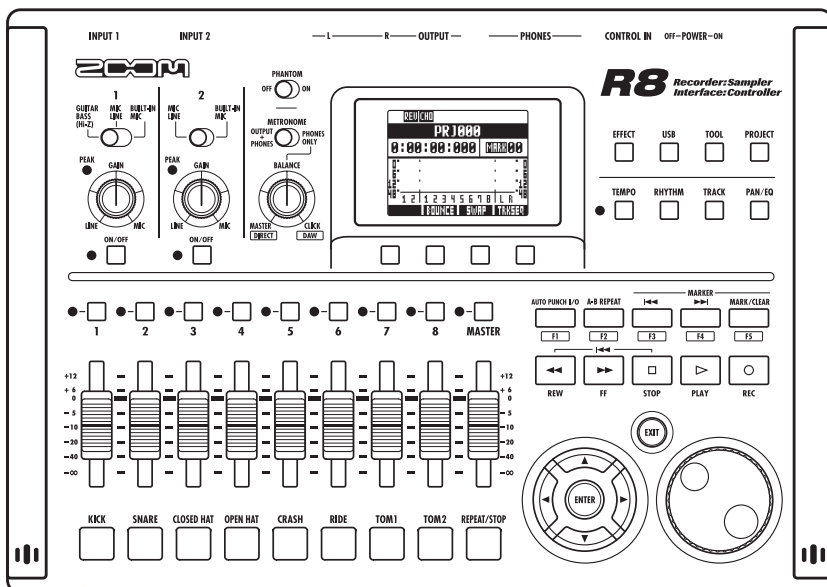


# R8 Recorder: Sampler Interface: Controller



## MODE D'EMPLOI

# zoom



© ZOOM Corporation

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



# Précautions de sécurité et d'emploi

## PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :

	Risque de blessures sérieuses voire mortelles
	Risque de blessures corporelles et de dommages pour l'équipement.

Autres symboles

	Actions requises (obligatoires)
	Actions interdites

### Danger

#### Fonctionnement avec adaptateur secteur

- ❗ Avec cette unité, n'utilisez qu'un adaptateur secteur AD-17 ZOOM.
- ❗ N'utilisez pas l'adaptateur avec une prise ou un cordon de tension non adaptée. Avant d'utiliser ce produit dans d'autres pays (ou régions) où la tension du secteur est différente, consultez toujours un revendeur ZOOM et employez l'adaptateur secteur adéquat.

#### Fonctionnement sur piles

- ❗ Utilisez 4 piles AA 1,5 volts conventionnelles (alcalines ou nickel-hydrure de métal).
- ❗ Lisez attentivement les étiquettes d'avertissement des piles.
- ❗ Quand vous utilisez l'unité, le compartiment des piles doit toujours être fermé.

#### Modifications

- ❗ N'ouvrez jamais le boîtier et ne tentez jamais de modifier le produit.

### Précautions

#### Manipulation du produit

- ❗ Ne laissez pas tomber l'unité, ne la heurtez pas et ne lui appliquez pas une force excessive.
- ❗ Veillez à ne pas y laisser entrer d'objets étrangers ni de liquide.

#### Environnement de fonctionnement

- ❗ Ne pas utiliser en cas de températures extrêmes, hautes ou basses.
- ❗ Ne pas utiliser près de chauffages, de poêles et autres sources de chaleur.
- ❗ Ne pas utiliser en cas de très forte humidité ou d'éclaboussures.
- ❗ Ne pas utiliser dans des lieux soumis à des vibrations excessives.
- ❗ Ne pas utiliser dans des lieux où règne une poussière excessive ou du sable.

#### Manipulation de l'adaptateur secteur

- ❗ Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, tirez toujours sur le boîtier de l'adaptateur.
- ❗ Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

#### Manipulation des piles

- ❗ Installez les piles avec la bonne orientation +/-.
- ❗ Utilisez le type de pile spécifié. Ne mélangez pas piles neuves et anciennes ni des piles de marques ou types différents.
- ❗ En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil. Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et ses contacts pour retirer tout résidu de pile.

#### Connexion des câbles aux prises d'entrée/sortie

- ❗ Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles.
- ❗ Débranchez toujours tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'unité.

#### Volume

- ❗ N'utilisez pas le produit à fort volume durant longtemps.

## Précautions d'emploi

#### Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, le **RS** a été conçu afin de minimiser l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil et les interférences électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé à proximité. Si cela se produit, éloignez le **RS** de l'autre appareil.

Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris le **RS**, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Prenez toujours toutes vos précautions.

#### Nettoyage



Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer les faces de l'appareil si elles sont sales. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré. N'utilisez jamais de nettoyeurs abrasifs, de cires ou de solvants, y compris alcool, benzène et diluant pour peinture.

#### Mauvais fonctionnement

Si l'appareil est cassé ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, basculez l'interrupteur d'alimentation sur OFF et débranchez les autres câbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'appareil ou le SAV Zoom avec les informations suivantes : modèle, numéro de série du produit et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

#### Copyrights

Hormis pour une utilisation personnelle, l'enregistrement non autorisé de sources soumises à copyright, dont CD, disques, cassettes, produits vidéo et radiotélédiffusion, est interdit. Zoom Corporation n'assume aucune responsabilité vis à vis des conséquences relatives aux infractions aux lois sur les droits d'auteur.

- Les symboles SD  et SDHC  sont des marques commerciales.
- Windows® et Windows Vista® sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®.
- Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc.
- Steinberg et Cubase sont des marques commerciales ou déposées de Steinberg Media Technologies GmbH Inc.
- Tous les autres noms de produit, marque et société mentionnés dans cette documentation sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
- Toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

# Introduction

Veillez lire attentivement la totalité ce mode d'emploi afin de bien comprendre les fonctions du **RB** et pouvoir l'exploiter longtemps. Après l'avoir lu, veuillez le conserver avec la garantie en lieu sûr. Veuillez noter que certains détails peuvent avoir été changés sans préavis dans le but d'améliorer le produit.

Merci beaucoup d'avoir choisi le **RB ZOOM**, que nous appellerons simplement **RB** dans ce mode d'emploi. Le **RB** a les caractéristiques suivantes.

## ■ Enregistreur multipiste utilisant des cartes SDHC pouvant atteindre 32 Go

Le **RB** est un enregistreur 8 pistes acceptant les cartes SDHC jusqu'à 32 Go. Après avoir enregistré en PCM linéaire (format WAV) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1/48 kHz en 16/24 bits, vous pouvez transférer les fichiers enregistrés sur votre ordinateur pour les utiliser dans votre logiciel station de travail audio numérique (que nous appellerons dorénavant DAW, de l'anglais Digital Audio Workstation).

## ■ Interface audio USB 2.0 haute vitesse

Vous pouvez utiliser le **RB** et ses diverses prises d'entrée et de sortie comme une interface audio USB 2.0 haute vitesse pouvant gérer 2 entrées et 2 sorties jusqu'en 24 bits et 96 kHz. Vous pouvez même utiliser ses effets (en 44,1 kHz uniquement) et il peut aussi être alimenté par le bus USB.

(Voir le mode d'emploi de l'interface audio sur la carte SD fournie pour plus d'informations.)

## Surface de contrôle pour logiciel DAW

Le **RB** peut être raccordé à un ordinateur par un câble USB et servir de surface de contrôle pour un logiciel DAW. Vous pouvez commander ses fonctions de transport, qu'il s'agisse des touches de lecture, d'enregistrement ou d'arrêt, et contrôler physiquement les faders affichés à l'écran. Vous pouvez aussi assigner différentes fonctions de la DAW aux touches de fonction F1–F5 (les fonctions assignables dépendent du logiciel DAW).

(Voir le mode d'emploi de l'interface audio sur la carte SD fournie pour plus d'informations.)

## ■ Gère diverses sources d'entrée dont les guitares, microphones et équipements de niveau ligne

Le **RB** a deux prises d'entrée mixtes acceptant les connecteurs XLR et les fiches jack standard. Les deux peuvent fournir une alimentation fantôme (24 ou 48 V) et une peut gérer l'entrée haute impédance. En plus des guitares et basses à haute impédance, les entrées peuvent accepter tous les types de sources, y compris les microphones dynamiques et à condensateur, les synthétiseurs et autres instruments de niveau ligne. Les microphones à hautes performances intégrés sont pratiques pour enregistrer les guitares acoustiques et les voix.

(Voir "Connexion d'instruments" en P.21.)

## ■ Échantillonneur ("sampler") à 8 pads et 8 voix

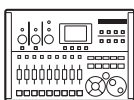
Utilisez l'échantillonneur pour assigner des sons à chaque piste (pad) et créer des boucles. Jouez en temps réel sur les pads, et créez même un morceau complet en combinant des boucles. En enchaînant simplement des boucles de batterie fournies sur la carte SD incluse, tout le monde peut facilement créer des parties d'accompagnement de qualité professionnelle et des pistes basiques. L'enregistreur et l'échantillonneur fonctionnent ensemble de façon transparente, donc vous pouvez enregistrer de l'audio sur d'autres pistes tout en écoutant la lecture de boucles.

(Voir "Emploi de l'échantillonneur pour faire des morceaux" en P.60.)

## Vérification des articles fournis

L'emballage contient les articles suivants. Veuillez les vérifier.

Le **RB**



Carte SD



Câble USB



Adaptateur secteur (AD-17 ZOOM)



Feuille de code d'accès au téléchargement de Cubase LE



Mode d'emploi (ce document)



Guide de prise en main de Cubase LE 5



Note : le mode d'emploi de l'interface audio (PDF) est sur la carte SD.

# Sommaire

<b>Précautions de sécurité et d'emploi</b> . . . . .	2
<b>Introduction</b> . . . . .	3
Vérification des articles fournis . . . . .	3
<b>Sommaire</b> . . . . .	4
<b>Agencement et fonctions des différentes faces</b> . . . . .	6
<b>Vue d'ensemble des sélecteurs et des touches</b> . . . . .	8
<b>Informations affichées</b> . . . . .	9
<b>Vue d'ensemble du fonctionnement</b> . . . . .	10
<b>Connexions</b> . . . . .	12
<b>Installation d'une carte SD</b> . . . . .	13
<b>Mise sous tension de l'appareil</b> . . . . .	14
<b>Mise sous et hors tension</b> . . . . .	15
<b>Réglage de la date et de l'heure</b> . . . . .	15
<b>Enregistrement et lecture</b> . . . . .	16
Vue d'ensemble de l'enregistreur . . . . .	16
Préparation avant l'enregistrement . . . . .	17
Création d'un nouveau projet . . . . .	17
Changement de la signature rythmique . . . . .	18
Réglage du tempo . . . . .	19
Emploi du métronome . . . . .	20
Enregistrement de la première piste . . . . .	21
Branchement d'instruments . . . . .	21
Réglage du gain d'entrée . . . . .	22
Emploi d'effets par insertion . . . . .	23
Réglage du niveau d'enregistrement . . . . .	24
Sélection de la piste à enregistrer . . . . .	25
Enregistrement . . . . .	26
Ré-enregistrement . . . . .	26
Enregistrement dans un nouveau fichier . . . . .	27
Lecture des enregistrements . . . . .	27
Superposition (overdub) . . . . .	28
Enregistrement stéréo (couplage stéréo) . . . . .	29
Changement de la prise à lire . . . . .	30
Échange de pistes . . . . .	31
Ré-enregistrement partiel d'une piste (punch-in/out) . . . . .	32
Punch in/out manuel . . . . .	32
Punch in/out automatique . . . . .	33
Report de plusieurs pistes sur 1–2 pistes (Bounce) . . . . .	34
Déplacement à l'endroit voulu dans un morceau . . . . .	36
Lecture en boucle d'une section spécifique (A-B repeat) . . . . .	38
<b>Mixage</b> . . . . .	40
Vue d'ensemble du mixage . . . . .	40
Réglage du niveau, du panoramique et de l'égaliseur de piste . . . . .	42
Emploi des effets par boucle départ/retour . . . . .	44
Emploi des effets par insertion sur les pistes . . . . .	45
<b>Mixage de réduction</b> . . . . .	46
Emploi d'un effet de mastering . . . . .	46
Mixage dans la piste master . . . . .	47
<b>Emploi de la fonction rythmique</b> . . . . .	48
Vue d'ensemble des fonctions rythmiques . . . . .	48
Pistes de patterns rythmiques . . . . .	49
Changement du pattern à lire . . . . .	49
Changement du kit de batterie . . . . .	49
Emploi des pads pour faire jouer les patterns rythmiques . . . . .	50
Changement de banque . . . . .	50
Répétition de sons (roulement) . . . . .	50
Réglage de sensibilité des pads . . . . .	50
Assignation de patterns rythmiques aux pistes . . . . .	51
Création d'un pattern rythmique . . . . .	52
Préparation à la création d'un pattern rythmique . . . . .	52
Programmation d'un pattern en temps réel . . . . .	53
Programmation pas à pas d'un pattern rythmique . . . . .	54
Copie de patterns rythmiques . . . . .	55
Suppression de patterns rythmiques . . . . .	56
Changement de nom de patterns rythmiques . . . . .	57
Importation de patterns rythmiques d'autres projets . . . . .	58
Réglage du volume et du placement stéréo . . . . .	59

**Emploi de l'échantillonneur . . . . . 60**

Emploi de l'échantillonneur pour faire des morceaux . . . . .	60
Emploi de l'échantillonneur . . . . .	61
Assignation aux pistes des boucles de batterie fournies . . . . .	63
Réglage des boucles . . . . .	64
Mise d'une piste en boucle . . . . .	64
Réglage du segment mis en boucle . . . . .	65
Jeu sur les pads . . . . .	66
Réglage de la méthode de lecture . . . . .	66
Réglage de quantification globale pour corriger les erreurs de timing . . . . .	66
Changement du tempo (BPM) d'une piste . . . . .	67
Changement du tempo sans changement de hauteur . . . . .	68
Coupage des parties inutiles des fichiers audio . . . . .	70
Réglage des fondus entrants et sortants . . . . .	71

**Emploi du séquenceur de pistes . . . . . 72**

Vue d'ensemble du séquenceur de pistes . . . . .	72
Création d'une séquence . . . . .	73
Création d'une séquence en temps réel . . . . .	74
Création d'une séquence pas à pas . . . . .	74
Insertion et suppression de temps . . . . .	76
Lecture d'une séquence . . . . .	78

**Emploi des effets . . . . . 80**

Vue d'ensemble des effets . . . . .	80
Sélection des patches d'effet . . . . .	83
Édition de patches . . . . .	84
Sauvegarde de patches . . . . .	86
Importation de patches d'autres projets . . . . .	87
Changement des noms de patch . . . . .	88
Emploi d'effets pour l'écoute de contrôle seule . . . . .	89

**Travail avec des projets et des fichiers audio . . . . . 90**

Projets et fichiers audio . . . . .	90
Protection d'un projet . . . . .	91
Sélection d'un projet . . . . .	91

Visualisation des informations de projet et de fichier audio . . . . .	92
Copie de projets et de fichiers audio . . . . .	93
Changement des noms de projet et de fichier audio . . . . .	94
Suppression de projets et de fichiers audio . . . . .	95
Division de fichiers audio . . . . .	96
Réglage du format d'enregistrement (résolution en bits) . . . . .	97
Réglage du mode d'enregistrement . . . . .	97
Lecture séquentielle de projets . . . . .	98
Chargement de fichiers audio d'autres projets . . . . .	100

**Emploi de la connexion USB . . . . . 102**

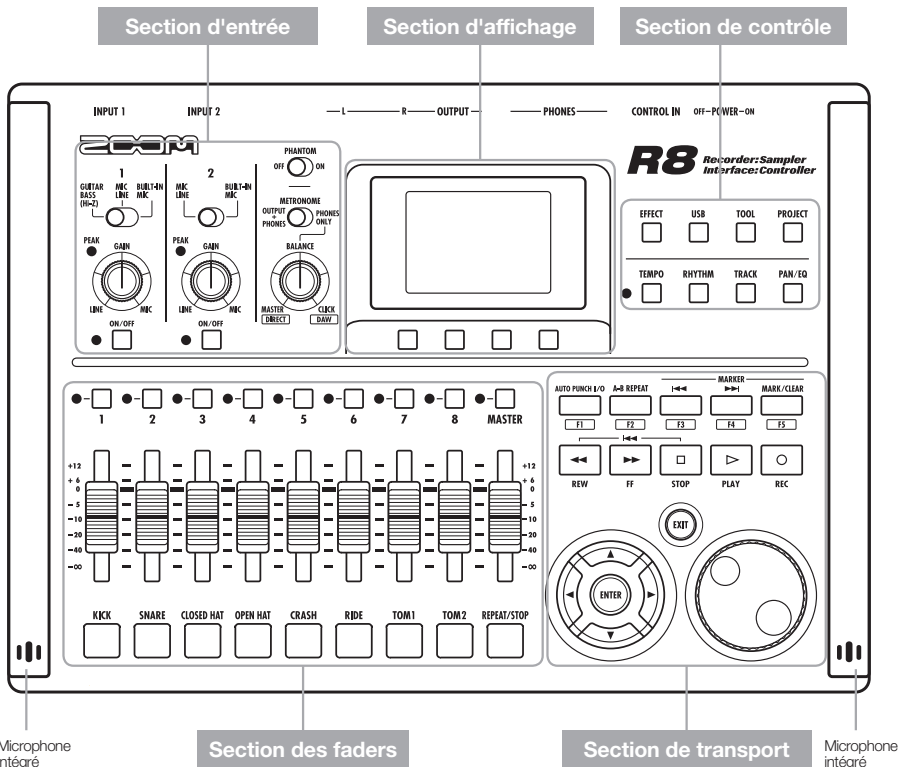
Vue d'ensemble de la fonction USB . . . . .	102
Échange de données avec un ordinateur (lecteur de carte) . . . . .	103
Fonctions d'interface audio et de surface de contrôle . . . . .	105

**Autres fonctions . . . . . 108**

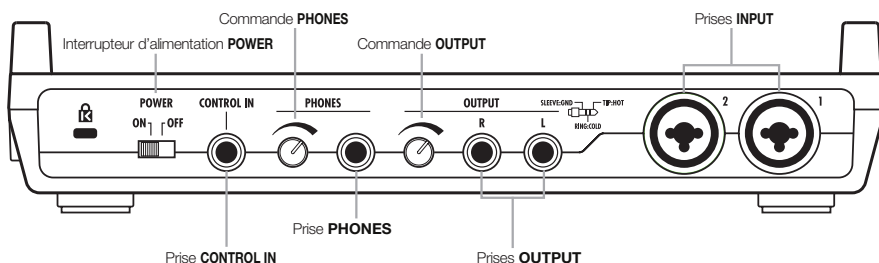
Emploi de l'accordeur . . . . .	108
Réglage de l'écran . . . . .	109
Changement de carte SD avec l'appareil allumé . . . . .	110
Formatage d'une carte SD . . . . .	111
Vérification de l'espace restant sur la carte . . . . .	111
Réglage du type des piles . . . . .	112
Réglage de la tension d'alimentation fantôme . . . . .	112
Emploi d'une pédale commutateur . . . . .	113
Vérification de la version du firmware . . . . .	114
Mise à jour du firmware . . . . .	114

**Liste des patterns rythmiques . . . . . 116****Types et paramètres d'effet . . . . . 118****Liste des patches d'effet . . . . . 129****Liste des messages d'erreur . . . . . 135****Guide de dépannage . . . . . 136****Caractéristiques techniques . . . . . 137****Index . . . . . 138**

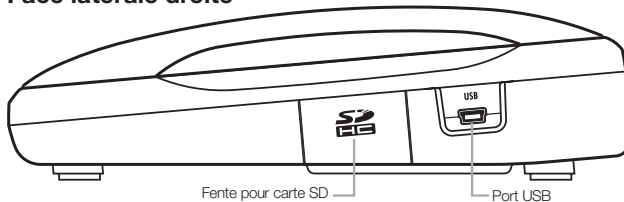
# Agencement et fonctions des différentes faces



## Face arrière



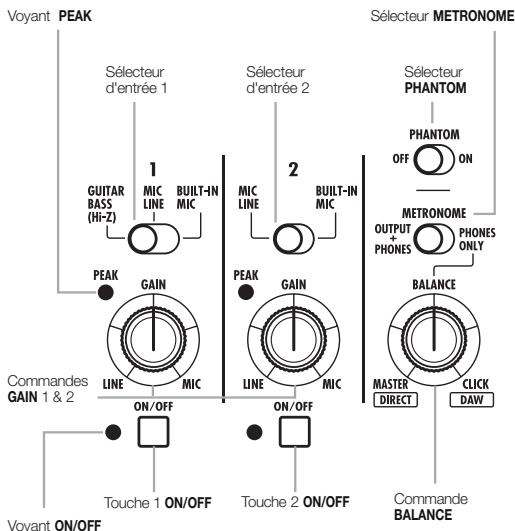
## Face latérale droite



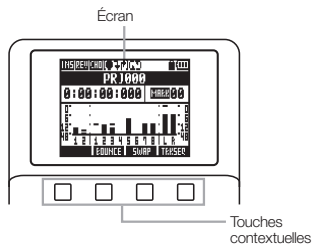
## Face inférieure (non représentée)

Compartiment des piles

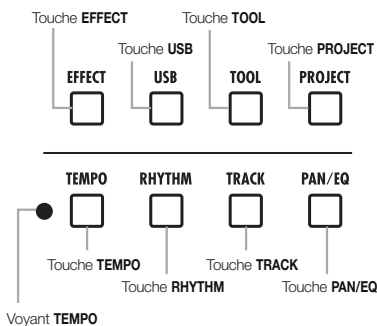
## Section d'entrée



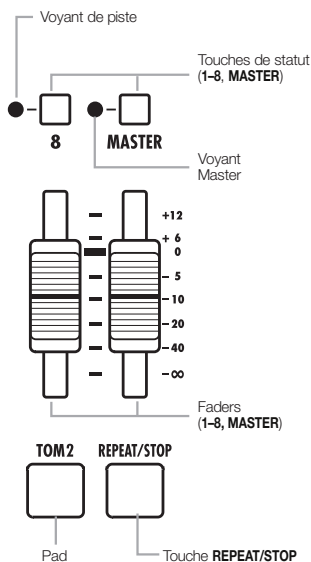
## Section d'affichage



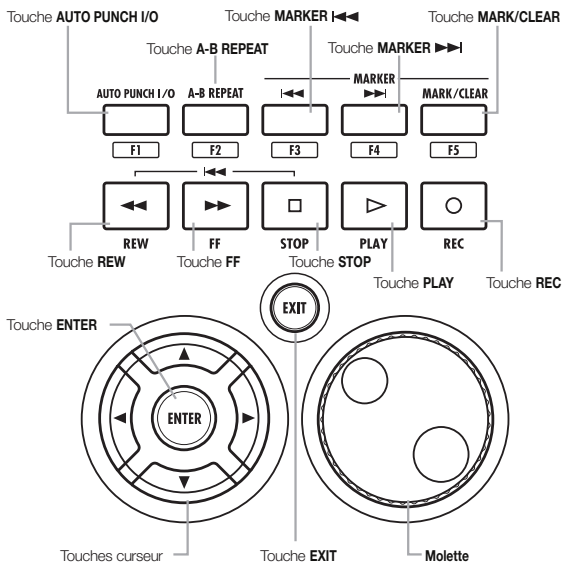
## Section de contrôle



## Section des faders









## Section de transport




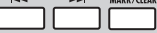




# Vue d'ensemble des sélecteurs et des touches

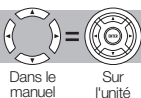
Nous expliquons ici comment utiliser les touches et sélecteurs du **RB**.


## Section de transport

 Touche <b>REC</b>	Ne fonctionne que si des pistes sont armées pour l'enregistrement. • À l'arrêt : arme l'enregistrement. • En armement : désarme l'enregistrement • En lecture : lance l'enregistrement (punch-in/punch-out manuel)
 Touche <b>PLAY</b>	• À l'arrêt : lance la lecture • En armement : lance l'enregistrement
 Touche <b>STOP</b>	• En enregistrement : arrête l'enregistrement • En lecture : arrête la lecture • En armement : stoppe le transport
 Touche <b>FF</b>	• À l'arrêt ou en lecture : avance rapide
 Touche <b>REW</b>	• À l'arrêt ou en lecture : retour rapide • Maintenez <b>STOP</b> et pressez <b>REW</b> pour revenir au début du morceau. 

 Touche <b>ENTER</b>	• Pour valider un réglage
 Touche <b>EXIT</b>	• Appuyez pour revenir en arrière. • Pressez et maintenez pour revenir à l'écran de base.
 <b>Molette</b>	• Permet de vous déplacer dans les menus et de changer les valeurs.
	• Pour définir les marqueurs, les supprimer et y accéder
 	• Réglent/annulent le punch-in/out automatique et la lecture en boucle A-B









## Aspect du curseur





Indications du mode d'emploi	
	Se déplacer dans le menu
	Dans les explications, les directions utilisables sont représentées par des lignes noires.

Les touches de curseur servent à monter, descendre, aller à gauche ou à droite pour choisir des paramètres. Elles sont représentées dans le mode d'emploi comme ci-dessus.







## Section de contrôle

 Touche <b>EFFECT</b>	• Réglages des effets par insertion et boucle envoi/retour
 Touche <b>USB</b>	• Pour utiliser l'interface audio, la surface de contrôle et le lecteur de carte
 Touche <b>TOOL</b>	• Réglages de métronome, accordeur, système et carte SD
 Touche <b>PROJECT</b>	• Pour créer des projets, les paramétrer et travailler avec
 Touche <b>TEMPO</b>	• Pour régler le tempo (clignote en mesure avec le tempo)
 Touche <b>RHYTHM</b>	• Pour lire, créer et paramétrer des patterns rythmiques
 Touche <b>TRACK</b>	• Assignment et réglages des pistes
 Touche <b>PAN/EQ</b>	• Accès aux réglages du mélangeur de pistes

## Section des faders

 Touches de statut des pistes 1-8 :	Changement du statut de piste et voyant-témoin • Vert : lecture • Éteint : coupée • Rouge : enregistrement • Orange : lecture de la piste en boucle ou d'une piste de patterns rythmiques
 Touche de statut <b>MASTER</b>	Changement du statut de piste master et voyant-témoin • Vert : lecture • Éteint : master • Rouge : mixage

## Section d'entrée

 Sélecteur d'entrée 1	• À régler en fonction de l'instrument ou du micro utilisé
 Sélecteur d'entrée 2	• À régler en fonction de l'instrument ou du micro utilisé
 Sélecteur <b>PHANTOM</b>	• Met l'alimentation fantôme <b>en/hors service</b>
 Sélecteur <b>METRONOME</b> Commande <b>BALANCE</b>	• Règle la sortie du métronome. Avec un réglage <b>PHONES ONLY</b> , la commande <b>BALANCE</b> règle la balance interprétation/métronome
 Commandes <b>GAIN</b> 1, 2 Voyants <b>PEAK</b>	• Règle la sensibilité d'entrée • Le voyant s'allume quand l'entrée atteint un niveau causant de la distortion
 Touches <b>ON/OFF</b> 1, 2 Voyants	• Mettent l'entrée <b>en/hors service</b> • Le voyant clignote quand le signal d'enregistrement atteint un niveau causant de la distortion

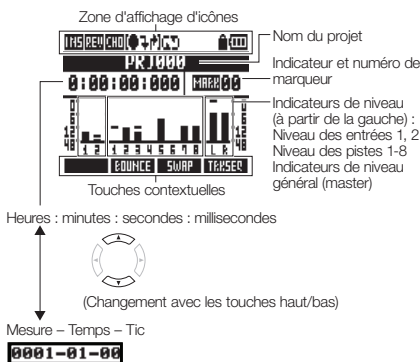


# Informations affichées

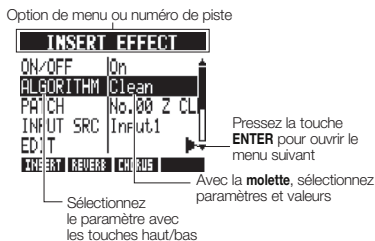
L'écran affiche par exemple les données de projet, le statut de connexion et de fonctionnement comme enregistreur ou interface audio de l'ordinateur, les fonctions disponibles et divers menus.

## Informations affichées à l'écran

Écran de base : affiche le projet en cours



Écran de menu : affiche un menu de fonctionnement



## Affichage et réglage des icônes

	<b> Icône d'effet par insertion </b> (P.23, 45, 46, 80) S'affiche quand l'effet par insertion est activé.	Pour le réglage : <input type="checkbox"/> <b>EFFECT</b>
	<b> Icônes de REVERB/ CHORUS par départ/retour </b> (P.44, 80, 82) S'affichent quand l'effet par boucle départ/retour est activé.	Pour le réglage : <input type="checkbox"/> <b>EFFECT</b>
	<b> Icônes AUTO PUNCH IN/OUT </b> (P.33) S'affichent quand le punch-in/out automatique est activé.	Pour le réglage : <input type="checkbox"/> <b>AUTO PUNCH I/O</b>
	<b> Icône de lecture en boucle (A-B) </b> (P.38) S'affiche quand la lecture en boucle A-B est activée.	Pour le réglage : <input type="checkbox"/> <b>A-B REPEAT</b>
	<b> Icône de protection </b> (P.91) S'affiche quand la protection du projet est activée.	Pour le réglage : <input type="checkbox"/> <b>PROJECT</b>
	<b> Icône de charge des piles </b> (P.14) S'affiche en cas d'alimentation par piles (comprend la charge restante et indique quand il faut changer les piles). (Non affichée en cas d'alimentation par USB.)	

## Touches contextuelles



Les fonctions des touches contextuelles apparaissent en bas de l'écran. Appuyez sur la touche située sous l'indication pour employer cette fonction.

# Vue d'ensemble du fonctionnement

## 1. Préparation à l'enregistrement

Faites ce qui suit avant de commencer à enregistrer.

### Préparation avant l'enregistrement P.17

- Pour commencer un nouveau morceau, créez d'abord un projet.
  - Création d'un nouveau projet (P.17)
- Définissez la métrique (signature rythmique ou format de mesure) du morceau.
  - Changement de la signature rythmique (P.18)
  - Réglage du tempo (P.19)
- Réglez le métronome pour qu'il vous guide pendant l'enregistrement.
  - Emploi du métronome (P.20)

## 2. Enregistrement

Enregistrez un instrument, une voix ou une autre source sonore sur chaque piste. Vous pouvez aussi assigner aux pistes des boucles de fichier audio à l'aide de la fonction

### Enregistrement de la première piste P.21

Enregistrez les instruments et les voix sur les pistes du projet créé.

- Branchez les instruments et les micros, et réglez la sensibilité d'entrée.
  - Branchement d'instruments (P.21)
  - Réglage du gain d'entrée (P.22)
  - Enregistrement en stéréo (couplage stéréo) (P.29)
- Sélectionnez les pistes sur lesquelles enregistrer et enregistrez.
  - Sélection de la piste à enregistrer (P.25)
  - Enregistrement (P.26)
- Vous pouvez utiliser les types d'effets suivants lors de l'enregistrement.
  - Emploi d'effets par insertion (P.23)
  - Emploi d'effets pour l'écoute de contrôle seule (P.89)
- Vous pouvez aussi refaire tout ou partie d'un enregistrement.
  - Restauration de l'enregistrement précédent (fonctions UNDO et REDO) (P.26)
  - Ré-enregistrement partiel d'une piste (punch-in/out) (P.32)

### Emploi de l'échantillonneur P.60

- Assignez des fichiers audio aux pistes et définissez des boucles.
  - Assignation aux pistes des boucles de batterie fournies (P.63)
  - Réglages des boucles (P.64)

### Emploi de la fonction rythmique P.48

- Assignez des patterns rythmiques aux pistes.
  - Assignation de patterns rythmiques aux pistes (P.51)

échantillonneur et des patterns rythmiques à l'aide de la fonction boîte à rythmes, puis les faire jouer dans l'ordre voulu avec la fonction séquenceur de pistes.

### Lecture

P.27

Faites reproduire les instruments, voix et autres sons enregistrés.

- Lisez depuis n'importe quel endroit du morceau et mettez en boucle tout intervalle de votre choix.
  - Déplacement à l'endroit voulu dans un morceau (P.36)
  - Lecture en boucle d'une section spécifique (A-B repeat) (P.38)
- Changez de prise (de fichier audio assigné à une piste).
  - Changement de la prise à lire (P.30)

### Superposition (overdub)

P.28

Pendant la lecture de pistes enregistrées, vous pouvez enregistrer (superposer) des instruments et voix supplémentaires sur d'autres pistes.

### Report de pistes

P.34

- Si vous tombez à court de pistes, vous pouvez les reporter ("ping-pong") pour en réduire le nombre.
  - Report de plusieurs pistes sur 1-2 pistes (P.34)

### Emploi des fonctions séquenceur

P.72

- Organisez les pistes en boucle et les pistes de patterns rythmiques afin de créer les données de jeu (la séquence) d'un morceau.
  - Création d'une séquence (P.73)
  - Lecture d'une séquence (P.78)

## 3. Mixage et réduction stéréo

Après avoir enregistré et préparé les pistes, vous pouvez les mixer en une piste master stéréo.

### Sur le **R8**

#### Mixage

P.40

Faites la balance entre les pistes et réglez les effets qui leur sont appliqués (mixage).

- Réglez la balance des pistes.
  - Réglage du niveau, du panoramique et de l'égaliseur de piste (P.42)
- Vous pouvez appliquer les types d'effets suivants à chaque piste.
  - Emploi des effets par boucle départ/retour (P.44)
  - Emploi des effets par insertion sur les pistes (P.45)

#### Mixage de réduction en stéréo

P.46

Vous pouvez ré-enregistrer plusieurs pistes sous forme d'une piste master stéréo finale (mixage de réduction).

- Au mixage, vous pouvez appliquer les types d'effets suivants.
  - Application des effets de mastering (P.46)
- Mixez le morceau en stéréo.
  - Mixage dans la piste master (P.47)

### Sur un ordinateur

En reliant l'unité à un ordinateur via un câble USB, elle peut servir d'interface audio, de surface de contrôle et de lecteur de carte. Ainsi, vous pouvez par exemple utiliser votre logiciel station de travail audio numérique pour mixer et masteriser vos pistes.

- Interface audio/surface de contrôle (P.105)
- Échange de données avec un ordinateur (lecteur de carte) (P.103)

Veuillez consulter le mode d'emploi de l'interface audio sur la carte SD fournie pour des informations sur l'interface audio.

# Connexions

Référez-vous à l'illustration ci-dessous pour brancher les instruments, micros, autres équipements audio et par exemple un ordinateur.

## Sorties

- 1 Casque
- 2 Chaîne stéréo, enceintes amplifiées, etc.

## Entrées

Branchez les câbles à fiches XLR ou jack (mono/stéréo, symétriques/asymétriques) aux prises **INPUT** (entrée).

- 3 Microphones
  - Branchez un micro à l'entrée **INPUT 1** ou **2**.
  - Réglez le sélecteur d'entrée sur **MIC LINE**.
  - Réglez le sélecteur **PHANTOM** sur **ON** pour fournir une alimentation fantôme à un micro à condensateur.
- 4 Appareils à sorties stéréo
 

Si vous utilisez un synthétiseur, un lecteur de CD ou autre appareil à sorties stéréo :

  - Branchez la prise **OUTPUT L** à **INPUT 1** et **R** à **INPUT 2**.
  - Réglez les deux sélecteurs d'entrée sur **MIC LINE**.

- 5 Guitare/Basse
 

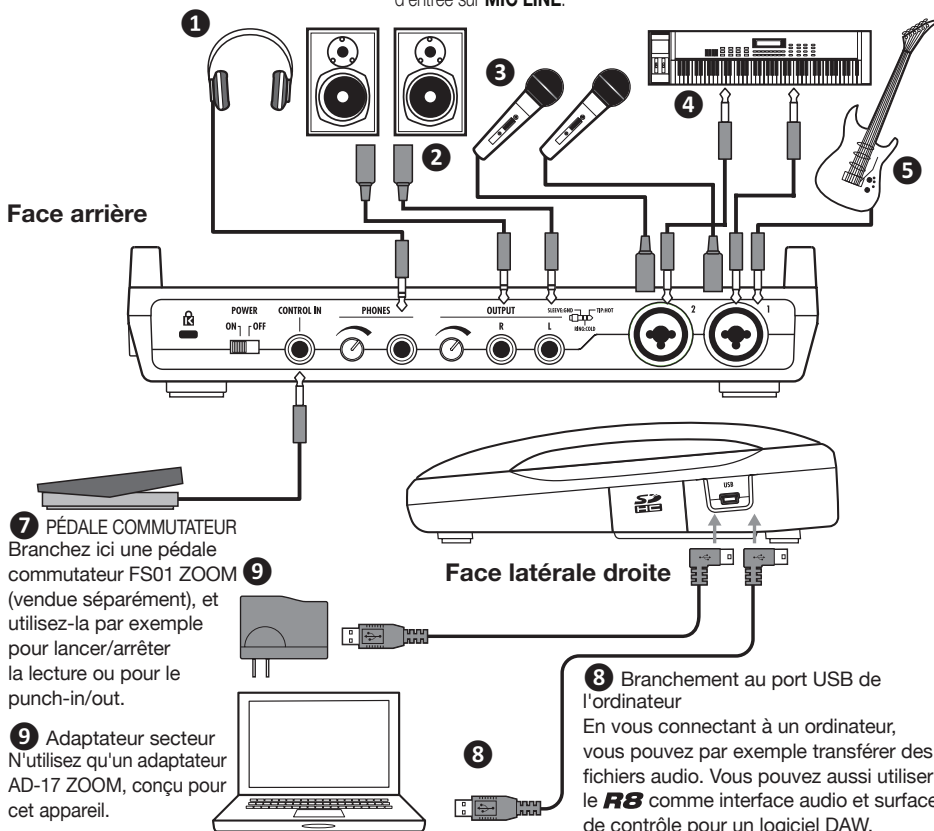
Pour brancher directement une guitare ou basse électrique passive :

  - Branchez-la à l'entrée **INPUT 1**.
  - Réglez le sélecteur d'entrée **1** sur **GUITAR BASS (Hi-Z)**.

- 6 Microphones intégrés
 

Utilisez les micros intégrés sur les côtés de l'unité pour enregistrer par exemple une batterie ou un groupe.

  - Réglez les deux sélecteurs d'entrée (**1** pour la gauche et **2** pour la droite) sur **BUILT-IN MIC**.

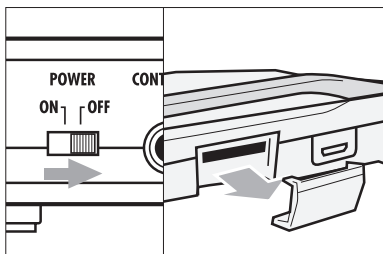


# Installation d'une carte SD

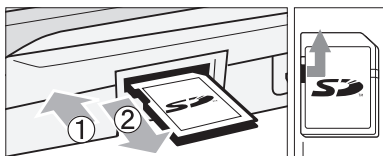
Le **RB** sauvegarde les données d'enregistrement et ses réglages sur cartes SD. Pour protéger vos données, éteignez l'alimentation avant d'insérer ou d'éjecter une carte. Une carte SD est nécessaire pour l'enregistrement.

Réglez d'abord POWER sur OFF et insérez une carte (emploi ordinaire)

**1** Éteignez l'unité et retirez le cache de la fente pour carte SD.



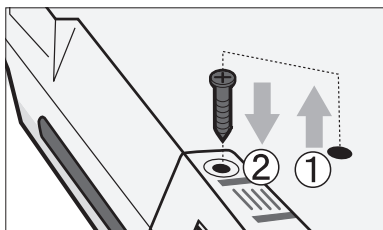
**2** Insérez une carte SD avec sa protection débloquée à fond dans la fente. Pour l'éjecter, appuyez d'abord sur la carte afin de la sortir.



Débloquez la protection contre l'écriture

Empêcher le vol de la carte

Retirez la vis qui se trouve à côté de la fente et mettez-la dans l'orifice du cache de carte SD.



## NOTE

Si vous devez changer la carte SD alors que l'appareil est sous tension, veuillez suivre les procédures spéciales (P.110).

Quand vous insérez ou éjectez une carte SD, assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée. Sinon, cela peut entraîner la perte de données enregistrées.

Si vous ne pouvez pas insérer une carte dans la fente, réessayez de l'insérer en sens inverse ou en inversant ses faces. Ne forcez pas sur la carte. Réessayez en l'orientant bien. Forcer sur la carte peut la casser.

Si une carte SD a été préalablement utilisée par un ordinateur ou un appareil photo numérique, il faut la formater dans le **RB** avant de pouvoir l'exploiter.

Si aucune carte SD n'est insérée, la touche **REC** ne fonctionnera pas en mode enregistreur.

## Si un message s'affiche

"No Card" (pas de carte) : aucune carte SD n'est détectée. Assurez-vous qu'une carte SD est bien insérée.

"Card Protected" (carte protégée) : la carte SD est protégée contre l'écriture. Faites glisser le commutateur de protection sur l'autre position que le verrouillage (Lock) pour désactiver la protection contre l'écriture.

## CONSEIL

Cette unité peut utiliser des cartes SD de 16 Mo à 2 Go et des cartes SDHC de 4 à 32 Go.

Sur le site ZOOM, vous trouverez les informations les plus récentes à propos des cartes SD compatibles.

<http://www.zoom.co.jp>

☞ Référence :

Changement de carte SD avec l'appareil allumé

P.110

Formatage de cartes SD

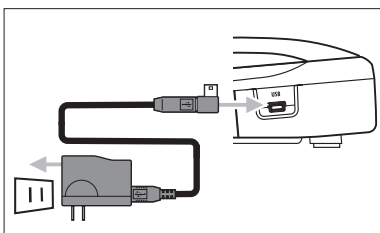
P.111

# Mise sous tension de l'appareil

Pour alimenter l'appareil, utilisez l'adaptateur secteur fourni ou quatre piles AA (vendues séparément).

## Emploi de l'adaptateur secteur fourni

- 1 Éteignez l'unité et branchez le câble USB dans le port USB sur son côté droit.
- 2 Branchez l'autre extrémité du câble USB à l'adaptateur secteur et branchez ce dernier à une prise secteur.



**Attention** Employez toujours l'adaptateur secteur fourni (AD-17ZOOM), conçu pour cet appareil. L'emploi d'un autre adaptateur pourrait endommager l'appareil.

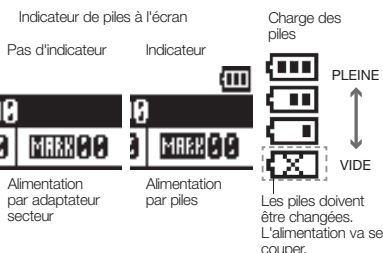
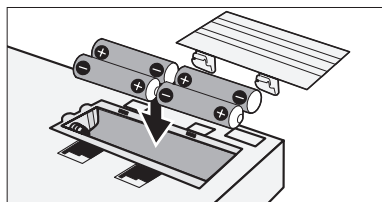
## CONSEIL

### Alimentation par le port USB

- Quand un ordinateur est branché au moyen d'un câble USB, il alimente l'unité.

## Emploi de piles

- 1 Éteignez l'unité et ouvrez le compartiment des piles qui se trouve dessous.
- 2 Installez les piles et refermez le compartiment.



## NOTE

- L'interrupteur POWER doit être mis sur OFF avant d'ouvrir ou fermer le compartiment des piles ou de brancher ou débrancher l'adaptateur secteur. Sinon, cela peut entraîner la perte de données enregistrées.
- L'unité peut utiliser des piles alcalines ou des batteries NiMH. L'autonomie approximative avec des piles alcalines est d'environ 5,5 heures.
- Remplacez les piles lorsque le message "Low Battery!" s'affiche. Basculez immédiatement l'interrupteur POWER sur OFF et installez de nouvelles piles ou branchez l'adaptateur secteur fourni.
- Réglez correctement le type de pile pour accroître la précision de l'indicateur de charge des piles.

Référence : Réglage du type de piles

P112

# Mise sous et hors tension/Réglage de la date et de l'heure

Suivez ces précautions pour allumer et éteindre l'appareil.

Suivez ces instructions afin de régler la date et l'heure pour les fichiers et données.

## Mise sous et hors tension

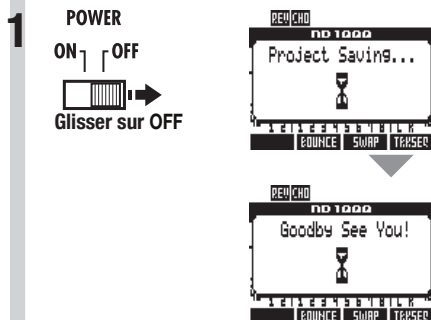
- 1) Assurez-vous que tous vos appareils sont éteints.
- 2) Vérifiez que les connexions d'alimentation, des instruments et du système d'écoute (ou du casque) sont correctes.

### Basculez l'interrupteur POWER sur ON pour allumer l'unité



- 2 Allumez d'abord les instruments connectés et ensuite le système d'écoute.

### Basculez l'interrupteur POWER sur OFF pour éteindre l'unité



## NOTE

- Avant de basculer l'interrupteur d'alimentation sur ON, baissez les commandes PHONES et OUTPUT du **RB** ainsi que le volume du système d'écoute et des autres appareils branchés.
- Si aucune alimentation n'est fournie au **RB** durant plus d'une minute, le réglage de date et d'heure (DATE/TIME) est ramené à sa valeur initiale.

## Réglage de la date et de l'heure TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

- 1 **TOOL**  
Pressez.
- 2 Sélectionnez SYSTEM.  
TOOL  
METRONOME  
TUNER  
SYSTEM  
SD CARD  
Changer de menu  
Pressez.
- 3 Sélectionnez DATE/TIME.  
SYSTEM  
LIGHT  
CONTRAST  
DATE/TIME  
VERSION  
BATTERY Alkaline  
Changer de menu  
Pressez.
- 4 Sélectionnez les unités de date et d'heure et réglez leur valeur dans l'ordre suivant.  
ANNÉE → MOIS → JOUR → (heures) → (minutes) → (secondes)  
DATE/TIME  
VERR MONTH DAY  
[2011] 1 1 (SAT)  
00 : 00 : 00 OK  
Changer l'unité  
Changer la valeur  
Déplacer le curseur
- 5 Sélectionnez OK.  
DATE/TIME  
VERR MONTH DAY  
2011 1 1 (SAT)  
00 : 00 : 00 OK  
Pressez.

## Si ce message s'affiche

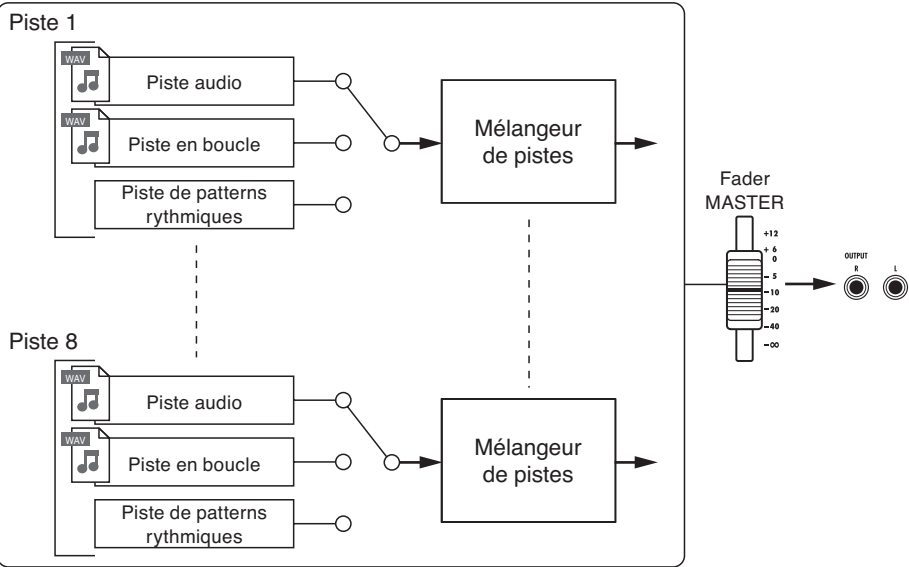
Reset DATE/TIME

- Le réglage DATE/TIME a été ramené à sa valeur initiale. Réglez à nouveau DATE/TIME.

# Vue d'ensemble de l'enregistreur

Le **RB** est un enregistreur 8 pistes pouvant enregistrer 2 pistes simultanément et en lire 8 en même temps. Les types de piste suivants sont utilisés.

Type de piste	Fonction	Référence
Piste audio	Lit son fichier audio du début à la fin.	–
Piste en boucle	Lit en boucle une partie d'un fichier audio.	Emploi de la fonction échantillonneur (P.60)
Piste de patterns rythmiques	Lit un pattern rythmique.	Emploi de la fonction rythmique (P.48)



## Types de fichiers d'enregistrement

Selon la piste de destination de l'enregistrement, le **RB** crée les types de fichiers audio suivants.

- Piste mono : fichier WAV mono
- Piste couplée stéréo : fichier WAV stéréo

Le format de fichier dépend des réglages du projet et de la résolution en bits.

## Types de fichiers de lecture

Des fichiers WAV mono et stéréo peuvent être assignés aux pistes audio et en boucle du **RB** (un fichier ne peut toutefois pas être assigné à un projet si sa fréquence d'échantillonnage diffère de celle du projet).

Les fichiers audio créés dans un logiciel audio numérique peuvent aussi être lus par le **RB**. Le nombre de pistes virtuelles n'est pas limité. N'importe quel fichier audio du même projet peut être assigné à une piste.

Quand un fichier stéréo est assigné à une piste, le couplage stéréo est automatiquement activé.



Référence : Réglage du format d'enregistrement.

P.97



# Préparation avant l'enregistrement

Avec le **RB**, vous pouvez gérer chaque morceau comme un "projet".

Avant de lancer l'enregistrement d'un nouveau morceau, créez d'abord un projet et réglez si nécessaire la signature rythmique (par défaut : 4/4) et le tempo (par défaut : 120.0).

Vous pouvez aussi régler le métronome comme vous le désirez pour qu'il vous guide pendant l'enregistrement.

## Création d'un nouveau projet

Créez un nouveau projet. Vous pouvez choisir d'utiliser les réglages du projet précédent et régler la fréquence d'échantillonnage.

1

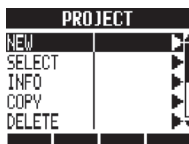
PROJECT



Pressez.

2

Sélectionnez NEW (nouveau).



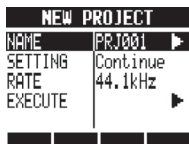
Changer de menu



Pressez.

3

Sélectionnez NAME (nom).



Changer de menu



Pressez.

4

Changez si nécessaire le nom.

NEW PROJECT NAME

Déplacer le curseur

DELETE

Supprimer le caractère

INSERT

Insérer un caractère

PRJ003

(OK) ENTER (CANCEL) EXIT

DELETE INSERT



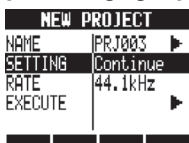
Changer de caractère



Pressez.

5

Choisissez de garder (Continue) ou pas les réglages précédents.



Changer de menu



Changer le réglage

6

Réglez la fréquence d'échantillonnage (RATE).



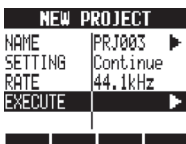
Changer de menu



Changer le réglage

7

Sélectionnez EXECUTE.



Changer de menu



Pressez.

## NOTE

- Vous pouvez garder les réglages et valeurs du dernier projet pour le nouveau.

### Réglages conservés avec l'option Continue

Réglage de résolution (BIT LENGTH)  
Réglages d'effet par insertion (INSERT EFFECT)  
Réglages d'effet par boucle départ/retour (SEND RETURN EFFECT)  
Réglages de statut de piste (PLAY/MUTE/REC)  
Réglages de report (BOUNCE)  
Réglages des paramètres de piste  
Réglages de métronome

### Reset (réinitialisation)

Les réglages par défaut sont employés pour chaque paramètre.

RATE peut aussi être réglé sur une fréquence d'échantillonnage adaptée à l'audio d'un DVD.

### RATE : réglages de la fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz	Standard (par défaut)
48,0 kHz	Pour l'audio d'un DVD, etc.

En cas de réglage sur 48 kHz, les effets ne peuvent pas être employés.

## Changement de la signature rythmique

Utilisez le séquenceur de pistes pour définir la signature rythmique. La valeur par défaut est 4/4. Suivez ces étapes pour changer de signature rythmique.

1

TRACK



Pressez.

2

Sélectionnez TRK SEQ (séquenceur de pistes).



Changer de menu



Pressez.

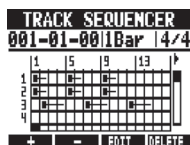
3

Lancez la programmation pas à pas.



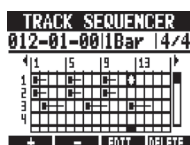
REC

Pressez.



4

Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez changer la signature rythmique.



Déplacer le curseur



REW

Retour d'un pas en arrière



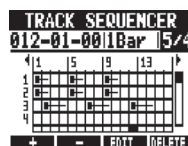
FF

Avance d'un pas en avant

Placez le curseur au début du morceau pour changer la signature rythmique de tout le morceau, ou à l'endroit voulu pour la changer en cours de morceau.

5

Allez dans la zone de signature rythmique et changez le réglage.



Surligné

Changer de zone



Changer le réglage

Options de signature rythmique	
Réglage	
1/4-8/4	Par défaut : 4/4

6

Terminez le réglage.



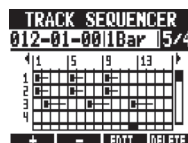
Pressez.

STOP

## Suppression d'une signature rythmique insérée

1

Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez supprimer la signature rythmique.



Déplacer le curseur



REW

Retour d'un pas en arrière

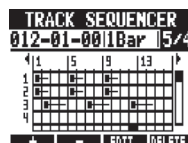


FF

Avance d'un pas en avant

2

Allez dans la zone de signature rythmique.



Surligné

Changer de zone



3

Pressez  sous DELETE.

Réglage du tempo

1

TEMPO



Pressez.

2



Tournez la molette pour changer le réglage.

OU

TEMPO



Battez les temps sur la touche et le tempo moyen sera détecté et fixé.



Plage de réglage du tempo

40.0-250.0

Par défaut : 120.0

NOTE

- Le réglage de tempo est sauvegardé pour chaque projet.

## Emploi du métronome

Vous pouvez changer le volume, le son et la position stéréo du métronome ainsi qu'employer sa fonction de précompte. Vous pouvez aussi le régler pour ne l'entendre qu'au casque.

1

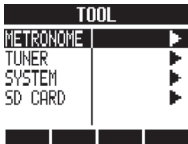
TOOL



Pressez.

2

Sélectionnez METRONOME.



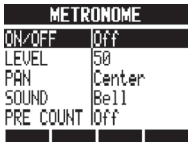
Changer de menu



Pressez.

3

Sélectionnez chaque paramètre de menu et faites les réglages.



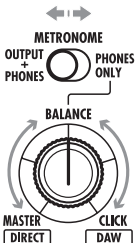
Changer de menu



Changer le réglage

## CONSEIL

Utilisez le sélecteur **METRONOME** pour changer et régler la sortie du métronome.



### OUTPUT + PHONES

Le son du métronome est produit à la fois par les prises de sortie **OUTPUT** et la prise casque **PHONES**.

### PHONES ONLY

Le son du métronome n'est produit que par la prise **PHONES**.

Utilisez le bouton **BALANCE** pour régler les volumes relatifs du signal de fader **MASTER** et du son de métronome.

**MASTER** **CLICK** (métronome)

Les réglages de métronome sont sauvegardés pour chaque projet. Vous pouvez utiliser le métronome même en lecture de la piste master.

## Paramètres du menu et valeurs de réglage

### ON/OFF : détermine la mise en service

Réglages	
Play Only	Uniquement à la lecture
Rec Only	Uniquement à l'enregistrement
Play & Rec	À la lecture et à l'enregistrement
Off (par défaut)	Pas de son de métronome

### LEVEL : détermine le volume

Plage de réglage	
0-100	Par défaut : 50

### PAN : détermine la position stéréo

Plage de réglage	
L100 – R100	Par défaut : centre

### SOUND : détermine le son

Réglages	
Bell (par défaut)	Clic avec cloche sur les accents
Click	Son de clic uniquement
Stick	Son de baguettes de batterie
Cowbell	Cowbell
Hi-Q	Son de clic synthétisé
Track1 – Track8	Son de la piste 1–8 (mono)
Track1/2 – Track7/8	Son des pistes 1/2–7/8 (stéréo)

### PRE COUNT : détermine la durée du précompte

Réglages	
Off	Pas de précompte (par défaut)
1-8	Active le son de précompte pour 1–8 temps.
Special	

## NOTE

- Sachez que si le volume du métronome est réglé haut, les temps accentués de certains sons peuvent devenir difficiles à distinguer.
- Si une piste à laquelle un pattern rythmique est assigné est sélectionnée pour le paramètre **SOUND**, aucun son ne sortira.
- Le métronome suit la signature rythmique utilisée par le séquenceur de pistes.

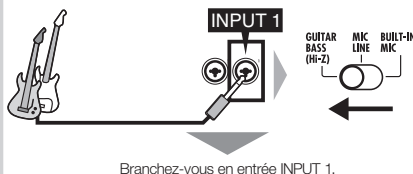
# Enregistrement de la première piste

Après cette préparation, armez l'enregistreur et lancez l'enregistrement de la première piste dans un projet que vous avez créé. Branchez un instrument, enregistrez-le et lisez l'enregistrement. Vous pouvez aussi appliquer divers effets (par insertion) durant l'enregistrement.

## Branchement d'instruments

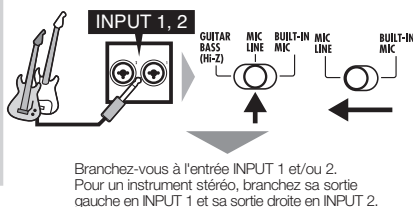
### Connexion de guitares de type passif

Branchez un instrument à haute impédance à l'entrée **INPUT 1**, et réglez le sélecteur de cette entrée sur **GUITAR BASS (Hi-Z)**.



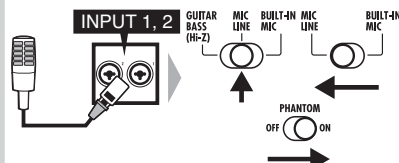
### Connexion d'instruments à basse impédance

Branchez un instrument à basse impédance à l'entrée **INPUT 1** ou **2**, et réglez le sélecteur de cette entrée **INPUT** sur **MIC LINE**.



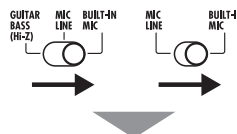
### Emploi de l'alimentation fantôme

Branchez un micro à une entrée **INPUT** (1 ou 2), et réglez le sélecteur de cette entrée **INPUT** sur **MIC LINE**. Ensuite, réglez le sélecteur **PHANTOM** sur **ON**.



### Emploi des microphones intégrés

Pour utiliser le micro intégré de gauche, réglez le sélecteur 1 sur **BUILT-IN MIC**. Pour utiliser le micro intégré de droite, réglez le sélecteur 2 sur **BUILT-IN MIC**.



## NOTE

La durée d'enregistrement possible dépend du format d'enregistrement et de la capacité de la carte SD/SDHC. Le tableau suivant indique les durées en heures et minutes.

Format d'enregistrement	Capacité de la carte SD/SDHC					
	1 Go	2 Go	4 Go	8 Go	16 Go	32 Go
16 bits/44,1 kHz	3:07	6:14	12:28	24:56	49:53	99:46
16 bits/48 kHz	2:51	5:43	11:27	22:55	45:50	91:40
24 bits/44,1 kHz	2:04	4:09	8:18	16:37	33:15	66:30
24 bits/48 kHz	1:54	3:49	7:38	15:16	30:33	61:06

- Les durées sont des estimations pour un enregistrement mono (1 piste). Les durées doivent être divisées par deux pour un enregistrement stéréo (2 pistes).
- La durée maximale d'enregistrement en continu, quel que soit le nombre de pistes d'enregistrement, est d'environ 6 heures en format WAV 16 bits/44,1 kHz et d'environ 4 heures en format WAV 24 bits/44,1 kHz.

## Réglage du gain d'entrée

- 1 Appuyez sur le commutateur ON/OFF de l'entrée utilisée pour l'activer, ce qui allume son voyant en rouge.

ON/OFF

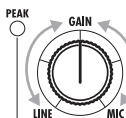


En rouge, l'entrée est possible

- 2 Réglez le GAIN d'entrée.



Faites  
du  
bruit !





Réglez le gain  
d'entrée.

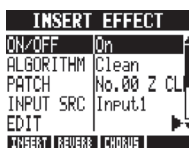
Régler de façon à ce que le volume  
d'entrée maximal ne le fasse pas  
s'allumer

## NOTE

- Le voyant **PEAK** s'allume en rouge quand le signal dépasse le niveau maximum détectable de 0 dB, entraînant un écrêtage de l'entrée.
- En cas d'écrtage, le son enregistré souffrira de distorsion aussi devrez-vous réduire le niveau d'enregistrement.

## Emploi d'effets par insertion

- 1** **EFFECT**  
 Pressez.
- 2** Pressez  sous **INSERT**.
- 3** Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.

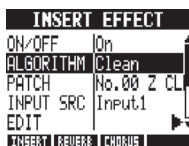


Changer de menu



Changer le réglage

- 4** Sélectionnez un algorithme et un patch.

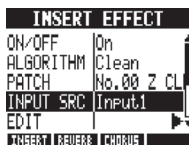


Changer de menu



Algorithme ou patch

- 5** Sélectionnez INPUT SRC (source d'entrée) puis choisissez l'entrée utilisée.



Changer de menu

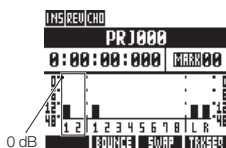


Sélectionner la source d'entrée

- 6**  Pressez pour revenir à l'écran de base.



- 7** Réglez le niveau d'enregistrement.



ON/OFF



Si vous appliquez un effet par insertion, réglez le niveau d'enregistrement pour que les indicateurs de niveau n'atteignent pas le repère 0 dB et que les voyants des touches **ON/OFF** de la section d'entrée ne clignotent pas (voir la page suivante).

## NOTE

- Pour plus d'informations sur les algorithmes, patches et effets par insertion, voir le "Guide d'emploi des effets" en P.80.
- Vous pouvez aussi n'utiliser les effets par insertion que pour l'écoute de contrôle pendant que vous enregistrez les signaux sans effets (voir "Emploi d'effets pour l'écoute de contrôle seule" en P.89).

## Réglage du niveau d'enregistrement

**1** PAN/EQ  
☐ Pressez.

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0

**2** ON/OFF  
☐ Pressez de l'entrée INPUT dont vous désirez régler le niveau d'enregistrement.

INPUT1	
PAN	Center
REV SEND	0
CHO SEND	0
REC LEVEL	100

**3** Sélectionnez REC LEVEL (niveau d'enregistrement) et réglez le niveau d'enregistrement.

INPUT1	
PAN	Center
REV SEND	0
CHO SEND	0
REC LEVEL	100

Changer de menu



Changer le réglage

ON/OFF

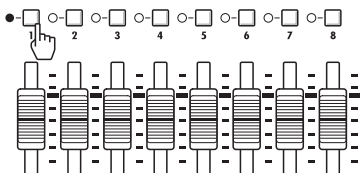


Réglez le niveau d'enregistrement pour que le voyant du commutateur ON/OFF ne s'allume pas.

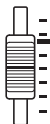


## Sélection de la piste à enregistrer

- 1** Pressez la touche de statut de la piste voulue comme destination de l'enregistrement afin d'allumer son voyant en rouge.



- 2** Réglez d'abord les faders **MASTER** et de la piste d'enregistrement sur 0 dB puis montez-les pour régler le volume d'écoute de l'instrument enregistré.

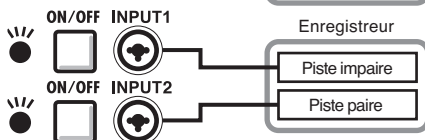
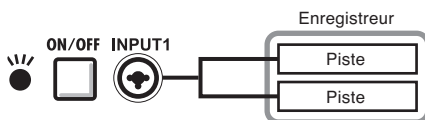


## NOTE

- La relation entre entrées et pistes est la suivante.
  - Quand une piste est sélectionnée



- Quand deux pistes stéréo sont sélectionnées



## Enregistrement


### 1 Revenez au début du morceau (compteur temporel).

Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

Écran de base



### 2 Armez la piste pour l'enregistrement.

 Pressez.  Allumé en rouge

### 3 Lancez l'enregistrement.

 Pressez.  Allumé en rouge  Allumé en vert



### 4 Arrêtez l'enregistrement.

 Pressez.  Allumé en vert  Éteint



## Ré-enregistrement

Si vous ré-enregistrez sur la même piste, le fichier précédemment enregistré sera remplacé (écrasé). Toutefois, vous pouvez aussi utiliser la fonction d'annulation **UNDO** pour effacer l'enregistrement précédent. Plus encore, vous pouvez conserver le fichier précédent et enregistrer une seconde prise dans un autre fichier.

## CONSEIL

- Vous pouvez choisir d'écraser les enregistrements antérieurs ou de les sauvegarder quand un nouvel enregistrement est fait (voir "Réglage du mode d'enregistrement" en P.97).

### Restauration de l'enregistrement précédent (fonctions UNDO et REDO)

Si par exemple vous n'êtes pas satisfait d'une interprétation ou si le niveau d'enregistrement était incorrect, utilisez les fonctions d'annulation **UNDO** et de restauration **REDO** pour ré-enregistrer. Utilisez la fonction d'annulation **UNDO** pour effacer l'enregistrement et ramener l'unité à son état antérieur. Vous pouvez aussi utiliser **REDO** pour rétablir ce qui avait été annulé par **UNDO**.


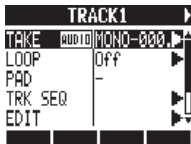


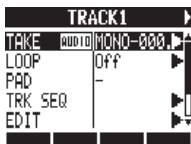


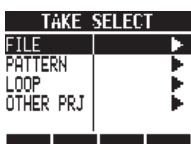


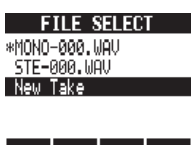


Pressez  sous  pour annuler.

Pressez  sous  pour restaurer.

## NOTE

- La fonction **UNDO** n'affecte que les données audio enregistrées sur une piste.
- UNDO** ne permet de revenir que d'une étape d'enregistrement en arrière. Annuler plus d'une étape n'est pas possible.



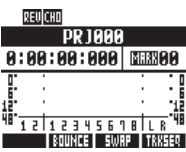




## Enregistrement dans un nouveau fichier

- 1 **TRACK**  
 **Pressez.**
- 2 **Sélectionnez la piste où enregistrer le nouveau fichier.**  

 Sélectionner la piste  

- 3 **Sélectionnez TAKE (prise).**  

 Changer de menu  
 **Pressez.**
- 4 **Sélectionnez FILE (fichier).**  

 Changer de menu  
 **Pressez.**
- 5 **Sélectionnez New Take (nouvelle prise).**  

 Sélectionner le fichier  
 **Pressez.**

## CONSEIL

- "TAKE" affiche le nom du fichier. Les noms de fichier sont assignés automatiquement dans l'ordre à partir de "MONO-000.WAV" ("STE-000.WAV" pour une piste stéréo), suivi de "MONO-001.WAV", "MONO-002.WAV" et ainsi de suite. Les noms de fichier peuvent être changés si nécessaire (voir "Changement des noms de projet et de fichier audio" en P.94).

## Lecture des enregistrements

- 1 **Pressez la touche de statut de la piste de destination de l'enregistrement afin d'allumer son voyant en vert.**  
 **Piste lue**  
**Pressez 1-2 fois jusqu'à l'allumage en vert.**  
 En vert, la piste est prête à la lecture
- 2 **Retournez au début du morceau.**  
**Pressez REW tout en maintenant STOP pour revenir au début.**  

- 3 **Lancez la lecture.**  
 **Pressez.**  Allumé en vert
- 4 **Arrêtez la lecture.**  
 **Pressez.**  Allumé en vert

## NOTE

- Si REC MODE (mode d'enregistrement) est réglé sur Overwrite (remplacement), le fichier audio déjà enregistré sur la piste sera écrasé (remplacé). Si vous revenez au début du morceau et enregistrez, l'enregistrement antérieur sera écrasé aussi faites attention. Quand une piste est prête à la lecture, le fichier qu'elle contient est lu.

## CONSEIL

- Vous pouvez changer le fichier de lecture pour une autre prise ("Changement de la prise à lire" en P.30).

# Superposition (Overdub)

Après "Enregistrement de la première piste", vous pouvez enregistrer (superposer) d'autres instruments sur des pistes supplémentaires tout en reproduisant l'audio déjà enregistré.

## Lecture d'une piste déjà enregistrée

**Pressez une ou deux fois la touche de statut de la piste à lire pour allumer son voyant en vert.**



**Pressez la touche de la piste à lire jusqu'à l'allumage de son voyant en vert.**

En vert, la piste est prête à la lecture

## Superposition (Overdub)

Après avoir préparé la piste déjà enregistrée pour la lecture, suivez les instructions de "Enregistrement de la première piste" (P.21) de "Branchement d'instruments" à "Enregistrement" pour enregistrer sur d'autres pistes.

## Lecture de toutes les pistes

**1 Pressez une ou deux fois les touches de statut des pistes à lire pour allumer leur voyant en vert.**



**Pressez les touches des pistes à lire jusqu'à l'allumage de leur voyant en vert.**

En vert, la piste est prête à la lecture

**2 Maintenez  et pressez  pour revenir au début.**

**3  Pressez pour lancer la lecture.**

PLAY  
Allumé en vert

**4  Pressez pour arrêter la lecture.**

STOP  
Allumé en vert

## CONSEIL

- Si vous voulez enregistrer de nouveau sur une piste déjà enregistrée, assignez le fichier enregistré à une autre piste et videz la piste à enregistrer. Référez-vous à "Changement de la prise à lire" (P.30).
- Vous pouvez aussi échanger les pistes enregistrées avec des pistes vierges. Référez-vous à "Échange de pistes" (P.31).
- Pour faire un nouvel enregistrement sur la piste ayant déjà servi au premier enregistrement, vous devez échanger des pistes.
- Pour enregistrer dans nouveau fichier, réglez la piste sur New Take (nouvelle prise) (référez-vous à "Enregistrement dans un nouveau fichier" en P.27).

## NOTE

- Quand vous déplacez des fichiers sur des pistes, vérifiez que les pistes à enregistrer sont réglées sur "New Take" (nouvelle prise) afin qu'aucun fichier ne leur soit assigné.
- S'il y a un fichier assigné à une piste, cet enregistrement sera écrasé par le nouvel enregistrement.
- Si REC MODE (mode d'enregistrement) est réglé sur Overwrite (remplacement), le fichier audio déjà enregistré sur la piste sera écrasé (remplacé). Si vous revenez au début du morceau et enregistrez, l'enregistrement antérieur sera écrasé aussi faites attention. Quand une piste est prête à la lecture, le fichier qu'elle contient est lu.


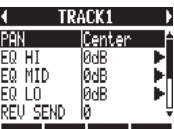

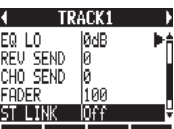

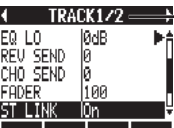

# Enregistrement stéréo (couplage stéréo)

Activez le couplage stéréo pour traiter deux pistes adjacentes (1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8) comme des pistes stéréo.

Quand le couplage stéréo (ST LINK) est réglé sur ON, les entrées INPUT 1 et 2 peuvent être utilisées ensemble pour l'entrée en stéréo et l'enregistrement sur une piste stéréo. Quand vous enregistrez sur une piste stéréo, un fichier WAV stéréo est créé.

## Couplage stéréo (Stereo Link)

PAN/EQ > ST LINK

- 1 **PAN/EQ** Pressez. 
- 2 **Sélectionnez une piste.**  Sélectionner la piste 
- 3 **Sélectionnez ST LINK.**  Changer de menu 
- 4 **Sélectionnez On.**  Les pistes couplées en stéréo sont représentées de cette façon  On/Off



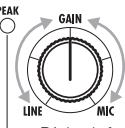



## CONSEIL

- Le couplage stéréo transforme deux pistes mono en une piste stéréo.
- Quel que soit le numéro de piste choisi, c'est la piste de numéro voisin qui sera couplée. Vous ne pouvez pas changer ces combinaisons.
- Pour régler le volume d'une piste stéréo, utilisez le fader de numéro impair. Le fader de numéro pair n'a pas d'effet. Utilisez le paramètre Pan pour régler la balance de volume relative entre les deux côtés.
- Les fichiers stéréo peuvent être assignés aux pistes couplées en stéréo. Le canal gauche est sur la piste impaire et le droit sur la piste paire.

## NOTE

- Si le couplage stéréo est activé pour une piste à laquelle est assigné un fichier mono, cette assignation de fichier sera annulée.

## Enregistrement stéréo

- 1 **ON/OFF** Pressez les commutateurs ON/OFF des entrées INPUT 1 et 2 pour les mettre en service, ce qui allume en rouge leur voyant. 
- 2 **Réglez le GAIN d'entrée.**  Faites du bruit !  Régler le gain d'entrée.  Régler de façon à ce que le volume d'entrée maximal ne le fasse pas s'allumer
- 3 **Pressez une ou deux fois une des touches de statut des pistes couplées en stéréo pour allumer leurs deux voyants en rouge.**  En rouge, la piste est prête à l'enregistrement
- 4  Réglez sur 0 dB les faders MASTER et des pistes d'enregistrement puis montez-les pour régler le volume d'écoute de l'instrument enregistré.
- 5 **Pour enregistrer, suivez les procédures de la section "Enregistrement" (P.26) dans "Enregistrement de la première piste".**
  - Le canal gauche est enregistré sur la piste impaire et le droit sur la piste paire.

# Changement de la prise à lire

Vous pouvez librement assigner des fichiers audio aux pistes.

En enregistrant plusieurs prises de voix, de solos de guitare et d'autres parties dans des fichiers différents, vous pouvez ultérieurement choisir la meilleure prise (comme si vous utilisiez des pistes virtuelles).

1

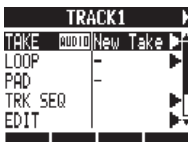
TRACK



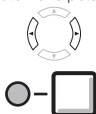
Pressez.

2

Sélectionnez la piste à assigner.

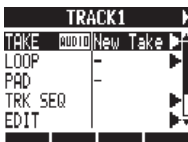


Sélectionner la piste



3

Sélectionnez TAKE (prise).



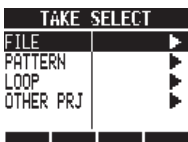
Changer de menu



Pressez.

4

Pour un fichier audio, sélectionnez FILE.



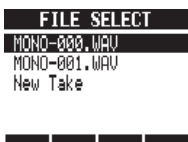
Changer de menu



Pressez.

5

Sélectionnez le fichier audio.



Sélectionner le fichier ou le pattern



Pressez.

## NOTE

- Si vous assignez un fichier stéréo à une piste mono, le couplage stéréo est automatiquement activé. Par exemple, si des fichiers mono étaient assignés aux pistes 1 et 2, le fichier stéréo sera assigné à la piste 1 et le fichier mono qui était assigné à la piste 2 ne le sera plus.
- Si vous assignez un fichier mono à une piste stéréo, le couplage stéréo est automatiquement désactivé.

## CONSEIL

- Vous pouvez aussi lire le fichier audio sélectionné.



Lecture



Arrêt

- Les fichiers déjà assignés à des pistes portent un \* sur la gauche de leur nom.

# Échange de pistes

Utilisez la fonction Swap pour échanger deux pistes, y compris les fichiers qui leur sont assignés, les données de séquence de piste et toutes les informations des paramètres de piste.

**1** Pressez  sous **SWAP**.



**2** Sélectionnez la première piste à échanger.



Les témoins clignotent en orange pour les pistes qui ont été sélectionnées. Pressez la touche de statut de la piste à échanger.



Sélectionnable : orange clignotant  
Sélectionnée : orange fixe

**3** Sélectionnez la seconde piste à échanger.



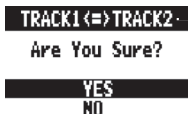
Piste déjà sélectionnée

Les témoins clignotent en orange pour les pistes qui ont été sélectionnées. Pressez la touche de statut de la piste à échanger.



Sélectionnable : orange clignotant  
Sélectionnée : orange fixe

**4** Échangez les pistes.



Pistes à échanger

Déplacer le curseur



Pressez.

# Ré-enregistrement partiel d'une piste (punch-in/out)



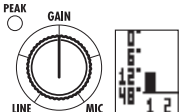
Le Punch-in/out vous permet de ré-enregistrer une partie d'un fichier déjà enregistré. L'endroit où l'unité bascule de la lecture à l'enregistrement est le point de "punch-in" et celui auquel elle revient de l'enregistrement à la lecture est le point de "punch-out".

Le **RS** permet aussi bien le punch-in/out déclenché manuellement à l'aide des touches de la face avant ou d'une pédale commutateur FS01 ZOOM (vendue séparément) que le punch-in/out automatique dans lequel vous désignez à l'avance les points de punch-in/out.












## Punch in/out manuel

**Vous pouvez gérer manuellement le ré-enregistrement partiel. Durant la lecture, pressez la touche REC pour lancer le ré-enregistrement à l'endroit voulu.**

## Préparez la piste à ré-enregistrer par punch-in/punch-out

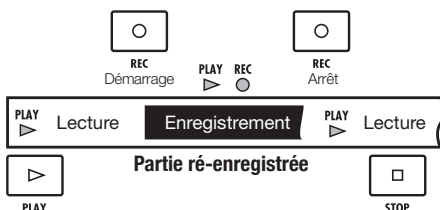
-  Montez le fader de la piste à ré-enregistrer.
-  Pressez 1-2 fois jusqu'à l'allumage en rouge.  
En rouge, la piste est prête à l'enregistrement
-  Réglez le niveau d'enregistrement et le GAIN de façon identique à la partie déjà enregistrée.

## Ré-enregistrez par punch-in/punch-out

-  Placez-vous avant le point de punch-in.
-  Pressez **PLAY** pour lancer la lecture.  Allumé
-  Jouez (cela n'enregistre pas).
-  Pressez **REC** pour commencer le ré-enregistrement partiel.  Allumés
-  Jouez (cela enregistre).
-  Pressez **REC** pour arrêter le ré-enregistrement partiel et poursuivre en lecture.  Allumé Éteint
-  Pressez pour arrêter la lecture (et l'enregistrement si ce n'est pas encore fait).  Éteints

## NOTE

- Le ré-enregistrement partiel par punch-in/punch-out écrase l'enregistrement existant sur la portion sélectionnée.
- Si la piste est réglée sur **New Take**, elle demeure silencieuse avant et après le segment réenregistré.
- Si **REC MODE** est réglé sur **Always New**, un nouveau fichier sera enregistré.
- Utilisez la touche contextuelle **UNDO** pour annuler le ré-enregistrement.





### Punch in/out automatique

Si la gestion manuelle du ré-enregistrement est difficile, vous pouvez régler à l'avance les points de début (punch-in) et de fin (punch-out) pour un ré-enregistrement automatique.

### Préparez la piste à ré-enregistrer par punch-in/punch-out

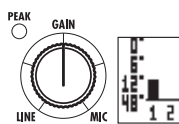
**1** Montez le fader de la piste à ré-enregistrer.



**2** Pressez 1-2 fois jusqu'à l'allumage en rouge.

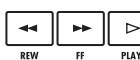
En rouge, la piste est prête à l'enregistrement

**3** Réglez le niveau d'enregistrement et le GAIN de façon identique à la partie déjà enregistrée.



### Réglez les points de punch-in/out

**4** Placez-vous sur le point de punch-in.



**5** Pressez pour définir le point de punch-in.



Aspect à l'écran

**6** Placez-vous sur le point de punch-out.



**7** Pressez pour définir le point de punch-out.



Aspect à l'écran

### NOTE

- Une fois que vous avez choisi les points de punch-in/out automatique, vous ne pouvez plus les changer. Si vous devez les changer, il faut d'abord les annuler.
- Si REC MODE est réglé sur Always New, un nouveau fichier sera enregistré.

### Pour vous entraîner

**1** Placez-vous en amont du point de punch-in.



**2** Pressez pour lancer la lecture.



Quand le point de punch-in est atteint, le son de la piste se coupe automatiquement.

PLAY Allumé



**Jouez (cela n'enregistre pas).**

Quand le point de punch-out est atteint, le son de la piste revient automatiquement.

**3** Pressez pour arrêter la lecture.



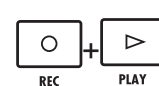
PLAY Éteint

### Ré-enregistrement avec punch-in et punch-out

**8** Placez-vous en amont du point de punch-out.



**9** Pressez REC et PLAY dans cet ordre pour lancer l'enregistrement.



PLAY Allumé REC Clignotant Pas d'enregistr.

Point de punch-in atteint



**Jouez** PLAY REC Allumés Enregistr.

Point de punch-out atteint

PLAY Allumé REC Clignotant Pas d'enregistr.

**10** Pressez pour arrêter la lecture (et l'enregistrement si ce n'est pas encore fait).



PLAY REC Éteints

### Annulation du punch in/out

**11** Pressez.



Les indicateurs disparaissent de l'écran


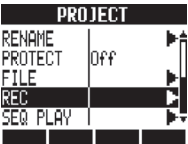


# Report de plusieurs pistes sur 1-2 pistes (Bounce)


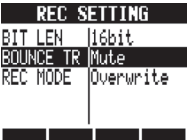
Mixez plusieurs pistes et reportez le résultat sur 1-2 pistes. Cela s'appelle également "enregistrement ping-pong".

## Réglages de la piste de destination du report PROJECT > REC > BOUNCE TR

### Partez de l'écran de base

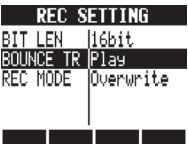
- 1 **PROJECT**  
 **Pressez.**
- 2 **Sélectionnez REC.**  


Changer de menu

 **Pressez.**
- 3 **Sélectionnez BOUNCE TR.**  


Changer de menu


### Pour inclure la piste de destination du report


- 4 **Sélectionnez Play.**  


Changer le réglage
- 5 **Retournez au début du projet.**

BOUNCE TR : piste de destination du report	
Réglage	
Mute	Coupe la piste de destination du report (par défaut)
Play	Lit et enregistre sur la piste de destination du report

## Report (préparation)

- 1 **Sélectionnez les pistes sources du report (réglez chacune en lecture).**  
 **Pressez 1-2 fois pour allumer le voyant en vert.**  


En vert, la piste est prête à la lecture
- 2 **Sélectionnez la ou les pistes de destination du report.**  
 **Pressez 1-2 fois pour allumer le voyant en rouge.**  


En rouge, la piste est prête à l'enregistrement

## CONSEIL

- Le report crée un nouveau fichier dans le même projet.
- Si vous avez choisi une piste mono comme destination de report, les signaux enregistrés seront mixés en mono. Si vous avez choisi une paire de pistes couplées en stéréo, les signaux enregistrés seront mixés en stéréo.
- Lors du report, vous pouvez aussi inclure les signaux reçus par les prises d'entrée INPUT.
- Pour des informations sur le réglage des sons et l'emploi d'effets lors du report, référez-vous à "Mixage" en P.40.

## Report (exécution)

**3** Pressez  sous **BOUNCE**.



BOUNCE ON s'affiche

Note : pressez à nouveau la touche contextuelle BOUNCE pour annuler le mode de report.

**4** Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

**5**  +  Pressez pour lancer l'enregistrement.

REC Allumé en rouge    PLAY Allumé en vert

**6**  Pressez pour arrêter la lecture.

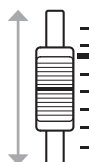
## Réglez la balance de mixage (écoute)

**1**  Pressez pour lancer la lecture.

**2** Réglez la balance de mixage avec le volume, le panoramique et l'égaliseur pour chaque piste.




Veillez à ce que les indicateurs de niveau MASTER n'atteignent pas 0 dB



**3**  Pressez pour arrêter la lecture.

## Lecture de la piste après report

**1** Mettez en lecture les pistes de destination du report.

 Pressez 1-2 fois les touches de statut pour allumer leur voyant en vert.

En vert, la piste est prête à la lecture

**2** Désactivez la lecture des pistes sources du report.

 Pressez 1-2 fois les touches de statut pour éteindre leur voyant.

Éteint, la piste est coupée

**3** Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

**4**  Pressez pour lancer la lecture.

## NOTE

- Cette opération peut être annulée en pressant la touche contextuelle UNDO.
- Si vous reportez en stéréo sur deux pistes mono, réglez le panoramique de la piste impaire sur L100 (à fond à gauche) et celui de la piste paire sur R100 (à fond à droite).

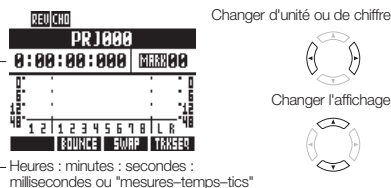
# Déplacement à l'endroit voulu dans un morceau

Le compteur affiché peut servir à rejoindre (se caler sur) la position temporelle désirée exprimée en heures : minutes : secondes : millisecondes ou mesures-temps-tics (1/48e de temps). Vous pouvez aussi placer des marqueurs dans un projet pour y revenir rapidement.

## Emploi du compteur pour se déplacer

Pour préparer, arrêtez l'enregistreur, sélectionnez le projet et partez de l'écran de base.

### 1 Sélectionnez les heures : minutes : secondes ou mesures-temps-tics.



### 2 Changez les valeurs.



## NOTE

- Vous ne pouvez pas changer ainsi la valeur du compteur durant l'enregistrement ou la lecture.

## CONSEIL

- Après l'étape 2, vous pouvez lancer la lecture depuis la position de compteur choisie.
- Affichage d'icône de marqueur
- Le marqueur zéro **MARK00** correspond toujours au 0 du compteur (début du projet) et ne peut pas être changé.

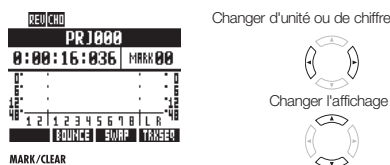


- Si vous ajoutez un marqueur sur une position antérieure à celle d'un marqueur existant, tous les marqueurs suivants sont automatiquement renumérotés dans l'ordre.
- Un projet peut contenir un maximum de 100 marqueurs, y compris le marqueur zéro.

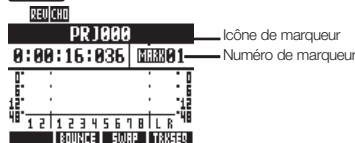
## Ajout de marqueurs

Ajoutez un marqueur à l'aide du compteur

### 1 Partez de l'écran de base. Réglez le compteur sur la position désirée pour le marqueur.

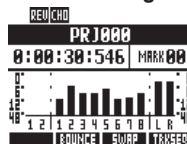


### 2 ☐ Pressez.

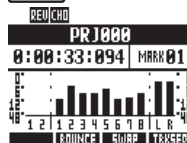


Ajoutez un marqueur durant l'enregistrement/lecture

### 1 Lancez l'enregistrement ou la lecture.



### 2 ☐ Pressez.



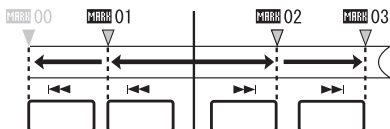
## Calage sur un marqueur

Utilisez les touches pour passer de marqueur en marqueur

- 1 Pressez les touches  et  pour accéder au marqueur désiré.



Projet



Utilisez la molette pour passer de marqueur en marqueur

- 1 Sélectionnez MARK



Changer d'unité ou de chiffre

Clignotant



- 2 Sélectionnez le numéro de marqueur.



Changer de nombre



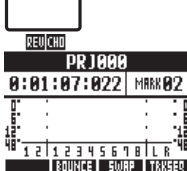
## Suppression de marqueurs

- 1 Pressez les touches  et  pour accéder au marqueur désiré.



Icône de marqueur surlignée

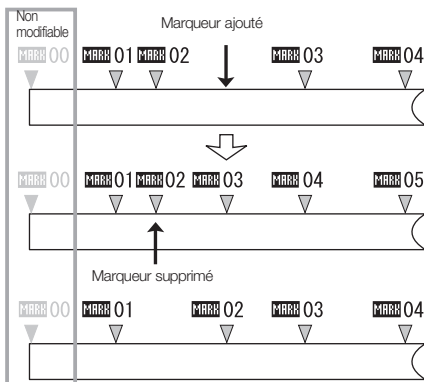
- 2 MARK/CLEAR Pressez.



Le marqueur surligné est effacé et le marqueur précédent est affiché.

## NOTE




- Un marqueur supprimé ne peut pas être restauré.
- MARK00 placé au début ne peut pas être supprimé.
- Pressez la touche MARK/CLEAR quand l'icône de marqueur est surlignée pour effacer ce marqueur. Pressez la touche MARK/CLEAR quand l'icône n'est pas surlignée pour créer un nouveau marqueur à cet endroit.
- Quand des marqueurs sont ajoutés ou supprimés entre d'autres marqueurs, tous les marqueurs sont automatiquement renumérotés dans l'ordre depuis le début.



# Lecture en boucle d'une section spécifique (A-B repeat)

Vous pouvez définir une lecture en boucle d'un segment du projet entre un point de début (A) et un point de fin (B).

## Réglage des points A-B

**1**    **Placez-vous sur le point de début.**

**2** **A-B REPEAT** **Pressez.**



Aspect à l'écran

**3**   **Placez-vous sur le point de fin.**

**4** **A-B REPEAT** **Pressez.**



Aspect à l'écran

## Lecture en boucle avec A-B repeat

**5**  **Pressez pour lancer la lecture.**

**6**  **Pressez pour arrêter la lecture.**

## Annulation de la lecture en boucle et de ses points A-B

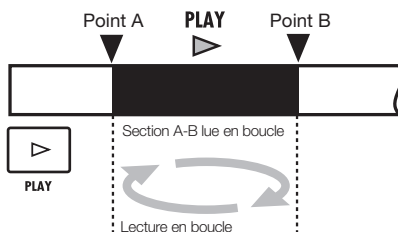
**7** **A-B REPEAT** **Pressez pour annuler.**



Les indicateurs disparaissent de l'écran

## CONSEIL

- Quand la lecture atteint le point B, elle revient automatiquement au point A et se poursuit.
- Quand l'icône **A-B REPEAT** est affichée, la lecture se fait continuellement en boucle.
- Ces réglages peuvent se faire aussi bien durant la lecture qu'à l'arrêt.
- Si vous choisissez un point B antérieur au point A, la lecture en boucle ira du point B au point A.
- Pour changer les réglages, annulez les précédents en pressant une fois la touche **A-B REPEAT** et suivez les procédures afin de faire de nouveaux réglages.





# Vue d'ensemble du mixage

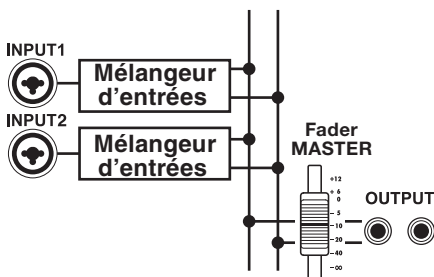
Le **RB** a deux mélangeurs ou "tables de mixage" intégrés. Les signaux entrants sont envoyés au mélangeur d'entrées, et les signaux lus sur une piste sont envoyés au mélangeur de pistes. Avec le mélangeur intégré, vous pouvez régler le volume et le panoramique de chaque signal d'entrée et de chaque piste, et utiliser un égaliseur 3 bandes paramétrique sur les pistes

## Mélangeur d'entrées

Ce mélangeur règle le gain d'entrée de chaque signal reçu par une prise **INPUT**, et envoie individuellement chaque signal ou les deux mixés ensemble à une piste de l'enregistreur.

Vous pouvez contrôler les paramètres d'entrée **INPUT** suivants et écouter en même temps jusqu'à huit pistes en lecture.

- Panoramique du signal entrant (PAN)
- Niveau des effets par boucle départ/retour (REV SEND, CHO SEND)
- Niveau d'enregistrement du signal entrant (REC LEVEL)



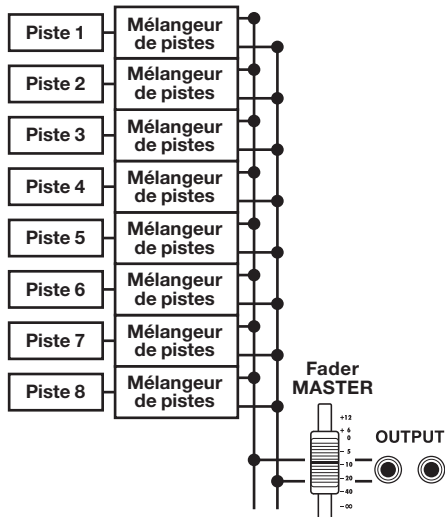
## Mélangeur de pistes

Ce mélangeur mixe en stéréo les signaux sortant des pistes de l'enregistreur.

Utilisez les faders pour régler le volume. Vous pouvez aussi régler par exemple le panoramique et l'égaliseur pour chaque piste.

Vous pouvez contrôler les types de paramètres suivants à l'aide du mélangeur de pistes.

- Volume de piste (FADER)
- Panoramique de piste (PAN)
- Égaliseur (EQ HI, EQ MID, EQ LO) (il n'y a pas de réglage d'égaliseur pour les pistes de patterns rythmiques)
- Niveau des effets par boucle départ/retour (REV SEND, CHO SEND)
- Réglages de couplage stéréo (pour les pistes audio mono)
- Phase de piste (INVERT) (la phase des pistes de patterns rythmiques ne peut pas être inversée)



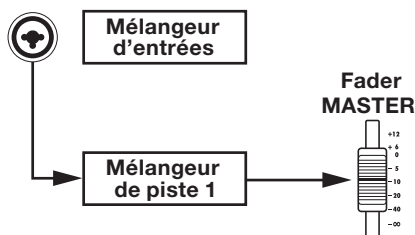


### Signaux d'entrée et mélangeurs

#### Si la piste de destination d'enregistrement a été choisie

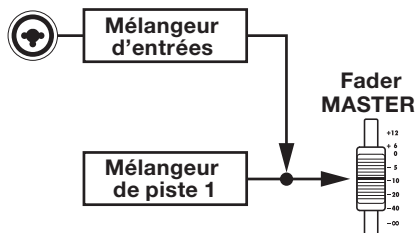
Quand la piste de destination d'enregistrement a été choisie, le signal entrant ne passe pas par le mélangeur d'entrées. À la place, après passage par le niveau d'enregistrement (REC LEVEL), le signal traverse le mélangeur de pistes et sort.

Exemple : piste 1 sélectionnée



#### Si la piste de destination d'enregistrement n'a pas été choisie

Quand la piste de destination d'enregistrement n'a pas été choisie, le signal entrant passe par le mélangeur d'entrées puis sort.

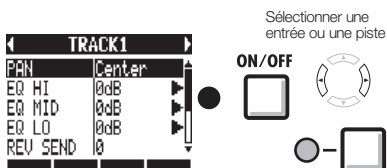


# Réglage du niveau, du panoramique et de l'égaliseur de piste

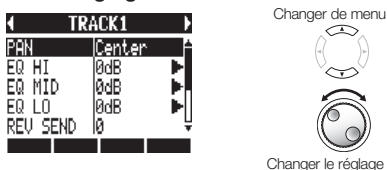
Utilisez les mélangeurs d'entrées et de pistes pour régler les paramètres de piste qui gèrent, par exemple, le panoramique et les niveaux de départ d'effet de chaque piste. Ici, nous expliquerons le réglage des paramètres de piste.

**1** **PAN/EQ**  
 **Pressez.**

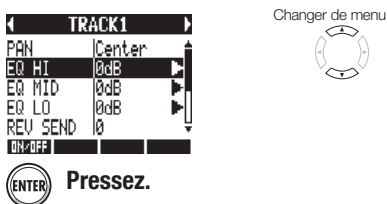
**2** **Sélectionnez une entrée ou une piste.**



**3** **Sélectionnez un paramètre de menu et son réglage.**



**4** **Sélectionnez EQ HI, EQ MID ou EQ LO.**



**5** **Sélectionnez chaque paramètre et changez son réglage.**



## NOTE

- Les paramètres des canaux gauche et droit des pistes stéréo, à l'exception du réglage de phase (INVERT), ont la même valeur.
- Les réglages sont mémorisés séparément pour chaque projet.
- Le seul réglage de la piste MASTER est le volume (niveau du FADER).
- Les patterns rythmiques n'ont pas de réglages EQ HI, EQ MID, EQ LO, ST LINK ni INVERT.

Les paramètres qui peuvent être réglés pour chaque type de piste sont les suivants.

Pistes mono : 1-8  
Pistes stéréo : 1/2-7/8

Écran	Paramètre	Plage de réglage (valeur par défaut)	Explication	Pistes mono	Pistes stéréo	Piste Master
PAN	PAN	L100-R100 (centre)	Règle le panoramique d'une piste. Pour les pistes stéréo, règle la balance de volume entre canal gauche et canal droit.	○	○	
EQ HI Accentuation/atténuation des hautes fréquences						
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Détermine si les hautes fréquences sont accentuées/atténuées (EQ HI) ou si les hautes fréquences inutiles sont clairement coupées (HI CUT). Ce paramètre n'est accessible que si EQ HI est sur ON.	○	○	
	GAIN	-12dB-12dB (0dB)	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des hautes fréquences de -12 à +12 dB. Ce paramètre n'apparaît que si TYPE est réglé sur EQ HI. Avec un réglage HI CUT, il n'apparaît pas.	○	○	
	FREQUENCY	500Hz-18kHz (8.0kHz)	Règle la fréquence sur laquelle agit l'égaliseur pour les hautes fréquences. Ce paramètre n'est accessible que si EQ HI est sur ON.	○	○	
EQ MID Accentuation/atténuation des fréquences moyennes						
EQ MID	GAIN	-12dB-12dB (0dB)	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes de -12 à +12 dB. Ce paramètre n'est accessible que si EQ MID est sur ON.	○	○	
	FREQUENCY	40Hz-18kHz (1.0kHz)	Règle la fréquence sur laquelle agit l'égaliseur pour les fréquences moyennes. Ce paramètre n'est accessible que si EQ MID est sur ON.	○	○	
	Q	0.1-2.0 (0.5)	Règle la largeur de la bande de fréquences moyennes affectée. Ce paramètre n'est accessible que si EQ MID est sur ON.	○	○	
EQ LOW Accentuation/atténuation des basses fréquences						
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Détermine si les basses fréquences sont accentuées/atténuées (EQ LO) ou si les basses fréquences inutiles sont clairement coupées (LO CUT). Ce paramètre n'est accessible que si EQ LO est sur ON.	○	○	
	GAIN	-12dB-12dB (0dB)	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des basses fréquences de -12 à +12 dB. Ce paramètre n'apparaît que si TYPE est réglé sur EQ LO. Avec un réglage LO CUT, il n'apparaît pas.	○	○	
	FREQUENCY	40Hz-1,6kHz (125Hz)	Règle la fréquence sur laquelle agit l'égaliseur pour les basses fréquences. Ce paramètre n'est accessible que si EQ LO est sur ON.	○	○	
Niveaux de départ d'effet						
REV SEND	Niveau de départ de reverb	0-100 (0)	Règle le niveau du signal envoyé de la piste à l'effet reverb.	○	○	
CHO SEND	Niveau de départ de chorus/delay	0-100 (0)	Règle le niveau du signal envoyé de la piste à l'effet chorus/delay.	○	○	
FADER	FADER	0-127 (100)	Règle le volume actuel.	○	○	○
ST LINK	Couplage stéréo	On/Off (Off)	Commutateur on/off pour établir un couplage stéréo de deux pistes mono.	○	○	
INVERT	Inverseur de phase	On/Off (Off)	Détermine si la phase d'une piste est inversée ou non. Choisissez Off pour une phase normale ou ON pour inverser la phase.	○	○	

## NOTE





- Utilisez la touche contextuelle ON/OFF pour commuter ON/OFF les paramètres EQ HI, EQ MID, EQ LO, REV SEND, CHO SEND et INVERT.
- Quand un couplage stéréo (ST LINK) est sur ON, le paramètre INVERT s'affiche comme INVERT L pour la piste impaire et INVERT R pour la piste paire.

# Emploi des effets par boucle départ/retour


Les effets par boucle départ/retour, qui sont routés en interne par les mélangeurs, peuvent être appliqués aux signaux entrants et au mélangeur de pistes. Vous pouvez régler les effets par boucle départ/retour pour chaque entrée et chaque piste grâce à leurs niveaux de départ, qui déterminent la quantité de signal envoyée à l'effet.


Ici, nous expliquerons comment sélectionner le patch de l'effet par boucle départ/retour et comment en régler l'ampleur d'action sur chaque piste.

## Sélectionnez un effet et un patch


- 1 **EFFECT**  
 **Pressez.**
- 2 **Pressez  sous **REVERB**.**  
**OU**  
**Pressez  sous **CHORUS**.**
- 3 **Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.**  


Changer de menu




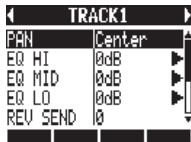
Changer le réglage
- 4 **Sélectionnez PATCH et choisissez le patch.**  


Changer de menu





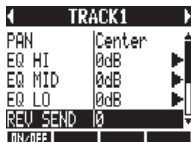
Changer de patch

## Réglez les niveaux d'effets par boucle départ/retour pour chaque piste


- 1 **PAN/EQ**  
 **Pressez.**
- 2 **Sélectionnez une entrée ou une piste.**  


Sélectionner une entrée ou une piste

**ON/OFF**



- 3 **Sélectionnez REV SEND ou CHO SEND et faites le réglage.**  


Changer de menu



Changer le réglage

# Emploi des effets par insertion sur les pistes

Vous pouvez utiliser un effet par insertion sur des pistes déjà enregistrées.

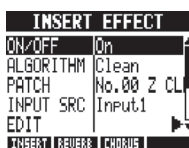
## 1 EFFECT Pressez.



Accès aux réglages d'effet

Pressez sous **INSERT** pour accéder à l'effet par insertion.

## 2 Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.



Changer de menu



Changer le réglage

## 3 Sélectionnez INPUT SRC (source d'entrée) puis choisissez la piste.



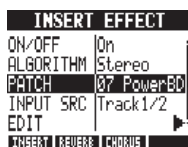
Changer de menu



Changer de source d'entrée

Écran	Source du signal
Input1, Input2	Une entrée
Input1-2	Les deux entrées
Track1-Track8	Sortie d'une piste mono
Track1/2 – Track7/8	Sortie d'une piste stéréo ou de deux pistes mono
Master	Signal pris avant le fader MASTER

## 4 Sélectionnez PATCH et choisissez-le.



Changer de menu



Changer de patch

Vous pouvez sélectionner le patch pendant la lecture pour en entendre l'effet.



## 5 Pressez.

# Emploi d'un effet de mastering


Utilisez un effet de mastering comme effet par insertion pour traiter le signal stéréo final lors du mixage sur la piste master.

Sélectionnez un algorithme MASTERING pour appliquer l'effet au signal avant le fader MASTER.

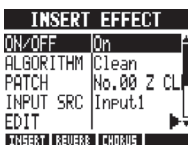
**Insérez un effet par insertion avant le fader MASTER**

**1** **EFFECT**  
Pressez.

**Accès aux réglages d'effet**

Pressez  sous **INSERT** pour accéder à l'effet par insertion.

**2** Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.

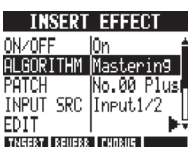


Changer de menu



Changer le réglage

**3** Sélectionnez ALGORITHM et réglez-le sur Mastering.



Changer de menu



Changer le réglage

**4** Sélectionnez INPUT SRC (source d'entrée) et réglez-le sur Master.

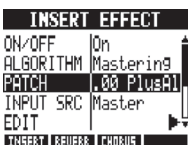


Changer de menu



Changer le réglage

**5** Sélectionnez PATCH et choisissez-le.



Changer de menu



Changer le réglage

Vous pouvez sélectionner le patch pendant la lecture pour en entendre l'effet.



**6**  Pressez.

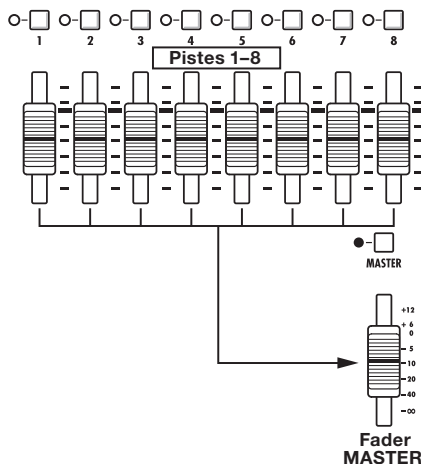
## NOTE

- Si l'effet par insertion est appliqué avant le fader MASTER, vous ne pouvez pas l'appliquer aux autres pistes, que ce soit à l'enregistrement ou à la lecture.
- À l'étape 5, si vous entendez de la distorsion quand l'effet de mastering est appliqué au signal, vérifiez le son lu sur les pistes et baissez les faders de ces dernières (si le son d'une piste souffre de distorsion, réglez cette piste).
- Vous pouvez sélectionner les algorithmes Stereo, Dual, Mic ou Mastering. Si vous choisissez un autre algorithme, l'insertion bascule sur l'entrée 1.

## CONSEIL

- Utilisez un effet à algorithme de mastering pour traiter le signal de mixage stéréo final.

Parcours du signal d'enregistrement en piste master





# Mixage dans la piste master


Enregistrez le mixage stéréo "final" sur la piste MASTER, qui est spécifiquement prévue pour le mixage de réduction stéréo.

Les signaux sont enregistrés sur la piste master après être passés par le fader MASTER.


## Enregistrement sur la piste MASTER


Préparez en réglant les niveaux des signaux

- 1** Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

Pressez  pour lancer la lecture.






Réglez la balance des pistes durant la lecture.
- 2** Réglez le niveau du signal qui passe par le fader master.



Veuillez à ce que les indicateurs de niveau n'atteignent pas 0 dB
- 3**  Pressez pour arrêter la lecture.

## Enregistrez sur la piste master

- 4** Pressez 1-2 fois la touche de statut MASTER pour allumer son voyant en rouge.

En rouge, la piste est prête à l'enregistrement
- 5** Maintenez  et pressez  pour revenir au début.
- 6**  +  Pressez dans l'ordre pour lancer l'enregistrement.
- 7**  Pressez pour arrêter la lecture.



## NOTE



- Le panoramique, la balance, les effets par insertion et par départ/retour de chaque piste affectent les signaux envoyés à la piste MASTER.

## Lisez la piste master

- 1** Pressez 1-2 fois la touche de statut MASTER pour allumer son voyant en vert.

En vert, la piste est prête à la lecture

Cela coupe toutes les autres pistes et désactive tous les effets.
- 2** Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

Pressez  pour lancer la lecture.
- 3**  Pressez pour arrêter la lecture.
- 4** Pressez 1-2 fois la touche de statut MASTER pour éteindre son voyant.

Éteint, la piste est désactivée

La coupure des autres pistes est annulée et leur voyant de statut reprend son état antérieur.

## CONSEILS

- Chaque projet ne peut avoir qu'une piste MASTER active à la fois.
- Vous pouvez assigner un fichier déjà enregistré à la piste MASTER.
- Même si vous faites le mixage stéréo depuis le milieu d'un morceau, un nouveau fichier est toujours créé.
- Les signaux qui passent au travers du fader MASTER sont les mêmes que ceux envoyés par les prises de sortie OUTPUT.
- Cette opération peut être annulée en pressant la touche contextuelle UNDO.
- Le mixage stéréo final enregistré sur la piste master est sauvegardé comme fichier WAV. Ce fichier peut être sauvegardé sur un ordinateur et, à l'aide d'un logiciel de gravure, être par exemple inscrit sur un CD (voir "Échange de données avec un ordinateur (lecteur de carte)" en P.103).



Référence : Lecture séquentielle de projets

P.98

# Vue d'ensemble des fonctions rythmiques

Avec le **RB**, vous pouvez obtenir des parties rythmiques grâce aux sons de batterie incorporés. Les patterns rythmiques peuvent être assignés aux pistes, et vous pouvez faire lire en boucle des patterns simples à la place d'un métronome, ou préparer des parties rythmiques pour la totalité d'un morceau à l'aide de la fonction séquenceur de pistes (voir P.72), par exemple.

## Kits de batterie

Le **RB** a 10 types de kits de batterie – jeux de 16 types d'instruments de percussion, incluant grosses caisses, caisses claires et charlestons. Utilisez les pads pour jouer des sons différents et créer des parties rythmiques à partir d'eux.

Kits de batterie <b>RB</b>
BASIC
STUDIO
LIVE
ROCK
POP
FUNK
JAZZ
ACOUSTIC
TECHNO
URBAN

## Patterns rythmiques

Dans un projet, vous pouvez employer 511 types de patterns rythmiques (chaque pattern contient une interprétation de batterie ayant une longueur de 1 à 99 mesures). Vous pouvez modifier des parties de patterns existants et même créer de nouveaux patterns rythmiques.

## Pistes de patterns rythmiques

Pour utiliser un pattern rythmique dans un morceau, assignez-le à une piste. Les pistes auxquelles sont assignés des patterns rythmiques sont appelées pistes de patterns rythmiques. Avec les pistes de patterns rythmiques, vous pouvez :

- les faire jouer avec les pads et régler la façon dont elles sont lues (voir "Emploi des pads pour faire jouer les patterns rythmiques" en P.50).
- les contrôler à l'aide du séquenceur de pistes (voir "Emploi du séquenceur de pistes" en P.72).
- les lire (voir "Vue d'ensemble de la lecture de piste" dans "Emploi de l'échantillonneur" en P.61).



# Sélection de patterns rythmiques



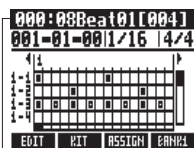
## Changement du pattern à lire

Sélectionnez un pattern rythmique et faites-le jouer.

**1** **RHYTHM**  
Pressez.



**2** Sélection de patterns rythmiques.



Changer de pattern

Nom du pattern rythmique

**3** Pressez pour lire.

PLAY



STOP

Pressez pour arrêter la lecture.



STOP



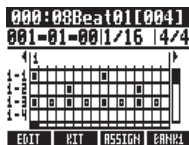
REW

Maintenez et pressez pour revenir au début.

## Changement du kit de batterie

Changez les sons de batterie.

**1** Pressez sous **KIT**.



**2** Sélectionnez un kit de batterie.



Sélectionner le kit



Pressez.

## NOTE

- Le réglage de kit de batterie est sauvegardé avec chaque projet.

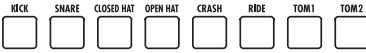
# Emploi des pads pour faire jouer les patterns rythmiques



Vous pouvez jouer sur les pads sensibles à la dynamique sous les faders de piste, pour ajouter des accents en temps réel.

**1 RHYTHM** Pressez.

**2 Jouez sur les pads.**



## Changement de banque

Vous pouvez changer les sons des pads.

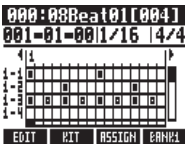
Pressez sous **BANK1**.

Sélectionnez **BANK1** pour les sons de batterie et **BANK2** pour les sons de percussion.

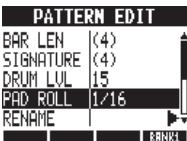
## Répétition de sons (roulement)

Vous pouvez régler un son de pad pour qu'il se répète à intervalle déterminé. C'est pratique pour par exemple programmer des doubles-croches de charleston.

**1** Pressez sous **EDIT**.



**2** Sélectionnez **PAD ROLL** (roulement de pad) et réglez la cadence de répétition.



Changer de menu



Changer le réglage

### PAD ROLL : intervalle de répétition

Réglages	
2/4-16/4	Noires x 2-16
3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	Noires pointées, blanches de triolet, noires, croches pointées, noires de triolet, croches, croches de triolet, doubles-croches, doubles-croches de triolet, triples-croches

**3** **REPEAT/STOP** Maintenez **REPEAT/STOP** et pressez le pad pour faire jouer le roulement.

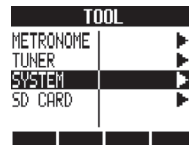
Si vous relâchez **REPEAT/STOP** avant le pad, le roulement se poursuit après relâchement du pad. Pressez à nouveau le pad pour arrêter le roulement.

## Réglage de sensibilité des pads

Réglez la sensibilité des pads. Vous pouvez régler les pads pour qu'ils répondent par un volume constant à la force de frappe ou au déclenchement des sons quelle que soit la dynamique employée.

**1 TOOL** Pressez.

**2** Sélectionnez **SYSTEM**.

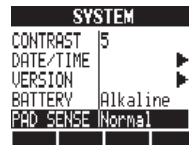


Changer de menu



Pressez.

**3** Sélectionnez **PAD SENSE** et réglez-le.



Changer de menu



Changer le réglage

### PAD SENSE : sensibilité des pads

Réglage	
Soft	Quelle que soit la force de jeu, les sons se déclenchent à volume doux.
Medium	Quelle que soit la force de jeu, les sons se déclenchent à volume moyen.
Loud	Quelle que soit la force de jeu, les sons se déclenchent à volume élevé.
Lite	Sensibilité la plus haute—même un jeu léger donne un fort volume.
Normal	Sensibilité moyenne.
Hard	Sensibilité basse—il faut jouer plus fort sur les pads pour obtenir un fort volume.
EX Hard	Sensibilité la plus basse—il faut jouer très fort sur les pads pour obtenir un fort volume.

# Assignment de patterns rythmiques aux pistes



Pour utiliser un pattern rythmique dans un morceau, vous devez l'assigner à une piste. Une piste à laquelle un pattern rythmique est assigné est appelée piste de patterns rythmiques. Les pistes de patterns rythmiques peuvent être déclenchées par les pads et contrôlées avec le séquenceur de pistes.

## Assignment depuis le menu RHYTHM

- 1 **RHYTHM**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez un pattern rythmique.
- 3 Tout en pressant sous **RHYTHM**, pressez le pad de la piste à laquelle vous voulez assigner le pattern.

## NOTE

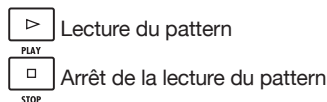
- Si des patterns rythmiques sont assignés à plusieurs pistes et lus simultanément, ou si des patterns avec de nombreux événements de déclenchement de note sont lus, tous peuvent ne pas être joués en raison de la limite maximale de polyphonie de l'unité.
- Quand un pattern rythmique est assigné à une piste, il ne peut pas être mis en boucle.
- Quand vous pressez la touche contextuelle ASSIGN (assigner), les pads des pistes actuellement réglées sur New Take (nouvelle prise) clignotent.
- Quand vous faites jouer une piste de patterns rythmiques, le voyant de sa touche de statut passe du vert à l'orange.

## Assignment depuis le menu TRACK

- 1 **TRACK**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez la piste de destination.
- 3 Sélectionnez TAKE (prise).
- 4 Sélectionnez PATTERN.
- 5 Sélectionnez un pattern rythmique.

## CONSEIL

- Vous pouvez faire jouer le pattern rythmique sélectionné.





# Création d'un pattern rythmique

Vous pouvez créer vos propres patterns rythmiques originaux. Après préparation, vous pouvez créer un pattern rythmique par programmation en temps réel ou pas à pas.

## Préparation à la création d'un pattern rythmique

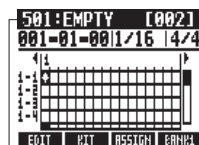
Sélectionnez un pattern rythmique vide et réglez son nombre de mesures, sa signature rythmique et sa quantification. Vous pouvez aussi vérifier la mémoire encore disponible pour les patterns rythmiques.

### 1 RHYTHM



Pressez.

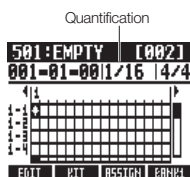
### 2 Sélectionnez un pattern rythmique vide ("EMPTY").



Changer de pattern

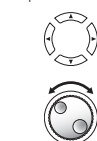
Nom du pattern rythmique

### 3 Allez dans la zone de quantification et réglez la valeur.



Quantification

Déplacer le curseur



Changer le réglage

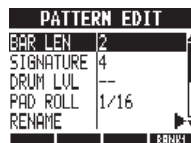
Quantification	
Réglage	
1/4	Noire
1/8	Croche
1/8T	Croche de triolet
1/16	Double-croche
1/16T	Double-croche de triolet
1/32	Triple-croche
Hi	Tic

### 4

Pressez sous **EDIT**.

### 5

## Réglez le nombre de mesures et la signature rythmique.



Changer de menu



Changer le réglage

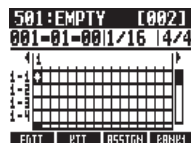
### BAR LEN : nombre de mesures

Plage de réglage	
1-99	Nombre de mesures
SIGNATURE : signature rythmique	
Réglage	
1-8	Signature rythmique (nombre de temps)
MEMORY	
Affiche la quantité de mémoire actuellement utilisée.	

### 6



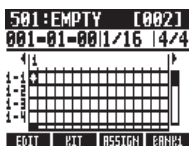
Pressez.



## Programmation d'un pattern en temps réel

Après avoir préparé, jouez sur les pads par dessus le rythme (métronome) pour créer un pattern rythmique par programmation en temps réel.

Pressez  en maintenant  pour lancer la programmation.




Jouez sur les pads en mesure avec le rythme pour enregistrer le pattern.

501:Pat 501 [002]  
002-03-19/1/16 14/4

Now Recording...

RIT ALL DEL DELETE BRK/1

Pour supprimer des sons :

Maintenez  sous **DELETE** et pressez un pad. Tant que ce pad est pressé, les données déjà programmées avec ce pad sont effacées.

Pressez  sous **ALL DEL** pour effacer les données déjà programmées par tous les pads.

Mettez fin à la programmation.



Pressez.

## NOTE

- Si votre timing de jeu sur les pads n'est pas parfait, il sera corrigé conformément au réglage de quantification.
- Selon le réglage de sensibilité des pads, la force employée pour jouer sur les pads est aussi enregistrée.
- Vous pouvez aussi demander un précompte de métronome (voir P.20).

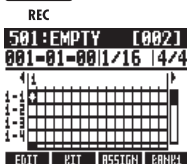
## Programmation pas à pas d'un pattern rythmique

Après avoir préparé, vous pouvez programmer les notes une par une (programmation pas à pas) pour créer un pattern rythmique.

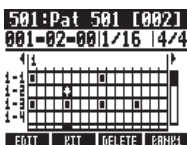
### 1 Lancez la programmation.



Pressez.



### 2 Amenez le curseur sur la position où vous voulez programmer ou supprimer des notes.



Déplacer le curseur



Retour en arrière d'un temps



Avance d'un temps

FF

L'axe horizontal représente les mesures et l'axe vertical les pads par numéro. Un pas (une case) correspond à l'intervalle de quantification réglé.

### 3 Jouez sur un pad pour programmer une note sur la position actuelle. Son volume correspondra à la force employée pour jouer (en fonction du réglage de sensibilité).



Pressez.

Pressez ENTER pour ajouter à cet endroit une note ayant un niveau de volume fixe.

### 4 Pour supprimer une note ou changer son volume :

Pressez sous **DELETE** pour supprimer la note présente à cet endroit.



Tournez pour changer le volume de la note présente à cet endroit.



Fort (dynamique élevée)



Doux (dynamique basse)

Maintenez sous **DELETE** et pressez le pad allumé pour effacer la note présente à cet endroit.

### 5 Mettez fin à la programmation.



Pressez.

STOP

## NOTE

- Les notes placées sur des divisions temporelles inaccessibles en raison du réglage actuel de quantification ne peuvent pas être supprimées. Une note occupant une telle position apparaît comme un "X".
- À l'étape 4, vous pouvez aussi utiliser la molette pour programmer et supprimer des notes.



# Copie de patterns rythmiques

Vous pouvez copier un pattern rythmique afin par exemple de partir de lui pour en créer un nouveau.

**1** **RHYTHM** Pressez.

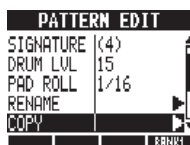


**2** Sélectionnez le pattern rythmique que vous voulez copier.

Pressez sous **EDIT**.



**3** Sélectionnez COPY (copier).

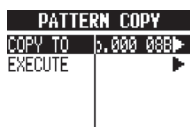


Changer de menu



Pressez.

**4** Sélectionnez COPY TO (copier dans).

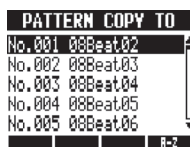


Changer de menu



Pressez.

**5** Sélectionnez la destination de la copie.

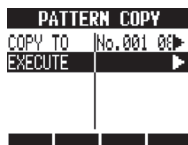


Sélectionner le pattern



Pressez.

**6** Sélectionnez EXECUTE.



Changer de menu



Pressez.

## CONSEIL

- À l'étape 5, vous pouvez changer l'ordre de la liste des patterns.
- Pressez la touche contextuelle A-Z pour lister les patterns par ordre alphabétique.
- Pressez la touche contextuelle No. pour lister les patterns par ordre numérique.



# Suppression de patterns rythmiques

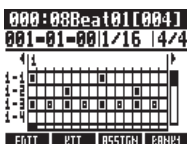
Les patterns rythmiques peuvent être supprimés.

**1** **RHYTHM**  
Pressez.



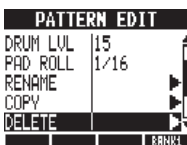
**2** Sélectionnez le pattern rythmique que vous voulez supprimer.

Pressez sous **EDIT**.



Changer de pattern

**3** Sélectionnez **DELETE** (supprimer).

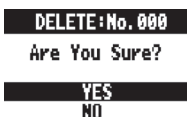


Changer de menu



Pressez.

**4** Sélectionnez **YES**.



Déplacer le curseur



Pressez.



# Changement de nom de patterns rythmiques

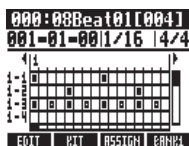


Vous pouvez changer le nom des patterns rythmiques.

**1** **RHYTHM**  
 Pressez.

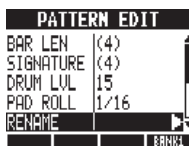
**2** Sélectionnez le pattern rythmique que vous voulez renommer.

Pressez sous **EDIT**.



Changer de pattern

**3** Sélectionnez **RENAME** (renommer).



Changer de menu



Pressez.

**4** Changez le nom.



Déplacer le curseur



Changer de caractère

**DELETE**

Supprimer le caractère

**INSERT**

Insérer un caractère

Pressez.



# Importation de patterns rythmiques d'autres projets

Vous pouvez importer des patterns rythmiques d'autres projets.

Vous pouvez importer tous les patterns rythmiques (All) d'un coup ou un à la fois (Each).

- 1 **RHYTHM** Pressez.
- 2 Pressez sous **EDIT**.
- 3 Sélectionnez **IMPORT**.  
  
**ENTER** Pressez.
- 4 Sélectionnez **MODE** et réglez-le sur **All** (tous) ou **Each** (chacun).  
  
**ENTER** Pressez.
- 5 Sélectionnez **PROJECT**.  
  
**ENTER** Pressez.
- 6 Sélectionnez le projet source.  
  
**ENTER** Pressez.

- 7 Sélectionnez **NEXT** (suite).  
  
**ENTER** Pressez.
- 8 Sélectionnez le pattern à importer (uniquement en réglage **Each**).  
  
**ENTER** Pressez.
- 9 Sélectionnez le pattern rythmique de destination de l'importation (uniquement en réglage **Each**).  
  
**ENTER** Pressez.
- 10 Sélectionnez **YES** (oui).  
  
**ENTER** Pressez.

## NOTE

- Les patterns rythmiques de l'emplacement de destination seront écrasés. Avec un réglage **All**, tous les patterns rythmiques d'origine du projet seront supprimés. Avec un réglage **Each**, seul le pattern rythmique sélectionné comme destination sera supprimé.
- À l'étape 8 ou 9, vous pouvez changer l'ordre de la liste des patterns.
- Pressez la touche contextuelle A-Z pour lister les patterns par ordre alphabétique.
- Pressez la touche contextuelle No. pour lister les patterns par ordre numérique.

# Réglage du volume et du placement stéréo

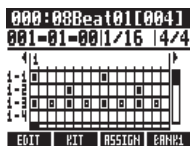


Vous pouvez changer le volume d'un pattern rythmique et le placement stéréo du kit de batterie.

**1** **RHYTHM**  
 Pressez.

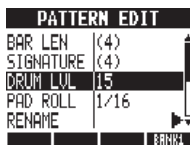
**2** Sélectionnez le pattern rythmique que vous voulez régler.

Pressez  sous **EDIT**.



Changer de pattern

**3** Sélectionnez un paramètre de menu et changez son réglage.



Changer de menu



Changer le réglage

DRUM LVL : volume de batterie	
Réglage	
1-15	Volume de la batterie
POSITION : placement de la batterie	
Réglage	
Listener	Les fûts sont placés de gauche à droite comme entendus du côté public
Player	Les fûts sont placés de gauche à droite comme entendus du côté batteur

## NOTE

- Les réglages de POSITION sont sauvegardés pour chaque projet.


# Emploi de l'échantillonneur pour faire des morceaux

Vous pouvez utiliser les fonctions d'échantillonneur du **RB** pour facilement créer des pistes d'accompagnement, des parties rythmiques et autres pistes basiques de haute qualité sonore. Ces fonctionnalités peuvent servir à créer une grande variété de musiques, de simples maquettes jusqu'à des enregistrements avec production.

## 1 Faites une boucle pour la rythmique de base de tout le morceau.

Assignez les boucles fournies aux pistes (pads) et réglez-les pour une lecture en boucle.

Vous pouvez par exemple développer votre vision de la totalité du morceau en sélectionnant des boucles de batterie et d'autres éléments qui vous inspirent.

Référence :  

Assignation aux pistes des boucles de batterie fournies

P.63

Réglage des boucles

P.64

## 2 Tout en écoutant la boucle rythmique que vous avez préparée, enregistrez la guitare, la basse, le clavier et d'autres instruments pour créer d'autres boucles.

Continuez d'enregistrer jusqu'à ce que vous soyez satisfait de votre interprétation d'un riff, d'une partie d'accompagnement ou d'une autre phrase musicale. Vous pouvez ne mettre en boucle que les parties que vous aimez dans vos enregistrements.


Référence : Réglage des boucles


P.64

## 3 Répétez l'étape 2 pour enregistrer d'autres phrases à employer comme boucles.

Préparez toutes les phrases nécessaires pour composer votre morceau.

## 4 Quand les boucles sont prêtes, déclenchez-les avec les pads en fonction de la structure complète du morceau.

Jouez sur les pads par dessus le rythme en tenant compte du déroulement de la totalité du morceau et de la façon dont les boucles s'enchaînent.


Référence : Jeu sur les pads

P.66

## 5 Après avoir déterminé la structure du morceau, créez une séquence (données de jeu en boucle) pour la totalité du morceau.

Une séquence peut être programmée en temps réel, en jouant sur les pads accompagné par un rythme (clic), ou pas à pas. Vous pouvez de cette façon créer des pistes basiques, incluant des parties d'accompagnement et des parties rythmiques, pour la totalité d'un morceau.


Référence : Création d'une séquence

P.73

## 6 Enregistrez les voix, solos de guitare et autres parties en écoutant la séquence.

Enregistrez les voix et instruments principaux en mesure avec les pistes d'accompagnement de base.

# Emploi de l'échantillonneur

Le **RS** a une fonction échantillonneur ("sampler") qui permet de faire jouer les fichiers audio depuis les pads. Vous pouvez utiliser les boucles fournies ou d'autres boucles du commerce pour facilement créer des pistes rythmiques de haute qualité.

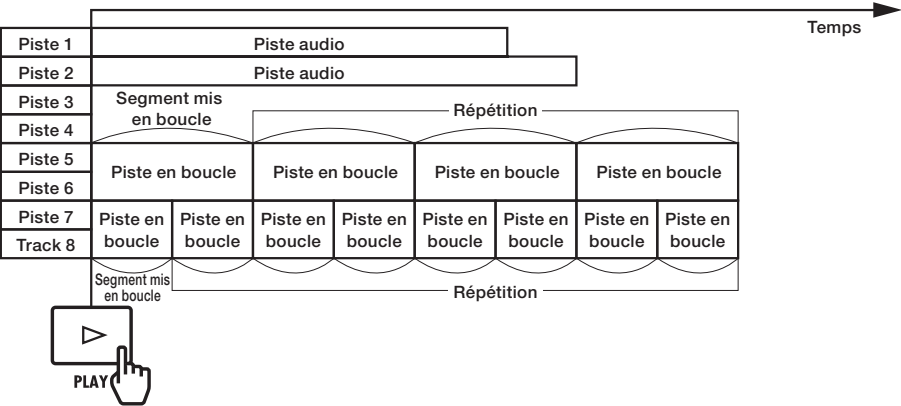
## Pistes en boucle

Pour employer la fonction échantillonneur, vous devez d'abord mettre en boucle les pistes audio. Une fois réglées pour être lues en boucle, ces pistes sont appelées "pistes en boucle". Avec les pistes en boucle, vous pouvez :

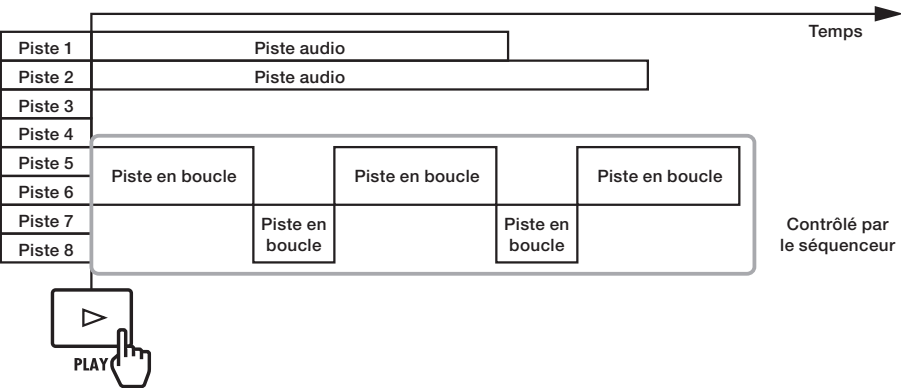
- les faire jouer depuis les pads, et déterminer comment sont lues les boucles quand vous les jouez (voir "Jeu sur les pads" en P.66)
- diriger la lecture en boucle d'un intervalle déterminé (voir "Réglages de boucle" en P.64)
- les contrôler à l'aide du séquenceur de pistes (voir "Emploi du séquenceur de pistes" en P.72)

## Vue d'ensemble de la lecture de piste

Quand vous lisez des pistes audio avec la touche PLAY, les fichiers sont généralement lus jusqu'à leur fin, mais avec les pistes en boucle et les pistes de patterns rythmiques, c'est l'intervalle choisi pour être lu en boucle qui est reproduit de façon répétée.



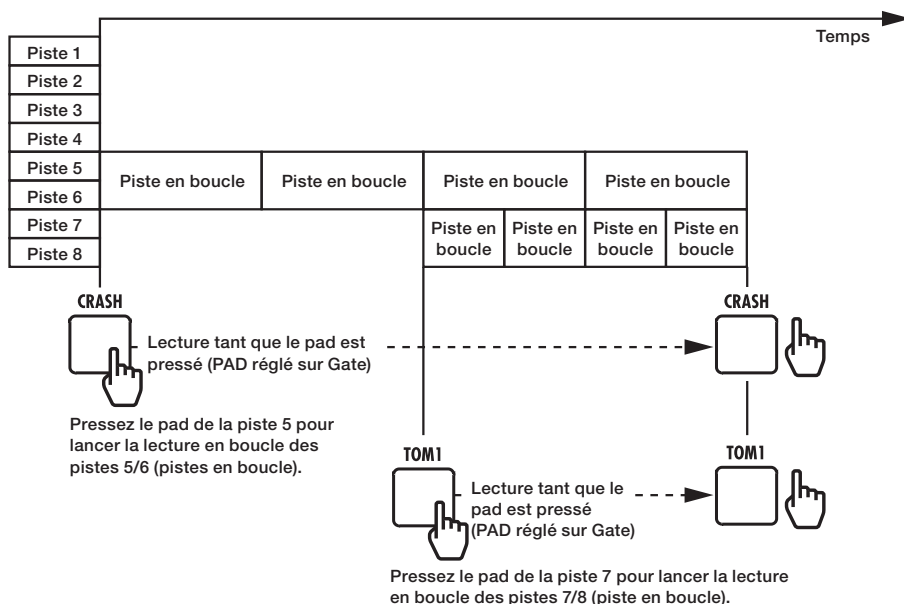
Quand le séquenceur de pistes est activé, les pistes en boucle et les pistes de patterns rythmiques sont lues comme voulu par la séquence.



Quand vous jouez depuis les pads, pressez le pad correspondant à une piste en boucle ou à une piste de patterns rythmiques pour lancer sa lecture.

Dans l'illustration ci-dessous, après pression d'un pad lançant les pistes 5/6 (piste en boucle), le pad des pistes 7/8 (piste en boucle) est pressé pour lancer la lecture de cette boucle.

En outre, la façon dont les pads font jouer chaque piste en boucle peut se régler individuellement (paramètre PAD). Dans cet exemple, ils sont réglés sur "Gate", ce qui veut dire que le relâchement du pad entraîne l'arrêt de la lecture (voir "Jeu sur les pads" en P.66).



# Assignation aux pistes des boucles de batterie fournies

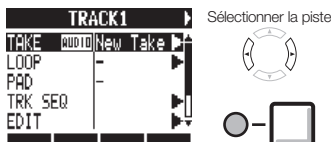


Pour utiliser la fonction d'échantillonneur, assignez d'abord des fichiers audio et patterns rythmiques aux pistes. Dans cet exemple, nous expliquons comment assigner les boucles présentes dans la carte SD fournie.

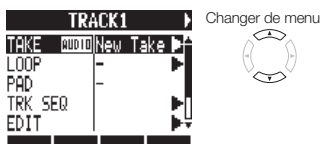
**1** **TRACK**  
Pressez.



**2** Sélectionnez la piste à assigner.

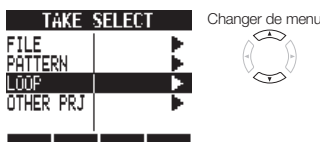


**3** Sélectionnez TAKE (prise).



**(ENTER)** Pressez.

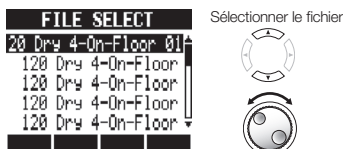
**4** Sélectionnez LOOP.



FILE	Fichiers audio du projet en cours
PATTERN	Patterns rythmiques
LOOP	Boucles sur la carte SD
OTHER PRJ	Fichiers audio d'autres projets

**(ENTER)** Pressez.

**5** Sélectionnez une boucle.



**(ENTER)** Pressez.

## NOTE

- Un nouveau projet reprend le tempo (BPM) du premier fichier audio assigné à une piste.
- Dans le menu LOOP, vous pouvez sélectionner les fichiers de boucle du dossier LOOP de la carte SD.
- Les boucles de la carte SD sont des fichiers WAV à 44,1 kHz. Par conséquent, si le projet est réglé sur une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz, "Invalid File" (fichier non compatible) s'affiche et ces fichiers ne peuvent pas être assignés aux pistes.

## CONSEIL

- Vous pouvez aussi faire jouer les fichiers audio et patterns rythmiques quand vous les sélectionnez.



PLAY

**Lancer la lecture**



STOP

**Arrêter la lecture**



# Réglage des boucles

Pour employer la fonction échantillonneur, vous devez mettre une piste en boucle. Nous expliquerons ici comment faire.

## Mise d'une piste en boucle

Les pistes peuvent être individuellement mises en boucle.

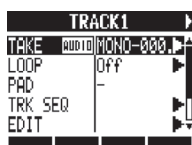
### 1 TRACK



Pressez.

### 2

Sélectionnez la piste à mettre en boucle.



Sélectionner la piste



### 3

Sélectionnez LOOP.



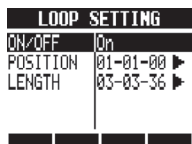
Changer de menu



Pressez.

### 4

Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur On pour activer la lecture en boucle.



Changer de menu



Changer le réglage

## NOTE

- Le voyant de la touche de statut d'une piste mise en boucle s'allume en orange et non en vert quand on l'active pour la lecture. Une piste mise en boucle ne peut pas servir à l'enregistrement (son voyant ne s'allumera pas en rouge). De plus, les fonctions suivantes peuvent être employées quand une piste est mise en boucle.
  - Le pad peut servir à déclencher la boucle.
  - Presser **PLAY** lance la lecture de la boucle.
  - Des données de séquence peuvent être enregistrées.
- Quand un pattern rythmique est assigné à une piste, celle-ci ne peut pas être mise en boucle.



## Réglage du segment mis en boucle

L'intervalle mis en boucle (défini par son point de départ et sa longueur) peut être choisi pour les pistes en boucle.

1



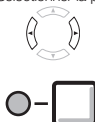
Presse.

2

Sélectionnez la piste à mettre en boucle.



Sélectionner la piste



3

Sélectionnez LOOP.



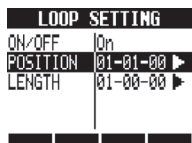
Changer de menu



Presse.

4

Sélectionnez POSITION.



Changer de menu

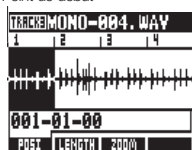


Presse.

5

Définissez le point de début de boucle.

Point de début



Repérer



Changer le réglage

6

Pressez  sous **LENGTH** pour fixer la longueur de la boucle.



Longueur

Repérer



Changer le réglage

## CONSEIL

- Vous pouvez employer les touches contextuelles **POS1** et **LENGTH** pour faire alterner le réglage entre point de départ et longueur de boucle.
- Vous pouvez aussi lire le fichier audio que vous réglez.



PLAY

Lancer la lecture



STOP

Arrêter la lecture



FF

Avance rapide



REW

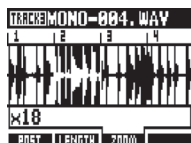
Retour rapide

## Zoom sur la forme d'onde

Pour régler le point de début et la longueur de la boucle, vous pouvez zoomer sur la forme d'onde affichée. Le facteur de zoom peut atteindre 32x.



Pressez  sous **200M** pour zoomer.



Changer le réglage



# Jeu sur les pads

Pour les pistes en boucle et les pistes de patterns rythmiques, pressez sous le fader le pad assigné à cette piste pour déclencher le fichier audio ou le pattern rythmique correspondant.

## 1 Pressez un pad.



**REPEAT/STOP**  
Pressez un pad en maintenant REPEAT/STOP pour activer la lecture en boucle.

**REPEAT/STOP**  
Pressez à nouveau le pad en maintenant REPEAT/STOP pour arrêter la lecture en boucle.

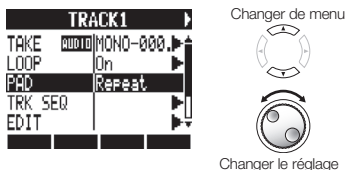
## Réglage de la méthode de lecture

Réglez la façon dont fonctionnent les pads quand on en joue.

## 1 TRACK Pressez.



## 2 Sélectionnez PAD et réglez la méthode de lecture.



### PAD : méthode de lecture

Réglage	
Repeat	Lecture en boucle
Gate	Arrêt de la lecture au relâchement du pad
1Shot	Lecture complète du fichier même si le pad est relâché avant

## NOTE

- Quand vous pressez un pad, le son est retardé afin de tomber sur la division réglée pour la quantification (mesure, note).
- Le pad clignote durant la lecture.
- Quand vous arrêtez la lecture, l'opération est retardée afin de tomber sur la division réglée pour la quantification (mesure, note).

## Réglage de quantification globale pour corriger les erreurs de timing

L'appareil peut être réglé pour corriger les erreurs de timing lors du jeu sur les pads ou de la programmation en temps réel de données de séquence pour que les sons soient alignés sur les mesures et les temps.

## 1 TRACK Pressez.



## 2 Sélectionnez TRK SEQ (séquenceur de pistes).

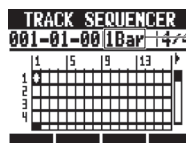


Changer de menu



Pressez.

## 3 Allez dans la zone de quantification globale et changez le réglage.



Déplacer le curseur

Clignotant



Changer le réglage

### Quantification globale

Réglage	
8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (par défaut)	8 mesures, 4 mesures, 2 mesures, 1 mesure
1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32	Blanche, blanche de triolet, noire, noire de triolet, croche, croche de triolet, double-croche, double-croche de triolet, triple-croche
Hi	1 tic (1/48e de noire)

## NOTE

- Ce réglage concerne la totalité du projet.



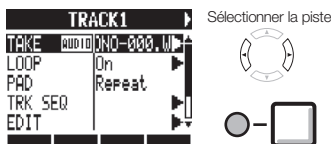
# Changement du tempo (BPM) d'une piste

Le tempo (BPM) de chaque piste est automatiquement calculé quand un fichier audio lui est assigné. Néanmoins, selon le fichier, le résultat calculé peut différer de la valeur réelle de BPM.

Si c'est le cas, utilisez les procédures suivantes pour régler la valeur de BPM. La valeur de BPM réglée sert de tempo standard pour changer le tempo de l'audio sans changer sa hauteur.

**1** **TRACK**  
 **Pressez.**

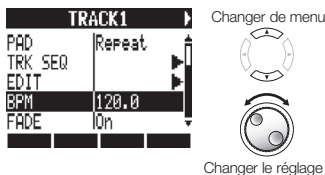
**2** **Sélectionnez la piste dont vous voulez changer le réglage.**



## NOTE

- Le BPM est calculé pour un fichier audio sur la base d'un 4/4.
- Quand une piste est enregistrée, la valeur actuelle de BPM est employée.

**3** **Sélectionnez BPM et changez le réglage.**





# Changement du tempo sans changement de hauteur

Quand un fichier audio est assigné à une piste, vous pouvez changer son tempo sans changer sa hauteur (étirement/contraction dans le temps ou "time-stretch"). Vous pouvez changer toutes les pistes d'un coup ou certaines individuellement. Sachez que cette opération écrasera le fichier audio d'origine.

**1** **TRACK**  
Pressez.



**2** Sélectionnez la piste à modifier (ou n'importe quelle piste pour toutes les modifier).



Sélectionner la piste



**3** Sélectionnez EDIT (modifier).



Changer de menu



Pressez.

**4** Sélectionnez STRETCH.



Changer de menu



Pressez.

**5** Sélectionnez MODE et réglez-le sur Each (chacune) pour ne changer que la piste actuelle ou sur All (toutes) pour changer toutes les pistes.



Changer de menu



Changer le réglage

**6** Sélectionnez BPM et le nouveau tempo après étirement/contraction dans le temps (time-stretch).

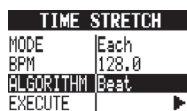


Changer de menu



Changer le réglage

**7** Sélectionnez ALGORITHM et choisissez l'algorithme en fonction du fichier audio.



Changer de menu



Changer le réglage

## ALGORITHME

Réglage	
Beat	Algorithme de stretching convenant aux sources rythmiques et autres sons à notes courtes
Tone	Algorithme de stretching convenant aux morceaux et sources sonores à notes longues

**8** Sélectionnez EXECUTE (exécuter).

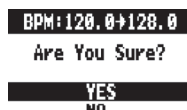


Changer de menu



Pressez.

**9** Sélectionnez YES (oui).



Déplacer le curseur



Pressez.

## NOTE

- Les opérations de STRETCH ne peuvent pas être annulées (UNDO).
- Les opérations de STRETCH écrasent les fichiers audio d'origine. Si vous voulez sauvegarder les fichiers d'origine, faites préalablement une copie du projet et des fichiers (voir P93).
- Le tempo (BPM) de chaque piste est automatiquement calculé quand un fichier audio est assigné. Néanmoins, selon les données, le résultat calculé peut différer de la valeur réelle de BPM. Réglez BPM pour chaque piste (TRACK > BPM) si cela se produit (voir P67). La valeur de BPM réglée pour une piste sert de tempo standard lors du changement de tempo sans changement de la hauteur de l'audio.
- Le changement de tempo d'un fichier audio peut atteindre 50%~150% du tempo d'origine. Si la valeur de tempo modifiée sort de cette plage, un message d'erreur apparaît, "TRACK X is out of the setting range" (X est le numéro de piste) et le stretch est arrêté.
- Si un pattern rythmique a été assigné à une piste, l'écran de pattern rythmique s'ouvre après l'étape 3.

## CONSEIL

- Vous pouvez pré-écouter les résultats du time-stretch individuellement pour chaque piste.



PLAY

**Presser pour lancer la lecture**


STOP

**Presser pour arrêter la lecture**



# Coupure des parties inutiles des fichiers audio

Vous pouvez délimiter les données audio nécessaires en choisissant les points de début et de fin d'un fichier, et supprimer les données audio situées en dehors de ces limites. Sachez que cette opération écrase le fichier audio d'origine.

- 1** **TRACK**  
 **Pressez.**
- 2** **Sélectionnez la piste que vous désirez recadrer.**



Sélectionner la piste



- 3** **Sélectionnez EDIT (modifier).**



Changer de menu

**Pressez.**

- 4** **Sélectionnez TRIM (recadrer).**



Changer de menu

**Pressez.**

- 5** **Définissez le point de début.**

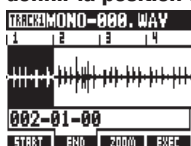


Repérer



Changer le réglage

- 6** **Pressez sous END pour définir la position de fin.**



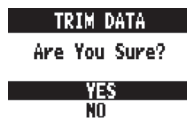
Repérer



Changer le réglage

- 7** **Pressez sous EXEC.**

- 8** **Sélectionnez YES (oui).**



Déplacer le curseur

**Pressez.**

## NOTE

- L'opération TRIM ne peut pas être annulée (UNDO).
- L'opération TRIM écrase le fichier audio d'origine. Si vous voulez sauvegarder les fichiers d'origine, faites préalablement une copie du projet et des fichiers (voir P.93).
- Si un pattern rythmique a été assigné à une piste, l'écran de pattern rythmique s'ouvre après l'étape 3.

## CONSEIL

- Vous pouvez alterner entre le réglage du point de départ et celui du point de fin grâce aux touches contextuelles START et END.
- Utilisez la touche contextuelle ZOOM pour voir de plus près la forme d'onde.
- Vous pouvez aussi faire lire le fichier audio pendant que vous réglez ses points de début et de fin.

**Lancer la lecture**

PLAY

**Arrêter la lecture**

STOP

**Avance rapide**

FF

**Retour rapide**

REW



+

**Retour au point de départ**

STOP

REW



# Réglage des fondus entrants et sortants

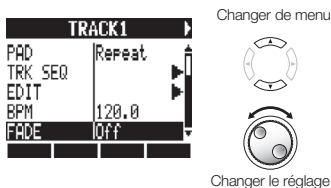
Lors de la lecture de fichiers audio normaux, de courts fondus sont appliqués à leur début et à leur fin. Vous pouvez toutefois les désactiver pour les pistes rythmiques et les sons dont l'attaque est importante.

- 1** **TRACK**  
 **Pressez.**

- 2** **Sélectionnez la piste dont vous voulez changer les réglages.**

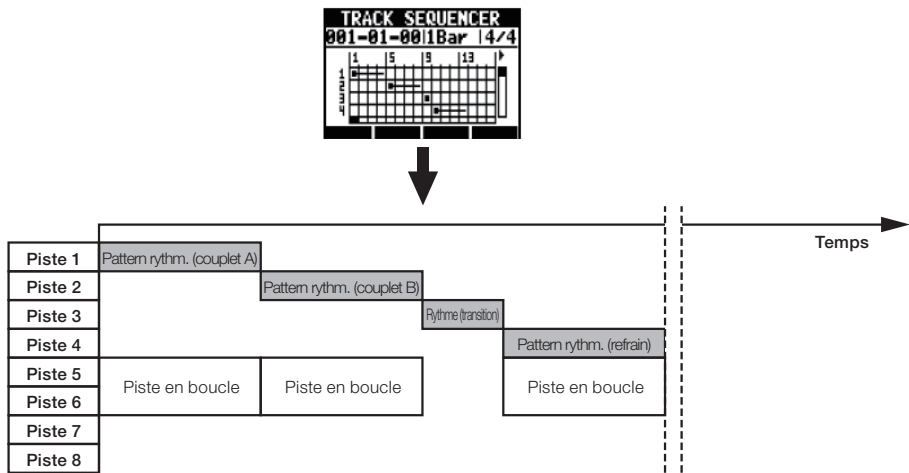


- 3** **Sélectionnez FADE (fendu) et réglez-le sur Off si vous voulez le désactiver.**



# Vue d'ensemble du séquenceur de pistes

Avec le séquenceur de pistes, vous pouvez organiser les pistes de patterns rythmiques et les pistes en boucle selon l'ordre de jeu nécessaire à la reproduction de tout un morceau. Chaque projet ne peut avoir qu'un jeu de données de séquenceur de pistes.



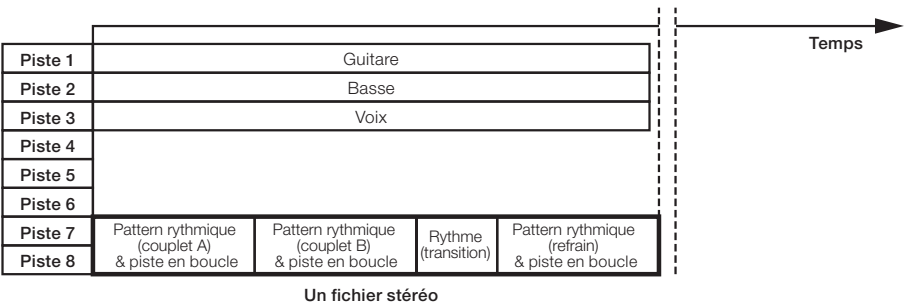
Pendant que le séquenceur de pistes est en lecture, vous pouvez enregistrer ou reporter sur la piste master. Vous pouvez exploiter cela pour libérer des pistes quand vous en manquez. Quand vous créez une séquence, vous pouvez inclure des changements de signature rythmique. Quand la signature rythmique change, cela affecte les mesures-temps-tics en haut de l'écran.

Dans l'exemple ci-dessus, les données du séquenceur de pistes sont lues et reportées en stéréo sur les pistes 7/8, comme illustré ci-dessous.

Après report, un fichier audio stéréo réunissant les pistes 1-6 est créé sur les pistes 7/8.

Comme les pistes 1-6 ne sont plus utiles, elles peuvent servir pour de nouvelles parties.

Dans cet exemple, les pistes 1-3 servent de pistes audio pour enregistrer la guitare, la basse et les voix (voir "Enregistrement dans un nouveau fichier" en P.27).







# Création d'une séquence

Combinez les pistes de pattern et les pistes en boucle pour créer des données de séquence incluant la rythmique et les parties d'accompagnement pour la totalité d'une piste. Vous pouvez créer une séquence par programmation en temps réel ou pas à pas.

## Création d'une séquence en temps réel

Vous pouvez créer une séquence en temps réel en jouant sur les pads en mesure avec le rythme (métronome).

**1** **TRACK**  
Pressez.

**2** Sélectionnez TRK SEQ (séquenceur de pistes).



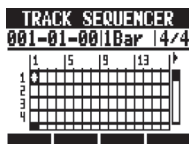
Changer de menu



**(ENTER)** Pressez.

**3** Lancez la programmation en temps réel en maintenant

**REC** et en pressant **PLAY**.



**4** Jouez sur les pads en mesure avec le rythme pour programmer vos données.

**TRACK SEQUENCER**  
**002-04-461Bar 14/4**

Now Recording...

**DELETE**

**5** Pour supprimer la programmation, maintenez **DELETE** sous **DELETE**.

Tant que le pad d'une piste est pressé, les données déjà programmées durant ce temps sur cette piste sont supprimées.

**6** Mettez fin à la programmation.

**STOP** Pressez.

## NOTE

- Si votre timing de jeu sur les pads n'est pas parfait, il sera corrigé conformément au réglage de quantification.
- Vous pouvez aussi demander un précompte de métronome (voir P.20).

## Création d'une séquence pas à pas

Vous pouvez créer une séquence pas à pas.

**1** **TRACK**  
Pressez.

**2** Sélectionnez **TRK SEQ** (séquenceur de pistes).



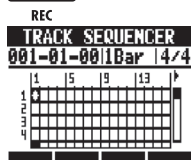
Changer de menu



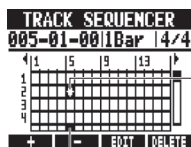
Pressez.

**3** Lancez la programmation pas à pas.

Pressez.



**4** Amenez le curseur sur la position où programmer ou supprimer des données.



Déplacer le curseur



Curseur

Curseur de mesure

Retour d'un pas en arrière

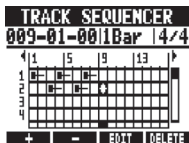
REW

Avance d'un pas en avant

FF

Pressez sous ou pour changer la longueur d'un pas en une mesure, un temps ou une double-croche.

**5** Pour programmer des données, pressez un pad ou ENTER.



Note-on (déclenchement de note)



Longueur de la boucle ou du pattern rythmique

**6** Pour supprimer les données au niveau du curseur,

pressez sous **DELETE**.

**7** Mettez fin à la programmation.



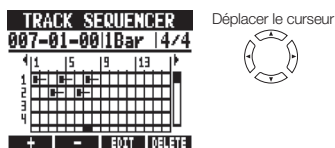
STOP

Pressez.

## Suppression de données

Quand vous utilisez la programmation pas à pas, vous pouvez supprimer en même temps les données situées avant ou après la position du curseur.

### 1 Amenez le curseur sur la position des données que vous voulez supprimer.



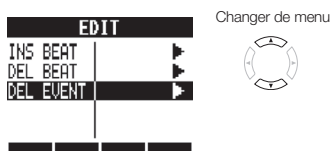
Retour d'un pas en arrière



Avance d'un pas en avant

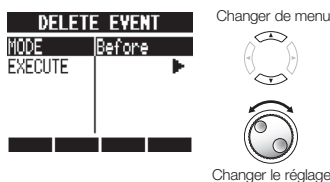
### 2 Pressez sous **EDIT**.

### 3 Sélectionnez DEL EVENT (supprimer événement).

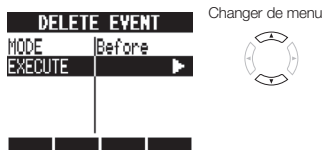


Pressez.

### 4 Sélectionnez MODE et réglez-le sur Before (avant) ou After (après) pour supprimer les données situées à gauche ou à droite du curseur.



### 5 Sélectionnez EXECUTE (exécuter).



Pressez.

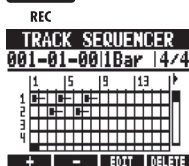
## Insertion et suppression de temps

Quand vous programmez une séquence en pas à pas, vous pouvez insérer et supprimer des temps. Vous pouvez même insérer et supprimer un nombre de temps différent de la signature rythmique du projet, en ne changeant ainsi la signature rythmique que pour cette partie.

### 1 Lancez la programmation pas à pas.

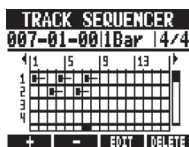


Pressez.



### 2 Pressez sous **+** ou **-** pour changer la longueur d'un pas en une mesure, un temps ou une double-croche.

### 3 Amenez le curseur sur la position où vous voulez insérer ou supprimer des temps.



Déplacer le curseur



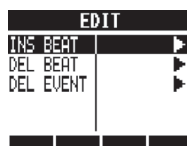
Retour d'un pas en arrière



Avance d'un pas en avant

### 4 Pressez sous **EDIT**.

### 5 Sélectionnez **INS BEAT** pour insérer des temps ou **DEL BEAT** pour en supprimer.

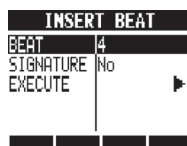


Changer de menu



Pressez.

### 6 Sélectionnez **BEAT** (temps) et indiquez le nombre de temps que vous voulez insérer ou supprimer.

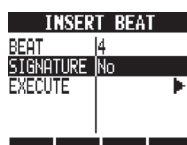


Changer de menu



Changer le réglage

### 7 Sélectionnez **SIGNATURE** et réglez-la sur **No** pour ne pas changer la signature rythmique ou sur **Add** pour la changer.



Changer de menu



Changer le réglage

### 8 Sélectionnez **EXECUTE** (exécuter).



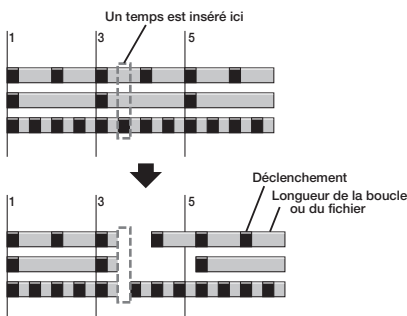
Changer de menu



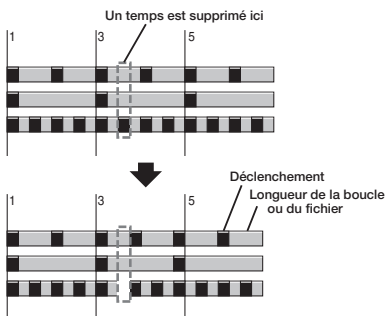
Pressez.

## NOTE

- Quand vous insérez des temps, les sons des boucles et fichiers lus seront coupés en ce point.



- Quand vous supprimez des temps, les sons des boucles et fichiers lus à cet endroit seront d'autant raccourcis.



- Si vous insérez ou supprimez des temps qui diffèrent de la signature rythmique réglée, la signature rythmique de cette partie peut changer selon le réglage SIGNATURE comme suit.

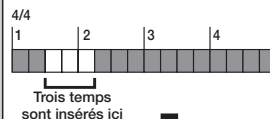
### SIGNATURE : réglages de signature rythmique

Réglage

No

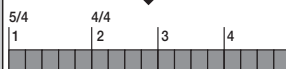
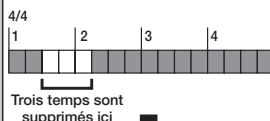
La signature rythmique ne change pas. Les temps sont décalés du nombre de temps insérés ou supprimés.

Si vous insérez des temps, la signature rythmique de la mesure contenant le dernier temps inséré changera.  
Par exemple, si 3 temps sont insérés dans un morceau en 4/4, la mesure à laquelle a été ajouté le 3e temps passe en 7/4.



Add

Si vous supprimez des temps, la signature rythmique de la mesure dans laquelle ils sont supprimés changera.  
Par exemple, si 3 temps sont supprimés d'un morceau en 4/4, cette mesure passera en 5/4.



La signature rythmique ne change que pour 1 mesure, pas pour les autres.



# Lecture d'une séquence

Utilisez les procédures suivantes pour lire la séquence que vous avez faite.

## Lecture depuis l'écran du séquenceur de pistes

- 1 **TRACK**  
**Pressez.**
- 2 **Sélectionnez TRK SEQ (séquenceur de pistes).**
- 3 **Pressez.**
- Presser pour arrêter la lecture**
- Maintenez et pressez **pour revenir au début.**

## Lecture depuis l'écran de base

- 1 **Pressez sous **TRACK** pour activer/désactiver le séquenceur de pistes.**
- 2 **Pressez.**  

Séquenceur de pistes activé
- Presser pour arrêter la lecture**
- Presser pour avancer rapidement**
- Presser pour reculer rapidement**
- Maintenez et pressez **pour revenir au début.**



# Vue d'ensemble des effets

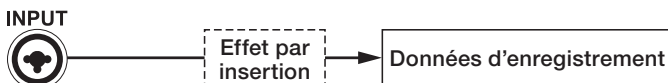
Le **RB** a deux types d'effets intégrés : les effets par insertion et les effets par boucle départ/retour. Ils peuvent être utilisés en même temps.

Les effets ne peuvent être utilisés que si le projet a une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

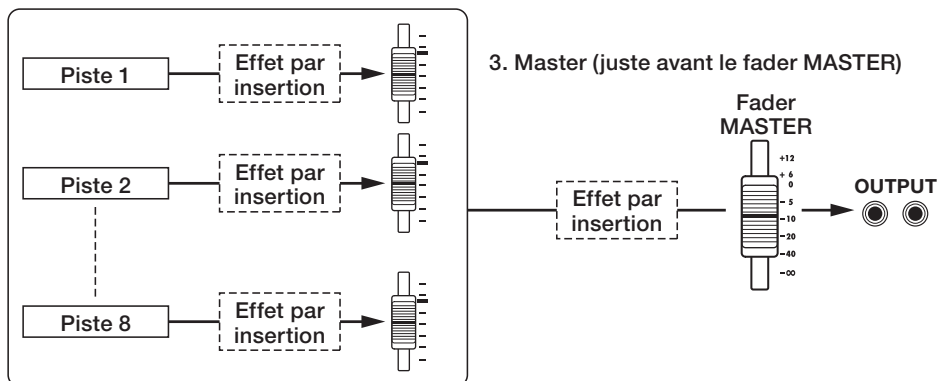
## Effets par insertion

Le **RB** dispose d'une variété d'effets par insertion qui sont utiles à l'enregistrement, y compris pour la guitare, la basse et le mastering. Les effets par insertion sont appliqués à des trajets spécifiques du signal. Les effets par insertion peuvent être placés aux endroits suivants selon l'application.

### 1. Entrée (entrées activées)



### 2. Piste (pistes activées)



### 3. Master (juste avant le fader MASTER)

1. Entrée : Inséré après l'entrée, vous pouvez enregistrer le signal entrant avec l'effet (voir "Emploi d'effets par insertion" en P.23).
2. Piste : Inséré sur une piste, vous pouvez entendre l'effet à la lecture de cette piste (voir "Emploi des effets par insertion sur les pistes" en P.45).
3. Master : Inséré juste avant le fader MASTER, vous pouvez appliquer l'effet au mixage (enregistrement d'un mixage stéréo final sur la piste master) (voir "Emploi d'un effet de mastering" en P.46).

## Algorithmes et patches

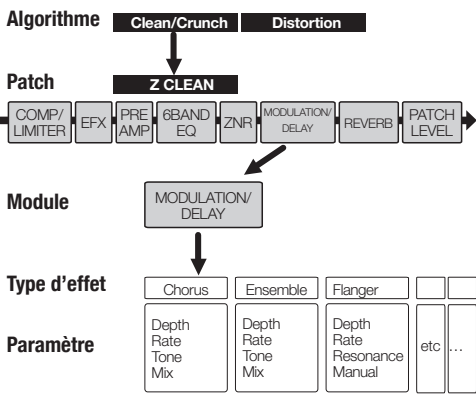
Les effets par insertion sont organisés par groupes appelés "algorithmes" en fonction de l'instrument ou de l'application. Un algorithme est une suite linéaire de plusieurs modules d'effets, tels que compression, distorsion et retard (delay).

Un module d'effet se compose de deux éléments—le type d'effet et ses paramètres.

Un "patch" est la combinaison sauvegardée du type d'effet et des paramètres de chaque module.



Nom de l'algorithme	Nom affiché	Nombre de patches (préprogrammés)
▼ Sons clairs et crunch adaptés aux guitares		
Clean/Crunch	Clean	30 (21)
▼ Sons saturés et avec distorsion adaptés aux guitares		
Distortion	Distortion	50 (45)
▼ Algorithme de simulation d'instrument adapté aux guitares		
Aco/Bass SIM	Aco/Bass	20 (10)
▼ Algorithme adapté à l'enregistrement de guitares basses		
Bass	Bass	30 (20)
▼ Algorithme adapté aux voix et autres enregistrements au micro		
Mic	Mic	50 (30)
▼ Algorithme pour deux canaux micro complètement indépendants		
Dual Mic	Dual Mic	50 (30)
▼ Algorithme pour synthés, micros intégrés et autre enregistrement stéréo		
Stereo	Stereo	50 (40)
▼ Algorithme pour traitement des signaux de mixage stéréo final		
Mastering	Mastering	30 (21)

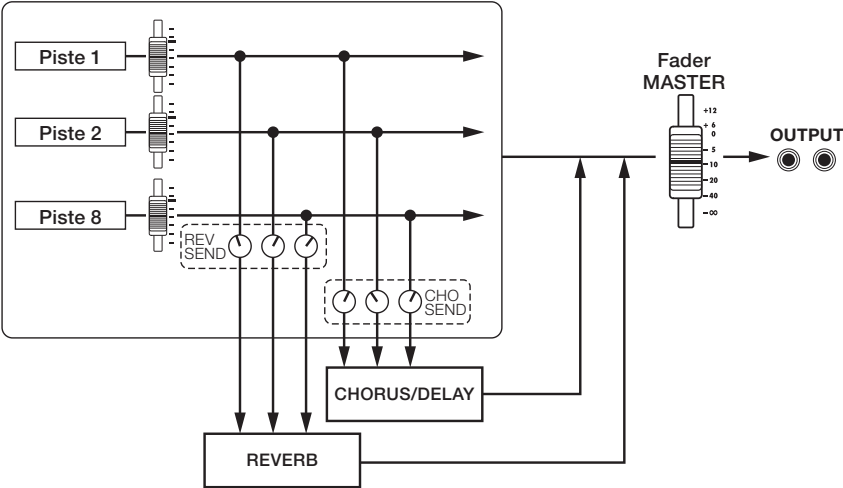


Algorithme									
Clean Distortion Aco/Bass	Ordre	COMP/LIMITER	EFX	PREAMP	6BAND EQ	ZNR	MODULATION/DELAY	REVERB	
	Écran	COMP/LIMITER	EFX	PREAMP	6BAND EQ		MOD/DELAY	REVERB	TOTAL
Bass	Ordre	COMP/LIMITER	EFX	PREAMP	6BAND EQ	ZNR	MODULATION/DELAY		
	Écran	COMP/LIMITER	EFX	PREAMP	6BAND EQ		MOD/DELAY		TOTAL
Mic	Ordre	COMP/LIMITER	EFX	MIC PRE DE-ESSER	3BAND EQ	ZNR	MODULATION/DELAY		
	Écran	COMP/LIMITER	EFX	MIC PRE	3BAND EQ		MOD/DELAY		TOTAL
Dual Mic	Ordre	COMP/LIMITER	MIC PRE	3BAND EQ	ZNR	DELAY			
		COMP/LIMITER	MIC PRE	3BAND EQ	ZNR	DELAY			
	Écran	COMP/LIMITER L	MIC PRE L	3BAND EQ L		DELAY L			TOTAL
		COMP/LIMITER R	MIC PRE R	3BAND EQ R		DELAY R			TOTAL
Stereo	Ordre	COMP/LIMITER	ISOLATOR	3BAND EQ	ZNR	MODULATION/DELAY			
	Écran	COMP/LIMITER	ISO/MIC MODEL	3BAND EQ		MOD/DELAY			TOTAL
Mastering	Ordre	MULTI BAND COMP/Lo-Fi	NORMALIZER	3BAND EQ	ZNR	DIMENSION/RESONANCE			
	Écran	COMP/Lo-Fi	NORMALIZER	3BAND EQ	DIMENSION/RESONANCE				TOTAL

Effets par boucle départ/retour

Les effets par boucle départ/retour sont reliés en interne au bus de départ/retour du mélangeur de pistes. Le niveau des effets par boucle départ/retour se règle avec les niveaux de départ de piste (quantités de signal envoyées à l'effet).

Quand vous montez le niveau de départ de piste à partir de 0, le signal de cette piste est envoyé (il entre) dans l'effet par boucle départ/retour. Le signal passe au travers de l'effet et revient (est routé) en un point situé avant le fader MASTER, puis est mixé avec le son d'origine de cette piste.



Algorithme (nom affiché)	Nombre de patches (patches préprogrammés)
REVERB (SEND REVERB)	30 (22)
CHORUS/DELAY (SEND CHORUS/DELAY)	30 (18)



# Sélection des patches d'effet

Sélectionnez le patch d'effet que vous voulez utiliser. Pour l'effet par insertion, choisissez un algorithme convenant à l'instrument ou à l'application.

1

## EFFECT



**Pressez.**

## Accès aux réglages d'effet

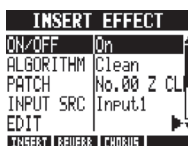
Pressez sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

Pressez sous **REVERSE** pour sélectionner un effet reverb par boucle départ/retour.

Pressez sous **CHORUS** pour sélectionner un effet chorus/delay par boucle départ/retour.

2

**Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.**



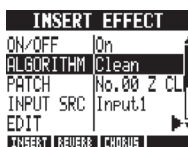
Changer de menu



Changer le réglage

3

**Sélectionnez un algorithme (quand vous réglez un effet par insertion).**



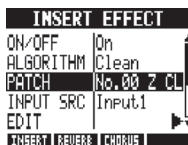
Changer de menu



Changer l'algorithme

4

**Sélectionnez un patch.**



Changer de menu



Changer de patch



# Édition de patches

Vous pouvez changer les types d'effet et régler les paramètres d'effet pour créer vos propres patches.

1

EFFECT



Pressez.

## Accès aux réglages d'effet

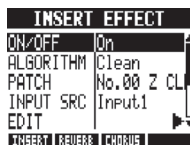
Pressez sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

Pressez sous **REVERB** pour sélectionner un effet reverb par boucle départ/retour.

Pressez sous **CHORUS** pour sélectionner un effet chorus/delay par boucle départ/retour.

2

Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.



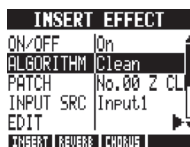
Changer de menu



Changer le réglage

3

Sélectionnez un algorithme et un patch.



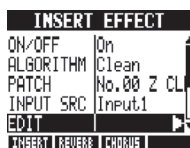
Changer de menu



Changer le réglage

4

Sélectionnez EDIT (modifier).



Changer de menu



Pressez.

5

## Édition des modules d'effet

Réglez le type d'effet sur ON pour le modifier.

Module d'effet (TYPE) désactivé (OFF)

◀ **COMP/LIMITER** ▶  
TYPE Off

Activez/désactivez le module avec ENTER ou la touche contextuelle ON/OFF.

ON/OFF



Module d'effet (TYPE) activé (ON)

◀ **COMP/LIMITER** ▶  
TYPE Compressor

Type d'effet

Sense 1  
Attack Fast  
Tone 8  
Level 80  
ON/OFF

E : marque d'édition affichée quand un patch a été édité (modifié)

6

## Sélection des modules d'effet

Sélectionnez le module d'effet.

◀ **COMP/LIMITER** ▶  
TYPE Compressor

Changer de module

Sense 1  
Attack Fast  
Tone 8  
Level 80  
ON/OFF



◀ **MOD/DELAY** ▶  
TYPE Exciter

Frequency 1  
Depth 16  
Low Boost 0  
ON/OFF

7

Sélectionnez le module d'effet TOTAL.

Changer de module



8

Sélectionnez PATCH LVL (niveau du patch) et réglez la valeur.

Changer de menu

◀ **TOTAL** ▶  
PATCH LVL 25



ZNR Off  
[ ] [ ] [ ] [ ]



Changer la valeur

9

Retournez à l'écran d'effet principal.



Pressez.

## Réglage des paramètres d'effet

### 1 Sélectionnez un paramètre et réglez-le.

MOD/DELAY	
TYPE	Exciter
Frequency	1
Depth	16
Low Boost	0
ON/OFF	

Sélectionner le paramètre



Changer la valeur

## CONSEILS

- Dans les patches vierges ("Empty"), aucun des modules n'a encore été réglé.
- Réglez le niveau du module ZNR en écran de module TOTAL.
- Avec l'algorithme DUAL MIC, vous pouvez modifier séparément les modules dans les canaux gauche et droit. Le canal gauche est sélectionné quand "L" apparaît dans le nom du module d'effet et le canal droit est sélectionné quand "R" apparaît.

## NOTE

- Vous ne pouvez pas éditer un algorithme lui-même, c'est-à-dire la combinaison et l'arrangement de ses modules d'effet.
- Si vous désactivez un module d'effet (OFF), tous ses réglages, dont le type et les paramètres, sont désactivés.
- Si vous changez de patch sans sauvegarder un patch ayant été édité (portant le symbole "E"), vos éditions seront perdues. Pour des informations sur la façon de sauvegarder des patches, voir "Sauvegarde de patches" en P.86.



# Sauvegarde de patches

Vous pouvez sauvegarder un patch dans n'importe quel numéro de patch du même algorithme. Vous pouvez aussi copier un patch existant dans un autre emplacement.

1

EFFECT



Pressez.

## Accès aux réglages d'effet

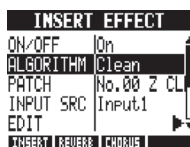
Pressez  sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

Pressez  sous **REVERB** pour sélectionner un effet reverb par boucle départ/retour.

Pressez  sous **CHORUS** pour sélectionner un effet chorus/delay par boucle départ/retour.

2

Sélectionnez l'algorithme/patch.



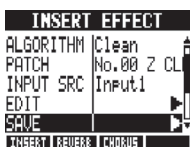
Changer de menu



Changer le réglage

3

Sélectionnez SAVE (sauvegarder).



Changer de menu



Pressez.

4

Sélectionnez SAVE TO (sauvegarder dans).



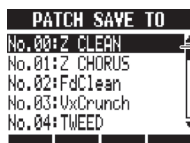
Changer de menu



Pressez.

5

Sélectionner où le sauvegarder.



Numéro et nom du patch où se fera la sauvegarde



Choisir l'emplacement de sauvegarde



Pressez.

Voir page suivante pour importer un patch

6

Sélectionnez EXECUTE (exécuter).



Changer de menu



Pressez.

## NOTE

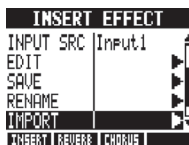
- Ces procédures sont les mêmes pour les effets par insertion et les effets par départ/retour.
- Si vous changez de patch sans sauvegarder un patch ayant été édité (portant le symbole "E"), vos éditions seront perdues. Sauvegardez toujours vos patches.
- La source d'importation et la destination d'importation sont des projets différents lorsque vous utilisez l'importation de patch PATCH IMPORT.



# Importation de patches d'autres projets

Vous pouvez importer dans le projet en cours un ou plusieurs patches créés dans un autre projet.

## 3 Sélectionnez IMPORT.

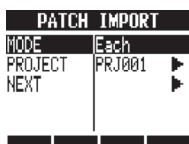


Changer de menu



Pressez.

## 4 Sélectionnez MODE et réglez-le sur A11 (tous) ou Each (chacun).



Changer de menu



Changer le réglage

All	Importer tous les patches du projet source
Each	Sélectionner et importer un patch de la source

## Importer tous les patches

IMPORT &gt; A11

## 1 Sélectionnez PROJECT.

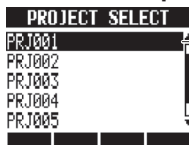


Changer de menu



Pressez.

## 2 Sélectionnez le projet duquel importer.



Changer de menu



Pressez.

## 3 Sélectionnez NEXT (suite).



Changer de menu



Pressez.

## 4 Sélectionnez YES (oui).



Déplacer le curseur

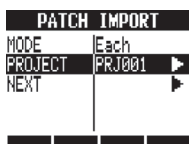


Pressez.

## Importer un patch

IMPORT &gt; Each

## 1 Sélectionnez PROJECT.

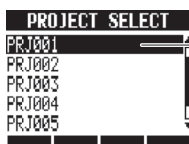


Changer de menu



Pressez.

## 2 Sélectionnez le projet duquel importer.



Nom du projet source de l'importation



Sélectionner le projet



Pressez.

## 3 Sélectionnez NEXT (suite).

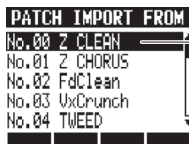


Changer de menu



Pressez.

## 4 Sélectionnez le patch à importer.



Numéro et nom du patch source de l'importation

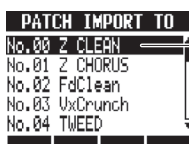


Changer de patch



Pressez.

## 5 Sélectionnez le patch de destination.



Numéro et nom du patch de destination de l'importation

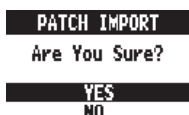


Changer de patch



Pressez.

## 6 Sélectionnez YES (oui).



Déplacer le curseur



Pressez.



# Changement des noms de patch

Vous pouvez changer le nom du patch actuellement sélectionné.

## Changement des noms de patch

Changez le nom du patch actuel.

1

### EFFECT



Pressez.

### Accès aux réglages d'effet

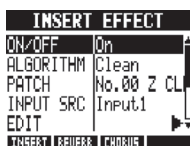
Pressez  sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

Pressez  sous **REVERB** pour sélectionner un effet reverb par boucle départ/retour.

Pressez  sous **CHORUS** pour sélectionner un effet chorus/delay par boucle départ/retour.

2

Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.



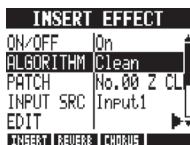
Changer de menu



Changer le réglage

3

Sélectionnez l'algorithme et le patch.



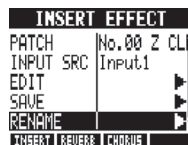
Changer de menu



Changer le réglage

4

Sélectionnez RENAME (renommer).



Changer de menu



Pressez.

5

Changez le nom.



Déplacer le curseur



Z CLEAN

OK ENTER CANCEL EXIT

DELETE INSERT



Pressez.



Changer de caractère

DELETE

Supprimer le caractère

INSERT

Insérer un caractère



# Emploi d'effets pour l'écoute de contrôle seule



Quand un effet par insertion est appliqué à une entrée, c'est le signal avec effet qui est enregistré sur la piste. En n'appliquant un effet par insertion qu'au retour (écoute de contrôle), les signaux entrants peuvent être enregistrés secs (sans effet) sur les pistes.

Par exemple, vous pouvez enregistrer la voix sans effet mais appliquer un effet par insertion au signal de microphone envoyé dans les retours afin que l'interprète puisse chanter plus confortablement.

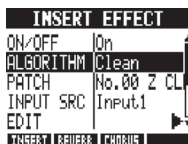
## 1 EFFECT Pressez.



### Accès aux réglages d'effet

Pressez  sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

## 2 Sélectionnez l'algorithme et le patch.



Changer de menu



Changer le réglage

## 3 Sélectionnez REC SIG (signal enregistré) et faites le réglage.



Changer de menu



Changer le réglage

Wet	Les signaux entrants sont enregistrés sur les pistes après traitement par l'effet inséré (par défaut).
Dry	Les signaux entrants sont enregistrés sur les pistes avant traitement par l'effet inséré. Le signal d'entrée écouté par les prises de sortie <b>OUTPUT</b> et <b>PHONES</b> est par contre traité préalablement au travers de l'effet inséré.

## CONSEIL

- Les réglages faits ici sont mémorisés séparément pour chaque projet.
- Si nécessaire, restaurez le réglage **Wet** initial avant d'enregistrer d'autres parties.

# Projets et fichiers audio

Le **R8** gère dans des unités appelées “projets” les données et réglages nécessaires à la lecture des morceaux que vous avez créés. Les enregistrements audio des pistes sont sauvegardés sous la forme de fichiers WAV.

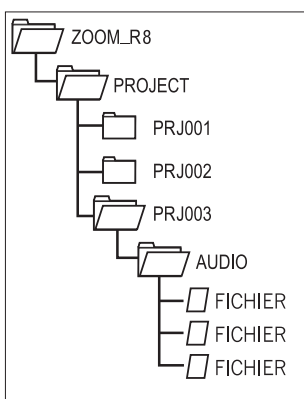
## Données sauvegardées dans un projet

- Données audio de chaque piste y compris la piste master
- Réglages de mélangeur (table de mixage)
- Réglages d'effets
- Informations de marqueurs
- Réglages de métronome
- Réglages d'accordeur
- Réglages d'échantillonneur
- Réglages rythmiques
- Réglages de séquenceur de pistes
- Réglages d'enregistreur

## Projets sur les cartes SD

Quand un projet est créé, un dossier portant le même nom est créé dans le dossier PROJECT de la carte SD.

C'est dans ce dossier que seront sauvegardées toutes les données concernant ce projet. Les données audio de ce projet sont sauvegardées dans le sous-dossier AUDIO de ce dossier.





# Protection et sélection des projets

## Protection d'un projet

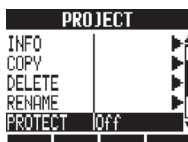
PROJECT > PROTECT

Vous pouvez protéger le projet actuellement chargé pour éviter que son contenu ne soit changé par une sauvegarde ou une suppression.

**1** PROJECT  
Pressez.



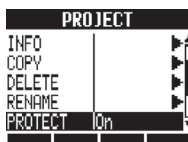
**2** Sélectionnez PROTECT (protéger).



Changer de menu



**3** Sélectionnez On.



Changer

## NOTE

- Quand un projet est protégé, vous ne pouvez pas enregistrer dedans ni l'éditer, et aucun changement ne sera sauvegardé sur la carte SD. Réglez PROTECT sur Off si vous voulez de nouveau y enregistrer ou l'éditer.
- Les projets qui ne sont pas protégés seront automatiquement sauvegardés sur la carte SD lorsque vous basculerez l'interrupteur d'alimentation **POWER** sur **OFF** ou lorsque vous chargerez un autre projet.
- Nous vous recommandons de régler PROTECT sur On une fois que vous avez terminé un morceau pour empêcher la sauvegarde ultérieure de tout changement non désiré.

## CONSEIL

- Cette icône apparaît quand un projet est protégé.



## Sélection d'un projet

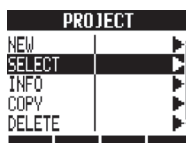
PROJECT > SELECT

Chargez un projet sauvegardé sur la carte SD.

**1** PROJECT  
Pressez.



**2** Sélectionnez SELECT (sélectionner).

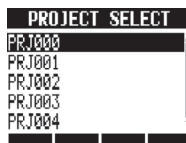


Changer de menu



**ENTER** Pressez.

**3** Sélectionnez le projet.



Changer de projet

**ENTER** Pressez.

## NOTE

- Vous ne pouvez reproduire et enregistrer que le projet actuellement chargé. Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs projets en même temps.

## CONSEIL

- Quand l'interrupteur d'alimentation du **RS** est basculé sur ON, le projet qui était chargé au moment de l'extinction est automatiquement rechargé.



# Visualisation des informations de projet et de fichier audio

Vous pouvez afficher des informations sur le projet et les fichiers audio actuellement chargés, notamment leurs noms, dates de création, tailles et durées d'enregistrement.

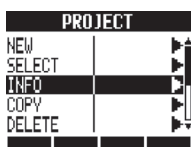
## Informations sur le projet

PROJECT > INFO

Suivez ces procédures après avoir ouvert le projet contenant les informations que vous voulez voir.

**1** **PROJECT**  
Pressez.

**2** Sélectionnez INFO.

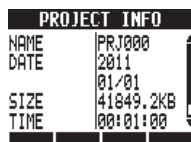


Changer de menu



**(ENTER)** Pressez.

**3** Vérifiez les informations.



Défilement



PROJECT INFO : informations sur le projet	
NAME	Nom du projet
DATE	Année/mois/jour de création
SIZE	Mémoire occupée sur la carte
TIME	Durée d'enregistrement
RATE	Fréquence d'échantillonnage

## CONSEIL

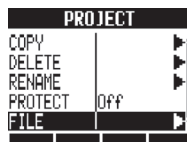
- En écran PROJECT INFO, les informations de projet et de fichier ne peuvent qu'être visualisées. Elles ne peuvent pas être modifiées.

## Informations sur le fichier audio

PROJECT > FILE > INFO

**1** **PROJECT**  
Pressez.

**2** Sélectionnez FILE (fichier).

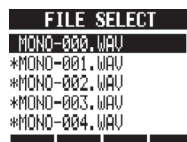


Changer de menu



**(ENTER)** Pressez.

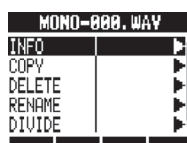
**3** Sélectionnez le fichier.



Changer de fichier

**(ENTER)** Pressez.

**4** Sélectionnez INFO.

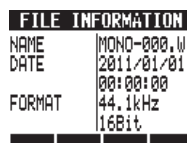


Changer de menu



**(ENTER)** Pressez.

**5** Vérifiez les informations.



Défilement



FILE INFORMATION (informations sur le fichier)	
NAME	Nom du fichier
DATE	Année/mois/jour de création
FORMAT	Format du fichier
SIZE	Taille du fichier
TIME	Durée de l'enregistrement



# Copie de projets et de fichiers audio

Vous pouvez copier un projet sauvegardé comme nouveau projet.

Un fichier audio peut être copié dans un projet après avoir changé le nom de fichier.

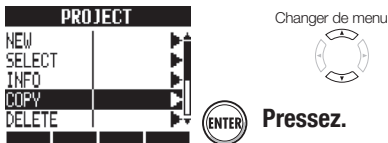
## Copie d'un projet

PROJECT > COPY

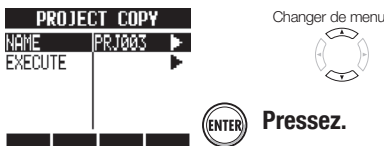
Suivez ces procédures après avoir ouvert le projet que vous voulez copier.

**1 PROJECT** **Pressez.**

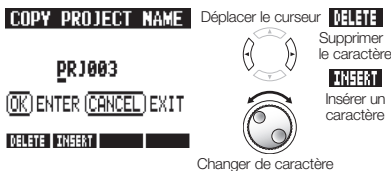
**2 Sélectionnez COPY (copier).**



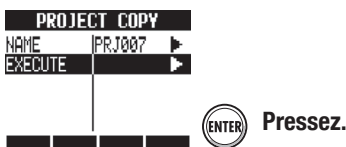
**3 Sélectionnez NAME (nom).**



**4 Changez le nom du projet.**



**5 Sélectionnez EXECUTE (exécuter).**



## NOTE

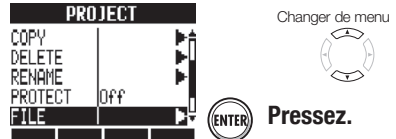
- Vous ne pouvez pas faire une copie sans changer de nom par rapport à l'original.

## Copie d'un fichier audio

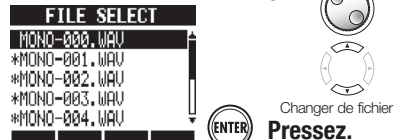
PROJECT > FILE > COPY

**1 PROJECT** **Pressez.**

**2 Sélectionnez FILE (fichier).**



**3 Sélectionnez le fichier à copier.**



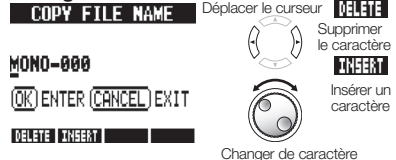
**4 Sélectionnez COPY (copier).**



**5 Sélectionnez NAME (nom).**



**6 Changez le nom du fichier.**



**7 Sélectionnez EXECUTE (exécuter).**





# Changement des noms de projet et de fichier audio

Vous pouvez changer le nom des projets et fichiers audio actuellement chargés.

## Changement du nom d'un projet

PROJECT > RENAME

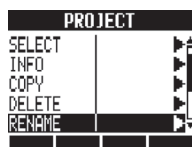
Ouvrez le projet dont vous voulez changer le nom et suivez ces procédures.

1

**PROJECT**  
 **Pressez.**

2

**Sélectionnez RENAME (renommer).**



Changer de menu



**Pressez.**

3

**Changez les caractères.**

**NEW PROJECT NAME**

Déplacer le curseur **DELETE**

**PRJ003**



Supprimer le caractère

**OK** **ENTER** **CANCEL** **EXIT**

**INSERT**

Insérer un caractère



**DELETE** **INSERT**

Changer de caractère

**Pressez.**

## NOTE

- Vous ne pouvez pas changer le nom pour un nom déjà porté par un autre projet.
- Le nom du projet est aussi donné au dossier du projet dans le dossier ZOOM\_R8/PROJECT de la carte SD.

## CONSEIL

- Noms de projet  
Nombre max. de caractères : 8  
Alphabet : A-Z (majuscules)  
Symboles : \_ (trait de soulignement)  
Chiffres : 0-9
- Noms de fichier  
Nombre max. de caractères : 219 (hors extension)  
Alphabet : A-Z, a-z  
Symboles : (espace) ! # \$ % & ' ( ) + , - ; = @  
[ ] ^ \_ ` { } ~  
Chiffres : 0-9

## Changement du nom d'un fichier audio

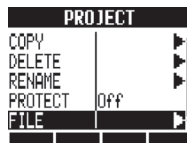
PROJECT > FILE > RENAME

1

**PROJECT**  
 **Pressez.**

2

**Sélectionnez FILE (fichier).**



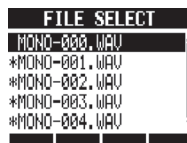
Changer de menu



**Pressez.**

3

**Sélectionnez le nom du fichier.**

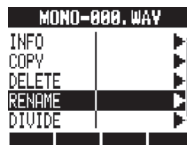


Changer de fichier

**Pressez.**

4

**Sélectionnez RENAME (renommer).**



Changer de menu



**Pressez.**

5

**Changez les caractères.**

**FILE RENAME**

Déplacer le curseur

**DELETE**

**MONO-000**



Supprimer le caractère

**OK** **ENTER** **CANCEL** **EXIT**

**INSERT**

Insérer un caractère

**DELETE** **INSERT**



Changer de caractère

**Pressez.**


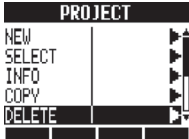


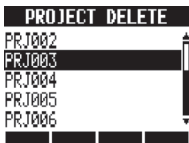


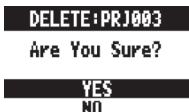




# Suppression de projets et de fichiers audio

Vous pouvez supprimer un projet ou un fichier que vous avez sélectionné.

## Suppression d'un projet

PROJECT > DELETE


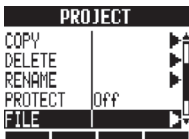


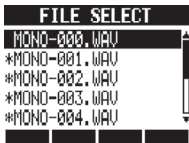





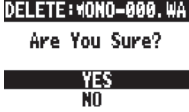


- 1 **PROJECT**  **Pressez.**
- 2 **Sélectionnez DELETE (supprimer).**  
  **Changer de menu**  
 **Pressez.**
- 3 **Sélectionnez le projet à supprimer.**  
  **Changer de projet**  
 **Pressez.**
- 4 **Sélectionnez YES (oui).**  
  **Déplacer le curseur**  
 **Pressez.**

## NOTE

- Une fois supprimés, les projets et fichiers ne peuvent plus être restaurés. Faites donc attention avant de supprimer.
- Si la protection PROTECT d'un projet a été activée (On), vous ne pouvez pas supprimer ce projet ni ses fichiers.

## Suppression d'un fichier audio


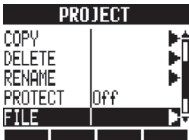


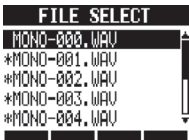


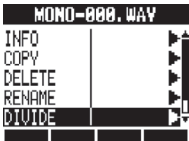


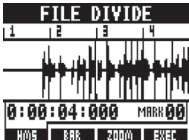



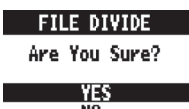


PROJECT > FILE > DELETE

- 1 **PROJECT**  **Pressez.**
- 2 **Sélectionnez FILE (fichier).**  
  **Changer de menu**  
 **Pressez.**
- 3 **Sélectionnez le nom du fichier.**  
  **Changer de fichier**  
 **Pressez.**
- 4 **Sélectionnez DELETE (supprimer).**  
  **Changer de menu**  
 **Pressez.**
- 5 **Sélectionnez YES (oui).**  
  **Déplacer le curseur**  
 **Pressez.**









# Division de fichiers audio

Vous pouvez diviser un fichier audio en n'importe quel point pour en faire deux fichiers. Cela sert à supprimer des portions inutiles dans des enregistrements ou à fractionner des enregistrements longs.

- 1 **PROJECT**  **Pressez.**
- 2 **Sélectionnez FILE (fichier).**  
  **Pressez.** 
- 3 **Sélectionnez le fichier.**  
  **Pressez.** 
- 4 **Sélectionnez DIVIDE (diviser).**  
  **Pressez.** 
- 5 **Définissez le point de division.**  
  
- 6 **Pressez**  **sous EXEC.**
- 7 **Sélectionnez YES (oui).**  
  **Pressez.** 

Vous pouvez utiliser les touches suivantes pour écouter un fichier et déterminer le point de division.

	Presser pour lancer la lecture
	Presser pour arrêter la lecture
	Presser pour avancer rapidement
	Presser pour reculer rapidement
	Presser ensemble pour revenir au début du fichier
	Utiliser les touches de marqueur pour rejoindre les marqueurs

## CONSEIL

- Quand un fichier est divisé, des fichiers portant de nouveaux noms sont automatiquement créés dans le même dossier. "A" est ajouté à la fin du nom du fichier correspondant à la partie antérieure au point de division. "B" est ajouté à la fin du nom du fichier correspondant à la partie postérieure au point de division.
- Le fichier d'origine ayant servi à la division est supprimé.



Référence :  
Déplacement à l'endroit voulu dans un morceau

P.36



# Réglage du format et du mode d'enregistrement



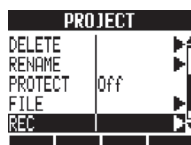
## Réglage du format d'enregistrement (résolution en bits)

PROJECT &gt; REC &gt; BIT LEN

Vous pouvez enregistrer en 16 bits, c'est-à-dire avec une qualité CD ordinaire, ou en plus haute qualité au format 24 bits.

**1** **PROJECT** **Pressez.**

**2** **Sélectionnez REC.**

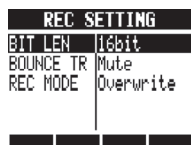


Changer de menu



**Pressez.**

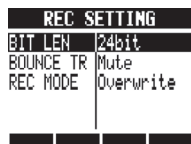
**3** **Sélectionnez BIT LEN (résolution en bits).**



Changer de menu



**4** **Réglez la résolution en bits.**



16 bits/24 bits

## CONSEIL

- Si vous écrasez un enregistrement, le nouvel enregistrement aura la même résolution que le fichier antérieur. Par exemple, vous ne pouvez pas écraser un fichier enregistré en 16 bits avec un fichier en 24 bits.
- Les réglages sont mémorisés séparément pour chaque projet.
- La valeur par défaut est 16bit (16 bits).
- Si vous enregistrez au format 44,1 kHz/24 bits, 48 kHz/16 bits ou 48 kHz/24 bits, vous devrez convertir les fichiers en 44,1 kHz/16 bits pour pouvoir créer un CD audio.

## Réglage du mode d'enregistrement

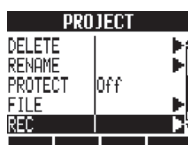
PROJECT &gt; REC &gt; REC MODE

À l'enregistrement, vous pouvez choisir d'écraser (remplacer) l'enregistrement antérieur ou de le conserver et d'en faire un nouveau.

C'est pratique pour enregistrer par exemple des groupes ou la batterie, quand vous voulez enregistrer plusieurs prises.

**1** **PROJECT** **Pressez.**

**2** **Sélectionnez REC.**

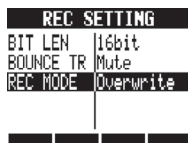


Changer de menu



**Pressez.**

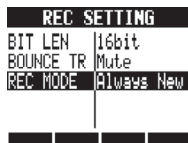
**3** **Sélectionnez REC MODE (mode d'enregistrement).**



Changer de menu



**4** **Réglez le mode d'enregistrement.**



Changer le réglage

REC MODE : mode d'enregistrement	
Réglage	
Overwrite	Écrasement des enregistrements antérieurs (par défaut)
Always New	Les enregistrements antérieurs sont sauvegardés et de nouveaux enregistrements sont toujours créés



# Lecture séquentielle de projets

L'ordre de lecture de plusieurs projets peut être enregistré et géré sous forme de listes de lecture (playlists). Utilisez ces dernières pour lire plusieurs morceaux à la suite, pour un accompagnement de jeu "live" et pour par exemple envoyer à un enregistreur externe.

## Lecture d'une liste de lecture

PROJECT > SEQ PLAY > PLAY

- 1 **PROJECT** **Pressez.**
- 2 **Sélectionnez SEQ PLAY (lecture séquentielle).**  

Changer de menu

**Pressez.**
- 3 **Sélectionnez la liste de lecture.**  

Nombre de projets de la liste

Sélectionner la liste

"Empty" signale une liste sans morceaux

Número de liste de lecture

**Pressez.**
- 4 **Sélectionnez PLAY.**  

Changer de menu

**Pressez.**

Affichage durant la lecture

**List1** — Número de liste de lecture

**TR001:PRJ002** — Nom du projet

**0:00:06:708** — Temps de lecture écoulé

Número de lecture (piste)

La lecture s'arrête à la fin du dernier projet.

## CONSEIL

### Fonctionnement des touches durant la lecture

	Lecture depuis le début du projet actuel
	Arrêt de la lecture et retour au début du projet actuel
+	Lecture depuis le début du premier projet de la liste (TR001)
	Arrêt de la lecture et reprise de la lecture depuis le début du prochain projet dans la liste
	Arrêt de la lecture et reprise de la lecture depuis le début du projet précédent

## Édition d'une liste de lecture

PROJECT > SEQ PLAY > EDIT

- 4 **Sélectionnez EDIT (modifier).**  

Changer de menu

**Pressez.**
- 5 **Référencement de projets ou édition d'une liste de lecture**  
**Sélectionnez le premier projet (ou le projet à changer).**  

Changer de piste

Indication de fin de liste

**DELETE** **INSERT**
- 6 **Référez le projet à lire.**  

Changer de projet

**DELETE** **INSERT**
- 7 **Sélectionnez et référez plus de projets.**  

Changer de piste

**DELETE** **INSERT**

**EDIT:List4**  
1 PRJ002  
2 PRJ001  
3 End of List

Changer de projet

**DELETE** **INSERT**
- 8 **Pressez pour revenir au menu précédent.**

## Suppression d'un projet dans une liste

### 5 Sélectionnez un projet à supprimer.

**EDIT:List4**  
1 PRJ002  
2 PRJ001  
3 End of List

Changer de piste



**DELETE** **INSERT**

### 6 Pressez sous **DELETE**.

**EDIT:List4**  
1 PRJ002  
2 End of List

**DELETE** **INSERT**

## Insertion d'un projet dans une liste

### 5 Sélectionnez le numéro de piste où insérer.

**EDIT:List4**  
1 PRJ002  
2 End of List

Changer de piste



**DELETE** **INSERT**

### 6 Pressez sous **INSERT**.

**EDIT:List4**  
1 PRJ002  
2 PRJ002  
3 End of List

**DELETE** **INSERT**

Cela insère le projet actuellement sélectionné.

## Suppression d'une liste de lecture

PROJECT > SEQ PLAY > DELETE

Suivez les étapes 1–3 de "Lecture d'une liste de lecture" en page précédente pour sélectionner une liste de lecture puis supprimez-la comme suit.

### 4 Sélectionnez **DELETE** (supprimer).

**List4:2Songs**  
**EDIT**  
**DELETE**  
**PLAY**

Changer de menu



**ENTER** Pressez.

### 5 Sélectionnez **YES** (oui).

**DELETE:List4**  
**Are You Sure?**  
**YES**  
**NO**

Déplacer le curseur



**ENTER** Pressez.

## NOTE

- Si la piste master ou le fichier assigné à la piste master est supprimé, la liste de lecture se vide.
- Assignez les enregistrements que vous voulez écouter à la piste master des projets que vous référencez dans une liste de lecture.
- Pour changer le fichier d'un projet référencé, changez sa piste master et éditez la liste de lecture.
- Le nombre maximal de listes de lecture est de 10. Chaque liste de lecture peut contenir un maximum de 99 projets.
- Un projet ne peut pas être référencé si sa piste master n'est pas créée ou si son fichier fait moins de 4 secondes.



Référence :  
Mixage dans la piste master

P.47



# Chargement de fichiers audio d'autres projets

Vous pouvez copier des fichiers audio d'autres projets sauvegardés sur la carte SD et les importer dans le projet actuel.

- 1 **TRACK** Pressez.
- 2 Sélectionnez la piste à laquelle vous voulez assigner le fichier.
 

Sélectionner la piste
- 3 Sélectionnez TAKE (prise).
 

Changer de menu

Pressez.
- 4 Sélectionnez OTHER PRJ (autre projet).
 

Changer de menu

Pressez.
- 5 Sélectionnez PROJECT.
 

Changer de menu

Pressez.
- 6 Sélectionnez le projet qui contient le fichier que vous désirez charger.
 

Sélectionner le projet

Pressez.

- 7 Sélectionnez NEXT (suite).
 

Changer de menu

Pressez.
- 8 Sélectionnez le fichier que vous désirez charger.
 

Sélectionner le fichier

Pressez.
- 9 Changez le nom du fichier.
 

Déplacer le curseur

Supprimer le caractère

Insérer un caractère

Pressez.

Changer de caractère
- 10 Sélectionnez YES (oui).
 

Déplacer le curseur

Pressez.

## CONSEIL

- Les projets ayant une autre fréquence d'échantillonnage que celle du projet actuel ne s'afficheront pas. S'il n'existe pas de projets ayant la même fréquence d'échantillonnage, "No Project" (pas de projet) s'affiche.



# Vue d'ensemble de la fonction USB

Le **R8** a une prise USB (type mini-B) sur son côté droit.

En plus de raccorder l'adaptateur USB fourni à une prise électrique pour alimenter le **R8**, vous pouvez aussi relier ce dernier à un ordinateur pour servir de lecteur de carte, d'interface audio et de surface de contrôle.

## Lecteur de carte

Vous pouvez accéder à la carte SD présente dans le **R8** depuis un ordinateur pour sauvegarder et restaurer des projets.

De plus, les données audio du **R8** peuvent être sauvegardées sur un ordinateur, et les fichiers WAV d'un ordinateur peuvent être chargés dans le **R8**.

## Interface audio

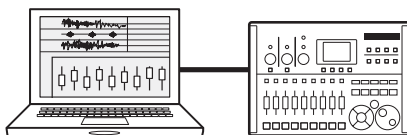
Le **R8** peut servir d'interface entre un ordinateur et des instruments et autres équipements audio.

Quand vous l'employez comme interface audio, vous pouvez aussi brancher des instruments à haute impédance et des microphones nécessitant une alimentation fantôme.

## Surface de contrôle

Vous pouvez utiliser le **R8** pour contrôler un logiciel station de travail audio numérique (DAW en anglais).

Utilisez ses faders et touches pour contrôler les opérations de transport et de mixage de votre logiciel DAW.



## NOTE

- Pour importer un fichier audio dans le **R8**, il doit être au format WAV avec une fréquence d'échantillonnage de 44,1 ou 48 kHz et une résolution de 16 ou 24 bits.
- Pour utiliser un fichier WAV dans un projet, celui-ci doit employer la même fréquence d'échantillonnage que celle choisie à la création du projet (RATE).
- Les noms de fichier peuvent avoir jusqu'à 219 caractères (hors extension). Les caractères suivants sont autorisés :  
Alphabet : A-Z, a-z  
Chiffres : 0-9  
Symboles : (espace) ! # \$ % & ' ( ) + , - ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~
- Si le nom d'un fichier importé comprend des caractères à double octet, il s'affichera avec "R8\_" comme préfixe au format suivant : "R8\_xxxxxx.WAV".
- Vous pouvez raccorder le **R8** à un ordinateur par USB quand l'un ou l'autre est allumé.
- Si vous utilisez le **R8** comme lecteur de carte ou interface audio, il ne peut pas en même temps servir d'enregistreur.

## CONSEIL

- Compatibilité du système d'exploitation (OS) pour le lecteur de carte  
Windows : Windows XP ou plus récent  
Macintosh : Mac OS x 10.5 ou plus récent
- Les données de projet sont sauvegardées dans le dossier PROJECT correspondant dans le dossier ZOOM\_R8 de la carte SD. Des dossiers sont créés et gérés pour chaque projet.
- Les données audio sont sauvegardées comme fichiers WAV dans le dossier AUDIO du dossier de projet.
- Le fichier "PRJINFO.TXT" présent dans chaque dossier AUDIO donne les noms des fichiers assignés aux pistes.
- Les pistes Master et les pistes stéréo sont des fichiers WAV stéréo.

# Échange de données avec un ordinateur (lecteur de carte)



Vous pouvez accéder à la carte SD du **R8** depuis un ordinateur pour sauvegarder et restaurer des projets et fichiers audio ainsi que pour importer des données audio créées par exemple dans un logiciel audio numérique.

## Copie de sauvegarde d'un projet dans un ordinateur

Les données de projet de **R8** sont sauvegardées dans les dossiers de projet sur la carte SD. Pour faire une copie de sauvegarde d'un projet, copiez son dossier de projet sur le disque dur de l'ordinateur.

Les dossiers de la carte SD sont organisés comme suit :

Dossier "ZOOM\_R8"

> Dossier "PROJECT"

> Dossier (Projet)\*

\*Les dossiers de projet ont le même nom que leur projet.

## Restauration d'un projet grâce à sa sauvegarde

Pour restaurer un projet qui a été sauvegardé sur ordinateur, copiez son dossier de projet de l'ordinateur dans le dossier "PROJECT" de la carte SD insérée dans le **R8**.

Les dossiers de la carte SD sont organisés comme suit :

Dossier "ZOOM\_R8"

> Dossier "PROJECT"

> Dossier (Projet)\*

\*Les dossiers de projet ont le même nom que leur projet.

## Sauvegarde de données audio du **R8** dans un ordinateur

Les enregistrements audio du **R8** sont conservés comme fichiers WAV dans les dossiers "AUDIO" de la carte SD.

Les dossiers de la carte SD sont organisés comme suit :

Dossier "ZOOM\_R8"

> Dossier "PROJECT"

> Dossier (Projet)\*

Dossier "AUDIO"

\*Les dossiers de projet ont le même nom que leur projet.

Pour copier les fichiers WAV dans l'ordinateur, copiez les fichiers WAV du dossier "AUDIO" sur le disque dur de l'ordinateur.

Le fichier "PRJINFO.TXT" présent dans chaque dossier AUDIO donne les noms des fichiers assignés aux pistes.

## Copie de fichiers WAV d'un ordinateur dans le **R8**

Pour copier des fichiers WAV depuis un ordinateur dans le **R8**, copiez-les dans un dossier "AUDIO" de la carte SD.

Les dossiers de la carte SD sont organisés comme suit :

Dossier "ZOOM\_R8"

> Dossier "PROJECT"

> Dossier (Projet)\*

Dossier "AUDIO"

\*Les dossiers de projet ont le même nom que leur projet.

Pour lire ces fichiers WAV sur le **R8**, sélectionnez le projet concerné et assignez les fichiers WAV copiés à des pistes (voir "Changement de la prise à lire" en P.30).

## Emploi de la fonction lecteur de carte

USB > READER

**1** Reliez le **RB** et l'ordinateur par le câble USB et mettez sous tension.

**2**  Pressez.

**3** Sélectionnez **READER** (lecteur).

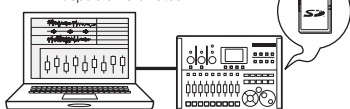


 Pressez.

**CARD READER**



Accès à la carte SD du **RB** depuis un ordinateur



## CONSEIL

- Pour importer des fichiers WAV d'un ordinateur, copiez-les dans le dossier "AUDIO" du dossier du projet dans lequel vous voulez les utiliser. Utilisez le **RB** pour assigner les fichiers aux pistes.

## Déconnexion

**1** Éjectez l'icône du volume **RB** de votre ordinateur pour mettre fin à la connexion.

**2** Pressez  ou  pour déconnecter.

**3** Sélectionnez **YES** (oui).

**Terminate**  
**Are You Sure?**

**YES**  
**NO**  Pressez.

## NOTE

- Pour importer un fichier audio dans le **RB**, il doit être au format WAV avec une fréquence d'échantillonnage de 44,1 ou 48 kHz et une résolution de 16 ou 24 bits.
- Pour utiliser un fichier WAV dans un projet, celui-ci doit employer la même fréquence d'échantillonnage que celle choisie à la création du projet (RATE).
- Les noms de fichier peuvent avoir jusqu'à 219 caractères (hors extension). Les caractères suivants sont autorisés :  
Alphabet : A-Z, a-z  
Chiffres : 0-9  
Symboles : (espace) ! # \$ % & ' ( ) + , - ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~
- Si le nom d'un fichier importé comprend des caractères à double octet, il s'affichera avec "R8 " comme préfixe au format suivant : "R8\_xxxxxx.WAV".

## CONSEIL

- Compatibilité du système d'exploitation (OS) pour le lecteur de carte  
Windows : Windows XP ou plus récent  
Macintosh : Mac OS x 10.5 ou plus récent
- Le fichier "PRJINFO.TXT" présent dans chaque dossier AUDIO donne les noms des fichiers assignés aux pistes.
- Les pistes Master et les pistes stéréo sont des fichiers WAV stéréo.



# Fonctions d'interface audio et de surface de contrôle



Branchez le **R8** à un ordinateur afin de l'employer pour l'entrée et la sortie de sons et comme contrôleur pour un logiciel audio numérique (DAW).

## Connexion comme interface audio ou surface de contrôle

### 1 Interface audio

Le **R8** peut servir d'interface entre un ordinateur et d'autres équipements audio et instruments, permettant par exemple d'enregistrer l'audio dans un logiciel DAW. Vous pouvez même brancher des instruments à haute impédance et des microphones nécessitant une alimentation fantôme.

### 2 Surface de contrôle

Vous pouvez utiliser les faders et touches du **R8** pour contrôler les opérations de transport et de mixage de votre logiciel DAW.

1

Installez le logiciel DAW

Installez le pilote

Pilote audio ZOOM R8\*

2

Raccordez le **R8** à l'ordinateur

Réglages de l'interface audio

Réglages du logiciel DAW

Réglages de périphérique

Pilote audio ZOOM R8\*

Réglages de la surface de contrôle

\* Aucun pilote n'est nécessaire pour l'emploi avec un Macintosh

## Première connexion du **R8** à un ordinateur

### 1 Installez le pilote audio ZOOM R8 sur l'ordinateur.

(Aucun pilote n'est nécessaire pour l'emploi avec un Macintosh.)

Référence : Guide de prise en main de Cubase LE

### 2 Reliez le **R8** à l'ordinateur.

Installez et branchez le **R8**

(voir page suivante)

### 3 Faites les réglages du logiciel DAW.

Réglages de périphérique

Réglages de la surface de contrôle

## NOTE

- Pour utiliser le **R8** comme interface audio d'un logiciel DAW (par exemple, Cubase LE 5), il est nécessaire d'installer le pilote audio ZOOM R8 (aucun pilote n'est nécessaire pour l'emploi avec un Macintosh). Installez-le correctement conformément aux directives données dans le guide d'installation fourni.
- Téléchargez le tout dernier pilote audio **R8** sur le site internet de ZOOM.  
<http://www.zoom.co.jp>

## Branchement et réglage du **RB**

Suivez cette procédure à partir du second branchement.

**1** Reliez le **RB** et l'ordinateur avec un câble USB et mettez sous tension.

**2**  Pressez.

**3** Sélectionnez **AUDIO I/F** (interface audio).



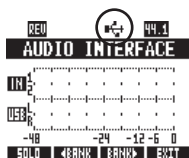
**4** Choisissez d'utiliser ou non les réglages du dernier projet.



**5** Sélectionnez **EXECUTE** (exécuter).



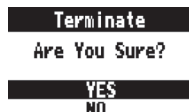
Quand la connexion est établie, une icône USB apparaît.



## Déconnexion

**1** Pressez  ou  sous **EXIT**.

**2** Sélectionnez **YES** (oui). Déplacer le curseur



 Pressez.

## NOTE

Sélectionnez "Continue" pour utiliser les mêmes réglages que la dernière fois.

- Réglages d'effet par insertion
- Réglages d'effet par boucle départ/retour
- Réglages de mélangeur (table de mixage)
- Réglages d'accordeur

Reset (réinitialisation)

Restaure les réglages par défaut de chaque paramètre

- Les fonctions d'interface audio et de surface de contrôle peuvent être employées avec l'alimentation fournie par le câble USB.
- Nous vous recommandons de toujours utiliser le dernier logiciel système pour **RB**. Si vous utilisez un **RB** fonctionnant sous un ancien système, un ordinateur peut ne pas le reconnaître.





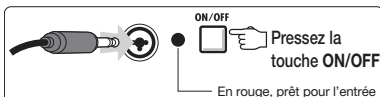
# Emploi de l'accordeur

Le **RB** a un accordeur multifonction qui comprend un accordage chromatique détectant les notes par demi-ton, un accordage standard de guitare/basse et l'accordage abaissé d'un demi-ton.

## 1 TOOL Pressez.



## 2 Pressez la touche ON/OFF de l'entrée INPUT à laquelle est branché l'instrument afin d'allumer son voyant en rouge.



## 3 Sélectionnez TUNER (accordeur).

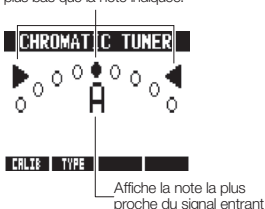


### Accordeur chromatique

## 4 Accordez l'instrument.

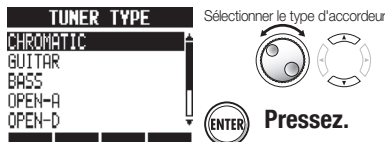


Indique si le son est plus haut ou plus bas que la note indiquée.

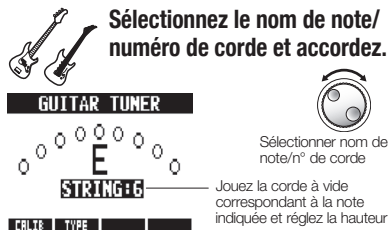


### Autres types d'accordeur

## 5 Pressez sous TYPE.



## 6 Sélectionnez le nom de note/numéro de corde et accordez.



### Changement du diapason de référence

## 7 Pressez sous CALIB et réglez le diapason de référence.



## CONSEIL

- L'indicateur de hauteur répond à une entrée **INPUT** quand son voyant **ON/OFF** est allumé en rouge.
- Le réglage du diapason se fait entre 435 et 445 Hz par unités d'1 Hz (par défaut 440 Hz).
- Avec les types d'accordeur autres que chromatique, le calibrage permet de baisser la hauteur de 1-3 demi-tons (b-bbb).
- Le réglage du diapason de référence est sauvegardé avec chaque projet.

Type d'accordeur	GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Corde/ note	Corde : 1	E (mi)	G (sol)	E (mi)	D (ré)	E (mi)	D (ré)
	Corde : 2	B (si)	D (ré)	C# (do#)	A (la)	B (si)	A (la)
	Corde : 3	G (sol)	A (la)	A (la)	F# (fa#)	G# (sol#)	G (sol)
	Corde : 4	D (ré)	E (mi)	E (mi)	D (ré)	E (mi)	D (ré)
	Corde : 5	A (la)	B (si)	A (la)	A (la)	G (sol)	A (la)
	Corde : 6	E (mi)		E (mi)	D (ré)	E (mi)	D (ré)
	Corde : 7	B (si)					



# Réglage de l'écran

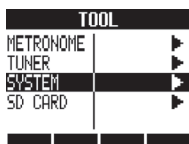
Vous pouvez régler le rétroéclairage et le contraste de l'écran.

## Commutation On/Off du rétroéclairage

TOOL > SYSTEM > LIGHT

**1** **TOOL**  
 **Pressez.**

**2** **Sélectionnez SYSTEM.**

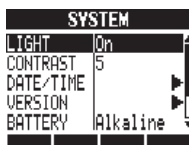


Changer de menu



 **Pressez.**

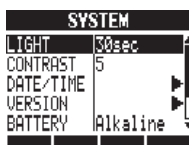
**3** **Sélectionnez LIGHT (éclairage).**



Changer de menu



**4** **Sélectionnez le réglage.**



Changer la valeur

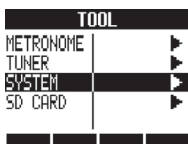
On	Rétroéclairage allumé (par défaut)
Off (désactivé)	Rétroéclairage éteint
15sec	Le rétroéclairage s'atténue si l'unité reste 15 secondes sans être utilisée
30sec	Le rétroéclairage s'atténue si l'unité reste 30 secondes sans être utilisée

## Réglage du contraste

TOOL > SYSTEM > CONTRAST

**1** **TOOL**  
 **Pressez.**

**2** **Sélectionnez SYSTEM.**

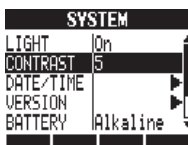


Changer de menu



 **Pressez.**

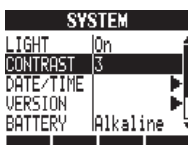
**3** **Sélectionnez CONTRAST (contraste).**



Changer de menu



**4** **Choisissez la valeur.**



Changer la valeur

1	Faible contraste
2	
3	
4	
5	(valeur par défaut)
6	
7	
8	Fort contraste


## CONSEIL

- Coupez le rétroéclairage pour économiser les piles.





# Changement de carte SD avec l'appareil allumé

Vous pouvez changer la carte SD avec l'appareil allumé. Faites-le si l'espace restant sur la carte insérée devient trop faible ou si vous devez importer d'une autre carte SD des données enregistrées antérieurement.


- 1 **TOOL**  
 **Pressez.**
- 2 **Sélectionnez SD CARD (carte SD).**  


TOOL	
METRONOME	▶▶▶▶▶
TUNER	▶▶▶▶▶
SYSTEM	▶▶▶▶▶
SD CARD	▶▶▶▶▶

Changer de menu 

 **Pressez.**
- 3 **Sélectionnez EXCHANGE (échanger).**  

SD CARD	
EXCHANGE	▶▶▶▶▶
FORMAT	▶▶▶▶▶
REMAIN	▶▶▶▶▶

Changer de menu 

 **Pressez.**
- 4 **Retirez la carte SD.**  

SD CARD	
Remove SD CARD	

Le remplacement de la carte est possible
- 5 **Insérez l'autre carte SD.**  

SD CARD	
Insert SD CARD	


## NOTE


- Si la carte SD insérée est déjà formatée pour le **RS**, passez à l'étape 6 de "Chargement de données depuis une autre carte SD" ou "Sauvegarde de données sur une autre carte SD".
- Si vous insérez une carte SD qui n'a pas été formatée, suivez les procédures de "Formatage d'une carte SD" en page suivante.

### Chargement de données depuis une autre carte SD

- 6 **Sélectionnez LOAD (charger).**  

SD CARD DATA	
LOAD	▶▶▶▶▶
SAVE	▶▶▶▶▶


Changer de menu 


 **Pressez.**

### Sauvegarde de données sur une autre carte SD


- 6 **Sélectionnez SAVE (sauvegarder).**  


SD CARD DATA	
LOAD	▶▶▶▶▶
SAVE	▶▶▶▶▶


Changer de menu 

 **Pressez.**
- 7 **Sélectionnez SAVE TO (sauvegarder dans), et choisissez le projet de destination.**  

SAVE TO SD CARD	
SAVE TO	PR1000 ▶▶▶▶▶
EXECUTE	▶▶▶▶▶


Changer de menu 

Changer le réglage 

 **Pressez.**
- 8 **Sélectionnez EXECUTE (exécuter).**  

SAVE TO SD CARD	
SAVE TO	PR1000 ▶▶▶▶▶
EXECUTE	▶▶▶▶▶

Voir NOTE en page suivante

 **Pressez.**

# Formatage de cartes SD/vérification de leur capacité



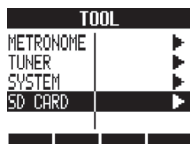
## Formatage d'une carte SD

TOOL > SD CARD > FORMAT

Vous devez suivre ces étapes pour formater les cartes SD en vue de les utiliser avec le **RB**. Tout le contenu de la carte sera effacé par le formatage.

1 **TOOL**  
 **Pressez.**

2 **Sélectionnez SD CARD (carte SD).**

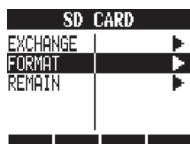


Changer de menu



**Pressez.**

3 **Sélectionnez FORMAT (formater).**

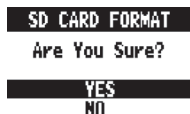


Changer de menu



**Pressez.**

4 **Sélectionnez YES (oui).**



Déplacer le curseur



**Pressez.**

## NOTE

- Désactivez la protection de la carte SD contre l'écriture avant de l'insérer.
- La sauvegarde avec SAVE concerne diverses données du projet en cours, mais pas les données audio.

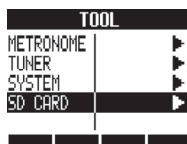
## Vérification de l'espace restant sur la carte

TOOL > SD CARD > REMAIN

Vous pouvez vérifier l'espace encore libre sur la carte.

1 **TOOL**  
 **Pressez.**

2 **Sélectionnez SD CARD (carte SD).**

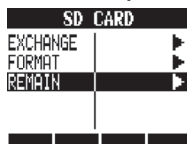


Changer de menu



**Pressez.**

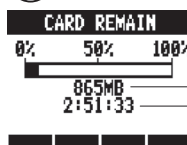
3 **Sélectionnez REMAIN (mémoire encore libre).**



Changer de menu



**Pressez.**



Espace libre sur la carte  
Durée d'enregistrement possible au format d'enregistrement actuel

## NOTE

- Si vous formatez une carte SD, toutes ses données seront définitivement effacées.
- Quand vous formatez une carte SD, toutes les données de la carte sont supprimées et des dossiers et fichiers exclusivement destinés au **RB** sont créés.
- Si la mémoire disponible sur la carte SD est inférieure à la quantité de données enregistrées, l'enregistrement échouera. Changez la carte avant de tomber à court d'espace mémoire.



# Réglage du type des piles et de la tension d'alimentation fantôme

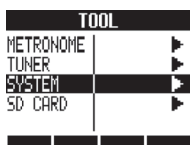
## Réglage du type des piles

TOOL > SYSTEM > BATTERY

Indiquez le type des piles que vous utilisez actuellement pour afficher avec plus de précision la charge restant dans celles-ci.

1 **TOOL**  
 **Pressez.**

2 **Sélectionnez SYSTEM.**

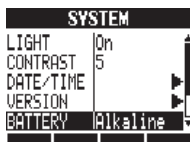


Changer de menu



**Pressez.**

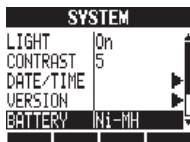
3 **Sélectionnez BATTERY (type des piles).**



Changer de menu



4 **Indiquez le type des piles.**



Changer le type

Alkaline	Piles alcalines (par défaut)
Ni-MH	Batteries nickel-hydrure de métal

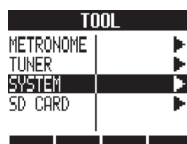
## Réglage de la tension d'alimentation fantôme

TOOL > SYSTEM > PHANTOM

Réglez le commutateur **PHANTOM** sur **ON** pour fournir une alimentation fantôme aux prises d'entrée **INPUT 1** et **2**.  
Afin d'économiser les piles, vous pouvez réduire la tension à 24 V.

1 **TOOL**  
 **Pressez.**

2 **Sélectionnez SYSTEM.**

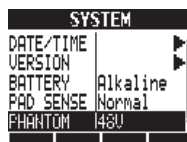


Changer de menu



**Pressez.**

3 **Sélectionnez PHANTOM et réglez la valeur.**



Changer de menu



Changer le réglage

## NOTE

- N'utilisez que des piles alcalines ou des batteries nickel-hydrure de métal.



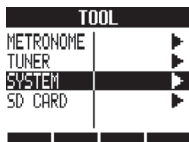


# Emploi d'une pédale commutateur

Branchez une pédale commutateur FS01 ZOOM (vendue séparément) à la prise **CONTROL IN** pour commander au pied le lancement et l'arrêt de la lecture, le punch-in/out manuel et le changement des patches d'effet.

**1** **TOOL**  
 **Pressez.**

**2** **Sélectionnez SYSTEM.**

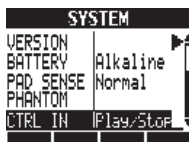


Changer de menu



**Pressez.**

**3** **Sélectionnez CTRL IN.**

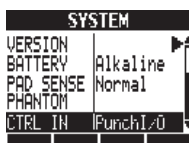


Changer de menu



**Pressez.**

**4** **Choisissez le réglage.**



Changer le réglage



CTRL IN : réglage de la prise CONTROL IN	
Play/Stop	Chaque pression de la pédale fait alterner entre lancement et arrêt de la lecture.
Play/Rew	Chaque pression de la pédale fait alterner entre lancement de la lecture et retour rapide.
PunchI/O	Permet le punch-in et le punch-out manuels (presser la pédale commutateur a le même effet que presser la touche REC)
PatchUp	Presser la pédale commutateur fait passer au numéro de patch d'effet par insertion supérieur
PatchDown	Presser la pédale commutateur fait passer au numéro de patch d'effet par insertion inférieur



# Vérification et mise à jour du firmware

## Vérification de la version du firmware

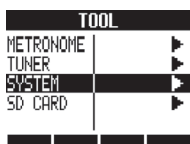
TOOL > SYSTEM > VERSION

Vous pouvez vérifier la version actuelle du firmware.

**1** **TOOL** Pressez.



**2** Sélectionnez **SYSTEM**.

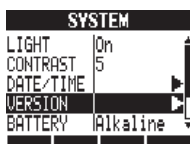


Changer de menu



**(ENTER)** Pressez.

**3** Sélectionnez **VERSION**.

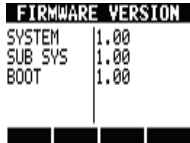


Changer de menu



**(ENTER)** Pressez.

**4** Vérifiez les versions.



## Mise à jour du firmware

Vous pouvez mettre à jour le firmware si nécessaire.

Vous devez brancher l'adaptateur secteur avant d'entamer la mise à jour.

**1** Placez le fichier de mise à jour du firmware dans le répertoire racine d'une carte SD.

**2** Insérez la carte SD contenant le fichier de mise à jour dans le **RS**.

**3** Branchez le **RS** à l'adaptateur secteur.

**4** Maintenez  et basculez l'interrupteur d'alimentation **POWER** sur **ON**.

**5** Sélectionnez **OK**.



Déplacer le curseur



**(ENTER)** Pressez.

La mise à jour commence.

**6** Quand un message s'affiche pour indiquer la fin de la mise à jour, éteignez le **RS** et rallumez-le.

## NOTE

- Pour les derniers fichiers de mise à jour, consultez le site web ZOOM.  
<http://www.zoom.co.jp>



# Liste des patterns rythmiques

Les patterns 35 ~ 234 sont des patterns et transitions typiques de divers genres.

N°	Pattern	Mesures
Variation		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
No.	Pattern	Mesures
Transitions/variations de genre		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1

43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTN1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2

90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPps1VA	2
96	POPps1Va	1
97	POPps1FA	1
98	POPps1VB	2
99	POPps1Vb	1
100	POPps1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1

137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VB	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1

184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

231	MidEs1FA	1	281	FUS04	2	333	HIP14	2	385	BALD09	2	437	LATN12	2
232	MidEs1VB	2	282	FUS05	2	334	HIP15	2	386	BALD10	2	438	BOSSA01	4
233	MidEs1Vb	1	283	FUS06	2	335	HIP16	2	387	BALD11	4	439	BOSSA02	4
234	MidEs1FB	1	284	FUS07	2	336	HIP17	2	388	BLUS01	2	440	SAMBA01	4
No.	Pattern	Mesures	285	FUS08	2	337	HIP18	2	389	BLUS02	2	441	SAMBA02	4
Standard			286	POP01	2	338	HIP19	2	390	BLUS03	2	442	MidE01	2
235	ROCK01	2	287	POP02	2	339	HIP20	2	391	BLUS04	2	443	MidE02	2
236	ROCK02	2	288	POP03	2	340	HIP21	2	392	BLUS05	2	444	MidE03	2
237	ROCK03	2	289	POP04	2	341	HIP22	2	393	BLUS06	2	445	MidE04	2
238	ROCK04	2	290	POP05	2	342	HIP23	2	394	CNTR01	2	446	INTRO01	1
239	ROCK05	2	291	POP06	2	343	DANC01	2	395	CNTR02	2	447	INTRO02	1
240	ROCK06	2	292	POP07	2	344	DANC02	2	396	CNTR03	2	448	INTRO03	1
241	ROCK07	2	293	POP08	2	345	DANC03	2	397	CNTR04	2	449	INTRO04	1
242	ROCK08	2	294	POP09	2	346	DANC04	2	398	JAZZ01	2	450	INTRO05	1
243	ROCK09	2	295	POP10	2	347	DANC05	2	399	JAZZ02	2	451	INTRO06	1
244	ROCK10	2	296	POP11	2	348	DANC06	2	400	JAZZ03	2	452	INTRO07	1
245	ROCK11	4	297	POP12	2	349	HOUS01	2	401	JAZZ04	2	453	INTRO08	1
246	ROCK12	2	298	RnB01	2	350	HOUS02	2	402	JAZZ05	2	454	INTRO09	1
247	ROCK13	2	299	RnB02	2	351	HOUS03	2	403	JAZZ06	2	455	INTRO10	1
248	ROCK14	2	300	RnB03	2	352	HOUS04	2	404	JAZZ07	4	456	INTRO11	1
249	ROCK15	2	301	RnB04	2	353	TECH01	2	405	SHFL01	2	457	INTRO12	1
250	ROCK16	2	302	RnB05	2	354	TECH02	2	406	SHFL02	2	458	INTRO13	1
251	ROCK17	2	303	RnB06	2	355	TECH03	2	407	SHFL03	2	459	INTRO14	1
252	ROCK18	2	304	RnB07	2	356	TECH04	2	408	SHFL04	2	460	INTRO15	1
253	ROCK19	2	305	RnB08	2	357	TECH05	2	409	SHFL05	2	461	INTRO16	1
254	ROCK20	2	306	RnB09	2	358	TECH06	2	410	SKA01	2	462	INTRO17	1
255	ROCK21	2	307	RnB10	2	359	TECH07	2	411	SKA02	2	463	INTRO18	1
256	ROCK22	2	308	FUNK01	2	360	TECH08	2	412	SKA03	2	464	ENDING01	1
257	ROCK23	2	309	FUNK02	2	361	TECH09	2	413	SKA04	2	465	ENDING02	1
258	ROCK24	2	310	FUNK03	2	362	TECH10	2	414	REGG01	2	466	ENDING03	1
259	ROCK25	2	311	FUNK04	2	363	DnB01	2	415	REGG02	2	467	ENDING04	1
260	ROCK26	2	312	FUNK05	2	364	DnB02	2	416	REGG03	2	468	ENDING05	1
261	ROCK27	2	313	FUNK06	2	365	DnB03	2	417	REGG04	2	469	ENDING06	1
262	ROCK28	2	314	FUNK07	2	366	DnB04	2	418	AFRO01	2	470	ENDING07	1
263	HRK01	2	315	FUNK08	2	367	DnB05	2	419	AFRO02	2	471	COUNT	2
264	HRK02	2	316	FUNK09	2	368	DnB06	2	420	AFRO03	2	472	- EMPTY	2
265	HRK03	2	317	FUNK10	2	369	TRIP01	2	421	AFRO04	2			
266	HRK04	2	318	FUNK11	2	370	TRIP02	2	422	AFRO05	2			
267	HRK05	2	319	FUNK12	2	371	TRIP03	2	423	AFRO06	2	510		
268	HRK06	2	320	HIP01	2	372	TRIP04	2	424	AFRO07	2			
269	HRK07	2	321	HIP02	2	373	AMB01	2	425	AFRO08	2			
270	MTL01	2	322	HIP03	2	374	AMB02	2	426	LATN01	2			
271	MTL02	2	323	HIP04	2	375	AMB03	2	427	LATN02	2			
272	MTL03	2	324	HIP05	2	376	AMB04	2	428	LATN03	2			
273	MTL04	2	325	HIP06	2	377	BALD01	2	429	LATN04	2			
274	THRS01	2	326	HIP07	2	378	BALD02	2	430	LATN05	2			
275	THRS02	2	327	HIP08	2	379	BALD03	2	431	LATN06	2			
276	PUNK01	2	328	HIP09	2	380	BALD04	2	432	LATN07	2			
277	PUNK02	2	329	HIP10	2	381	BALD05	2	433	LATN08	2			
278	FUS01	2	330	HIP11	2	382	BALD06	2	434	LATN09	2			
279	FUS02	2	331	HIP12	2	383	BALD07	2	435	LATN10	2			
280	FUS03	2	332	HIP13	2	384	BALD08	2	436	LATN11	2			

# Types et paramètres d'effet 1

## Effets par insertion

Algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

- Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres			
Compressor	Sense	Attack	Tone	Level
	Compression de type MXR Dynacomp.			
Rack Comp	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Compresseur avec réglages plus détaillés.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Limiteur pour supprimer les crêtes des signaux au-dessus d'un certain niveau.			

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Sense	0 ~ 10	Règle la sensibilité du compresseur.
Attack	Compressor : Fast, Slow	Sélectionne la vitesse de réponse du compresseur.
	Rack Comp : 1 ~ 10	Règle la vitesse de réponse du compresseur.
Tone	0 ~ 10	Règle la qualité tonale.
Level	2 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
Threshold	0 ~ 50	Règle le seuil d'action du compresseur/limiteur.
Ratio	1 ~ 10	Règle le rapport de compression du compresseur/limiteur.
Release	1 ~ 10	Règle le temps nécessaire au compresseur/limiteur pour cesser son action une fois que le niveau du signal a chuté sous le niveau seuil.

# Types et paramètres d'effet 2

• Module EFX

Type	Paramètres						
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Level			
	Wah-wah automatique dépendant de la dynamique du signal entrant.						
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level			
	Fait varier périodiquement le niveau de volume.						
Phaser	Position	Rate	Color	Level			
	Produit un son soufflant.						
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level			
	Produit un son résonant métallique. Régler le paramètre Frequency entraîne un changement drastique du caractère sonore.						
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level			
	Ralentit l'attaque du son.						
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync
	Change la fréquence de wah-wah en fonction du tempo rythmique.						
Booster	Range	Tone	Level				
	Augmente le gain du signal pour rendre le son plus puissant.						

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Position	Before, After	Détermine la position de connexion du module EFX entre "Before" et "After" (avant ou après le préampli).
Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Règle la sensibilité de la wah-wah automatique.
Resonance	0 ~ 10	Règle l'intensité de résonance.
Level	2 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
Depth	0 ~ 100	Règle l'amplitude de modulation.
Rate	0 ~ 50 ♪ (P.127 Tableau 1)	Règle la vitesse de modulation. Le réglage peut se faire sous forme d'unités de note.
Wave	4Up 0 ~ 9, Down 0 ~ 9, Tri 0 ~ 9	Règle la forme d'onde modulation sur "Up" (onde en dents de scie montantes), "Down" (onde en dents de scie descendantes) ou "Tri" (triangulaire). Des chiffres élevés donnent un écrêtage plus fort, accentuant l'effet.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Sélectionne le type de son.
Frequency	Ring Modulator : 1 ~ 50	Règle la fréquence utilisée pour la modulation.
	Fix-Wah : 1 ~ 50	Règle la fréquence centrale de wah-wah.
Balance	0 ~ 100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Time	1 ~ 50	Règle le temps de montée du son.
Curve	0 ~ 10	Règle la courbe de montée du volume.
Dry Mix	0 ~ 10	Règle le rapport de mixage avec le son d'origine.
RTM Mode	P.127 Tableau 2	Règle la plage et la direction du changement.
RTM Wave	P.127 Tableau 3	Sélectionne la forme d'onde de contrôle.
RTM Sync	♪ (P.127 Tableau 4)	Règle la fréquence de l'onde de contrôle.
Range	1 ~ 5	Sélectionne la plage de fréquences à amplifier.
Tone	0 ~ 10	Règle le timbre.

# Types et paramètres d'effet 3

• Module PREAMP

Type	Paramètres						
FD Combo	Son modélisé du Fender Twin Reverb (modèle '65) préféré par les guitaristes de nombreux styles musicaux						
VX Combo	Son modélisé de l'ampli combo VOX AC-30 fonctionnant en Classe A						
US Blues	Son crunch d'un Fender Tweed Bassman						
BG Crunch	Son crunch de l'ampli combo Mesa Boogie MkII						
HW Stack	Son modélisé du légendaire Hiwatt Custom 100 britannique entièrement à lampes						
MS Crunch	Son crunch du légendaire Marshall 1959						
MS Drive	Son à haut gain de l'ampli multicorps Marshall JCM2000						
PV Drive	Son à haut gain du Peavey 5150 développé en coopération avec un guitariste hard rock de renommée mondiale						
DZ Drive	Son à haut gain du canal 3 de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert fait à la main avec 3 canaux contrôlables séparément						
BG Drive	Son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage)						
OverDrive	Modélisation de la pédale d'effet BOSS OD-1 qui a été le premier effet de saturation au monde de ce type						
T Scream	Simulation de l'Ibanez TS808, adorée par de nombreux guitaristes comme booster et ayant inspiré beaucoup de clones						
Governor	Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall						
Dist +	Simulation de l'effet MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier						
Dist 1	Simulation de la pédale de distorsion Boss DS-1, qui s'est vendue très longtemps						
Squeak	Simulation de la ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée						
FuzzSmile	Simulation de la Fuzz Face, qui a fait l'histoire du rock avec son amusant design et sa sonorité frappante						
GreatMuff	Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix, adorée par de célèbres artistes du monde entier pour son gros son fuzz doux.						
MetalWRLD	Simulation de la Boss Metal Zone, caractérisée par un long sustain et des bas médiums puissants						
HotBox	Simulation du préampli compact Matchless Hotbox à lampe intégrée						
Z Clean	Son clair neutre original de Zoom						
Z Wild	Son à haut gain avec une saturation encore renforcée						
Z MP1	Son original créé par fusion des caractéristiques d'un ADA MP1 et d'un MARSHALL JCM800						
Z Bottom	Son à haut gain qui met en valeur les fréquences basses et moyennes						
Z Dream	Son à haut gain pour guitare solo basé sur le canal Lead du Mesa Boogie Road King Série II						
Z Scream	Son à haut gain original bien équilibré des basses aux hautes fréquences						
Z Neos	Son crunch modélisé d'après le son d'un VOX AC30 modifié						
Lead	Son de distorsion brillant et doux						
ExtremeDS	Cet effet de distorsion possède le gain le plus élevé du monde						
	<table><tr><th>Gain</th><th>Tone</th><th>Cabinet</th><th>Level</th></tr></table>	Gain	Tone	Cabinet	Level		
Gain	Tone	Cabinet	Level				
	Les types FD Combo ~ ExtremeDS ont les mêmes paramètres						
Acoustic Sim	<table><tr><th>Top</th><th>Body</th></tr></table>	Top	Body	<table><tr><th>Level</th></tr></table>	Level		
Top	Body						
Level							
	Fait sonner une guitare électrique comme une guitare acoustique						
Bass Sim	<table><tr><th>Tone</th><th>Level</th></tr></table>	Tone	Level				
Tone	Level						
	Fait sonner une guitare électrique comme une guitare basse						

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Gain	0 ~ 100	Règle le gain du préampli (intensité de distorsion).
Tone	0 ~ 30	Règle la qualité tonale.
Cabinet	Matched	Optimise les réglages de baffle en fonction du type d'effet de saturation.
	Combo	Simule un baffle d'ampli combo Fender 2x12.
	Tweed	Simule un baffle d'ampli Fender Tweed 4x10.
	Stack	Simule un baffle d'ampli multicorps Marshall 4x12.
Level	1 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
Top	0 ~ 10	Règle la caractéristique de résonance des cordes de guitare acoustique.
Body	0 ~ 10	Règle la caractéristique de résonance de la caisse de guitare acoustique.

• Module 6Band EQ

Type	Paramètres						
6Band EQ	Bass	Low-Mid	Middle	Treble	Presence	Harmonics	Level
	C'est un égaliseur à 6 bandes de fréquences						

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/ atténuation des basses fréquences (160 Hz).
Low-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes basses (400 Hz).
Middle	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes (800 Hz).
Treble	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences hautes (3,2 kHz).
Presence	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences super hautes (6,4 kHz).



# Types et paramètres d'effet 4

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Harmonics	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des harmoniques (12 kHz).
Level	2 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

• Module MOD/DELAY

Type	Paramètres			
Chorus	Depth	Rate	Tone	Mix
	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.			
Ensemble	Depth	Rate	Tone	Mix
	Ensemble chorus avec mouvement tridimensionnel.			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	Manual
	Produit un son résonant et ondulant fortement.			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	Transpose le son vers le haut ou le bas			
Vibe	Depth	Rate	Tone	Balance
	Ajoute un vibrato automatique			
Step	Depth	Rate	Resonance	Shape
	Effet spécial changeant le son par paliers			
Cry	Range	Resonance	Sense	Balance
	Change le son comme un modulateur vocal			
Exciter	Frequency	Depth	Low Boost	
	Améliore le contour du son, le rendant plus présent			
Air	Size	Reflex	Tone	Mix
	Recrée l'ambiance ample d'une pièce, ajoutant une sensation de profondeur			
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Effet de retard avec un réglage maximum de 2000 ms			
Analog Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Simulation d'un retard analogique chaud avec un retard pouvant atteindre 2000 ms			
Reverse Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Balance
	Retard inversé d'une durée maximale de 1000 ms			
ARRM Pitch	Type	Tone	RTM Wave	RTM Sync
	Change la hauteur du son d'origine en mesure avec le tempo du rythme			

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Depth	Exciter : 0 ~ 30	Règle la profondeur de l'effet.
	Autres : 0 ~ 100	Règle l'amplitude de modulation.
Rate	Chorus, Ensemble : 1 ~ 50	Règle la vitesse de modulation.
	Flanger, Vibe, Step : 0 ~ 50 ♪ (P.127 Tableau 1)	Règle la vitesse de modulation. En utilisant le tempo du rythme comme référence, le réglage sous forme d'unités de note est également possible.
Tone	0 ~ 10	Règle la qualité tonale.
Mix	0 ~ 100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
Resonance	Flanger : -10 ~ 10	Règle l'intensité de résonance.
	Step, Cry : 0 ~ 10	Des valeurs négatives accentuent la phase du son d'effet. Règle l'intensité de résonance.
Manual	0 ~ 100	Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.
Shift	-12 ~ 12, 24	Règle la transposition par demi-tons.
Fine	-25 ~ 25	Règle la transposition par centièmes de demi-ton.
Balance	0 ~ 100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Shape	0 ~ 10	Règle l'enveloppe du son d'effet.
Range	1 ~ 10	Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.
Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Règle la sensibilité d'effet.
Frequency	1 ~ 5	Règle les fréquences traitées par l'effet.
Low Boost	0 ~ 10	Accentue les basses fréquences.
Size	1 ~ 100	Règle la taille de l'espace simulé.
Reflex	0 ~ 10	Règle la quantité de réflexions murales.
Time	Delay, Analog Delay : 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tableau 1)	Règle le temps de retard.
	Reverse Delay : 10 ~ 1000 ms ♪ (P.127 Tableau 1)	
Feedback	0 ~ 100	Règle l'amplitude de réinjection.
Hi Damp	0 ~ 10	Règle l'atténuation des hautes fréquences du son retardé.
Type	P.127 Tableau 5	Sélectionne le type de changement de hauteur.
RTM Wave	P.127 Tableau 3	Sélectionne la forme d'onde de l'effet.
RTM Sync	P.127 Tableau 4	Règle la fréquence de l'onde.

# Types et paramètres d'effet 5

## • Module REVERB

Type	Paramètres			
Hall	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule l'acoustique d'une salle de concert			
Room	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule l'acoustique d'une pièce			
Spring	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule une reverb à ressort			
Arena	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule l'acoustique d'un site de la taille d'un stade			
TiledRoom	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule l'acoustique d'une pièce carrelée			

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Decay	1 ~ 30	Règle la durée de réverbération.
PreDelay	1 ~ 100	Règle le temps de pré-retard.
Tone	0 ~ 10	Règle la qualité tonale.
Mix	0 ~ 100	Règle le niveau du son d'effet.

## • Module ZNR

Type	Plage de réglage	Explication
ZNR	Off, 1 ~ 30	Règle la sensibilité. Réglez la valeur aussi haut que possible pour réduire le bruit sans causer de déclin artificiel du son.
	Réduction de bruit originale de ZOOM pour réduire le bruit durant les pauses de jeu sans affecter le timbre général.	

## Algorithme BASS

## • Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres
Rack Comp Limiter	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

## • Module EFX

Type	Paramètres
Auto Wah	Position Sense Resonance Dry Mix Level
Tremolo	Cet effet fait varier le processus de wah-wah en fonction de l'intensité du signal entrant.  Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Position	Before, After	Détermine la position d'insertion du module entre "Before" et "After" (avant ou après le préampli).
Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Règle la sensibilité de la wah-wah automatique.
Resonance	0 ~ 10	Règle l'intensité de résonance.
Dry Mix	0 ~ 10	Règle le rapport de mixage avec le son d'origine.
Level	2 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

## • Module PREAMP

Type	Paramètres
SVT	Simulation du son de l'Ampeg SVT.
Bassman	Simulation du son du Fender Bassman 100.
Hartke	Simulation du son du Hartke HA3500.
Super Bass	Simulation du son du Marshall Super Bass.
SANSAMP	Simulation du son du Sansamp Bass Driver DI.
Tube Preamp	Son de préamplificateur à lampes original de ZOOM.
	Gain Tone Cabinet Balance Level
	Tous les modules PREAMP ont les mêmes paramètres.

# Types et paramètres d'effet 6

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Gain	0 ~ 100	Règle le gain du préampli (intensité de distorsion).
Tone	0 ~ 30	Règle la qualité tonale de l'effet.
Cabinet	0 ~ 2	Règle l'intensité du son de baffle.
Balance	0 ~ 100	Règle la balance de mixage du signal avant et après le module.
Level	1 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

• Module 6Band EQ

Type	Paramètres						
6Band EQ	Sub-Bass	Bass	Low-Mid	Hi-Mid	Treble	Presence	Level
C'est un égaliseur à 6 bandes de fréquences.							

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Sub-Bass	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/ atténuation des super basses fréquences (70 Hz).
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/ atténuation des basses fréquences (150 Hz).
Low-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes basses (450 Hz).
Hi-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes hautes (1 kHz).
Treble	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences hautes (3 kHz).
Presence	-12 dB ~ 12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences super hautes (6 kHz).
Level	2 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

• Module MOD/DELAY

Type	Paramètres
Chorus ~ ARRM Pitch	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

• Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

Algorithme Mic
----------------

• Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres
Rack Comp Limiter	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

• Module EFX

Type	Paramètres
Tremolo	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

• Module MIC PRE

Type	Paramètres				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
C'est un préamplificateur pour l'emploi avec des microphones externes.					

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Sélectionne les caractéristiques du préampli.
Tone	0 ~ 10	Règle la qualité tonale de l'effet.
Level	1 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
De-Esser	Off, 1 ~ 10	Règle la réduction des sons sibilants.
Low Cut	Off, 80 ~ 240 Hz	Règle le filtre réduisant le bruit de basse fréquence facilement capté par les micros.

# Types et paramètres d'effet 7

## • Module 3BAND EQ

Type	Paramètres			
3Band EQ	Bass	Middle	Treble	Level
	C'est un égaliseur 3 bandes.			

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Accentue/atténue les basses fréquences.
Middle	-12 dB ~ 12 dB	Accentue/atténue les fréquences moyennes.
Treble	-12 dB ~ 12 dB	Accentue/atténue les hautes fréquences.
Level	2 ~ 100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

## • Module MOD/DELAY

Type	Paramètres
Chorus ~ ARRM Pitch	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

## • Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

## Algorithme Dual Mic

## • Module COMP/LIMITER L

Type	Paramètres			
Compressor	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Réduit les variations de niveau du signal.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Atténue les signaux dépassant un certain niveau.			

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Threshold	-24 ~ 0	Règle le niveau seuil du compresseur/limiteur.
Ratio	Compressor : 1 ~ 26	Règle le rapport de compression du compresseur/limiteur.
	Limiter : 1 ~ 54	
Attack	0 ~ 10	Règle la vitesse de réponse du compresseur.
Level	2 ~ 100	Règle le niveau de sortie du module.
Release	0 ~ 10	Règle la vitesse de désactivation du limiteur une fois le signal tombé sous le niveau seuil.

## • Module MIC PRE L

Type	Paramètres
Mic Pre	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Mic.

## • Module 3Band EQ L

Type	Paramètres
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Mic.

## • Module DELAY L

Type	Paramètres		
Delay	Time	Feedback	Mix
	Effet de retard avec un réglage maximum de 2000 ms.		
Echo	Time	Feedback	Mix
	Effet de retard chaud avec un réglage maximum de 2000 ms.		
Doubling	Time	Tone	Mix
	Effet de doublage qui donne du corps en ajoutant un retard court.		

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Time	Delay, Echo : 1 ~ 2000 ms ↗ (P.127 Tableau 1)	Règle le temps de retard.
	Doubling : 1 ~ 100 ms	
Feedback	0 ~ 100	Règle l'amplitude de réinjection.
Tone	0 ~ 10	Règle la qualité tonale.
Mix	0 ~ 100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.

# Types et paramètres d'effet 8

## • Module COMP/LIMITER R

Type	Paramètres
<b>Compressor Limiter</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir le module COMP/LIMITER L.

## • Module MIC PRE R

Type	Paramètres
<b>Mic Pre</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Mic.

## • Module 3Band EQ R

Type	Paramètres
<b>3Band EQ</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Mic.

## • Module DELAY R

Type	Paramètres
<b>Delay</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir le module DELAY L.
<b>Echo</b>	
<b>Doubling</b>	

## • Module ZNR

Type	Paramètres
<b>ZNR L</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.
<b>ZNR R</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

## Algorithme Stereo

## • Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres					
Compressor	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Dual Mic.					
Limiter						
Lo-Fi	Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level
	Cet effet dégrade intentionnellement la qualité audio du son.					

## Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
<b>Character</b>	0 ~ 10	Règle les caractéristiques du filtre.
<b>Color</b>	1 ~ 10	Règle la couleur sonore.
<b>Dist</b>	0 ~ 10	Règle la distortion.
<b>Tone</b>	0 ~ 10	Règle la qualité tonale de l'effet.
<b>EFX Level</b>	0 ~ 100	Règle le niveau du son d'effet.
<b>Dry Level</b>	0 ~ 100	Règle le niveau du son d'origine.

## • Module ISO/MIC MODEL

Type	Paramètres				
Isolator	Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low
	Divise le signal en trois bandes de fréquences et permet de régler séparément la quantité de chacune dans le mixage.				
Mic Modeling	Mic Type				
	Change les caractéristiques des microphones intégrés.				

## Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
<b>Xover Lo</b>	50 Hz ~ 16 kHz	Règle la fréquence de séparation entre graves et médiums.
<b>Xover Hi</b>	50 Hz ~ 16 kHz	Règle la fréquence de séparation entre médiums et aigus.
<b>Mix High</b>	Off, -24 ~ 6	Règle le niveau des hautes fréquences au mixage.
<b>Mix Mid</b>	Off, -24 ~ 6	Règle le niveau des fréquences moyennes au mixage.
<b>Mix Low</b>	Off, -24 ~ 6	Règle le niveau des basses fréquences au mixage.
<b>Mic Type</b>	SM57	Simulation d'un micro SM57 qui excelle pour l'enregistrement de guitares et d'autres instruments analogiques
	MD421	Simulation d'un micro MD421, un standard professionnel indispensable pour la diffusion, l'enregistrement, et les prestations live.
	U87	Simulation du U87, un microphone indispensable utilisé dans les studios du monde entier.
	C414	Simulation du C414, un célèbre microphone auquel il est fait grandement confiance pour les enregistrements.

# Types et paramètres d'effet 9

## • Module 3BAND EQ

Type	Paramètres
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Mic.

## • Module MOD/DELAY

Type	Paramètres						
Chorus	Depth	Rate		Mix			
	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.						
Flanger	Depth	Rate		Resonance			
	Produit un son résonant et ondulant fortement.						
Phaser	Rate	Color		LFO Shift			
	Produit un son soufflant.						
Tremolo	Depth	Rate		Clip			
	Fait varier périodiquement le niveau de volume.						
Auto Pan	Width	Rate		Clip			
	Panoramique le son alternativement entre la gauche et la droite.						
Pitch	Shift	Tone		Fine		Balance	
	Transpose le son vers le haut ou le bas.						
Ring Modulator	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.						
Delay	Time	Feedback		Mix			
	Effet de retard avec un réglage maximum de 2000 ms.						
Echo	Time	Feedback		Mix			
	Effet de retard chaud avec un réglage maximum de 2000 ms.						
Doubling	Time	Tone		Mix			
	Effet de doublage qui donne du corps en ajoutant un retard court.						
Dimension	Rise1	Rise2					
	Elargit le son dans l'espace.						
Resonance	Depth	Freq OFST	Rate	Filter	Resonance	EFX Level	Dry Level
	Filtre résonant avec LFO.						


## Explication des paramètres









Paramètres	Plage de réglage	Explication
Depth	0 ~ 100	Règle l'amplitude de modulation.
Resonance	-10 ~ 10	Règle l'intensité de résonance. Des valeurs négatives accentuent la phase du son d'effet.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Sélectionne le type de son.
LFO Shift	0 ~ 180	Règle le décalage de phase gauche/droite.
Width	0 ~ 10	Règle l'ampleur d'auto-panoramique.
Rate	Chorus : 1 ~ 50	Règle la vitesse de modulation.
	Flanger, Phaser, Tremolo, Auto Pan : 0 ~ 50 ♪ (P.127 Tableau 1)	Règle la vitesse de modulation. En utilisant le tempo du rythme comme référence, le réglage sous forme d'unités de note est également possible.
	Resonance : 1 ~ 50 ♪ (P.127 Tableau 1)	
Clip	0 ~ 10	Ajoute de l'emphase en écrétant la forme d'onde de modulation.
Shift	-12 ~ 12, 24	Règle la transposition par demi-tons.
Time	Delay, Echo : 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tableau 1)	Règle le temps de retard.
	Doubling : 1 ~ 100 ms	
Feedback	0 ~ 100	Règle l'amplitude de réinjection.
Mix	0 ~ 100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
Tone	0 ~ 10	Règle la qualité tonale.
Fine	-25 ~ 25	Règle la transposition par centièmes de demi-ton.
Balance	0 ~ 100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Rise1	0 ~ 30	Règle l'intensité de la composante stéréo.
Rise2	0 ~ 30	Règle la largeur y compris des éléments mono.
Freq OFST	1 ~ 30	Règle le décalage (offset) du LFO.
Filter	HPF, LPF, BPF	Sélectionne le type de filtre.
Resonance	1 ~ 30	Règle l'intensité de résonance.
EFX Level	0 ~ 100	Règle le niveau du son d'effet.
Dry Level	0 ~ 100	Règle le niveau du son d'origine.

## • Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

# Types et paramètres d'effet 10

Tableau 1 Les paramètres marqués d'un  permettent de régler leur valeur en unités de note, en utilisant le tempo du pattern/morceau comme référence. La durée de note en fonction de la valeur de réglage est représentée ci-dessous.

	Triple-croche		Double-croche pointée		Croche pointée		Delay, Analog Delay et Echo peuvent utiliser jusqu'à x8. Reverse Delay peut utiliser jusqu'à x4.
	Double-croche		Croche		Noire	:	
	Noire de triolet		Blanche de triolet		Noire pointée		

NOTE

- Les durées de note réellement disponibles dépendent du paramètre.
- Selon la combinaison du réglage de tempo et du symbole de note sélectionné, les limites de la plage de réglage du paramètre peuvent être dépassées. Dans de tels cas, la valeur est automatiquement divisée par deux (ou même par 4 si le résultat dépasse toujours la plage permise).

Tableau 2

Réglage	Explication
Off	La fréquence ne change pas.
Up	La fréquence change du minimum au maximum avec la forme d'onde de contrôle.
Down	La fréquence change du maximum au minimum avec la forme d'onde de contrôle.
Hi	La fréquence change du réglage de patch au maximum avec la forme d'onde de contrôle.
Lo	La fréquence change du minimum au réglage de patch avec la forme d'onde de contrôle.

Tableau 3

Réglage	Explication	Réglage	Explication
Up Saw	Onde en dents de scie montantes	Tri	Onde triangulaire
Up Fin	Onde en ailerons montants	TrixTri	Onde triangulaire au carré
DownSaw	Onde en dents de scie descendantes	Sine	Onde sinusoïdale
DownFin	Onde en ailerons descendants	Square	Onde carrée

Tableau 4





Réglage	Explication	Réglage	Explication
	Croche	1 bar	1 mesure
	Noire	2 bars	2 mesures
	Blanche	3 bars	3 mesures
	Blanche pointée	4 bars	4 mesures

Tableau 5

Réglage	Explication
1	1 demi-ton plus bas → son d'origine
2	Son d'origine → 1 demi-ton plus bas
3	Doublage → désaccord + son d'origine
4	Désaccord + son d'origine → doublage
5	Son d'origine → 1 octave plus haut
6	1 octave plus haut → son d'origine
7	Son d'origine → 2 octaves plus bas
8	2 octave plus bas → son d'origine

Réglage	Explication
9	1 octave plus bas + son d'origine — 1 octave plus haut + son d'origine
10	1 octave plus haut + son d'origine — 1 octave plus bas + son d'origine
11	Quinte plus bas + son d'origine → quarte plus haut + son d'origine
12	Quarte plus haut + son d'origine → quinte plus bas + son d'origine
13	0 Hz + son d'origine — 1 octave au-dessus
14	1 octave au-dessus — 0 Hz + son d'origine
15	0 Hz + son d'origine — 1 octave au-dessus + son d'origine
16	1 octave au-dessus + son d'origine — 0 Hz + son d'origine

## Algorithme Mastering

- Module COMP/Lo-Fi

Type	Paramètres
3Band Comp	Xover Lo Xover Hi Sense Hi Sense Mid Sense Low Mix High Mix Mid Mix Low
Lo-Fi	Compresseur qui divise le signal en 3 bandes pouvant être compressées et mixées séparément. Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Stereo.

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Xover Lo	50 Hz ~ 16 kHz	Règle la fréquence de séparation entre graves et médiums.
Xover Hi	50 Hz ~ 16 kHz	Règle la fréquence de séparation entre médiums et aigus.
Sense Hi	0 ~ 24	Règle la sensibilité du compresseur pour les aigus.
Sense Mid	0 ~ 24	Règle la sensibilité du compresseur pour les médiums.
Sense Low	0 ~ 24	Règle la sensibilité du compresseur pour les graves.
Mix High	Off, -24 ~ 6	Règle le niveau des hautes fréquences au mixage.
Mix Mid	Off, -24 ~ 6	Règle le niveau des fréquences moyennes au mixage.
Mix Low	Off, -24 ~ 6	Règle le niveau des basses fréquences au mixage.

# Types et paramètres d'effet 11

## • Module NORMALIZER

Type	Paramètres	
Normalizer	Gain	
	Règle le niveau d'entrée du module COMP/Lo-Fi.	

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Gain	-12 ~ 12	Règle le niveau.

## • Module 3BAND EQ

Type	Paramètres
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Mic.

## • Module DIMENSION/RESO

Type	Paramètres
Dimension Resonance	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme Stereo.

## • Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

## Effet par boucle départ/retour

## • Module CHORUS/DELAY

Type	Paramètres					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Effet de retard avec un réglage maximum de 2000 ms.					

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
LFO Type	Mono, Stereo	Règle la phase de LFO sur mono ou stéréo.
Depth	0 ~ 100	Règle la profondeur d'effet.
Rate	1 ~ 50	Règle la vitesse de modulation.
Pre Delay	1 ~ 30	Règle le temps de pré-retard.
EFX Level	0 ~ 100	Règle le niveau du son d'effet.
Rev Send	0 ~ 30	Règle le niveau d'envoi du son retardé à la reverb.
Time	1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tableau 1)	Règle le temps de retard.
Feedback	0 ~ 100	Règle l'amplitude de réinjection.
Hi Damp	0 ~ 10	Règle la réduction des hautes fréquences dans le son retardé.
Pan	Left10 ~ Left1, Center, Right1 ~ Right10	Règle le panoramique du son retardé.

## • Module REVERB

Type	Paramètres					
Hall	Simule l'acoustique d'une salle de concert.					
Room	Simule l'acoustique d'une pièce.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
	Hall et Room ont les mêmes paramètres.					
Spring	Simule une reverb à ressort.					
Plate	Simule une reverb à plaque.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
	Spring et Plate ont les mêmes paramètres.					

Explication des paramètres

Paramètres	Plage de réglage	Explication
Pre Delay	1 ~ 100	Règle le temps de pré-retard.
Decay	1 ~ 30	Règle la durée de réverbération.
EQ High	-12 ~ 6	Règle le volume des hautes fréquences du son d'effet.
EQ Low	-12 ~ 6	Règle le volume des basses fréquences du son d'effet.
E.R.Mix	0 ~ 30	Règle le rapport de mixage des réflexions premières.
EFX Level	0 ~ 30	Règle le niveau du son d'effet.



# Liste des patches d'effet 1

## Effet par insertion

Algorithme Clean/Crunch		
N°	Nom du patch	Description
0	Z CLEAN	Son clair neutre original de Zoom
1	Z CHORUS	Le son associe "Z CLEAN" et "Chorus" pour un son clair excellent en arpèges
2	FdClean	Son clair-crunch du Fender Twin Reverb à panneau noir adoré des guitaristes dans divers genres
3	VxCrunch	Son crunch britannique d'un VOX AC30 fonctionnant en Classe A
4	TWEED	Reconstitution du son crunch sec d'un Fender Bassman avec la quantité adéquate de sustain
5	BgCrunch	Son crunch de l'ampli combo Mesa/Boogie MKill
6	HwLight	Hiwatt Custom 100 de clair à crunch
7	MsCrunch	Son crunch du Marshall 1959 qui devient plus clair quand on réduit le volume de la guitare
8	HwCrunch	Gros son crunch de l'Hiwatt Custom 100
9	JM Lead	Son lead compressé de "Gravity" par John Mayer
10	BS Riff	Son rockabilly de Brian Setzer dans "Rock This Town" des Stray Cats
11	BROTHER	Le gros son jazz unique de George Benson est doux mais a de l'attaque
12	Edge	Son clair et brillant avec ajout d'un retard finement calculé par le guitariste de U2, The Edge
13	ClnStep	Son d'effet spécial qui fait penser à de l'eau, utilisant "Z CLEAN" et "Step"
14	CutPhase	Son de phaser avec une grande attaque, parfait pour les cocottes et autres techniques de jeu à la guitare
15	Ambient	Combinaison de "Slow Attack" et d'un retard pour créer un son d'ambiance
16	Space	Combinaison de "Reverse Delay" et d'un phaser pour créer un son clair ayant de l'ampleur
17	FdComp	Son clair de Fender Twin Reverb et de compresseur remarquable pour les cocottes à la guitare
18	Fd Wah	Patch de wah-wah automatique avec la distorsion naturelle d'un ampli FD Combo ajoutée comme ingrédient secret
19	60sSPY	Son bizarre similaire à ceux des films d'espionnage des années 60
20	Flower	Combinaison de phaser et de "Vibe" créant un son matériellement psychédélique
21-29	Empty	

Algorithme Distortion		
N°	Nom du patch	Description
0	MsDrive	Puissant son de Marshall 1959 qui suit les changements de volume et procure une dynamique remarquable
1	MdRhythm	Le son du Marshall JCM2000 pour les parties d'accompagnement est très lourd, mais garde ce côté Marshall unique
2	PvRhythm	Son de partie d'accompagnement sur le Peavey 5150 avec un mordant qui ressort en riff rapide
3	DzRhythm	Son de Diezel Herbert pour les parties d'accompagnement lourdes
4	Recti	Puissant son épais et unique du MESA/BOOGIE Rectifier
5	FullVx	Son du Vox AC30 à plein volume avec reverb room créant une sensation "carrée".
6	TexasMan	Son blues texan d'un Fender Bassman avec le volume à fond
7	BgLead	Superbe son puissant du MESA/BOOGIE MKill parfait pour le jeu en solo avec un long sustain
8	FatOd	Sons saturés naturels comme une OD-1 avec égaliseur pouvant servir en partie d'accompagnement et en solo
9	TsDrive	Saturation Tube Screamer d'usage universel
10	GvDrive	Pédale Guv'nor remarquable pour le son hard rock
11	dist+	Son saturé avec distorsion
12	DS1	Son de DS-1 modifié avec des graves extra-bas
13	RAT	Son lead bien tenu de la RAT
14	FatFace	Son fuzz avec graves renforcés de la FUZZ FACE
15	MuffDrv	Son à haut gain de la BIG MUFF
16	M World	Son de guitariste style Shrapnel utilisant la Metal Zone
17	HOT DRV	Son légèrement saturé avec la saturation des lampes de la HOT BOX
18	Z NEOS	Reconstitution du son crunch onctueux d'un VOX AC30 modifié.
19	Z WILD	Son de saturation dure originale de ZOOM avec renforcement supplémentaire créant une sensation de compression
20	Z MP1	Son hybride de la combinaison ADA MP1 et Marshall JCM800
21	Z Bottom	Son à haut gain original de ZOOM avec des médiums et graves riches convenant très bien au Metal des années 80
22	Z DREAM	Son à haut gain original de ZOOM remarquable pour le jeu lead
23	Z SCREAM	Son à haut gain original de ZOOM aux fréquences équilibrées entre graves et aigus et qui ressort au mixage
24	LEAD	Son lead classique de ZOOM avec fort renforcement des médiums et long sustain nécessaire au solo
25	EXT DS	Distorsion numérique extrême qui repousse les limites
26	EC LEAD	Reconstitution du son crunch lead Fender d'Eric Clapton sur "Layla", un son formidable pour les guitares à micros simple bobinage
27	Jimifuzz	Son de phaser de Jimi Hendrix simulant l'Octavia grâce à la transposition.
28	DT Slide	Son nerveux d'ampli à lampes de "Leaving Trunk" par Derek Trucks
29	KC Solo	Son de "Smells Like Teen Spirit" par Nirvana

# Liste des patches d'effet 2

30	Every BG	Le son blues de Buddy Guy est sec et saturé, et il donne de la couleur à tout phrasé blues
31	EVH1959	Son d'Eddie Van Halen de la première époque
32	BrianDrv	Son saturé de Brian May recréé avec la "Z Neos"
33	RitchStd	Son utilisé par Ritchie Blackmore pour enregistrer "Machine Head" avec Deep Purple
34	Carlos	Son doux utilisé par Carlos Santana en enregistrement d'album recréé avec le "BG Crunch"
35	PeteHW	Son crunch de Pete Townshend utilisant un Hiwatt avec son clair poussé à fond pour un son puissant
36	JW Talk	Re-création du son de talkbox utilisé par Joe Walsh pour son solo dans "Rocky Mountain Way"
37	Kstone	Son d'intro classique de Keith Richards entendu sur "Satisfaction" des Rolling Stones
38	RR Mtl	Son Metal des années 80 avec ses médiums caractéristiques, basé sur la Metal Zone
39	SV LEAD	Son de multicrops qui ressort fièrement dans les médiums, bon pour les énormes solos de guitare
40	Monster	Son étrange qui mélange un son lourd avec son doublage à l'octave inférieure
41	FatMs	Ce son saturé avec désaccord ajouté pour grossir le son est remarquable pour les accords puissants et les parties d'accompagnement
42	SlowFlg	Son d'avion à réaction combinant attaque lente et flanger
43	DmgFuzz	Son psychédélique qui ajoute le modulateur en anneau au son fuzz et qui ressort violemment dans les basses fréquences
44	RectiWah	Fier son à haut gain avec wah-wah automatique et ajout d'un retard court
45-49	Empty	

## Algorithme Aco/Bass SIM

N°	Nom du patch	Description
0	Ensemble	Son luxuriant avec profond effet d'ensemble.
1	Delay LD	Son de guitare acoustique vivant pour le jeu en solo.
2	Chorus	Le son de chorus fait passer le timbre d'une guitare d'accompagnement à une guitare solo.
3	FineTune	Le désaccord accroît la profondeur sonore.
4	Air Aco	Le son aérien crée un effet de prise au micro.
5	Standard	Son de basse standard avec de nombreuses utilisations.
6	CompBass	Le son de basse devient vivant avec le compresseur et l'exciter.
7	WarmBass	Son de basse avec sensation de chaleur et de rondeur.
8	Flanging	Le son de flanger couvre beaucoup de terrain, des phrases à double-croche au jeu mélodique.
9	Auto Wah	Son de basse funky faisant bon usage de la wah-wah automatique.
10-19	Empty	

## Algorithme BASS

N°	Nom du patch	Description
0	SVT	Son rock royal remarquable pour jouer au doigt ou au médiateur.
1	BASSMAN	Son rock vintage pour toute occasion.
2	HARTKE	Simulation de Hartke avec tout le brillant et l'éclat.
3	SUPER-B	Formidable pour les riffs de guitare à l'unisson et le jeu solo.
4	SANS-A	Son tranchant avec un cœur puissant correspondant bien au jeu en flatpicking.
5	TUBE PRE	Son à lampe polyvalent.
6	Attack	Son de compression efficace pour le jeu en slap et au médiateur.
7	Wah-Solo	Son solo avec distortion et une touche de wah-wah. La transposition est l'ingrédient secret.
8	Talk&Cry	Effet spécial typique qui utilise un son pleurichard comme un modulateur vocal.
9	Melody	Son de chorus pour jouer mélodie, solo, accords et harmoniques.
10	SlapJazz	Son de slap basique dans le style jazz bass.
11	Destroy	Son éclatant mélangeant distortion, transposition et modulation en anneau.
12	Tremolo	Un bon choix pour une ligne de basse mélancolique et le jeu en accords.
13	SoftSlow	Ce son de jeu mélodique ou solo est idéal pour une basse fretless.
14	Limiter	Le limiteur égalise le son quand on utilise un médiateur.
15	X'over	Son de flanger pour le jeu au médiateur, typique du genre crossover.
16	CleanWah	Son de wah-wah automatique aux usages nombreux.
17	Exciter	Son universel avec un timbre frais et transparent.
18	ClubBass	Son qui simule l'ambiance d'un petit club et qui convient aux lignes de basse chantantes.
19	DriveWah	Son de wah-wah automatique avec saturation variable qui suit la dynamique du jeu au médiateur.
20-29	Empty	

## Algorithme Mic

N°	Nom du patch	Description
0	Rec Comp	Préampli conventionnel et son de compression pour l'enregistrement.
1	RoomAmbi	Simule l'ambiance d'un studio de station de radio.
2	VocalDly	Effet de retard qui fonctionne mieux avec les voix traitées par effet.
3	Rock	Son de compression massive pour les voix rock.

# Liste des patches d'effet 3

4	Long DLY	Son de retard long pour les voix (2 temps au tempo 120).
5	InTheBox	Cet effet semble mettre la totalité du son dans une petite boîte.
6	Limiter	Effet limiteur très utile pour l'enregistrement.
7	AG MIC	Le son de préampli est remarquable pour enregistrer une guitare acoustique.
8	AG Dub	Son de doublage qui donne un balayage faisant penser à la sensation d'un médiateur.
9	12st Cho	Son de chorus pour guitare 12 cordes.
10	AG-Jumbo	Augmente la taille apparente de caisse d'une guitare acoustique.
11	AG-Small	Réduit la taille apparente de caisse d'une guitare acoustique.
12	AG Lead	Son de delay pour guitare acoustique principale (Lead).
13	Live AMB	Le son de reverb brillant pour guitare acoustique accroît la sensation live.
14	Tunnel	Simulation d'une reverb de tunnel.
15	Filter	L'effet filtre vous permet par exemple de changer le caractère du son durant un morceau.
16	BrethCmp	Le son à compresseur assez fort accentue le pompage.
17	Vib MOD	Son de voix modelé par combinaison de phaser et vibrato.
18	Duet Cho	Le son désaccordé crée un duo instantané.
19	Ensemble	Son d'ensemble frais remarquable pour les chœurs.
20	VocalDub	Son de doublage conventionnel.
21	Sweep	Son de voix avec balayage de phase lent.
22	VoiceFlg	Son de chorus avec flanger à forte modulation.
23	PH Voice	Son avec une pincée de phaser assaisonné de delay.
24	VibVoice	Son de vibrato bien découpé.
25	FutureVo	Un message des extra-terrestres.
26	M to F	Transforme une voix d'homme en voix de femme.
27	F to M	Transforme une voix de femme en voix d'homme.
28	WaReWaRe	Son d'effet spécial comme une voix d'astronaute.
29	Hangul	Son d'effet spécial faisant sonner le Japonais comme du Coréen.
30-49	Empty	

Algorithme Dual Mic			
N°	Nom du patch	Description	Entrées gauche/droite suggérées
0	Vo/Vo 1	Pour les duos vocaux	Voix
1	Vo/Vo 2	Chorus pour les voix principales	Voix
2	Vo/Vo 3	Pour une harmonie vocale	Voix
3	AG/Vo 1	Crée un timbre vocal de type rue	Guitare acoustique/Voix
4	AG/Vo 2	Donne un timbre vocal différent de celui d'AG/Vo 1	Guitare acoustique/Voix
5	AG/Vo 3	Modifie agressivement le timbre vocal	Guitare acoustique/Voix
6	ShortDLY	Retard court avec doublage efficace	Microphones
7	FatDrum	Pour l'enregistrement de batterie avec un seul micro stéréo	Microphones
8	BothTone	Son de micro à condensateur pour voix d'homme en canal L et de femme en canal R	Voix
9	Condnsr	Simule le son d'un micro à condensateur avec entrée d'un micro dynamique	Voix
10	DuoAttack	Chorus pour les voix solo avec attaque accentuée	Voix
11	Warmth	Son chaud avec médiums prédominants	Voix
12	AM Radio	Simulation d'une radio AM mono	Voix
13	Pavilion	Pour un commentaire capturant le son d'une démonstration sur un stand dans une exposition	Voix
14	TV News	Son de journal d'informations TV	Voix
15	F-Vo/Pf1	Pour voix de femme pop sur ballades au piano	Voix/Piano
16	JazzDuo1	Simule un disque de session de jazz avec son légèrement basse fidélité	Voix/Piano
17	Cntmprry	Son universel avec variation caractéristique	Voix/Piano
18	JazzDuo2	JazzDuo 1 pour voix d'homme	Voix/Piano
19	Ensemble	Pour un équilibre entre guitare avec attaque forte et piano doux	Guitare acoustique/Piano
20	Enhanced	Accentue les caractéristiques du son, optimal pour les ballades	Guitare acoustique/Voix
21	Warmy	Modère un timbre trop brillant	Guitare acoustique/Voix
22	Strum+Vo	Gros son doux avec mise en valeur des médiums	Guitare acoustique/Voix
23	FatPlus	Augmente des médiums faibles	Guitare acoustique/Voix
24	Arp+Vo	Son solide général	Guitare acoustique/Voix
25	ClubDuo	Simulation de son "live" en petit club	Guitares acoustiques
26	BigShape	Améliore la clarté générale	Guitares acoustiques
27	FolkDuo	Son frais et clair	Guitares acoustiques
28	GtrDuo	Adapté aux duos de guitares acoustiques	Guitares acoustiques
29	Bright	Sensation globale de brillance et de tranchant	Guitares acoustiques
30-49	Empty		

# Liste des patches d'effet 4

## Algorithme Stereo

N°	Nom du patch	Description
0	Syn-Lead	Pour les solos de synthé monophonique
1	OrganPha	Effet phaser pour synthé/orgue
2	OrgaRock	Son de distorsion explosive pour orgue rock
3	EP-Chor	Superbe chorus pour piano électrique
4	ClavFig	Wah-wah pour Clavinét
5	Concert	Effet de salle de concert pour piano
6	Honkey	Simulation de piano bastringue
7	PowerBD	Donne plus de puissance à la grosse caisse
8	DrumFing	Flanger conventionnel pour batterie
9	LiveDrum	Simulation de doublage live en extérieur
10	JetDrum	Phaser pour charleston jouée à la double croche
11	AsianKit	Transforme un kit standard en kit asiatique
12	BassBost	Accentue les basses fréquences
13	Mono->St	Donne de l'espace à une source mono
14	AM Radio	Simulation d'une radio AM
15	WideDrum	Large effet stéréo pour les pistes de la boîte à rythmes (intégrée)
16	DanceDrm	Renforce les basses fréquences des rythmiques Dance
17	Octaver	Ajoute le son de l'octave inférieure
18	Percushn	Donne de l'air, de la présence et une diffusion stéréo aux sons de percussion
19	MoreTone	Renforce les fréquences moyennes, donnant plus de corps à une guitare avec distorsion
20	SnrSmack	Accentue le timbre de caisse claire
21	Shudder!	Son tranché pour pistes techno
22	SwpPhase	Effet Phaser avec puissante résonance
23	DirtyBiz	Distorsion basse fidélité (Low-Fi) utilisant un modulateur en anneau
24	Doubler	Effet de doublage pour piste vocale
25	SFXlab	Donne un puissant son d'effet spécial de 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	Pour batterie hard rock
30	SM57Sim	Simulation d'un micro SM57 qui excelle pour l'enregistrement de guitares et d'autres instruments analogiques
31	MD421Sim	Simulation d'un micro MD421 de standard professionnel indispensable pour la diffusion, l'enregistrement, et les prestations live
32	U87Sim	Simulation du U87, un microphone à condensateur de référence qui est utilisé dans les studios du monde entier.
33	C414Sim	Simulation du C414, un célèbre microphone auquel il est fait grandement confiance pour les enregistrements.
34	Doubling	Double la totalité du son pour l'épaissir
35	ShortDLY	Son de delay convenant aux voix et aux enregistrements en extérieur, ainsi que pour créer un effet de trucage
36	Lo-Fi	Crée un son basse fidélité avec une atmosphère rétro comme sortant d'une radio
37	Limiter	Un limiteur très efficace pour les répétitions de groupe et l'enregistrement live
38	BoostPls	Ajoute une pression sonore globale durant l'enregistrement
39	All Comp	Compresseur qui nivelle les différences de volume entre instruments lors d'une prestation de groupe, par exemple
40-49	Empty	

# Liste des patches d'effet 5

Algorithme Mastering		
N°	Nom du patch	Description
0	PlusAlfa	Accentue la puissance générale
1	All-Pops	Mastering conventionnel
2	StWide	Mastering large bande
3	DiscoMst	Pour son club
4	Booster	Pour finition Hi-Fi
5	Power	Pour des graves puissants
6	Live	Ajoute une sensation live
7	WarmMst	Ajoute une sensation globale de chaleur
8	TightUp	Ajoute une sensation de dureté
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	Effet de basse fidélité ou Lo-fi avec légère distorsion dans les médiums et les aigus
14	Clarify	Mastering accentuant les aigus
15	VocalMax	Ramène au premier plan les voix enterrées
16	RaveRez	Effet spécial de balayage utilisant un filtrage tranchant
17	FullComp	Forte compression sur toute la plage des fréquences
18	ClearPWR	Un accordage puissant renforce les médiums et ajoute de la pression sonore et de la clarté
19	ClearDMS	Son à clarté et ampleur réhaussées
20	Maximizr	Accentue le niveau de pression sonore générale
21-29	Empty	

# Liste des patches d'effet 6

## Effets par boucle départ/retour

REVERB		
N°	Nom du patch	Description
0	TightHal	Reverb Hall avec un timbre dur
1	BrgtRoom	Reverb Room (pièce) avec un timbre dur
2	SoftHall	Reverb Hall avec un timbre doux
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 répétitions
7	DarkRoom	Reverb Room (pièce) avec un timbre doux
8	VoxRev	Reverb réglée pour mettre en valeur les voix
9	Tunnel	Simule la réverbération d'un tunnel
10	BigRoom	Simule la réverbération d'une pièce de la taille d'un gymnase
11	PowerSt	Reverb Gate
12	BritHall	Simule la reverb brillante d'une salle de concert
13	BudoKan	Simule la réverbération du Budokan de Tokyo
14	Ballade	Pour ballades lentes
15	SecBrass	Reverb pour section de cuivres
16	ShortPla	Reverb à disparition courte
17	RealPlat	Simulation de reverb à plaque
18	Dome	Reverb simulant le jeu dans un stade avec dôme
19	VinSprin	Simule une reverb à ressort analogique
20	ClearSpr	Reverb claire à courte durée de réverbération
21	Dokan	Simule la réverbération d'un tuyau en terre
22-29	Empty	

CHORUS/DELAY		
N°	Nom du patch	Description
0	ShortDLY	Retard court standard
1	GtChorus	Chorus améliorant les sons de guitare faibles
2	Doubling	Effet de doublage polyvalent
3	Echo	Retard flamboyant de style analogique
4	Delay3/4	Retard de croche pointée synchronisé sur le tempo
5	Delay3/2	Retard de noire pointée synchronisé sur le tempo
6	FastCho	Chorus rapide
7	DeepCho	Effet polyvalent de chorus profond
8	Voix	Chorus améliorant les voix
9	Deep dB L	Effet de doublage profond
10	SoloLead	Cet effet garde les phrases rapides nerveuses
11	WarmyDly	Simulation de retard analogique au son chaud
12	EnhanCho	Effet Enhancer utilisant le doublage avec déphasage
13	Detune	Pour instruments à harmoniques fortes tels que piano électronique numérique ou synthétiseur
14	Natural	Chorus avec faible modulation convenant aux parties d'accompagnement
15	Whole	Retard d'une ronde synchronisé sur le tempo
16	Delay3/3	Retard d'une noire de triolet synchronisé sur le tempo
17	Delay1/4	Retard d'une double-croche synchronisé sur le tempo
18-29	Empty	

# Liste des messages d'erreur

Si vous voyez un message du type “---Error”, pressez la touche EXIT. Quand d'autres erreurs ou messages surviennent, ils disparaissent automatiquement dans les trois secondes.

Message	Signification	Réponse
Messages indiquant que quelque chose manque		
No Card	Aucune carte n'est insérée.	Vérifiez qu'une carte SD est bien insérée.
No Project	Il n'y a aucun projet.	Vérifiez que le projet n'a pas été supprimé ou déplacé.
No File	Il n'y a aucun fichier dans le projet.	Vérifiez que le fichier n'a pas été supprimé ou déplacé.

Messages affichés fréquemment		
Reset DATE/TIME	Perte du réglage de date/heure à cause de la décharge des piles.	Régalez à nouveau DATE/TIME. (voir "Réglage de la date et de l'heure" en P.14).
Low Battery!	Il est temps de changer les piles.	Changez les piles ou branchez l'adaptateur.
Stop Recorder	La fonction demandée n'est pas accessible en cours de lecture/enregistrement.	Arrêtez d'abord l'enregistreur puis réessayez.

Messages indiquant que l'objet est protégé		
Card Protected	La carte SD est protégée.	Éjectez la carte SD, déverrouillez sa protection contre l'écriture et réinsérez-la (voir "Installation d'une carte SD" en P.13).
Project Protected	Le projet est protégé.	Désactivez la protection du projet à l'aide du menu PROTECT (voir "Protection et sélection des projets" en P.91).
File Protected	C'est un fichier uniquement destiné à la lecture, vous ne pouvez pas y écrire.	À l'aide d'un ordinateur, désactivez le statut du fichier le limitant à la lecture.

Messages indiquant le dépassement de la capacité ou d'une limite structurelle		
Card Full	La carte est pleine.	Changez de carte ou supprimez des données inutiles.
Project Full	Aucun autre projet ne peut être sauvegardé sur la carte.	Supprimez les projets inutiles.
File Full	Le nombre maximal de fichiers a été atteint.	Supprimez les fichiers inutiles.

Messages indiquant un échec de l'accès		
Card Access Error	Impossible de lire ou d'enregistrer sur la carte.	Pressez <b>EXIT</b> et réessayez l'opération.
Project Access Error	Impossible de lire ou d'enregistrer dans le projet.	Pressez <b>EXIT</b> et réessayez l'opération.
File Access Error	Impossible de lire ou d'enregistrer dans le fichier.	Pressez <b>EXIT</b> et réessayez l'opération.
Card Format Error	C'est un format de carte que le <b>RB</b> ne peut pas utiliser.	Changez pour un format de carte que l'appareil peut utiliser.
File Format Error	C'est un format de fichier que le <b>RB</b> ne peut pas utiliser.	Changez pour un format de fichier que l'appareil peut utiliser.

Autres messages d'erreur		
Card Error	Une erreur s'est produite.	Pressez <b>EXIT</b> et réessayez l'opération.
Project Error		
File Error		

# Guide de dépannage

Si vous pensez qu'il y a un problème de fonctionnement du **RB**, vérifiez d'abord les points suivants.

## Problèmes durant la lecture

### ◆ Pas de son ou son très faible

- Vérifiez les connexions avec le système d'écoute et ses réglages de volume.
- Assurez-vous que les voyants de statut de la section de mixage sont allumés en vert et que leurs faders sont montés. Si un voyant de piste n'est pas en vert, pressez sa touche plusieurs fois jusqu'à ce qu'il s'allume en vert.
- Assurez-vous que la touche de statut [MASTER] est éteinte et que le fader [MASTER] est monté.

### ◆ Bouger le fader n'affecte pas le volume

- Sur les voies pour lesquelles le couplage stéréo est activé, le fader du canal pair n'a pas d'effet. Désactivez le couplage stéréo (voir P.29), ou bougez le fader du canal impair correspondant.

### ◆ Le signal entrant est inaudible ou très faible

- Assurez-vous que la commande **GAIN** de cette l'entrée est montée.
- Vérifiez que le voyant de statut est allumé en vert (lecture activée) et que le fader de la piste est monté.

### ◆ Une opération ne fonctionne pas et le message "Stop Recorder" s'affiche

- Certaines opérations ne sont pas possibles pendant que l'enregistreur est en fonction. Pressez la touche **STOP** pour arrêter l'enregistreur puis refaites l'opération.

## Problèmes durant l'enregistrement

### ◆ Impossible d'enregistrer sur une piste

- Assurez-vous que vous avez sélectionné une piste pour l'enregistrement.
- Vérifiez que vous n'êtes pas à court d'espace libre sur la carte SD (voir P.111).
- L'enregistrement n'est pas possible si le projet est protégé. Réglez "PROTECT" sur "OFF" (voir P.91) ou utilisez un autre projet.

### ◆ Le son enregistré souffre de distorsion

- Vérifiez que les commandes **GAIN** et les niveaux d'enregistrement ne sont pas réglés trop haut.
- Baissez les faders pour que les indicateurs de niveau n'atteignent pas 0 dB.
- Si le gain de l'égaliseur du mélangeur de pistes est réglé très haut, le son peut souffrir de distorsion audible même si vous baissez le fader. Baissez le gain de l'égaliseur jusqu'à une valeur convenable.

- Si un effet par insertion est appliqué à une entrée, vérifiez que le réglage du niveau de sortie d'effet (niveau de patch) est approprié.

## Problèmes avec les effets

### ◆ Les effet par insertion ne fonctionnent pas

- Vérifiez que l'icône d'effet par insertion [INS] est affichée. Si elle ne l'est pas, pressez la touche **EFFECT**, puis la touche contextuelle **INSERT** et réglez  $\text{On}/\text{Off}$  sur  $\text{On}$ .
- Vérifiez que l'effet est inséré à l'emplacement désiré (voir P.23, 45, 46 et 80)

### ◆ Les effet par boucle départ/retour ne fonctionnent pas

- Vérifiez que l'icône **REV** ou **CHD** est affichée. Si elle ne l'est pas, pressez la touche **EFFECT**, puis la touche contextuelle **REVERB** ou **CHORUS** et réglez  $\text{On}/\text{Off}$  sur  $\text{On}$ .
- Vérifiez que les niveaux de départ sont montés pour les pistes (voir P.44 et 82).

## Autres problèmes

### ◆ Impossible de sauvegarder un projet

- Le projet ne peut pas être sauvegardé s'il est protégé. Réglez "PROTECT" sur "OFF" (voir P.91).

### ◆ Impossible de créer un nouveau projet ou d'en copier un

- Si "Project Full" s'affiche, c'est qu'aucun autre projet ne peut plus être créé sur la carte. Supprimez des projets inutiles pour libérer de la mémoire.

### ◆ Un message d'erreur s'affiche lorsque vous essayez d'exécuter une commande

- Veuillez consulter la liste des messages d'erreur (voir P.135).



# Caractéristiques techniques

Section		R8
Enregistreur	Nombre de pistes	8 (mono)
	Nombre maximal de pistes simultanément enregistrables	2
	Nombre maximal de pistes simultanément lisibles	8 pistes audio + métronome
	Format d'enregistrement	Format WAV 44,1/48 kHz, 16/24 bits
	Durée maximale d'enregistrement	200 minutes/1Go (pistes mono)
	Projets	1000
	Marqueurs	100/projet
	Repérage (compteur)	Heures/minutes/secondes/millisecondes et mesures/temps/tics
	Édition de fichier	Division, recadrage
Interface audio	Autres fonctions	Punch-in/out (manuel, automatique), report, lecture en boucle A-B, annuler/rétablir
	Nombre de canaux d'enregistrement	2
	Nombre de canaux de lecture	2
	Résolution en bits	24
Table de mixage	Fréquence d'échantillonnage	44,1, 48, 88,2, 96 kHz
	Faders	9 (mono x 8, master x 1)
	Paramètres de piste	Egaliseur 3 bandes, panoramique (balance), départ d'effet x2, inversion
Effet	Couplage stéréo (Stereo Link)	Pistes 1/2~7/8 sélectionnables par paires
	Algorithmes	8 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, MASTERING)
	Patches	310 pour insertion, 60 pour la boucle départ/retour
	Modules d'effet	7 pour insertion, 2 pour la boucle départ/retour
Rythme	Accordeur (tuner)	Chromatique, guitare, basse, open A/D/E/G, D modal
	Voix	8
	Format du son	PCM linéaire 16 bits
	Kits de batterie	10
	Pads	8 (sensibles à la dynamique)
	Précision	48 impulsions par note
	Patterns rythmiques	511/projet
Échantillonneur	Tempo	40,0 ~ 250,0 BPM
	Formats lus	Format WAV 44,1/48 kHz, 16/24 bits
Matériel	Fonctions d'édition	Recadrage, étirement/contraction dans le temps (time-stretch)
	Support d'enregistrement	Carte SD (16 Mo ~ 2 Go), carte SDHC (4 ~ 32 Go)
	Conversion analogique/numérique	Convertisseur A/N delta-sigma 96 kHz, 24 bits
	Conversion numérique/analogique	Convertisseur N/A delta-sigma 96 kHz, 24 bits
	Ecran	LCD 128 x 64 pixels (rétroéclairé)
	Entrées	2 prises mixtes XLR/jack standard
		Impédance d'entrée : (entrée symétrique) 1 k $\Omega$ symétrique (point chaud sur la broche 2) (entrée asymétrique) 50 k $\Omega$ asymétrique (1 avec sélecteur sur haute impédance Hi-Z, impédance d'entrée 470 k $\Omega$ (Hi-Z on), 2 avec alimentation fantôme)
		Niveau d'entrée : -50 dBm < continu < +4 dBm
	Paire de micros stéréo intégrés	Microphones omnidirectionnels à condensateur Gain : -50 dBm < continu < +4 dBm
	Alimentation fantôme	48 V, 24 V
	Sorties	Jack 6,35 mm 3 points (symétrique)
		Jack 6,35 mm stéréo standard 20 mW x 2 (charge de 32 $\Omega$ )
	Rapport signal/bruit	93 dB
	Entrée de contrôle	FS01
	USB	Type mini-B (USB 2.0 Hi-Speed) : fonctionnement comme interface audio/surface de contrôle et stockage de masse
	Alimentation	Adaptateur secteur CC 5 V 1A (AD-17 ZOOM) 3 piles AA (5,5 heures de fonctionnement continu avec le rétroéclairage en service et l'alimentation fantôme coupée)
	Dimensions	257 mm (L) x 190 mm (P) x 51 mm (H)
	Poids	780 g

## A

Accordeur . . . . .	108
Accordeur chromatique . . . . .	108
Affichage	
Contraste . . . . .	109
Écran . . . . .	9
Rétroéclairage . . . . .	109
Algorithmes . . . . .	80, 118-128, 129-134
Alimentation . . . . .	12, 14, 15, 21, 112
Changement des piles . . . . .	14
ON/OFF . . . . .	15
Réglage du type des piles . . . . .	112
Alimentation fantôme . . . . .	12, 21, 112
Audio	
Changement du tempo sans changement de hauteur . . . . .	68
Coupure des parties inutiles . . . . .	70

## B

Boucles . . . . .	64
BPM . . . . .	67

## C

Caractéristiques techniques . . . . .	137
Carte SD	
Changement avec l'appareil allumé . . . . .	110
Formatage . . . . .	111
Installation . . . . .	13
Lecteur de carte . . . . .	103
Vérification de l'espace restant . . . . .	21, 111
Changement des noms . . . . .	57, 88, 94
Commutateurs . . . . .	7, 8
Connexions . . . . .	6, 12, 21
Contraste . . . . .	109
Couplages stéréo . . . . .	29

## D

Date et heure . . . . .	15
Données de séquence	
Création . . . . .	73
Édition . . . . .	76
Lecture . . . . .	78

## E

Échange de fichiers . . . . .	31
Effets	
Effets de mastering . . . . .	46
Effets par boucle départ/retour . . . . .	44, 80, 82
Effets par insertion . . . . .	23, 45, 46, 80, 89

Modules d'effet . . . . .	80, 84, 118-128, 129-134
Paramètres d'effet . . . . .	80, 84, 118-128, 129-134
Types d'effet . . . . .	80, 84, 118-128, 129-134
Effets de mastering . . . . .	46
Effets par boucle départ/retour . . . . .	44, 80, 82
Effets par insertion . . . . .	23, 45, 46, 80, 89
Emploi uniquement pour l'écoute de contrôle . . . . .	89
Insertion avant le fader MASTER. . . . .	46
Points d'insertion. . . . .	80
Égaliseur . . . . .	42
Enregistrement	
Assignation aux pistes . . . . .	30
Durées . . . . .	21
Formats . . . . .	21, 97
Modes . . . . .	97
Niveaux . . . . .	23, 24
Piste master . . . . .	47
Pistes supplémentaires . . . . .	28
Première piste . . . . .	21
Préparation avant l'enregistrement . . . . .	17
Superposition (overdub) . . . . .	28
Extinction . . . . .	15

## F

Fade-in/out . . . . .	71
Fichiers . . . . .	16, 90, 102
Changement des noms . . . . .	94
Copie. . . . .	93
Importation. . . . .	100, 102, 103
Noms des fichiers . . . . .	27, 94, 102
Suppression . . . . .	95
Visualisation des informations . . . . .	92
Fonction de lecture en boucle A-B . . . . .	38
Fonction de repérage . . . . .	36
Fonctions d'échantillonneur . . . . .	60-71
Fonctions rythmiques . . . . .	48-59

## G

GAIN . . . . .	7, 8, 22
Gain d'entrée . . . . .	22

## H

Hi-Z (haute impédance) . . . . .	7, 8, 12, 21
----------------------------------	--------------

## I

Interface audio . . . . .	102, 105
---------------------------	----------

## K

Kits de batterie . . . . .	48, 49, 59
----------------------------	------------

## L

Lecteur de carte . . . . .	102, 103
----------------------------	----------

Lecture de séquence . . . . .	98
Listes de lecture . . . . .	98

## M

Marqueurs . . . . .	36
Mélangeur . . . . .	40
Mélangeur d'entrées . . . . .	40
Métronome . . . . .	20
Micro intégré . . . . .	6, 12
Mixage . . . . .	40
Couplage de deux pistes . . . . .	29
Mixage de réduction stéréo . . . . .	46, 47

## P

Pads . . . . .	50, 66
Panoramique . . . . .	42, 59
Patches d'effet . . . . .	80
Changement des noms . . . . .	88
Édition . . . . .	84
Importation . . . . .	87
Initialisation . . . . .	PDF
Liste des patches d'effet . . . . .	129-134
Sauvegarde . . . . .	86
Sélection . . . . .	83
Patterns rythmiques . . . . .	48, 116-117
Assignation . . . . .	51
Changement des noms . . . . .	57
Copie . . . . .	55
Création . . . . .	52
Importation . . . . .	58
Sélection . . . . .	49
Suppression . . . . .	56
Piste master . . . . .	47
Pistes . . . . .	21, 25, 30, 31, 34, 45, 51, 61, 63, 67
Assignation . . . . .	30, 51, 63
Paramètres . . . . .	42
Pistes de patterns rythmiques . . . . .	48
Pistes en boucle . . . . .	61
Pistes stéréo . . . . .	29
Projets . . . . .	17, 90
Changement des noms . . . . .	94
Copie . . . . .	93
Création . . . . .	17
Lecture séquentielle . . . . .	98
Protection . . . . .	91
Sélection . . . . .	91
Suppression . . . . .	95
Visualisation des informations . . . . .	92
Punch in/out . . . . .	32
Punch in/out automatique . . . . .	33
Punch in/out manuel . . . . .	32

Punch in/out automatique . . . . .	33
Punch in/out manuel . . . . .	32

## Q

Quantification . . . . .	66
--------------------------	----

## R

Report . . . . .	34
Résolution en bits . . . . .	97

## S

Séquenceur de pistes . . . . .	72-78
Signature rythmique . . . . .	18, 76
Superposition (overdub) . . . . .	28
Suppression de données	
Cartes SD . . . . .	111
Fichiers . . . . .	95
Marqueurs . . . . .	37
Projets . . . . .	95
Surface de contrôle . . . . .	102, 105

## T

Tempo . . . . .	19
Touche A-B REPEAT . . . . .	7, 8, 38
Touche AUTO PUNCH I/O . . . . .	7, 8, 33
Touche EFFECT . . . . .	7, 8, 23, 44-46, 83-89
Touche ENTER . . . . .	7, 8
Touche EXIT . . . . .	7, 8
Touche FF . . . . .	7, 8
Touche MARK/CLEAR . . . . .	7, 8, 36
Touche PAN/EQ . . . . .	7, 8, 24, 29, 42, 44
Touche PLAY . . . . .	7, 8
Touche PROJECT . . . . .	7, 8, 17, 34, 91-98
Touche REC . . . . .	7, 8, 26
Touche REW . . . . .	7, 8
Touche RHYTHM . . . . .	7, 8, 49-59
Touche STOP . . . . .	7, 8
Touche TEMPO . . . . .	7, 8, 19
Touche TOOL . . . . .	7, 8, 20, 50, 108-114
Touche TRACK	
. . . . .	7, 8, 18, 27, 30, 51, 63-71, 73-78, 100
Touche USB . . . . .	7, 8, 103-106
Touches MARKER . . . . .	7, 8, 36

## U

USB . . . . .	102
Échange de fichiers avec un ordinateur . . . . .	103
Fonctionnement du logiciel DAW . . . . .	PDF

## V

Version et mise à jour du firmware . . . . .	114
--	-----

Pour les pays de l'UE



Déclaration de conformité



4-4-3 Kanda-Surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japon  
Site internet : <http://www.zoom.co.jp>