l'import, un fichier ayant une autre fréquence d'échantillonnage jouera à une hauteur différente.

## Importer une phrase depuis un autre projet

Vous pouvez importer toute phrase contenue dans le stock de phrases d'un autre projet conservé sur le disque dur.

### TRUC

Quand vous importez une phrase du stock de phrases d'un autre projet, vous ne pouvez pas spécifier de plage. Si nécessaire, éditez le point de lecture de la phrase après avoir importé la phrase.

1. **Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Étapes de bases pour charger une phrase" pour sélectionner "PHRASE" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].**

L'indication "PRJ SEL xxxxx" (où xxxxx est le nom de projet) s'affiche. Vous pouvez maintenant sélectionner le projet source.

PRJ SEL PROJ003	3
--------------------	---

Nom du projet    Numéro de projet

2. **Tournez la molette pour sélectionner le projet source, et pressez la touche [ENTER].**

L'afficheur présente alors l'écran de sélection des phrases dans ce projet.

PHRASE PH003-02	2
--------------------	---

Nom de phrase    Numéro de phrase

### NOTE

Si le projet choisi ne contient pas de phrases, "NO DATA" s'affiche durant 2 secondes, puis l'écran d'origine revient.

3. **Tournez la molette pour sélectionner la phrase, et pressez la touche [ENTER].**

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche.

4. **Pour effectuer le processus d'import, pressez une fois encore la touche [ENTER].**

La phrase est importée. Quand le processus d'import est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

## Réglage des paramètres de phrase

Une fois que vous avez importé les phrases dans le stock de phrases, vous devez régler des paramètres tels que plage de lecture et nombre de mesures. Les paramètres suivants peuvent être individuellement réglés pour chaque phrase.

### ● START/END

Ce paramètre détermine les points de départ et de fin de lecture de la phrase en unités de temps. Par défaut, le paramètre est réglé sur le début et la fin des données importées. Ce paramètre peut servir par exemple à n'extraire qu'une partie de boucle de batterie importée d'un CD-ROM.

### ● MEAS X (nombre de mesures)

Ce paramètre spécifie à combien de mesures correspond la plage entre les valeurs de paramètre START/END. Le paramètre vous laisse compresser ou étendre la durée de lecture de la phrase pour correspondre au réglage de tempo de la section rythmique. La plage de réglage est de 1 - 99 mesures.

### ● TIMSIG (time signature)

Ce paramètre spécifie le format de mesure de la phrase. Une combinaison avec le paramètre MEAS X ci-dessus détermine la durée de lecture. La plage de réglage est 1(1/4) - 8(8/4).

### TRUC

Si vous ne désirez pas synchroniser la phrase sur le tempo de la section rythmique, le réglage de ce paramètre n'est pas nécessaire.

### ● NAME

C'est le nom assigné à la phrase.

### ● LVL (level)

C'est le niveau de lecture de la phrase.

Pour régler les paramètres ci-dessus, procédez comme suit.

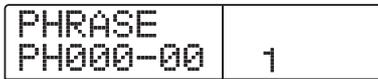
1. **Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.**

Le menu Utility s'affiche.

UTILITY TR EDIT
--------------------

**2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “UTILITY PHRASE”, et pressez la touche [ENTER].**

Les noms et numéros des phrases du stock de phrases s’affichent.

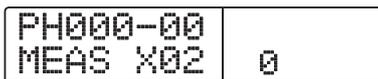


**3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la phrase à éditer.**

Quand vous pressez la touche PLAY [▶], la phrase sélectionnée est jouée. Si vous sélectionnez un numéro pour lequel aucune phrase n’est importée, “EMPTY” s’affiche à la place du nom de phrase.

**4. Pressez la touche [EDIT].**

Le menu d’édition de phrase apparaît.



**5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour appeler le paramètre à éditer.**

- **MEAS X xx (xx = 1 - 99)**

Vous pouvez fixer le nombre de mesures dans la plage 1 - 99.

- **TIMSIG**

Vous pouvez fixer le format de mesure dans la plage 1 - 8.

- **START**

Vous pouvez ajuster le point de départ de la phrase en minutes, secondes, et millisecondes.

- **END**

Vous pouvez ajuster le point de fin de la phrase en minutes, secondes, et millisecondes.

- **NAME**

Vous pouvez donner un nom à la phrase.

- **LVL**

Vous pouvez ajuster le niveau de lecture de la phrase dans une plage de ±24 dB.

**6. Utilisez la molette et les touches curseur Gauche/Droite pour déterminer la valeur.**

- **Régler MEAS / TIMSIG / LVL**

Tournez la molette pour déterminer la valeur numérique.

- **Régler START / END**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l’unité, et tournez la molette pour en déterminer la valeur numérique.

- **Régler NAME**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la lettre à éditer, et tournez la molette pour choisir un caractère.

**TRUC**

Vous pouvez employer la touche PLAY [▶] pour écouter la phrase à la fois pendant et après l’édition.

**7. Répétez les étapes 5 - 6 pour terminer la phrase.**

Si désiré, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l’écran de l’étape 2, et sélectionner un autre paramètre de phrase.

**8. Pour retourner à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

## Copier une phrase

Vous pouvez copier une phrase dans toute autre phrase. La phrase de destination de la copie sera écrasée (remplacée). C'est pratique par exemple pour partir d'une phrase et la sauvegarder ailleurs avec d'autres réglages de paramètres.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu Utility s'affiche.

UTILITY  
TR EDIT

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

PHRASE  
PH000-00

3. Tournez la molette pour sélectionner la source de la copie.

4. Pressez la touche [INSERT/COPY] en section rythmique.

L'écran de choix de la phrase destination de la copie apparaît.

COPY TO  
PH000-99 99

5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de phrase destination de la copie.

"COPY SURE?" s'affiche.

### NOTE

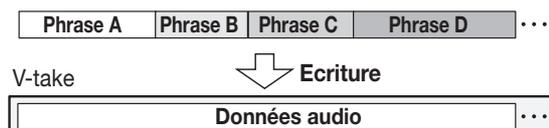
Si une phrase existe déjà au numéro de destination de la copie, elle sera effacée et remplacée par la phrase source. Veillez à ne pas effacer accidentellement une phrase.

6. Pour effectuer le processus de copie, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La phrase est copiée. Quand le processus de copie est terminé, l'affichage redevient tel qu'à l'étape 2.

## Créer une boucle de phrases

Les phrases du stock de phrases peuvent être appelées et enchaînées selon la séquence de votre choix, avec n'importe quel nombre de répétitions. Le résultat peut être inscrit sur une piste/V-take comme boucle de phrases. Une fois inscrite sur une piste/V-take, la boucle de phrases est stockée au même format que les données audio ordinaires, aussi la V-take obtenue peut-elle être employée comme les autres.



## Saisie numérique pour la boucle de phrases

Quand vous créez une boucle de phrases, la séquence et le nombre de répétitions de celle-ci doivent être saisis comme valeurs numériques. Les touches et pads de la section numérique servent alors, comme décrit ci-dessous.

### Touche [)]

Programme la fermeture de parenthèse ")" pour lier plusieurs phrases.

### Touche [(

Programme l'ouverture de parenthèse "(" pour lier plusieurs phrases.

### Pad [x]

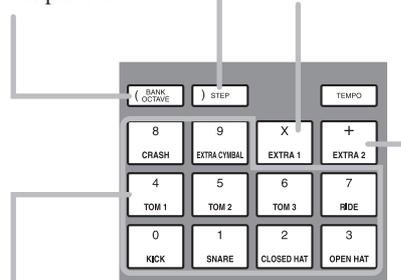
Programme le "x" déterminant les répétitions d'une phrase.

### Pads 0 - 9

Déterminent les numéros de phrase et nombres de répétitions.

### Pad [+]

Programme le "+" pour enchaîner les phrases.



Les règles de base pour créer une séquence ou boucle de phrases sont les suivantes.

### ● Sélectionnez la phrase

Avec les pads 0 - 9, choisissez un numéro de phrase (0 - 99).

● **Enchaînement des phrases**

Utilisez le symbole “+” pour enchaîner les phrases. Ainsi, saisir **0 + 1 + 2** donnera la séquence suivante.



● **Répétition des phrases**

Utilisez le symbole “x” pour spécifier les répétitions de phrases. “x” a priorité sur “+”. Ainsi, saisir **0 + 1 x 2 + 2** donnera la séquence suivante.

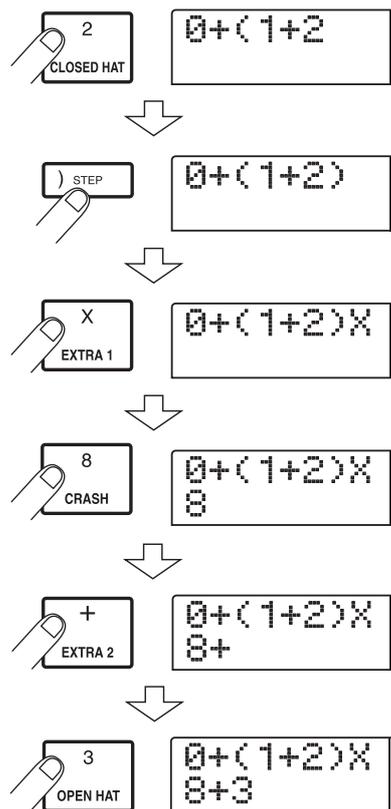
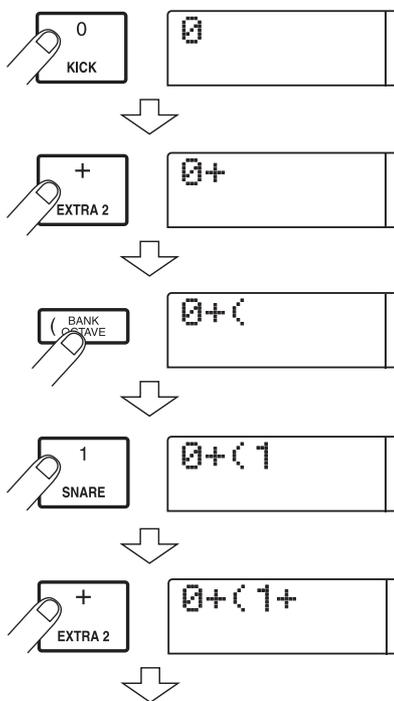


● **Lier les phrases**

Utilisez les symboles “(“ et “)” pour lier un groupe de phrases dans la répétition, et utilisez le symbole “x” pour déterminer le nombre de répétitions. Ainsi, saisir **(1 + 2) x 2 + 3** donnera la séquence de jeu suivante.



Un exemple de création de boucle de phrases “**0 + (1 + 2) x 8 + 3**” est donné ci-après.



● **TRUC**

Si l'équation de la boucle de phrases ne tient pas sur deux lignes, les caractères défilent un à un. Si vous utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer la position de saisie, la ligne défile en conséquence des deux côtés.

Une équation, après saisie, peut s'éditer comme suit.

● **Insérer des numéros ou symboles**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le curseur (segment clignotant) sur la position voulue pour l'insertion. Et pressez le pad désiré.

● **Supprimer des numéros ou symboles**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le curseur (segment clignotant) sur la position voulue et pressez la touche [DELETE/ERASE].

Une fois la saisie de l'équation terminée, spécifiez une piste/V-take où stocker la boucle de phrases comme données audio.

● **NOTE**

• L'équation d'une boucle de phrases est conservée comme partie d'un projet même après report sur une piste/V-take.

Vous pourrez donc éditer et utiliser l'équation ultérieurement.

- Une boucle de phrases qui a été transférée sur une piste/V-take ne peut pas être partiellement ré-écrite ni complétée par une autre boucle de phrases. Pour cela, repartez de l'équation et ré-écrivez la totalité de la boucle de phrases.

```
CREATE
TR10- 1
```

Quand la piste 10 est sélectionnée, tourner la molette plus à droite fait s'afficher l'écran suivant.

```
CREATE
TR1/2
```

Quand cet écran est affiché, tourner la molette vers la droite sélectionne les pistes par paires (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) ou la piste Master. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionné pour la paire de pistes ou la piste Master devient la destination de l'écriture.

## Écriture d'une boucle de phrases sur une piste

Cette section explique comment créer une boucle de phrases et l'écrire comme données audio sur la piste/V-take spécifiée.

- 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.**

Le menu Utility s'affiche.

- 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit.

```
PHRASE
PH000-00
```

- 3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.**

Le menu Phrase Utility s'affiche.

```
PHRASE
IMPORT
```

- 4. Avec les touches curseur Gauche/Droite, affichez "PHRASE CREATE", et pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de sélectionner la piste/V-take où écrire la boucle de phrases.

```
CREATE
TR 1- 1
```

- 5. Avec les touches curseur Gauche/Droite et la molette, sélectionnez la piste/V-take où écrire la phrase créée.**

### NOTE

- Si la phrase est mono et la destination est une paire de pistes stéréo, les mêmes données sont écrites sur les deux pistes.
- Si la phrase est stéréo et la piste de destination mono, les canaux gauche et droit de la phrase seront mixés lors de l'écriture sur la piste.
- Si une V-take contenant déjà des données audio est sélectionnée, ces données existantes seront effacées et remplacées par les nouvelles données audio.

- 6. Quand vous avez sélectionné une piste/V-take, pressez la touche [ENTER].**

L'écran de sélection du numéro de boucle de phrases apparaît.

```
CREATE
LOOP01
```

- 7. Tournez la molette pour sélectionner le numéro voulu de boucle de phrases, et pressez la touche [ENTER].**

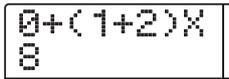
Les boucles de phrases peuvent être numérotées de 1 à 10.

Le nom LOOP01 - LOOP10 est assigné à chacune.

Quand vous pressez la touche [ENTER], l'affichage passe à l'écran de saisie de boucle.

- 8. Utilisez les touches et les pads de la section rythmique pour saisir l'équation créant la boucle.**

Pour des informations sur la saisie, référez-vous en page 71.



**9. Quand la saisie de l'équation est finie, pressez la touche [ENTER].**

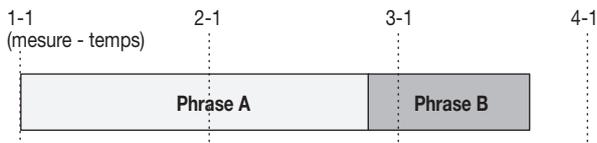
L'écran suivant s'affiche. Cet écran permet de choisir si la lecture de phrase doit correspondre aux mesures de la section rythmique.



**10. Tournez la molette pour sélectionner une des méthodes suivantes.**

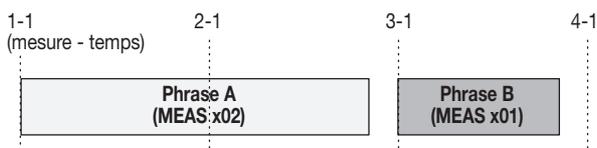
• **ADJUST OFF**

Avec ce réglage, la phrase est jouée en continu, indépendamment des barres de mesures et du tempo du morceau rythmique.



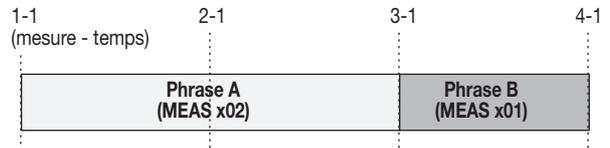
• **ADJUST BAR**

Avec ce réglage, le début de la lecture de phrase est aligné avec le début de mesure du morceau rythmique. Si une mesure de la phrase (plage de lecture de phrase divisée par le nombre de mesures spécifié par le paramètre MEAS X) est plus longue qu'une mesure du morceau rythmique, la phrase change quand le nombre de mesures spécifié par le paramètre MEAS X (→ p.69) a été joué, sans attendre la fin de la phrase. Si une mesure de la phrase est plus courte qu'une mesure du morceau rythmique, il y aura un blanc jusqu'à la mesure où doit commencer la phrase suivante.



• **ADJUST BAR & LEN**

Avec ce réglage, la longueur de la phrase est ajustée pour que les mesures du morceau rythmique et la phrase correspondent (la hauteur ne changera pas).



● **NOTE** ●

- Si vous sélectionnez ADJUST BAR ou ADJUST BAR & LEN, vérifiez que le paramètre MEAS X est réglé pour chaque phrase sur un nombre de mesures adapté. Si le réglage est inadapté, le morceau rythmique et la phrase ne se synchroniseront pas correctement.
- Si le taux d'extension/compression dépasse une certaine fourchette, la reproduction peut ne pas être telle que désirée. Dans ce cas, l'affichage indique "Out of Range" durant le processus d'extension/compression.

**11. Pressez la touche [ENTER].**

"CREATE SURE?" s'affiche.

**12. Pour lancer le processus de création de boucle de phrases, pressez une fois encore la touche [ENTER].**

La boucle de phrases est créée. Quand le processus est fini, l'affichage redevient tel qu'à l'étape 2.

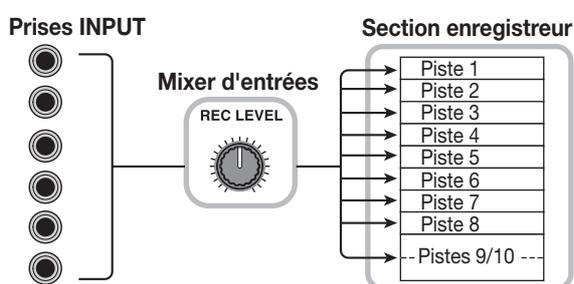
# Référence [Mixer]

Cette section explique les fonctions et l'utilisation du mixer intégré au MRS-1266.

## A propos du mixer

Le mixer du MRS-1266 est divisé en deux sections: un "mixer d'entrées" qui traite les signaux reçus par les prises d'entrée (input), et un "mixer de pistes" qui traite les signaux des pistes de la section enregistreur et de la section rythmique. Des détails sur chaque sont donnés ci-dessous.

### ■ Mixer d'entrées



Le mixer d'entrées sert à ajuster la sensibilité des signaux reçus aux prises d'entrée INPUT 1 - 6 et GUITAR/BASS

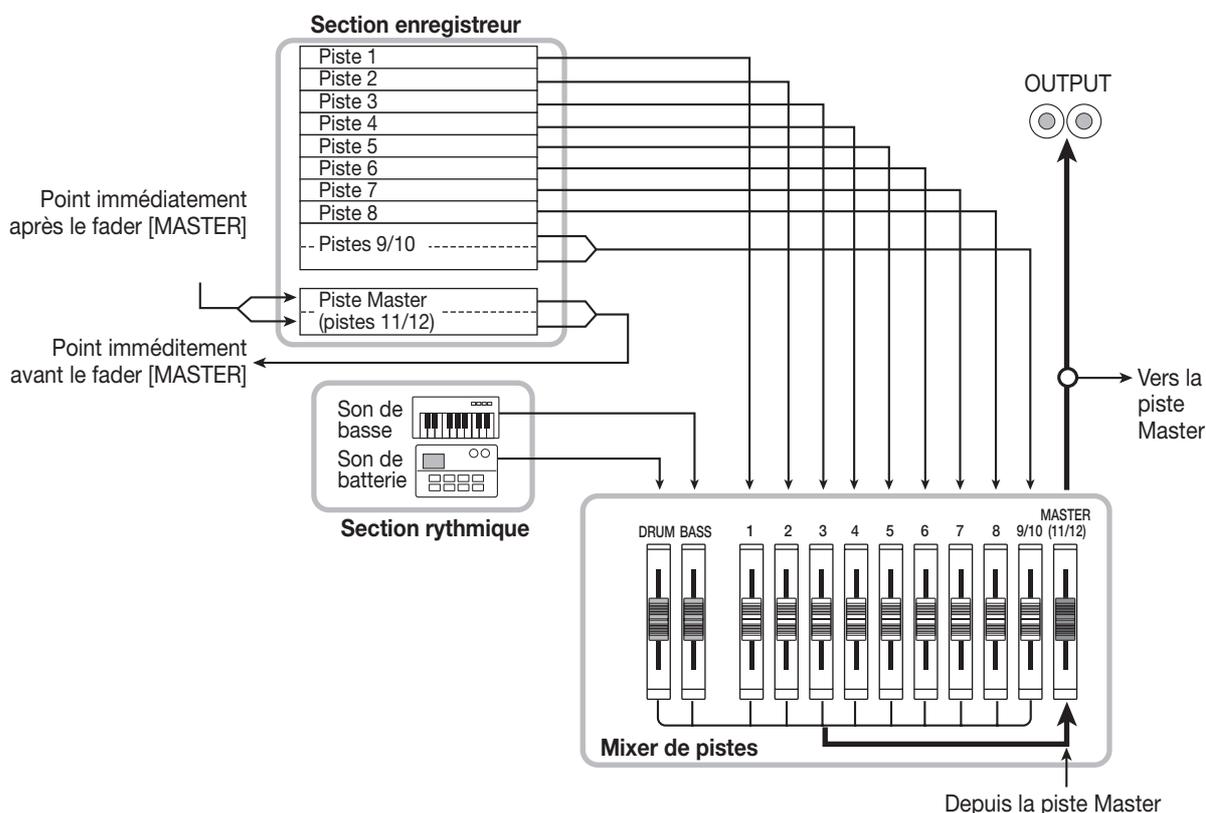
INPUT 1 - 2, à régler divers paramètres tels que panoramique et niveaux d'envoi à la boucle d'effets et à affecter les signaux aux pistes de l'enregistreur.

Les paramètres réglables dans le mixer d'entrées sont donnés dans ce tableau.

Paramètre	Description
CHO SEND	Volume envoyé au chorus/delay (boucle d'effet)
REV SEND	Volume envoyé à la reverb (boucle d'effet)
PAN	Position gauche/droite (Balance des canaux G/D)
REC LVL	Volume du signal d'entrée (position de la commande [REC LEVEL])

### ■ Mixer de pistes

Le mixer de pistes sert à traiter les signaux reproduits par les pistes (1 - 8, 9/10) de l'enregistreur et les sons de batterie/basse de la section rythmique, ainsi qu'à mixer ces signaux en stéréo. Le signal produit par le mixer de pistes est envoyé via le fader [MASTER] aux prises de sortie [OUTPUT] et aux pistes Master (voir schéma ci-dessous).



**TRUC**

Les sons de batterie et les pistes 9/10 ont des canaux stéréo. Pour cela, les réglages de paramètres sont couplés.

Paramètre	Description	DRUM/BASS	Piste 1 - 8	Pistes 9/10	Piste Master
EQ HI G	Atténuation/amplification des hautes fréquences	○	○	○	
EQ HI F	Fréquence d'action sur les hautes fréquences	○	○	○	
EQ LO G	Atténuation/amplification des basses fréquences	○	○	○	
EQ LO F	Fréquence d'action sur les basses fréquences	○	○	○	
CHO SEND	Volume envoyé au chorus/delay (boucle d'effet)	○	○	○	
REV SEND	Volume envoyé à la reverb (boucle d'effet)	○	○	○	
PAN	Position gauche/droite (balance des canaux G/D)	○	○	○	
FADER	Volume de piste ou de section rythmique	○	○	○	○
ST LINK	Couplage des paramètres par paire de canaux		○		
V TAKE	V-take sélectionnée pour la piste		○	○	○

## Fonctionnement de base du mixer d'entrées

### Affecter les signaux entrants aux pistes d'enregistrement

Cette section explique comment ajuster le niveau des signaux reçus aux entrées INPUT 1 - 6 et GUITAR/BASS INPUT 1 - 2, et comment envoyer ces signaux à une piste de la section enregistreur.

#### 1. Assurez-vous que l'instrument ou micro à enregistrer est connecté à une des entrées INPUT 1 - 6 ou GUITAR/BASS INPUT 1 - 2.

**NOTE**

- Quand les prises GUITAR/BASS 1 de la face avant et INPUT 1 de la face arrière sont toutes deux connectées, ou de même GUITAR/BASS 2 en face avant et INPUT 2 en face arrière, c'est la prise de face avant qui a priorité.
- Entre les connecteurs symétrique et asymétrique d'une même entrée en face arrière, c'est la prise asymétrique (jack marqué UNBALANCE) qui a priorité.

#### 2. Pressez la touche [ON/OFF] de l'entrée à laquelle l'instrument ou le microphone est connecté, pour l'allumer.

La touche [ON/OFF] sert à activer/désactiver une entrée. Quand la touche est allumée, l'entrée est activée. Normalement, deux touches peuvent être activées simultanément. Pour cela, pressez ensemble les deux touches [ON/OFF].

**TRUC**

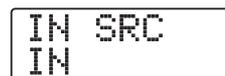
- Si deux entrées sont déjà sélectionnées quand vous pressez une autre touche [ON/OFF], les touches déjà sélectionnées s'éteignent au bénéfice de la dernière touche pressée.
- Normalement, seules deux pistes peuvent être enregistrées simultanément. En activant le mode 6TR REC (→ p. 47), les signaux de six entrées peuvent être enregistrés simultanément sur six pistes.

#### 3. En jouant de votre instrument, tournez la commande INPUT de l'entrée sélectionnée à l'étape 2 pour ajuster la sensibilité d'entrée.

Faites le réglage pour que l'indicateur de crête [PEAK] ne s'allume que légèrement quand vous jouez de l'instrument à son plus fort volume.

#### 4. Pour enregistrer en insérant un effet, pressez la touche [INPUT SOURCE] en section d'effet et tournez la molette pour régler la position d'insertion d'effet sur IN.

Avec les réglages par défaut d'un projet, l'insertion d'effet se fait au niveau du mixer d'entrées (IN), et un Patch adapté à l'enregistrement de guitare/basse est sélectionné.



**TRUC**

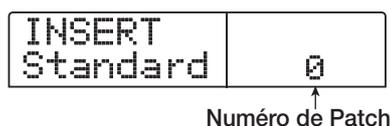
- Pour enregistrer le son sans insertion d'effet, pressez la touche [BYPASS] en section d'effet.
- La touche [ON/OFF] des entrées pour lesquelles l'insertion d'effet est demandée passe du rouge au orange.

- 5.** Pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal, et pressez la touche [EFFECT].

Le Patch d'effet actuellement sélectionné s'affiche.

- 6.** Pressez une des touches [ALGORITHM] de la section d'effet pour choisir l'algorithme voulu, et avec la molette, sélectionnez le Patch à employer.

Quand vous avez sélectionné le Patch, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.



- 7.** Tout en jouant de votre instrument, ajustez le niveau d'enregistrement en tournant la commande [REC LEVEL].

La commande [REC LEVEL] ajuste le niveau du signal avant envoi à la piste d'enregistrement (c'est-à-dire après insertion d'effet). L'indicateur [CLIP] s'allumera en cas d'écrêtage du signal. Réglez le niveau d'enregistrement aussi haut que possible, mais évitez les réglages qui font s'allumer l'indicateur [CLIP].

#### TRUC

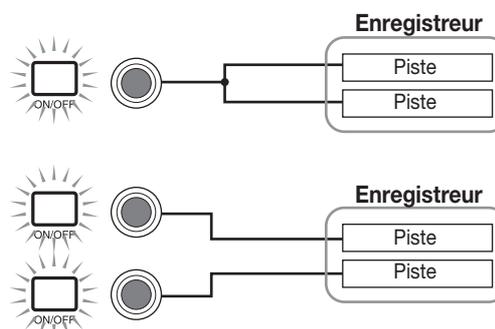
- Le niveau du signal envoyé à la piste d'enregistrement changera en fonction des réglages des paramètres de l'effet inséré. Si vous changez de Patch d'effet ou éditez ses paramètres, vous devrez vérifier que le niveau d'enregistrement reste adapté.
- Le réglage précis du paramètre de commande [REC LEVEL] peut être visualisé en pressant en section Track Parameter la touche [PAN] → la touche [ON/OFF] choisie à l'étape 2 → la touche curseur Bas.

- 8.** Pressez la touche de statut de la piste destination de l'enregistrement (1 - 8, 9/10) pour l'allumer en rouge. La piste est alors prête à l'enregistrement.

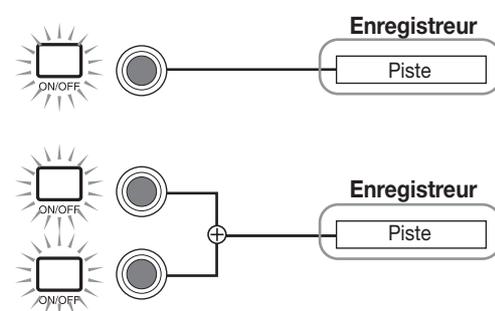
Le signal reçu du mixer d'entrées sera envoyé à la piste d'enregistrement. Vous pouvez sélectionner le mode d'enregistrement pour deux pistes mono (1 - 8) ou une piste stéréo (9/10). Pour deux pistes mono, les paires seront 1/2, 3/4, 5/6, ou 7/8.

Le trajet du signal du mixer d'entrées à la piste changera comme suit, selon le nombre d'entrées et de pistes d'enregistrement.

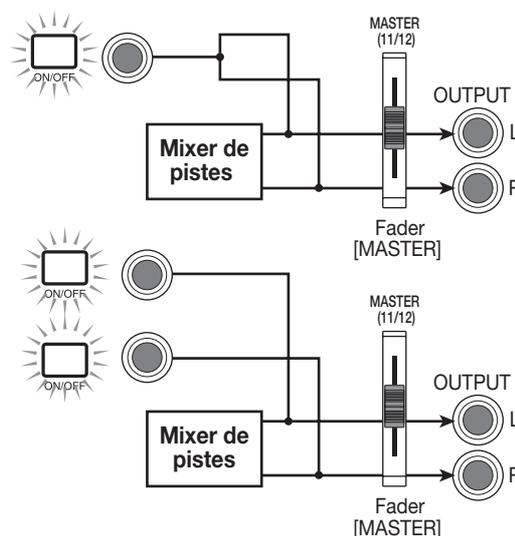
- Deux pistes mono ou une piste stéréo sélectionnées pour l'enregistrement



- Une piste mono sélectionnée pour l'enregistrement



- Pas de piste sélectionnée pour l'enregistrement



#### NOTE

Le schéma ci-dessus montre le trajet du signal quand l'effet n'a pas été inséré dans le mixer d'entrées. Pour des détails sur le trajet du signal en cas d'insertion d'effet, référez-vous en page 120.

## Régler l'intensité des effets en boucle (envoi/retour)

L'intensité des effets en boucle (envoi/retour) s'ajuste avec le volume (niveau d'envoi) du signal transmis du mixer d'entrées à chaque boucle d'effet (chorus/delay, reverb). En emploi normal, envoyer le signal du mixer d'entrées à la boucle d'effet n'appliquera l'effet qu'au signal produit par les prises OUTPUT, pas au signal enregistré sur une piste.

### TRUC

Pour enregistrer sur une piste le signal traité par la boucle d'effet, vous pouvez utiliser l'enregistrement par report (bounce) avec la touche d'entrée [ON/OFF] correspondante activée (→ p. 45).

#### 1. Pressez la touche [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] pour sélectionner le Patch de la boucle d'effet.

L'affichage change et montre le Patch actuellement sélectionné pour l'effet choisi (chorus/delay ou reverb).

#### 2. Tournez la molette pour choisir le Patch voulu.

Une fois le Patch sélectionné, pressez la touche [EXIT].

#### 3. Pressez la touche [CHORUS/DELAY] ou la touche [REVERB] en section Track Parameter pour sélectionner la boucle d'effet.

Pressez la touche [CHORUS/DELAY SEND] pour ajuster le niveau d'envoi au chorus/delay ou la touche [REVERB SEND] pour ajuster le niveau d'envoi à la reverb.

Par exemple, quand la touche [CHORUS/DELAY SEND] est pressée, un écran comme ci-dessous apparaît.

TR1 CHO SEND	0
↑ Paramètre	↑ Valeur de réglage

#### 4. Pressez la touche [ON/OFF] voulue en section input.

Le mixer d'entrées (INPUT) est sélectionné comme cible pour régler le niveau d'envoi.

INPUT CHO SEND	0
-------------------	---

#### 5. Tournez la molette pour régler l'intensité d'effet.

Des valeurs plus élevées donnent un effet plus profond (plus intense). La plage de réglage et les valeurs par défaut des paramètres sont données ci-dessous.

##### ● CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (par défaut: 0)

##### ● REVERB SEND: 0 - 100 (par défaut: 0)

### TRUC

- Quand le paramètre chorus/delay s'affiche, presser la touche [CHORUS/DELAY SEND] commute on/off l'envoi du signal du mixer d'entrées au chorus/delay (la touche est éteinte pour un réglage off).
- De même, quand le paramètre reverb s'affiche, presser la touche [REVERB SEND] commute on/off l'envoi du signal du mixer d'entrées à la reverb.

#### 6. Quand vous avez fini les réglages, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

## Ajuster panoramique et balance

Cette section explique comment régler le panoramique (position stéréo) du signal envoyé du mixer d'entrées aux prises MASTER OUTPUT et aux pistes d'enregistrement, ou la balance (balance de volume entre les deux canaux).

#### 1. Pressez la touche [PAN] en section Track Parameter.

L'écran de réglage du paramètre PAN apparaît.

TR1 PAN	0
------------	---

#### 2. Pressez une touche [ON/OFF] en section input.

Le mixer d'entrées sera sélectionné pour régler les valeurs de panoramique.

INPUT PAN	0
--------------	---

### 3. Tournez la molette pour éditer la valeur du paramètre PAN.

Le paramètre PAN peut être réglé dans la plage L100 (extrême gauche) - 0 (centre) - R100 (extrême droite).

### 4. Quand vous avez fini de régler la valeur de panoramique, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal. La fonction du paramètre PAN change comme suit, selon le nombre de prises d'entrées activées et le nombre de pistes d'enregistrement sélectionnées.

#### ● Quand aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée

Pour le signal envoyé du mixer d'entrées aux canaux L/R (G/D) des sorties OUTPUT, le paramètre PAN ajustera la position panoramique (si l'entrée est en mono) ou la balance (si l'entrée est en stéréo).

#### ● Quand une piste stéréo ou deux pistes mono sont sélectionnées pour l'enregistrement

Pour le signal envoyé du mixer d'entrées aux deux pistes, le paramètre PAN ajustera la position panoramique (si l'entrée est en mono) ou la balance (si l'entrée est en stéréo).

#### ● Quand une piste mono est sélectionnée comme piste d'enregistrement

Le paramètre PAN n'aura pas d'effet.

## Fonctionnement de base du mixer de pistes

### Régler le volume, le panoramique et l'égalisation

Pour chaque canal, vous pouvez régler volume, panoramique (position stéréo entre les canaux G/D), et l'égalisation des fréquences.

1. Pour régler le volume d'une piste ou des sons de batterie/basse, bougez le fader correspondant.
2. Pour régler le panoramique d'une piste ou des sons de batterie/basse, pressez la touche [PAN] en section Track Parameter, puis pressez la touche de statut de la piste ou du son de batterie/basse.

L'écran de réglage du paramètre PAN de la piste correspondante ou du son de batterie/basse apparaît.



### 3. Tournez la molette pour éditer la valeur du paramètre PAN.

Le paramètre PAN se règle dans la plage L100 (extrême gauche) - 0 (centre) - R100 (extrême droite).

Pour régler le panoramique d'une autre piste ou du son de batterie/basse, répétez les étapes 2 - 3.

#### ■ TRUC ■

- Si une piste stéréo ou le son de batterie est sélectionné, le paramètre PAN règle la balance des canaux gauche/droit.
- Dans l'écran de paramètre, vous pouvez aussi employer les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la piste ou le son de batterie/basse et les touches curseur Haut/Bas pour changer de paramètre.

### 4. Pour régler l'égaliseur (EQ), pressez la touche [EQ HIGH] ou [EQ LOW] en section Track Parameter.

Pressez la touche [EQ HIGH] pour régler les hautes fréquences, la touche [EQ LOW] pour les basses fréquences. L'édition affecte alors la piste ou le son de batterie/basse choisi. En cas, changez de piste ou de son de batterie/basse.

**5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre EQ à régler, et tournez la molette pour éditer sa valeur.**

Les paramètres pouvant être sélectionnés et leur plage de réglage sont:

● [EQ HIGH]

• EQ HI G

Règle l'atténuation/amplification des hautes fréquences.

**Plage:** -12 - 0 - 12 (dB)

**Par défaut:** 0

• EQ HI F

Règle la fréquence d'intervention sur les hautes fréquences.

**Plage:** 500 - 18000 (Hz)

**Par défaut:** 8000

● [EQ LOW]

• EQ LO G

Règle l'atténuation/amplification des basses fréquences.

**Plage:** -12 - 0 - 12 (dB)

**Par défaut:** 0

• EQ LO F

Règle la fréquence d'intervention sur les basses fréquences.

**Plage:** 40 - 1600 (Hz)

**Par défaut:** 125

■ TRUC ■

Si vous pressez la touche [EQ HIGH] alors que l'écran EQ HIGH est affiché, la touche s'éteint et EQ HIGH est désactivé. Presser une fois encore la touche le réactive. De même, vous pouvez commuter EQ LOW off et on en pressant la touche [EQ LOW] quand l'écran EQ LOW est affiché.

**6. Répétez les étapes 4 - 5 pour ajuster de même les réglages d'une autre plage ou d'un autre paramètre EQ.**

**7. Quand vous avez fini d'ajuster les réglages, pressez la touche [EXIT].**

L'appareil revient à l'écran principal.

## Régler l'intensité de la boucle d'effet

Cette section explique comment régler l'intensité d'effet en fixant le volume envoyé par chaque voie aux boucles d'effets (chorus/delay, reverb). Monter le niveau d'envoi donne un effet plus prononcé.

**1. Pressez la touche [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] pour choisir le Patch de la boucle d'effet.**

L'affichage change et montre le Patch actuel de l'effet sélectionné (chorus/delay ou reverb).

**2. Tournez la molette pour sélectionner le Patch à employer.**

Quand vous avez sélectionné le Patch, pressez la touche [EXIT].

**3. Pressez la touche [CHORUS/DELAY SEND] ou [REVERB SEND] en section Track Parameter pour sélectionner la boucle d'effet.**

Pressez la touche [CHORUS/DELAY SEND] pour ajuster le niveau d'envoi au chorus/delay ou la touche [REVERB SEND] pour ajuster le niveau d'envoi à la reverb.

**4. Pressez la touche de statut de la piste désirée ou du son de batterie/basse.**



**5. Tournez la molette pour régler l'intensité d'effet.**

Des valeurs plus élevées donnent un effet plus intense (plus profond). La plage de réglage et la valeur par défaut des paramètres sont données ci-dessous.

● CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (par défaut: 0)

● REVERB SEND: 0 - 100 (par défaut: 0)

**TRUC**

Quand le paramètre de boucle d'effet est affiché, vous pouvez temporairement désactiver l'envoi à l'effet en pressant la touche [REVERB]/[CHORUS/DELAY]. Pour des détails, référez-vous en page 125.

## 6. Quand vous avez fini les réglages, pressez la touche [EXIT].

L'appareil retourne à l'écran principal.

## Coupler les voies impaires et paires

Les canaux mono impairs/paires adjacents (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) peuvent être couplés et employés comme une paire de pistes stéréo (cela se nomme "couplage stéréo"). Les paramètres et touches de statut des deux canaux couplés en stéréo fonctionneront en tandem. La procédure de réglage est la suivante.

### 1. Pressez la touche [PAN] en section Track Parameter.

### 2. Pressez la touche de statut (1 - 8) d'un des deux canaux à coupler en stéréo.

### 3. Pressez trois fois la touche curseur Bas.

L'écran de paramètre ST LINK (Stereo Link ou "couplage stéréo") apparaît.

TR7	
ST LINK	OFF

### 4. Tournez la molette pour commuter le réglage sur ON.

Le couplage stéréo sera activé pour le canal sélectionné et le canal impair/pair adjacent. Pour désactiver le couplage stéréo, réglez ce paramètre sur OFF.

TR7/8	
ST LINK	ON

## 5. Pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

**TRUC**

Le paramètre PAN de deux canaux couplés en stéréo fonctionnera comme un paramètre BALANCE qui ajuste la balance de volume entre les canaux impairs/paires.

**NOTE**

Pour régler le volume de canaux couplés en stéréo, utilisez le fader impair (le fader pair n'aura pas d'effet).

## Utiliser la fonction solo

Si désiré, vous pouvez neutraliser toutes les pistes sauf une quand la section enregistreur est en lecture. Cette fonction s'appelle "solo". Elle est pratique pour, par exemple, affiner les paramètres d'une piste spécifique.

1. Depuis l'écran principal, passez la section enregistreur en lecture et pressez la touche [SOLO].

La touche s'allume.

2. Utilisez la touche de statut (excepté pour MASTER) pour sélectionner la piste à écouter en solo.

La touche de statut s'allume en vert, et seule la piste correspondante est entendue.

3. Pour annuler la fonction solo, pressez la touche [SOLO] une fois encore.

La touche s'éteint.

## Sauvegarde/rappel des réglages du mixer (Fonction Scène)

Les réglages actuels de mixer et d'effet peuvent être sauvegardés comme "Scène" dans une zone de mémoire spéciale, et rappelés manuellement ou automatiquement selon vos désirs. C'est pratique pour comparer différents mixages, ou pour automatiser les procédures de mixage.

Une Scène contient les données suivantes.

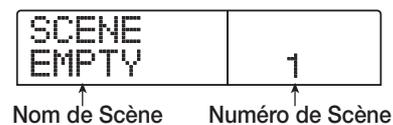
- Paramètres de piste (excepté pour le numéro de V-take actuellement sélectionné)
- Source d'entrée/Numéro du Patch d'effet par insertion
- Numéro du Patch de l'effet par envoi/retour (chorus/delay, reverb)
- Etat de toutes les touches de statut (play, mute)
- Réglages des faders

100 Scènes différentes peuvent être stockées en mémoire. Les données de Scènes mémorisées sont sauvegardées sur le disque dur interne comme partie du projet sélectionné.

## Sauvegarde d'une Scène

Cette section explique comment sauvegarder les réglages actuels en tant que Scène.

1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle.



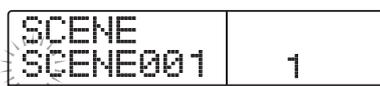
2. Tournez la molette pour choisir le numéro de Scène (0 - 99) où les données seront sauvegardées.

### NOTE

Si vous sélectionnez un numéro de Scène où se trouvent déjà des données, celles-ci seront effacées et remplacées par les nouvelles données.

**3. Pressez la touche [STORE].**

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez donner un nom à une Scène.

**4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère.**

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 39.

**5. Répétez l'étape 4 si nécessaire pour terminer le nom.****6. Pour effectuer la mémorisation, pressez la touche [STORE] ou la touche [ENTER].**

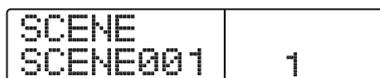
Les réglages actuels de mixer et d'effet seront sauvegardés comme une Scène. Quand le processus est terminé, l'appareil revient à l'affichage de l'étape 2. Pour annuler la procédure, vous pouvez presser la touche [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

**7. Pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.****Rappel d'une Scène sauvegardée**

Cette section explique comment rappeler une Scène qui a été sauvegardée en mémoire.

**1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle.**

Le côté droit de l'afficheur indique le numéro de Scène qui sera rappelé.

**2. Tournez la molette pour sélectionner la Scène à rappeler.****3. Pour rappeler la Scène sélectionnée, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler le processus,****pressez la touche [EXIT].**

Si vous pressez la touche [ENTER], la Scène est rappelée et l'appareil redevient comme à l'étape 1. Si vous pressez la touche [EXIT], l'appareil revient à l'écran principal.

**TRUC**

En pressant la touche [EDIT] après avoir sélectionné une Scène, vous pouvez éditer le nom de la Scène.

**Changement automatique de Scène**

En assignant une Scène à un marqueur (→ p. 49) qui a été placé à l'emplacement désiré dans le morceau, vous pouvez faire changer automatiquement la Scène. C'est pratique pour changer le mixage ou les réglages d'effet en cours de morceau.

**1. Accédez au point du morceau où vous désirez changer le mixage et pressez la touche [MARK] de la section de contrôle.**

Un marqueur est programmé à ce point. Répétez cette étape pour placer des marqueurs à tous les autres points où vous désirez changer le mixage.

**2. Sauvegardez le mixage de début de morceau ainsi que les autres réglages de mixage comme des Scènes.**

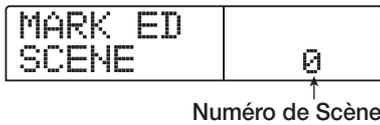
Quand vous créez un mixage pour une zone spécifique, des fonctions telles que la fonction Marker pour localiser les points (→ p. 50) et la fonction A-B repeat (→ p. 51) sont pratiques.

**3. Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau.**

Le début du morceau (position zéro du compteur) contient déjà le marqueur numéro zéro. D'abord, vous assignerez la Scène de démarrage à ce marqueur.

**4. Pressez la touche [MARK].**

Quand vous pressez la touche [MARK] à l'emplacement où un marqueur a été assigné, un écran apparaît dans lequel vous pouvez assigner une Scène au marqueur correspondant.

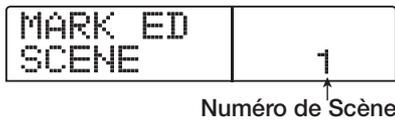


**TRUC**

- Si vous pressez la touche [MARK] à un emplacement auquel aucun marqueur n'est assigné, un nouveau marqueur sera assigné à cet emplacement.
- Si un point s'affiche en bas à droite du numéro de marqueur, cela signifie que la position actuelle correspond exactement au marqueur.

**5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la Scène que vous désirez assigner à ce marqueur.**

Cette Scène sera assignée au marqueur. L'écran suivant donne l'exemple de la Scène numéro 1 assignée au marqueur numéro 0.



**TRUC**

Pour annuler une affectation de Scène, tournez la molette pour que l'afficheur indique "--".

**6. Accédez au marqueur suivant auquel vous désirez faire changer le mixage et répétez les étapes 4 - 5.**

**7. Quand les Scènes ont été assignées à tous les marqueurs voulus, pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau puis pressez la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction.**

Chaque fois que le morceau atteint un marqueur auquel une Scène a été affectée, cette Scène est rappelée.

**Supprimer certains paramètres d'une Scène**

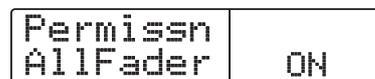
Si désiré, vous pouvez désactiver un groupe de paramètres sauvegardés dans une Scène. Ces paramètres ne changeront pas lorsque la Scène sera rappelée. Les groupes de paramètres suivants peuvent être choisis et rendus actifs ou inactifs.

Groupe	Paramètre
Paramètres de piste	EQ HI
	EQ LO
	Envoi au chorus
	Envoi à la reverb
	Panoramique
Effet par insertion	Numéro de Patch
	Source d'entrée
Chorus/delay	Numéro de Patch
Reverb	Numéro de Patch
Fader	Position du fader

Par exemple, après avoir programmé une séquence de changements de Scène automatiques, vous pouvez vouloir désactiver le groupe des paramètres de piste et régler les paramètres d'égalisation et de panoramique manuellement pour chaque piste.

**1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle puis pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.**

L'écran suivant s'affiche.



**2. Tournez la molette pour régler ON ou OFF la permission pour le fader.**

**3. Pressez les autres touches pour les groupes de paramètres pour activer ou désactiver le groupe.**

Excepté pour le fader, la commande de Scène pour les autres groupes peut être activée ou désactivée en pressant une des touches ci-dessous.

**● Groupe des paramètres de piste**

N'importe quelle touche de statut exceptée la touche de statut [MASTER]

**● Groupe de l'effet par insertion**

N'importe quelle touche [ALGORITHM]

**● Groupe CHORUS/DELAY**

Touche [CHORUS/DELAY]

**● Groupe REVERB**

Touche [REVERB]

Quand un groupe est activé, les touches respectives sont allumées et quand le groupe est désactivé, les touches clignotent.

**■ TRUC ■**

Vous pouvez également utiliser les touches curseur Haut/Bas pour activer ou désactiver tous les groupes d'un coup.

**4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].**

L'appareil revient au menu Scène.

**5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].**

Le statut on/off du groupe de paramètres est mémorisé comme partie du projet.

# Référence [Rythmique]

Cette section explique les fonctions et l'utilisation de la section rythmique, qui utilise les sons de batterie et de basse internes pour produire des accompagnements rythmiques.

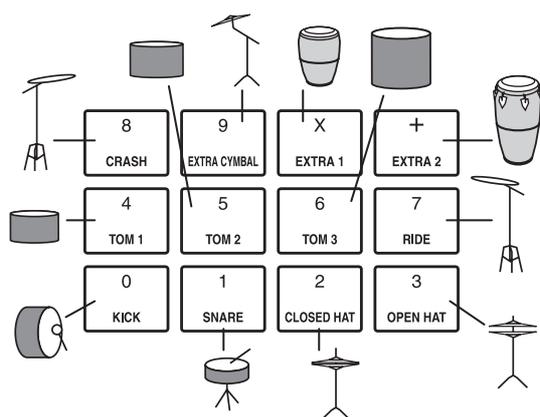
## A propos de la section rythmique

La "section rythmique" du MRS-1266 contient des sons de batterie et des sons de basse et peut servir de boîte à rythmes + ligne de basse. La section rythmique peut être employée en synchronisation avec la section enregistreur, ou indépendamment. Ici, nous expliquerons les concepts et termes de base à connaître pour employer la section rythmique.

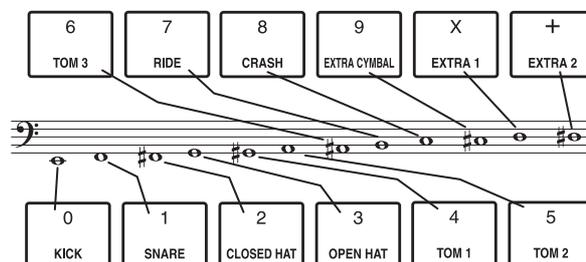
## Kits de batterie et programmes de basse

L'accompagnement créé par la section rythmique est produit par un "kit de batterie" et un "programme de basse".

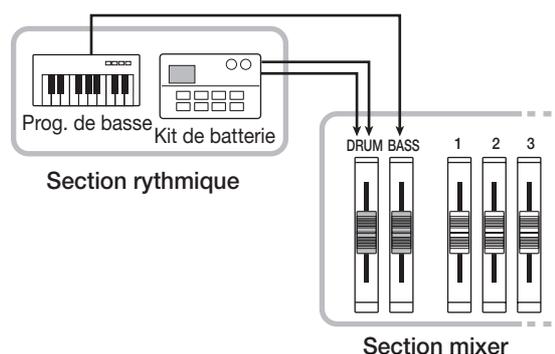
Le kit de batterie est un ensemble de 36 sons de batterie/percussion tels que grosse caisse, caisse claire et conga, et le MRS-1266 contient 127 kits de batterie différents. Vous pouvez sélectionner un de ces kits et utiliser les pads 1 - 12 de la façade pour déclencher manuellement chaque son, ou vous en servir de générateur de sons pour l'accompagnement.



Un programme de basse est un son de basse, tel qu'une basse électrique ou acoustique. Vous pouvez choisir un des 26 sons de basse du MRS-1266 et utiliser les pads 1 - 12 de la façade pour déclencher manuellement chaque note de la gamme, ou ou vous en servir de générateur de sons pour l'accompagnement.



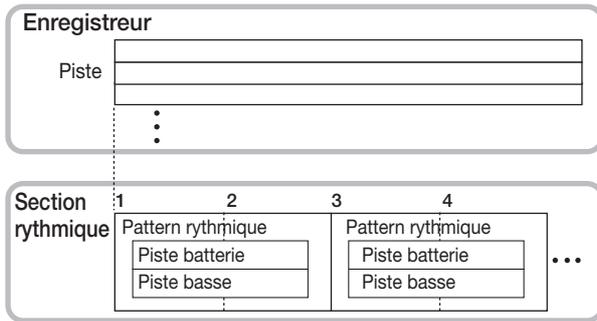
Le signal produit par le kit de batterie (stéréo) et celui produit par le programme de basse (mono) sont connectés en interne aux voies DRUM et BASS de la section mixer. Pour chaque, vous pouvez indépendamment régler volume, panoramique/balance et égaliseur (EQ) et appliquer les boucles d'effet.



## Patterns rythmiques et pistes de batterie/basse

Un nouveau projet contient des Patterns (motifs) d'accompagnement avec des données de batterie/basse s'étendant jusqu'à 99 mesures. Ces Patterns d'accompagnement sont appelés "Patterns rythmiques". Le MRS-1266 peut en contenir 400.

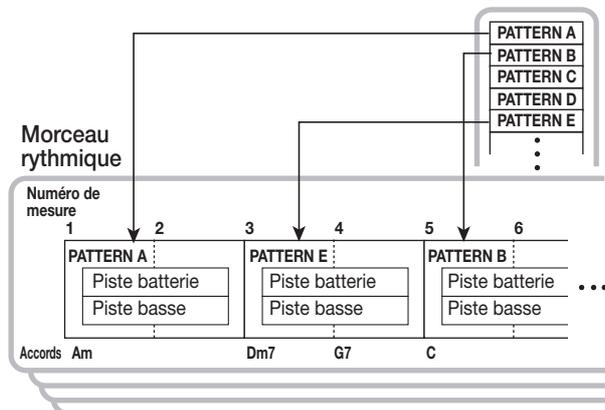
Dans chaque Pattern rythmique, la zone qui contient les données de jeu de batterie est nommée "piste de batterie", et celle qui contient les données de jeu de basse "piste de basse".



Vous pouvez éditer une portion de Pattern rythmique, ou effacer tout son contenu enregistré et créer un Pattern rythmique entièrement nouveau. Les Patterns rythmiques modifiés sont sauvegardés sur le disque dur avec les autres Patterns rythmiques comme partie du projet.

## Morceaux rythmiques

Plusieurs Patterns rythmiques enchaînés selon l'ordre de lecture désiré forment un "morceau rythmique". Dans un morceau rythmique, vous pouvez programmer les données de Pattern rythmique, les données d'accord de la piste de basse, et les données de tempo et de format de mesure pour créer l'accompagnement de tout un morceau. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 10 morceaux rythmiques par projet.



## Mode Pattern rythmique et mode morceau rythmique

La section rythmique peut fonctionner selon deux modes: le "mode Pattern rythmique", dans lequel vous créez et reproduisez des Patterns rythmiques, et le "mode morceau rythmique", dans lequel vous créez et reproduisez des morceaux rythmiques. Un de ces deux modes sera toujours sélectionné.

Le mode Pattern rythmique est sélectionné en pressant la touche [PATTERN] et le mode morceau rythmique en pressant la touche [SONG]. La touche sélectionnée s'allume.

Mode morceau rythmique



Allumée

Mode Pattern rythmique



Allumée

## Synchroniser la section enregistreur et la section rythmique

Avec les réglages par défaut du MRS-1266, la section rythmique fonctionnera en synchronisation avec la section enregistreur. Quand vous utilisez la section transport pour lancer la section enregistreur, le Pattern ou morceau rythmique commence aussi à jouer. Si désiré, la section rythmique peut être déconnectée de la section enregistreur et utilisée comme une boîte à rythmes + ligne de basse indépendante.

Presser la touche [RHYTHM] avec les réglages par défaut du MRS-1266 isole la section rythmique de la section enregistreur (la touche [RECORDER] s'éteindra, alors que la touche [RHYTHM] est allumée). Dans cette condition, utiliser les commandes de transport ne fera jouer que la section rythmique, pas la section enregistreur.

Pour retrouver la condition d'origine, pressez la touche [RHYTHM] ou la touche [RECORDER]. La touche [RECORDER] s'allume et la touche [RHYTHM] s'éteint.

## Lecture de Patterns rythmiques

Cette section explique comment faire jouer des Patterns rythmiques, comment changer le tempo, et comment changer de kit de batterie ou de programme de basse.

### Sélectionner et faire jouer un Pattern rythmique

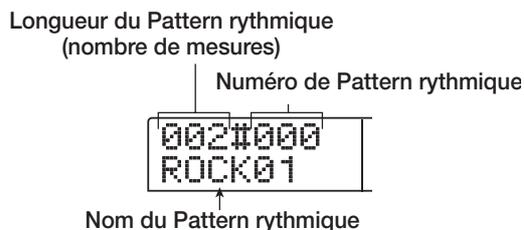
Cette section explique comment sélectionner et faire jouer un des 511 Patterns rythmiques.

#### NOTE

Avant de poursuivre avec la procédure, vérifiez que les faders [DRUM], [BASS], et [MASTER] de la façade sont montés, et que les touches de statut [DRUM] et [BASS] sont allumées.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] en section rythmique.

La touche [RHYTHM] clignote, indiquant que la section rythmique est sélectionnée pour l'utilisation. Quand la touche [PATTERN] est allumée, la section rythmique fonctionne en mode Pattern rythmique, vous permettant de créer et faire jouer des Patterns. Dans ce mode, les informations suivantes sont affichées.



2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique à jouer.

3. Pressez la touche PLAY [▶].

Le Pattern rythmique commencera à jouer.

#### TRUC

Si la touche [RECORDER] est allumée, l'enregistreur démarrera aussi. Pour isoler le fonctionnement de la section rythmique de celui de la section enregistreur, pressez une fois encore la touche [RHYTHM], pour que la touche [RECORDER] s'éteigne et que la touche [RHYTHM] s'allume.

4. Pour neutraliser (couper) la reproduction de la piste de batterie ou de basse, pressez la touche de statut [DRUM] ou [BASS].

La touche de statut pressée s'éteint, et la reproduction de la piste correspondante est neutralisée. Pour annuler cette neutralisation, pressez à nouveau la même touche de statut.

5. Pour arrêter la lecture, pressez la touche STOP [■].

Le Pattern rythmique s'arrêtera.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez répétitivement la touche [EXIT].

La touche [RHYTHM] s'éteint.

#### TRUC

Il est aussi possible de charger les données de Pattern rythmique d'un autre projet du disque dur (→ p. 114).

### Changer le tempo du Pattern rythmique

Vous pouvez changer le tempo du Pattern rythmique.

1. En mode Pattern rythmique, pressez la touche [TEMPO] en section rythmique.

La valeur actuelle de tempo s'affiche en BPM (battements par minute).



2. Tournez la molette pour régler le tempo.

Le tempo peut être réglé par unités de 0.1 de 40 à 250 (BPM). Le tempo peut aussi être changé en cours de lecture de Pattern rythmique.

3. Pour changer manuellement le tempo, pressez deux fois ou plus la touche [TEMPO] au tempo désiré.

L'intervalle entre les deux dernières pressions de la touche sera automatiquement détecté et servira à établir le nouveau tempo.

4. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

#### TRUC

Le tempo spécifié ici s'appliquera à tous les Patterns rythmiques lus en mode Pattern, et à un morceau rythmique s'il n'a pas eu de données de tempo programmées.

#### NOTE

Si vous enregistrez dans les pistes de l'enregistreur en écoutant les Patterns rythmiques, puis changez ensuite le tempo de ces derniers, les deux interprétations ne seront plus synchronisées. Pour enregistrer tout en écoutant les Patterns rythmiques, vous devez d'abord décider du tempo.

## Changer de kit de batterie/ programme de basse

Vous pouvez changer de kit de batterie/programme de basse employé par la section rythmique. Le couple kit de batterie/programme de basse sélectionné s'applique à tous les Patterns joués en mode Pattern rythmique.

1. La section rythmique étant arrêtée, pressez la touche [DRUM] ou [BASS] en écran principal.

2. Pressez la touche [KIT/PROG].

Si vous avez pressé la touche [DRUM], "Kit=x" s'affiche. Si vous avez pressé la touche [BASS], "Prg=x" s'affiche. Dans cette condition, vous pouvez changer de kit de batterie ou de programme de basse.

Kit = 0	← Numéro de kit de batterie/programme de basse
LiveRock	

↑ Nom du kit de batterie/programme de basse

3. Tournez la molette pour sélectionner le kit de batterie/programme de basse désiré.

Pour une liste des kits de batterie/programmes de basse qui peuvent être sélectionnés, référez-vous à l'appendice à la fin de ce manuel.

4. Pressez la touche [EXIT].

Le changement sera entériné, et l'appareil reviendra à l'écran principal.

## Créer un morceau rythmique

Le MRS-1266 vous permet de mémoriser jusqu'à 10 morceaux rythmiques par projet. Parmi ceux-ci, un est sélectionné pour l'édition ou la lecture.

Un morceau rythmique peut contenir jusqu'à 999 mesures de Patterns rythmiques. Après saisie des Patterns, les informations d'accord et de tempo sont ajoutées au morceau.

## Sélectionner un morceau rythmique

D'abord, sélectionnez le morceau rythmique où enchaîner les Patterns rythmiques.

#### TRUC

Quand vous créez un nouveau projet dans le MRS-1266, tous ses morceaux rythmiques sont vides.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] (morceau), pour l'allumer.

La touche [RHYTHM] clignote. Si la touche [SONG] est allumée, la section rythmique est en mode morceau rythmique permettant de créer/lire les morceaux rythmiques.

SongNo0E
EMPTY

2. Tournez la molette pour choisir un numéro 0 - 9.
3. Pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir à l'écran de morceau rythmique.

## Saisie des Patterns rythmiques

Cette section explique comment saisir des données de Pattern rythmique dans un morceau vide selon l'ordre de lecture voulu. Les méthodes suivantes sont disponibles.

#### ● Programmation pas à pas

Ainsi, vous enchaînez les Patterns un à un en spécifiant numéro de Pattern et nombre de mesures. La saisie peut se faire en tout point du morceau. Il est aussi possible de passer à un autre Pattern alors que le précédent joue encore. Ce mode est utile pour choisir avec précision les Patterns.

● **FAST (Formula Assisted Song Translator) (Traducteur de morceau assisté par formule)**

Cette méthode utilise des formules simples pour spécifier la reproduction des Patterns rythmiques du début à la fin. Le résultat est écrit dans le morceau rythmique par une opération simple. Cette méthode est adaptée à la saisie mécanique depuis une partition et pour les Patterns rythmiques fréquemment répétés. La saisie en cours de morceau n'est pas possible avec cette méthode.

Les étapes pour ces deux méthodes sont décrites ci-dessous.

**Programmation pas à pas**

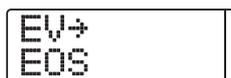
Avec cette méthode, vous spécifiez le numéro de Pattern et le nombre de mesures de lecture des Patterns.

**1. Pressez la touche [RHYTHM] en mode de morceau rythmique.**

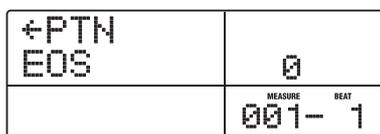
La touche [RHYTHM] s'allume et la section rythmique est isolée de la section enregistreur. La saisie et l'édition des Patterns rythmiques est maintenant possible.

**2. Pressez la touche REC [●].**

La touche s'allume et le numéro de Pattern rythmique ainsi que les informations d'accord et les autres données peuvent être saisis. L'affichage change comme suit.



**3. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour afficher "← PTN" en première ligne de l'écran.**



Durant la programmation pas à pas, les touches curseur Haut/Bas servent à sélectionner un élément et les touches curseur Gauche/Droite à accéder à la position adjacente. Les éléments suivants peuvent être sélectionnés avec les touches curseur Haut/Bas.

Paramètre	Description
EV →	Événement au point actuel
PTN	Pattern rythmique
TimSig	Format de mesure
ROOT	Tonique de l'accord
CHORD	Type d'accord
Tempo	Tempo
DrVOL	Volume du kit de batterie
BsVOL	Volume du programme de basse
DrKIT	Numéro du kit de batterie
BsPRG	Numéro de programme de basse

■ **TRUC** ■

Quand un paramètre autre que "EV→" est sélectionné et qu'aucune information n'est saisie pour lui à cette position la flèche "←" apparaît avant le nom d'élément (par exemple: "← PTN"). Cela indique que la valeur établie précédemment pour ce paramètre reste valide.

Quand "PTN" est sélectionné, le nom et le numéro du Pattern saisi à cet endroit s'affiche. Comme un morceau rythmique vide ne contient pas encore d'information, le symbole "←" s'affiche avant "PTN". La seconde ligne de l'afficheur indique "EOS" (End Of Song) pour indiquer la fin du morceau rythmique.

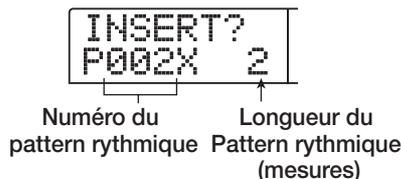
**4. Pressez la touche [INSERT/COPY] pour faire s'afficher "INSERT?".**

Quand "INSERT?" s'affiche, un nouveau Pattern rythmique peut être saisi à cet emplacement.



**5. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique que vous désirez programmer.**

Le numéro et la longueur (en mesures) du Pattern rythmique sélectionné s'afficheront.



**6. Si nécessaire, utilisez les touches curseur Haut/Bas pour changer la longueur du Pattern rythmique.**

Si vous allongez le Pattern rythmique, ce même Pattern jouera répétitivement. Si vous le raccourcissez, le morceau passera au Pattern rythmique suivant avant que le Pattern actuel n'est fini sa lecture.

### TRUC

Cette opération n'affectera pas le Pattern d'origine.

## 7. Pour valider la programmation du Pattern, pressez la touche [ENTER].

Le Pattern rythmique sera programmé à l'emplacement actuel (l'indication "EOS" recule du nombre de mesures programmées).

PTN:002	
08Beat03	0
	MEASURE BEAT
	001- 1

### TRUC

Quand le Pattern rythmique est programmé, les informations autres que le tempo sont programmées au même emplacement dans le morceau rythmique.

## 8. Pressez répétitivement la touche curseur Droite pour accéder à l'emplacement où vous programmerez le prochain Pattern rythmique.

Chaque fois que vous pressez une touche curseur Gauche/Droite, vous vous déplacez d'une mesure en avant ou en arrière. Quand vous arrivez à la fin du morceau rythmique, l'afficheur indique "EOS".

←PTN	
EOS	0
	MEASURE BEAT
	003- 1

## 9. Répétez cette procédure pour programmer les Patterns rythmiques pour la totalité du morceau.

## 10. Quand la programmation d'un morceau rythmique est terminée, pressez la touche STOP [■].

La touche REC [●] s'éteint et l'appareil revient à l'écran de morceau rythmique. Pour contrôler le résultat de la programmation, pressez la touche PLAY [▶].

## 11. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] alors que la section rythmique est à l'arrêt.

Pour éditer une programmation de Pattern rythmique, suivez les étapes, la touche REC [●] étant allumée.

### ■ Pour changer de Pattern programmé

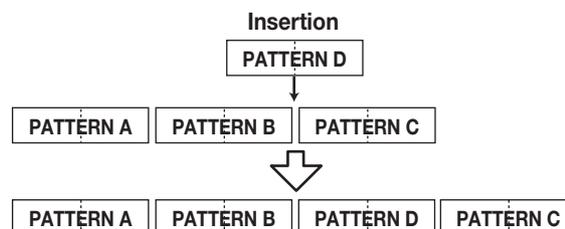
Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au Pattern rythmique concerné et tournez la molette pour sélectionner un nouveau Pattern. Si vous accédez à un point où aucune information de Pattern n'est programmée (l'affichage indique "←PTN"), vous pouvez ajouter une information de Pattern rythmique en ce point.

### NOTE

Gardez à l'esprit que les nouvelles informations de Pattern rythmique ajoutées restent valides jusqu'au point suivant où des informations de Pattern rythmique ont été programmées.

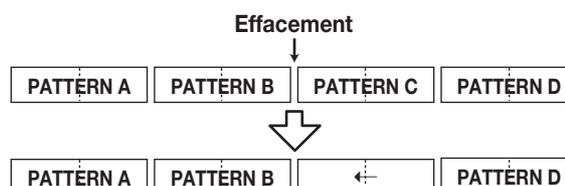
### ■ Pour insérer un nouveau Pattern

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à l'emplacement désiré pour insérer un Pattern rythmique et exécutez les étapes 4-7. Le Pattern rythmique sera inséré à l'emplacement actuel et les Patterns rythmiques reculeront du nombre de mesures correspondant à la longueur de ce Pattern.



### ■ Pour supprimer un Pattern rythmique

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à l'emplacement où vous désirez effacer la programmation d'un Pattern rythmique et pressez la touche [DELETE/ERASE]. Le Pattern rythmique sera effacé et l'affichage deviendra "←PTN", indiquant que c'est donc le Pattern précédent qui continuera de jouer à cet emplacement.

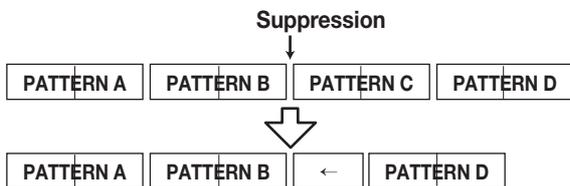


**NOTE**

Si vous supprimez le Pattern rythmique qui est enregistré au début du morceau, il y aura un silence jusqu'au prochain emplacement auquel un Pattern rythmique est programmé.

**Pour supprimer une mesure spécifique**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au début de la mesure à supprimer. Pressez répétitivement la touche curseur Haut pour appeler l'indication "EV→". Puis pressez la touche [DELETE/ERASE] puis [ENTER]. la mesure actuelle sera supprimée et les données rythmiques suivantes avanceront d'autant. Si vous supprimez la première mesure d'un Pattern à deux mesures, la seconde mesure restera et l'affichage se changera en "← PTN".



**Programmation FAST**

La méthode FAST (Formula Assisted Song Translator/ traducteur de morceau assisté par formule) utilise des formules simples pour déterminer la lecture des Patterns rythmiques du début à la fin. Les touches et pads de la section rythmique peuvent servir à la saisie numérique, comme décrit ci-après.

**Touche [)]**

Programme la fermeture de parenthèse ")" pour lier plusieurs Patterns.

**Touche [(**

Programme l'ouverture de parenthèse "(" pour lier plusieurs Patterns.

**Pad [x]**

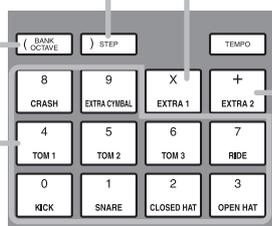
Programme le "x" déterminant les répétitions d'un Pattern.

**Pads 0 - 9**

Déterminent les numéros de phrase et nombres de répétitions.

**Pad [+]**

Programme le "+" pour enchaîner les Patterns.



Les règles de base pour créer une séquence de Patterns rythmiques sont les suivantes.

**Sélection du Pattern**

Utilisez les pads 0-9 pour sélectionner un numéro de Pattern de 0 à 510. L'afficheur donne le numéro de Pattern.

**Enchaînement des Patterns**

Utilisez le symbole "+" pour enchaîner les Patterns rythmiques. Par exemple, saisir 0 + 1 + 2 donnera la séquence de jeu suivante.



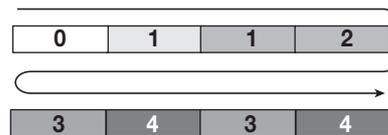
**Répétition des Patterns**

Utilisez le symbole «x» pour spécifier la répétition des Patterns. «x» a priorité sur «+». Par exemple, saisir 0 + 1 x 2 + 2 donnera la séquence de jeu suivante.

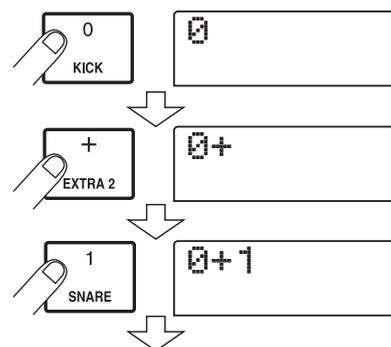


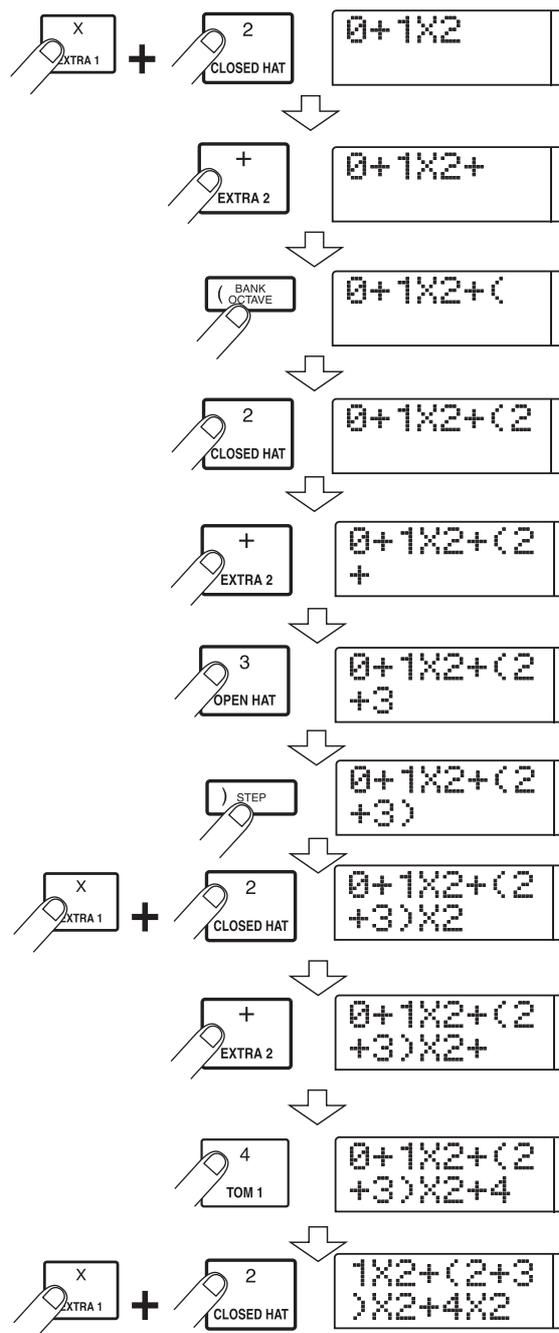
**Répétition de plusieurs Patterns**

Utilisez les symboles "(" et ")" pour regrouper plusieurs Patterns à répéter. Les formules entre parenthèses ont priorité sur les autres formules. Par exemple; saisir 0 + 1 x 2 + 2 + (3 + 4) x 2 donnera la séquence de jeu suivante.



Un exemple de création de séquence de Patterns rythmiques 0 → 1 → 1 → 2 → 3 → 2 → 3 → 4 → 4 est donné ci-dessous.



**TRUC**

Si la formule ne tient pas sur deux lignes, les caractères défilent un à un. Si vous utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer la position de saisie, la ligne défile vers le haut et le bas en conséquence.

Après avoir utilisé la méthode de saisie FAST pour spécifier les Patterns rythmiques de la totalité du morceau, pressez la touche [ENTER] pour écrire les Patterns rythmiques dans le morceau.

**NOTE**

- La méthode FAST ne permet d'écrire un morceau qu'en une seule opération, du début à la fin. L'écriture partielle d'un morceau ou l'édition de son contenu n'est pas possible.
- Si vous désirez éditer un morceau rythmique qui a été ainsi écrit, éditez la formule, puis ré-écrivez la totalité du morceau ou utilisez la programmation pas à pas.

**1. En mode morceau rythmique, pressez la touche [EDIT].**

**2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT FAST" et pressez la touche [ENTER].**

L'écran de saisie FAST apparaît.

**3. Utilisez les touches "(, ")" et les pads pour saisir la formule de création du morceau rythmique.**

Les principes de saisie de formule sont expliqués en page 92. Si vous faites une erreur durant la saisie, corrigez-la comme suit.

**■ Insertion d'un numéro/symbole**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à la position où doit être inséré un nouveau numéro/symbole. Puis pressez la touche correspondant au nouveau numéro/symbole.

**■ Suppression d'un numéro/symbole**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à la position où vous désirez supprimer un numéro/symbole, puis pressez la touche [DELETE/ERASE]. Le numéro/symbole est supprimé et les numéros et symboles suivants avancent d'autant.

**4. Quand la saisie de formule est terminée, pressez la touche [ENTER].**

Un écran de sélection du morceau à écrire apparaîtra.

SaveSong

Tournez la molette pour sélectionner le morceau.

**5. Pressez la touche [ENTER].**

L'appareil retourne à la condition de l'étape 2. Si vous désirez contrôler le résultat de la programmation, pressez la touche PLAY [▶].

**TRUC**

- Les formules saisies avec la méthode FAST sont sauvegardées dans chaque projet. Si nécessaire, vous pouvez répéter les étapes 1-3 pour appeler les formules et éditer les chiffres ou formules et écrire à nouveau le morceau.
- Quand vous éditez un morceau, la totalité du morceau rythmique est à nouveau écrite. N'écrire qu'une partie de morceau ou éditer son contenu n'est pas possible.
- Les différentes méthodes de saisie n'entraînent pas de différences pour le morceau rythmique fini, c'est-à-dire qu'un morceau sera le même, qu'il ait été créé par programmation pas à pas ou par la méthode FAST. Un morceau écrit avec la méthode FAST peut par conséquent être édité par programmation pas à pas.

**6. Pour retourner à l'écran pas à pas, pressez la touche [EXIT], la section rythmique étant arrêtée.**

## Programmer des données de tonique/accord

Cette section explique comment ajouter des données d'accord aux morceaux rythmiques que vous avez créés en enchaînant des Patterns rythmiques. Les données d'accord sont constituées d'une tonique ("ROOT") qui spécifie la tonique (C, C#, D ...B) de l'accord et d'un accord ("CHORD") qui spécifie le type d'accord (majeur, mineur, etc.).

La phrase de basse du Pattern rythmique sera transposée en fonction de la tonique saisie. De plus, la phrase de basse sera convertie en fonction du type d'accord spécifié.

**1. En mode morceau rythmique, assurez-vous que la touche [RHYTHM] est allumée.**

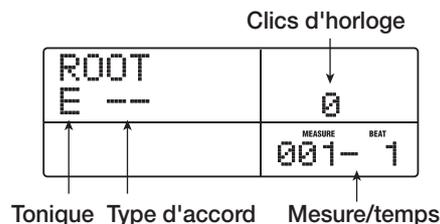
Si la touche n'est pas allumée, pressez-la jusqu'à ce qu'elle s'allume. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à la position de début du morceau rythmique.

**2. Pressez la touche REC [●].**

La touche REC [●] s'allume et la saisie de numéro de Pattern rythmique, d'information d'accord ou autre information pour le morceau rythmique devient possible.

**3. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour appeler l'indication "ROOT".**

Lorsque vous saisissez des données d'accord dans le morceau rythmique, vous devez spécifier la tonique «Root» de l'accord (C - B) et le type d'accord (majeur, mineur, etc.) séparément. Quand "ROOT" est affiché, vous pouvez spécifier la tonique de l'accord.



**TRUC**

- Au point où une information de Pattern rythmique est saisie, une information d'accord est également saisie.
- Par défaut, la tonique est telle que programmée pour le Pattern rythmique, et le type d'accord est réglé sur "--" (pas de conversion).

**4. Tournez la molette pour spécifier le nom de note (C - B) qui sera la tonique de l'accord.**

L'écran suivant donne un exemple d'une tonique d'accord changée en A.



**5. Pour spécifier le type d'accord, pressez une fois la touche curseur Bas pour afficher "CHORD".**

**6. Tournez la molette pour sélectionner le type d'accord.**

Vous pouvez choisir parmi les types d'accord suivants.

Ecran	Signification	Ecran	Signification
---	Pas de chang.	7sus4	7ème quarte susp
Maj	Majeur	sus4	Quarte suspendue
m	Mineur	m7b5	7ème m quinte dim
7	7ème	m6	6ème mineure
m7	7ème mineure	6	6ème majeure
M7	7ème majeure	m9	9ème mineure
aug	Augmenté	M9	9ème majeure
dim	Diminué	mM7	7ème min maj

L'écran suivant donne un exemple de type d'accord changé en mineur (m). Avec ce réglage, les données d'accord *la* mineur (Am) ont été saisies au début du morceau rythmique.

CHORD
À m

### TRUC

Si vous sélectionnez "--" (pas de conversion) comme type d'accord, seule la basse sera transposée et la phrase ne sera pas convertie. Sélectionnez cela lorsque la phrase d'origine doit être jouée sans changement.

## 7. Accédez à l'emplacement où programmer la prochaine donnée d'accord et saisissez la donnée d'accord comme aux étapes 4 - 6.

Les données d'accord n'ont pas nécessairement à être saisies au même emplacement que les données de Pattern rythmique. Vous pouvez également changer d'accord en cours de Pattern rythmique ou en cours de mesure. Quand l'afficheur indique "ROOT" ou "CHORD", vous pouvez changer l'emplacement de saisie de trois façons.

### (1) Déplacement par mesure

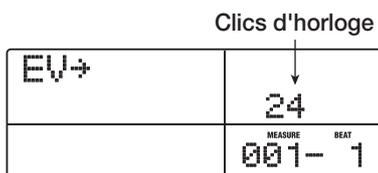
Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au début de la mesure précédente ou suivante.

### (2) Choix de l'emplacement en temps

Utilisez les touches REW [◀]/FF [▶] pour accéder au début du temps précédent ou suivant.

### (3) Choix de l'emplacement par unités de double-croche

Pressez répétitivement la touche curseur Haut pour afficher "EV→", et tournez la molette pour avancer ou reculer par paliers de 12 clics d'horloge (double-croche). Vous pouvez visualiser la position dans le compteur de l'afficheur.



Lorsque vous utilisez les méthodes (1) ou (2), un symbole "←" s'affiche à gauche de "CHORD" ou "ROOT" aux emplacements où aucune donnée d'accord n'est saisie. Cela indique que les données d'accord précédentes restent en vigueur.

← CHORD
---------

### TRUC

Quand vous utilisez la méthode (3), un symbole "Pt" ou "TS" affiché à droite "EV→" indiquera le type de données saisies à l'emplacement actuel. Pour des détails, référez-vous en page 96.

## 8. Saisissez les données d'accord restantes de la même façon.

Les données d'accord saisies peuvent être éditées de la façon suivante.

### ■ Pour changer de tonique/accord

Accédez à l'emplacement où les données d'accord sont saisies, utilisez les touches curseur Haut/Bas pour changer l'affichage en "ROOT" ou "CHORD", et tournez la molette pour changer l'accord.

### ■ Pour supprimer les données d'accord

Accédez à l'emplacement où les données d'accord sont saisies, utilisez les touches curseur Haut/Bas pour changer l'affichage en "ROOT" ou "CHORD" et pressez la touche [DELETE/ERASE]. Les données d'accord (tonique et type) seront supprimées et l'affichage se changera en "← ROOT" ou "← CHORD".

## 9. Quand vous avez fini, pressez la touche STOP [■].

L'appareil revient à l'écran de morceau rythmique. Pour revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

## Saisie d'autres données

Une fois les informations de Pattern rythmique et d'accord saisies dans un morceau rythmique, vous pouvez ajouter diverses autres informations telles que tempo et volume de piste de batterie/basse. De telles données sont appelées "événements" (EV).

### 1. En mode morceau rythmique, pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume.

### 2. Pressez la touche REC [●].

**3. Pressez répétitivement la touche curseur Haut pour faire s'afficher "EV→".**



Cet écran vous permet de contrôler quel événement est saisi au point actuel. Le symbole après "EV→" (tel que "Pt" ou "TS") identifie le type d'événement. Les événements disponibles et le symbole leur correspondant sont donnés dans le tableau ci-après.

Événement	Symbole	Contenu	Plage
Ptn		N° de Pattern rythmique	000 - 510
TimSig		Format de mesure	1 - 8(1/4 - 8/4)
ROOT		Tonique de l'accord	C - B
CHORD		Type de l'accord	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		Tempo	40.0 - 250.0
DrVOL		Volume de piste de batterie	0 - 15
BsVOL		Volume de piste de basse	0 - 15
DrKIT		Numéro de kit	0 - 126
BsPRG		Numéro de programme	0 - 25

**NOTE**

- Si aucune information de tempo n'est saisie pour le morceau rythmique, le tempo actuellement réglé pour la section rythmique sera utilisée. Pour vous assurer qu'un morceau rythmique jouera toujours au même tempo, veillez à saisir une information de tempo au début du morceau.
- Si désiré, vous pouvez ajuster le tempo pendant qu'un morceau joue en frappant plusieurs fois en mesure la touche [TEMPO]. Observez l'afficheur pour vérifier que le tempo désiré a été réglé.

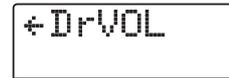
**4. Accédez à l'emplacement où vous désirez saisir un nouvel événement.**

Pour des détails sur la façon d'accéder à un emplacement, référez-vous en page 95.

**5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour**

**sélectionner le type d'événement que vous désirez programmer.**

Si l'événement sélectionné ici a été saisi à l'emplacement actuel, sa valeur s'affichera. S'il n'y a pas d'événement correspondant, l'afficheur indiquera "←". Cela signifie que l'événement de même type programmé plus tôt dans le morceau s'appliquera toujours.



**6. Tournez la molette pour saisir la valeur.**



Les types d'événements "TimSig" ne peuvent être saisis que sur les barres de mesure. Quand vous tournez la molette à l'intérieur d'une mesure, la position passe immédiatement au début de la mesure suivante et le nouvel événement est saisi à cet emplacement.

**7. Saisissez les autres événements de la même façon.**

Si vous faites une erreur ou désirez changer l'information, les événements peuvent être édités des façons suivantes.

**■ Pour changer un réglage d'événement**

Affichez l'événement à changer et tournez la molette pour modifier son réglage.

**■ Pour supprimer une information d'événement**

Affichez l'événement à supprimer et pressez la touche [DELETE/ERASE]. Quand un événement a été supprimé, l'événement précédent du même type reste actif jusqu'au point où un nouvel événement de même type est saisi.

**8. Quand vous avez fini, pressez la touche STOP [■].**

L'appareil revient à l'écran de morceau rythmique. Pour revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

**Faire jouer un morceau rythmique**

Cette section explique comment faire jouer le morceau rythmique que vous avez créé par saisie de Patterns rythmiques et de données d'accord.

## 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG].

La touche s'allume et la section rythmique est maintenant en mode de morceau rythmique.

SongNo0
Song01

## 2. Pressez la touche PLAY [▶].

Le morceau rythmique commencera à jouer. Si quelque chose a été enregistré dans l'enregistreur, les pistes de ce dernier joueront simultanément.

### TRUC

Durant la reproduction d'un morceau rythmique, l'afficheur donne des informations sur le numéro de Pattern rythmique, le type et la tonique de l'accord et d'autres informations correspondant à l'emplacement actuel.

## 3. Pour stopper le morceau rythmique, pressez la touche STOP [■].

## 4. Si vous désirez faire jouer indépendamment la section rythmique, pressez la touche [RHYTHM] alors qu'elle est arrêtée.

La touche [RHYTHM] s'allume (la touche [RECORDER] s'éteint) et la section rythmique est isolée de la section enregistreur. L'affichage présente maintenant l'écran de mode morceau rythmique.

Dans cette condition, presser la touche PLAY [▶] ne fera jouer que le morceau rythmique et pas la section enregistreur; A cet instant, l'afficheur présentera l'accord actuellement joué.

SongNo0	010
A m	MEASURE BEAT
	001- 1

Tonique Type d'accord

## 5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

La touche [RHYTHM] s'éteint.

### TRUC

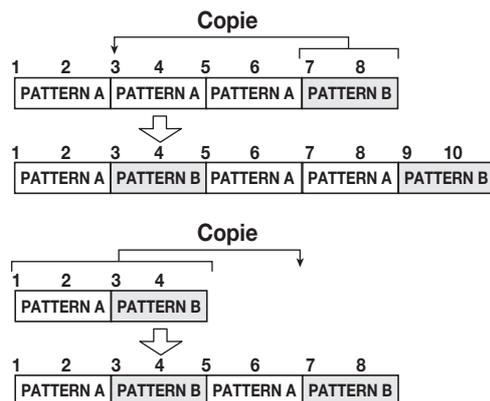
Il est aussi possible de faire reproduire le morceau rythmique à l'aide de sons différents de la section rythmique (kits de batterie/programmes de basse). Pour des détails, référez-vous en p.89 "Changer de kit de batterie/programme de basse".

## Editer un morceau rythmique

Cette section explique comment éditer un morceau rythmique que vous avez créé.

### Copier une zone de mesures spécifique

Une partie d'un morceau rythmique peut être copiée sous forme de mesures et insérée en un autre point. C'est pratique pour répéter une portion d'un morceau rythmique.



## 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour que la touche soit allumée.

SONGNo0
SONG000

## 2. Pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et le morceau rythmique peut être édité.

## 3. Pressez la touche REC [●].

## 4. Pressez deux fois la touche [INSERT/COPY].

L'écran de sélection de point de début de copie apparaît.

COPY  
START

5. Tournez la molette pour sélectionner la première mesure source de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du point de fin de copie apparaît.

COPY  
END

6. Tournez la molette pour sélectionner la mesure de fin de la source de copie et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du point de destination de copie apparaît.

COPY  
TO

7. Tournez la molette pour sélectionner la première mesure de destination de copie et pressez la touche [ENTER].

8. Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la copie est exécutée et l'afficheur revient à l'écran de l'étape 3. Si la destination de la copie contenait déjà des informations d'événement, celles-ci seront effacées.

#### TRUC

Si la copie s'étend au-delà de la fin du morceau rythmique, ce dernier sera automatiquement allongé.

9. Pressez la touche STOP [■].

L'appareil revient à l'écran de morceau rythmique.

## Transposer tout le morceau rythmique

Vous pouvez transposer la piste de basse du morceau rythmique par demi-tons.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

2. Pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et le morceau rythmique peut être édité.

3. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition du morceau rythmique apparaît.

EDIT  
Transpos

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT Transpos" et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel de transposition (-6 - 0 - +6) s'affichera sous l'indication "TRANSP". Le réglage par défaut est 0 (pas de transposition).

Transpos  
0

Réglage de transposition

5. Tournez la molette pour changer le réglage de transposition et pressez la touche [ENTER].

L'indication "SURE?" s'affiche.

6. Pressez la touche [ENTER] pour exécuter la procédure de transposition ou pressez [EXIT] pour annuler.

Si vous pressez la touche [ENTER], la transposition s'exécutera et les données d'accord (tonique) saisies dans le morceau rythmique seront converties en fonction du réglage spécifié.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

#### TRUC

En ramenant le réglage de transposition à sa valeur d'origine, vous pouvez retrouver à tout moment le statut d'origine.

## Copier un morceau rythmique

Vous pouvez copier le contenu d'un morceau rythmique d'un projet dans un autre morceau rythmique. C'est pratique pour créer des variations d'un même morceau.

**1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

**2.** Pressez la touche [RHYTHM].

**3.** Pressez la touche [INSERT/COPY].

L'écran de sélection du numéro de morceau rythmique destination de la copie apparaît.

```
COPY
2→ 9E
```

**4.** Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique destination de la copie.

### NOTE

Quand vous exécutez la copie, le contenu du morceau rythmique de destination est totalement effacé et remplacé par celui du morceau rythmique source de la copie. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer un morceau que vous désirez conserver.

**5.** Pressez la touche [ENTER] pour exécuter la procédure de copie ou pressez [EXIT] pour annuler.

Si vous pressez la touche [ENTER], la copie est exécutée et l'affichage revient à l'écran de morceau rythmique.

## Effacer le morceau rythmique

Cette section explique comment effacer la totalité du morceau rythmique, le ramenant à son statut vierge.

**1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

**2.** Pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et un morceau rythmique peut être créé ou édité.

**3.** Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique à effacer.

**4.** Pressez la touche [DELETE/ERASE].

L'indication "DELETE SURE?" s'affiche.

```
DELETE
SURE?
```

### NOTE

Une fois le morceau rythmique effacé, il ne peut être récupéré. Utilisez cette procédure avec attention.

**5.** Pressez la touche [ENTER] pour effacer le morceau rythmique ou pressez [EXIT] pour annuler.

Si vous pressez la touche [ENTER], le morceau rythmique sera effacé et l'affichage reviendra à l'écran de morceau rythmique.

## Donner un nom à un morceau rythmique

Vous pouvez éditer le nom de tout morceau rythmique comme suit.

**1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] pour qu'elle s'allume.

La section rythmique passe en mode de morceau rythmique et la touche [RHYTHM] clignote.

**2.** Tournez la molette pour sélectionner le projet et pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et un morceau rythmique peut être créé ou édité.

**3.** Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de morceau rythmique s'affiche.

```
EDIT
Transpos
```

- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT NAME" et pressez la touche [ENTER].

Le nom du morceau rythmique est affiché et le premier caractère clignote.



- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 39.

#### TRUC

Quand vous saisissez une information dans un morceau rythmique vide, le nom "Songxxx" (où xxx est le numéro du morceau rythmique) est automatiquement affecté.

- Quand le nom a été saisi, pressez la touche [EXIT].

Le nom du morceau rythmique est changé et l'affichage revient au menu d'édition de morceau rythmique.

- Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Création d'un Pattern rythmique original

Cette section explique comment vous pouvez créer vos propres Patterns rythmiques. Il y a deux façons pour cela: la programmation en temps réel où vous enregistrez votre jeu sur les pads de la façade, et la programmation pas à pas où vous saisissez à l'arrêt les sons un à un.

### Préparations

Avant de commencer à enregistrer, vous devez sélectionner un numéro de Pattern rythmique à programmer et fixer la valeur de quantification (plus petite unité temporelle pour l'enregistrement), le nombre de mesures et de temps, le numéro de kit de batterie/programme de basse, etc.

- Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour l'allumer.

La section rythmique passe en mode Pattern rythmique.

- Pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et la création et l'édition d'un Pattern rythmique deviennent possible.

- Tournez la molette pour sélectionner un Pattern rythmique vide.

L'indication "EMPTY" s'affiche quand un Pattern vide est sélectionné.



S'il n'y a pas de Pattern rythmique vide, effacez un Pattern inutilisé (→ p. 111).

- Pressez la touche [EDIT].

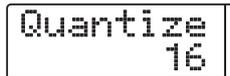
Le menu d'édition de Pattern rythmique apparaît.



- Pour fixer la valeur de quantification (Quantize), utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour

afficher “EDIT Quantize” et pressez la touche [ENTER].

La valeur de quantification est la plus petite unité temporelle pour la programmation en temps réel/pas à pas d’un Pattern. Le réglage par défaut est 16 (une double-croche). Dans cette condition, chaque frappe de pad est mémorisée dans le Pattern rythmique comme une double-croche.



Quantize  
16

## 6. Tournez la molette pour sélectionner la valeur de quantification désirée.

Les réglages suivants sont disponibles.

- 4 Noire
- 8 Croche
- 12 Croche de triolet
- 16 Double-croche
- 24 Double-croche de triolet
- 32 Triple-croche
- Hi 1 clic (fonction de quantification désactivée)

### ■ TRUC ■

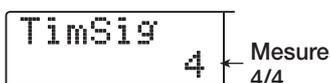
- 1 clic correspond à 1/48 de noire
- Le réglage de quantification s’applique à tous les Patterns rythmiques.
- Quand vous utilisez la programmation pas à pas pour un Pattern rythmique, la valeur de quantification peut être changée à tout moment et la procédure ci-dessus n’est pas nécessaire.

## 7. Quand le réglage a été fait, pressez la touche [EXIT].

Le nouveau réglage de quantification a été accepté et l’appareil revient au menu d’édition de Pattern rythmique.

## 8. Pour régler le format de mesure du Pattern rythmique, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “EDIT TimSig” et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel de format de mesure s’affiche.



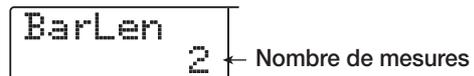
TimSig  
4 ← Mesure  
4/4

## 9. Tournez la molette pour sélectionner le nombre de temps et pressez la touche [EXIT].

La plage de réglage est 1/4 - 8/4.

## 10. Pour régler la longueur (nombre de mesures) du Pattern rythmique, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l’indication “EDIT BarLen”, et pressez la touche [ENTER].

La longueur actuelle du Pattern est donnée en nombre de mesures.



BarLen  
2 ← Nombre de mesures

## 11. Tournez la molette pour sélectionner le réglage désiré et pressez la touche [EXIT].

## 12. Pressez deux fois la touche [EXIT]. L’affichage retourne à l’écran de l’étape 3.

## Programmation en temps réel

Pour programmer en temps réel, vous jouez le Pattern rythmique sur les pads du MRS-1266. Cette section explique la procédure de saisie indépendamment pour la piste de batterie et la piste de basse.

### ◆ Programmation en temps réel de la piste de batterie

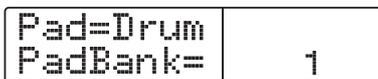
#### 1. En écran Pattern rythmique, assurez-vous qu’un numéro de Pattern rythmique vide est sélectionné.

#### 2. Pressez la touche [DRUM].

La touche s’allume et la piste de batterie est sélectionnée. Quand vous frappez un pad dans cette condition, le son du kit de batterie sélectionné pour la piste de batterie est entendu. Un kit de batterie contient 36 sons de batterie/percussions, dont 12 sont assignés aux pads.

#### 3. Si nécessaire, pressez la touche [BANK/OCTAVE] et tournez la molette pour changer de banque de pads.

Le groupe de sons assignés aux pads 1-12 est appelé "banque de pads" ou "Pad bank". Quand la piste de batterie est sélectionnée, vous pouvez choisir parmi 3 banques de pads pour changer les sons de batterie/percussions déclenchés par les pads.



#### 4. Pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran Pattern rythmique. La sélection de banque de pads reste valide même si vous changez d'écran ou de mode.

#### 5. Tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

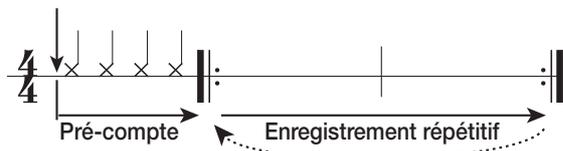
Vous entendrez un pré-compte "clic, clic, clic, clic". Une fois le pré-compte fini, l'enregistrement du Pattern rythmique commencera.

#### TRUC

Le nombre de mesures pré-comptées et le volume du métronome peuvent être changés selon vos désirs (→ p. 114).

#### 6. Tout en écoutant le métronome, frappez les pads.

Votre jeu sur les pads sera enregistré en fonction du réglage de quantification (→ p. 100). Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure et la programmation en temps réel se poursuit.



Si vous pressez la touche REC [●] durant l'enregistrement, la touche REC [●] clignotera et l'enregistrement sera temporairement suspendu. Vous pouvez alors frapper les pads pour contrôler quel son est assigné à chacun. L'enregistrement reprend quand vous pressez à nouveau la touche REC [●].

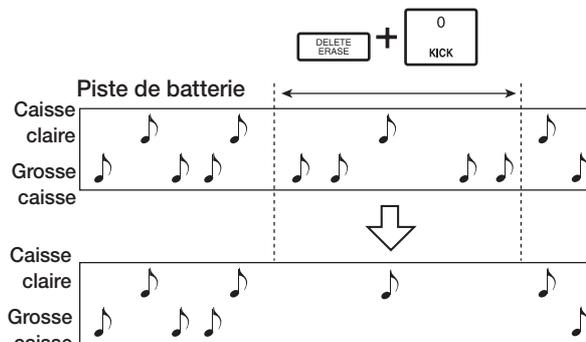
#### TRUC

Plutôt que de frapper les pads, vous pouvez aussi programmer un Pattern en temps réel en utilisant un instrument de commande MIDI connecté à la prise MIDI IN du MRS-1266. Pour une liste des pads et des numéros de note leur correspondant, référez-vous à l'appendice à la fin de ce manuel (→ p. 180).

#### 7. Pour éditer la piste rythmique durant la saisie en temps réel, procédez comme suit.

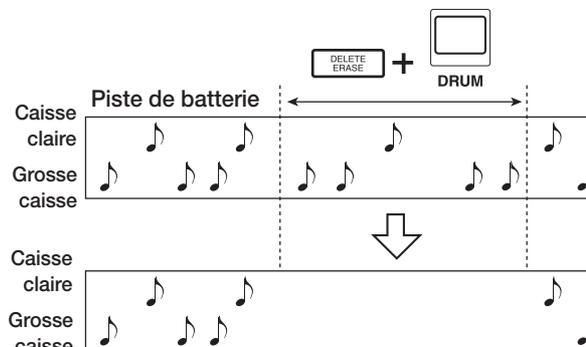
##### ■ Pour effacer les notes produites par un pad spécifique

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez le pad dont vous désirez effacer les notes. En conservant enfoncées les deux touches, les notes produites par le pad correspondant sont effacées du Pattern rythmique.



##### ■ Pour effacer le jeu de tous les pads

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez la touche de statut [DRUM]. Tant que vous gardez enfoncées les deux touches, les notes produites par tous les pads sont effacées de la piste de batterie.



#### 8. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche STOP [■].

L'enregistrement de Pattern s'arrête et l'appareil revient à l'écran de Pattern rythmique. Pressez la touche PLAY [▶] pour écouter le Pattern que vous avez enregistré.

### ● NOTE ●

- Quand vous sélectionnez un Pattern vide et l'enregistrez, le nom "Patxxx" (où xxx est le numéro de Pattern) est automatiquement affecté au Pattern. Vous pouvez éditer ce nom de Pattern si nécessaire (→ p. 110).

### ● NOTE ●

- Pressez la touche [BASS] si vous voulez enregistrer la piste de basse.

## 9. Pour terminer l'enregistrement de Pattern et revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

### ◆ Programmation en temps réel de la piste de basse

#### 1. En écran Pattern rythmique, sélectionnez le rythme à programmer.

#### 2. Pressez la touche [BASS].

La touche s'allume et la piste de basse est sélectionnée. Quand vous frappez un pad dans cette condition, le son du programme de basse sélectionné pour la piste de basse est entendu, selon une gamme par demi-tons.

#### 3. Si vous voulez changer de gamme et de tessiture, pressez la touche [BANK/OCTAVE].

Si désiré, vous pouvez changer la gamme et la tessiture déclenchée par les pads. Si vous pressez la touche [BANK/OCTAVE] alors que la piste de basse est sélectionnée, la gamme et la tonique actuellement actives (la note jouée par le pad 1) sont affichées.



Dans cet écran, vous pouvez utiliser les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la gamme déclenchée par les pads.

Les réglages suivants sont disponibles.

#### Gammes chromatiques

C	C#	D	D#
G#	A	A#	B
E	F	F#	G

#### Gammes majeures

F#	G#	A	B
B	C#	D#	E
E	F#	G#	A

#### Gammes mineures

F#	G	A	B
B	C	D	E
E	F#	G	A

Vous pouvez utiliser les touches curseur Haut/Bas pour changer la tonique (C-B) et la molette pour changer la tessiture (1-4) jouées par les pads.

La tonique correspond à la note jouée par le pad 1. Quand vous changez la tonique, les autres notes sont transposées en conséquence (par défaut: E).

Quand vous changez la valeur de tessiture, tous les pads sont transposés d'une octave vers le haut ou vers le bas (par défaut: 1).

#### 4. Pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran de Pattern rythmique. Les réglages de tessiture et de tonique restent valides même si vous changez d'écran ou de mode.

### ● TRUC ●

Si nécessaire, vous pouvez aussi changer le kit de batterie/programme de basse affecté à la piste (→ p. 89).

#### 5. Tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

Vous entendrez un pré-compte "clic, clic, clic, clic". Quand le pré-compte est terminé, l'enregistrement du Pattern rythmique commence.

**TRUC**

Le nombre de mesures pré-comptées et le volume du métronome peuvent être changés si désiré (→ p. 114).

**6. En écoutant le métronome, frappez les pads.**

Votre interprétation sur les pads sera enregistrée en fonction des réglages de quantification (→ p. 100). Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure et l'enregistrement en temps réel se poursuit.

**NOTE**

Plutôt que de frapper les pads, vous pouvez également saisir les phrases de basse en temps réel en utilisant un instrument de commande MIDI connecté à la prise MIDI IN du MRS-1266.

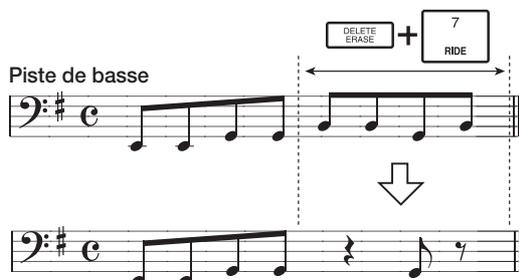
**TRUC**

- Si vous pressez la touche REC [●] durant l'enregistrement, la touche REC [●] clignotera et l'enregistrement sera temporairement suspendu. L'enregistrement reprendra quand vous presserez encore une fois la touche REC [●].
- Vous pouvez également changer de tessiture durant le jeu en pressant la touche [BANK/OCTAVE].

**7. Pour éditer la piste de basse durant la programmation en temps réel, procédez comme suit.**

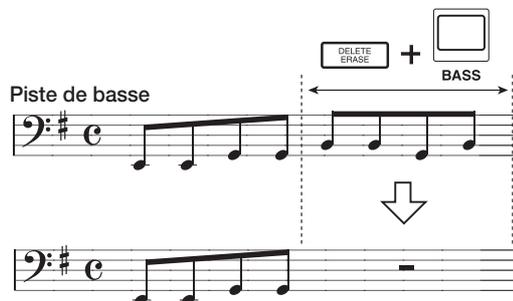
**■ Pour effacer les notes produites par un pad spécifique**

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez le pad dont vous désirez effacer le son. Tant que vous tenez enfoncées les deux touches, les notes correspondant au pad enfoncé sont effacées du Pattern rythmique.



**■ Pour effacer l'interprétation donnée par tous les pads**

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez la touche de statut [BASS]. Tant que vous tenez enfoncées les deux touches, les notes produites par tous les pads sont effacées de la piste de basse.



**8. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez la touche STOP [■].**

L'enregistrement du Pattern s'arrête et l'appareil revient à l'écran de Pattern rythmique. Pressez la touche PLAY [▶] pour entendre le Pattern que vous avez enregistré.

**TRUC**

Pressez la touche [DRUM] si vous voulez enregistrer la piste de batterie.

**9. Pour terminer l'enregistrement de Pattern et revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].**

## Programmation pas à pas

Avec la programmation pas à pas, vous saisissez chaque note indépendamment, alors que le MRS-1266 est à l'arrêt. Cela facilite la saisie des Patterns rythmiques ou lignes de basses les plus complexes qui seraient difficile à produire en temps réel en jouant sur les pads.

### ◆ Programmation pas à pas de la piste de batterie

Pour la programmation pas à pas de la piste de batterie, vous spécifiez la longueur de pas (l'intervalle séparant deux notes ou silences successifs) avec la valeur de quantification. Vous utilisez ensuite les pads et la touche [STEP] pour saisir notes et silences.

Quand vous frappez un pad puis pressez la touche [STEP], l'information de jeu est saisie et le pas avance d'un intervalle correspondant à la valeur de quantification actuellement réglée (l'intensité avec laquelle vous frappez le pad est également enregistrée).

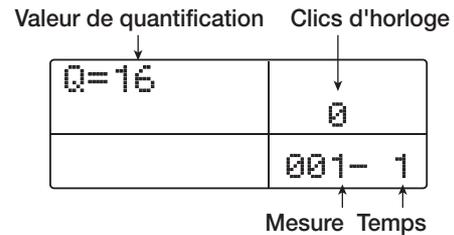
Si vous ne pressez que la touche [STEP], aucune information de jeu n'est enregistrée, mais le pas avance d'un intervalle correspondant à la valeur de quantification actuelle (voir schéma ci-dessous).

**1.** En écran Pattern rythmique, sélectionnez un numéro de Pattern rythmique vide.

**2.** Pressez la touche [DRUM] et sélectionnez une piste de batterie.

**3.** Pressez la touche REC [●].

L'affichage change comme suit et la programmation pas à pas devient possible.



En première ligne de l'afficheur, "Q = xx" donne la valeur de quantification (valeurs possibles pour xx: 4 - 32, Hi). En partie inférieure droite de l'afficheur, la position actuelle est donnée en mesures/temps/clics d'horloge.

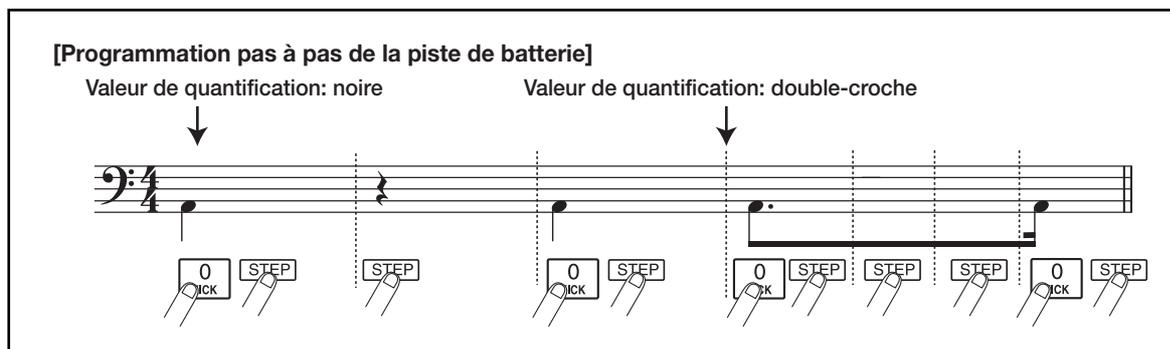
**4.** Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la valeur de quantification (longueur de la note à saisir). Les réglages possibles sont donnés ci-dessous.

- 4 Noire
- 8 Croche
- 12 Croche de triolet
- 16 Double-croche
- 24 Double-croche de triolet
- 32 Triple-croche
- Hi 1 clic (1/48 de noire)

La valeur de quantification sélectionnée ici devient la longueur d'un pas durant l'enregistrement pas à pas. Vous pouvez utiliser les touches curseur Haut/Bas à tout moment pour changer le réglage de quantification.

#### ■ TRUC ■

Le réglage de la valeur de quantification est associé au réglage de quantification pour la saisie en temps réel. Si vous changez un réglage, l'autre change parallèlement.



**5. Pour saisir une note, frappez le pad correspondant à la note, puis pressez la touche [STEP].**

La note est enregistrée et l'appareil avance d'un pas qui correspond à la valeur de quantification réglée à l'étape 4. Vous pouvez également utiliser la touche [BANK/OCTAVE] pour sélectionner une autre banque de pads avant de frapper un pad.

Q=4	0
	001- 2

**TRUC**

- L'intensité avec laquelle vous frappez le pad est également enregistrée dans la piste de batterie.
- Si vous frappez plusieurs pads durant la programmation, plusieurs sons seront enregistrés à la même position.
- Plutôt que de frapper les pads, vous pouvez également programmer les sons en utilisant un instrument de commande MIDI connecté à la prise MIDI du MRS-1266.

**6. Pour programmer un silence, pressez seulement la touche [STEP].**

Si vous pressez seulement la touche [STEP], la position avance d'un pas (un intervalle ayant la durée de la valeur de quantification) mais aucune information de jeu n'est enregistrée.

Q=4	0
	001- 3

**7. Répétez les étapes 5-6 tout en changeant la longueur de pas si nécessaire pour programmer le Pattern rythmique désiré.**

Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure pour que vous puissiez programmer d'autres sons d'instrument.

**8. Pour éditer la piste de batterie après programmation pas à pas, procédez comme suit.**

**■ Pour effacer les notes d'un pad spécifique**

Quand vous faites avancer la position d'enregistrement avec la touche [STEP], le pad qui a été enregistré à la position actuelle s'allume. En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE] et en pressant le pad allumé, vous effacez le son programmé par ce pad. Le pad s'éteint, et l'information de jeu est effacée du Pattern rythmique.

**NOTE**

Quand vous recherchez une note à effacer, réglez la valeur de quantification sur la plus petite valeur utilisée durant l'enregistrement ou même sur une valeur inférieure.

**9. Quand vous avez fini la programmation pas à pas, pressez la touche STOP [■].**

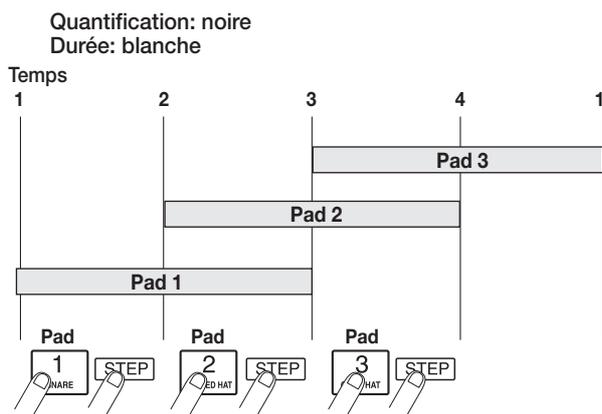
L'appareil revient à l'écran Pattern rythmique. Pressez la touche PLAY [▶] pour écouter le Pattern que vous avez enregistré.

**10. Pour terminer l'enregistrement du Pattern et revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].**

## ◆ Programmation pas à pas de la piste de basse

Par rapport à la programmation pas à pas de la piste de batterie, la procédure de programmation pas à pas de la piste de basse est un peu plus complexe, car il y a les éléments supplémentaires de hauteur et de durée. Comme pour la piste de batterie, vous spécifiez la longueur du pas (intervalle séparant deux notes ou silences) avec la valeur de quantification et vous utilisez les pads et la touche [STEP] pour programmer notes et silences. Mais quand vous programmez une note, vous devez également spécifier sa durée. Ce paramètre vous permet de faire varier la durée réelle de chaque note, tout en conservant une même longueur de pas (voir schéma ci-dessous).

Il est également possible d'opter pour une durée supérieure à la longueur du pas. Dans ce cas, la note débordera sur la note suivante, ce qui peut être utilisé pour obtenir un effet de type legato.

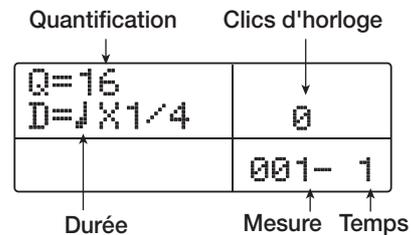


1. En écran Pattern rythmique, sélectionnez un numéro de Pattern rythmique vide.

2. Pressez la touche [BASS] et sélectionnez une piste de basse.

3. Pressez la touche REC [●].

L'affichage change comme suit et la programmation pas à pas devient possible.



La première ligne de l'afficheur donne la valeur de quantification et la seconde, la valeur de durée.

4. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la valeur de quantification.

5. Tournez la molette pour sélectionner la valeur de durée, comme indiqué ci-dessous.

La durée est spécifiée comme "D = ♩ x yy", c'est-à-dire comme un multiple d'une noire. Selon la valeur de "yy", la durée réelle est la suivante.

- 1 - 8 Noire x 1-8
- 3/2 Noire pointée
- 3/4 Croche pointée
- 1/2 Croche
- 1/3 Croche de triolet
- 1/4 Double-croche
- 1/6 Double-croche de triolet
- 1/8 Triple-croche

[Programmation pas à pas de la piste de basse]

- 1/12 triple-croche de triolet
- 1/16 Quadruple-croche
- 1/24 Quadruple-croche de triolet

Q=16 D=J X1	0
	001- 1

**6. Pour programmer une note, frappez le pad correspondant à la note, puis pressez la touche [STEP].**

La note est enregistrée et l'appareil avance d'un pas correspondant à la valeur de quantification réglée à l'étape 4. Vous pouvez également utiliser la touche [BANK/OCTAVE] pour sélectionner une tessiture avant de frapper un pad.

Q=4 D=J X1	0
	001- 2

**TRUC**

- L'intensité avec laquelle vous frappez le pad est également enregistrée dans la piste de basse.
- Si vous frappez plusieurs pads durant la programmation, vous pouvez créer un accord. Le nombre maximal de sons simultanés en section rythmique est de 30 pour à la fois la piste de batterie et la piste de basse.
- Plutôt que de frapper les pads, vous pouvez également utiliser un instrument de commande MIDI connecté à la prise MIDI IN du MRS-1266 pour la programmation pas à pas du Pattern de basse.

**7. Pour programmer un silence, pressez seulement la touche [STEP].**

Si vous pressez seulement la touche [STEP], la position avance d'un pas (un intervalle ayant la durée de la valeur de quantification) mais aucune information de jeu n'est enregistrée.

Q=4 D=J X1	0
	001- 3

**8. Répétez les étapes 5-7 tout en changeant la valeur de quantification et la durée si nécessaire pour programmer le Pattern de basse désiré.**

Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure pour vous permettre de continuer la programmation.

**9. Pour éditer la piste de basse après programmation pas à pas, procédez comme suit.**

**■ Pour effacer les notes produites par un pad spécifique**

Quand vous faites avancer la position d'enregistrement avec la touche [STEP], le pad qui a été enregistré à la position actuelle s'allume. En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE] et en pressant le pad allumé, vous effacez la note produite par ce pad. Le pad s'éteint, et l'information de jeu est effacée du Pattern rythmique.

**NOTE**

Quand vous recherchez une note à effacer, réglez la valeur de quantification sur la plus petite valeur utilisée durant l'enregistrement ou même sur une valeur inférieure.

**10. Quand vous avez fini la programmation pas à pas, pressez la touche STOP [■].**

L'appareil revient à l'écran Pattern rythmique. Pressez la touche PLAY [▶] pour écouter le Pattern que vous avez enregistré.

**10. Pour terminer l'enregistrement du Pattern et revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].**

**Régler l'information d'accord du Pattern rythmique**

Quand vous avez enregistré un nouveau Pattern rythmique dans un morceau rythmique, et que vous changez ultérieurement la tonique ou le type d'accord, la phrase de basse subit une transformation basée sur l'information d'accord d'origine de ce Pattern rythmique. Pour utiliser un nouveau Pattern rythmique dans un morceau rythmique, il est par conséquent nécessaire de spécifier les informations de tonique et d'accord qui correspondent à la phrase de basse.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour qu'elle s'allume.

La section rythmique passe en mode Pattern rythmique et la touche [RHYTHM] clignote.

```
OrgChord
Major
```

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern pour lequel vous allez spécifier les informations d'accord et pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] est maintenant allumée de façon constante et l'appareil est en condition de créer et éditer les Patterns rythmiques.

3. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique s'affiche.

```
EDIT
Quantize
```

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT OrgRoot" et pressez la touche [ENTER].

Cet écran vous permet de spécifier la tonique pour ce Pattern rythmique.

```
OrgRoot
C
```

5. Tournez la molette pour sélectionner la tonique de l'accord.

La plage disponible est C-B (réglage par défaut: C). Quand vous réglez une information d'accord pour un morceau rythmique, la tonique spécifiée ici deviendra le réglage par défaut.

6. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

7. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT OrgChord" et pressez la touche [ENTER].

Cet écran vous permet de spécifier le type d'accord pour le Pattern rythmique.

8. Tournez la molette pour sélectionner l'accord.

Par exemple, si vous avez saisi une phrase de basse avec un accord Em dans le Pattern rythmique, réglez la tonique sur "E" et le type d'accord sur mineur.

9. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

10. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Editer un Pattern rythmique

Cette section explique comment éditer un Pattern rythmique existant.

### Régler la balance de volume de batterie et basse

Le volume du kit de batterie et du programme de basse peuvent être ajustés avec les faders [DRUM] et [BASS] de la section mixer. Si nécessaire, les niveaux de volume du kit de batterie et du programme de basse peuvent être individuellement programmés pour chaque Pattern rythmique.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour qu'elle s'allume.

La section rythmique passe en mode Pattern rythmique et la touche [RHYTHM] clignote.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern pour lequel vous voulez spécifier une information de niveau et pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] est maintenant constamment allumée et l'appareil est dans la condition pour créer et éditer les Patterns rythmiques.

3. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique s'affiche.

```
EDIT
Quantize
```

- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT Dr Level" et pressez la touche [ENTER].

Cet écran vous permet de spécifier le volume de la piste de batterie.

```
Dr Level
  15
```

L'affichage donne le réglage de volume actuel (0 - 15).

- Tournez la molette pour sélectionner le réglage désiré, puis pressez la touche [EXIT].

Le réglage est accepté et le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT Bs Level" et pressez la touche [ENTER].

Cet écran vous permet de spécifier le volume de la piste de basse.

```
Bs Level
  15
```

L'affichage donne le réglage de volume actuel (0 - 15).

- Tournez la molette pour sélectionner le réglage désiré, puis pressez la touche [EXIT].

Le réglage est accepté et le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

- Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Copier un Pattern rythmique

Vous pouvez copier un Pattern rythmique dans un autre numéro de Pattern. C'est pratique pour créer des variations d'un même Pattern rythmique.

- Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour l'allumer.

La section rythmique passe en mode Pattern rythmique et la touche [RHYTHM] clignote.

- Pressez la touche [RHYTHM].

- Pressez la touche [INSERT/COPY].

L'écran de sélection de la destination de la copie apparaît. Un Pattern vide est représenté par "E".

```
COPY
  0→ 1
```

- Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Pattern rythmique devant servir de destination à la copie, et pressez la touche [ENTER].

- Pour exécuter le processus de copie, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la copie est exécutée et l'affichage revient à l'écran de sélection de Pattern rythmique, avec le Pattern rythmique destination de la copie sélectionné.

Si le Pattern rythmique destination de la copie contient des informations, celles-ci seront remplacées.

- Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Editer le nom d'un Pattern rythmique

Cette section explique comment éditer le nom d'un Pattern rythmique.

- Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour l'allumer.

La section rythmique passe en mode Pattern rythmique et la touche [RHYTHM] clignote.

- Tournez la molette pour sélectionner le Pattern et pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] clignote et un Pattern rythmique peut être créé ou édité.

**3. Pressez la touche [EDIT].**

Le menu d'édition de Pattern rythmique s'affiche.

```
EDIT
Quantize
```

**4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT Name" et pressez la touche [ENTER].**

Le nom de Pattern rythmique s'affiche et le premier caractère clignote.

```
Name
Pat10
```

**5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer et tournez la molette pour sélectionner un caractère.**

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 39.

**TRUC**

Quand vous sélectionnez un Pattern vide et l'enregistrez, le nom de Pattern "Patxxx" (où xxx est le numéro de Pattern) lui est automatiquement affecté.

**6. Quand vous avez fini d'éditer le nom, pressez la touche [EXIT].**

Le nom de Pattern rythmique sera mis à jour et l'appareil reviendra au menu d'édition de Pattern rythmique.

**7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].****Effacer un Pattern rythmique**

Cette section explique comment effacer toutes les données d'un Pattern rythmique spécifié, pour le vider.

**1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PATTERN] pour l'allumer.**

La section rythmique passe en mode Pattern rythmique et la touche [RHYTHM] clignote.

**2. Pressez la touche [RHYTHM].****3. Pressez la touche [DELETE/ERASE].**

L'indication "DELETE SURE?" s'affiche.

**4. Pour effacer le Pattern rythmique, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT].**

Quand vous pressez la touche [ENTER], le contenu du Pattern rythmique est effacé et l'affichage revient à l'écran de sélection de Pattern rythmique, avec le Pattern rythmique vidé sélectionné.

```
---#000
EMPTY      1
```

**5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].****Créer votre propre kit de batterie**

Si désiré, vous pouvez créer votre propre kit de batterie, en assignant des sons avec des réglages spécifiques de volume, hauteur, panoramique, etc aux pads et en donnant à ce kit son propre nom. Il est aussi possible de copier un kit existant et de n'en éditer qu'une partie. Le kit de batterie peut alors être sauvegardé sur disque dur comme partie du projet.

**Changer le son et les réglages de chaque pad**

Vous pouvez spécifier le son, le volume, la hauteur, le panoramique et d'autres paramètres pour chaque pad afin de créer votre propre kit.

**1. Pressez la touche [DRUM] en section rythmique avec la touche [RHYTHM] allumée, puis pressez la touche [KIT/PROG].**

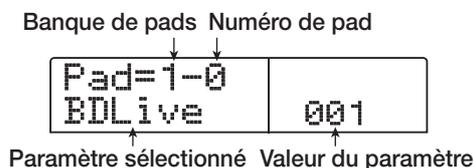
Le nom du kit de batterie sélectionné pour l'édition s'affiche.

```

          Numéro de kit
          ↓
Kit = 0
LiveRock
          ↑
          Nom de kit
```

**2. Tournez la molette pour sélectionner le kit de batterie à éditer (0 - 126), et pressez la touche [EDIT].**

Le menu d'édition des réglages individuels de pad apparaît.



**3. Si nécessaire, pressez la touche [BANK/OCTAVE] et utilisez la molette pour changer de banque de pads.**

**4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un paramètre à régler. Les paramètres suivants sont disponibles.**

• **INST (son d'instrument)**

Vous permet de sélectionner un des 199 sons de batterie/percussions intégré au MRS-1266 à affecter à un pad. La plage de réglage est 000 - 722. Pour une liste des numéros et des noms de son correspondants, référez-vous à l'appendice à la fin de ce manuel (→ p. 181).

• **PITCH**

Règle la hauteur du son de batterie/percussion pour le pad. La plage de réglage est -7.9 - 0 (hauteur de référence) - 7.9, par paliers de 0.1 (1/10 de demi-ton).

• **LEVEL**

Règle le niveau de sortie du pad. La plage de réglage est 1 - 15.

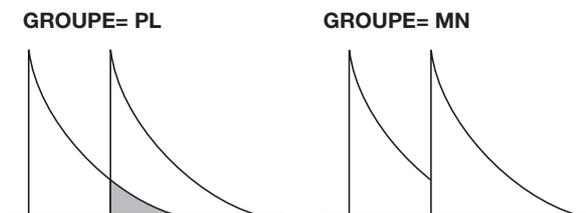
• **PAN (Panoramique)**

Règle la position stéréo gauche/droite (panoramique) pour le pad. La plage de réglage est L63 (extrême gauche) - 0 (centre) - R63 (extrême droite). La plage réelle variera selon le type d'instrument sélectionné.

• **GROUP (groupe de pads)**

Sélectionnez le groupe auquel le pad appartient (0 - 7) et le type de son produit quand les pads sont frappés en succession (PL/MN). La plage de réglage est PL0 - PL7 et MN0 - MN7. Quand PL est sélectionné, frapper deux pads à

la suite fera se superposer leurs sons, c'est-à-dire que le premier son continue quand le second commence. Quand MN est sélectionné, le premier son s'arrête quand le suivant commence.



Les numéros 0-7 déterminent le groupe auquel le pad appartient (0 = pas de groupe, 1 - 7: groupe correspondant). Les pads d'un même groupe ne peuvent produire de son en même temps. Par exemple, si vous assignez un son de charleston ouverte et un son de charleston fermée à deux pads du même groupe, la charleston ouverte se coupera quand vous jouerez le son de charleston fermée, pour un résultat plus réaliste.

**TRUC**

Les numéros de groupes de pads sont communs à PL et MN. Par exemple, des pads assignés à PL1 et MN1 appartiennent en fait au même groupe.

• **REV SEND (Reverb send)**

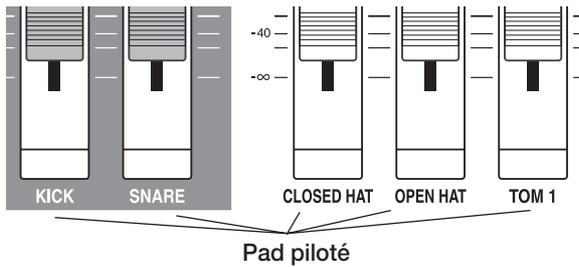
Règle le niveau d'envoi à la reverb pour le pad. La plage de réglage est 0 - 127. Le réglage ne dépend pas du niveau d'envoi à la reverb dans les paramètres de piste.

**5. Pressez le pad pour lequel vous désirez faire un réglage et tournez la molette pour sélectionner une valeur de réglage.**

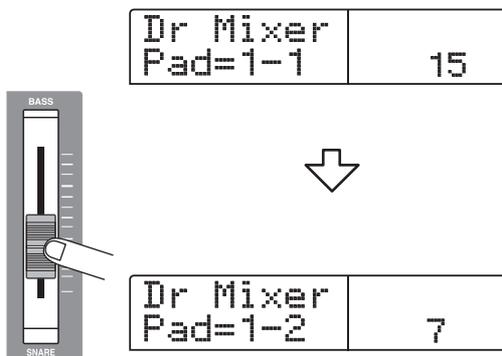
Quand vous pressez un pad, le réglage actuel de ce pad s'affiche. Dans cette condition, vous pouvez utiliser la molette pour changer la valeur.

**TRUC**

Si vous pressez la touche [DRUM MIXER] dans cette condition, vous pouvez utiliser les faders de la façade pour sélectionner le pad et changer le réglage de niveau (LEVEL) en même temps (sous chaque fader se trouve le nom du pad qu'il pilote).



Quand vous bougez un fader qui pilote un autre pad que celui actuellement assigné, ce pad devient le nouveau destinataire de l'édition et le réglage LEVEL change.



**6.** Répétez les étapes 3-5 si nécessaire pour éditer d'autres pads.

**7.** Une fois l'édition terminée, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient en écran de sélection de kit. Le kit de batterie créé est sauvegardé comme partie du projet.

## Affecter un nom à un kit

Vous pouvez affecter un nom à un kit de batterie.

**1.** Pressez la touche [DRUM] en section rythmique avec la touche [RHYTHM] allumée, puis pressez la touche [KIT/PROG].

Le nom du kit de batterie sélectionné pour l'édition s'affiche.

```
KIT = 0
LiveRock
```

**2.** Tournez la molette pour sélectionner le kit de batterie dont vous désirez changer le nom et pressez la touche [EDIT].

**3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher le nom du kit.

Le premier caractère clignote.

```
NAME
LiveRock
```

**4.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 39.

**5.** Répétez l'étape 4 si nécessaire jusqu'à ce que le nom soit terminé.

**6.** Quand le nom a été programmé, pressez la touche [EXIT].

Le nom est mis à jour et l'écran revient comme à l'étape 1.

**7.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Copier un kit

Vous pouvez copier un kit de batterie dans un autre numéro de kit. C'est pratique pour créer plusieurs variations d'un même kit de batterie.

**1.** Pressez la touche [DRUM] en section rythmique avec la touche [RHYTHM] allumée, puis pressez la touche [KIT/PROG].

Le nom du kit de batterie sélectionné pour l'édition s'affiche.

```
KIT = 0
LiveRock
```

**2.** Pressez la touche [INSERT/COPY].

l'écran de sélection du numéro de kit de batterie destination de la copie apparaît.



Numéro du kit de batterie destination de la copie

**3.** Tournez la molette pour sélectionner le numéro du kit de batterie devant servir de destination à la copie.

**4.** Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

Le kit de batterie est copié et l'écran revient à sa condition de l'étape 2. Si la destination de la copie contient déjà un kit de batterie, celui-ci sera remplacé.

**5.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Importer des Patterns et morceaux rythmiques d'un autre projet

Cette section explique comment importer des données de Pattern rythmique et de morceau rythmique d'un autre projet sauvegardé sur le disque dur.

**1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume.

**2.** Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] dans la section afficheur.

Le menu Utility pour différents réglages de la section rythmique apparaît.



**3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY Import" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage passe à l'écran suivant.



**4.** Tournez la molette pour sélectionner le projet depuis lequel importer les données et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Import SURE?" s'affiche.

**5.** Pressez la touche [ENTER].

Les données sont importées dans le projet actuel. Quand le processus est terminé, l'écran de l'étape 2 ré-apparaît.

**6.** Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Editer différents réglages de la section rythmique

Cette section explique comment éditer différents réglages qui affectent la totalité de la section rythmique, tels que la sensibilité des pads ou le volume du métronome.

### Procédure de base

La procédure de base pour éditer des réglages de la section rythmique est la même pour la plupart des éléments, comme décrite ci-dessous.



Vous pouvez utiliser la même procédure en mode Pattern rythmique ou en mode morceau rythmique.

**1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] ou la touche [PATTERN].

Si vous pressez la touche [SONG], l'appareil passe en mode morceau rythmique. Si vous pressez la touche [PATTERN], l'appareil passe en mode Pattern rythmique.

**2.** Pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de Pattern rythmique ou de morceau rythmique apparaît, selon la touche pressée.

### 3. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu utility pour différents réglages de la section rythmique apparaît.



### 4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un des éléments suivants à éditer et pressez la touche [ENTER].

- **Count**

Change la longueur du pré-compte.

- **ClickVol**

Change le niveau de volume du métronome.

- **PadSens**

Change la sensibilité des pads qui détermine le volume obtenu par rapport à la force de frappe du pad.

- **MIDI**

Fait les réglages relatifs au MIDI (→ p. 146).

- **Import**

Importe les Patterns rythmiques et morceaux rythmiques d'un projet sauvegardé sur le disque dur (→ p. 114).

- **Memory**

Contrôle la mémoire restant disponible pour les Patterns et morceaux rythmiques.

### 5. Tournez la molette pour éditer le réglage.

L'affichage et le fonctionnement différeront pour chaque élément. Pour des détails, référez-vous aux sections suivantes.

#### ■ TRUC ■

Pour des détails sur les procédures MIDI, référez-vous en page 146. Pour des détails sur la procédure d'import, référez-vous à la section précédente.

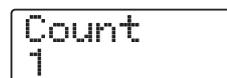
### 6. Quand la procédure de réglage est terminée, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

## Changer la longueur du pré-compte

Vous pouvez changer la longueur du pré-compte quand vous enregistrez un Pattern rythmique. Sélectionnez "Count"

dans le menu Utility pour la rythmique et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour choisir un de ces réglages.



- **OFF**

Le pré-compte est désactivé.

- **1**

Une mesure de pré-compte est entendue (réglage par défaut).

- **2**

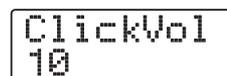
Deux mesures de pré-compte sont entendues.

- **PAD**

Le pré-compte est désactivé et l'enregistrement commence à l'instant où vous pressez un pad.

## Changer le volume du métronome

Vous pouvez changer le volume du métronome entendu quand vous enregistrez un Pattern rythmique en temps réel. Sélectionnez "ClickVol" dans le menu Utility pour la rythmique et pressez la touche [ENTER]. Tournez alors la molette pour choisir le réglage (0 - 15).



## Régler la sensibilité des pads

Vous pouvez spécifier le volume produit par la force de frappe des pads (sensibilité des pads). Sélectionnez "PadSens" dans le menu Utility pour la rythmique et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour choisir un de ces réglages.



- **SOFT**

Le volume restera doux quelle que soit la force de frappe.

- **MEDIUM**

Le volume sera moyen quelle que soit la force de frappe.

• **LOUD**

Le volume sera élevé quelle que soit la force de frappe.

• **LITE**

Sensibilité maximale, même de faibles frappes produiront un fort volume.

• **NORMAL**

Sensibilité normale (réglage par défaut).

• **HARD**

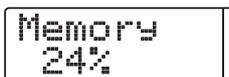
Faible sensibilité. Une forte frappe est nécessaire pour produire un volume élevé.

• **EX HARD**

La plus basse sensibilité. Une très forte frappe est nécessaire pour produire un fort volume.

### Contrôler la mémoire restant disponible

La quantité de mémoire d'enregistrement disponible pour les Patterns rythmiques et les morceaux rythmiques sera affichée en pourcentage (%). Sélectionnez "Memory" depuis le menu Utility rythmique et pressez la touche [ENTER]. Cet écran ne sert qu'à l'affichage. Aucun réglage ne peut y être édité.



### Régler le volume de chaque pad avec les faders

Si nécessaire, vous pouvez piloter le niveau de sortie de chaque pad pour le kit de batterie actuellement sélectionné avec les faders tout en faisant reproduire un morceau/Pattern rythmique. C'est pratique pour ajuster le niveau de chaque son de batterie/percussion précisément avant le mixage.

**1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [SONG] ou la touche [PATTERN].

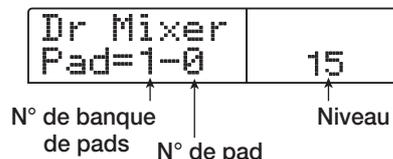
Si vous pressez la touche [SONG], l'appareil passe en mode morceau rythmique. Si vous pressez la touche [PATTERN], l'appareil passe en mode Pattern rythmique.

**2.** Pressez la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume.

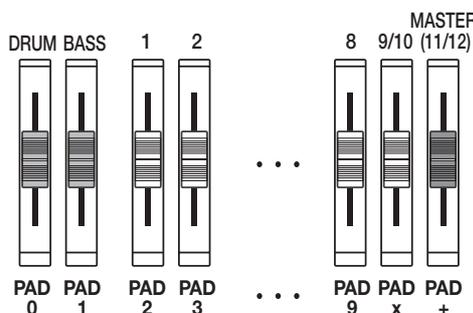
**3.** Pressez la touche [DRUM MIXER].

La touche [DRUM MIXER] s'allume et le numéro de banque de pads/pad actuellement sélectionnés ainsi que la valeur de niveau s'affichent.



**4.** Utilisez les faders pour ajuster le niveau de chaque pad tout en faisant jouer le morceau/Pattern rythmique.

L'indication située sous chaque fader montre quel pad celui-ci pilote.



Quand vous déplacez un fader qui pilote un autre pad que celui actuellement assigné, ce pad devient la nouvelle destination de l'édition et le réglage de niveau (LEVEL) change.



**5.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Le réglage est sauvegardé dans le kit de batterie correspondant.

**NOTE**

- La commande ci-dessus n'est valide que pour le kit de batterie actuellement sélectionné.
- Lorsque vous changez de kit de batterie, le réglage de niveau rappelé est celui préalablement programmé.

# Référence [Effets]

Cette section explique les fonctions et l'utilisation de la section effet intégrée au MRS-1266.

## A propos des effets

Le MRS-1266 a deux types d'effets, un "effet par insertion" et deux effets par boucle "envoi/retour". Les deux types peuvent être employés simultanément et sont détaillés ci-dessous.

### Effet par insertion

Cet effet s'insère sur le trajet du signal. Vous pouvez choisir un des points d'insertion suivants pour l'effet.

- (1) Mixer d'entrées
- (2) N'importe quelle voie du mixer de pistes
- (3) Juste avant le fader [MASTER]

Par exemple, si l'effet est inséré dans le mixer d'entrées, le signal entrant est directement traité par l'effet et le résultat est enregistré sur une piste de l'enregistreur. Sinon, si l'effet

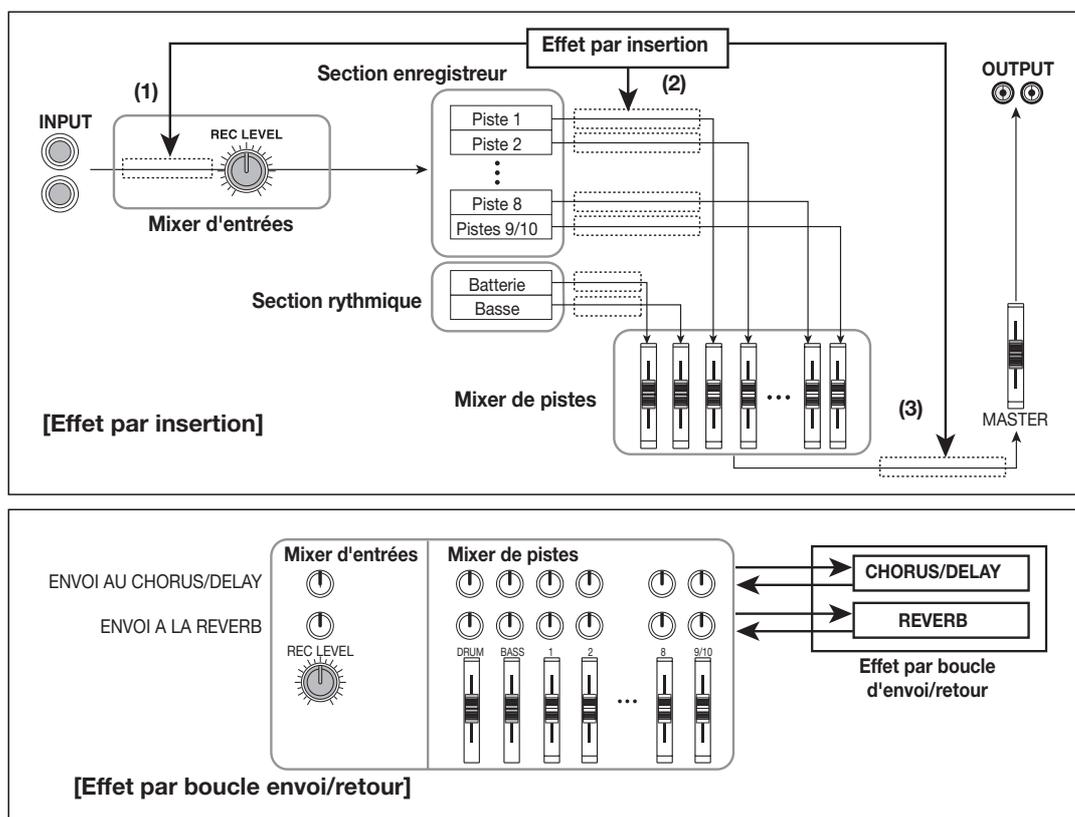
est inséré sur une piste du mixer de pistes, il traite le signal de la piste ou du son de batterie/basse.

En choisissant une insertion juste avant le fader [MASTER], vous pouvez employer l'effet pour traiter le mixage final avant enregistrement sur la piste Master.

### Effets en boucle envoi/retour

Les effets en boucle envoi/retour sont connectés en interne à la boucle envoi/retour de la section mixer. Le MRS-1266 a deux effets en boucle, une reverb (REVERB) et un chorus/delay (CHORUS/DELAY) qui peuvent servir simultanément.

Les niveaux d'envoi du mixer d'entrées ou du mixer de pistes règlent l'intensité des effets en boucle. Monter le niveau d'envoi enverra le signal correspondant à l'entrée de l'effet, et le signal traité par l'effet sera immédiatement renvoyé en un point situé avant le fader [MASTER], pour mixage avec les autres signaux.



## Employer l'effet par insertion

Cette section explique comment choisir où insérer l'effet, comment sélectionner et éditer un Patch.

### A propos des Patches d'effet par insertion

L'effet par insertion est un multi-effet contenant plusieurs effets tels que compresseur, distorsion et delay connectés en série. Chacun de ces effets est appelé "module d'effet", et jusqu'à six modules peuvent être employés simultanément. Une combinaison de modules d'effets pouvant être employés simultanément se nomme un "algorithme". Vous pouvez employer un des cinq algorithmes suivants.

#### ● DUAL

Cet algorithme a deux entrées mono et deux sorties mono indépendantes. L'algorithme a trois types: "Mic & Mic" pour deux microphones, "G/B & Mic" pour guitare/basse et microphone, et "Gtr & Bass" pour guitare et basse. C'est un algorithme destiné à enregistrer simultanément voix et guitare, ou deux guitares (ou basses).

#### ● GUITAR/BASS

Un algorithme destiné à enregistrer guitare/basse.

#### ● MIC

Un algorithme pour la voix ou pour enregistrer par micro.

#### ● LINE

Un algorithme principalement conçu pour enregistrer les instruments de niveau ligne (synthétiseur, piano électrique).

#### ● MASTERING

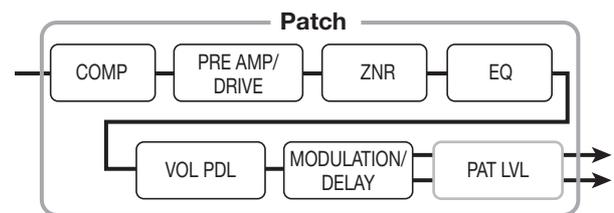
Un algorithme destiné à traiter un signal de mixage stéréo, par exemple au cours du mixage.

L'arrangement des modules d'effet et le trajet du signal pour chaque algorithme sont représentés ci-dessous.

#### ■ TRUC ■

Il y a trois types d'algorithmes: entrée mono/sortie stéréo, entrée stéréo/sortie stéréo, et entrée mono x 2/sortie mono x 2. Cette différence affectera le trajet du signal quand l'effet sera inséré. Pour des détails, référez-vous en p.120.

Chaque module d'effet comprend divers paramètres qui ajustent le type d'effet et son intensité. Les réglages des paramètres de chaque module d'effet et un réglage général de volume (niveau du Patch) sont regroupés dans une entité nommée "Patch".



Un nouveau projet contient 280 Patches organisés selon les cinq algorithmes. Vous pouvez instantanément changer les réglages de l'effet par insertion en sélectionnant simplement l'algorithme approprié, puis un Patch.

Algorithme	Arrangement des modules d'effets	Type d'entrée/sortie
DUAL	Mic & Mic COMP/LIM / COMP/LIM → MIC PRE / MIC PRE → ZNR / ZNR → 3BAND EQ / 3BAND EQ → VOL PDL / VOL PDL → DOUBLING / DOUBLING	Mono → mono x 2
	G/B & Mic COMP/LIM / COMP → PRE AMP / MIC PRE → ZNR / ZNR → 3BAND EQ → VOL PDL / VOL PDL	
	Gtr & Bass COMP / COMP → GUITAR PREAMP / BASS EQ(5BAND) → ZNR / ZNR → 3BAND EQ → VOL PDL / VOL PDL	
GUITAR/BASS	COMP → PRE AMP/DRIVE → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	Mono → stéréo
MIC	COMP/LIM → MIC PRE+DE-ESSER → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	Mono → stéréo
LINE	COMP/LIM → ISOLATOR → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/	Stéréo → stéréo
MASTERING	3BAND COMP/LO-FI → NORMALIZE → ZNR → EQ → VOL PDL → DIMENSION/RESONANCE	Stéréo → stéréo

Le tableau ci-dessous donne les types d'algorithme et les numéros de Patch pour chaque type.

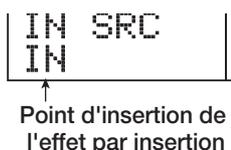
Algorithme	Numéro de Patch
DUAL	00 – 49
GUITAR/BASS	00 – 99
MIC	00 – 49
LINE	00 – 49
MASTERING	00 – 29

## Changer le point d'insertion de l'effet

Quand le projet est dans son état initial, l'effet s'insère dans le mixer d'entrées. Toutefois, vous pouvez changer le point d'insertion si nécessaire. La procédure est la suivante.

### 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [INPUT SOURCE] en section effet.

Le point d'insertion actuellement sélectionné s'affiche.



Les points d'insertion suivants sont disponibles.

#### ● IN

Mixer d'entrées (réglage par défaut)

#### ● DRUM

Sortie du son de batterie

#### ● BASS

Sortie du son de basse

#### ● TR1 - TR8

Sortie de piste 1 - 8

#### ● TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8, TR9/10

Sortie de pistes 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, ou 9/10

#### ● MASTER

Immédiatement avant le fader [MASTER]

### 2. Tournez la molette pour sélectionner le point d'insertion.

#### NOTE

- Alors que l'écran précédent est affiché, vous pouvez sélectionner le point d'insertion en pressant les touches [ON/OFF] ou les touches de statut de la section des entrées (Input). Pour sélectionner les paires de pistes 1/2, 3/4, 5/6, et 7/8, ou deux pistes en mode 6TR REC, pressez ensemble les deux touches de statut correspondantes.
- En mode 6TR REC, vous pouvez aussi activer deux touches de statut non adjacentes.

### 3. Quand le point d'insertion a été sélectionné, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

#### TRUC

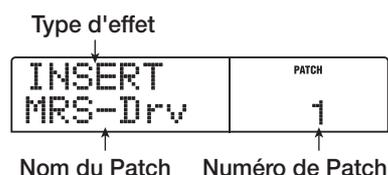
Quand l'effet s'insère ailleurs que dans le mixer d'entrées, [INPUT SOURCE] est allumé en écran principal.

## Sélectionner le Patch de l'effet par insertion

Cette section explique comment sélectionner le Patch de l'effet par insertion.

### 1. Pressez la touche [EFFECT] en section afficheur.

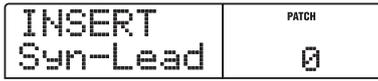
La touche s'allume, et l'afficheur indique le Patch sélectionné pour la dernière opération sur un effet (effet par insertion ou effet de boucle).



Si la dernière opération, concernait l'effet par insertion, "INSERT" s'affiche en première ligne. Si elle concernait l'effet de boucle, "SEND REV" ou "SEND CHO" apparaît en première ligne de l'afficheur.

### 2. Sélectionnez l'algorithme désiré en pressant la touche [ALGORITHM] correspondante en section effet.

Pour sélectionner un Patch pour l'effet par insertion, commencez par sélectionner l'algorithme. Quand vous pressez une touche [ALGORITHM], les Patches employant cet algorithme s'affichent.



**3. Tournez la molette pour sélectionner le Patch.**

Le Patch sélectionné est immédiatement actif.

**TRUC**

L'indication "EMPTY" apparaît au lieu du nom de Patch si le Patch est vide.

**4. Pour temporairement désactiver l'insertion d'effet, pressez la touche [BYPASS] en section effet.**

La touche [BYPASS] s'allume, et l'effet inséré est court-circuité. Presser une fois encore la touche [BYPASS] réactive l'effet.

**5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].**

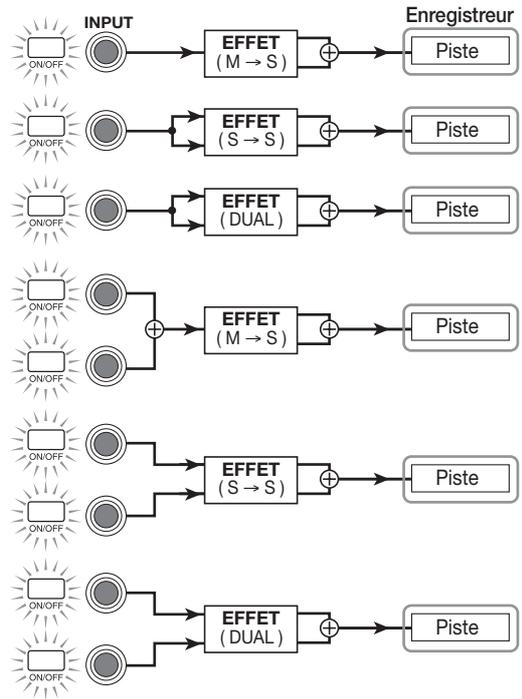
Le trajet du signal passant par l'effet inséré changera comme représenté ci-après, selon le point d'insertion, le nombre de canaux du signal entrant (1 ou 2 canaux) et le type d'entrée/sortie de l'effet inséré ("M → S" indique entrée mono/sortie stéréo, "S → S" indique entrée/sortie stéréo, "Dual" indique entrée/sortie mono x 2).

**TRUC**

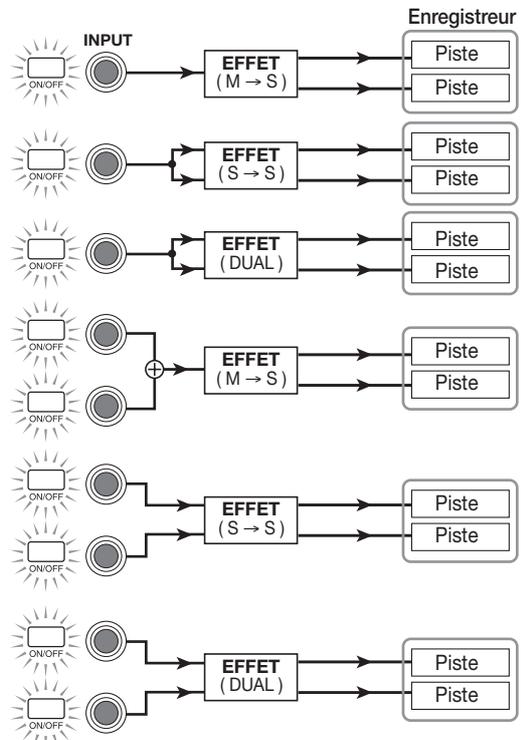
Si aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée, le signal produit par l'effet inséré est envoyé en un point placé avant le fader [MASTER] et mélangé avec le signal du mixer de pistes.

■ En cas d'insertion dans le mixer d'entrées

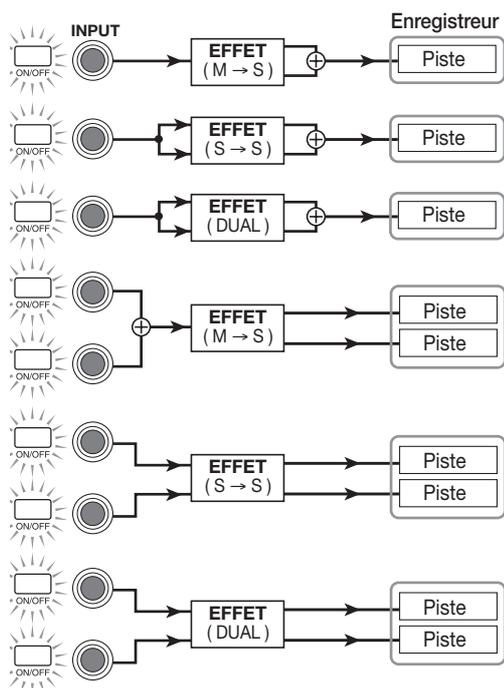
● Enregistrement sur des pistes mono (pistes 1 - 8)



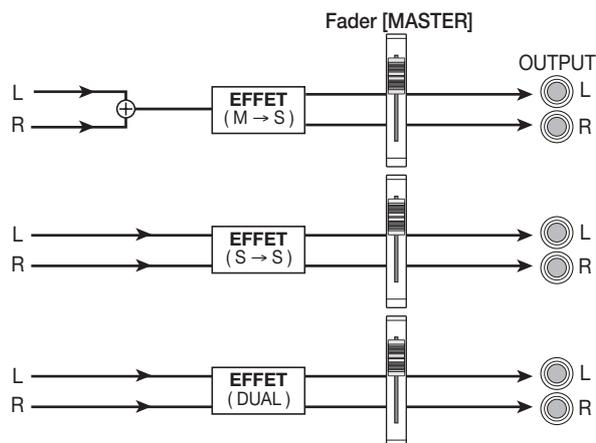
● Enregistrement sur des pistes stéréo (9/10) ou deux pistes mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8)



● Enregistrement en mode 6TR REC

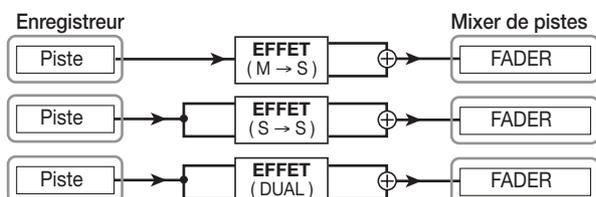


■ En cas d'insertion immédiatement avant le fader [MASTER]

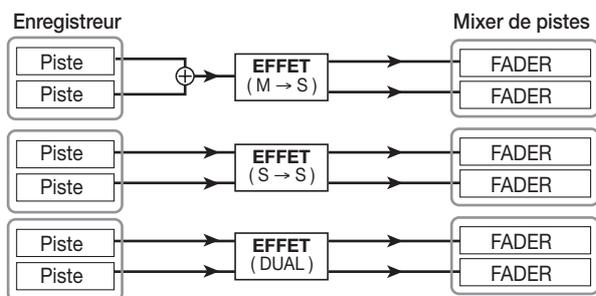


■ En cas d'insertion dans le mixer de pistes

● Piste mono (piste 1 - 8) ou son de basse sélectionné comme point d'insertion



● Pistes stéréo (9/10) ou deux pistes mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou son de batterie sélectionnés comme point d'insertion

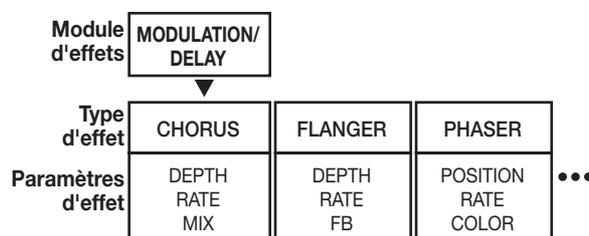


**Editer le Patch de l'effet inséré**

Les modules d'effet de l'effet inséré ont différents "paramètres d'effet" qui peuvent être réglés pour changer avec précision le caractère de l'effet. En éditant ces paramètres d'effet, vous pouvez obtenir le timbre ou effet désiré.

Pour certains modules d'effet, vous pouvez changer le "type d'effet". Par exemple, dans l'algorithme GUITAR/BASS, le module d'effet MODULATION/DELAY offre douze types d'effets tels que chorus, flanger et phaser parmi lesquels vous choisirez celui à employer.

Quand vous changez le type d'effet, les paramètres d'effet changent aussi.



Cette section explique comment éditer le type d'effet et les paramètres d'effets du Patch actuellement sélectionné.

**1. Pressez la touche [EFFECT] en section afficheur pour l’allumer.**

Le Patch actuellement sélectionné s’affiche.

**2. Utilisez les touches ALGORITHM pour sélectionner un algorithme, et tournez la molette pour sélectionner le Patch que vous voulez éditer.**

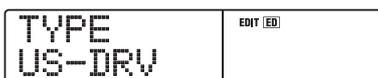
Il n’est pas possible de changer l’algorithme d’un Patch. Pour cela, vous devez commencer par sélectionner un Patch utilisant l’algorithme désiré, même si vous voulez créer un Patch sans base de départ.

**TRUC**

L’indication “EMPTY” apparaît à la place du nom de Patch si le Patch est vide. Pour créer un Patch sans base de départ, sélectionnez un Patch vide ayant l’algorithme désiré.

**3. Pressez la touche [EDIT].**

La première ligne de l’afficheur indiquera “EDIT”. Cela signifie que le Patch peut maintenant être édité.



**4. Parmi les touches [MODULE], pressez la touche du module d’effet que vous voulez éditer.**

Quand vous éditez un Patch, sélectionnez le module à éditer avec les touches [MODULE]. Le tableau suivant donne le lien entre touches [MODULE] et modules d’effet.

Algorithme / Touche		COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL		
DUAL	Mic & Mic	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	G/B & Mic	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
		DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	Gtr & Bass	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
		DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC		COMP/LIM	MIC PRE + DE-ESSER	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/ RESONANCE	ZNR	VOL PDL	PAT LVL

**TRUC**

- Le statut allumé/éteint des touches [COMPRESSOR], [PRE AMP/DRIVE], [EQUALIZER], et [MODULATION/ DELAY] correspond au statut on/off du module correspondant. Chaque fois que vous pressez une de ces touches, le réglage alterne (si vous sélectionnez un module désactivé, l’afficheur indique “-OFF-”).
- Pour éditer un Patch à algorithme DUAL, réglez le canal sur on/off avec les touches [PRE AMP/DRIVE] et [EQUALIZER], puis utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le module.
- Pour éditer les modules ZNR ou VOL PDL, pressez la touche [TOTAL], puis utilisez les touches curseur Haut/Bas pour afficher “ZNR” ou “VOL PDL”. Puis tournez la molette pour éditer le paramètre.

**5. Pour changer le type d’effet du module sélectionné, pressez la touche curseur Haut pour afficher “TYPE”, puis tournez la molette pour sélectionner le type d’effet désiré.**

Si vous sélectionnez un module d’effet autre que [TOTAL], utilisez les touches curseur Haut/Bas pour appeler l’écran de réglage de paramètre d’effet pour ce type d’effet.



**TRUC**

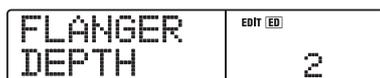
Si le contenu d’un Patch a été édité, l’indicateur “EDIT” en partie supérieure de l’afficheur se change en “EDITED”.

**NOTE**

Certains modules d'effet n'ont qu'un type d'effet. Pour eux, il n'y aura pas d'écran de sélection de type d'effet.

## 6. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre d'effet à éditer.

Le schéma suivant montre un exemple de ce qui s'affiche quand vous avez sélectionné le paramètre DEPTH de l'effet "FLANGER".



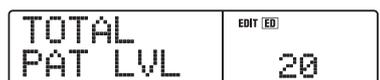
## 7. Tournez la molette pour changer le réglage.

Pour des détails sur les types d'effet qui peuvent être sélectionnés pour chaque module d'effet et sur les paramètres d'effet pour chaque type, référez-vous à l'appendice (→ p. 164) situé en fin de ce manuel.

## 8. Répétez les étapes 4 - 7 pour apporter les éditions désirées aux autres modules.

## 9. Pour ajuster le niveau de Patch (le volume final du Patch), pressez la touche [TOTAL], utilisez les touches curseur Haut/Bas pour afficher "TOTAL PAT LVL", et tournez la molette.

Le niveau de Patch se règle dans une plage 1 - 30.



Niveau de Patch

## 10. Quand vous avez fini l'édition, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran de sélection de Patch.

**NOTE**

N'oubliez pas que si vous revenez à l'écran de sélection de Patch et sélectionnez un autre Patch sans avoir enregistré le précédent, le résultat de vos éditions sera perdu. Pour conserver vos éditions, référez-vous à la section suivante.

## Mémorisation d'un Patch d'effet par insertion

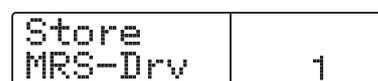
Un Patch édité peut être conservé dans tout emplacement de même algorithme. Vous pouvez aussi mémoriser un Patch existant dans un autre emplacement pour en créer une copie.

### 1. Pressez la touche [EFFECT] en section afficheur, et pressez la touche [EDIT].

Le Patch actuellement sélectionné peut maintenant être édité. Faites toutes les éditions désirées.

### 2. Quand l'édition est terminée, pressez la touche [STORE] en section de contrôle.

Un écran de choix de l'emplacement de stockage s'affiche.



Numéro de Patch

### 3. Tournez la molette pour choisir le numéro du Patch de destination.

### 4. Pour exécuter la mémorisation, pressez une fois encore la touche [STORE].

Le Patch sera mémorisé, et l'appareil reviendra à l'écran de sélection de Patch.

**TRUC**

- Les Patches que vous avez ainsi mémorisés sont sauvegardés sur le disque dur comme partie du projet.
- Des données de Patch incluses dans un projet existant peuvent être chargées dans le projet actuel (→p. 128).

## Editer le nom d'un Patch d'effet par insertion

Cette section explique comment éditer le nom du Patch actuellement sélectionné.

### 1. Pressez la touche [EFFECT] en section afficheur et pressez la touche [EDIT].

Le Patch sélectionné peut maintenant être édité.

2. Pressez la touche [TOTAL], et utilisez les touches curseur Haut/Bas pour afficher "PAT NAME".

Le nom du Patch sélectionné peut maintenant être édité. La lettre actuellement sélectionnée pour l'édition clignote.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour connaître les caractères disponibles, voir page 39.

4. Répétez l'étape 3 si nécessaire pour compléter le nouveau nom.

5. Pour valider le nouveau nom, pressez deux fois la touche [STORE] en section de contrôle.

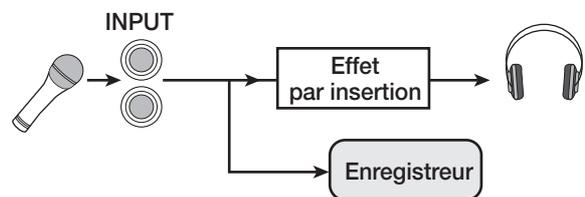
Le nouveau nom est mémorisé, et l'appareil revient à l'écran de sélection de Patch.

**NOTE**

N'oubliez pas que l'ancien nom reviendra si vous changez de Patch sans avoir mémorisé le nom de Patch que vous venez d'éditer.

## N'appliquer l'effet par insertion qu'au signal d'écoute de contrôle

Normalement, quand l'effet par insertion s'applique au mixer d'entrées, le signal traité par l'effet est enregistré sur une piste. Si nécessaire, toutefois, vous pouvez insérer l'effet uniquement sur le signal d'écoute de contrôle, et enregistrer sur la piste le signal entrant non traité. Par exemple, quand vous enregistrez une interprétation vocale sans effet sur une piste, l'interprète peut être plus à l'aise si un effet adapté à la prise micro est inséré sur le signal de retour.



1. Choisissez le mixer d'entrées comme point d'insertion d'effet.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY REC SRC".



4. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Vous pouvez maintenant sélectionner un des deux types de signal à enregistrer sur la piste.

REC SRC
WET

### ● WET

Le signal reçu et passé au travers de l'effet par insertion sera enregistré sur la piste (réglage par défaut).

### ● DRY

Seul le signal reçu non traité sera enregistré sur la piste. Toutefois, même dans ce cas, l'effet par insertion s'appliquera au signal d'écoute.

## 5. Tournez la molette pour changer le réglage en "DRY".

## 6. Quand vous avez fini de faire les réglages, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

L'appareil revient à l'écran principal.

### ● NOTE ●

Le réglage "UTILITY REC SRC" est mémorisé indépendamment pour chaque projet. Avant de commencer à enregistrer d'autres parties, ramenez le réglage sur "WET".

## Employer les boucles d'effet

Cette section explique comment sélectionner et éditer les Patches des effets en boucle (chorus/delay, reverb).

### A propos des Patches des effets en boucle

Les effets en boucle "reverb" et "chorus/delay" sont différents et indépendants.

Reverb et chorus/delay ont chacun un "type d'effet" qui détermine leur type d'action et divers paramètres qui vous permettent d'ajuster le caractère de l'effet. Les réglages du type d'effet et des paramètres, ainsi qu'un nom, sont regroupés sous le terme de "patch" d'effet en boucle.

un nouveau projet contient 20 Patches de reverb et 20 Patches de chorus/delay. Vous pouvez instantanément changer les réglages de reverb ou chorus/delay en précisant l'effet pour lequel vous voulez sélectionner un Patch (reverb ou chorus/delay), puis en sélectionnant ce Patch. Le numéro de Patch est choisi comme suit.

Effet	N° de Patch
REVERB	00 – 19
CHORUS/DELAY	00 – 19

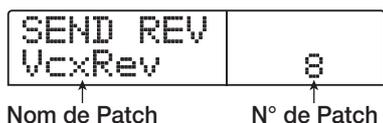
### Sélection d'un Patch de boucle d'effet

Cette section explique comment sélectionner un Patch de reverb ou chorus/delay.

#### 1. Pressez la touche [EFFECT], puis pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY].

Pressez la touche [REVERB] pour sélectionner un Patch de reverb ou la touche [CHORUS/DELAY] pour sélectionner un Patch de chorus/delay.

Le Patch actuellement sélectionné s'affichera. L'affichage suivant montre un exemple de ce que vous voyez quand la touche [REVERB] est pressée.



**2. Tournez la molette pour choisir le nouveau Patch.**  
 Quand vous tournez la molette, de nouveaux Patches sont immédiatement appelés. Si les valeurs des paramètres REVERB SEND et CHORUS/DELAY SEND du mixer de pistes sont montées, vous pouvez presser la touche PLAY [▶] pour faire jouer le morceau et écouter le résultat donné par le nouveau Patch sélectionné.

**TRUC**

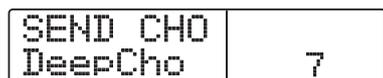
- Pour des détails sur le fonctionnement du mixer de pistes, référez-vous en p. 79.
- Le statut allumé/éteint de la touche [REVERB] ou [CHORUS/DELAY] correspond au statut on/off de ce module. Chaque pression fait permuter le statut.

**3. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].**

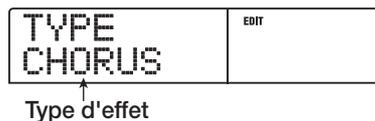
**Editer un Patch de boucle d'effet**

Cette section explique comment éditer le Patch d'un effet en boucle.

- 1. Pressez la touche [EFFECT] en section afficheur, puis pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY].**
- 2. Si besoin, tournez la molette pour choisir le Patch à éditer. L'écran suivant est un exemple d'affichage quand la touche [CHORUS/DELAY] a été pressée.**



**3. Pressez la touche [EDIT].**  
 L'afficheur indiquera "EDIT", et un écran apparaîtra où vous pourrez éditer le Patch. Quand la touche [EDIT] est pressée, le type d'effet sélectionné pour cette boucle d'effet est affiché.



**4. Si vous voulez changer le type d'effet, tournez la molette.**  
 Quand le type d'effet est changé, les paramètres d'effet changent en conséquence.



**TRUC**

Si le contenu d'un Patch a été édité, l'indicateur "EDIT" de la partie supérieure de l'afficheur se change en "EDITED".

**5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre d'effet à éditer.**

Le nom et la valeur actuelle du paramètre d'effet apparaissent en seconde ligne de l'afficheur.



- 6. Tournez la molette pour changer le réglage.**  
 Pour des détails sur les types d'effet sélectionnables pour la reverb ou le chorus/delay et sur la plage de réglage de chaque paramètre d'effet, référez-vous à l'appendice (→ p. 171) à la fin de ce manuel.
- 7. Si nécessaire, répétez les étapes 5 - 6 pour éditer d'autres paramètres d'effet.**
- 8. Quand vous avez fini l'édition, pressez la touche [EXIT].**

L'appareil revient à l'écran de sélection de Patch.

**NOTE**

N'oubliez pas que si vous sélectionnez un autre Patch sans avoir d'abord mémorisé votre Patch édité, les modifications faites seront perdues. Pour conserver le résultat de votre édition, référez-vous à la section suivante.

## Mémorisation d'un Patch de boucle d'effet

Un Patch édité peut être mémorisé dans tout emplacement du même effet de boucle. Vous pouvez aussi mémoriser un Patch existant dans un autre emplacement pour en faire une copie.

### 1. Pressez la touche [EFFECT], puis pressez la touche [EDIT].

Le Patch actuellement sélectionné peut maintenant être édité. Suivez les étapes nécessaires à l'édition.

### 2. Une fois l'édition terminée, pressez la touche [STORE] en section de commande.

L'écran qui s'affiche sert à déterminer l'emplacement de mémorisation voulu.



### 3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Patch de destination de la mémorisation.

### 4. Pressez une fois encore la touche [STORE].

Le Patch sera mémorisé, et l'appareil reviendra à l'écran de sélection de Patch.

**TRUC**

- Les Patches que vous avez mémorisés sont sauvegardés sur le disque dur comme partie du projet.
- Les données de Patch incluses dans un projet existant peuvent être chargées dans le projet actuel (→ p. 128).

## Editer le nom d'un Patch de boucle d'effet

Cette section explique comment éditer le nom du Patch actuellement sélectionné pour une boucle d'effet.

### 1. Pressez la touche [EFFECT] en section afficheur, puis pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY].

Si nécessaire, tournez la molette pour sélectionner le Patch dont vous désirez éditer le nom.

### 2. Pressez la touche [EDIT], et utilisez les touches curseur Haut/Bas pour afficher "PAT NAME".

Le nom du Patch sélectionné peut maintenant être édité. La lettre actuellement sélectionnée pour l'édition clignote.



### 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour connaître les caractères disponibles, voir page 39.

### 4. Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que le nouveau nom soit terminé.

### 5. Pour valider le nouveau nom, pressez deux fois la touche [STORE] en section de contrôle.

Le nouveau nom est mémorisé, et l'appareil revient à l'écran de sélection de Patch.

## Importer des Patches d'un autre projet

Cette section explique comment importer (charger) tous les Patches d'effets internes (effet par insertion et effet en boucle) d'un autre projet déjà sauvegardé sur le disque dur.

### 1. Pressez la touche [EFFECT] en section afficheur.

#### ● NOTE ●

N'oubliez pas qu'importer les Patches de cette façon remplacera tous les Patches du projet actuel. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer des Patches que vous désirez conserver.

### 2. Pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

L'indication "UTILITY Import" s'affiche.

### 3. Pressez la touche [ENTER].

Dans cette condition, vous pouvez sélectionner le projet depuis lequel importer.

Import PRJ012	12
↑ Nom de projet	↑ N° de projet

### 4. Tournez la molette pour sélectionner le projet source de l'import, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Import SURE?" s'affiche.

### 5. Pour effectuer le processus d'importation, pressez la touche [ENTER] une fois encore. Pour annuler le processus, pressez la touche [EXIT].

Les Patches du projet sélectionné sont importés dans le projet actuel. Quand le processus d'importation est terminé, l'écran de l'étape 1 ré-apparaît.

# Référence [Créer un CD]

Cette section décrit comment utiliser le graveur de CD-R/RW du MRS-1266.

## ● NOTE ●

- Avec un MRS-1266 sans graveur de CD-R/RW pré-installé, créer un CD n'est pas possible.
- Avec le MRS-1266, il n'est pas possible de lire un CD de mode mixte, de copier un CD de commande, de charger ses données.

## Ecrire des données audio

Le MRS-1266 vous permet d'écrire le contenu de la piste Master de tout projet sur un CD-R/RW au format CD-DA (données audio). Le résultat est un CD audio lisible par un lecteur de CD. Comme les autres pistes du MRS-1266, la piste Master a aussi dix V-takes. La dernière V-take sélectionnée servira de source au CD audio.

Il existe deux façons d'écrire des données audio sur un CD-R/RW, décrites ci-dessous.

### ● Ecriture par projet

Cette méthode inscrit la piste Master d'un seul projet sur le disque. Avec cette méthode, il est possible d'ajouter ultérieurement des données audio, tant que le disque n'a pas été finalisé.

### ● Ecriture par album

Cette méthode implique de d'abord créer une liste pour le CD audio (appelée "album") qui contient les informations sur les pistes Master des différents projets à inclure. Le CD est ensuite écrit en une seule opération, et la finalisation est automatiquement accomplie, aussi est-il impossible de rajouter des données audio ultérieurement.

## ■ TRUC ■

"Finaliser" un CD audio se réfère à la procédure servant à le rendre lisible sur un lecteur de CD ordinaire. Après finalisation, aucune donnée ne peut plus être ajoutée à un CD-R/CD-RW.

## ● NOTE ●

Les données d'onde de la V-take sélectionnée pour la piste Master sont enregistrées telles quelles sur le CD audio. Il n'est pas possible de régler niveau ou plage durant l'enregistrement. Pour supprimer des portions vides avant ou après les éléments audio, vous pouvez utiliser la fonction de réduction (pour tronquer) de la piste Master (→ p. 57).

## A propos des disques CD-R/RW

Pour créer un CD audio, vous pouvez choisir comme support des disques CD-R ou CD-RW. Les caractéristiques de ces deux types de disques sont les suivantes.

### ● CD-R

Ce type de support ne permet d'enregistrer ou d'ajouter des données qu'une seule fois. Une fois des données écrites, elles ne peuvent être ni changées ni effacées. Les CD-R existent avec des capacités de 650 et 700 Mo.

Pour écrire sur disque une V-take de MRS-1266, un CD-R vierge est nécessaire. Tant que le disque n'a pas été finalisé, il est possible d'ajouter d'autres données audio jusqu'à la capacité maximale du disque. Après finalisation, le disque peut être lu par un lecteur de CD ordinaire.

### ● CD-RW

Ce type de support permet l'enregistrement, l'ajout et l'effacement (global) de données. Les CD-RW existent aussi avec des capacités de 650 et 700 Mo.

Pour écrire sur disque une V-take de MRS-1266, un CD-RW vierge ou totalement effacé est nécessaire. Tant que le disque n'a pas été finalisé, il est possible d'ajouter d'autres données audio jusqu'à la capacité maximale du disque. Le disque peut habituellement être reproduit par des lecteurs de CD conçus pour lire les CD-R/RW.

Disque	Ecriture	Ajout de données	Effacement	Lecture sur lecteur de CD normal
CD-R	Une seule fois	Oui	Non	Oui
CD-RW	Plusieurs fois (après effac.)	Oui	Oui	Non

## ● NOTE ●

Si vous utilisez des CD-RW pré-formatés du commerce, faites d'abord un effacement, comme décrit en page 135.

## Enregistrer des données audio par projet

Vous pouvez sélectionner un projet et inscrire le contenu de sa piste Master sur un CD-R/CD-RW.

### NOTE

Avant de lancer la procédure ci-dessous, utilisez la fonction de réduction de la piste Master pour tronquer les portions vides de début et de fin.

#### 1. Insérez un CD-R/RW dans le graveur de CD-R/RW.

Pour graver de nouvelles données audio, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW complètement effacé.

Pour ajouter des données audio, utilisez un CD-R/RW qui n'a pas encore été finalisé.

#### 2. Sélectionnez le projet source de l'écriture.

Pour des détails sur le chargement des projets, référez-vous en page 139.

#### 3. Vérifiez que la V-take à écrire sur le CD audio est sélectionnée dans la piste Master de ce projet.

#### 4. Depuis l'écran principal, pressez la touche [AUDIO] en section de commande.

Le menu CD audio apparaît.

#### 5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD BURN CD".

AUDIO CD BURN CD	
---------------------	--

#### 6. Pressez la touche [ENTER].

La durée de la piste Master source s'affiche en heures (H), minutes (M), secondes (S), et millisecondes (MS).

BURN CD TIME	
0 <sup>h</sup> 5 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> 250 <sup>ms</sup>	

Durée de la piste Master

#### 7. Pour contrôler le temps restant disponible sur le disque inséré, pressez la touche curseur Bas.

Le temps restant sur le disque est donné en partie inférieure de l'afficheur.

BURN CD REMAIN	
07 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> 00 <sup>ms</sup>	

Temps d'écriture restant

#### 8. Pour écouter la piste Master source, pressez la touche PLAY [▶]. Pour stopper cette lecture, pressez la touche STOP [■].

#### 9. Pressez deux fois la touche [ENTER].

L'afficheur change comme suit.

Numéro du morceau (piste) à graver

CDtrk01 SURE?	
07 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> 00 <sup>ms</sup>	

#### 10. Pour effectuer l'écriture, pressez la touche [ENTER].

L'écriture sur le CD-R/RW commence. Durant l'écriture, l'indication "wait..." s'affiche. Le compteur donne l'avancée de la procédure.

Quand l'écriture est terminée, l'afficheur indique "CDtrkxx COMPLETE" (où xx est le numéro de piste ou morceau).

**TRUC**

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler le processus d'écriture et revenir à l'affichage précédent.

**11. Quand l'écriture est finie, pressez la touche [EXIT].**

L'appareil revient à la condition de l'étape 4. Pour ajouter d'autres données audio, chargez le projet suivant et répétez la procédure ci-dessus.

**NOTE**

- Avec cette méthode, un blanc de 2 secondes sera automatiquement inséré entre les enregistrements du disque.
- Tant que la finalisation du disque n'a pas été accomplie, le CD-R/RW ne peut pas être lu par un lecteur de CD ordinaire (pour des informations sur l'écoute d'un CD-R/RW non finalisé, référez-vous en page 133).

**12. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].****Enregistrer des données audio par album**

Cette méthode implique de créer une liste pour le CD audio (appelée "album") qui contient des informations sur les pistes Master de plusieurs projets sauvegardés sur le disque dur. Le CD-R/CD-RW est alors gravé en une seule opération.

**NOTE**

Avant de lancer la procédure ci-dessous, utilisez la fonction de réduction des pistes Master pour tronquer les portions vides de début et de fin.

**1. Insérez un CD-R/RW dans le graveur de CD-R/RW.**

Pour inscrire de nouvelles données audio, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW totalement effacé.

Pour ajouter de nouvelles données audio, utilisez un CD-R/RW qui n'a pas encore été finalisé.

**2. Vérifiez que les bonnes V-takes sont sélectionnées pour les pistes Master des projets à enregistrer.****NOTE**

Les projets dans lesquels une V-take non enregistrée est sélectionnée pour la piste Master ne peut pas servir de source.

**3. Depuis l'écran principal, pressez la touche [AUDIO] en section de contrôle.**

Le menu CD audio apparaît.

**4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD ALBUM".**

AUDIO CD ALBUM
-------------------

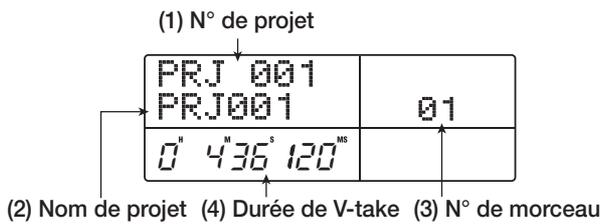
**5. Pressez la touche [ENTER].**

Dans cette condition, vous pouvez référencer des projets pour l'album. L'indication "END OF PROJ" correspond à la fin de la liste de projets de l'album. Quand l'affichage d'album est appelé la première fois, aucun projet n'a été référencé, par conséquent l'indication "END OF PROJ" apparaît.

END OF PROJ	01
000000 00 <sup>MS</sup>	

**6. Tournez la molette pour sélectionner le projet devant servir de morceau 1 à l'album.**

L'indication "END OF PROJ" recule d'un morceau, et l'écran change comme suit.



**(1) Numéro de projet**

**(2) Nom de projet**

Cette zone affiche le nom et le numéro du projet devant servir de source à l'enregistrement.

**(3) Numéro de morceau**

Cette zone affiche le numéro de morceau (aussi appelé numéro de piste) où se fera l'écriture dans le CD-R/RW.

**(4) Durée de V-take**

Cette zone affiche la longueur de la V-take actuellement sélectionnée pour la piste Master du projet ci-dessus.

**NOTE**

Seuls sont affichés les projets dont la piste Master a une V-take non vide sélectionnée. Si le nom du projet désiré n'apparaît pas, vérifiez si une V-take enregistrée a été sélectionnée pour sa piste Master.

**7. Quand le projet pour le morceau (piste) 1 a été sélectionné, utilisez la touche curseur Droite pour passer au morceau (piste) 2.**

L'écran change comme suit.

END OF PROJ	02
----------------	----

**8. Tournez la molette pour sélectionner le projet devant servir au morceau 2 de l'album.**

**9. De la même façon, sélectionnez les projets des morceaux 3 et suivants.**

Le nombre maximal de morceaux est de 99, à condition qu'il y ait suffisamment d'espace sur le disque.

**■ Pour écouter les pistes Master**

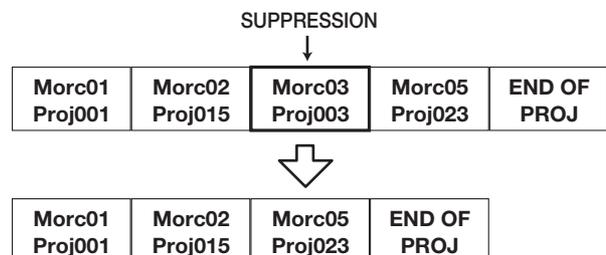
Pressez la touche PLAY [▶]. La piste Master du projet affiché est jouée. Pour stopper la lecture, pressez la touche STOP [■].

**■ Pour changer les projets d'un album**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le numéro de morceau (piste) dont vous désirez changer le projet et utilisez la molette pour sélectionner un autre projet.

**■ Pour supprimer un projet d'un album**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour choisir le numéro de morceau dont vous désirez supprimer le projet et pressez la touche [EDIT]. "DELETE SURE?" s'affiche. Pour supprimer le projet de la liste de l'album, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT]. Quand un projet est supprimé, les morceaux suivants avancent d'une position.



**■ Pour supprimer tous les projets d'un album**

Alors que vous êtes en référencement de projets d'album, pressez la touche [EDIT] puis la touche curseur Bas. "ALL DEL SURE?" s'affiche. Pour supprimer tous les projets de la liste de l'album, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

**■ Pour contrôler la capacité du disque**

Pressez la touche curseur Bas. Le temps restant libre sur le disque apparaît en partie inférieure de l'afficheur. Pour revenir à l'écran précédent, pressez la touche curseur Haut.

**10.** Quand vous avez référencé tous les projets désirés dans l'album, pressez deux fois la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

```
ALBUM
SURE?
```

**TRUC**

Si vous pressez une fois la touche [ENTER], l'indication "xx Tracks BURN?" (où xx est le nombre de morceaux) s'affiche. Vous pouvez vérifier le nombre total de morceaux depuis cet écran.

**11.** Pour effectuer la gravure, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La gravure du CD-R/RW commence. Durant le processus de gravure, l'indication "wait..." est affichée. Les compteurs renseignent sur l'avancement du processus.

Quand la gravure est terminée, le disque est éjecté, et le message "ALBUM NEXT?" s'affiche. Si vous désirez graver un autre disque avec le même contenu, insérez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW totalement effacé, et pressez la touche [ENTER]. Pour terminer le processus, pressez la touche [EXIT].

**12.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Lire un CD audio

Pour lire un CD audio inséré dans le graveur de CD-R/CD-RW, procédez comme suit. Cette méthode peut aussi servir à écouter un CD-R/CD-RW non encore finalisé.

**TRUC**

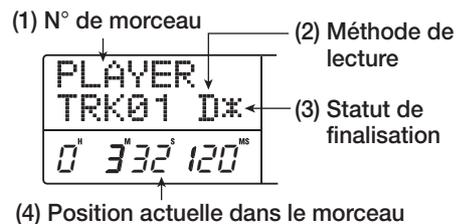
Un CD-R/CD-RW non encore finalisé ne peut être écouté que par cette méthode.

- 1.** Insérez un CD audio dans le graveur de CD-R/RW.
  - 2.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [AUDIO] en section de contrôle.
- Le menu CD audio apparaît.
- 3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD PLAYER".

```
AUDIO CD
PLAYER
```

**4.** Pressez la touche [ENTER].

L'afficheur donne le numéro de morceau et la méthode de lecture pour le CD audio inséré. Si un disque non finalisé est inséré, un symbole "\*" s'affiche.



**(1) Numéro de morceau (piste)**

Le numéro du morceau actuellement sélectionné sur le CD s'affiche.

**(2) Méthode de lecture**

Indique la méthode de lecture actuellement sélectionnée pour le CD. "D" signifie lecture numérique ("Digital") et "A" analogique.

**(3) Statut de finalisation**

Quand un symbole "\*" s'affiche ici, c'est que le CD-R/RW inséré n'est pas finalisé.

#### **(4) Position actuelle dans le morceau**

L'emplacement dans le morceau actuel est donné ici en heures (H), minutes (M), secondes (S), et millisecondes (MS).

### **5. Utilisez les touches FF [▶▶] et REW [◀◀] pour sélectionner le morceau à lire.**

Quand le numéro de morceau est affiché, les touches FF [▶▶] et REW [◀◀] peuvent servir à choisir un morceau sur le CD. La touche FF [▶▶] sélectionne le morceau suivant et la touche REW [◀◀] le morceau précédent.

### **6. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la méthode de lecture du CD audio.**

Chaque pression des touches curseur Haut/Bas fait alterner les deux méthodes suivantes.

#### **● D (Lecture numérique ou "Digital")**

Le signal audio numérique du CD est lu par le MRS-1266 dans le domaine numérique et restitué comme signal audio par les prises de sortie MASTER OUTPUT de la face arrière, le connecteur DIGITAL OUTPUT, et la prise de face avant MASTER PHONES (réglage par défaut).

#### **● A (Lecture analogique)**

Le signal audio numérique du CD est reproduit par la sortie pour écouteurs du graveur de CD-R/RW.

### **7. Pour lancer la lecture du CD audio, pressez la touche PLAY [▶].**

La lecture du morceau sélectionné commence. Quand le morceau est fini, la lecture se poursuit avec le morceau suivant. Durant la lecture du CD audio, tous les faders excepté le fader [MASTER] ainsi que les réglages d'égaliseur (EQ), reverb, chorus/delay, et panoramiques sont désactivés.

### **8. Pour la sélection de morceau et l'arrêt/pause de lecture, utilisez les touches de la section transport.**

#### **Touche PLAY [▶]**

La lecture du morceau sélectionné commence. Presser la touche durant la lecture fait passer le système en pause.

#### **Touche STOP [■]**

La lecture s'arrête, et le système revient au début du morceau actuel.

#### **Touche FF [▶▶]**

La lecture s'arrête, et le système saute au début du morceau suivant.

#### **Touche REW [◀◀]**

La lecture s'arrête, et le système saute au début du morceau précédent.

### **9. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

## Effacer un CD-RW

Toutes les informations contenues par un CD-RW (données audio ou données de sauvegarde) peuvent être effacées, ce qui ramène le disque à un statut vierge.

- 1.** Insérez le disque à effacer dans le graveur de CD-R/RW.
- 2.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [AUDIO] ou la touche [BACK UP] en section de contrôle.
- 3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD CDRW ERS" ou "BACKUP CDRW ERS", et pressez la touche [ENTER].

L'afficheur indique "CdrwErs NORMAL".



- 4.** Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner une des deux méthodes d'effacement de CD-RW suivantes.

### ● NORMAL (réglage par défaut)

Les informations de toutes les zones du disque sont effacées. Cette opération est plus lente que la procédure QUICK, mais tout le contenu du disque est effacé de façon fiable. Cette méthode est recommandée (le temps nécessaire est au maximum de 74 minutes pour un disque 650 Mo et de 80 minutes pour un disque 700 Mo).

### ● QUICK

Seules les informations de pistes du CD-RW sont effacées. Cela prend moins de temps que la procédure d'effacement NORMAL.

- 5.** Pressez la touche [ENTER].

L'afficheur présente maintenant l'indication "CdrwErs SURE?".

- 6.** Pour lancer l'effacement, pressez une fois encore la touche [ENTER].

L'effacement commence. Durant l'opération, l'afficheur indique "CdrwErs wait...".

Quand l'effacement est terminé, l'affichage se change en "CdrwErs COMPLETE".

- 7.** Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Finaliser un CD-R/RW

“Finaliser” un CD-R/RW sur lequel ont été inscrites des données audio se réfère à la procédure de transformation en CD audio définitif. Une fois qu’un disque a été finalisé, aucune piste ne peut lui être ajoutée. Quand un CD-R a été finalisé, il devient lisible par un lecteur de CD ordinaire (un CD-RW n’est normalement pas lisible par un lecteur de CD ordinaire, même après avoir été finalisé).

**1.** Insérez le disque à finaliser dans le graveur de CD-R/RW.

**2.** Depuis l’écran principal, pressez la touche [AUDIO] en section de contrôle.

Le menu CD audio apparaît.

**3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “AUDIO CD FINALIZE”.

```
AUDIO CD
FINALIZE
```

**4.** Pressez la touche [ENTER].

L’afficheur indique le nombre total de morceaux (pistes) sur le CD-R/RW. Le compteur donne le temps de lecture total des morceaux du disque (y compris les pauses) en heures (H), minutes (M), et secondes (S).

```
FINALIZE
TRACKS12
0h 23m 18s MS
```

Temps de lecture    Nombre de morceaux

**5.** Pressez la touche [ENTER].

L’indication “FINALIZE SURE?” s’affiche.

**6.** Pour lancer le processus de finalisation, pressez une fois encore la touche [ENTER]. Pour annuler l’opération, pressez la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la finalisation commence. Durant l’opération, l’afficheur indique “FINALIZE wait...”. Quand le processus est terminé, l’affichage se change en “FINALIZE COMPLETE”.

### TRUC

En effaçant la totalité d’un CD-RW, celui-ci peut être ré-utilisé après avoir été finalisé. Pour des détails, référez-vous en page 135.

**7.** Pour retourner à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Charger des données depuis un CD audio

Le MRS-1266 peut lire les données audio d'un CD audio ordinaire inséré dans le graveur de CD-R/RW et enregistrer ces données sur toute piste de l'enregistreur interne. Les données peuvent alors être manipulées et éditées comme les autres pistes. C'est pratique pour, par exemple, utiliser des phrases de batterie ou de guitare d'un CD de sampling.

### **TRUC**

Les données ne peuvent être lues que sous la forme de pistes entières de CD audio. Ne prendre qu'une plage n'est pas possible. Si vous ne voulez qu'une partie d'une piste, vous pouvez tronquer une piste après chargement pour supprimer les portions indésirables (→ p. 57).

- 1.** Insérez dans le graveur de CD-R/RW le disque depuis lequel vous chargerez les données audio.
- 2.** Suivez les étapes 2 - 5 de "Lire un CD audio" et sélectionnez la piste désirée sur le CD.
- 3.** Pressez la touche REC [●].

READ DST  
TR 1/2

- 4.** Tournez la molette pour sélectionner la piste où enregistrer les données.

Seuls les couples de pistes mono impaire/paire (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), les pistes stéréo (9/10), ou la piste Master (MASTER) peuvent être sélectionnés.

- 5.** Pressez la touche [ENTER].

La destination d'enregistrement est sélectionnée, et l'indication "READ CD SURE?" s'affiche (si la piste contient déjà des données, l'indication "OverWrt?" ("Remplacer?") s'affiche).

- 6.** Pour lancer la lecture, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Le chargement des données audio du CD commence. Une fois terminé, l'appareil redevient tel qu'à l'étape 4 "Lire un CD audio".

- 7.** Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

# Référence [Projets]

Cette section décrit comment accomplir des opérations concernant des projets dans leur totalité.

## A propos des projets

Dans le MRS-1266, les données nécessaires à la reproduction d'un morceau que vous avez créé sont regroupées en unités nommées "projets". En chargeant un projet depuis le disque dur, vous pouvez toujours retrouver les conditions en vigueur lors de la sauvegarde de ce projet.

Un projet contient les informations suivantes.

- **Données audio enregistrées sur les V-takes 1 - 10 des pistes 1 - 10 et e la piste Master**
- **Numéro de la V-take sélectionnée pour chaque piste**
- **Réglages de la section mixer**
- **Réglages sauvegardés dans les Scènes 0 - 99**
- **Réglages d'activation/désactivation des paramètres de Scène**
- **Numéros et réglages des Patches actuellement sélectionnés pour les effets par insertion/en boucle**
- **Patterns rythmiques**
- **Morceaux rythmiques**
- **Numéro de kit de batterie/programme de basse et réglages de kit de batterie**
- **Réglages relatifs au MIDI**
- **Données audio dans le stock de phrases**
- **Autres réglages de fichier**

### ● NOTE ●

Dans le MRS-1266, les opérations d'enregistrement/lecture ne peuvent s'effectuer que pour le projet actuellement chargé. Il n'est pas possible d'agir sur plusieurs projets simultanément.

## Opérations sur un projet

Cette section explique les opérations telles que chargement ou sauvegarde d'un projet. La procédure est la même pour la plupart des opérations. La procédure de base est la suivante.

### Procédure de base

- 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PROJECT].**

Le menu Project s'affiche, vous permettant de sélectionner l'opération désirée.



### ● TRUC ●

Quand vous pressez la touche [PROJECT], le projet actuel est automatiquement sauvegardé sur le disque dur.

- 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner une des opérations suivantes.**

#### ● PROJECT SELECT

Charge un projet préalablement sauvegardé sur le disque dur.

#### ● PROJECT NEW

Crée un nouveau projet.

#### ● PROJECT SIZE

Affiche la taille du projet actuellement chargé.

#### ● PROJECT COPY

Duplique le projet spécifié sur le disque dur.

#### ● PROJECT ERASE

Efface le projet spécifié du disque dur.

#### ● PROJECT NAME

Edite le nom du projet actuellement chargé.

#### ● PROJECT PROTECT

Protège contre l'écriture le projet actuellement chargé.

3. Pressez la touche [ENTER] pour exécuter l'opération (ou changer la valeur) sélectionnée.

Pour des détails sur la procédure, référez-vous aux sections suivantes.

4. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Charger un projet

Vous pouvez sélectionner un projet qui a été sauvegardé sur le disque dur, et le charger.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT SELECT". Puis pressez la touche [ENTER].

Le projet à charger s'affiche.



2. Tournez la molette pour sélectionner le projet désiré.

3. Pressez la touche [ENTER] pour charger le projet, ou pressez la touche [EXIT] pour annuler.

Quand le chargement est terminé, l'appareil revient à l'écran principal.

### TRUC

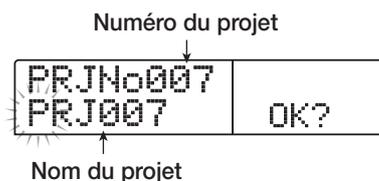
- Quand vous pressez la touche [ENTER], le projet actuel est automatiquement sauvegardé sur le disque dur avant que ne soit chargé le nouveau projet.
- Quand le MRS-1266 est mis sous tension, le dernier projet sur lequel vous travailliez avant extinction est automatiquement rechargé.

## Créer un nouveau projet

Cette opération crée un nouveau projet.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT NEW". Puis pressez la touche [ENTER].

Le projet à créer s'affiche.



Le plus petit numéro de projet libre est automatiquement sélectionné, et un nom par défaut de type "PRJxxx" (où xxx est un numéro de projet dans la plage 000 - 999) lui est affecté.

2. Si nécessaire, changez le nom du projet.

Pour éditer le nom, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère. Le nom du projet pourra aussi être édité ultérieurement (→ p. 141).

3. Pressez la touche [ENTER] pour créer le projet, ou pressez la touche [EXIT] pour annuler.

Quand le nouveau projet a été chargé, l'appareil revient à l'écran principal.

## Contrôler la taille du projet/l'espace disponible sur disque

Cette fonction affiche la taille du projet actuellement chargé, l'espace restant disponible sur le disque dur interne, et le temps d'enregistrement encore possible.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT SIZE". Puis pressez la touche [ENTER].
2. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner l'écran désiré parmi ces options.

● **REMAIN (unité: Mo)**

Affiche l'espace disponible sur le disque dur interne en unités d'un Mo (méga-octet).



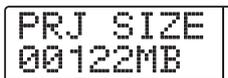
● **REMAIN (unité: h/m)**

Affiche le temps d'enregistrement approximatif restant pour chaque piste en heures (h)/minutes (m)/secondes.



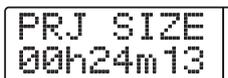
● **PRJ SIZE (unité: Mo)**

Affiche la taille du projet actuellement chargé en unités d'un Mo (méga-octet).



● **PRJ SIZE (unité: h/m)**

Affiche la taille du projet actuellement chargé en termes de durée d'enregistrement pour chaque piste en heures (h)/minutes (m)/secondes.



■ **TRUC** ■

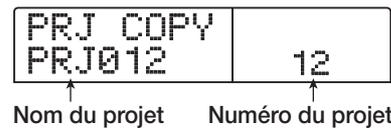
- Ces écrans sont purement informatifs, et ne contiennent pas de valeur pouvant être éditée.
- Le temps d'enregistrement restant est une approximation.

## Copier un projet

Cette opération copie le projet spécifié parmi ceux sauvegardés sur le disque dur.

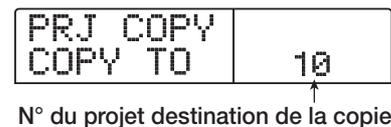
1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT COPY". Puis pressez la touche [ENTER].

Le projet à copier s'affiche.



2. Tournez la molette pour sélectionner le projet source de la copie, et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du projet de destination de la copie s'affiche.



3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du projet de destination de la copie, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "SURE?" s'affiche.

4. Pressez la touche [ENTER] pour copier le projet ou la touche [EXIT] pour annuler.

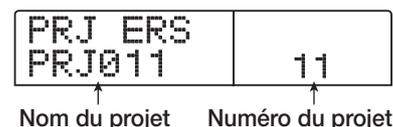
Quand la copie est terminée, l'appareil revient à l'écran principal.

## Effacer un projet

Cette opération efface le projet spécifié parmi ceux sauvegardés sur le disque dur.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT ERASE". Puis pressez la touche [ENTER].

Le projet à effacer s'affiche.



2. Tournez la molette pour sélectionner le projet, et pressez la touche [ENTER].

### 3. Pressez la touche [ENTER] pour effacer le projet, ou la touche [EXIT] pour annuler.

Quand l'effacement est terminé, l'appareil revient à l'écran principal.

#### ● NOTE ●

- Une fois qu'un projet a été effacé, il ne peut pas être récupéré. Utilisez cette opération avec soin.
- Cette opération ne peut pas être sélectionnée pour des projets dont le réglage de protection est activé (ON).

#### ■ TRUC ■

Il est aussi possible d'effacer le projet actuellement chargé. Dans ce cas, le projet de plus petit numéro sera automatiquement chargé une fois la procédure d'effacement terminée.

## Editer le nom du projet

Vous pouvez éditer le nom du projet actuellement chargé.

### 1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT NAME". Puis pressez la touche [ENTER].

Le nom du projet actuel s'affiche.

```
PRJ NAME
PRJ010
```

### 2. Pour éditer ce nom, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un autre caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 39.

Pour revenir à l'écran principal après édition du nom, pressez la touche [EXIT].

## Protéger/déprotéger un projet

Cette opération vous permet de protéger le projet actuellement chargé contre la ré-écriture ou au contraire de désactiver cette protection. Quand la protection est activée (ON), les opérations suivantes sont impossibles.

- Suppression du projet
- Edition ou enregistrement dans l'enregistreur
- Changement de V-take
- Edition d'un Patch (dont réglage on/off de module)
- Enregistrement ou édition d'un Pattern ou morceau rythmique
- Suppression ou sauvegarde du projet
- Sauvegarde/suppression de Scènes, réglages de marqueurs, etc.

### 1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT PROTECT". Puis pressez la touche [ENTER].

L'écran de réglage ON/OFF de protection s'affiche.

```
PRJ PRT
OFF
```

### 2. Tournez la molette pour choisir ON (protection activée) ou OFF (protection désactivée).

Quand la protection est activée (ON) pour un projet, un symbole  apparaît à droite du numéro de projet.

Tout changement de statut de protection du projet est immédiatement actif. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

```
PRJ 008
PRJ008
```



#### ● NOTE ●

Si un projet dont la protection n'est pas activée est chargé, et si vous sélectionnez un autre projet, les réglages de mixage du projet actuel seront remplacés, car le projet est automatiquement sauvegardé sur le disque dur avant chargement du nouveau projet. Si vous ne désirez plus faire évoluer votre mixage, il est recommandé d'activer la protection (ON).

## Sauvegarde et restauration

Cette section explique comment utiliser le graveur de CD-R/RW du MRS-1266 pour faire une copie d'un projet sur CD-R/RW et comment restaurer ce projet depuis la copie de sauvegarde.

### NOTE

Dans un MRS-1266 sans graveur de CD-R/RW pré-installé, la copie de sauvegarde n'est pas possible.

## Sauvegarde d'un projet sur CD-R/RW

Vous pouvez sélectionner n'importe quel projet et le sauvegarder sur CD-R/RW comme copie de sécurité.

### TRUC

Si la taille du projet dépasse la capacité du CD-R/RW, vous pouvez répartir la sauvegarde sur plusieurs volumes.

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

Pour sauvegarder un projet, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW qui a été totalement effacé.

### 2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [BACK UP] en section de contrôle.

Le menu Backup ("Sauvegarde") apparaît.

```
BACKUP
SAVE
```

### 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "BACKUP SAVE", et pressez la touche [ENTER].

L'affichage passe à l'écran de sélection du projet à sauvegarder.

```
SAVE
PRJ001
```

### 4. Tournez la molette pour sélectionner le projet, et pressez la touche [ENTER].

Cela sélectionne le projet à sauvegarder. L'afficheur donne en Mo (méga-octets) l'espace nécessaire à la sauvegarde.

```
PRJ SIZE
000108MB
```

### 5. Pressez la touche [ENTER].

Le nom du répertoire à employer pour la sauvegarde apparaît.

Un "répertoire" (aussi nommé "dossier") est une unité hiérarchique qui sera créée sur le support de sauvegarde lors de la sauvegarde. Toutes les données d'un projet sont stockées dans le même répertoire.

Quand la sauvegarde est exécutée, un nouveau répertoire est créé sur le CD-R/RW avec le nom "PROJxxx" (où xxx est le numéro de projet). Ce nom peut être changé si désiré.

```
DirName
PROJ001
```

### 6. Si vous voulez éditer le nom du répertoire de destination de la sauvegarde, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Les caractères suivants peuvent être employés.

Chiffres: 0 - 9

Lettres: A - Z

Symboles: \_ (soulignement)

### 7. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "SAVE SURE?" s'affiche.

### TRUC

Si vous pressez la touche [EXIT] en tout point durant les étapes 4 - 7, vous pouvez revenir à l'étape précédente.

### 8. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT] à la place.

Quand la sauvegarde commence, le numéro de disque et l'indication "BURNING" s'affichent.

Numéro du disque

```

DISC001
BURNING

```

Quand la sauvegarde est finie, l'afficheur indique "SAVE COMPLETE".

Si la taille du projet dépasse la capacité d'un CD-R/RW, le disque sera éjecté après remplissage, et un message apparaîtra pour demander d'insérer le CD-R/RW suivant.

```

CHANGE
DISC002

```

### 9. Quand le message ci-dessus apparaît, insérez un nouveau CD-R/RW, et pressez la touche [ENTER].

L'opération de sauvegarde reprend. Si plus de deux disques sont nécessaires, les étapes ci-dessus se répéteront. Quand la sauvegarde est finie, l'afficheur indique "SAVE COMPLETE".

#### TRUC

Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d'interrompre la sauvegarde. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l'indication "CHANGE DISCxxx" (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L'indication se changera en "SAVE CANCEL?" ("Annuler la sauvegarde?"). Pressez la touche [ENTER] pour terminer la procédure.

#### NOTE

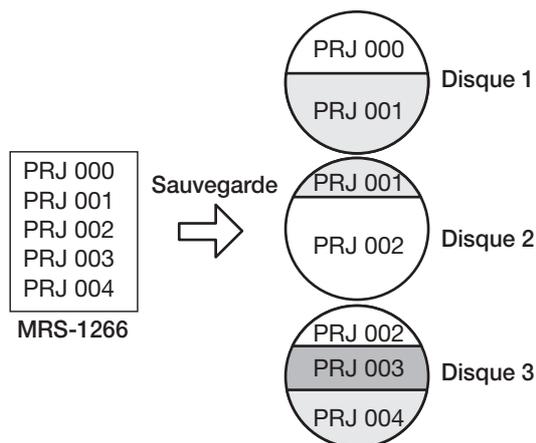
Quand une sauvegarde s'étend sur plusieurs disques, les disques doivent bien sûr être utilisés dans le même ordre pour la restauration. Veillez donc à bien noter le numéro du disque sur son étiquette et sur son boîtier.

### 10. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Sauvegarder tous les projets sur CD-R/RW

Vous pouvez sauvegarder tous les projets du disque dur sur support CD-R/RW afin d'en faire une copie de sécurité.

Si la taille totale de tous les projets dépasse la capacité d'un CD-R/RW, la sauvegarde se fera automatiquement sur plusieurs volumes, les projets de plus petits numéros se trouvant sur les disques de plus petits numéros.



#### NOTE

Si tous les projets sont sauvegardés en une seule opération, la restauration se fait, elle, projet par projet.

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

Pour sauvegarder les projets, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW totalement effacé.

### 2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [BACK UP] en section de contrôle.

Le menu Backup apparaît.

```

BACKUP
SAVE

```

### 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "BACKUP ALL SAVE", et pressez la touche [ENTER].

L'afficheur indique l'espace nécessaire à la sauvegarde de tous les projets, en Mo (méga-octets).

```
SIZE
000478MB
```

**4. Pressez la touche [ENTER].**

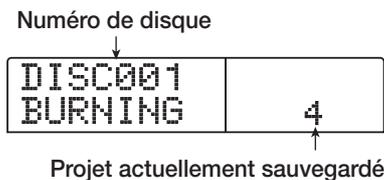
L'indication "ALL SAVE SURE?" s'affiche.

```
ALL SAVE
SURE?
```

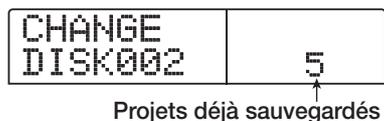
**5. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez à la place la touche [EXIT].**

Quand vous pressez la touche [ENTER], la sauvegarde commence par le projet de plus petit numéro. L'affichage affiche le numéro du disque, le numéro du projet et l'indication "BURNING".

Quand la sauvegarde est terminée, l'affichage se change en "SAVE COMPLETE".



Si la taille du projet dépasse la capacité d'un CD-R/RW, le disque sera éjecté après remplissage, et un message apparaîtra pour demander d'insérer le CD-R/RW suivant.



Le numéro en bas à droite indique jusqu'à quel projet a été la sauvegarde sur ce disque.

**6. Quand le message ci-dessus apparaît, insérez un nouveau CD-R/RW, et pressez la touche [ENTER].**

L'opération de sauvegarde reprend. Si plus de deux disques sont nécessaires, les étapes ci-dessus se répéteront. Quand la sauvegarde est terminée, l'affichage se change en "ALL SAVE COMPLETE".

**TRUC**

Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d'interrompre la sauvegarde. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l'indication "CHANGE DISCxxx" (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L'indication se changera en "ALL SAVE CANCEL?" ("Annuler la sauvegarde?"). Pressez la touche [ENTER] pour terminer la procédure.

**NOTE**

Quand une sauvegarde s'étend sur plusieurs disques, les disques doivent bien sûr être utilisés dans le même ordre pour la restauration. Veillez donc à bien noter le numéro du disque sur son étiquette et sur son boîtier.

**7. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

**Charger un projet depuis un CD-R/RW**

Pour restaurer sur le disque dur du MRS-1266 un projet sauvegardé sur CD-R/RW, procédez comme suit.

**1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [BACK UP] en section de contrôle.**

Le menu Backup apparaît.

```
BACKUP
SAVE
```

**2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "BACKUP LOAD", et pressez la touche [ENTER].**

L'indication "LOAD InsDisc1" s'affiche.

```
LOAD
InsDisc1
```

**3. Insérez dans le graveur de CD-R/RW le CD-R ou CD-RW où le projet a été sauvegardé.**

● Si le projet a été sauvegardé isolément

Insérez le disque numéro 1.

● **Si le projet a été sauvegardé avec tous les autres projets du disque**

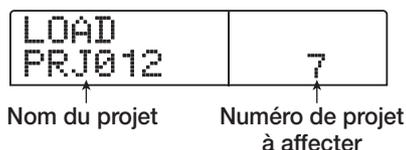
Insérez le disque où est stocké le projet (s'il occupe plusieurs disques, insérez le premier disque contenant les données du projet).

● **NOTE** ●

- Quand vous avez sauvegardé tous les projets en une seule opération, la restauration des projets reste individuelle.
- Si la sauvegarde d'un projet s'étend sur plusieurs disques, veillez à insérer d'abord le premier disque qui contient des données du projet voulu. Si vous insérez un autre disque, les données de projet ne seront pas lues correctement.

**4. Pressez la touche [ENTER].**

Le nom du projet sur le disque et le numéro qui lui est affecté s'affichent.



■ **TRUC** ■

Lors de la restauration dans le MRS-1266, un numéro de projet vide est automatiquement affecté au projet. Même si un projet de même nom existe déjà sur le disque dur, il n'est pas remplacé.

**5. Pour contrôler le nom du répertoire dans lequel sera lu le projet, pressez le bouton curseur Bas.**

L'afficheur donne le nom du répertoire.



Pressez la touche curseur Haut pour revenir à l'affichage d'origine.

**6. Tournez la molette pour sélectionner le projet à charger, et pressez la touche [ENTER].**

L'indication "LOAD SURE?" s'affiche.

**7. Pour exécuter la procédure de chargement, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez au contraire la touche [EXIT].**

Quand vous pressez la touche [ENTER], les données du projet sont lues sur le disque et chargées dans le disque dur. Quand l'opération est terminée, l'affichage se change en "LOAD COMPLETE".



Si la sauvegarde s'étend sur plusieurs disques, le disque sera automatiquement éjecté une fois les données chargées, et un message vous demandant d'insérer le CD-R/RW suivant apparaîtra.



**8. Quand le message ci-dessus apparaît, insérez le CD-R/RW suivant, et pressez la touche [ENTER].**

L'opération de chargement reprend. Si plus de deux disques sont nécessaires, les étapes ci-dessus se répéteront. Quand l'opération de chargement est terminée, l'affichage se change en "LOAD COMPLETE".

■ **TRUC** ■

Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d'interrompre l'opération de chargement. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l'indication "CHANGE DISCxxx" (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L'indication deviendra "LOAD CANCEL?" ("Annuler le chargement?"). Pressez la touche [ENTER] pour mettre un terme à la procédure.

● **NOTE** ●

Si la sauvegarde du projet s'étend sur plusieurs disques, veillez à insérer les disques dans le bon ordre. Autrement, les données du projet ne seront pas lues correctement.

**9. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

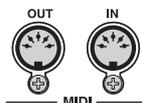
# Référence [MIDI]

Cette section explique les réglages relatifs au MIDI du MRS-1266.

## A propos du MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instruments de musique) est un standard qui permet à des messages tels que des données d'interprétation (regroupées sous le nom de "messages MIDI") d'être échangés entre appareils tels que des instruments de musique électronique et des ordinateurs.

Le MRS-1266 supporte le MIDI et est doté des deux connecteurs MIDI suivants.



### ● Connecteur MIDI IN

Sert à recevoir les messages MIDI envoyés par un appareil MIDI externe. Ce connecteur est principalement utilisé pour recevoir des messages de note d'un appareil MIDI externe en vue de faire jouer un kit de batterie ou un programme de basse.

### ● Connecteur MIDI OUT

Sert à transmettre les messages MIDI du MRS-1266. Les messages de note qui représentent le contenu joué par un Pattern rythmique ou un morceau rythmique sont transmis par ce connecteur, ainsi que les messages d'horloge MIDI lorsque le MRS-1266 est en fonctionnement.

## Ce que vous pouvez faire avec le MIDI

Avec le MRS-1266, vous pouvez utiliser le MIDI pour les fonctions suivantes.

### ● Recevoir des informations de jeu

Vous pouvez utiliser un clavier MIDI externe ou un ordinateur pour envoyer des informations de jeu (messages de note On/Off) au MRS-1266, pour faire jouer un kit de batterie ou un programme de basse. Quand vous créez un Pattern rythmique, vous pouvez utiliser un clavier MIDI externe à la place des pads du MRS-1266 pour programmer des informations de jeu.

### ● Envoyer des informations de jeu

Vous pouvez envoyer des messages de note On/Off depuis le MRS-1266 en jouant sur les pads ou lors de la lecture d'un morceau rythmique/Pattern rythmique. Ces messages peuvent servir à faire jouer une source sonore MIDI externe.

### ● Envoyer des informations de synchronisation

Le MRS-1266 peut produire des messages d'horloge MIDI, de position dans le morceau et de démarrage/arrêt/reprise pour synchroniser son fonctionnement avec celui d'un appareil MIDI externe. La lecture et les autres opérations de transport ainsi que celles de localisation peuvent être synchronisées.

### ● Envoyer/recevoir des informations de changement de programme

Le MRS-1266 peut recevoir des messages de changement de programme d'un appareil MIDI externe pour changer le numéro du kit de batterie ou du programme de basse. Le MRS-1266 peut également envoyer des messages de changement de programme lorsque vous changez de kit de batterie ou de programme de basse, ce qui permet à un appareil externe de changer en parallèle.

### ● Envoyer/recevoir des informations de changement de commande

Le MRS-1266 peut recevoir des messages de changement de commande d'un appareil MIDI externe pour piloter le niveau du canal de batterie/basse, etc. Le MRS-1266 peut également envoyer des messages de changement de commande en fonction des informations de niveau de batterie/basse contenues dans un morceau rythmique.

### ● Lire des SMF

Le MRS-1266 peut lire des SMF (Standard MIDI Files) de format 0 sur un CD-R/RW et en charger le contenu dans un projet. Une fois chargé, un SMF va utiliser les sources sonores internes ou externes et être lu en synchronisation avec la section enregistreur ou la section rythmique (fonction lecteur de SMF).

## Faire les réglages relatifs au MIDI

Cette section explique comment faire les réglages relatifs au MIDI. La procédure est la même pour la plupart des réglages. Les étapes de base sont les suivantes.

### Procédure de base

1. Pressez la touche [RHYTHM] puis pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT].

Le menu Utility rythmique servant à faire différents réglages de la section rythmique apparaît

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY MIDI".

```
UTILITY
MIDI
```

3. Pressez la touche [ENTER].

Vous pouvez alors sélectionner les réglages relatifs au MIDI.

```
MIDI
DRUM CH
```

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un des paramètres suivants et pressez la touche [ENTER].

#### ● DRUM CH

Détermine le canal MIDI de la piste de batterie.

#### ● BASS CH

Détermine le canal MIDI de la piste de basse.

#### ● SPP

Commute On/Off la transmission du pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer).

#### ● COMMAND

Commute On/Off la transmission des messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue).

#### ● CLOCK

Commute On/Off la transmission d'horloge de synchronisation.

#### ● PRG CHG

Commute On/Off la transmission de changement de programme.

5. Pressez la touche [ENTER] pour afficher le réglage du paramètre sélectionné et tournez la molette pour changer ce réglage.

Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous à l'explication suivante.

#### ● NOTE ●

Les étapes des procédures concernant le SMF sont expliquées en page 150.

#### ■ TRUC ■

Comme la transmission et la réception des messages de changement de commande est toujours activée, il n'y a pas de paramètre pour ceux-la. Pour avoir une liste des messages de changement de commande acceptés, voir l'appendice à la fin de ce manuel.

6. Quand vous avez fini les réglages, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

## Régler le canal MIDI de batterie/ basse

Vous pouvez spécifier les canaux MIDI pour la piste de batterie et la piste de basse.

Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "DRUM CH" ou "BASS CH". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.

### ● 1 - 16CH

Canaux MIDI 1 - 16 (par défaut: DRUM CH=10, BASS CH=9)

### ● OFF

Les messages par canal (messages de note On/Off) ne seront ni transmis ni reçus.

```
DRUM CH
10CH
```

Si vous spécifiez un canal MIDI (1-16) pour la piste de batterie ou de basse, vous pouvez envoyer des messages de note On/Off depuis un appareil MIDI externe sur ce canal MIDI pour déclencher les sons de la piste de batterie ou de basse du MRS-1266 (c'est-à-dire pour faire jouer le kit de batterie ou le programme de basse). Aussi, quand vous faites jouer un Pattern rythmique (ou un morceau rythmique) sur le MRS-1266, le contenu de la piste de batterie et/ou de basse sera transmis sous la forme de messages de note On/Off.

### ● NOTE ●

Si ce réglage est sur OFF pour "DRUM CH" ou "BASS CH", les messages de note On/Off ainsi que les messages de changement de programme et de commande ne seront ni transmis ni reçus.

## Transmission des messages d'horloge MIDI

Ce réglage détermine si les messages de synchronisation MIDI par horloge seront transmis.

Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "CLOCK". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.

### ● ON (Transmission activée)

L'horloge MIDI sera transmise lorsque le MRS-1266 sera en fonctionnement (réglage par défaut).

### ● OFF (Transmission désactivée)

L'horloge ne sera pas transmise.

```
CLOCK
ON
```

L'horloge sera produite en fonction du tempo du Pattern rythmique/morceau rythmique qui joue. Pour que l'appareil MIDI externe joue en synchronisation au bon tempo, vous devrez spécifier le tempo et le format de mesure du Pattern rythmique (morceau rythmique) même si vous n'utilisez pas la section rythmique.

### ● NOTE ●

L'horloge sera transmise même si les pistes de batterie ou de basse sont neutralisées (touche de statut DRUM/BASS éteinte).

### ■ TRUC ■

- Quand vous utilisez les messages d'horloge MIDI transmis par le MRS-1266 pour synchroniser le fonctionnement d'un appareil MIDI externe, vous devez également activer la transmission du pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer) et des messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue) ainsi que de l'horloge MIDI.
- Quand vous transmettez les messages d'horloge depuis le MRS-1266, il est recommandé de neutraliser les canaux MIDI de batterie/basse. La synchronisation peut devenir instable si des messages MIDI autres que ceux d'horloge sont également transmis.

## Transmission des messages de position dans le morceau

Vous pouvez choisir que les messages de position dans le morceau (Song Position pointer) soient transmis ou non. Le pointeur de position dans le morceau est un message MIDI qui indique la position actuelle sous forme d'un nombre de temps écoulé depuis le début. Normalement, il est utilisé en conjonction avec l'horloge MIDI.

Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "SPP". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



### ● ON (Transmission activée)

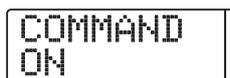
Les messages MIDI de position dans le morceau seront transmis quand une procédure de localisation (accès direct à un point) sera accomplie sur le MRS-1266 (réglage par défaut).

### ● OFF (Transmission désactivée)

Les messages de position dans le morceau ne seront pas transmis.

## Transmission des messages de démarrage/arrêt/reprise

Vous pouvez déterminer si des messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue) seront transmis ou non. Ce sont des messages MIDI qui commandent les déplacements d'un appareil, le faisant jouer ou s'arrêter. Normalement, ces messages sont utilisés en conjonction avec l'horloge MIDI. Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "COMMAND". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



### ● ON (Transmission activée)

Le message Start/Stop/Continue approprié sera transmis quand le MRS-1266 s'arrête ou commence à jouer (réglage par défaut).

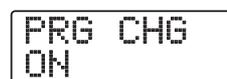
### ● OFF (Transmission désactivée)

Les messages Start/Stop/Continue ne sont pas transmis.

## Transmission des messages de changement de programme

Vous pouvez choisir de transmettre ou non les messages de changement de programme. Les changements de programme sont des messages MIDI qui signalent les changements tels que l'appel à un nouveau numéro de son de synthétiseur.

Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "PRG CHG". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



### ● ON (Transmission activée)

Quand vous changez de kit de batterie/programme de basse sur le MRS-1266, un message de changement de programme est envoyé sur le canal correspondant (réglage par défaut).

### ● OFF (Transmission désactivée)

Les messages de changement de programme ne sont pas transmis.

### TRUC

La réception des messages de changement de programme est toujours activée.

## Employer le lecteur de SMF

Avec la fonction lecteur de SMF, le MRS-1266 peut lire les SMF (Standard MIDI Files) format 0 d'un CD-R/RW et charger leur contenu dans un projet. Une fois chargé, un SMF peut exploiter les sources sonores internes et externes et jouer en synchronisation avec la section enregistreur ou la section rythmique. Cette section explique comment utiliser cette fonction.

### TRUC

Le "Format 0" est un type de SMF qui contient les informations de jeu de tous les canaux MIDI sur une seule piste. Le MRS-1266 ne peut lire que ce type de SMF.

### NOTE

Les types de SMF suivants ne peuvent pas être lus.

- Format 1 ou Format 2
- Fichiers non conformes au standard ISO9660 niveau 1, ou avec une extension autre que ".mid".
- Fichiers écrits sur un disque dont la session est restée ouverte.

## Lire un SMF dans un projet

En suivant les étapes ci-dessous, vous pouvez lire un SMF sur CD-R/RW et le charger dans un projet. Le nombre maximal de SMF par projet est de 100.

### TRUC

En utilisant une carte optionnelle, il est possible de directement copier les SMF d'un ordinateur dans un projet (dossier PROJxxx). Pour des détails, voir l'information fournie dans l'appendice de ce manuel.

- 1. Insérez le CD-ROM ou CD-R/RW contenant un SMF dans le graveur de CD-R/RW.**
- 2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] dans la section afficheur.**  
Le menu Utility apparaît.
- 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY SMF" et pressez la touche [ENTER].**

L'écran suivant apparaît.



### 4. Pressez la touche [ENTER].

Les noms des SMF du CD-R/RW s'affichent.



Nom de fichier

### 5. Tournez la molette pour sélectionner le SMF à importer.

### NOTE

Si le fichier désiré n'est pas affiché, vérifiez si ce fichier est bien au format 0.

### 6. Pour exécuter l'importation, pressez la touche [ENTER].

Quand l'importation est terminée, l'appareil revient à la condition de l'étape 4. Pour importer d'autres SMF, répétez les étapes 5 - 6.

### 7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Sélectionner la destination de sortie du SMF

Quand un SMF est reproduit, le MRS-1266 peut le diriger vers la source sonore interne, la source sonore externe ou les deux. La destination de sortie du SMF est spécifiée à l'aide des trois paramètres suivants.

#### ● SMF OUTPUT

Détermine si les informations de jeu du SMF sont envoyées par le connecteur MIDI OUT.

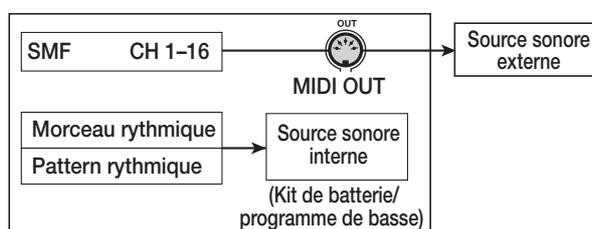
#### ● SMF ChToDrum

Détermine si les canaux MIDI (1-16) des informations de jeu du SMF sont dirigés vers le kit de batterie interne du MRS-1266. Les informations véhiculées par le canal sélectionné ici ne seront pas envoyées au connecteur MIDI OUT. Quand ce paramètre est réglé sur OFF, aucune information de jeu n'est envoyée au kit de batterie.

### ● SMF ChToBass

Détermine si les canaux MIDI (1-16) des informations de jeu du SMF sont dirigés vers le programme de basse interne du MRS-1266. Les informations véhiculées par le canal sélectionné ici ne seront pas envoyées au connecteur MIDI OUT. Quand ce paramètre est réglé sur OFF, aucune information de jeu n'est envoyée au programme de basse.

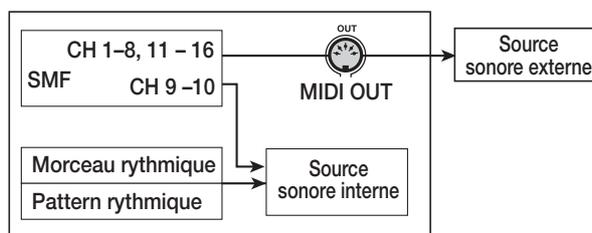
Le schéma ci-dessous montre un exemple de réglage pour utiliser le MRS-1266 comme lecteur de SMF exploitant des sources sonores externes. Dans cet exemple, les informations de jeu du SMF ne sont envoyées qu'au connecteur MIDI OUT.



### ● NOTE ●

Quand un SMF est reproduit dans les conditions précédentes, le morceau rythmique ou Pattern rythmique du MRS-1266 est reproduit simultanément. Si vous ne désirez pas faire jouer le son de batterie/basse, réglez la touche de statut [DRUM]/[BASS] sur OFF ou sélectionnez un morceau/Pattern rythmique vide.

Le schéma ci-dessous montre un exemple de réglage pour utiliser le MRS-1266 comme lecteur de SMF pilotant à la fois les sources sonores interne et externe. Dans cet exemple, les informations de jeu du canal MIDI 9 du SMF sont envoyées au programme de basse, celles du canal MIDI 10 au kit de batterie et les autres canaux MIDI au connecteur MIDI OUT.



### ● NOTE ●

- Quand un SMF est reproduit dans les conditions ci-dessus, les informations de jeu du SMF et les informations

du morceau rythmique ou Pattern rythmique du MRS-1266 sont envoyées au kit de batterie/programme de basse interne simultanément. Si vous désirez n'utiliser les kits de batterie/programmes de basse que pour le SMF, vous devez d'abord sélectionner un morceau/Pattern rythmique vide.

- Si le SMF contient des messages de changement de programme/changement de commande/pitch bend, le kit de batterie/programme de basse répondra à ceux-ci comme aux messages reçus via le connecteur MIDI IN (les messages de pitch bend n'affectent que le programme de basse).

### 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

### 2. Pour déterminer si les informations de jeu du SMF seront envoyées au connecteur MIDI OUT, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "SMF OUTPUT" et pressez la touche [ENTER].

```
OUTPUT
ON
```

### 3. Tournez la molette pour sélectionner ON (sortie activée) ou OFF (sortie désactivée) puis pressez la touche [EXIT].

L'affichage retourne au menu Utility.

### TRUC

Le réglage par défaut est "ON".

### 4. Pour sélectionner le canal MIDI à affecter au kit de batterie interne, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "SMF ChToDrum" et pressez la touche [ENTER].

```
ChToDrum
10CH
```

### 5. Tournez la molette pour sélectionner un des réglages ci-dessous et pressez la touche [EXIT].

#### ● OFF

Aucune information de jeu du SMF n'est envoyée au kit de batterie.

● 1 - 16

Les informations de jeu du canal MIDI sélectionné sont envoyées au kit de batterie et pas au connecteur MIDI OUT.

■ TRUC ■

Le réglage par défaut est "10" (canal MIDI 10).

- 6.** Pour sélectionner le canal MIDI affecté au programme de basse interne, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "SMF ChToBass" et pressez la touche [ENTER].

```
SMF
ChToBass
9CH
```

- 7.** Tournez la molette pour sélectionner un des réglages ci-dessous et pressez la touche [EXIT].

● OFF

Aucune information de jeu de SMF n'est envoyée au programme de basse.

● 1 - 16

Les informations de jeu du canal MIDI sélectionné sont envoyées au programme de basse et pas au connecteur MIDI OUT.

■ TRUC ■

Le réglage par défaut est "9" (canal MIDI 9).

- 8.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

---

## Lecture de SMF

---

Vous pouvez sélectionner n'importe quel SMF importé dans un projet et le faire reproduire comme suit.

- 1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] dans la section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

- 2.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY SMF" et pressez la touche [ENTER].

L'indication "SMF IMPORT" s'affiche.

- 3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "SMF FILE SEL".

```
SMF
FILE SEL
```

- 4.** Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit, vous permettant de sélectionner un SMF importé pour la reproduction.

```
FILE SEL
SEQ1
```

- 5.** Tournez la molette pour sélectionner le SMF et pressez la touche [EXIT].

Le fichier est sélectionné et l'affichage retourne à la condition de l'étape 3.

- 6.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

- 7.** Pour faire jouer le SMF, pressez la touche PLAY [▶].

Le SMF est joué en conjonction avec la section enregistreur/section rythmique.

● NOTE ●

- Quand vous faites reproduire un SMF, la section enregistreur/section rythmique est toujours activée, quel que soit le statut On/Off de la touche [RHYTHM].
- Les informations de temps contenues dans le SMF sont ignorées. Accéder à une mesure ou à un temps du morceau du MRS-1266 peut par conséquent entraîner un décalage avec le compte de mesures/temps du SMF.

# Référence [Autres fonctions]

Cette section explique les diverses autres fonctions du MRS-1266.

## Changer la fonction de la pédale commutateur

Avec les réglages par défaut du MRS-1266, une pédale commutateur connectée en prise FOOT SW peut être utilisée pour piloter lecture et arrêt de l'enregistreur. Si vous désirez utiliser la pédale commutateur pour piloter l'enregistrement Punch In/Out manuel (→ p. 40), utilisez la procédure suivante pour changer le réglage interne.

- 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.**

Le menu Utility apparaît.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY SYSTEM" et pressez la touche [ENTER].**

Le menu Utility pour le système, servant à faire différents réglages de système, apparaît.

- 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY FOOT SW" et pressez la touche [ENTER].**

La fonction actuellement assignée à la pédale commutateur s'affichera.

```
FOOT SW
PLY_STP
```

- 4. Tournez la molette pour sélectionner "PLY\_STP" ou "PUNCH IO".**

Les réglages sont les suivants.

### ● PLY\_STP

Chaque pression de la pédale commutateur fait alterner entre lecture (Play) et arrêt (Stop) de la section enregistreur.

### ● PUNCH IO

La pédale commutateur peut être utilisée pour piloter le punch in/out manuel. Presser la pédale commutateur a le même effet que presser la touche REC [●].

- 5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

## Utiliser la fonction accordeur

Le MRS-1266 a un accordeur chromatique intégré qui peut être employé pour accorder un instrument connecté aux prises d'entrée INPUT 1 - 6. Cette section explique comment l'utiliser.

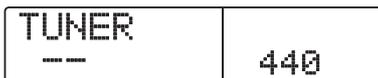
1. Connectez l'instrument que vous voulez accorder à une des prises INPUT 1 - 6 et activez la touche [ON/OFF] correspondante.

### TRUC

Si vous activez deux touches [ON/OFF], les signaux entrant sont mélangés et envoyés à l'accordeur.

2. Pressez la touche [TUNER] en section effet.

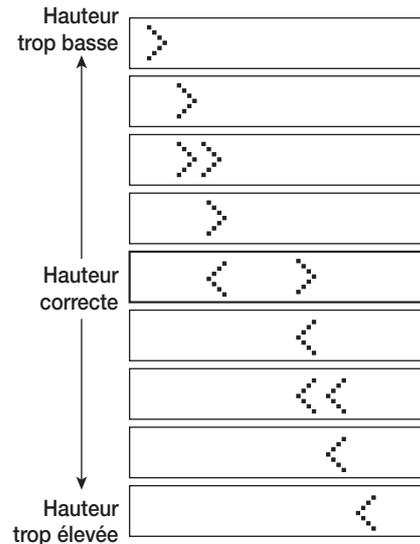
L'indication "TUNER" s'affiche et l'accordeur est activé. Quand la fonction accordeur est activée, les effets par insertion et en boucle sont automatiquement désactivés.



3. Jouez la note que vous désirez accorder et accordez votre instrument pour que le nom de note désiré (C, C#, D, D#, E...) s'affiche.



4. Quand le nom de note désiré apparaît, observez les symboles ">" et "<" et ajustez plus finement l'accord.



5. Si vous voulez changer la hauteur de référence de l'accordeur, tournez la molette.

La hauteur de référence est réglée sur le *la* central = 440 Hz par défaut. La hauteur de référence peut être réglée dans la plage 435 - 445 Hz.



### TRUC

Si vous changez la hauteur de référence, la hauteur du programme de basse change parallèlement

6. Quand vous avez fini l'accord, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal. Quand l'accordeur est désactivé, les effets par insertion et en boucle retrouvent leur condition d'origine.

## Empêcher la copie numérique d'une bande ou d'un disque Master

Lorsque vous faites votre mixage sur un enregistreur DAT, MD ou similaire via les prises de sorties DIGITAL OUTPUT, vous pouvez empêcher les copies numériques (copies de troisième génération) de votre bande Master finale sur un autre enregistreur numérique. La procédure est la suivante.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY SYSTEM" et pressez la touche [ENTER].

Le menu Utility pour le système servant à faire différents réglages de système apparaît.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY D PRTCT" et pressez la touche [ENTER].

```
D PRTCT
OFF
```

Le réglage actuel pour la copie numérique s'affiche.

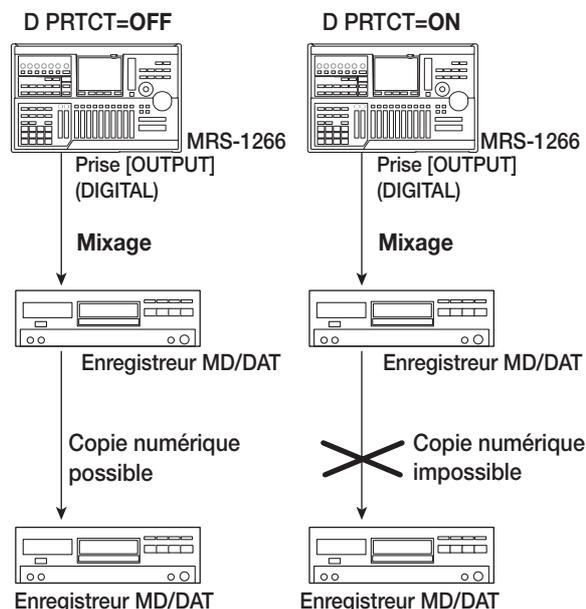
### ● OFF

La copie numérique depuis votre bande Master vers un autre enregistreur numérique est autorisée (réglage par défaut).

### ● ON

Des données SCMS (Serial Copy Management System ou système de gestion des copies en série) seront ajoutées au signal numérique produit par la prise [DIGITAL]. Il ne sera pas possible de faire des copies numériques depuis une bande Master qui contient ces données.

4. Tournez la molette pour sélectionner le réglage "ON".



5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Commutation du type d'affichage de niveau

L'indicateur de niveau sous l'afficheur peut donner le niveau du signal après passage par les commandes/faders de niveau (post-fader) ou avant passage par les commandes/faders de niveau (pré-fader). Vous pouvez changer le réglage comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY SYSTEM" et pressez la touche [ENTER].

Le menu Utility pour le système, servant à faire différents réglages de système, apparaît.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY LVL MET" et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel d'indicateur de niveau s'affiche.

```
LVL MET
POST
```

Le réglage a la signification suivante.

- **POST**

Les indicateurs de niveau montrent le niveau du signal après passage par les commandes/faders de niveau (réglage par défaut).

- **PRE**

Les indicateurs de niveau montrent le niveau du signal avant passage par les commandes/faders de niveau.

4. Tournez la molette pour changer le réglage.

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

## Affecter un signal à la prise SUB OUT

Avec les réglages par défaut du MRS-1266, la prise STEREO SUB OUT de la face avant produit le signal pris après le fader [MASTER] (par conséquent, cette sortie peut servir de prise casque supplémentaire).

Si nécessaire, vous pouvez assigner un signal à cette prise pour qu'elle ne véhicule que le signal d'une entrée ou piste spécifique ou le canal de batterie ou basse. C'est pratique par exemple pour ne sortir que le son de batterie pour traitement complémentaire par une unité d'effets externe. Pour affecter un signal à cette prise, procédez comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY/TRACK EDIT] en section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY SUB OUT" et pressez la touche [ENTER].

Le signal actuellement affecté à la prise STEREO SUB OUT s'affichera.

```
SUB OUT
MASTER
```

Les sélections suivantes sont possibles.

- **MASTER**

Signal après fader [MASTER]

- **DRUM**

Signal après fader [DRUM]

- **BASS**

Signal après fader [BASS]

- **TR1 - TR8, TR9/10**

Signal de la piste choisie, après fader 1 - 8, 9/10.

- **INPUT**

Signal après commande d'entrée [REC LEVEL]

**TRUC**

Si l'effet par insertion est utilisé pour le signal sélectionné, la sortie sera aussi traitée par l'effet.

### 3. Pressez la touche de statut correspondante ou la touche [ON/OFF] pour sélectionner le signal à produire.

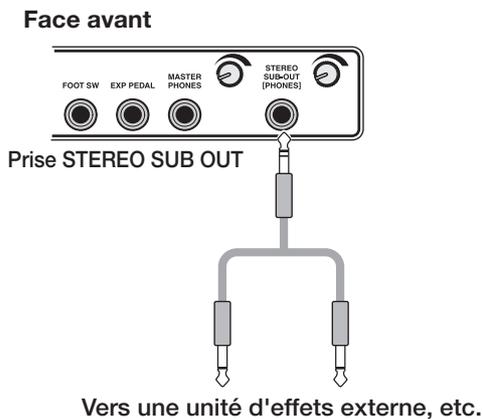
Jusqu'à deux signaux peuvent être sélectionnés simultanément (un seul quand MASTER, DRUM, BASS, ou TR9/10 est sélectionné). Pour sélectionner deux signaux adjacents, pressez deux touches de statut ou touches [ON/OFF] simultanément.

### 4. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Dans cette condition, le seul signal sélectionné est produit par la prise STEREO SUB OUT. Le niveau de sortie peut être ajusté par la commande de niveau [STEREO SUB OUT].

**TRUC**

- Presser une fois encore la touche de statut ou [ON/OFF] sélectionnée désactive la sortie du signal.
- Pour obtenir deux signaux indépendamment, connectez un câble en Y (fiche stéréo x 1 + fiche mono x 2) à la prise STEREO SUB OUT.



## Maintenance du disque dur

Cette section décrit comment ramener le MRS-1266 à ses réglages d'usine par défaut, comment tester et restaurer l'intégrité des données du disque dur interne, et comment accomplir d'autres fonctions de maintenance du disque dur.

### Procédure de maintenance de base

La procédure de maintenance du disque dur est la même pour la plupart des opérations. la procédure de base est la suivante.

#### 1. Eteignez le MRS-1266. En tenant enfoncée la touche [CLEAR], rallumez-le.

Le MRS-1266 démarre en mode "ROM utility" qui sert à accomplir les fonctions spéciales.

```
ROM UTY
MRS-1266
```

#### 2. Pressez la touche [MARK] en section de contrôle.

L'indication "ExtFunc Select" s'affiche.

```
ExtFunc
+Select+
```

#### 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la commande désirée.

Les commandes suivantes sont disponibles.

##### ● ScanDisk

Teste et restaure l'intégrité des données stockées sur le disque dur interne.

##### ● Init Fac (Initialisation d'usine)

Restaure les données préparées en usine telles que la démonstration. Les données créées par l'utilisateur ne seront pas effacées

##### ● Init ALL (Initialisation totale)

Restaure la totalité du disque dur avec les conditions par défaut. Toutes les données écrites par l'utilisateur seront effacées.

**4. Pressez la touche [ENTER] pour exécuter la commande.**

Les indications affichées ensuite et les étapes de procédure diffèrent pour chaque commande. Voir la section correspondante ci-dessous.

**5. Quand la commande a été exécutée, éteignez l'appareil et rallumez-le.**

Le MRS-1266 fonctionnera en mode normal.

---

## Test/restauration de l'intégrité des données du disque dur interne (ScanDisk)

---

Cette action sert à tester le disque et à accomplir une réparation si nécessaire.

**NOTE**

La fonction ScanDisk ne peut pas toujours restaurer dans les fichiers endommagés. Pour se protéger contre la perte de données, il est recommandé de régulièrement sauvegarder vos données du disque dur sur CD-R/RW.

**1. Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "ScanDisk" puis pressez la touche [ENTER].**

Le menu ScanDisk apparaît.



```
AutoRepr
←→ ENT
```

**2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la fonction ScanDisk.**

● **AutoRepr (Auto Repair)**

Cette fonction teste tous les fichiers du disque dur et répare automatiquement les fichiers endommagés.

● **ChekFile (Check File)**

Cette fonction ne fait que tester tous les fichiers, mais ne les répare pas automatiquement. Si un problème est trouvé, un message s'affiche.

**3. Pour exécuter la fonction sélectionnée, pressez la touche [ENTER].**

ScanDisk démarre.

**NOTE**

Une fois que ScanDisk a démarré, cette fonction ne peut pas être interrompue par l'utilisateur. N'éteignez jamais l'appareil pendant que la fonction ScanDisk agit. Autrement, le disque dur pourrait être détruit.

**4. Quand la fonction ScanDisk est terminée, pressez la touche [EXIT].**

L'appareil retourne à la condition de l'étape 1.

---

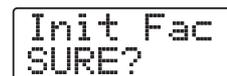
## Remplacer les données de fichier système (Initialisation d'usine)

---

Cette action remplace les fichiers d'exploitation tels que le fichier système. Les projets créés par l'utilisateur ne sont pas affectés par cette opération. Essayez cette commande lorsque l'appareil fonctionne de façon instable après la procédure ScanDisk ci-dessus.

**1. Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "Init Fac" puis pressez la touche [ENTER].**

L'indication "Init Fac SURE?" s'affiche pour confirmer l'opération.



```
Init Fac
SURE?
```

**2. Pour lancer l'initialisation, pressez une fois encore la touche [ENTER].**

Le processus d'initialisation d'usine commence. Quand il est terminé, l'appareil retourne à la condition de l'étape 1.

---

## Formatage du disque dur

---

Cette action formate le disque dur et inscrit les fichiers d'exploitation. Tous les projets existants seront effacés.

### ● NOTE ●

Une fois effacés, les projets créés par l'utilisateur ne peuvent pas être récupérés. Utilisez cette fonction avec un soin extrême. Si vous voulez préserver vos projets, sauvegardez-les sur CD-R/RW (→ p. 142).

- 1.** Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "Init ALL" puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "Init ALL SURE?" s'affiche pour confirmer l'opération.

A screenshot of a monochrome display showing the text "Init ALL SURE?" in a simple, pixelated font. The text is arranged in two lines: "Init ALL" on the top line and "SURE?" on the bottom line. The display is enclosed in a thin black border.

- 2.** Pour lancer l'initialisation, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Le processus d'initialisation totale commence. Quand il est terminé, l'appareil retourne à la condition de l'étape 1.

---

## Maintenance du disque dur avec le CD-ROM fourni

---

Un CD-ROM est fourni avec le MRS-1266. Vous pouvez exécuter la maintenance suivante pour le disque dur.

- **Retour de la totalité du disque dur à ses réglages d'usine par défaut (RECOVER)**

Restaure la totalité du disque dur tel qu'à sa sortie d'usine. Toutes les données créées par l'utilisateur seront effacées.

- **Initialisation d'usine (VER UP) (p.158)**

- 1.** Insérez le CD-ROM dans le graveur de CD-R/RW et poussez le commutateur [POWER] pour mettre le MRS-1266 sous tension.

- 2.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner "RECOVER?" (retour aux réglages par défaut) ou "VER UP?"(initialisation d'usine), et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Sure?" s'affiche.

- 3.** Pressez une fois encore la touche [ENTER].

La tâche de maintenance sélectionnée commence. Quand elle est terminée, l'indication "Done" s'affiche. Ejectez le CD-ROM du lecteur et éteignez l'appareil avant de le rallumer.

# Appendice

## Caractéristiques du MRS-1266

### ● Enregistreur

<b>Nombre de pistes physiques</b>	12
<b>Nombre de pistes virtuelles</b>	120 (10 V-takes par piste)
<b>Piste de batterie</b>	1 (stéréo)
<b>Piste de basse</b>	1 (mono)
<b>Nombre de pistes simultanément enregistrables</b>	6
<b>Format d'enregistrement des données</b>	16 bits linéaire (non compressé)
<b>Durée d'enregistrement maximale</b>	Environ 3 heures/Gigaoctets (pour des pistes mono)
<b>Fonction marqueur</b>	100 marqueurs par projet
<b>Indication de localisation</b>	Heure/minute/seconde/milliseconde/mesure/temps/clic
<b>Fonctions d'édition de piste</b>	Copie, Déplacement, collage, effacement, échange, troncage, fade-in/out, inversion, extension/compression temporelle
<b>Fonction Punch-in/out</b>	Manuelle, automatique
<b>Autres fonctions</b>	Report, Défilement Scrub/pré-écoute, Répétition A-B, Capture/Echange, Bouclage de phrases

### ● Mixer

<b>Nombre de pistes simultanément reproductibles</b>	13 (10 pistes audio + piste de batterie stéréo + piste de basse mono)
<b>Faders</b>	12 (1-8 mono, 9/10 stéréo, batterie, basse, Master stéréo)
<b>Indicateur de niveau</b>	Post fader/pre fader (commutable), fonction de visualisation de la valeur de fader
<b>Paramètres de piste</b>	Egaliseur, envoi à l'effet, panoramique (balance pour les pistes couplées en stéréo)
<b>Egaliseur</b>	Aigu (f: 500 Hz -18 kHz, gain: ±12 dB) Grave (f: 40 Hz -1,6 kHz, gain: ±12 dB)
<b>Envoi à l'effet</b>	Envoi au chorus/delay, envoi à la reverb
<b>Couplage stéréo</b>	Pistes 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, sélectionnable, pistes 9/10 (fixe)
<b>Fonction Scène</b>	100 Scènes par projet (affectation possible au marqueur)

### ● Effets

<b>Algorithmes</b>	5 types (dual, guitar/bass, mic, line, mastering)
<b>Principe de modélisation</b>	VAMS (Variable Architecture Modeling System)
<b>Nombre de Patches</b>	280 (dual 50 + guitar/bass 100 + mic 50 + line 50 + mastering 30)
<b>Nombre de modules d'effets</b>	4 (compressor, preamp/drive, equalizer, modulation/delay)
<b>Nombre de modules d'envoi/retour</b>	2 (chorus/delay, reverb)
<b>Nombre de Patches d'envoi/retour</b>	40 (chorus/delay 20 + reverb 20)
<b>Principe d'accord</b>	Accordeur chromatique automatique
<b>Calibrage de l'accordeur</b>	435 - 445 Hz, réglable par paliers d'1-Hz

### ● Section rythmique

<b>Nombre de voix</b>	30 (batterie + basse)
<b>Source sonore</b>	PCM linéaire 16 bits
<b>Kits de batterie</b>	127
<b>Sources sonores de batterie</b>	36 par kit de batterie (12 pads x 3 banques)
<b>Sources sonores de basse</b>	26 (5 octaves chaque)
<b>Nombre de pads</b>	12 (sensibles à la dynamique)
<b>Résolution</b>	48 clics par noire
<b>Plage de mesures</b>	1/4 - 8/4
<b>Nombre de Patterns preset d'usine</b>	plus de 400 (ré-inscriptibles)
<b>Nombre maximal de Patterns</b>	511 par morceau (ré-inscriptibles)
<b>Nombre maximal de mesures</b>	999 (par morceau rythmique), 99 (par Pattern rythmique)
<b>Nombre de notes</b>	environ 20 000 (par morceau rythmique)
<b>Plage de tempo</b>	40.0 - 250.0

<b>Disque dur</b>	Type E-IDE 3,5"
<b>Nombre max. de projets</b>	1000
<b>Convertisseur A/N</b>	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
<b>Convertisseur N/A</b>	24 bits, suréchantillonnage 8 fois
<b>Fréq. d'échantillonnage</b>	44.1 kHz
<b>Traitement du signal</b>	24 bits
<b>Réponse en fréquences</b>	20 Hz - 20 kHz ±1 dB (sous 10 kΩ)
<b>Rapport S/B</b>	93 dB (IHF-A)
<b>Plage dynamique</b>	97 dB (IHF-A)
<b>DHT + bruit</b>	0,02% (400 Hz, sous 10 kΩ)

### Afficheur

LCD personnalisé 96 x 63 mm (rétro-éclairé)

### Entrée Guitar/bass (haute impédance)

2 x jack 6,35 mm mono, impédance d'entrée 500 kΩ

### Entrées asymétriques

6 x jack 6,35 mm mono, impédance d'entrée 50 kΩ ou plus, asymétrique

### Entrées symétriques

2 x XLR-3-31, impédance d'entrée 1 kΩ symétrique, point chaud sur la broche 2

### Alimentation fantôme

48 V (avec commutation on/off)

### Niveau d'entrée

-50 dBm à +4 dBm (variable en continue)

### Sortie Master

Prises cinch RCA (L/R)

### Impédance de sortie

1 kΩ

### Niveau de sortie nominal

-10 dBm

### Sortie casque

Prise jack 6,35 mm stéréo, 50 mW (sous 32 Ω)

### Sortie supplémentaire (Sub)

Prise jack 6,35 mm stéréo, 50 mW (sous 32 Ω)

### Sortie numérique

S/P DIF, optique (20 bits)

### Connecteurs MIDI

IN, OUT

### Entrée de commande

Connecteur FP02, Connecteur FS01

### Slot pour carte optionnelle

1

### Dimensions

480 (L) x 310 (P) x 115 (H) mm

### Poids

6,8 kg (avec graveur) / 5,8 kg (sans graveur)

### Alimentation

12 V CC, 2,5 A

(fournie par l'adaptateur secteur AD-0010)

### Consommation électrique

30 W (12 V, 2A) typ.

### Accessoires fournis

Adaptateur secteur universel (AD-0010), Câble secteur

### Options

FS01 (pédale commutateur)

FP02 (pédale d'expression)

### Carte optionnelle

UIB-01 (carte d'interface USB)

0 dB = 0,775 Vrms

Concept et caractéristiques sont sujets à modifications sans préavis.

## Mauvais fonctionnement

---

Si vous rencontrez des problèmes durant l'utilisation du MRS-1266, vérifiez d'abord les points suivants.

### Problèmes durant la lecture

---

#### ■ Pas de son ou son très faible

- Vérifiez les connexions et le volume de votre système audio.
- Assurez-vous que les touches de statut de la section mixer sont allumées en vert et que les faders sont montés. Si une touche est éteinte, pressez-la pour l'allumer en vert.
- Si une Scène dont le volume est baissé a été affectée à un marqueur, le volume baissera automatiquement lorsque ce marqueur sera atteint. Supprimez la Scène affectée au marqueur (→ p. 84).
- L'enregistreur ne fonctionner pas quand la touche [RHYTHM] est allumée et la touche [RECORDER] éteinte. Pressez la touche [RECORDER] pour que la touche [RHYTHM] s'éteigne et que la touche [RECORDER] s'allume.

#### ■ Bouger le fader ne change pas le volume

- Sur les canaux pour lesquels le couplage stéréo est activé, le fader du canal pair n'a pas d'effet. Désactivez le couplage stéréo (→ p. 81), ou bougez le fader du canal impair correspondant.

#### ■ L'afficheur indique "Don't Play" et la lecture est impossible

- L'enregistreur ne démarrera pas dans l'écran actuel. Pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

#### ■ Pas de son du signal entrant ou très faible

- Assurez-vous que la touche [ON/OFF] correspondant à l'entrée est allumée.
- Assurez-vous que la commande [INPUT] correspondante est montée.
- Assurez-vous que la commande [REC LEVEL] correspondante est montée. Si elle est montée, baissez-la temporairement et remontez-la.

#### ■ L'indication "STOP RECORDER" s'affiche et l'action demandée est impossible.

- L'opération n'est pas possible tant que l'enregistreur est en marche. Pressez la touche STOP [■] pour arrêter l'enregistreur.

### Problèmes durant l'enregistrement

---

#### ■ Impossible d'enregistrer sur une piste

- Assurez-vous que vous avez sélectionné une piste d'enregistrement.
- Vérifiez si vous avez assez d'espace sur le disque dur (→ p. 139).
- L'enregistrement n'est pas possible si le projet est protégé contre l'écriture. Désactivez la protection (→ p. 141) ou utilisez un autre projet.

#### ■ Le signal d'une prise INPUT n'est pas reçu

- Entre les connecteurs asymétrique et symétrique de même numéro, c'est la prise asymétrique (prise jack) qui a priorité.
- Quand à la fois la prise GUITAR/BASS 1 de la façade et la prise INPUT 1 de la face avant ou la prise GUITAR/BASS 2 de la face avant et la prise INPUT 2 de la face arrière sont reliées à quelque chose, c'est la prise de la face avant qui a priorité.

#### ■ Le son enregistré souffre de distorsion

- Vérifiez si le réglage de sensibilité d'entrée (commande INPUT) et le niveau de réglage d'enregistrement (commande [REC LEVEL]) sont appropriés.
- Baissez le fader pour que le point 0 dB de l'indicateur de niveau ne s'allume pas.
- Si le gain de l'égaliseur du mixer de piste est réglé très haut, le son peut souffrir de distorsion même si vous baissez le fader. Réglez l'égaliseur à une valeur appropriée.

### Problèmes avec les effets

---

#### ■ L'effet par insertion ne s'applique pas

- Assurez-vous que la touche [BYPASS/TUNER] est éteinte.

- Assurez-vous que l'effet est inséré à l'emplacement désiré (→ p. 119).
- Assurez-vous qu'une touche [MODULE] est allumée. Si toutes les touches [MODULE] sont éteintes, pressez une ou plusieurs touches [MODULE] pour les allumer ou sélectionnez un autre Patch.

### ■ L'effet de la boucle envoi/retour ne s'applique pas

- Assurez-vous que la touche [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] est allumée. Si elle est éteinte, pressez la touche plusieurs fois pour l'allumer.
- Pour chaque canal du mixer, assurez-vous que le paramètre REVERB SEND ou CHORUS/DELAY SEND est activé. Dans ce cas, assurez-vous que le niveau d'envoi est monté (→ p. 80).

---

## Problèmes avec la section rythmique

---

### ■ Impossible d'entendre la lecture du Pattern rythmique

- Assurez-vous que les touches de statut [DRUM]/[BASS] sont allumées en vert.
- Assurez-vous que les faders [DRUM]/[BASS] sont montés. S'ils sont montés, baissez-les et remontez-les.
- Assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné un Pattern rythmique vierge (nom de Pattern "EMPTY").

### ■ Impossible d'entendre la lecture du morceau rythmique

- Dans le cas d'un nouveau projet, le morceau rythmique n'a pas encore été créé aussi n'entendrez-vous aucun son. Créez le morceau rythmique ou chargez un projet pour lequel un morceau rythmique a été créé.
- Quand vous utilisez des signaux de changement de commande envoyés d'un appareil MIDI externe, le volume de batterie ou de basse peut être abaissé. Réglez les canaux MIDI de batterie et de basse sur OFF ou vérifiez le réglage sur l'appareil MIDI externe.

### ■ Aucun son quand vous frappez sur les pads

- Si la sensibilité du pad a été réglée sur "SOFT", vous n'obtiendrez pas de son puissant même en frappant fort sur les pads. Changez le réglage en "NORMAL", "LITE", ou "LOUD" (→p. 115).

### ■ Impossible d'enregistrer ou d'éditer un Pattern rythmique/morceau rythmique

- Quand la touche [RHYTHM] est éteinte ou clignote, il n'est pas possible d'enregistrer ou d'éditer un Pattern rythmique ou morceau rythmique. Pressez la touche [RHYTHM] pour l'allumer.
- Si l'afficheur indique "FULL", cela signifie que vous avez utilisé toute la mémoire de section rythmique. Veuillez supprimer des Patterns rythmiques inutiles.

### ■ Les sons enregistrés dans le Pattern rythmique ne jouent pas

- Les sons qui dépassent la polyphonie maximale ne seront pas joués. Supprimez quelques-unes des autres notes qui ont déjà été enregistrées (→p. 101, 105), ou limitez-vous à la polyphonie maximale lors de l'enregistrement.

---

## Problèmes avec le MIDI

---

### ■ Les sons de batterie/basse du MRS-1266 ne peuvent être déclenchés par un appareil MIDI externe

- Assurez-vous qu'un câble MIDI est correctement connecté entre le connecteur MIDI OUT de l'appareil externe et le connecteur MIDI IN du MRS-1266.
- Assurez-vous que les canaux MIDI d'émission de l'appareil externe correspondent aux canaux MIDI de réception de la piste de batterie/basse du MRS-1266.

### ■ Impossible de se synchroniser avec un appareil MIDI externe

- Assurez-vous qu'un câble MIDI est correctement connecté entre le connecteur MIDI OUT de l'appareil externe et le connecteur MIDI IN du MRS-1266.
- Sur le MRS-1266, vérifiez que la sortie des messages d'horloge, de pointeur de position dans le morceau et de démarrage/arrêt/reprise est activée (→p. 148).
- Assurez-vous que l'appareil MIDI externe est réglé pour recevoir l'horloge MIDI et se synchroniser sur elle.
- Assurez-vous que l'appareil MIDI externe est en mode de lecture.

### ■ Impossible de charger un SMF depuis un CD-ROM ou CD-R/RW

- Assurez-vous que le SMF est au format 0 et que le nom de fichier et son extension sont appropriés.

### ■ Impossible de lire un SMF

- Assurez-vous que la sortie de SMF est réglée sur ON (l'information de lecture de SMF est produite par le connecteur MIDI OUT) (→ p. 151).

---

## Problèmes avec le graveur de CD-R/RW

---

### ■ Impossible de lire un CD audio créé avec le MRS-1266 sur un lecteur de CD ordinaire

- Vérifiez si le disque a été finalisé.
- Vérifiez si le lecteur de CD est un modèle ancien. Sur certains lecteurs de CD anciens, les CD-R/RW ne seront pas lus correctement comme des CD audio, même s'ils ont été finalisés.
- Les disques créés avec des supports CD-RW ne seront pas lisibles par un lecteur de CD ordinaire.

### ■ Impossible d'écrire des données audio sur CD-R/RW

- Vérifiez si le disque a déjà été finalisé.

### ■ Impossible d'accomplir une sauvegarde

- Vérifiez si des données audio ont déjà été écrites sur le disque.

### ■ Impossible de lister un projet réparti sur plusieurs disques

- Vérifiez si le bon disque a été inséré. Quand la sauvegarde d'un projet s'étend sur plusieurs disques, insérez le disque numéro 1. Quand la totalité du disque dur a été sauvegardé, insérez le premier disque qui contient des données pour le projet désiré.

---

## Autres problèmes

---

### ■ Impossible de sauvegarder le projet

- Le projet ne peut pas être sauvegardé si sa protection est activée. Réglez sa protection sur OFF (→p. 141).

### ■ Impossible d'utiliser l'accordeur

- L'accordeur ne peut pas être utilisé si l'effet par insertion s'insère ailleurs que dans le mixer d'entrées. Changez le point d'insertion pour le mixer d'entrées.

### ■ Impossible de créer un nouveau projet ou de copier un projet

- Si l'afficheur indique "FULL", cela signifie que 1000 projets existent déjà et aucun autre projet ne peut être créé. Supprimez des projets non nécessaires.

### ■ Impossible d'enregistrer sur un enregistreur externe connecté en prise de sortie [OUTPUT] (DIGITAL)

- Assurez-vous que l'enregistreur externe est réglé sur une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz.
- Assurez-vous que l'enregistreur externe supporte le format audio S/P DIF.

### ■ Un des messages suivants s'affiche quand vous essayez d'exécuter une commande.

FULL

Il n'y a pas suffisamment d'espace libre sur le CD-R/RW.

INSERT DISCxxx

Insérez le disque ayant le numéro xxx.

NO AUDIO

Le disque dans le graveur de CD-R/RW n'est pas un disque audio.

NO DATA

Les données spécifiées n'existent pas.

NO DISC

Il n'y a pas de disque inséré dans le graveur de CD-R/RW.

NotBLANK

Le CD-R/RW n'est pas vide.

NOT CD-R

Le disque inséré dans le graveur de CD-R/RW n'est pas un CD-R/RW.

HDD FULL

Il n'y a plus assez d'espace libre sur le disque dur interne.

PRJ FULL

Aucun autre projet ne peut plus être créé sur le disque dur interne.

## Types d'effet/Liste des paramètres

### Effet par insertion

#### ■ ALGORITHME DUAL

TYPE	
<b>Mic&amp;Mic</b>	Arrangement du module pour deux micros, sur le canal gauche (L) et le canal droit (R).
<b>G/B&amp;Mic</b>	Arrangement du module pour guitare/basse sur le canal gauche (L) et micro sur le canal droit (R).
<b>Gtr&amp;Bass</b>	Arrangement du module pour guitare sur le canal gauche (L) et basse sur le canal droit (R).

#### MODULE COMP/LIM

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
<b>COMP</b>	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresseur qui rend la dynamique plus constante.		
<b>LIMIT</b>	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limiteur pour contrôler les crêtes de signal.		

##### Explication des paramètres du MODULE COMP/LIM

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
SENS	0 – 15	Règle la sensibilité d'entrée de la compression.
ATTACK	0 – 15	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
THRSHOLD	0 – 15	Règle le seuil d'action du limiteur.
RELEASE	0 – 15	Règle l'intervalle de temps entre passage du seuil et fin de la compression.

#### MODULE MIC PRE

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
<b>MIC PRE</b>	COLOR	TONE	LEVEL
	Préampli pour usage avec un micro externe		

##### Explication des paramètres du MODULE MIC PRE

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
COLOR	1 – 6	Règle les caractéristiques de réponse de MIC PRE . 1. Réponse neutre 2. Coupure des basses fréquences seulement 3. Réglages pour guitare acoustique 4. Réglages pour guit. acoust. avec coupure des BF 5. Réglages pour voix 6. Réglages pour voix avec coupure des BF
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

#### MODULE PRE AMP/GUITAR PRE AMP

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
<b>J-CLN</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son clair d'un ampli combo à transistor.		
<b>US-CLN</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son clair d'un ampli à lampe.		
<b>US-DRV</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son saturé d'un ampli à lampe.		
<b>Tweed</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son d'un petit ampli combo à lampe, avec distorsion sèche.		
<b>Class A</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son crunch unique d'un ampli combo de type anglais.		
<b>UK-CRU</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son crunch unique d'un ampli multi-corps de type anglais.		
<b>UK-DRV</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son saturé d'un ampli multi-corps de type anglais.		
<b>CMB 335</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son d'un ampli combo à lampe caractérisé par un long sustain.		
<b>MTL PNL</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son saturé à haut gain d'un ampli multi-corps à lampe.		
<b>BLK BTM</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son d'un ampli multi-corps à lampe, caractérisé par de grosses basses et une légère distorsion.		
<b>MD LEAD</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son saturé d'un ampli à haut gain adapté à une guitare solo.		
<b>FZ-STK</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son typique des années 60 d'une pédale Fuzz produite au travers d'un ampli multi-corps.		
<b>TE Bass</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son d'un ampli basse avec des bas-médiums très clairs.		
<b>FD Bass</b>	GAIN	TONE	LEVEL
	Son d'un ampli basse avec saturation de style vintage.		

##### Explication des paramètres du MODULE PRE AMP/GUITAR PRE AMP

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
GAIN	1 – 30	Règle le gain du signal.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

### MODULE ZNR

TYPE	PARAMETRE 1
ZNR	THRSHOLD
Réduction de bruit développée par Zoom pour minimiser le bruit quand vous ne jouez pas.	

#### Explication des paramètres du MODULE ZNR

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
THRSHOLD	OFF,1 – 30	Règle la sensibilité du ZNR. Pour de meilleurs résultats, réglez ce paramètre aussi haut que possible sans que les attaques ou chutes ne sonnent artificiellement.

### MODULE 3BAND EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
3BAND EQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
C'est un égaliseur 3 bandes.				

#### Explication des paramètres du MODULE 3BAND EQ

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
HIGH	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences.
MID	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
LOW	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

### MODULE 5BAND EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6
5BAND EQ	PRESENCE	HIGH	HIGH-MID	LOW-MID	LOW	LEVEL
C'est un égaliseur 5 bandes.						

#### Explication des paramètres du MODULE 5BAND EQ

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
PRESENCE	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des très hautes fréquences.
HIGH	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences.
HIGH-MID	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des hauts-médiums.
LOW-MID	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des bas-médiums.
LOW	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

### MODULE VOL PDL

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
Vous pouvez utiliser une pédale d'expression pour piloter le volume.	

#### Explication des paramètres du MODULE VOL PDL

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
MIN VOL	0 – 10	Volume minimum quand vous employez une pédale d'expression comme pédale de volume.

### MODULE DOUBLING

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
Effet de doublage du son			

#### Explication des paramètres du MODULE DOUBLING

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
TIME	1 – 100	Détermine le temps de retard.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
MIX	0 – 30	Règle le mixage de l'effet.

## ■ ALGORITHME GUITAR/BASS

### MODULE COMPRESSOR

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
Compresseur qui rend la dynamique plus constante.			

#### Explication des paramètres du MODULE COMPRESSOR

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
SENS	0 – 10	Règle la sensibilité d'entrée du compresseur.
ATTACK	0 – 10	Règle la vitesse d'application de la compression.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

**MODULE PRE AMP/DRIVE**

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son clair d'un ampli combo à transistor.					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son clair d'un ampli à lampe.					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son saturé d'un ampli à lampe.					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son d'un petit ampli combo à lampe, avec distorsion caractéristique.					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son crunch unique d'un ampli combo de type anglais.					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son crunch d'un ampli multi-corps de type anglais.					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son saturé d'un ampli multi-corps de type anglais.					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son d'un ampli combo à lampe caractérisé par un long sustain.					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son saturé à haut gain d'un ampli multi-corps à lampe.					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son d'un ampli multi-corps à lampe, caractérisé par de grosses basses et une légère distorsion.					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son saturé d'un ampli à haut gain adapté à une guitare solo.					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son typique des années 60 d'une pédale Fuzz produite au travers d'un ampli multi-corps.					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son d'un ampli basse avec des bas-médiums très clairs.					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son d'un ampli basse avec saturation de style vintage.					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Son saturé aigu pour basse.					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de crunch et de simulateur d'enceinte.					
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de saturation vintage et de simulateur d'enceinte.					
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de distorsion vintage et de simulateur d'enceinte.					
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de distorsion style "metal" et de simulateur d'enceinte.					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de la distorsion du Zoom 9002 et de simulateur d'enceinte.					
Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Transforme le son d'une guitare électrique en timbre de type guitare acoustique.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Pré-ampli pour électro-acoustique.					
BassSim	TONE	LEVEL	--	--	--	--
	Transforme le son d'une guitare électrique en timbre de type basse.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH	--	--	--
	Simulation d'enceinte d'ampli guitare/basse.					

**Explication des paramètres du MODULE PRE AMP/DRIVE**

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
GAIN	1 – 30	Règle l'intensité du gain.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
TOP	1 – 30	Règle la résonance des cordes.
BODY	0 – 10	Règle la résonance de la caisse.
CABINET	CM	Combo: Simulation d'une enceinte de type combo.
	br	Bright Combo: Produit un son plus brillant que Combo.
	Ft	Flat: Une enceinte à réponse neutre.
	St	Stack: Produit les caractéristiques d'une enceinte multi-corps.
	bC	BassCombo: Le son d'une enceinte de type combo pour basse.
	bS	BassStack: Le son d'une enceinte multi-corps pour basse.
SPEAKER	C1	Combo 1: Le son d'un ampli guitare de type combo avec un HP 12 pouces.
	C2	Combo 2: Le son d'un ampli guitare de type combo avec deux HP 12 pouces.
	C3	Combo 3: Le son d'un ampli guitare de type combo avec un HP 10 pouces.
	GS	Gt Stack: Le son d'un ampli guitare multi-corps avec quatre HP 10 pouces.
	GW	Gt Wall: Le son d'un mur d'amplis guitare multi-corps.
	bC	Bs Combo: Le son d'un ampli basse de type combo avec un HP 15 pouces.
	bS	Bs Combo: Le son d'un ampli basse multi-corps avec quatre HP 6,5 pouces.
	DEPTH	0 – 10
COLOR	1 – 4	Règle le caractère du préampli électro-acoustique.

**MODULE EQ**

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Egaliseur trois bandes.			

**Explication des paramètres du MODULE EQ**

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
HIGH	-12 – 12	Accentuation/Atténuation des hautes fréquences.
MID	-12 – 12	Accentuation/Atténuation des fréquences moyennes.
LOW	-12 – 12	Accentuation/Atténuation des basses fréquences.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

**MODULE ZNR**

TYPE	PARAMETRE 1
ZNR	THRSHOLD
	Réduction de bruit développée par Zoom pour minimiser le bruit quand vous ne jouez pas.

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme DUAL.

**MODULE VOL PDL**

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
	Vous pouvez utiliser une pédale d'expression pour piloter le volume.

**MODULE MODULATION/DELAY**

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--
	Chorus stéréo avec son clair et grande sensation d'espace.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--
	Un effet qui ajoute un caractère et une modulation prononcés au son.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	--
	Un effet qui ajoute une modulation soufflante au son.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--
	Un effet qui fait varier cycliquement le volume.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Un effet qui vous permet d'employer une pédale d'expression pour piloter au pied l'effet wah-wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Un effet dans lequel la wah-wah s'applique en fonction de votre dynamique de jeu.			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	--
	Un effet qui modifie la hauteur d'origine du son.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	--
	Un effet qui produit une résonance métallique.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--
	Un effet qui donne un son avec une meilleure focalisation et définition spatiale.			
AIR	SIZE	tone	MIX	--
	Simule l'effet de l'air sur la résonance d'une pièce, donnant au son de la profondeur.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	--
	Un effet qui produit le son d'un enregistrement stéréo fait avec deux micros.			
DELAY	TIME	FB	MIX	--
	Un effet de retard avec un maximum de retard de 500 ms.			

**Explication des paramètres du MODULE MODULATION/DELAY**

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
DEPTH	0 – 10	Règle l'amplitude de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
MIX	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10 TYPE = DELAY : 0 – 10	Règle l'intensité de réinjection.
POSITION	AF / bF	Echange les positions d'effets du module DRIVE et du module MOD.
COLOR	1 – 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 – 50 TYPE = EXCITER : 1 – 5	Spécifie la fréquence centrale de l'effet wah-wah. Spécifie la fréquence.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
RTM	OFF / On	Détermine si la pédale d'expression servira de pédale wah-wah.
FLT TYPE	bPF / LPF	Spécifie le type de filtre.
RESO	1 – 10	Ajoute du caractère au son.
SENS	-10 – 10	Règle la sensibilité avec laquelle s'applique l'effet.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Règle la transposition produite par le pitch shifter.
tone	0 – 10	Règle la tonalité.
BALANCE	0 – 30	Règle la balance entre son direct et son d'effet.
LowBoost	0 – 10	Accentue la plage des basses fréquences.
SIZE	1 – 10	Détermine l'amplitude spatiale.
TIME	TYPE = WIDE : 1 – 64 TYPE = DELAY : 1 – 50	Règle le temps de retard.
WET LVL	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.
DRY LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct mixée.

## ■ ALGORITHME MIC

### MODULE COMP/LIM

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresseur à entrée/sortie mono.		
LIMIT	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limiteur à entrée/sortie mono.		

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme DUAL.

### MODULE MIC PRE

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Préampli pour usage avec un micro externe			

#### Explication des paramètres du MODULE MIC PRE

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
COLOR	1 – 6	Règle les caractéristiques de réponse de MIC PRE . 1. Réponse neutre 2. Courbe avec coupure des BF. 3. Courbe de réponse pour guit. acoust. 4. Courbe pour guit. acoust. avec coupure des BF. 5. Courbe de réponse pour voix. 6. Courbe pour voix avec coupure des BF.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
DE-ESSER	0 – 10	Spécifie l'intensité d'atténuation des sibilants.

### MODULE EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	C'est un égaliseur 3 bandes.			

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme GUITAR/BASS.

### MODULE ZNR

TYPE	PARAMETRE 1
ZNR	THRSHOLD
	Réduction de bruit développée par Zoom pour minimiser le bruit quand vous ne jouez pas.

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme DUAL.

### MODULE VOL PDL

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
	Vous pouvez utiliser une pédale d'expression pour piloter le volume.

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme DUAL.

### MODULE MODULATION/DELAY

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stéréo avec son clair et grande sensation d'espace.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un effet qui ajoute un caractère et une modulation prononcés au son.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Un effet qui ajoute une modulation soufflante au son.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effet qui fait varier cycliquement le volume.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un effet qui modifie la hauteur d'origine du son.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	Un effet qui produit une résonance métallique.		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	Un effet qui donne un son avec une meilleure focalisation et définition spatiale.		
AIR	SIZE	TONE	MIX
	Simule l'effet de l'air sur la résonance d'une pièce, donnant au son de la profondeur.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Un effet de retard avec un maximum de retard de 500 ms.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un effet de doublage qui permet de régler le retard par paliers de 1 ms jusqu'à 100 ms.		

Explication des paramètres du MODULE MODULATION/DELAY

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
DEPTH	0 – 10	Règle l'amplitude de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
COLOR	1 – 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Règle la transposition produite par le pitch shifter.
BALANCE	0 – 30	Règle la balance entre son direct et son d'effet.
FREQ	1 – 5	Spécifie la fréquence.
LowBoost	0 – 10	Accentue la plage des basses fréquences.
SIZE	1 – 10	Détermine l'amplitude spatiale.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Règle l'intensité de réinjection.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
TIME	TYPE = DELAY : 1 – 50	Règle le temps de retard. ( x 10 ms )
	TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Règle le temps de retard. ( x 1 ms )
	1 – 100	Règle le temps de retard. ( x 1 ms )
STONE	0 – 10	Règle la tonalité.
MIX	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.

■ ALGORITHME LINE

MODULE COMP/LIM

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresseur à entrée/sortie stéréo.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limiteur à entrée/sortie stéréo.		

Explication des paramètres du MODULE COMP/LIM

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
SENS	0 – 15	Règle la sensibilité d'entrée de la compression.
ATTACK	0 – 15	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
THRSHOLD	0 – 15	Règle le seuil d'action du limiteur.
RELEASE	0 – 15	Règle l'intervalle de temps entre passage du seuil et fin de la compression.

MODULE ISOLATOR

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un effet qui divise le signal en trois bandes de fréquences, et vous permet de spécifier les intensités de mixage.				

Explication des paramètres du MODULE ISOLATOR

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
XOVER_Lo	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Lo/Mid (basses/médiums).
XOVER_Hi	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Mid/Hi (médiums/aigus).
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de fréquences moyennes au mixage.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.

MODULE EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Egaliseur 3 bandes.			

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme GUITAR/BASS.

MODULE ZNR

TYPE	PARAMETRE 1
ZNR	THRSHOLD
	Réduction de bruit développée par Zoom pour minimiser le bruit quand vous ne jouez pas.

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme DUAL.

MODULE VOL PDL

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
	Vous pouvez utiliser une pédale d'expression pour piloter le volume.

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme DUAL.

### MODULE MODULATION/DELAY

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stéréo avec son clair et grande sensation d'espace.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un effet qui ajoute un caractère et une modulation prononcés au son.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Un effet qui ajoute une modulation soufflante au son.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effet qui fait varier cycliquement le volume.		
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE
	Un effet qui modifie la hauteur d'origine du son.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
Un effet qui produit une résonance métallique.			
DOUBLE	TIME	tone	MIX
	Un effet de doublage qui permet de régler le retard par paliers de 1 ms jusqu'à 100 ms.		

#### Explication des paramètres du MODULE MODULATION/DELAY

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
DEPTH	0 – 10	Règle l'amplitude de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
MIX	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Règle l'intensité de réinjection.
COLOR	1 – 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Règle la transposition produite par le pitch shifter.
tone	0 – 10	Règle la tonalité.
BALANCE	0 – 30	Règle la balance entre son direct et son d'effet.
TIME	1 – 100	Règle le temps de retard.

## ■ ALGORITHME MASTERING

### MODULE 3BAND COMP/Lo-Fi

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6	PARAMETRE 7	PARAMETRE 8
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un effet qui divise le signal entrant en trois bandes de fréquences, et vous permet de fixer une valeur de compression et de mixage pour chaque bande.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	tone	EFX_LVL	DRY_LVL	--	--
Un effet qui dégrade intentionnellement la qualité audio du son.								

#### Explication des paramètres du MODULE 3BAND COMP/Lo-Fi

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
XOVER_Lo	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Lo/Mid (basses/médiums).
XOVER_Hi	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Mid/Hi (médiums/aigus).
SNS_HIGH	0 – 15	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des hautes fréquences.
SENS_MID	0 – 15	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des fréquences moyennes.
SENS_LOW	0 – 15	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des basses fréquences.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de fréquences moyennes au mixage.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.
CHARA	0 – 10	Spécifie le caractère du filtre.
COLOR	1 – 10	Spécifie la couleur.
DIST	0 – 10	Spécifie le degré de distorsion.
tone	0 – 10	Règle la tonalité.
EFX_LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
DRY_LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct au mixage.

### MODULE NORMALIZE

TYPE	PARAMETRE 1
NORMLZR	GAIN
	Un module qui vous permet d'établir le niveau d'entrée dans le module comp.

#### Explication des paramètres du MODULE NORMALIZE

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
GAIN	-12 – 12	Spécifie le gain.

### MODULE EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Egaliseur 3 bandes.			

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme GUITAR/BASS.

### MODULE ZNR

TYPE	PARAMETRE 1
ZNR	THRSHOLD
	Réduction de bruit développée par Zoom pour minimiser le bruit quand vous ne jouez pas.

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme DUAL.

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
Vous pouvez utiliser une pédale d'expression pour piloter le volume.	

\*Pour une explication des paramètres, référez-vous à l'algorithme DUAL.

### MODULE DIMENSION/RESONANCE

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6	PARAMETRE 7
DIMENSN	RISE_1	RISE_2	--	--	--	--	--
Un effet qui donne de l'ampleur spatiale.							
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
Un filtre à résonance avec LFO.							

#### Explication des paramètres du MODULE DIMENSION/RESONANCE

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
RISE_1	0 – 30	Spécifie le degré d'accentuation du composant stéréo.
RISE_2	0 – 30	Spécifie l'étendue incluant le composant mono.
DEPTH	0 – 10	Règle la profondeur de l'effet.
FreqOFST	1 – 30	Règle le décalage (Offset) du LFO.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
TYPE	HPF /LPF /bPF	Détermine le type de filtre.
RESO	1 – 30	Ajoute du caractère à l'effet.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
DRY LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct au mixage.

## Effet de boucle envoi/retour

### MODULE CHORUS/DELAY

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
Un chorus stéréo qui produit un son clair et une merveilleuse sensation d'espace.					
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
Un effet de retard allant jusqu'à 1000 ms.					
DOUBLE	TIME	tone	EFX LVL	--	--
Un effet de doublage allant jusqu'à 100 ms.					

#### Explication des paramètres du MODULE CHORUS/DELAY

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
LFO TYPE	Mn /St	Sélectionne la phrase de LFO; Mn (mono) ou St (stéréo).
DEPTH	0 – 10	Règle la profondeur de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
PRE DLY	1 – 30	Règle le temps de pré-retard.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
TIME	TYPE=DELAY:1 – 1000 TYPE=DOUBLE:1 – 100	Règle le temps de retard. (TIME= valeur de réglage x 1msec)
FB	0 – 10	Règle l'intensité de réinjection.
DAMP	0 – 10	Règle l'intensité d'atténuation des hautes fréquences pour le son retardé.
REV_SEND	0 – 30	Règle la quantité de son retardé envoyé à la reverb.
tone	0 – 10	Règle la tonalité.

### MODULE REVERB

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
Un effet reverb qui produit la reverb caractéristique d'une salle de concert.						
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
Un effet reverb qui simule la réverbération d'une pièce.						

#### Explication des paramètres du MODULE REVERB

Nom du paramètre	Plage	Explication du paramètre
PRE DLY	1 – 100	Règle le temps de pré-retard.
REV TIME	1 – 30	Règle le temps de réverbération.
EQ_HIGH	-12 – 6	Spécifie le volume des hautes fréquences dans le son réverbéré.
EQ_LOW	-12 – 6	Spécifie le volume des basses fréquences dans le son réverbéré.
E/R MIX	0 – 30	Spécifie le volume des réflexions premières.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.

## Liste des Patches d'effets

### ■ ALGORITHME DUAL

No.	NOM DU PATCH	Commentaire	Application
0	Vo/Vo 1	Pour les duos vocaux	Mic & Mic
1	Vo/Vo 2	Pour un chœur opposé à une voix soliste	
2	Vo/Vo 3	Pour une harmonie vocale	
3	AG/Vo 1	Patch qui donne un timbre vocal de type rue	
4	AG/Vo 2	Patch qui donne un timbre vocal différent de celui d'AG/Vo 1	
5	AG/Vo 3	Patch qui applique des effets pour modifier agressivement le timbre vocal	
6	ShortDLY	Retard court avec emploi efficace du doublage	
7	FatDrum	Son avec médiums pleins et riche ambiance	
8	BothTone	Son de type condensateur réglé pour voix d'homme (1) ou de femme (2)	
9	Condnsr	Simulation de micro à condensateur aux caractéristiques peu marquées	G/B & Mic
10	Bs/Vo 1	Puissant punch pour voix et basse de rock'n roll	
11	Bs/Vo 2	Patch pour voix et basse heavy rock	
12	Bs/Vo 3	Son slap avec caractère tranchant pour les voix et contour clair pour la basse	
13	Bs/Vo 4	Son au contour précisément défini	
14	Bs/Vo 5	Son léger, nettement façonné	
15	RockRoll	Patch pour guitare et voix rock'n roll avec punch	
16	HeavyRK	Patch pour voix et guitare heavy rock	
17	FunkFish	Son nettement ciselé, tranchant	
18	ShapeUp	Son clairement défini	
19	LightCLR	Patch avec une touche de légèreté	Gtr & Bass
20	BluesRK	Patch pour enregistrer rock et blues	
21	USA-Hard	Son hard rock style L.A., très bon pour la basse jouée au médiator	
22	Metal	Patch pour enregistrer du metal rock	
23	Mixture	Donne un son de guitare crunchy et un son de basse distinct	
24	80'sFunk	Son de style slap des années 80 qui donne une atmosphère funky	
25	Bossa	Son de style ancien pour les groupes acoustiques et la contrebasse	
26	Jazz	Son entièrement acoustique avec compression, et son clair de contrebasse	
27	Folk	Son à base Jazz accentuant la technique de pincement	
28	ModnFunk	Son funk moderne pour guitare rythmique tranchante et basse slap claire	
29	Country	Son de basse Precision qui fait ressortir les arpèges	
30 / 49	EMPTY (VIDE)		

### ■ ALGORITHME GUITAR/BASS

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
0	Standard	Son de basse amélioré pour l'enregistrement
1	MRS-Drv	Distorsion complète + son riche
2	RCT-BG	Son d'ampli à haut gain de la série américaine "Rectifier"
3	CrnchCmp	Son crunch délicatement réglé avec une touche de compression
4	9002Lead	Le son d'origine du 9002
5	F-Tweed	Le son d'un petit ampli américain vintage à lampe
6	J-Chorus	Son clair du JC
7	Phaser	Son clair simulant un effet phaser vintage
8	BlackPnl	Son heavy metal de la gamme "5100 series" d'amplis multi-corps américains
9	MatchCru	Son crunch d'un ampli moderne classe-A
10	DryComp	Son ligne direct, clair, avec une pointe de doublage
11	RiffCLN	Son tranchant pour riffs de rock'n roll qui fait ressortir les différences entre guitares
12	WideCLN	Son clair ample avec crunch
13	PunchCLN	Son aérien, normal, avec punch
14	Sticky	Son crunch poisseux
15	HardPick	Son crunch hard pour une grande variété d'utilisations
16	RockDrv	Son saturé pour rock simple
17	Duplex	Son de première guitare avec double effet de superposition
18	MadBass	Son de basse avec distorsion pour jeu d'accords dans les aigus et solo
19	Straight	Son solo simple et polyvalent
20	Arpeggio	Son clair adapté aux arpèges

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
21	JetSound	Son d'avion à réaction polyvalent
22	Combo-BG	Son caractérisé par une saturation détaillée et un long sustain
23	FDR-Twin	Son du canal saturé d'un ampli américain vintage à lampe
24	Beatle	Son Mersey Beat de type Classe-A
25	CleanCH	Son du canal clair d'un ampli américain vintage à lampe
26	WildFuzz	Son vintage d'une pédale fuzz
27	JB.Style	Simulation d'octaver. Un effet indispensable pour les riffs de guitare et basse à l'unisson
28	Pitch-5	Même les notes simples sonnent comme de puissants accords
29	BRT-Drv	Le grand son des amplis multi-corps anglais de la gamme "900 series"
30	Soldan	Son d'ampli à haut gain idéal pour les réglages de demi-tonalité à simple bobinage
31	MatchDrv	Son saturé d'un ampli moderne de Classe-A
32	Snake	Son Heavy metal avec de solides graves
33	Crunch	Son crunch de la gamme "800 series"
34	Ballad	Son chaud de guitare "lead"
35	Metal-X	Bon son Metal avec de subtiles harmoniques produites par l'effet
36	DP-Drv	Son hard rock des années 70
37	WetDrive	Son saturé simple un peu traité
38	Mellow	Son Lead à timbre doux
39	MultiDst	Fort son universel pour l'accompagnement ou la mélodie
40	Bright	Son tranchant pour une grande variété d'utilisations
41	Melody	Son affiné avec soin, idéal pour les mélodies
42	V-Blues	Son blues vintage
43	BlueFngr	Son bluesy pour le jeu au doigt
44	StrmBeat	Son de base pour l'accompagnement avec pincement des cordes
45	CompCln	Son de compression naturelle
46	JazzTone	Son clair pour le jazz
47	Funky	Son funky tranchant
48	FDR-Cln	Son clair d'un ampli américain vintage à lampe
49	Rockbily	Son rockabilly avec retard court
50	NYFusion	Son clair pour l'enregistrement direct en ligne
51	Wet-Rhy	Son tranchant pour des ballades
52	LA-Std	Gros son de chorus style studio de L.A.
53	50sRNB	Son de tremolo pour rhythm & blues
54	DeepFLG	Son clair de flanger
55	HDR-Drv	Nouveau son traité hard rock
56	12-Clean	Son clair pour arpèges, avec hauteur à l'octave
57	Cry-Lead	Son style effet "cry" Zoom d'origine
58	ZakWah	Son Lead avec wah-wah automatique
59	TheRing	Modulateur en anneau aussi utilisable comme effet sonore pour l'enregistrement
60	BS-Pick	Son tendu pour jeu avec médiator
61	BS-Od	Son rock avec distorsion rétro
62	BS-Drv	Son de basse avec distorsion dure
63	BS-Fingr	Son universel pour jeu au doigt
64	BS-Slap	Son slap tranchant
65	BS-Comp	Son agréable avec attaque pilotée par la dynamique de jeu
66	BS-Edge	Son tendu avec tranchant
67	BS-Solo	Son pour mélodie, avec chorus
68	BS-Octve	Son mixé avec l'octave supérieure, utile dans un ensemble
69	BS-Wah	Basse funky avec wah-wah automatique
70	AG-Fingr	Son pour le jeu au doigt
71	AG-Cho	Son de Chorus pour électro-acoustique. A utiliser en pincement, arpège ou solo
72	AG-12	Simulation d'un son de 12 cordes
73	AG-Flang	Son de flanger réglé pour une guitare acoustique
74	AcoSIM 1	Simulation d'un son de guitare acoustique sans embellissement
75	AcoSIM 2	Simulation acoustique avec superbe effet Chorus
76	AcoSIM 3	Son désaccordé chatoyant sans modulation
77	BsSIM 1	Simule une basse tendue jouée au médiator
78	BsSIM 2	Simulation de basse avec Chorus, efficace sur les lignes mélodiques
79	BsSIM 3	Simulation d'une basse à wah-wah automatique
80 } 99	EMPTY (VIDE)	

## ■ ALGORITHME MIC

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
0	Vo-Stnd	Effet standard pour voix
1	Vo-Rock	Effet pour voix rock
2	Vo-Balld	Effet pour voix de ballade avec profondeur créée par un chorus désaccordé
3	Vo-Echo	Effet d'écho pour voix
4	Vo-PreC1	Son adouci pour microphones à condensateur
5	Vo-PreC2	Son doublé qui donne de la profondeur aux micros à condensateur
6	Vo-PreD1	Effet qui améliore la définition du son des micros dynamiques
7	Vo-PreD2	Effet qui grossit le son des micros dynamiques
8	Vo-Robot	Voix de robot comme dans les films de science-fiction
9	AG-Live	Pour enregistrement au micro avec effet "live". Emplois multiples, pas seulement pour guitare.
10	AG-Brght	Pour enregistrement au micro; brillant et tranchant
11	AG-Solo	Magnifique son solo
12	AG-Edge	Pour guitare acoustique, utilisable à l'enregistrement (accentue le tranchant)
13	AG-Strum	Pour guitare acoustique, utilisable à l'enregistrement (souhaitable pour le jeu en pincement)
14	ForWind	Son avec bonne présence et médiums caractéristiques
15	ForBrass	Retard court avec son global tranchant
16	ForPiano	Son avec accentuation de la profondeur et de la définition
17	AG-Mix 1	Son amélioré pour le mixage (jeu en pincement)
18	AG-Mix 2	Son amélioré pour le mixage (arpège)
19	SweeperX	Effet avec balayage prononcé pour percussion isolée
20	FXgroove	Son de type boîte à rythmes avec batterie traitée
21	Lo&Hi	Son de batterie "creusé" avec aigus et graves amplifiés et médiums atténués
22	Lo-Boost	Pour batterie, avec accentuation des basses
23	FanFan	Comme si l'on parlait dans un ventilateur
24	Alien	Effet sonore pour voix type créature de l'espace
25	TapeComp	Simule le multi-enregistrement analogique
26	Duet??	Ajoute une voix d'enfant à une voix de femme ou une voix de femme à une voix d'homme
27	Active	Patch avec attaque accentuée
28	Psyche	Effet de gimmick vocal en style psychédélique
29	DeepDLY	Retard pour voix, utile pour couper des cris ou un son
30 }	EMPTY (VIDE)	
49		

## ■ ALGORITHME LINE

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
0	Syn-Lead	Pour les solos de synthé monophoniques
1	OrganPha	Effet Phaser pour synthé/orgue
2	OrgaRock	Son de distorsion explosive pour orgue rock
3	EP-Chor	Superbe résonance et chorus, efficaces avec un piano électrique
4	ClavFlg	Son pour clavier
5	Concert	Effet de salle de concert pour piano
6	Honkey	Simulation de piano bastringue
7	PowerBD	Un effet qui donne plus de puissance à une grosse caisse
8	DrumFlng	Flanger conventionnel pour batterie
9	LiveDrum	Simulation de doublage live en extérieur
10	JetDrum	Son de Phaser efficace sur charleston jouée à la double croche
11	AsianKit	Transforme un kit standard en kit asiatique
12	BassBost	Patch dynamisant qui accentue les basses fréquences
13	Mono->St	Un effet qui élargit l'espace d'une source mono
14	AM Radio	Simulation d'une radio AM
15	WideDrms	Large effet stéréo bon pour une batterie intérieure
16	DanceDrm	Puissant effet avec graves renforcés pour rythmes Dance
17	Octaver	Effet spécial ajoutant un son à l'octave inférieure
18	Percushn	Donne de l'air, de la présence et une diffusion stéréo aux sons de percussion
19	MoreTone	Son de guitare avec accentuation de la caisse
20	SnrSmack	Donne de la présence à une batterie d'intérieur par accentuation du claquement de caisse claire
21	Shudder!	Grand son stéréo pour pistes techno
22	SwpPhase	Effet Phaser avec puissante résonance
23	DirtyBiz	Distorsion basse fidélité (Low-fi) utilisant un modulateur en anneau

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
24	Doubler	Effet de doublage, remarquable aussi avec une piste vocale
25	SFXlab	Effet spécial pour synthétiseur
26	SynLead2	Son d'avion à réaction à l'ancienne pour synthétiseur solo
27	Tekepiko	Effet pour séquence de phrases et guitare étouffée (une seule note à la fois)
28	Soliner	Simulation d'ensemble de cordes analogiques
29	HevyDrum	Son de batterie type Hard rock
30 { 49	EMPTY (VIDE)	

## ■ ALGORITHME MASTERING

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
0	PlusAlfa	Mastering qui accentue la puissance générale
1	All-Pops	Mastering conventionnel
2	StWide	Mastering large bande
3	DiscoMst	Mastering pour son club
4	Boost	Effet de mixage pour finition Hi-Fi
5	Power	Pour des mixages avec graves importants et puissants
6	Live	Ajoute une sensation live au mixage général
7	WarmMst	Mastering ajoutant une sensation globale de chaleur
8	TightUp	Mastering avec sensation générale dure
9	1930Mst	Mastering avec son 1930
10	LoFi Mst	Mastering avec dégradation audio volontaire (basse fidélité ou Lo-fi)
11	BGM	Mastering pour musique de fond
12	RockShow	Mastering pour faire sonner "live" un mixage rock
13	Exciter	Mastering basse fidélité ou Lo-fi avec légère distorsion dans les médiums et les aigus
14	Clarify	Mastering haut de gamme large bande, d'attrait universel
15	VocalMax	Mastering faisant ressortir les voix
16	RaveRez	Effet spécial de balayage utilisant un filtrage fort
17	FullComp	Forte compression sur toute la plage de fréquences
18	ClearPWR	Réglage performant avec médiums accentués, fort impact et son clair
19	ClearDMS	Son à clarté et contraste réhaussés
20 { 30	EMPTY (VIDE)	

## ■ CHORUS/DELAY

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
0	Vocal	Chorus pour ajouter de la couleur aux voix
1	GtChorus	Chorus utile pour les sons faibles de guitare
2	Doubling	Effet de doublage polyvalent
3	Echo	Retard flamboyant de style analogique pour guitare ou voix
4	Delay375	Retard correspondant au tempo communément employé de 120
5	LongDLY	Retard long idéal pour les ballades, etc.
6	FastCho	Chorus rapide (efficace pour apporter de la profondeur au son)
7	DeepCho	Effet polyvalent de chorus profond
8	ShortDLY	Retard court polyvalent
9	DeepDBL	Effet de doublage profond
10	SoloLead	Cet effet garde les phrases rapides tendues, particulièrement les solos de guitare ou synthétiseur
11	WarmyDly	Simulation de retard analogique au son chaud
12	EnhanCho	Effet Enhancer utilisant le doublage avec déphasage
13	Detune	Grand effet pour instruments à harmoniques fortes (piano électrique numérique ou synthétiseur)
14	Natural	Chorus avec faible modulation, pour accompagnement à la guitare ou au piano
15 } 19	EMPTY (VIDE)	

## ■ REVERB

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
0	TightHal	Reverb Hall avec une qualité tonale dure
1	BrgtRoom	Reverb Room (pièce) avec une qualité tonale dure
2	SoftHall	Reverb Hall avec une qualité tonale douce
3	LargeHal	Simule la réverbération d'un grand hall
4	SmallHal	Simule la réverbération d'un petit hall
5	LiveHous	Simule la réverbération d'un club
6	TrStudio	Simule la réverbération d'un studio de répétition
7	DarkRoom	Reverb Room (pièce) avec une qualité tonale douce
8	VcxRev	Reverb réglée pour mettre en valeur les voix
9	Tunnel	Simule la réverbération d'un tunnel
10	BigRoom	Simule la réverbération d'un grand espace tel un gymnase
11	PowerSt.	Effet de type réverb à porte ou Gate
12	BrittHall	Simule une salle de concert brillante
13	BudoKan	Simule la réverbération du Budokan de Tokyo
14	Ballade	Effet de reverb pour ballades lentes
15 } 19	EMPTY (VIDE)	

## Liste des Patterns

No.	Nom de Pattern
000	08BEAT01
001	08BEAT02
002	08BEAT03
003	08BEAT04
004	08BEAT05
005	08BEAT06
006	08BEAT07
007	08BEAT08
008	08BEAT09
009	08BEAT10
010	08BEAT11
011	08BEAT12
012	16BEAT01
013	16BEAT02
014	16BEAT03
015	16BEAT04
016	16BEAT05
017	16BEAT06
018	16BEAT07
019	16BEAT08
020	16FUS 01
021	16FUS 02
022	04JAZZ01
023	04JAZZ02
024	04JAZZ03
025	04JAZZ04
026	BOSSA
027	COUNTRY
028	68BLUS
029	DANCE
030	ROCK01
031	ROCK02
032	ROCK03
033	ROCK04
034	ROCK05
035	ROCK06
036	ROCK07
037	ROCK08
038	ROCK09
039	ROCK10
040	ROCK11
041	ROCK12
042	ROCK13
043	ROCK14
044	ROCK15
045	ROCK16
046	ROCK17
047	ROCK18
048	ROCK19
049	ROCK20

No.	Nom de Pattern
050	ROCK21
051	ROCK22
052	ROCK23
053	ROCK24
054	ROCK25
055	ROCK26
056	ROCK27
057	ROCK28T
058	ROCK29
059	ROCK30
060	ROCK31
061	ROCK32
062	ROCK33
063	HROCK 01
064	HROCK 02
065	HROCK 03
066	HROCK 04
067	HROCK 05
068	HROCK 06
069	HROCK 07
070	HROCK 08
071	HROCK 09
072	METAL 01
073	METAL 02
074	METAL 03
075	METAL 04
076	METAL 05
077	METAL 06
078	THRASH01
079	THRASH02
080	PUNK 01
081	PUNK 02
082	PUNK 03
083	PUNK 04
084	FUSION01
085	FUSION02
086	FUSION03
087	FUSION04
088	FUSION05
089	FUSION06
090	FUSION07
091	FUSION08
092	FUSION09
093	FUSION10
094	FUSION11
095	FUSION12
096	FUSION13
097	FUSION14
098	FUSION15
099	INDUST01

No.	Nom de Pattern
100	INDUST02
101	POP 01
102	POP 02
103	POP 03
104	POP 04
105	POP 05
106	POP 06
107	POP 07
108	POP 08
109	POP 09
110	POP 10
111	POP 11
112	POP 12T
113	POP 13
114	POP 14
115	POP 15
116	POP 16
117	R'nB 01
118	R'nB 02
119	R'nB 03
120	R'nB 04
121	R'nB 05
122	R'nB 06
123	R'nB 07
124	R'nB 08
125	R'nB 09
126	R'nB 10
127	R'nB 11
128	R'nB 12
129	FUNK 01
130	FUNK 02
131	FUNK 03
132	FUNK 04
133	FUNK 05
134	FUNK 06
135	FUNK 07
136	FUNK 08
137	FUNK 09
138	FUNK 10
139	FUNK 11
140	FUNK 12
141	FUNK 13
142	FUNK 14
143	FUNK 15
144	FUNK 16
145	16BEAT09
146	16BEAT10
147	16BEAT11
148	HIP 01
149	HIP 02

No.	Nom de Pattern
150	HIP 03
151	HIP 04
152	HIP 05
153	HIP 06
154	HIP 07
155	HIP 08
156	HIP 09
157	HIP 10
158	HIP 11
159	HIP 12
160	HIP 13
161	HIP 14
162	HIP 15
163	HIP 16
164	HIP 17
165	HIP 18
166	HIP 19
167	HIP 20
168	HIP 21
169	HIP 22
170	HIP 23
171	HIP 24
172	HIP 25
173	HIP 26
174	HIP 27
175	HIP 28
176	HIP 29
177	DANCE 01
178	DANCE 02
179	DANCE 03
180	DANCE 04
181	DANCE 05
182	DANCE 06
183	DANCE 07
184	DANCE 08
185	HOUSE 01
186	HOUSE 02
187	HOUSE 03
188	HOUSE 04
189	HOUSE 05
190	HOUSE 06
191	TECHNO01
192	TECHNO02
193	TECHNO03
194	TECHNO04
195	TECHNO05
196	TECHNO06
197	TECHNO07
198	TECHNO08
199	TECHNO09

No.	Nom de Pattern
200	TECHNO10
201	TECHNO11
202	D'nB 01
203	D'nB 02
204	D'nB 03
205	D'nB 04
206	D'nB 05
207	D'nB 06
208	TRIP 01
209	TRIP 02
210	TRIP 03
211	AMB 01
212	AMB 02
213	AMB 03
214	AMB 04
215	AMB 05
216	AMB 06
217	BALD 01
218	BALD 02
219	BALD 03
220	BALD 04
221	BALD 05
222	BALD 06
223	BALD 07
224	BALD 08
225	BALD 09
226	BALD 10
227	BALD 11T
228	BALD 12
229	BALD 13
230	BLUES 01
231	BLUES 02
232	BLUES 03
233	BLUES 04
234	BLUES 05
235	BLUES 06
236	BLUES 07
237	BLUES 08
238	COUNTR01
239	COUNTR02
240	COUNTR03
241	COUNTR04
242	COUNTR05
243	COUNTR06
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P

No.	Nom de Pattern
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHUFFL01
254	SHUFFL02
255	SHUFFL03
256	SHUFFL04
257	SHUFFL05
258	SHUFFL06
259	SHUFFL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06

No.	Nom de Pattern
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAL F1
335	METAL F2
336	THRAS F1
337	THRAS F2
338	FUSE F1
339	FUSE F2
340	FUSE F3
341	FUSE F4
342	FUSE F5
343	FUSE F6
344	INDST F1
345	POPS F1
346	POPS F2
347	POPS F3
348	POPS F4
349	POPS F5
350	R'nB F1
351	R'nB F2
352	FUNK F1

No.	Nom de Pattern
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIP F1
357	HIP F2
358	HIP F3
359	DANCE F1
360	DANCE F2
361	DANCE F3
362	DANCE F4
363	HOUSE F1
364	HOUSE F2
365	TECHN F1
366	TECHN F2
367	D'nB F1
368	D'nB F2
369	AMB F1
370	GROOV F1
371	GROOV F2
372	BALAD F1
373	BALAD F2
374	BLUES F1
375	BLUES F2
376	CNTRY F1
377	CNTRY F2
378	JAZZ F1
379	JAZZ F2
380	SHFL F1
381	SHFL F2
382	SHFL F3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFRO F1
386	AFRO F2
387	LATIN F1
388	LATIN F2
389	LATIN F3
390	LATIN F4
391	MIDE F1
392	MIDE F2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4/4
401	METRO3/4
402	ALL MUTE

## Liste des Kits de batterie/programmes de basse

### ■ Liste des kits de batterie

N° de kit = N° de programme MIDI

No.	Affichage	Nom du kit
0	LiveRock	Live Rock
1	Studio	Studio
2	Standard	Standard
3	FunkTrap	Funk Trap
4	EpicRock	Epic Rock
5	Ballad	Ballad
6	Modern	Modern
7	HipHop	Rap/HipHop
8	Techno	Techno Beat
9	General	General Drum
10	Live 1	Live Rock variation 1
11	Live 2	Live Rock variation 2
12	Live 3	Live Rock variation 3
13	Studio 1	Studio variation 1
14	Studio 2	Studio variation 2
15	Studio 3	Studio variation 3
16	Standrd1	Standard variation 1
17	Standrd2	Standard variation 2
18	Standrd3	Standard variation 3
19	Funk 1	Funk Trap variation 1
20	Funk 2	Funk Trap variation 2
21	Funk 3	Funk Trap variation 3
22	Epic 1	Epic Rock variation 1
23	Epic 2	Epic Rock variation 2
24	Ballad 1	Ballad variation 1
25	Ballad 2	Ballad variation 2
26	Modern 1	Modern variation 1
27	Modern 2	Modern variation 2
28	HipHop 1	Rap/HipHop variation 1
29	HipHop 2	Rap/HipHop variation 2
30	HipHop 3	Rap/HipHop variation 3
31	Techno 1	Techno Beat variation 1
32	Techno 2	Techno Beat variation 2
33	Techno 3	Techno Beat variation 3
34	GS Room	General Drum Room
35	GS Power	General Drum Power
36	GS Elect	General Drum Electronic
37	GS 808	General Drum Analog
38	GS Brush	General Drum Brush
39	Latin	Latin Special
40	Percuss	Percussions
41	M-Live	Live Rock Mastering
42	M-Studio	Studio Mastering
43	M-Funk	Funk Trap Mastering
44	M-Epic	Epic Rock Mastering
45	M-Ballad	Ballad Mastering
46	M-Modern	Modern Mastering
47	Benddown	Power-benddown
48	SFX 1	Effet spécial 1
49	SFX 2	Effet spécial 2
50	}	défaut
126		

Les kits de batterie 34 - 38 sont recommandés avec la configuration GM/GS. Si nécessaire, arrangez les kits.

### ■ Liste des programmes de basse

N° de programme = N° de programme MIDI

No.	Affichage	Nom du programme
0	LiveBass	Live Bass
1	StudioBS	Studio Bass
2	EpicBass	Epic Bass
3	FunkBass	Funk Bass
4	BalladBS	Ballad Bass
5	AcostcBS	Acoustic Bass
6	ModernBS	Modern Bass
7	Synth BS	Synth Bass
8	Techno B	Techno Bass
9	BigBtmBS	Big Bottom Bass
10	SubSlpBS	SubSlap Bass
11	DigiAcBS	Digital Acoustic
12	BSHrmonic	Bass Harmonics
13	No Frets	No Frets
14	Aco Jazz	Acoustic Jazz
15	DigiPick	Digital Pick
16	TechAnlg	Techno Analog
17	AnaTouch	Analog Touch
18	Lo Sine	Lo Sine
19	HrmonicBS	Harmonics Bass
20	Saw Wave	Saw Wave
21	Square	Square Wave
22	Hi Sine	Hi Sine
23	Drive BS	Drive Bass
24	FuzzBass	Fuzz Bass
25	FZ Drive	Fuzz Drive Bass

Quand la piste de basse du MRS-1266 reçoit les messages de changement de programme 32 - 39, vous pouvez utiliser les programmes de basse recommandés par la configuration GM/GS.

## Tableau des numéros de note MIDI

PAD	Numéro de note		
	BANQUE1	BANQUE2	BANQUE3
0/KICK	36	35	61
1/SNARE	38	40	60
2/CLOSED HAT	42	44	68
3/OPEN HAT	46	54	67
4/TOM 1	50	48	64
5/TOM 2	47	45	62
6/TOM 3	43	41	63
7/RIDE	51	52	59
8/CRASH	49	57	70
9/EXTRA CYMBAL	53	55	69
X/EXTRA 1	37	56	65
+/EXTRA 2	39	58	66

N° note	Nom d'instrument	BANQUE1	BANQUE2	BANQUE3
27	High Q			
28	Slap			
29	Scratch Push			
30	Scratch Pull			
31	Sticks			
32	Square Click			
33	Metronome Click			
34	Metronome Bell			
35	Kick Drum 2		PAD 0	
36	Kick Drum 1	PAD 0		
37	Side Stick	PAD X		
38	Snare Drum 1	PAD 1		
39	Hand Clap	PAD +		
40	Snare Drum 2		PAD 1	
41	Low Tom2		PAD 6	
42	Closed Hi-Hat	PAD 2		
43	Low Tom 1	PAD 6		
44	Pedal Hi-Hat		PAD 2	
45	Mid Tom 2		PAD 5	
46	Open Hi-Hat	PAD 3		
47	Mid Tom 1	PAD 5		
48	High Tom 2		PAD 4	
49	Crash Cymbal 1	PAD 8		
50	Hi Tom 1	PAD 4		
51	Ride Cymbal 1	PAD 7		
52	Chinese Cymbal		PAD 7	
53	Ride Bell	PAD 9		
54	Tambourine		PAD 3	
55	Splash Cymbal		PAD 9	
56	Cowbell		PAD X	
57	Crash Cymbal 2		PAD 8	
58	Vibraslap		PAD +	
59	Ride Cymbal 2			PAD 7
60	High Bongo			PAD 1
61	Low Bongo			PAD 0
62	Mute High Conga			PAD 5
63	Open High Conga			PAD 6
64	Low Conga			PAD 4
65	High Timbale			PAD X
66	Low Timbale			PAD +
67	High Agogo			PAD 3
68	Low Agogo			PAD 2
69	Cabasa			PAD 9
70	Maracas			PAD 8
71	Short Whistle			
72	Long Whistle			
73	Short Guiro			
74	Long Guiro			
75	Claves			

## Liste des instruments

No.	Affichage	Nom
000	<b>BDLive1</b>	Live Kick 1
001	<b>BDLive2</b>	Live Kick 2
002	<b>BDStdio1</b>	Studio Booth Kick
003	<b>BDStdio2</b>	Small Booth Kick
004	<b>BDStdio3</b>	Middle Booth Kick
005	<b>BDMute</b>	Muted Kick
006	<b>BDTight</b>	Tight Shell Kick
007	<b>BDHuge</b>	Huge Kick
008	<b>BDHard</b>	Deep Hard beater Kick
009	<b>BDAmbi</b>	Ambient Kick
010	<b>BDStage1</b>	Stage Ambient Kick 1
011	<b>BDStage2</b>	Stage Ambient Kick 2
012	<b>BDDry</b>	Dry Kick
013	<b>BDReso</b>	Resonated Kick
014	<b>BDDeep1</b>	Deep Shell Kick
015	<b>BDDeep2</b>	Deep Muffed Kick
016	<b>BDAnlg1</b>	Analog Kick
017	<b>BDAnlg2</b>	Short Analog Kick
018	<b>BDDgAna1</b>	DIGI-ANA Kick
019	<b>BDDgAna2</b>	Long DIGI-ANA Kick
020	<b>BDSynth</b>	Synth Kick
021	<b>BDBend</b>	Velocity Bend Kick
100	<b>SDLive1</b>	Live Ambient 1
101	<b>SDLive2</b>	Live Ambient 2
102	<b>SDAmbi</b>	Booth Ambient
103	<b>SDDry</b>	Booth Dry
104	<b>SDSnappy</b>	Dry Snappy
105	<b>SDDryHi</b>	Dry High Tuned
106	<b>SDHigh1</b>	High Tuned 1
107	<b>SDHigh2</b>	High Tuned 2
108	<b>SDHigh3</b>	High Tuned 3
109	<b>SDDeep1</b>	Deep Body Ambient
110	<b>SDDeep2</b>	Deep Snappy
111	<b>SDHiSnap</b>	High Tensioned Snappy
112	<b>SDMute</b>	Tight Muted
113	<b>SDReso</b>	Resonated Tuning
114	<b>SDGate</b>	Tighten Gate
115	<b>SDAnalgM</b>	Mono Analog
116	<b>SDAnalgS</b>	Stereo Analog
117	<b>SDDgAnaM</b>	Mono DIGI-ANA
118	<b>SDDgAnaS</b>	Stereo DIGI-ANA
119	<b>SDReverb1</b>	Reverb Snare 1
120	<b>SDReverb2</b>	Reverb Snare 2
121	<b>SDRoom</b>	Room Snare
122	<b>SDPower</b>	Power Snare
123	<b>SDElect</b>	Electric Snare
124	<b>SDBrush1</b>	Brush Short
125	<b>SDBrush2</b>	Brush Long
126	<b>SDBrush3</b>	Brush Slap
127	<b>SDBrushB</b>	Bend Down
200	<b>TMLive1</b>	Live Tom 1

No.	Affichage	Nom
201	<b>TMLive2</b>	Live Tom 2
202	<b>TMLive3</b>	Live Floor
203	<b>TMStdio1</b>	Studio Tom 1
204	<b>TMStdio2</b>	Studio Tom 2
205	<b>TMStdio3</b>	Studio Floor
206	<b>TMDry1</b>	Dry Tom 1
207	<b>TMDry2</b>	Dry Tom 2
208	<b>TMDry3</b>	Dry Floor
209	<b>TMLoose1</b>	Loose Tom 1
210	<b>TMLoose2</b>	Loose Tom 2
211	<b>TMLoose3</b>	Loose Floor
212	<b>TMAmbi1</b>	Ambient Tom 1
213	<b>TMAmbi2</b>	Ambient Tom 2
214	<b>TMAmbi3</b>	Ambient Floor
215	<b>TMLow1</b>	Low Tune Tom 1
216	<b>TMLow2</b>	Low Tune Tom 2
217	<b>TMLow3</b>	Low Tune Floor
218	<b>TMHard1</b>	Hard Hit Tom 1
219	<b>TMHard2</b>	Hard Hit Tom 2
220	<b>TMHard3</b>	Hard Hit Floor
221	<b>TM808_1</b>	808 Tom 1
222	<b>TM808_2</b>	808 Tom 2
223	<b>TM808_3</b>	808 Floor
224	<b>TMGate1</b>	Power Gate Tom 1
225	<b>TMGate2</b>	Power Gate Tom 2
226	<b>TMGate3</b>	Power Gate Floor
227	<b>TMAco1</b>	Acoustic Tom 1
228	<b>TMAco2</b>	Acoustic Tom 2
229	<b>TMAco3</b>	Acoustic Floor
230	<b>TMRoom1</b>	Room Tom 1
231	<b>TMRoom2</b>	Room Tom 2
232	<b>TMRoom3</b>	Room Floor
233	<b>TMElect1</b>	Electric Tom 1
234	<b>TMElect2</b>	Electric Tom 2
235	<b>TMElect3</b>	Electric Floor
236	<b>TMBend1</b>	Bend Down Tom 1
237	<b>TMBend2</b>	Bend Down Tom 2
238	<b>TMBend3</b>	Bend Down Floor
239	<b>TMVerb1</b>	TOMVERB
240	<b>TMVerb2</b>	FLOORVERB
241	<b>TMSynth</b>	Synth Drum Tom
300	<b>CHHLive</b>	Live Close-Hat
301	<b>OHHLive</b>	Live Open-Hat
302	<b>CHHStdio</b>	Studio Close-Hat
303	<b>CHHClear</b>	Clear Close-Hat
304	<b>OHHClear</b>	Clear Open-Hat
305	<b>CHHAnalg</b>	Analog Close-Hat
306	<b>OHHAnalg</b>	Analog Open-Hat
307	<b>CHHDgAna</b>	DIGI-ANA Close-Hat
308	<b>OHHDgAna</b>	DIGI-ANA Open-Hat
309	<b>FHHaco1</b>	Acoustic Foot-Hat

No.	Affichage	Nom
310	FHHaco2	Acoustic Short Foot
311	FHHAnalg	Analog Foot-Hat
312	CHHBend	Bend Down Close-Hat
313	OHHBend	Bend Down Open-Hat
314	FHHBend	Bend Down Foot-Hat
400	CYMCrsh1	Crash 1
401	CYMCrsh2	Crash 2
402	CYMCrsh3	Analog Crash
403	CYMCrsh4	Thin Crash
404	CYMSpls1	Splash 1
405	CYMSpls2	Splash 2
406	CYMCrshB	Bend Down Crash
407	CYMChin1	China 1
408	CYMChin2	China 2
409	CYMRide1	Ride 1
410	CYMRide2	Ride 2
411	CYMRide3	Ride 3
412	CYMRideB	Bend Down Ride
413	CYMCup1	Cup
414	CYMCup2	Bend Down Cup
500	EXRim1	Live Rim
501	EXRim2	Live Long Rim
502	EXRim3	Dry Rim
503	EXRimB	Velocity Bend Down Rim
504	EXCwbel1	Cowbell 1
505	EXCwbel2	Analog Cowbell
506	EXCwbelB	Velocity Bend Down Cowbell
507	EXTmbrin	Live Tambourine
508	EXTmbriB	Velocity Bend Down Tambourine
509	EXClap1	Clap
510	EXClap2	Filtered Clap
511	EXClapB	Velocity Bend Down Clap
512	EXClv808	Analog Claves
513	EXSnp909	DIGI-ANA Snap
514	EXCKNoiz	Click Noise
600	High Q	High Q
601	Slap	Slap
602	Scratch1	Scratch Push
603	Scratch2	Scratch Pull
604	Sticks	Sticks
605	SquarClk	Square Click
606	MtrClick	Metronome Click
607	MtrBell	Metronome Bell
608	Tambrin	Tambourine
609	Vibslap	Vibraslap
610	HiBongo	High Bongo
611	LoBongo	Low Bongo
612	MtHiCong	Mute High Conga
613	HiConga1	Open High Conga 1
614	HiConga2	Open High Conga 2
615	LoConga	Low Conga

No.	Affichage	Nom
616	HiTimbal	High Timbale
617	LoTimbal	Low Timbale
618	HiAgogo	High Agogo
619	LoAgogo	Low Agogo
620	Cabasa	Cabasa
621	Maracas	Maracas
622	Whistle1	Short High Whistle
623	Whistle2	Long Whistle
624	GuiroS	Short Guiro
625	GuiroL	Long Guiro
626	Clave	Claves
627	WoodBlkH	High Wood Block
628	WoodBlkL	Low Wood Block
629	Cuica Mt	Mute Cuica
630	Cuica Op	Open Cuica
631	MtTrangl	Mute Triangle
632	OpTrangl	Open Triangle
633	Shaker	Shaker
634	JingBell	Jingle Bell
635	BellTree	Bell Tree
636	Castanet	Castanets
637	MtSurdo	Mute Surdo
638	OpSurdo	Open Surdo
700	FiltSwep	Filter Swept Cymbal
701	Gamelan	Gamelan
702	BassSlid	Bass Slide
703	RevWet1	REV Wet 1
704	RevWet2	REV Wet 2
705	Bell	Bell
706	Odaiko	Odaiko
707	ChuDaiko	ChuDaiko
708	Oedo	Oedo
709	Temple	Chinese Temple
710	Mokugyo	Mokugyo
711	Clock	Huge Clock
712	UFO	UFO
713	DoorClos	Door Close
714	DoorOpen	Door Open
715	Kishimi	Kishimi
716	Sliding	Sliding
717	Engine	Engine Cell
718	Sonar	Sonar
719	Space	Space
720	Sequence	Sequence
721	Minor7	Minor7
722	Major7	Major7

## Liste des phrases

			No.	NOM	COMMENTAIRE	
<b>Rhythm</b>	01 Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Boucle de batterie1	
			2	Ry-01-1B	Boucle de batterie2	
			3	Ry-01-1C	Break de batterie1	
			4	Ry-01-1D	Variation de batterie1	
			5	Ry-01-1E	Break de batterie2	
			6	Ry-01-1F	Variation de batterie2	
			7	Ry-01-1G	Final de batterie	
		2	8	Ry-01-2A	Intro de batterie	
			9	Ry-01-2B	Boucle de batterie1	
			10	Ry-01-2C	Boucle de batterie2	
			11	Ry-01-2D	Cassure rythmique de batterie	
			12	Ry-01-2E	Variation de batterie1	
			13	Ry-01-2F	Break de batterie	
			14	Ry-01-2G	Variation de batterie2	
	02 Beats Variation			15	Ry-02-1A	Boucle de batterie1
				16	Ry-02-1B	Boucle de batterie2
	03 Breakbeats			17	Ry-03-1A	Boucle de batterie1
				18	Ry-03-1B	Boucle de batterie2
				19	Ry-03-1C	Boucle de batterie3
				20	Ry-03-1D	Boucle de batterie4
				21	Ry-03-1E	Boucle de batterie5
	04 Latin Loops	1		22	Ry-04-1A	Boucle de percussions1
				23	Ry-04-1B	Boucle de percussions2
				24	Ry-04-1C	Boucle de percussions3
				25	Ry-04-1D	Boucle de percussions4
		2		26	Ry-04-2A	Boucle de percussions1
				27	Ry-04-2B	Boucle de percussions2
				28	Ry-04-2C	Boucle de percussions3
				29	Ry-04-2D	Boucle de percussions4
		3		30	Ry-04-3A	Boucle de percussions1
				31	Ry-04-3B	Boucle de percussions2
	05 Indian Loops			32	Ry-05-1A	Boucle percus asiatiques1-1
				33	Ry-05-1B	Boucle percus asiatiques1-2
				34	Ry-05-1C	Boucle percus asiatiques1-3
				35	Ry-05-1D	Boucle percus asiatiques2
				36	Ry-05-1E	Boucle percus asiatiques3
<b>Songs</b>	01 Hardcore Loop	1	37	Sg-01-1A	Boucle de batterie Industrial	
			38	Sg-01-1B	Break Industrial	
			39	Sg-01-1C	Break Industrial G&B	
			40	Sg-01-1D	Guitare Industrial	
		2	41	Sg-01-2A	Boucle de batterie BigBeat	
			42	Sg-01-2B	Boucle de basse BigBeat	
			43	Sg-01-2C	Boucle d'effet BigBeat	
	02 Kontrol Variations	1	44	Sg-02-1A	Piste Hiphop 1-1	
			45	Sg-02-1B	Piste Hiphop 1-2	
		2	46	Sg-02-2A	Piste Hiphop 2-1	
			47	Sg-02-2B	Piste Hiphop 2-2	
	03 Drum Bass Loops	1	48	Sg-03-1A	Boucle de batterie	
			49	Sg-03-1B	Boucle de basse	
	04 Reggae Variations	1	50	Sg-04-1A	Boucle de batterie Dub	
			51	Sg-04-1B	Boucle de basse Dub	
			52	Sg-04-1C	Boucle de guitare Dub	
		2	53	Sg-04-2A	Boucle de batterie Dub	
			54	Sg-04-2B	Boucle de basse Dub	
			55	Sg-04-2C	Boucle de guitare solo Dub	

		No.	NOM	COMMENTAIRE
<b>Bass</b>	01 in A	56	EB-01-1A	Boucle de funk ancien1
		57	EB-01-1B	Boucle de funk ancien2
	02 in B	58	EB-02-1A	Boucle de basse à l'ancienne1
		59	EB-02-1B	Boucle de basse à l'ancienne2
	03 in C	60	EB-03-1A	Boucle de basse House
		61	EB-03-1B	Boucle de basse Pops
	03 in D	62	EB-04-1A	Boucle de basse Funk1
		63	EB-04-1B	Boucle de basse Funk2
	05 in E	64	EB-05-1A	Boucle de basse Dark1-1
		65	EB-05-1B	Boucle de basse Dark1-2
06 in G	66	EB-06-1A	Boucle de basse Funk1-1	
	67	EB-06-1B	Boucle de basse Funk1-2	
<b>Guitar</b>		68	Gt-01-1A	Boucle de guit. ac. en A
		69	Gt-01-1B	Boucle de guit. ac. en Am
		70	Gt-01-1C	Boucle de guit. élec. en Cm
		71	Gt-01-1D	Boucle de guit. Rockbilly en Am
		72	Gt-01-1E	Boucle de guit. funk en A7#9
		73	Gt-01-1F	Boucle de guit. funk en Dm9
		74	Gt-01-1G	Boucle de guit. hard rock en Bm
		75	Gt-01-1H	Boucle de guit. rock en Am
<b>Analog</b>	SynBass	76	AG-01-1A	Boucle de basse analogique1
		77	AG-01-1B	Boucle de basse synthé1
		78	AG-01-1C	Boucle de basse synthé2
		79	AG-01-1D	Boucle de basse synthé3
		80	AG-01-1E	Boucle de basse analogique2
		81	AG-01-1F	Boucle de basse analogique3
		82	AG-01-1G	Boucle de basse synthé4
		SynRhythm	83	AG-02-1A
	84		AG-02-1B	Boucle de synthé2
	85		AG-02-1C	Boucle de synthé3
	86		AG-02-1D	Boucle de synthé4
	87		AG-02-1E	Boucle de synthé5
	88		AG-02-1F	Boucle de synthé6
	SynTextures	89	AG-03-1A	Boucle de synthé & cordes
90		AG-03-1B	Boucle de cordes1	
91		AG-03-1C	Boucle de cordes2	
92		AG-03-1D	Boucle de cordes3	
<b>FX loops</b>		93	FX-01-1A	Boucle d'effet spécial1
		94	FX-01-1B	Boucle d'effet spécial2
		95	FX-01-1C	Boucle d'effet spécial3
		96	FX-01-1D	Boucle d'effet spécial4

Avec les réglages d'usine par défaut, le projet 001 contient ces phrases.

## Contenu du disque dur du MRS-1266

---

Il y a deux partitions sur le disque dur interne du MRS-1266, nommées "MRS-FAC" et "MRS-USR".

La partition "MRS-FAC" contient les fichiers servant à la maintenance du disque dur. Par conséquent, ne touchez pas à ces fichiers

Les fichiers et dossiers suivants sont situés dans la partition "MRS-USR"

### ● Dossier PRJINIT

Contient des données telles que les données de morceau rythmique/Pattern rythmique et les données de kit rythmique qui sont lues lors de la création d'un nouveau projet. Les fichiers suivants sont situés dans ce dossier.

#### **PRJDATA.INI**

Données de projet

#### **RHYTHM.SEQ**

Données de Pattern rythmique et morceau rythmique

#### **DRUMKITS.ZDR**

Données de kit de batterie

### ● Dossier SYS

Contient le fichier relatif au système. Le fichier suivant est situé dans ce dossier.

#### **MAC\_PRM.INI**

Numéro du dernier projet édité

### ● Dossier PROJxxx

Contient les données individuelles de chaque projet. Les fichiers suivants sont situés dans ce dossier.

#### **TRACKx\_x.DAT**

Données audio pour chaque piste/V-take

#### **PHRASExx.PH**

Données audio pour chaque phrase (mono ou canal stéréo gauche)

#### **PHRASExx.PHR**

Données audio pour chaque phrase (canal stéréo droit)

#### **LOOPxx.TXT**

Données de formule saisies lors de la création de boucles de phrases

#### **PRJDATA.INI**

Données de réglage de projet

#### **DRUMKITS.ZDR**

Données de kit de batterie

#### **RHYTHM.SEQ**

Données de Pattern rythmique et morceau rythmique

### ● Dossier WAV\_AIFF

Dossier de stockage des fichiers WAV/AIFF. Utilisé lors de l'importation de phrases depuis le disque dur interne.

Pour utiliser ce dossier, installez la carte USB optionnelle (UIB-01) et copiez des fichiers WAV/AIFF depuis un ordinateur.

### ● SOUNDS.ZSD

Données de son de kit de batterie/programme de basse

### ● SYSTEM.ZEX

Fichier système du MRS-1266

---

## Compatibilité avec la gamme MRS-1044

---

Le MRS-1266 peut lire les projets créés sur un appareil de la gamme MRS-1044 mais seulement une partie des données. Toutefois, les projets créés sur le MRS-1266 ne peuvent eux pas être lus par les appareils de la gamme MRS-1044.

## Equipment MIDI

---

### 1. Recognized Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	vv	Note Off kk: note number vv: velocity will be ignored
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number ( See NOTE 1 ) vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: expression value
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset All Controllers
BnH	7BH	xx	All Notes Off
CnH	pp		Program Change pp: program number
EnH	ll	hh	Pitch Bend Change hhl: pitch bend value

NOTE: n = MIDI Channel Number ( 0 - F )

- Note On messages can be recorded into a rhythm pattern.

### 2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off
CnH	pp		Program Change pp: program number
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number ( 0 - F )

### 3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

## Tableau d'équipement MIDI

[HardDisk Recorder ]  
Model MRS-1266

MIDI Implementation Chart

Date : 19.Aug.,2002  
Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	12-75 *****	12-75	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11  120 121	Volume Expression  All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	True #	o *****	o 0-127	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      o : Yes  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF, MONO      x : No

## Index

### Symboles /Chiffres

(	72, 92
)	72, 92
+	72, 92
x	72, 92
6TR REC (mode)	47

### A

A-B repeat (fonction)	51
Accord (information d')	25
Saisie	25
Suppression	27
Accord (type d')	94
Changement	27
ADJUST BAR	74
ADJUST BAR&LEN	74
ADJUST OFF	74
AIFF (fichier)	65
Album	129
Algorithmes	29, 118
Auto punch-in/out	41

### B

Bouclage de phrases	65
Chargement d'une phrase	66
Copier une phrase	71
Créer une boucle de phrases	71
Ecrire une boucle de phrases sur une piste	73
Importer un fichier WAV/AIFF	68
Importer une phrase depuis un autre projet	69
Importer une V-take depuis le projet actuel	66
Réglage des paramètres	69
Saisie de formules	71
Boucle de phrases	65
BsPRG	90, 96
BsVOL	90, 96

### C

Capture	63
Caractéristiques	160
CD (Création)	129
Enregistrer un album	131
Enregistrer un projet	130
Lire un CD audio	133
CD audio	133
Charger des données depuis	137
Lecture analogique	133
Lecture numérique	133
CD-R/RW (disque)	129
Finalisation	136

Charger un projet depuis un CD-R/RW	144
Sauvegarde d'un projet sur CD-R/RW	142
Sauvegarder tous les projets sur CD-R/RW	143
CD-R/RW (Graveur)	
Installation	17
CD-RW (disque)	
Effacer un CD-RW	135
Changement de commande	146
Changement de programme	146, 149
Chargement	
Projet	139
Projet depuis un CD-R/RW	144
CHORD	90, 96
Chorus/delay	125
Chromatique	103
Clic d'horloge	105
Connexions	15, 16
Copie	
Kit de batterie	113
Mesure spécifique d'un morceau rythmique	97
Morceau rythmique	98
Pattern rythmique	110
Phrase	71
Projet	140
V-take	62
Copie numérique	155
Couplage stéréo	81

### D

Démonstration	19
Déplacement	
Déplacer une plage spécifiée	56
Déplacer une V-take	62
Déplacer et supprimer une plage spécifiée	57
Disque dur	
Contenu	185
Maintenance	157
Données audio	129
DrKIT	90, 96
DrVOL	90, 96
Durée	107

### E

Ecoute de contrôle (signal d')	
Appliquer l'effet	124
Ecriture	
Ecriture d'une boucle de phrase sur une piste	73
Edition de piste	54
Capture de pistes	63
Changement d'une plage de données spécifiée	60
Copie d'une plage de données spécifiée	55
Copie d'une V-take	62
Déplacement d'une plage de données spécifiée	56

Déplacement d'une V-take	62	Finalisation	129, 136
Echange de V-takes	63	Fonction accordeur	154
Edition par V-takes	61	Formule (saisie numérique de)	71
Effacement d'une plage de données spécifiée	57	<b>G</b>	
Effacement d'une V-take	62	Gamme chromatique	103
Fondu Fade-in/out d'une plage de données spécifiée	58	Gamme majeure	103
Inversion d'une plage de données spécifiée	59	Gamme mineure	103
Permutation des données de piste et des données capturées	64	<b>H</b>	
Ré-écriture de données	54	Horloge	146, 148
Tronquer une plage de données spécifiée	57	<b>I</b>	
<b>Effacer</b>		Importer	
Disque CD-RW	135	Depuis un CD audio	137
Le jeu de tous les pads	102, 104	Un Patch depuis un autre Projet	128
Les notes d'un pad spécifique	102, 104	In (Point)	41
Morceau rythmique	99	Indicateurs de niveau	156
Projet	140	Initialisation d'usine	158
Pattern rythmique	111	Inversion	
V-take	62	Plage de données spécifiée	59
<b>Effet</b>	117	<b>K</b>	
Importer un Patch depuis un autre projet	128	Kit de batterie	86
<b>Effet par boucle d'envoi/retour</b>	11, 117, 125	Affecter un nom	113
Editer un Patch	126	Changer le son et les réglages de chaque pad	111
Editer un nom de Patch	127	Copier un kit	113
Emploi	35	Créer votre propre kit de batterie	111
Patch	125	<b>L</b>	
Réglage du niveau d'envoi	35	Liste des kits de batterie/programmes de basse	179
Sélection d'un patch	35, 125	Liste des Patches d'effets	172
Stocker un Patch	127	Liste des Patterns	177
<b>Effet par insertion</b>	11, 117	Liste des phrases	183
Changement du point d'insertion	119, 36	Localisation (Fonction)	40
Edition d'un Patch	121	<b>M</b>	
Edition d'un nom de Patch	123	Marqueur	49
Sélection d'un Patch	29, 36, 119	Marqueur (Fonction)	
Routage du signal	120	Localisation d'un marqueur	50
<b>Enregistrement</b>		Suppression d'un marqueur	50
Enregistrer la première piste	28	Mémorisation d'un Patch	123
Multipiste	32	Métronome	115
<b>Enregistrement rythmique</b>	48	MIDI	146
EQ HIGH (touche)	34	Canal MIDI de batterie/basse	148
EQ LOW (touche)	34	Changement de commande	146
<b>Etirement/compression temporelle</b>		Changement de programme	146, 149
Plage de données spécifiée	60	Changer les réglages	147
<b>EV</b>	90	Horloge MIDI	146, 148
<b>F</b>		Note On/Off	146
Façade	12	Song Position Pointer	146, 149
Face arrière	14	Start/Stop/Continue	146, 149
Connexions	15		
Face avant	14		
Fade-in/out	58		
FAST (méthode)	92		

MIDI (Canal) .....	148	Paramètres .....	118
MIDI (Équipement) .....	186	Paramètres d'effet .....	125
MIDI (Tableau d'équipement) .....	187	Patch .....	118
MIDI IN (Connecteur) .....	146	Effet par insertion .....	118
MIDI OUT (Connecteur) .....	146	Patch (Niveau) .....	118
Mise hors tension .....	20	Pattern rythmique .....	86
Mise sous tension .....	19	Changement .....	25
Mixage .....	33	Changer de kit de batterie/programme de basse ..	89
Mixage (Fonction) .....	42	Changer le tempo .....	88
Mixer .....	75	Copie .....	110
Mixer d'entrées .....	75	Création d'un Pattern rythmique original .....	100
Affecter un signal entrant à une piste .....	76	Editer le nom d'un Pattern rythmique .....	110
Ajuster le panoramique et la balance .....	78	Effacer les notes produites par un pad spécifique	102, 104
Fonctionnement .....	76	Effacer le jeu de tous les pads .....	102, 104
Régler l'intensité des effets en boucle .....	78	Effacer un Pattern rythmique .....	25, 111
Mixer de pistes .....	75	Importation depuis un autre projet .....	114
Coupler les voies impaires et paires .....	81	Programmation en temps réel .....	101
Procédure de base .....	79	Programmation pas à pas .....	105
Régler l'intensité de la boucle d'effet .....	80	Régler l'information d'accord .....	108
Régler le volume, le panoramique et l'égalisation	79	Régler la balance de volume de batterie/basse ..	109
Solo .....	82	Sélectionner et faire jouer un pattern rythmique ..	88
Mode morceau rythmique .....	87	Pédale commutateur .....	153
Mode Pattern rythmique .....	87	Phrase .....	66
Module d'effets .....	118	Piste .....	9
Morceau rythmique .....	87, 89	Piste de basse .....	86
Copier .....	98	Piste de batterie .....	86
Copier une mesure .....	97	Programmation pas à pas .....	105
Editer un nom de morceau rythmique .....	99	Piste Master .....	42
Effacer .....	99	Lecture .....	44
Importer depuis un autre Projet .....	114	Enregistrement .....	36, 10
Lecture .....	96	Pré-compte .....	115
Méthode FAST .....	92	Preview (Fonction) .....	52
Programmation pas à pas .....	90	Problèmes avec la section rythmique .....	162
Saisie des Patterns rythmiques .....	89	Problème avec le graveur de CD-R/RW .....	163
Sélection .....	89	Problèmes avec le MIDI .....	162
Transposer tout le morceau rythmique .....	98	Problèmes avec les effets .....	161
Multipiste (enregistrement) .....	32	Problèmes durant l'enregistrement .....	161
		Problèmes durant la lecture .....	161
<b>N</b>		Programmation en temps réel .....	101
Niveau d'enregistrement .....	28	Programmation pas à pas .....	107
NORMAL .....	135	Morceau rythmique .....	90
Note on/off .....	146	Pattern rythmique .....	105
		Programme de basse .....	86
<b>O</b>		Projet .....	138
Out (Point) .....	41	Charger un fichier SMF .....	150
		Charger un projet .....	139
<b>P</b>		Charger un projet depuis un CD-R/RW .....	143
Pad .....	115, 116	Contrôler la taille d'un projet .....	139
Changer le son et les réglages de chaque pad .....	111	Copier un projet .....	140
Régler la sensibilité des pads .....	115	Créer un nouveau projet .....	139
Pads (Groupe de) .....	112	Editer le nom du projet .....	141
Régler le volume de chaque pad avec les faders ..	116	Effacer un projet .....	140
Régler la sensibilité des pads .....	115	Protéger/déprotéger un projet .....	141
		Sauvegarde d'un projet sur CD-R/RW .....	139

PTN . . . . .	90	Section transport. . . . .	13
Ptn . . . . .	96	Sensibilité d'entrée . . . . .	28
Punch-in/out (Fonction)		SMF . . . . .	146
Auto punch-in/out . . . . .	41	Charger un SMF dans un projet. . . . .	150
Punch-in/out manuel . . . . .	40	Lecture . . . . .	152
		Sélection de sortie . . . . .	151
<b>Q</b>		SMF (Lecteur de). . . . .	150
Quantification . . . . .	107	Solo (Fonction) . . . . .	82
QUICK . . . . .	135	Song Position Pointer . . . . .	146, 149
		Standard MIDI file . . . . .	146
<b>R</b>		Start/Stop/Continue . . . . .	146, 149
Réglage de l'égalisation . . . . .	34	STEREO SUB OUT (prise). . . . .	156
Réglage de la valeur de panoramique . . . . .	33		
Réglage du volume . . . . .	33	<b>T</b>	
Répertoire . . . . .	142	Tempo . . . . .	90, 96
Report (fonction). . . . .	45	Tempo	
Report		Changer le tempo du morceau rythmique . . . . .	88
Fonctionnement. . . . .	46	TimSig . . . . .	90, 96
Réglages . . . . .	45	Tonique . . . . .	94
Reproduction répétitive . . . . .	51	Changement . . . . .	27
Reverb . . . . .	125	Touches de statut . . . . .	30
ROOT . . . . .	90, 96	Types d'effet/Liste des paramètres . . . . .	164
Routage du signal entrant . . . . .	30		
		<b>V</b>	
<b>S</b>		V-take . . . . .	10, 38
Sauvegarde. . . . .	142	Changement . . . . .	38
Tous les projets sur un CD-R/RW . . . . .	143	Copie . . . . .	62
Un projet sur un CD-R/RW . . . . .	142	Déplacement . . . . .	62
Scandisk . . . . .	158	Edition du nom . . . . .	38
Scène (Fonction). . . . .	82	Permutation . . . . .	63
Scène			
Changement automatique . . . . .	83	<b>W</b>	
Rappel . . . . .	83	WAV (Fichier) . . . . .	65
Sauvegarde . . . . .	82		
Supprimer certains paramètres . . . . .	84		
SCMS . . . . .	155		
Scrub (Fonction) . . . . .	52		
Changement des réglages . . . . .	52		
Section afficheur. . . . .	12		
Section d'entrée/sortie . . . . .	14		
Section de contrôle . . . . .	13		
Section enregistreur . . . . .	9		
Section effet . . . . .	11, 12		
Section INPUT . . . . .	12		
Section mixer . . . . .	10		
Section rythmique. . . . .	10, 13, 86		
Changer la longueur du pré-compte . . . . .	115		
Changer le volume du métronome . . . . .	115		
Changer les réglages . . . . .	114		
Contrôler la mémoire restant disponible. . . . .	116		
Régler la sensibilité des pads . . . . .	115		
Régler le volume de chaque pad avec le fader . . . . .	116		
Section TRACK PARAMETER. . . . .	13		



**ZOOM CORPORATION**

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

Téléphone: +81-42-369-7116 Fax: +81-42-369-7115

Site web: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-1266- 5003-1