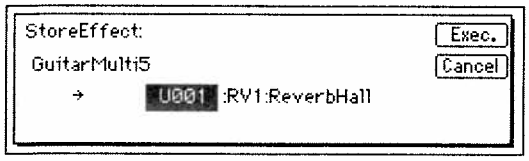
Choisissez un numéro de mémoire utilisateur dans la fenêtre de dialogue "StoreEffect" et appuyez sur le bouton "Exec." pour mémoriser l'effet. Si vous changez d'avis en cours de route, appuyez sur le bouton "Cancel".

Les réglages de la mémoire choisie sont écrasés lors de la sauvegarde de "votre" effet. Soyez donc prudent.



P3 InsEff2: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 2

Cette page vous permet d'assigner un programme à l'effet d'insertion 2 et de l'éditer si vous le souhaitez. Voyez la section "P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1".

P4 InsEff3: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 3

Cette page vous permet d'assigner un programme à l'effet d'insertion 3 et de l'éditer si vous le souhaitez. Ce bloc d'effet est uniquement disponible si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outx4**" ou "**1in1outx8**" (page onglet "InsAss" →p.80).

Voyez la section "P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1".

P5 InsEff4: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 4

Cette page vous permet d'assigner un programme à l'effet d'insertion 4 et de l'éditer si vous le souhaitez. Ce bloc d'effet est uniquement disponible si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outx4**" ou "**1in1outx8**" (page onglet "InsAss" →p.80).

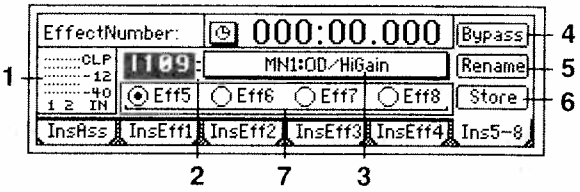
Voyez la section "P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1".

P6 Ins5–8: Programmes et paramètres des effets d'insertion 5~8

Cette page vous permet d'assigner un programme aux effets d'insertion 5~8 et de les éditer si vous le souhaitez.

Ces blocs d'effet sont uniquement disponibles si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outx8**" (page onglet "InsAss" →p.80).

Choisissez un effet avec "SelectEffect5...8" et éditez-le comme bon vous semble.



7. SelectEffect5...8 .....[Eff5, Eff6, Eff7, Eff8]

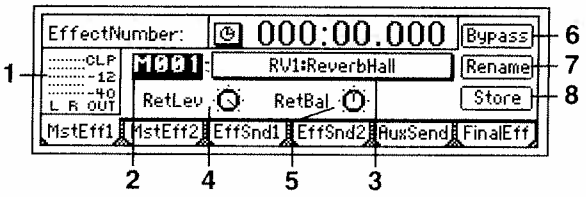
Pour les effets d'insertion, vous devez choisir un bloc d'insertion avec ce paramètre. Ce bloc est affiché dans cette page et peut être édité. Les éditions, la fonction Bypass et les changements de nom effectués avec "Rename" concernent uniquement le bloc d'insertion spécifié ici.

Vous trouverez des informations sur les autres paramètres dans la section "P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1".

20. EFFETS MAITRES/AUX/ EFFET FINAL

Vous pouvez appliquer les **effets maîtres** à tous les canaux. C'est dans ce but que chaque canal propose deux envois. Le D16 vous propose deux effets maîtres. L' **effet final** sert au traitement des signaux du bus Master LR. Le D16 vous offre un effet final.
Grâce à **AUX Send**, vous pouvez régler le niveau d'envoi des canaux à un processeur d'effets externe.

P1 MstEff1: Programmes et paramètres de l'effet maître 1



1. Affichage du niveau d'entrée..... (OUT L, R/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)

Cette plage affiche le niveau aux sorties des effets maîtres. L'axe horizontal représente les sorties de l'effet et l'axe vertical le niveau.

note Vous devez régler la quantité d'effet des canaux (c.-à-d. l'intensité avec laquelle ceux-ci sont traités par l'effet) dans la page onglet "EffSnd1".

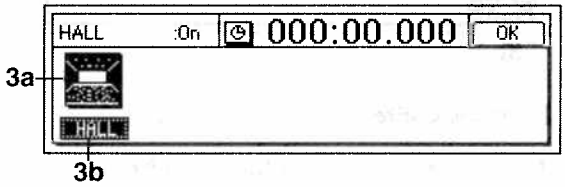
2. EffectNumber..... [M000, M001...032, u001...032]

Cette plage permet d'assigner un programme à un effet maître.

"**u001**"~"**u032**"désignent les mémoires de programme utilisateur et sont donc réservés à vos programmes d'effet.

3. EffectProgramName .....
(Présentation des paramètres d'effet)

Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet". Cette fenêtre permet de vérifier la structure du programme et le statut du bloc d'effet.



3a. Icône d'effet.....

3b. Activation/désactivation de l'effet.....
[activé, désactivé]

Voyez les sections "Icône d'effet" et "Activation/désactivation de l'effet" des effets d'insertion (→p.81).

4. RetLev.....[000...100]

Ce paramètre sert à régler le niveau de l'effet maître dans le bus Master. Plus la valeur est élevée, plus l'effet maître 1 est appliqué.

5. RetBal.....[L63...CNT...R63]

Ce paramètre sert à régler la balance stéréo de l'effet maître 1 dans le bus Master LR. "L" et "R" indiquent respectivement le canal gauche et droit du bus Master.

6. Bypass.....

Voyez "Bypass" dans la description des effets d'insertion (→p.81).

7. Rename .....

Cette plage vous permet de changer le nom du programme d'effet choisi.

Choisissez le programme d'effet dont vous voulez changer le nom, appuyez sur le bouton "Rename" pour ouvrir la fenêtre de dialogue et modifiez le nom. Vous pouvez définir un nom contenant maximum 16 caractères (→p.14).

N'oubliez pas de sauvegarder ensuite le programme ("Store" →P1-8). Si vous omettez cette étape, vos changements seront perdus.

8. Store .....

Vous pouvez mémoriser les programmes d'effet que vous avez édités ou dont vous avez changé le nom dans les programmes utilisateur "**u001**"~"**u032**". Le D16 met 32 mémoires utilisateur à votre disposition pour vos programmes d'effets maîtres.

Choisissez un numéro de mémoire utilisateur dans la fenêtre de dialogue "StoreEffect" et appuyez sur le bouton "Exec." pour mémoriser l'effet. Si vous changez d'avis en cours de route, appuyez sur le bouton "Cancel".

Les réglages de la mémoire choisie sont écrasés lors de la sauvegarde de "votre" effet. Soyez donc prudent.

P2 MstEff2: Programmes et paramètres de l'effet maître 2

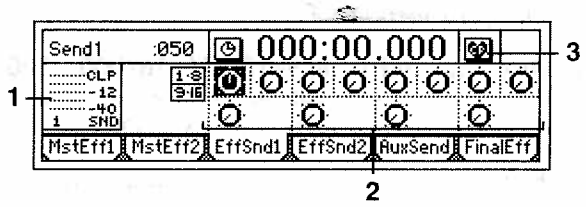
Cette page vous permet d'assigner un programme à l'effet maître 2 et de l'éditer si vous le souhaitez.

Voyez la section "P1 MstEff1: Programmes et paramètres de l'effet maître 1".

note Vous devez régler la quantité de l'effet pour chaque canal dans la page onglet "EffSnd2".

P3 EffSnd1: Quantité de l'effet maître 1

Cette plage vous permet de choisir la quantité d'effet maître 1 que vous voulez appliquer à chaque canal du mélangeur.



1. Affichage de niveau Send.....
(SND 1/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)

L'écran affiche ici le niveau du signal assigné à l'effet maître 1 (axe vertical).

2. Send..... [Ch1...8, 9–10...15–16/000...100]

Réglez ici la quantité de l'effet maître 1 pour chaque canal.

3. Pair .....

Ce paramètre permet d'accoupler deux canaux adjacents du mélangeur (→p.77 "Pair").

P4 EffSnd2: Quantité de l'effet maître 2

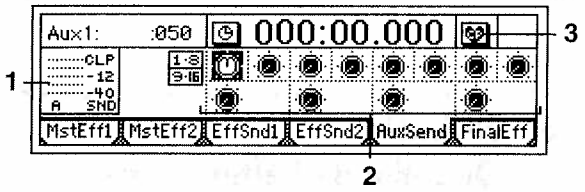
Cette plage vous permet de choisir la quantité d'effet maître 2 que vous voulez appliquer à chaque canal du mélangeur.

Voyez la section "P3 EffSnd1: Quantité de l'effet maître 1".

P5 AuxSend: Niveau d'envoi à un effet externe

Cette page vous permet de régler le niveau d'envoi de chaque canal au processeur d'effets externe connecté à [AUX OUT].

Pour en savoir plus sur la connexion et l'utilisation d'un processeur d'effets externe, voyez la p.33.



1. Affichage du niveau d'envoi..... (SND A/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)

L'écran affiche ici le niveau d'envoi à la borne [AUX OUT] (axe vertical).

2. Aux .....[Ch1...8, 9–10...15–16/000...100]

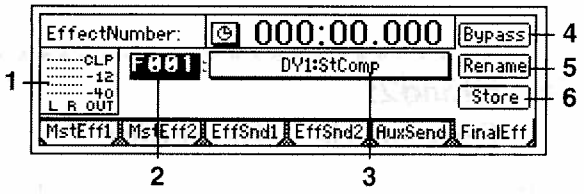
Ce paramètre sert à régler le niveau du signal de chaque canal envoyé à la borne [AUX OUT].

3. Pair.....

Ce paramètre permet d'accoupler deux canaux adjacents du mélangeur (→p.77 "Pair").

P6 FinalEff: Programmes et paramètres de l'effet final

L'effet final sert au traitement des signaux de sortie du mélangeur (bus Master LR). En général, on emploie ici un compresseur ou un limiteur. Pour savoir l'endroit auquel ce bloc d'effet est inséré dans le parcours du signal, voyez le schéma logique (→p.111).



1. Affichage du niveau de sortie..... (OUTL, R/CLP, –6, –12, –18, –40 dB)

Cette plage vous indique le niveau de sortie de l'effet final. L'axe horizontal représente les deux canaux de sortie et l'axe vertical le niveau.

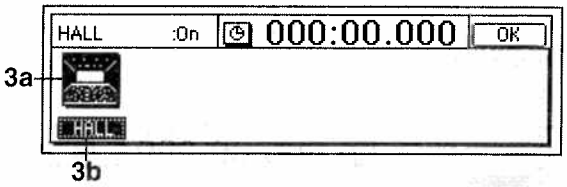
2. EffectNumber..... [F000, F001...032, u033...064]

Choisissez ici le programme d'effet souhaité.

"**u033**"~"**u064**" correspondent aux mémoires utilisateur dans lesquelles vous pouvez conserver vos programmes d'effet final.

3. EffectProgramName..... (Présentation des paramètres d'effet)

Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche la fenêtre de dialogue "Effect Algorithm". Cette fenêtre permet de vérifier la structure du programme et le statut du bloc d'effet.



3a. Icône d'effet.....

3b. Activation/désactivation de l'effet..... [activé, désactivé]

Voyez les sections "Icône de l'effet" et "Activation/désactivation de l'effet" des effets d'insertion (→p.81).

4. Bypass.....

Voyez "Bypass" dans la description des effets d'insertion (→p.81).

5. Rename.....

Cette plage vous permet de changer le nom du programme d'effet choisi.

Choisissez le programme d'effet dont vous voulez changer le nom, appuyez sur le bouton "Rename" pour ouvrir la fenêtre de dialogue et modifiez le nom. Vous pouvez définir un nom contenant maximum 16 caractères (→p.14).

N'oubliez pas de sauvegarder ensuite le programme ("Store" →P6-6). Si vous omettez cette étape, vos changements seront perdus.

6. Store.....

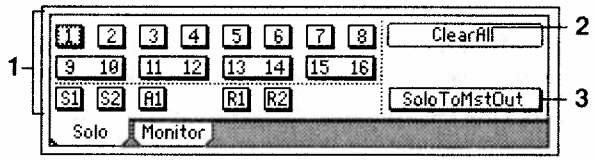
Vous pouvez mémoriser les programmes d'effet que vous avez édités ou dont vous avez changé le nom dans les programmes utilisateur (mémoires "**u033**"~"**u064**"). Le D16 met 32 mémoires utilisateur à votre disposition pour vos programmes d'effet final.

Choisissez un numéro de mémoire utilisateur dans la fenêtre de dialogue "StoreEffect" et appuyez sur le bouton "Exec." pour mémoriser l'effet. Si vous changez d'avis en cours de route, appuyez sur le bouton "Cancel".

Les réglages de la mémoire choisie sont écrasés lors de la sauvegarde de "votre" effet. Soyez donc prudent.

21. SOLO/MONITOR

P1 Solo: Choix des canaux Solo



1. Signal Solo .....[1...8, 9–10...15–16, S1, S2, A1, R1, R2/activé, désactivé]

Cette plage permet d'activer ou de désactiver la fonction Solo.

Quand vous **activez** un de ces boutons, vous entendez uniquement le signal correspondant. Cela vous permet donc de choisir le ou les signaux que vous voulez isoler (entendre sans les autres signaux) afin par exemple de vérifier les réglages (égalisation, envoi à un effet, etc.). Le signal Solo est présent aux bornes [MONITOR OUT L/R] ainsi qu'à la borne [PHONES].

Dès que vous avez **activé** plus d'un bouton, le bouton [SOLO/MONITOR] se met à clignoter.

1 **Activé**: Ce signal est reproduit.

1 **Désactivé**: Ce signal n'est pas reproduit. Il faut pour cela que vous ayez activé au moins un bouton.

1...8: Les canaux 1~8 du mélangeur

9–10...15–16: Les canaux 9–10~15–16

S1, S2: Niveau d'envoi à l'effet maître 1 ou 2

A1: Signal d'envoi présent à la borne [AUX OUT]

R1, R2: Signal de sortie de l'effet maître 1 ou 2

Réglez le niveau de ces signaux avec les commandes/curseurs ad hoc ou encore dans la page d'écran en question. Il peut arriver que l'activation de la fonction Solo pour certains signaux engendre des sauts de niveau importants. Veillez donc toujours à choisir un niveau d'écoute raisonnable.

2. ClearAll .....

Ce paramètre permet de **désactiver** simultanément tous les boutons "Signal Solo".

3. SoloToMstOut.....[activé, désactivé]

Ce paramètre permet de spécifier si le signal des canaux mis en solo est envoyé aux bornes [MASTER OUT L/R]. Choisissez ce réglage si vous avez connecté votre système d'écoute aux bornes [MASTER OUT L/R] et que vous ne souhaitez pas écouter les signaux Solo.

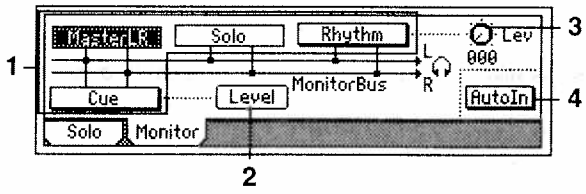
SoloToMstOut **Activé**: Le signal Solo est envoyé aux bornes [MASTER OUT L/R].

SoloToMstOut **Désactivé**: Réglage normal. Le signal Solo est reproduit via les bornes [MONITOR OUT L/R] et la borne [PHONE].

Le réglage "**Activé**" est uniquement valide pour la page [SOLO/MONITOR]. Dès que vous choisissez une autre page, cette fonction est **désactivée**.

P2 Monitor: Réglages d'écoute

Vous pouvez choisir ici les signaux qui sont envoyés aux bornes [MONITOR OUT L/R] et à la borne [PHONES] (c.-à-d. le signal d'écoute).



1. Choix du signal.....[MasterLR, Cue, Rhythm, (Solo)/activé, désactivé]

Spécifiez ici les signaux que vous souhaitez écouter via les bornes [MONITOR OUT L/R] et la borne [PHONES].

Cue **Activé**: Ce signal ("Cue" dans le cas présent) est reproduit.

Cue **Désactivé**: Ce signal n'est pas reproduit.

MasterLR: Les signaux du bus Master LR sont reproduits. En règle générale, ce paramètre doit être activé.

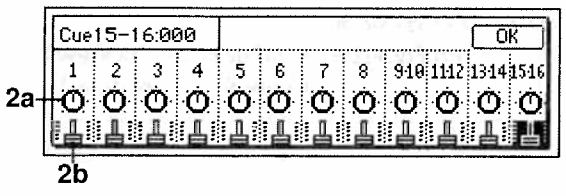
Cue: Les canaux choisis avec "Level" sont reproduits. Choisissez ce réglage si vous voulez modifier le volume et la position stéréo des signaux d'écoute pendant l'enregistrement sans affecter l'enregistrement ("mixage d'écoute").

Rhythm: Le signal de la fonction Rhythm est reproduit. Vous pouvez par ex. utiliser ce réglage lors de concerts, lorsque vous voulez employer des enregistrements en plus des instruments utilisés sur scène. Vous pouvez dans ce cas envoyer le bus Master LR (bornes [MASTER OUT L/R]) à la console de mélange dans la salle tout en écoutant au casque un signal de métronome. En règle générale, il vaut mieux ne pas activer ce bouton.

(Solo): Si vous **activez** un seul bouton Solo (page onglet "Solo"), le signal Solo est activé automatiquement. Dans ce cas, vous ne pouvez activer ni "**MasterLR**" ni "**Cue**". Si vous voulez écouter d'autres signaux, **désactivez** la fonction Solo dans la page onglet "Solo".

2. Level.....

Ce bouton offre l'accès aux réglages de niveau et de panoramique pour les canaux du mélangeur assignés au signal Cue (si vous avez **activé** "Cue" avec "Choix du signal")."



2a. Pan (Ch1~8)/Balance (Ch9–16).....[L63...CNT...R63]

Cette plage permet de régler la position stéréo des canaux du mélangeur assignés au signal Cue.

2b. Cue .....[000...100]
Ce paramètre sert à régler le niveau des canaux du mélangeur assignés au signal Cue.

3. RhythmLevel .....[000...100]
Ce paramètre sert à régler le niveau d'écoute de la fonction Rhythm. Cette commande règle donc le volume du Pattern en question.

4. AutoIn .....[activé, désactivé]
Ce paramètre permet de définir pour les canaux du mélangeur dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC** si le D16 reproduit le signal de la source externe (borne(s) [INPUT 1/GUITAR IN]~[INPUT8], [S/P DIF IN]) ou le signal de la piste assignée.

Ce réglage est uniquement appliqué si vous avez réglé "Choix du signal" sur "**MasterLR**" ou "**Cue**".

AutoIn **Activé**: Pour les canaux du mélangeur dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC**, vous entendrez pendant la reproduction le signal des pistes. Pendant l'enregistrement (et la répétition) ou l'arrêt de reproduction/d'enregistrement, vous entendrez le signal d'entrée assigné.

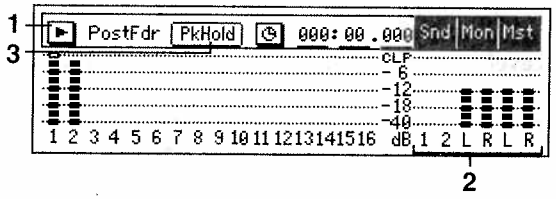
Activez donc "AutoIn" de préférence uniquement si vous avez activé "MasterLR" avec "Choix du signal". Si vous voulez écouter un signal à un volume supérieur (ou inférieur) au niveau enregistré, vous devez **activer** "Cue" avec "Choix du signal" et régler le niveau d'écoute avec "Level".

AutoIn **Désactivé**: Réglage normal. Quand vous réglez un bouton [TRACK STATUS] sur "**REC**", le D16 reproduit le signal d'entrée assigné au canal spécifié.

22. METER/TRACK VIEW

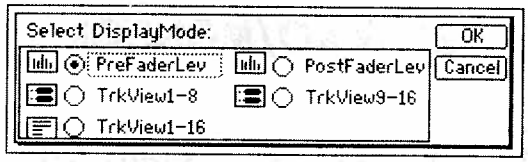
Cette page affiche le niveau des différents signaux, soit avant (Pre Fader) ou après (Post Fader) les curseurs. Vous disposez aussi d'une fonction Trk View vous permettant de vérifier si et ou les pistes contiennent des données.

L'écran affiche de haut en bas les valeurs suivantes: **CLP, –3, –6, –9,–12, –15, –18, –24** et **–40 dB**.



1. Select DisplayMode..... [PreFaderLev, PostFaderLev, TrkView1–8, TrkView9–16, TrkView1–16]
Choisissez ici les signaux que vous voulez afficher.

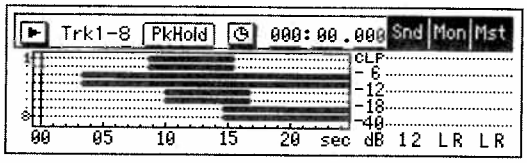
Appuyez sur le bouton "▶" pour ouvrir la fenêtre de dialogue et effectuez votre choix dans cette fenêtre. Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer votre choix ou sur le bouton "Cancel" si vous ne souhaitez après tout pas choisir d'autres signaux.



PreFaderLev: Affichage de niveau des canaux du mélangeur. Le niveau est mesuré avant les curseurs.

PostFaderLev: Affichage de niveau des canaux du mélangeur. Le niveau est mesuré après les curseurs.

TrkView1–8: Affichage des pistes 1~8. Une ligne épaisse indique que la piste en question contient des données audio à la position indiquée.



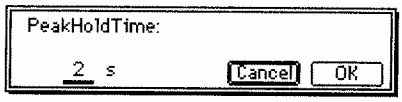
TrkView9–16: Affichage des pistes 9~16 (→"TrkView1–8").

TrkView1–16: Affichage des pistes 1~16 (→"TrkView1–8").

2. Snd1, 2/Mon L, R/Mst L, R .....
Il s'agit de l'affichage du niveau d'envoi pour "Send 1" et "2" (signal d'envoi de l'effet maître 1 ou 2), "Mon L, R" (Monitor L, R) et "Mst L, R" (Master L, R).

note "MstL, R" est aussi affiché tout à fait à droite dans les pages des modes suivants: [SONG], [TRACK], [RECORD], [INPUT] et [EQ/PHASE]. Vous pouvez donc surveiller le niveau du bus Master LR dans différentes pages.

3. PkHold .....[0...8s, ∞]



Ce paramètre permet de spécifier la durée pendant laquelle l'affichage Peak Hold (maintien de crêtes) reste actif.

Ce réglage concerne uniquement l'affichage de niveau dans cette page d'écran. Appuyez sur le bouton "PkHold" afin d'ouvrir la fenêtre de dialogue correspondante, effectuez le réglage souhaité et confirmez avec le bouton "OK" (ou appuyez sur le bouton "Cancel" si vous décidez de garder les réglages courants).

0...8s: 0~8 secondes

∞: Le maintien de crêtes est affiché indéfiniment. Quand vous appuyez sur le bouton "PkHold", le maintien de crêtes disparaît.

23. TRACK STATUS

Ces témoins indiquent le statut de chaque piste.

Quand vous appuyez plusieurs fois sur un bouton [TRACK STATUS], le D16 change la couleur du témoin en question.

PLAY (le témoin s'allume en vert)
Cette piste peut être reproduite.

REC (le témoin s'allume en rouge)
Cette piste est prête pour l'enregistrement.

INPUT (le témoin s'allume en orange)
Le signal de l'entrée assignée est reproduit. Ce statut est possible en dehors de la reproduction et de l'enregistrement. Pendant la reproduction, la sélection alterne entre INPUT et MUTE.

Choisissez ce statut quand vous voulez jouer sur un Song déjà (partiellement) enregistré ou pour répéter quelques fois une partie. Vous pouvez en outre utiliser ce statut pour mixer des signaux audio externes avec le son des pistes.

MUTE (témoin éteint)
Cette piste n'est pas reproduite.

Le choix des statuts dépend du réglage et du statut choisi auparavant pour l'enregistreur. Quand l'enregistrement/la reproduction est à l'arrêt, vous pouvez choisir un statut dans l'ordre suivant: **PLAY→INPUT→REC→MUTE→PLAY**. Pendant l'enregistrement ou la reproduction, vous pouvez uniquement choisir **PLAY↔MUTE** ou **INPUT↔MUTE**.

24. PAN/BALANCE

Cette page permet de régler la position stéréo (ou la balance gauche/droite) pour les signaux des canaux transmis au bus Master LR.

Si les canaux **1~8 ne sont pas accouplés**, ce paramètre spécifie la position du canal en question dans l'image stéréo du bus Master LR.
Si avez **accouplé** deux ou plus de deux canaux **1~8** , vous pouvez spécifier avec la commande Pan gauche la balance (rapport canal gauche/canal droit) de la paire en question pour le bus Master LR.

note Vous pouvez accoupler ces réglages et les mémoriser dans une scène.

Pendant l'enregistrement de pistes stéréo, réglez la commande de balance en question sur "**CNT**".

25. CURSEUR (FADER)

Les curseurs permettent de régler le volume des canaux.

Les curseurs servent en outre à régler le niveau d'enregistrement. La fonction des curseurs dépend du mode d'enregistrement choisi.

- **Si vous enregistrez une source de signal externe** (quand vous avez réglé "Select RecMode" sur "**Input**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode"), les curseurs des canaux servent à régler le niveau d'enregistrement.
- **Si vous fusionnez des pistes** (quand vous avez réglé "SelectRec Mode sur "**Bounce**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode"), vous devez régler le niveau d'enregistrement avec le curseur Master.

Curseurs [CHANNEL].....[1...8, 9–10...15–16]

Ces curseurs servent à régler le niveau des canaux.

- Pour les canaux dont [TRACK STATUS] est réglé sur **PLAY**, vous pouvez régler le niveau de reproduction.
- Pour les canaux dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC**, vous pouvez régler le niveau d'enregistrement du signal externe ou de la fonction Rhythm.
- Pour les canaux dont vous avez réglé [TRACK STATUS] sur **INPUT**, vous pouvez régler le niveau du signal connecté à l'entrée.

Curseur [MASTER].....[MASTER]

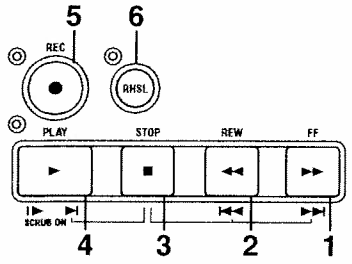
Ce curseur permet de régler le volume du bus Master LR (niveau général).

Vous pouvez ainsi définir le volume du signal envoyé aux bornes [MASTER OUT L/R] et à la borne [S/P DIF OUT].

- **Si vous enregistrez une source de signal externe** (quand vous avez réglé "Select RecMode" sur "**Input**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode"), ce curseur sert à régler le niveau de volume du bus Master.
- **Si vous fusionnez des pistes** (quand vous avez réglé "SelectRec Mode sur "**Bounce**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode"), ce curseur sert à régler le niveau d'enregistrement de la piste dont [TRACK STATUS] est réglé sur **REC**.

26. BOUTONS DE TRANSPORT

Ces boutons permettent de lancer/d'arrêter l'enregistrement et la reproduction, d'avancer dans le morceau, etc.



1. Bouton [FF]

Pendant la reproduction ou quand celle-ci est arrêtée, vous pouvez utiliser ce bouton pour avancer dans le morceau.
Si vous maintenez enfoncé le bouton [STOP] en appuyant sur ce bouton, vous sauterez jusqu'au début du Song suivant.
Quand la fonction Scrub est activée, ce bouton vous permet de lancer le **ralenti de reproduction** (→p.76).

2. Bouton [REW]

Pendant la reproduction ou quand celle-ci est arrêtée, vous pouvez utiliser ce bouton pour retourner en arrière (rebobiner) dans le morceau.
Si vous maintenez enfoncé le bouton [STOP] en appuyant sur ce bouton, vous sauterez jusqu'au début du Song actuel, à moins que vous ne vous y trouviez déjà. Dans ce cas, vous sauterez jusqu'au début du Song précédent.

3. Bouton [STOP]

Appuyez sur ce bouton pour arrêter la reproduction ou l'enregistrement.

4. Bouton [PLAY]

Quand vous appuyez sur ce bouton, le D16 reproduit toutes les pistes dont [TRACK STATUS] est réglé sur **PLAY**.
Si vous avez réglé [TRACK STATUS] sur **REC** pour une ou plusieurs pistes, le D16 lancera l'enregistrement quand vous appuyez sur le bouton [REC].
Le témoin de ce bouton s'allume pendant la reproduction ou l'enregistrement.
Quand la fonction Scrub est activée, ce bouton vous permet d'activer la fonction **Reproduction à partir de**. Utilisez ce bouton avec le bouton [STOP] pour activer la fonction **Reproduction jusqu'à** (→p.76).

5. Bouton [REC]

Appuyez sur ce bouton pour activer le mode prêt-à-enregistrer du D16 (le témoin clignote). Cela n'est cependant possible que si vous avez réglé [TRACK STATUS] sur **REC** pour au moins une piste (en d'autres termes, il faut qu'une piste soit prête pour l'enregistrement).
Si vous avez assigné la fonction "PunchInOut" au commutateur au pied (→p.45), ce dernier jouera le même rôle que le bouton [REC].

6. Bouton [RHSL (REHEARSAL)]

Ce bouton vous permet de répéter un passage avant l'enregistrement.
Quand vous appuyez sur ce bouton, le témoin correspondant s'allume pour vous indiquer que la fonction Rehearsal est activée. Toutes les opérations sont alors effectuées comme pour un enregistrement "réel" mais le D16 n'enregistre rien. Ce qui signifie que vous pouvez écouter le signal d'entrée avec devant ou derrière le signal de piste.

note Vous pouvez par exemple utiliser cette fonction pour répéter une correction automatique (Auto Punch).

Présentation des paramètres d'effet

Exemple

Numéro d'algorithme: Numéro de catégorie: Nom d'algorithme

1: RV1: Reverb Hall

Nom de paramètre affiché à l'écran (nom du paramètre)	Plage de réglage du paramètre	Description
*Time (Reverb Time [sec])	01...10.0s	Règle la durée de Hall

* Les paramètres dont la description affichée à l'écran est précédée d'un astérisque "*" peuvent être pilotés en temps réel (avec une pédale d'expression, par exemple) (→p.45 "Device").

Effet d'insertion (2in2outx2)/ effet maître/effet final

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion** uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**2in2outx2**". Vous pouvez en outre assigner ces algorithmes aux **effets maîtres** et à l'**effet final**.

Quand vous assignez un de ces algorithmes à un effet d'insertion ou à l'effet final, l'effet en question offre une **entrée** stéréo et une **sortie** stéréo. Si vous assignez l'algorithme à un effet maître, l'effet offre une **entrée mono** et une **sortie** stéréo.

Reverb RV1 – RV7
Catégorie: Effets de réverbération (Reverb)

1: RV1: Reverb Hall

Cet algorithme recrée l'acoustique d'une salle de concert de taille moyenne ou d'une grande pièce.

2: RV2: Smooth Hall

Cet algorithme permet de recréer l'acoustique d'une grande salle de concert ou d'un stade et offre un relâchement (temps d'étouffement) souple.

3: RV3: Reverb Wet Plate

Cet algorithme simule une réverbération à plaque de son chaleureux (épais).

4: RV4: Reverb Dry Plate

Cet algorithme simule une réverbération à plaque de son sec et "transparent".

Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0s	Détermine le temps de réverbération
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	Retard du signal de réverbération
Thru (Pre Delay Thru [%])	0...100	Quantité du signal sans retard
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Pre Delay [msec], : Pre Delay Thru [%]

"Pre Delay" vous permet de définir le retard entre le signal original et le signal de réverbération. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour "agrandir" ou "rétrécir" les dimensions de la salle virtuelle. "Pre Delay Thru" vous permet en outre d'accentuer un peu l'attaque du signal afin d'obtenir un son plus massif.

5: RV5: Reverb Room

Cette réverbération contient des réflexions premières claires et permet d'obtenir un signal moins flou. En variant les premières réflexions et le niveau de réverbération, vous pouvez déterminer le type de parois de la salle virtuelle (pierre, bois, etc.).

6: RV6: Bright Room

Cette réverbération est plus brillante , car elle contient davantage de réflexions premières.

Time (Reverb Time [sec])	0.1...3.0s	Détermine le temps de réverbération
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	Retard du signal de réverbération
Thru (Pre Delay Thru [%])	0...100	Quantité du signal sans retard
ERLvl (ER Level)	0...100	Niveau des réflexions premières
RvbLvl (Reverb Level)	0...100	Niveau de réverbération
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: ER Level, : Reverb Level

Voici deux paramètres servant à régler le volume des réflexions premières ainsi que de la réverbération proprement dite. Ces deux paramètres permettent de déterminer le type de pièce qui doit être simulée. Des valeurs ER Level élevées suggèrent des murs plus durs, qui réfléchissent bien le son. Des valeurs Reverb Level élevées, par contre, suggèrent des murs qui absorbent les aigus.

7: RV7: Early Reflections

Cet algorithme contient uniquement les réflexions premières et il permet d'obtenir un signal de présence plus riche. Vous pouvez choisir parmi quatre courbes de chute.

Type (Type)	Sharp, Loose, Modula, Revers	Courbe de chute des réflexions premières
ERTime (ER Time [msec])	10...800ms	Durée des réflexions premières
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	Retard entre le signal original et les premières réflexions
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur appliqué au signal d'effet
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15.0...+15.0	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15.0...+15.0	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Type

Ce paramètre permet de définir le type de chute du signal de réverbération.

Delay DL1 – DL6
Catégorie: Effets de Delay

8: DL1: L/C/R Delay

Cet effet de Delay comporte trois lignes de retard ("Taps"): gauche, centre et droite. Vous pouvez régler la répartition stéréo des signaux de retard gauche et droit.

LTime (L Delay Time [msec])	0...1360ms	Temps de retard de TapL
LLevel (Level)	0...50	Volume de TapL
CTime (C Delay Time [msec])	0...1360ms	Temps de retard de TapC
CLevel (Level)	0...50	Volume de TapC
RTime (R Delay Time [msec])	0...1360ms	Temps de retard de TapR

RLevel (Level)	0...50	Volume de TapR
Fdback (Feedback (C Delay))	-100...+100	Réinjection de TapC
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des graves
Spread (Spread)	0...50	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: High Damp [%], : Low Damp [%]
Ces paramètres permettent de régler la vitesse à laquelle les graves et les aigus sont atténués. Si vous choisissez une valeur Fdback élevée, les répétitions deviennent graduellement plus étouffées et plus "nasillardes".

: Spread
Ce paramètre détermine la dispersion panoramique du signal d'effet. L'image stéréo est au plus large avec une valeur "**50**". Si vous choisissez "**0**", tous les signaux de retard se trouvent au centre de l'image.

9: DL2: St/Cross Delay (Stereo/Cross Delay)

Cet effet est un Delay stéréo permettant la réinjection en chassé croisé (Cross Feedback), si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit et vice versa.

Mode (Stereo/Cross)	Stereo, Cross	Sélection du mode stéréo ou chassé-croisé (Cross)
LTime (L Delay Time [msec])	0...680ms	Temps de retard du canal gauche
RTime (R Delay Time [msec])	0...680ms	Temps de retard du canal droit
LFback (L Feedback)	-100...+100	Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche
RFback (R Feedback)	-100...+100	Détermine le degré de réinjection pour le canal droit
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des graves
Spread (Spread)	-50...+50	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

10: DL3: St.Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Les canaux de retard gauche et droit disposent chacun de deux lignes (Taps). En jouant avec le paramètre Mode, vous pouvez changer la connexion du signal Feedback et obtenir des répétitions plutôt complexes.

Mode (Mode)	Normal, X.Fback, X.Pan1, X.Pan2	Spécifie la répartition stéréo des signaux de retard gauche et droit
T1Time (Tap1 Time [msec])	0...680ms	Temps de retard de Tap1
T2Time (Tap2 Time [msec])	0...680ms	Temps de retard de Tap2
T1Lvl (Tap1 Level)	0...100	Niveau de sortie de Tap1
Fdback (Feedback)	-100...+100	Degré de réinjection de Tap2
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des graves
Spread (Spread)	-100...+100	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Mode
Ce paramètre permet de régler la connexion entre les Delays gauche et droit ainsi que le degré de complexité de l'effet. Pour obtenir un effet vraiment convaincant, vous devez assigner des signaux différents au canal gauche et canal droit.

: Tap1 Level
Ce paramètre détermine le niveau de sortie de la première ligne (Tap1). S'il est différent du niveau de Tap2, cela ajoute une note exceptionnelle à un effet de Delay/Feedback.

11: DL4: St.Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)

Ce Delay stéréo se sert d'un LFO permettant de moduler le temps de retard. La hauteur varie également. Cet effet va donc beaucoup plus loin qu'un simple effet Delay.

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape)	-100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
LPhase (L LFO Phase [degree])	-180...+180	Phase initiale du LFO (gauche)
RPhase(R LFO Phase [degree])	-180...+180	Phase initiale du LFO (droite)
*LDepth (L Depth)	0...200	Intensité de la modulation du LFO gauche
*RDepth (R Depth)	0...200	Intensité de la modulation du LFO droit
LTime (L Delay Time [msec])	0...500	Temps de retard du canal gauche
RTime (R Delay Time [msec])	0...500	Temps de retard du canal droit
LFback (L Feedback)	-100...+100	Degré de réinjection du Delay gauche
RFback (R Feedback)	-100...+100	Degré de réinjection du Delay droit
Mix (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: L LFO Phase [degree], : R LFO Phase [degree]
Les paramètres "L LFO Phase" et "R LFO Phase" permettent de définir la différence de phase entre les deux LFO quand ceux-ci sont initialisés. Vous pouvez ainsi utiliser ces paramètres pour programmer des décalages intéressants.

12: DL5: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Avec ce Delay stéréo, le volume des répétitions dépend directement du niveau du signal d'entrée. Vous pourriez donc l'utiliser pour faire en sorte que seules les notes de volume important (ou au contraire de volume plutôt faible) soient répétées.

Contrl (Control Target)	None, Out, FB	Spécifie le signal pris en considération: aucun, signal de sortie, réinjection
Polrty (Polarity)	+, -	Spécifie la polarité du paramètre Control Target
Thrshl (Threshold)	0...100	Spécifie le niveau à partir duquel l'effet fonctionne
Offset (Offset)	0...100	Détermine le décalage du contrôle par le niveau
Attack (Attack)	1...100	Temps d'attaque du contrôle par le niveau
Relse (Release)	1...100	Temps d'étouffement du contrôle par le niveau
LTime (L Delay Time [msec])	0...680ms	Temps de retard du canal gauche
RTime (R Delay Time [msec])	0...680ms	Temps de retard du canal droit
Fdback (Feedback)	-100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des graves
Spread (Spread)	-100...+100	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Control Target
Ce paramètre sert à choisir le signal utilisé pour piloter l'effet en temps réel: aucun signal, le signal de sortie de Delay ou le degré de réinjection.

: Polarity, :Threshold, :Offset, :Attack, :Release
Le paramètre "Offset" détermine la valeur pour le paramètre "Control Target" (si aucun signal ne pilote l'effet), exprimée par rapport à la valeur de paramètre. Cette valeur correspond à "Wet/Dry" (si "Control Target"="**Out**") ou à "Feedback" ("Control Target"= "**FB**").
Lorsque "Polarity" a une valeur positive, la valeur "Control Target" est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est sous le seuil – Threshold) ou est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est au-delà du seuil.
Lorsque "Polarity" a une valeur négative, la valeur "Control Target" est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est sous le seuil ou est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est au-delà du seuil). En clair: si vous choisissez une valeur négative, l'effet ou le niveau de réinjection est inversement proportionnel au niveau d'entrée.
Les paramètres "Attack" et "Release" déterminent le temps d'attaque et d'étouffement du contrôle du Delay par le niveau.

13: DL6: St.Auto Panning Delay
(Stereo Auto Panning Delay)

Ce Delay stéréo produit des répétitions qui se promènent à gauche et à droite dans l'image stéréo grâce à un LFO.

LTime (L Delay Time [msec]) ..... 0...680ms	Temps de retard du canal gauche
LFback (L Feedback) ..... -100...+100	Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche
RTime (R Delay Time [msec]) ..... 0...680ms	Temps de retard du canal droit
RFback (R Feedback) ..... -100...+100	Détermine le degré de réinjection pour le canal droit
HiDamp (High Damp [%]) ..... 0...100	Degré d'atténuation des aigus
LoDamp (Low Damp [%]) ..... 0...100	Degré d'atténuation des graves
LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... -100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree]) ... -180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed(Panning Frequency [Hz]) ..... 0.02...20.0Hz	Vitesse à laquelle les répétitions changent de position
*Depth (Panning Depth) ..... 0...100	Ampleur de l'image stéréo du Delay
Mix (Wet/Dry) .....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

Modulation MO1– MO7
Catégorie: Effets de modulation

14: MO1: St.Chorus (Stereo Chorus)

Cet effet rend le son plus épais et plus chaud en modulant le temps de retard du signal d'entrée. Vous pouvez également élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.

LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Phase (LFO Phase [degree]) ... -180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz]).. 0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
LDly (L Pre Delay [msec]) ..... 0.0...50.0ms	Temps de retard du canal gauche
RDly (R Pre Delay [msec]) ..... 0.0...50.0ms	Temps de retard du canal droit
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
EQTrim (EQ Trim) ..... 0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) .... -15.0...+15.0	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) ... -15.0...+15.0	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry) .....-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: L Pre Delay [msec], : R Pre Delay [msec]
Comme vous pouvez programmer le temps de retard des deux canaux séparément, vous pouvez vous-même déterminer la largeur de l'image stéréo.

15: MO2: St.Flanger (Stereo Flanger)

Cet effet confère une montée et un sens de mouvement de la hauteur au signal traité. Il convient surtout pour des sons riches en harmoniques. Ce Flanger est stéréo. Vous pouvez intensifier l'effet stéréo en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.

Time (Delay Time [msec]) ..... 0.0...50.0ms	Retard par rapport au signal original
LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... -100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree]) ... -180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Fdback (Feedback) ..... -100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp [%]) ..... 0...100	Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu
Mix (Wet/Dry) ..... -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: LFO Shape
En modifiant la forme d'onde du LFO, vous pouvez changer la nature de l'effet Flanger.

: Feedback, : Wet/Dry
L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs "Feedback" et "Wet/Dry" soient positives. C'est également le cas pour des valeurs "Feedback" et "Wet/Dry" négatives.

: High Damp [%]
Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

16: MO3: St.Phaser (Stereo Phaser)

Cet effet produit un décalage de phase du signal entrant par rapport à lui-même. Vous pouvez élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.

LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... -100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree]) ... -180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz]).. 0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Manual (Manual) ..... 0...100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Reso (Resonance) ..... -100...+100	Définit le degré de résonance
HiDamp (High Damp [%]) ..... 0...100	Atténuation de la résonance dans l'aigu
Mix (Wet/Dry) ..... -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Resonance, : Wet/Dry
L'aspect des crêtes dépend de la valeur "Reso" (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs "Reso" et "Wet/Dry" soient positives. C'est également le cas pour des valeurs "Reso" et "Wet/Dry" négatives.

: High Damp [%]
Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du signal de résonance dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

17: MO4: St.Vibrato (Stereo Vibrato)

Cet effet fait "vibrer" la hauteur du signal entrant. Vous pouvez utiliser une pédale d'expression, etc. pour augmenter et diminuer la vitesse de l'effet de vibrato.

LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... -100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Mix (Wet/Dry) .....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

18: MO5: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

Cet effet stéréo produit une modulation régulière du volume du signal d'entrée. Il s'agit d'un effet stéréo. En déphasant le LFO, vous pouvez obtenir un effet de trémolo se baladant entre le canal gauche et le canal droit.

LFO (LFO Waveform) ..... TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape) ..... -100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree]) ... -180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite

*Speed (LFO Frequency [Hz])...0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth).....0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: LFO Waveform
Ce paramètre spécifie la forme d'onde du LFO. **Vintage** convient le mieux pour simuler le trémolo d'un amplificateur de guitare. Ce serait dès lors une bonne idée de combiner cet effet avec Amp Simulation pour obtenir un son d'ampli de guitare rappelant les modèles classiques.

: LFO Phase [degree]
Ce paramètre spécifie le décalage de phase de la forme d'onde des deux LFO. Plus cette valeur est élevée, plus cet effet rappelle un Auto-Pan qui fait alterner un signal entre le canal gauche et droit.

19: MO6: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)

L'effet Auto-Pan fait alterner le signal traité entre le canal gauche et droit. Comme il s'agit d'un effet stéréo, vous disposez de deux LFO dont vous pouvez décaler la phase, de sorte à ce qu'ils agissent dans des directions opposées ou que le deuxième poursuive le premier.

LFO (LFO Waveform).....TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape).....-100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
Phase (LFO Phase [degree])....-180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth).....0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: LFO Shape
En changeant la forme d'onde pour le LFO, vous pouvez modifier la courbe utilisée pour les mouvements panoramiques.

: LFO Phase
Ce paramètre spécifie le déphasage entre le LFO gauche et droit. En choisissant une valeur différente de "**0**", les signaux des canaux gauche et droit ont l'air de se pourchasser. Avec une valeur **+180** ou **-180**, vous obtenez deux mouvements panoramiques diamétralement opposés.
Notez qu'il vaut mieux affecter deux signaux différents aux deux LFO – du moins si vous tenez à un effet utilisable.

20: MO7: Ensemble

Cet effet Ensemble se compose de trois blocs Chorus qui se servent de LFO pour créer de subtils chatoiements; il confère une profondeur et une largeur inouïes au signal traité qui se situe à gauche, au centre et à droite.

*Speed (Speed).....1...100	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth).....0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Shimmr (Shimmer).....0...100	Chatoiement de la forme d'onde du LFO
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Shimmer
Ce paramètre détermine le degré de chatoiement (d'ondulation) de la forme d'onde du LFO. Plus cette valeur est importante, plus le Chorus est complexe et riche.

Dynamics DY1 – DY7
Catégorie: Effets dynamiques

21: DY1: St.Compressor (Stereo Compressor)

Cet effet comprime le signal d'entrée pour en uniformiser le niveau et produire un signal plus puissant. Il s'agit d'un effet très utile pour des sons de guitare, de piano et de batterie. Ce compresseur est stéréo. Vous pouvez accoupler les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.

Envelp (Envelope Select).....L/RMix, Indivi	Précise si les canaux gauche et droit sont accouplés ou séparés
Sens (Sensitivity).....1...100	Spécifie la sensibilité
Attack (Attack).....1...100	Détermine le niveau d'attaque
EQTrim (EQ Trim).....0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]).....-15.0...+15.0	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])...-15.0...+15.0	Niveau des aigus
Level (Output Level).....0...100	Détermine le niveau de sortie du compresseur
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Envelope Select
Ce paramètre permet de lier les canaux gauche et droit pour un contrôle simultané des deux signaux ou de les séparer afin de les contrôler indépendamment l'un de l'autre.

: Sensitivity, : Output Level
Le paramètre "Sensitivity" sert à spécifier la sensibilité du compresseur. Plus la valeur est élevée, plus les signaux de faible niveau sont amplifiés. Notez qu'une valeur élevée signifie aussi que le niveau du compresseur augmente, ce qui nécessite parfois une correction au moyen du paramètre "Level".

: Attack
Ce paramètre détermine l'attaque, c.-à-d. la vitesse avec laquelle le compresseur se met à traiter le signal.

22: DY2: St.Limiter (Stereo Limiter)

Un limiteur uniformise le niveau d'entrée. Bien que similaire à un compresseur, un limiteur ne réduit que les niveaux qui se situent au-delà de la limite spécifiée, sans amplifier les niveaux plus faibles. Le signal de Trigger (déclenchement) pilotant le limiteur est traité avec un filtre en cloche (EQ), ce qui vous permet de définir exactement quelle bande de fréquence doit être "limitée". Ce limiteur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.

Envelp (Envelope Select)....L/RMix, L Only, R Only, Indivi	Spécifiez ici si les deux canaux sont réglés simultanément (stéréo) ou s'il s'agit de deux limiteurs indépendants.
Ratio (Ratio).....1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB]).....-40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attack (Attack).....1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release).....1...100	Détermine le temps d'étouffement
GLevel (Gain Adjust [dB]).....-Inf, -38...+24dB	Accentuation/atténuation du niveau de sortie
SPEQ (Side PEQ Insert).....Off, On	Active/désactive l'égaliseur
Triggr (Trigger Monitor).....Off, On	Alterne entre l'écoute du signal d'effet et du signal de déclenchement
Mix (Wet/Dry).....Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet
Fc (Side PEQ Cutoff [Hz]).....20...12.0kHz	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur pour le signal de déclenchement
Q (Q).....0.5...10.0	Largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement
Gain (Gain [dB]).....-18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la fréquence de coupure

: Envelope Select
Avec l'option "**L/R Mix**", les deux canaux du limiteur sont liés (traitement stéréo). Si vous choisissez "**L Only**" (ou "**R Only**"), les deux canaux du limiteur sont liés mais le limiteur est contrôlé par le canal gauche (ou droit) uniquement.

"**indivi**" vous indique que vous pouvez utiliser les canaux gauche et droit comme limiteur mono.

: Ratio, : Threshold [dB], : Gain Adjust [dB]
Ce paramètre spécifie le degré de compression. Notez que la compression "limite" uniquement les signaux dont le niveau dépasse le seuil ("Threshold") programmé.
Vous pouvez corriger le niveau de sortie de l'effet avec "GLevel".

: Attack, : Release
Ces paramètres déterminent la vitesse à laquelle le limiteur se met en marche (Attack) et la vitesse à laquelle il est désactivé (Release). Des valeurs plus importantes signifient que le limiteur met plus de temps à se déclencher/se désactiver.

: Side PEQ Insert, : Side PEQ Cutoff [Hz], : Q, : Gain [dB]
Ces paramètres déterminent l'égalisation appliquée au signal de déclenchement (Trigger).
C'est le signal sortant de l'égaliseur qui détermine si le limiteur se met ou non en marche. Ainsi, l'égaliseur vous permet de sélectionner les fréquences à comprimer.

: Trigger Monitor
Si vous réglez ce paramètre sur "**On**", vous entendrez le signal de déclenchement au lieu du signal d'effet. Ce paramètre vous permet de régler l'égaliseur pour le signal de déclenchement.
En général, ce paramètre doit être sur "**Off**".

23: DY3: Multiband Limiter

Cet effet est aussi un limiteur, que vous pouvez appliquer séparément au grave, au médium et à l'aigu du signal d'entrée. Vous pouvez contrôler la dynamique pour chaque bande afin d'ajuster la pression sonore du grave, du médium et de l'aigu de façon différente de l'égaliseur.

Ratio (Ratio) ..... 1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB]) ..... –40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attack (Attack) ..... 1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release) ..... 1...100	Détermine le temps d'étouffement
LoOfst (Low Offset [dB]) ..... –40...0dB	Atténuation des fréquences graves de déclenchement.
MdOfst (Mid Offset [dB]) ..... –40...0dB	Atténuation des fréquences moyennes de déclenchement
HiOfst (High Offset [dB]) ..... –40...0dB	Atténuation des fréquences aiguës de déclenchement
GLevel (Gain Adjust [dB]) .–Inf, –38...+24dB	Accentuation/atténuation du niveau de sortie
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Low Offset [dB], : Mid Offset [dB], : High Offset [dB]
Ces paramètres permettent d'atténuer la bande de fréquence correspondante du signal de déclenchement. Ainsi, si vous ne voulez pas comprimer la bande des aigus, par exemple, choisissez une valeur "HiOfst" inférieure au niveau "Thrshl". Le limiteur de la bande des aigus n'appliquera pas de compression.

24: DY4: St.Gate (Stereo Gate)

L'effet Gate étouffe les signaux dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold) spécifié. Vous pouvez aussi inverser le statut du Gate et le déclencher avec des messages de note MIDI.

Envelp (Envelope Select) .... L/RMix, L Only, R Only	Source de pilotage du Gate: source de modulation, signal L/R, L Only (canal gauche uniquement) ou R Only (canal droit uniquement)
Polrty (Polarity) ..... +, –	Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé
Thrshl (Threshold) ..... 0...100	Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué
Attack (Attack) ..... 1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release) ..... 1...100	Détermine le temps d'étouffement
DTime (Delay Time [msec]) ..... 0...100ms	Spécifie le temps de retard du Gate
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

Avec "Envelope Select"= "**L/R Mix**", le signal d'entrée stéréo faisant office de Gate est combiné en un signal mono. Avec "**L Only**" et "**R Only**", le Gate est piloté par un seul canal (gauche ou droit).

: Polarity
Ce paramètre inverse le fonctionnement Gate on/off. Avec une valeur négative, le Gate se ferme lorsque le niveau du signal excède la valeur seuil ("Threshold").

: Attack, : Release
Les paramètres Attack et Release définissent les temps d'attaque et d'étouffement du Gate.

: Delay Time
Ce paramètre spécifie le retard du signal transmis au Gate. Si le son a une attaque très rapide, vous avez intérêt à augmenter le retard pour que le signal passe après que le Gate ait été déclenché (ou ouvert) afin de ne pas perdre l'attaque du son.

25: DY5: St.Exciter/Enhancer (Stereo Exciter/Enhancer)

Cet effet combine un Exciter qui ajoute du punch au son et un Enhancer qui lui confère espace et présence.

Blend (Exciter Blend) ..... –100...+100	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter
Enpha (Emphatic Point) ..... 0...140	Spécifie la fréquence à mettre en évidence
LDly (Enhancer Dly L [msec]) .. 0.0...50.0ms	Temps de retard du canal gauche de l'Enhancer
RDly (Enhancer Dly R [msec]) 0.0...50.0ms	Temps de retard du canal droit de l'Enhancer
*Depth (Enhancer Depth) ..... 0...100	Détermine la profondeur d'application de l'Enhancer
EQTrim (EQ Trim) ..... 0...100	Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur à 2 bandes
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) –15.0...+15.0dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])–15.0...+15.0dB	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Exciter Blend
Ce paramètre détermine la profondeur (l'intensité) de l'Exciter. Des valeurs positives produisent un motif de fréquence (à mettre en évidence) différent de celui produit par des valeurs négatives.

: Emphatic Point
Ce paramètre spécifie la fréquence à mettre en évidence. Des valeurs élevées mettent des fréquences basses en évidence.

: Enhancer Dly L [msec], : Enhancer Dly R [msec]
Ces paramètres permettent de programmer un retard pour le canal gauche et droit de l'Enhancer. En choisissant des retards légèrement différents pour les deux canaux, vous rendrez le signal de sortie plus "stéréo", plus profond et plus large.

26: DY6: St.Decimator (Stereo Decimator)

Cet effet produit un son plutôt grossier qui rappelle un échantillonneur à bas prix utilisant une fréquence d'échantillonnage en conséquence. La fréquence d'échantillonnage et la résolution de bit sont réduites ici. Vous pourriez même simuler le souffle typique d'un échantillonneur.

LPF (Pre LPF) ..... Off, On	Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible
Fs (Sampling Frequency [Hz]) ...1.0k...44.1k	Détermine la fréquence d'échantillonnage
Bit (Resolution) ..... 4...24	Détermine la longueur en bits des données
Speed (LFO Frequency [Hz]) .0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth) ..... 0...100	Détermine la profondeur de la modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage
HiDamp (High Damp [%]) ..... 0...100	Degré d'atténuation des fréquences aiguës
Level (Output Level) ..... 0...100	Détermine le niveau de sortie
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Pre LPF
Si un échantillonneur à faible fréquence d'échantillonnage reçoit un son extrêmement aigu (inaudible), il risque de générer un souffle dont la hauteur n'a rien à voir avec le signal original. Réglez "Pre LPF" sur "**On**" pour éviter que ce type de souffle ne soit généré. Si vous réglez "Fs" sur environ **3kHz** et "LPF" sur "**Off**", vous obtenez une sonorité similaire à celle de la modulation bouclée (ring modulator).

: Resolution, : Output Level
Si vous choisissez une valeur plus basse pour le paramètre "Resolution", il y a risque de distorsion. Le volume risque également d'être modifié. Utilisez le paramètre "Level" pour régler le volume.

27: DY7: St.Paramtrc 4band EQ
(Stereo Parametric 4-Band EQ)

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes. Les bandes 1 et 4 peuvent avoir une égalisation en cloche ou en plateau.

Trim (Trim) ..... 0...100	Détermine le niveau d'entrée
B1Type (Band1 Type) ..... Peaking, ShelvL	Spécifie le type du filtre de la bande 1
B4Type (Band4 Type) ..... Peaking, ShelvH	Spécifie le type du filtre de la bande 4
Fc1 (Band1 Cutoff [Hz]) ..... 20...1.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 1
Q1 (Q) ..... 0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 1
G1 (Gain [dB]) ..... -18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la bande 1
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz]) ..... 50...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 2
Q2 (Q) ..... 0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 2
G2 (Gain [dB]) ..... -18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la bande 2
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz]) ..... 300...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 3
Q3 (Q) ..... 0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 3
G3 (Gain [dB]) ..... -18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la bande 3
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz]) ..... 500...20.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 4
Q4 (Q) ..... 0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 4
G4 (Gain [dB]) ..... -18.0...+18.0	Accentuation/atténuation de la bande 4
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Band1 Type, : Band4 Type
Spécifie le type du filtre pour les bandes 1 et 4.

Special Effect SE1 – SE4
Catégorie: Special Effect

28: SE1: St.Ring Modulator
(Stereo Ring Modulator)

Cet algorithme traite le signal original avec deux oscillateurs et produit un son métallique.

LPFLvl (Pre LPF) ..... 0...100	Spécifie l'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator
Fc (Fixed Frequency [Hz]) ..... 0...12.0kHz	Fréquence de l'oscillateur.
Speed (LFO Frequency [Hz]) .0.02...20.0Hz	Vitesse du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur
Depth (LFO Depth) ..... 0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Pre LPF
Ce paramètre spécifie le degré d'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator. Si le signal entrant est riche en harmoniques, il a tendance à brouiller l'effet. Dans ce cas, diminuez le volume des aigus avec ce paramètre.

: Fixed Frequency [Hz]
Ce paramètre détermine la fréquence (hauteur) de l'oscillateur.

29: SE2: Doppler

Cet effet simule l'effet "Doppler" (la hauteur du son change proportionnellement à son mouvement), effet bien connu des ambulances qui passent et dont la hauteur de la sirène diminue plus l'ambulance s'éloigne. Traitez un signal direct avec cet effet pour obtenir un Chorus insolite.

*Speed (LFO Frequency [Hz]) ..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Pitch (Pitch Depth) ..... 0...100	Variation de hauteur du son en mouvement
*Pan (Pan Depth) ..... -100...+100	Mouvement panoramique du signal
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Pitch Depth
L'effet Doppler signifie que la hauteur du signal augmente lorsque le signal s'approche et qu'elle diminue lorsque le signal s'éloigne. Ce paramètre sert à spécifier cette variation de hauteur.

: Pan Depth
Ce paramètre permet de déterminer la largeur de l'image stéréo du signal d'effet. Avec des valeurs élevées, le son semble venir et aller sur de longues distances. Lorsque les valeurs sont positives, le son va de gauche à droite; il ira de droite à gauche pour des valeurs négatives.

30: SE3: St.Analog Record
(Stereo Analog Record)

Cet effet simule le bruit provoqué par les griffes et la poussière sur les disques analogiques. Il reproduit également la modulation produite par un tourne-disque déformé.

RPM (Speed [RPM]) 33 1/3, 45, 78	Vitesse de rotation du "disque"
*Wah (Flutter) ..... 0...100	Détermine la profondeur de modulation
NsDens (Noise Density) ..... 0...100	Définit la densité du bruit
NsTone (Noise Tone) ..... 0...100	Détermine la tonalité du bruit
NsLvl (Noise Level) ..... 0...100	Règle le niveau de bruit
ClkLvl (Click Level) ..... 0...100	Détermine le volume du "clic"
EQTrim (EQ Trim) ..... 0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
Fc (Pre EQ Cutoff [Hz]) ..... 300...10.0kHz	Définit la fréquence centrale de l'égaliseur
Q (Q) ..... 0.5...10.0	Définit la largeur de bande de l'égaliseur
GLevel (Gain [dB]) ..... -18.0..+18.0	Règle le gain de l'égaliseur
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Wah (Flutter)
Ce paramètre vous permet de déterminer la profondeur de la modulation provoquée par un tourne-disque déformé.

: Click Level
Ce paramètre permet de régler le volume du "clic" qui se produit une fois lors de chaque rotation du tourne-disque. Cette simulation reproduit le bruit du disque ainsi que le bruit typique de la fin de la lecture du disque.

31: SE4: Talking Modulator

Cet effet confère au signal entrant un caractère plutôt insolite. Il a en effet tendance à rappeler vaguement une voix humaine. En modifiant le timbre avec un modulateur dynamique, vous obtenez un effet qui rappelle les instruments "parlants".

*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.00Hz	Détermine la vitesse du LFO
VTop (Voice Top) ..... A, I, U, E, O	Voyelle utilisée pour la plage supérieure
VCentr (Voice Center) ..... A, I, U, E, O	Voyelle utilisée pour la plage moyenne
VBotom (Voice Bottom) ..... A, I, U, E, O	Voyelle utilisée pour la plage supérieure
Formnt (Formant Shift) ..... -100...+100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
Reso (Resonance) ..... 0...100	Définit le niveau de résonance de l'effet vocal.
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Formant Shift
Ce paramètre permet de spécifier la fréquence sur laquelle agit l'effet. Si l'effet doit uniquement porter sur les fréquences aiguës,

il convient de choisir une valeur plutôt élevée. Pour traiter les fréquences graves, vous devez donc choisir une valeur relativement basse.

: Resonance
Ce paramètre spécifie l'intensité de la résonance appliquée au son vocal. Plus la valeur est élevée, plus le son aura "du caractère".

Effet d'insertion (2in2outx2), effet final

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion**, uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**2in2outx2**". Vous pouvez en outre assigner ces algorithmes à l'**effet final**.

Large size LS1 – LS7
Catégorie: Effets à calculs intensifs

32: LS1: St.Graphic 7band EQ
(Stereo Graphic 7band EQ)

Voici un égaliseur graphique stéréo à sept bandes. Le graphique à l'écran vous donne une idée de la réponse en fréquence programmée. Vous pouvez choisir un réglage de fréquence centrale pour chaque bande parmi 12 types selon le son voulu.

Type (Type)	1:Wide1, 2:Wide2, 3:Wide3, 4:HalfW1, 5:HalfW2, 6:HalfW3, 7:Low, 8:WideLo, 9:Mid, 10:WideM, 11:High, 12:WideHi	Sélection d'une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande
Trim (Trim)	0...100	Détermine le niveau d'entrée
B1 (Band1 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 1
B2 (Band2 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 2
B3 (Band3 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 3
B4 (Band4 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 4
B5 (Band5 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 5
B6 (Band6 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 6
B7 (Band7 [dB])	–18...+18	Accentuation/atténuation de la bande 7
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Type
Ce paramètre permet de choisir une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande.

33: LS2: St.Multiband Limiter
(Stereo Multiband Limiter)

Voici un limiteur multi-bandes stéréo.

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB])	–40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attack (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
LoOfst (Low Offset [dB])	–40...0dB	Atténuation des fréquences graves de déclenchement.
MdOfst (Mid Offset [dB])	–40...0dB	Atténuation des fréquences moyennes de déclenchement
HiOfst (High Offset [dB])	–40...0dB	Atténuation des fréquences aiguës de déclenchement
GLevel (Gain Adjust [dB])	-Inf, –38...+24dB	Accentuation/atténuation du niveau de sortie
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

34: LS3: Vocoder

Cet effet applique les caractéristiques du signal du canal droit (modulateur) au signal du canal gauche (porteur). Cet effet est souvent utilisé pour produire le son de divers instruments en utilisant une voix via un microphone pour le modulateur. Si vous utilisez des sons de percussion ou des effets spéciaux, vous obtiendrez un effet particulier. Des sons de cordes ou de guitare, riches en harmoniques, se prêtent bien au rôle de porteur.

Carri (L [Carrier] Trim)	0...100	Niveau d'entrée du canal gauche (porteur)
Modul (R [Modulator] Trim)	0...100	Niveau d'entrée du canal droit (modulateur)
Formnt (Formant Shift)	–2...+2	Détermine la hauteur de la fréquence pour l'effet Vocoder
Respo (Response)	0...100	Vitesse de la réaction à l'entrée du modulateur
NLevel (Noise Level)	0...100	Niveau du bruit blanc envoyé au porteur (Carrier)
LoGain (Low Gain [dB])	–12...+12	Niveau de sortie des graves du Vocoder
HiGain (High Gain [dB])	–12...+12	Niveau de sortie des aigus du Vocoder
HiMix (Modulator High Mix)	0...100	Niveau des aigus dans le signal du modulateur
Bal (Vocoder/Carrier)	Carrier, 1:99...99:1, Vocode	Balance entre la sortie du Vocoder et le signal porteur
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Formant Shift
En décalant le filtre du porteur (Carrier), vous pouvez régler la hauteur de la plage de fréquence touchée par l'effet Vocoder. Le timbre change de façon significative.

: Noise Level
Ce paramètre vous permet d'ajouter du bruit blanc (et des harmoniques) au signal du porteur (Carrier).

: Modulator High Mix
Ce paramètre détermine le niveau de sortie de l'aigu du signal du canal droit (modulateur). S'il s'agit d'une voix humaine, il rend les paroles plus intelligibles.

: Vocoder/Carrier, : Wet/Dry
Le paramètre "Vocoder/Carrier" détermine la balance entre le signal du Vocoder et celui du canal gauche (porteur). Le paramètre "Wet/Dry" règle la balance entre le signal d'effet et le signal direct.
Si vous souhaitez modifier l'intensité de l'effet Vocoder, sélectionnez "**Wet**" pour "Wet/Dry" et réglez la balance avec le paramètre "Vocoder/Carrier".

35: LS4: St.Pitch Shifter
(Stereo Pitch Shifter)

Voici un transposeur stéréo. La transposition des canaux gauche et droit peut être opposée.

Mode (Mode)	Slow, Medium, Fast	Sélection du mode Pitch Shifter
L/R (L/R Pitch)	Normal, Up/Dwn	Spécifie si la transposition des canaux gauche et droit est ou non opposée
*Pitch (Pitch Shift [1/2tone])	–24...+24	Transposition par pas de demi-tons
Fine (Fine [cent])	–100...+100c	Règle l'intervalle Pitch Shift par cents
LDly (Lch Delay [msec])	0...1000ms	Temps de retard du canal gauche
RDly (Rch Delay [msec])	0...1000ms	Temps de retard du canal droit
FPoint (Feedback Position)	Pre, Post	Détermine la position de réinjection
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
Spread (Spread)	–100...+100	Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: L/R Pitch
Lorsque vous sélectionnez "**Up/Down**" pour ce paramètre, le signal du canal droit est inversé (transposé vers le haut ou vers le bas). Ainsi, lorsque "Pitch Shift" est positif, le canal droit est transposé vers le bas par rapport au signal original. Vous pouvez utiliser une pédale d'expression, etc pour piloter la transposition du canal gauche.

36: LS5: Early Reflections L

Les réflexions premières de cet algorithme peuvent être deux fois plus longues que celles de l'effet équivalent ne nécessitant pas autant de calculs.

Type (Type) ..... Sharp, Loose, Modula, Revers	Courbe de chute des réflexions premières
Time (ER Time [msec]) ..... 10...1600ms	Durée des réflexions premières
PreDly (Pre Delay [msec]) ..... 0...200ms	Retard entre le signal original et les premières réflexions
EQTrim (EQ Trim) ..... 0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur appliqué au signal d'effet
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) .... -15.0...+15.0	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) ... -15.0...+15.0	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

37: LS6: Rotary Speaker

Cet effet simule les hauts-parleurs rotatifs et l'effet est rendu plus réaliste encore par une simulation distincte du rotor des graves et du pavillon des aigus. De plus, cet effet permet de "modifier" l'emplacement des micros virtuels captant le son.

ODSW (OverDrive SW) ..... Off, On	Active/coupe la distorsion
DGain (OverDrive Gain) ..... 0...100	Intensité de la distorsion
DLevel (OverDrive Level) ..... 0...100	Niveau de la distorsion
DTone (OverDrive Tone) ..... 0...15	Timbre de la distorsion
SPsim (Speaker Simulator) ..... Off, On	Active/coupe la simulation de haut-parleur
Mode (Mode Switch) ..... Rotate, Stop	Active/coupe la rotation
Speed (Speed Switch) ..... Slow, Fast	Sélection de la vitesse lente ou rapide
HrnAcc (Horn Acceleration) ..... 0...100	Vitesse de transition pour l'aigu (rotation du pavillon)
Horn (Horn Ratio) ..... Stop, 0.50...2.00	Spécifie la vitesse de rotation pour l'aigu (pavillon) La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation
RotAcc (Rotor Acceleration) ..... 0...100	Vitesse de transition pour le grave (rotation du rotor)
Rotor (Rotor Ratio) ..... Stop, 0.50...2.00	Spécifie la vitesse de rotation pour le grave La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation
HRBal (Horn/Rotor Balance) ..... Rotor, 1...99, Horn	Balance de volume entre les aiguës et les graves
MicDst (Mic Distance) ..... 0...100	Distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif
Spread (Mic Spread) ..... 0...100	Angle des micros gauche et droit
Mix (Wet/Dry) ..... Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Horn Acceleration, : Rotor Acceleration

Sur un haut-parleur rotatif réel, la vitesse de rotation change progressivement lorsque vous optez pour l'autre vitesse. Les paramètres "HrnAcc" et "RotAcc" déterminent la vitesse de transition (d'accélération ou de décélération) de la rotation du pavillon et du rotor.

: Mic Distance, : Mic Spread

Simulation de placement de micros stéréo.

38: LS7: Center Canceller

Quand vous appliquez cet effet à un signal stéréo, tous les signaux se trouvant au centre de l'image (chant, guitare solo, etc.) sont supprimés par une inversion de phase. Vous pouvez même modifier la hauteur.

Pitch (Pitch) ..... -12...0...+12	Transposition par pas de demi-tons
Adjust (Adjust) ..... L50...CNT...R50	Choix de l'emplacement stéréo supprimé
Himix (Center Hi mix) ..... 0...100	Quantité de mélange des fréquences aiguës dans le signal situé au centre (c.-à-d. l'intensité de suppression de ces fréquences)
Lomix (Center Lo mix) ..... 0...100	Quantité de mélange des fréquences graves dans le signal situé au centre

Effet d'insertion (1in2outx2)

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion**, uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in2outx2**".

Les algorithmes GT1~VO2 sont des multi-effets pour guitare, basse et chant. Ils contiennent chacun jusqu'à cinq blocs d'effet connectés en série.

Exemple

Numéro d'algorithme: Numéro de catégorie: Nom d'algorithme [Nom des effets dans la chaîne]

39: GT1: Guitar Multi1 [Dist, NR, Cho/Fl, S.Dly]

Vous trouverez plus loin un schéma illustrant la structure de ces multi-effets.

Voyez la description des paramètres d'effets ci-après dans la section "Blocs d'effet des multi-algorithmes GT1~VO2 et leurs paramètres".

GT1~GT6

Catégorie: Multi-effets pour guitare

39: GT1: Guitar Multi1 [Dist, NR, Cho/Fl, S.Dly]

40: GT2: Guitar Multi2 [Wah, Dist, NR, Delay]

41: GT3: Guitar Multi3 [Dist, NR, AmpSim, CabRes, Delay]

42: GT4: Guitar Multi4 [Comp, P4EQ, AmpSim, Cho/Fl, S.Dly]

43: GT5: Guitar Multi5 [Wah, Comp, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

44: GT6: Guitar Multi6 [Comp, P4EQ, Pitch, Delay]

AS1~AS3

Catégorie: Simulation d'ampli de guitare

45: AS1: Amp Simulator1 [NR, AmpSim, CabRes, Cho/Fl, S.Dly]

46: AS2: Amp Simulator2 [NR, AmpSim, CabRes, Treml, Delay]

47: AS3: Amp Simulator3 [NR, AmpSim, CabRes, Phaser, Delay]

PA1
Catégorie: Simulation de préampli

48: PA1: Pre Amp Simulator
[Dist, NR, Tone, AmpSim]

EB1~EB3
Catégorie: Multi-effets pour Basse

49: EB1: Bass Multi1
[Comp, Exctr, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

50: EB2: Bass Multi2
[Dist, NR, Filter, Delay]

51: EB3: Bass Multi3
[Comp, P4EQ, Gate]

MS1
Catégorie: Simulation de microphone

52: MS1: Mic Multi
[CabRes, MicSim, Comp]

VO1~VO2
Catégorie: Multi-effets pour le chant

53: VO1: Vocal Multi1
[Comp, Exctr, Pitch, S.Dly]

54: VO2: Vocal Multi2
[NR, DeEss, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

Blocs d'effet des multi-algorithmes GT1~VO2 et leurs paramètres

Les blocs d'effet des multi-algorithmes proposent les paramètres suivants.

Dist (distorsion)
Ce paramètre permet d'ajouter de la distorsion au signal.

Type (DriveType)	Tube, Crunch, Scream, HotBox, Higain, Valve, Crush, Scoop, Fuzz	Définit le type de distorsion
Drive (Drive)	1...100	Intensité de la distorsion
Treble (Treble)	−15.0...+15.0	Niveau des aigus
Level (Level)	0...100	Détermine le niveau de sortie

NR (élimination de bruit)
Ce paramètre permet d'éliminer le bruit/bourdonnement.

Thrsh (Threshold)	−40.0...−1.0	Niveau en-dessous duquel l'élimination de bruit est activée

Comp (compresseur/limiteur)

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrshl (Threshold [dB])	−40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attck (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
GLevel (Gain Adjust [dB])	−Inf, −38...+24dB	Correction de niveau du compresseur

P4EQ (égaliseur paramétrique à 4 bandes)

Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 1
G1 (Gain [dB])	−18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 1
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	50...5.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 2
G2 (Gain [dB])	−18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 2
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 3
G3 (Gain [dB])	−18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 3
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 4
G4 (Gain [dB])	−18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 4
Trim	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique

Exctr (Exciter)

Blend (Exciter Blend)	−100...+100	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter
Empha (Emphatic Point)	0...140	Fréquence qui est accentuée
EQ Trim	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	−15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	−15...+15dB	Niveau des aigus

Wah
Cet effet Wah stéréo peut être piloté avec une pédale d'expression ou de manière automatique (avec un LFO).

FcBtm (Frequency Bottom)	0...100	Spécifie la limite inférieure de la fréquence centrale de l'effet wah
FcTop (Frequency Top)	0...100	Spécifie la limite supérieure de la fréquence centrale de l'effet wah
*Mode (Sweep Mode)	Auto, Pedal	Spécifie le modulateur: LFO ou pédale d'expression
LFOlvl (LFO Level)	0...100	Niveau du LFO ajouté au signal de pilotage
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Reso (Resonance)	0...100	Définit le degré de résonance
LPF (LPF)	Off, On	Active/coupe le filtre passe-bas de l'effet wah

:Mode
Si vous voulez piloter l'effet Wah avec une pédale d'expression, choisissez le réglage "**Pedal**" (→p.102).

Filter
Il s'agit d'un filtre à résonance dont vous pouvez modifier la fréquence centrale avec une enveloppe.

Type (Filter Type)	LPF, BPF, HPF	Spécifie le type de filtre
Sens (Sensitivity)	0...100	Spécifie la sensibilité
Attack (Attack)	1...100	Détermine le niveau d'attaque
Manual (Manual)	0...100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
Reso (Resonance)	0...100	Définit le degré de résonance
Polrty (Polarity)	+, −	Polarité (direction du filtre)

AmpSim (simulation d'amplificateur)

Cet effet permet de simuler les caractéristiques acoustiques d'un amplificateur de guitare. Utilisez cet effet si vous connectez directement votre guitare au D16, cela vous permettra d'obtenir un timbre un peu moins "stérile".

Type (Amplifier Type)	AMP1...5	Choix du type d'ampli de guitare

CabRes (résonance d'enceinte)

Cet effet permet de simuler la résonance de l'enceinte d'un ampli de guitare.

Tout comme "AmpSimulator", cet effet permet d'obtenir un son plus naturel quand vous connectez directement une guitare au D16.

Type (Cabinet Type)	1 × 8, 1 × 10, 1 × 12, 2 × 12, 4 × 10, 4 × 12	Choix du type d'enceinte
Depth	0...100	Intensité de l'effet

Tone

Cet effet permet de simuler les réglages de timbre d'un ampli de guitare. Vous pouvez en outre spécifier le caractère des "lampes".

Bass (Bass)	0...100	Niveau des graves
Middle (Middle)	0...100	Niveau des médiums
Treble (Treble)	0...100	Niveau des aigus
Tube (Tube Type)	SS, 1...99, Tube	Spécifie le son à lampes (ou "SS"- à transistors)

Gate

Thrshl (Threshold)	0...127	Niveau à partir duquel le Gate s'ouvre
Attack (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
Respo (Response)	1...100	Réponse du Gate aux changements de niveau

DeEss (Deesser)

Utilisez cet effet pour adoucir les sifflantes dans le chant.

Sense (Sensitivity)	0...100	Spécifie la sensibilité
Fc (Side Band EQ fc)	500...20.0kHz	Fréquence centrale de l'égaliseur de déclenchement
Q (Side Band EQ Q)	0.5...10	Largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement
Gain (Side Band EQ Gain)	–15...+15dB	Accentuation/atténuation de l'égaliseur pour le signal de déclenchement
Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrsh (Threshold [dB])	–40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attck (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
Level (Gain Adjust [dB])	–Inf, –38...+24dB	Spécifie le niveau de sortie

Cho/Fl (Chorus/Flanger)

Cet effet module la hauteur du signal traité et permet d'obtenir un son plus rempli. "DTime" permet d'ajouter du retard au signal de modulation et même changer la nature de l'effet.

DTime (Delay Time)	0.0...50.0ms	Temps de retard
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Speed (LFO Frequency)	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
Trim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	–15...+15dB	Niveau des aigus
Mode (Output Mode)	Normal, Invert	Phase du canal droit de Chorus/Flanger
Mix (Wet/Dry)	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

:Output Mode

Avec "**Invert**", la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son.

Treml (Tremolo)

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape)	–100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
*Speed(LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

Phaser

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Speed(LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Manual (Manual)	0...100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Reso (Resonance)	–100...+100	Définit le degré de résonance
Mix (Wet/Dry)	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance de l'effet Phaser

Delay

Cet effet génère des répétitions (des copies retardées) du signal d'entrée. Cet effet comporte une entrée mono et une sortie stéréo.

DTime (Delay Time)	0...680ms	Temps de retard
Fdback (FeedBack)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp)	0...100	Atténuation des aigus dans le signal de réinjection
LoDamp (Low Damp)	0...100	Atténuation des graves dans le signal de réinjection
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

S.Dly (Stereo Delay)

Il s'agit d'une autre variante d'effet "Delay". Vous pouvez appliquer cet effet à deux signaux d'entrée différents.

Pitch (Pitch Shifter)

Cet effet change la hauteur du signal d'entrée. Vous avez le choix parmi 3 types: Fast (réaction rapide), Medium et Slow (plus grande fidélité). En vous servant du Delay, vous pouvez même créer des effets dont la hauteur monte ou descend progressivement.

Mode (Mode)	Slow, Medium, Fast	Détermine le mode Pitch Shifter
*Pitch (Pitch Shift [1/2tone])	–24...+24	Transposition par pas de demi-tons
Fine (Fine [cent])	–100...+100c	Règle l'intervalle Pitch Shift par cents
DTime (Delay Time [msec])	0...500ms	Temps de retard
FbSel (Feedback Position Select)	Pre, Post	Détermine la position de réinjection
Fdback (Feedback)	–100...+100	Détermine le degré de réinjection
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Equilibre entre le signal sec et le signal d'effet

: Mode

Ce paramètre vous permet de faire un compromis entre la réponse et la qualité. En mode "**Slow**", la qualité du signal transposé est semblable à celle du signal original. En mode "**Fast**", le Pitch Shifter devient plus rapide mais perd sur le plan de la qualité. "**Medium**" se situe entre ces deux extrêmes. Si l'intervalle désiré n'est pas très grand, vous pouvez sélectionner le mode "**Fast**". Pour des transpositions plus importantes, vous avez intérêt à choisir "**Slow**".

: Feedback Position Select, : Feedback

Lorsque "Feedback Position" est sur "**Pre**", le signal transposé est reinjecté à l'effet. Si vous sélectionnez une valeur élevée pour le

paramètre "Fdback", la hauteur monte (ou baisse) de plus en plus lors de chaque répétition du Feedback.
Si "Feedback Position" est sur "**Post**", le signal n'est pas renvoyé au Pitch Shifter. Même si vous spécifiez une valeur plus élevée pour le paramètre "Fdback", le son transposé sera répété à la même hauteur.

MicSim (Simulation de microphone)

Grâce au simulateur de microphone, vous pouvez donner l'impression que vos enregistrements réalisés avec de simples microphones dynamiques ont été captés avec des micros à condensateur/à lampes (des micros nettement plus coûteux).

InMic (Input Mic Type)	Vo.Dy, Mlt.Dy	Spécifiez ici le type de micro utilisé pour l'enregistrement
OutMic (Output Mic Type)	Vnt.Dy, Mlt.Cn, Pc.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tb, BDr.Dy	Choisissez le caractère du micro souhaité (micro simulé)
Set (Setting)	Close, On, Off, Far	Distance entre le micro et la source de son
Trim (Trim)	0...100	Réglage de niveau

: Input Mic Type

Vo.Dy Un microphone dynamique utilisé très fréquemment pour le chant en raison de la présence de son signal et de sa quasi-immunité contre le Larsen ou les plosives.
Mlt.Dy Un microphone dynamique adapté à presque tous les signaux (instruments, chant, etc.), offrant une clarté remarquable et une bonne définition.

: Output Mic Type

Vnt.Dy Un microphone dynamique "classique" produisant un son particulièrement chaud et plein. Convient particulièrement pour le chant.
Mlt.Cn Simulation d'un microphone à condensateur "All-Round" offrant un spectre de fréquences très large. Ce type convient pour la plupart des instruments.
Pc.Cn Simulation d'un microphone à condensateur de taille réduite idéal pour la prise de son de batterie et de guitare acoustique en raison de la clarté des aigus.
Whale Simulation d'un microphone dynamique de son très clair et de bonne réponse en fréquence. Convient parfaitement pour la batterie.
Vo.Cn Simulation d'un microphone dynamique "officiel" de studio destiné au chant, aux instruments acoustiques et à la parole.
Vo.Tb Simulation d'un micro à lampes du type utilisé pour le chant dans pratiquement tous les studios d'enregistrement.
BDr.Dy Simulation d'un micro dynamique assez grand, utilisé principalement pour la prise de son de la grosse caisse. Ce type de micro permet même de simuler la pression d'air rencontrée lors de prise de son en "Close Miking".

: Set

Ce paramètre sert à régler l'emplacement du microphone simulé. Les réglages "**Close**" et "**On**" fournissent une réponse des graves plus étendue (en raison de la proximité de la source sonore). Selon les cas, vous devrez réduire un peu le niveau avec "Trim".

Effet d'insertion (1in1outx4)

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion** uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outx4**".
Vous pouvez donc assigner des effets différents à quatre pistes.

Les algorithmes **MM1~MM33** contiennent deux effets mono connectés en série.

Exemple

Numéro d'algorithme: Numéro de catégorie: Nom d'algorithme [Nom des effets dans la chaîne]

55: MM1: P4EQ – Exciter [P4EQ Excit1]

La construction des multi-effets est décrite ci-dessous.

Vous trouverez une description des paramètres disponibles dans la section "MM1~33: Multi-algorithmes et leurs paramètres".

55: MM1: P4EQ – Exciter [P4EQ, Excit1]

56: MM2: P4EQ – Wah [P4EQ, Wah]

57: MM3: P4EQ – Cho/Flng [P4EQ, ChFl1]

58: MM4: P4EQ – Phaser [P4EQ, Phaser]

59: MM5: P4EQ – Mt.Delay [P4EQ, Mt.Dly]

60: MM6: Comp – Wah [Comp2, Wah]

61: MM7: Comp – AmpSim [Comp2, AmpSim]

62: MM8: Comp – OD/HiG [Comp1, ODHiG]

63: MM9: Comp – P4EQ [Comp1, P4EQ]

64: MM10: Comp – Cho/Flng [Comp2, ChFl1]

65: MM11: Comp – Phaser [Comp2, Phaser]

66: MM12: Comp – Mt.Delay [Comp2, Mt.Dly]

67: MM13: Exciter – Comp [Excit2, Comp1]

68: MM14: Exciter – Limiter [Excit2, Limitr]

69: MM15: Exciter – Cho/Flng
[Excit2, ChFl1]

70: MM16: Exciter – Phaser
[Excit2, Phaser]

71: MM17: Exciter – Mt.Delay
[Excit2, Mt.Dly]

72: MM18: Limiter – P4EQ
[Limitr, P4EQ]

73: MM19: Limiter – Cho/Flng
[Limitr, ChFl2]

74: MM20: Limiter – Phaser
[Limitr, Phaser]

75: MM21: Limiter – Mt.Delay
[Limitr, Mt.Dly]

76: MM22: OD/HiG – Cho/Flng
[OD/HiG, ChFl1]

77: MM23: OD/HiG – Phaser
[OD/HiG, Phaser]

78: MM24: OD/HiG – Mt.Delay
[OD/HiG, Mt.Dly]

79: MM25: OD/HiG – AmpSim
[OD/HiG, AmpSim]

80: MM26: Wah – AmpSim
[Wah, AmpSim]

81: MM27: Decimator – AmpSim
[Decima, AmpSim]

82: MM28: Decimator – Comp
[Decima, Comp1]

83: MM29: Cho/Flng – Mt.Delay
[ChFl2, Mt.Dly]

84: MM30: Phaser – Cho/Flng
[Phaser, ChFl2]

85: MM31: AmpSim – Tremolo
[AmpSim, Treml]

86: MM32: Reverb – Gate
[Reverb, Gate]

87: MM33: MicSim - Limiter
[MicSim, Limitr]

MM1~33: Multi-algorithmes et leurs paramètres

Voyons à présent les paramètres des multi-algorithmes ci-dessus.

P4EQ (Egaliseur paramétrique à 4 bandes)

Trim (Trim)....0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique
Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])....20...1.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 1
Q1 (Q)....0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 1
G1 (Gain [dB])....-18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 1
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])....50...5.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 2
Q2 (Q)....0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 2
G2 (Gain [dB])....-18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 2
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])....300...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 3
Q3 (Q)....0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 3
G3 (Gain [dB])....-18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 3
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])....500...20.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 4
Q4 (Q)....0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 4
Gain4 (Gain [dB])....-18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 4

Excit1 (Exciter1)

Blend (Exciter Blend)....-100...+100	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter
Empha (Emphatic Point)....0...140	Fréquence qui est accentuée

Excit2 (Exciter2)

Identique à Exciter 1, mais offre un LPF & HPF à l'entrée de l'Exciter.

Blend (Exciter Blend)....-100...+100	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter
Empha (Emphatic Point)....0...140	Fréquence qui est accentuée
Trim (EQ Trim)....0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])....-15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])....-15...+15dB	Niveau des aigus

Wah (Wah/Auto Wah)

FcBtm (Frequency Bottom)....0...100	Limite inférieure de la bande de fréquence de l'effet Wah
FcTop (Frequency Top)....0...100	Limite supérieure de la bande de fréquence de l'effet Wah
*Mode (Sweep Mode)....Auto, Pedal, LFO	Pilotage de l'effet Wah: automatique, LFO ou pédale d'expression
*Speed (LFO Frequency [Hz])..0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
Reso (Resonance)....0...100	Définit le degré de résonance
LPF (LPF)....Off, On	Activation/désactivation du filtre passe-bas de l'effet Wah

:Mode
Choisissez "**Pedal**" si vous voulez piloter l'effet Wah avec une pédale d'expression.

Comp1 (Compresseur1)

Sense (Sensitivity)....1...100	Spécifie la sensibilité
Attack (Attack)....1...100	Détermine le niveau d'attaque
Level (Output Level)....0...100	Détermine le niveau de sortie du compresseur

Comp2 (Compresseur 2)

Identique à Comp1, mais offre un LPF & HPF à l'entrée.

Sense (Sensitivity)....1...100	Spécifie la sensibilité
Attack (Attack)....1...100	Détermine le niveau d'attaque

Level (Output Level)	0...100	Détermine le niveau de sortie du compresseur
Trim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
HEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15dB	Niveau des graves
LEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15dB	Niveau des aigus

Limitr (Limiter)

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Spécifie l'intensité du limiteur
Thrsh (Threshold [dB])	-40...0dB	Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal
Attck (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
GLevel (Gain Adjust [dB])	-Inf, -38...+24dB	Correction de niveau du limiteur

AmpSim (Simulation d'amplificateur)

Type (Amplifier Type)	SS, EL84, 6L6	Choix du type d'ampli de guitare

MicSim (Simulation de microphone)

Voyez la p.99.

Decima (Decimator)

LPF (Pre LPF)	Off, On	Permet de spécifier si le bruit typique produit par de la réduction de fréquence d'échantillonnage est audible ou non
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des fréquences aiguës
Fs(Sampling Frequency [Hz])	1.00k...44.1k	Détermine la fréquence d'échantillonnage
Bit (Resolution)	4...24	Détermine la longueur en bits des données
Level (Output Level)	0...100	Niveau de sortie du Decimator

ODHiG (Overdrive/High Gain)

Mode (Drive Mode)	Overdrive, Hi-Gain	Choix du mode Overdrive ou Hyper-Gain (forte distorsion)
*Drive (Drive)	1...100	Intensité de la distorsion
Level (Output Level)	0...50	Niveau de sortie de l'Overdrive
LoFc (Low Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	Fréquence limite des graves (en plateau).
LoG (Gain [dB])	-18...+18dB	Niveau des graves
Md1Fc (Mid1 Cutoff [Hz])	300...10.0kHz	Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)
Md1Q (Q)	0.5...10.0	Largeur de bande de Mid/High EQ 1
Md1G (Gain [dB])	-18...+18dB	Niveau de la bande Mid/High EQ 1
Md2Fc (Mid2 Cutoff [Hz])	500...20.0kHz	Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)
Md2Q (Q)	0.5...10.0	Largeur de bande de Mid/High EQ 2
Md2G (Gain [dB])	-18...+18dB	Niveau de la bande Mid/High EQ 2

ChFl1 (Chorus/Flanger)

DTime (Delay Time [msec])	0.0...50.0ms	Temps de retard
*Speed (Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Fdback (Feedback)	-100...+100	Détermine le degré de réinjection
Mix (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance de l'effet Chorus/Flanger

ChFl2 (Chorus/Flanger2)

DTime (Delay Time [msec])	0.0...50.0ms	Temps de retard
*Speed (Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Fdback (Feedback)	-100...+100	Détermine le degré de réinjection
Trim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15dB	Niveau des aigus
Mix (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance de l'effet Chorus/Flanger

Phaser

*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	Forme d'onde du LFO
Manual (Manual)	0...100	Détermine la fréquence traitée par l'effet
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
Reso (Resonance)	-100...+100	Définit le degré de résonance
Mix (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Balance de l'effet Phaser

Treml (Tremolo)

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Forme d'onde du LFO
Shape (LFO Shape)	-100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	Détermine la vitesse du LFO
*Depth (Depth)	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO

Mt.Dly (Multitap-Delay)

T1time (Tap1 Time [msec])	0...680ms	Temps de retard de Tap1
T1lvl (Tap1 Level)	0...100	Niveau de sortie de Tap1
T2time (Tap2 Time [msec])	0...680ms	Temps de retard de Tap2
Fback (Feedback)	-100...+100	Degré de réinjection de Tap2
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance de l'effet Multitap-Delay
HiDamp (High Damp [%])	0...100	Degré d'atténuation des aigus

Reverb (Mono Reverb)

Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0sec	Détermine le temps de réverbération
HiDamp (High Damp [%])	0...100%	Degré d'atténuation des aigus
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200msec	Retard du signal de réverbération et du signal de déclenchement du Gate
EQTrim (EQ Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15dB	Niveau des graves
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15dB	Niveau des aigus
RevBal (Reverb Balance)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance de l'effet de réverbération

Gate

Contrl (Input Reverb Mix)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance entre le signal original et le signal de réverbération pour le déclenchement du Gate
Thrshl (Threshold)	0...100	Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué
Polrty (Polarity)	+, -	Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé
Attack (Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement

Le Gate de 86:MM32: Reverb-Gate influence le signal d'effet (c.-à.-d. le signal de réverbération).
Cela signifie que le commutateur de l'effet Gate est lié à l'effet de réverbération et ne peut être activé/désactivé que s'il y a un signal de réverbération.

Effet d'insertion (1in1outx8)

Vous pouvez choisir ces algorithmes pour un **effet d'insertion** uniquement si vous avez réglé "SelectEffType" sur "**1in1outx8**".
Vous pouvez traiter le son de huit canaux/pistes avec des effets différents.

Les algorithmes **MN1~MN11** sont mono.

Les algorithmes "**1in1outx8**" n'offrent pas le pilotage en temps réel via une pédale d'expression, etc.

88: MN1: OverDrive/HighGain

Offre les mêmes paramètres que ODHIG.

89: MN2: Compressor2

Offre les mêmes paramètres que Comp2.

90: MN3: Limiter

Offre les mêmes paramètres que Comp2.

91: MN4: Gate

Thrshl (Threshold)	0...100	Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué
Polrty ([G] Polarity)	+, –	Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé
Attack ([G] Attack)	1...100	Détermine le temps d'attaque
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement

92: MN5: Exciter2

Offre les mêmes paramètres que Excit2.

93: MN6: Parametric 4band EQ

Trim (Trim)	0...100	Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique
Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 1
G1 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 1
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	300...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 2
G2 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 2
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 3
G3 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 3
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.0kHz	Détermine la fréquence centrale de la bande 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Détermine la largeur de la bande 4
G4 (Gain [dB])	–18...+18dB	Accentuation/atténuation de la bande 4

94: MN7: Amp Simulator

Type (Amplifier Type)	AMP1...5	Choix du type d'ampli de guitare

95: MN8: Multitap Delay

Offre les mêmes paramètres que Mt.Dly.

96: MN9: Chorus/Flanger2

Offre les mêmes paramètres que ChFl2.

97: MN10: Phaser

Offre les mêmes paramètres que Phaser.

98: MN11: Expander

Cet effet permet de rendre le signal plus compact et d'améliorer la plage dynamique tout en rehaussant le niveau des signaux en-dessous du seuil défini.

Thrshl (Threshold)	0...127	Détermine le niveau à partir duquel l'effet est appliqué
Ratio (Ratio)	1.0:1...inf:1	Taux de compression
Attack (Attack)	1...100	Taux d'attaque (vitesse)
Relse (Release)	1...100	Détermine le temps d'étouffement
Respo (Response)	1...100	Réponse de l'effet aux changements du signal d'entrée

Pilotage en temps réel des effets

Cntrl (Control)

Dans certains cas, vous pouvez choisir le paramètre d'effet que vous voulez piloter. Le pilotage de l'effet peut être effectué avec une pédale d'expression en option ou via MIDI. Vous pouvez programmer la plage de réglage pour le pilotage du paramètre en question.

Param (Parameter)	***	Paramètre à piloter
Max	***	Valeur maximum pouvant être choisie avec la source de pilotage choisie
Min	***	Valeur minimum pouvant être choisie avec la source de pilotage choisie

: Param

Choisissez ici le paramètre que vous voulez piloter. Les possibilités sont fonction de l'algorithme choisi.
Exemple: Pour "**Cho/Fl-Depth**", vous pouvez utiliser "Param" afin de piloter le paramètre "**Depth**" de l'effet Chorus/Flanger. Si vous choisissez "**Off**", vous ne pourrez pas piloter de paramètre.

: Max, : Min

Ces paramètres servent à définir la limite supérieure et la limite inférieure de la plage de réglage assignée à la source de pilotage choisie. Si "Max" est plus petit que "Min", la fonction de la source de pilotage est inversée (dans ce cas, une valeur de pilotage plus basse = une valeur de paramètre plus élevée). La plage de réglage disponible dépend du choix du paramètre à piloter. Si vous avez réglé "Param" sur "**Off**" ou "**Wah**", "Max" et "Min" ne sont pas affichés.

Utilisation d'une pédale d'expression comme pédale WahWah

① Voyez la section "Contrôle d'un effet avec un dispositif externe" (→p.33) et réglez le paramètre "Device", etc. comme bon vous semble. Choisissez un algorithme offrant un effet Wah.
② Appuyez sur l'"(icône d'effet)" de "**Ctrl**" et réglez "Param" sur "**Wah**".
③ Appuyez sur l'"(icône d'effet)" de "**Wah**" et réglez "Mode" sur "**Pedal**".

Appendices

En cas de problème

Pas de son!

☐ Le D16 et les autres appareils sont-ils sous tension (→p.12)?

Les signaux des pistes sont inaudibles

☐ Le curseur [MASTER] ou la commande [PHONES] du D16 est-il/elle sur le minimum?

☐ Les niveaux de volume de canal sont-ils coupés? Si vous avez séparé deux canaux accouplés ou que vous chargez une scène, les niveaux de volume peuvent ne pas correspondre aux positions des curseurs.
→ Pour rétablir la correspondance entre les niveaux et les curseurs, montez et abaissez les curseurs. Réglez ensuite la balance comme bon vous semble.

☐ Avez-vous réglé le bouton [TRACK STATUS] en question sur **MUTE** (→p.87)?

☐ Avez-vous activé la fonction Solo (→p.85)?

☐ Si, lorsque vous effectuez une correction automatique (Auto Punch), vous n'entendez pas les signaux des pistes ([TRACK STATUS]= **REC**) avant et après l'extrait d'enregistrement défini, vérifiez si vous n'avez pas **activé** le paramètre "AutoIn" de la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.86).

Le son d'entrée est inaudible ou trop bas

☐ Avez-vous assigné le signal d'entrée en question à un canal du mélangeur?
→ Appelez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16" et assignez l'entrée à un canal du mélangeur (→p.16).

☐ Assurez-vous que le D16 reçoit bien un signal d'entrée.
→ Choisissez la page onglet [METER/TRACK VIEW] et réglez "SelectDisplay" sur "**PostFdr**". Si l'affichage de niveau du canal en question ne réagit pas, cela signifie que le D16 ne reçoit pas de signal.
Augmentez le niveau des curseurs [CHANNEL] et [MASTER]. Si l'affichage de niveau ne bouge toujours pas, alors aucun signal n'est reçu.

☐ Les réglages d'écoute (Monitor) sont-ils corrects?
→ Passez à la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" et choisissez le signal que vous voulez écouter. (En règle générale, vous **activerez** "MasterLR"). Si vous **activez** "Rhythm" ou "Cue", vous devrez augmenter les niveaux correspondants (→p.85).

☐ Avez-vous réglé le bouton [TRACK STATUS] sur **REC** ou **INPUT** (→p.87)?

☐ Avez-vous réglé la commande [TRIM] sur une valeur appropriée?

☐ Si le signal d'entrée d'une piste dont vous avez réglé [TRACK STATUS] sur **REC** n'est plus audible pendant la reproduction, vérifiez si vous n'avez pas **désactivé** le paramètre "AutoIn" de la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.86).

☐ Si vous avez choisi "Cue" comme signal d'écoute, avez-vous réglé le signal à un niveau suffisant?
→ Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor", appuyez sur le bouton "Level" et réglez le niveau d'écoute Cue (→p.85).

☐ Dans certains cas, le signal de l'entrée numérique pourrait être inaudible pendant environ 2~3 secondes. Cela est généralement dû à une conversion de la fréquence d'échantillonnage du signal de source (de 48kHz à 44,1kHz, par ex.). Le convertisseur interne doit donc s'adapter à ce changement – ce qui prend quelques secondes. Patience donc!

☐ Utilisez-vous un format numérique qui n'est pas reconnu?
→ Branchez un instrument ou un appareil audio numérique qui supporte les formats CP-1201 ou S/P DIF.

Pas de signal présent à la borne [AUX OUT]

"L'effet externe est inaudible ([AUX OUT])" (→p.105)

Le motif rythmique est inaudible

(→p.105)

Le curseur ou l'égalisation d'un canal ne fonctionnent pas

Le mouvement des curseurs ne produit pas de changement

☐ Pendant la reproduction, les curseurs des canaux dont vous avez réglé le bouton [TRACK STATUS] sur **REC** ne fonctionnent pas.
Pour ces canaux, c'est la valeur nominale qui est utilisée, car cela permet de contrôler avec une plus grande fiabilité le signal enregistré.
→ Pour pouvoir changer le niveau de canal avec le curseur, réglez le bouton [TRACK STATUS] correspondant sur **PLAY**.

☐ Dans le cas des canaux accouplés (1~8), seul le curseur gauche est assigné à la paire. C'est avec ce curseur que vous réglez le niveau des deux canaux.
Dans ce cas, le curseur du canal pair ne joue aucun rôle.

☐ Si vous avez séparé deux canaux accouplés ou que vous chargez une scène, les niveaux de volume peuvent ne pas correspondre aux positions des curseurs.
→ Pour rétablir la correspondance entre les niveaux et les curseurs, montez et abaissez les curseurs. Réglez ensuite la balance comme bon vous semble.

L'égalisation (EQ) ne fonctionne pas

☐ Pour les signaux d'entrée, vous pouvez uniquement appliquer l'égalisation "InEQ". Les paramètres d'égalisation de canal ne sont donc pas disponibles.
→ Passez à la page onglet [INPUT] "InEq1–4" ou "InEq5–8" et effectuez tous les réglages d'égalisation souhaités.

☐ Pour les signaux de reproduction (des pistes), vous pouvez uniquement utiliser les paramètres d'égalisation des canaux correspondants. L'égalisation "InEQ" n'est donc pas possible.
→ Passez à la page onglet [EQ/PHASE] "Eq1–4", "Eq5–8" ou "Eq9–16".

☐ L'égalisation (EQ) n'est pas possible pour le signal d'entrée numérique ni le signal de la fonction Rhythm.

Impossible d'enregistrer!

Le curseur [CHANNEL] correspondant n'est-il pas réglé sur la position minimum? (Quand vous avez réglé "Select RecMode" sur "**Input**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode".)

Le curseur [MASTER] du D16 n'est-il pas réglé sur la position minimum? (Quand vous avez réglé "Select RecMode" sur "**Bounce**" dans la page onglet [RECORD] "RecMode".)

Avez-vous bien réglé le bouton [TRACK STATUS] de la piste souhaitée sur **REC**?

La capacité du disque dur est-elle suffisante?
→ Choisissez le mode d'affichage "FreeTime" et vérifiez la capacité d'enregistrement encore disponible (→p.24, 45)

Avez-vous assigné la source d'entrée au bon canal du mélangeur?
→ Activez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16" et vérifiez les réglages (→p.16).

Avez-vous choisi le mode d'enregistrement approprié ("Select RecMode") (→p.52)?

Avez-vous désactivé "RHSL" (→p.88)?

Impossible de recevoir les signaux numériques

Pour enregistrer un signal numérique, vous devez **activer** le bouton "DigiIn" (page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16" →p.18).

L'entrée ou le son enregistré ont un bruit ou une distorsion excessive

La commande [TRIM] est-elle correctement réglée? Si [TRIM] est trop élevé, le son risque d'être saturé et si [TRIM] est trop bas, vous entendrez beaucoup de bruit.
→ Si vous avez réglé correctement la commande [TRIM] des entrées [INPUT 1/GUITAR]~[INPUT 4], son témoin s'allume en orange.
Pour définir la valeur [TRIM] des autres entrées, vous devez régler le paramètre "SelectDisplay" sur "**PreFdr**" dans la page onglet [METER/TRACK VIEW] et régler de sorte que le niveau de chaque canal aille aussi haut que possible sans que le témoin "CLP" ne s'allume.

Si de la distorsion se produit à l'entrée ou à la sortie de l'effet, effectuez les réglages suivants:
→ Entrée
- Effet d'insertion: Tout en gardant à l'œil le VU-mètre de la page onglet [INSERT EFFECT] "InsEff1"~"InsEff5–8", réglez le niveau avec [TRIM] de sorte que le témoin "CLIP" ne s'allume pas.
- Effet maître: Surveillez le VU-mètre de la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "EffSnd 1" ou "EffSnd2" tout en réglant le paramètre Send de sorte que le témoin "CLIP" ne s'allume pas.
- Effet final: Surveillez le VU-mètre de la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "FinalEff" tout en réglant le niveau des canaux de sorte que le témoin "CLIP" ne s'allume pas.

→ Sortie
- Effet d'insertion: Réglez les paramètres d'effet ou [TRIM] tout en écoutant le signal.
- Effet maître/effet final: Surveillez le VU-mètre de la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "EffSnd 1", "EffSnd2" ou "FinalEff" tout en réglant les paramètres d'effet de sorte que le témoin "CLIP" ne s'allume pas.

Si de la distorsion se produit avec l'égalisation, modifiez les réglages suivants:
→ Changez le réglage "InEQ" des entrées analogiques ou le réglage "EQ" des canaux du mélangeur (→p.25).

Les effets sont inaudibles!

Avez-vous choisi le programme d'effet 000?
→ Choisissez un "Numéro d'effet" autre que "**000**" (= désactivé).

Les effets d'insertion ne fonctionnent pas

Avez-vous activé l'entrée numérique?
→ Si vous **activez** "DigiIn" (page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16"), les effets d'insertion ne sont pas disponibles. **Désactivez** donc ce paramètre.

Avez-vous inséré l'effet à l'endroit correct?
→ Activez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss" et réglez "Assign" sur "**In**" si vous souhaitez insérer l'effet d'insertion dans un signal d'entrée ou sur "**Trk**" si vous voulez appliquer l'effet à un canal du mélangeur (→p.80).

L'effet d'insertion ne peut pas être piloté avec une pédale d'expression ni via MIDI

Avez-vous assigné un effet avec le paramètre "Ass(#)" de la page onglet [SYSTEM] "Control"?
→ Vérifiez dans la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss" si vous avez assigné un effet approprié au paramètre "SelectEffType".
Exemple: Si vous réglez "Ass" sur "**InsEff3**" et "SelectEffType" sur "1in2out×2", vous ne pourrez pas piloter l'effet (car dans ce cas, seuls les effets InsEff1 et InsEff2 sont disponibles).

La fonction de jeu que vous utilisez est-elle appropriée?
→ Utilisez la fonction de jeu définie dans la page onglet [SYSTEM] "Control" ("Device", →p.45).

Vous avez peut-être choisi le programme d'effet "**000**" (= désactivé) ou un programme n'offrant aucun paramètre pilotable.

Si vous avez choisi le pilotage via MIDI, vous devez régler le canal Global du D16 sur le canal de transmission utilisé par l'instrument externe (→p.46).

Le ou les effets maîtres ne fonctionnent pas

Peut-être le niveau d'envoi est-il réglé sur "0" (ou sur une valeur proche de 0).
→ Activez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "EffSnd1" ou "EffSnd2" et choisissez une valeur "Send" plus élevée.

Le niveau de sortie de l'effet est-il réglé sur 0 (ou sur une valeur proche de 0)?
→ Activez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "MstEff1" ou "MstEff2" et choisissez une valeur "Ret-Level" plus élevée.

Si vous écoutez les signaux via les bornes [MONITOR OUT L/R]: avez-vous désactivé le bus Master LR?
→ **Activez** le bouton "MasterLR" dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".

L'effet final ne fonctionne pas

Si vous écoutez les signaux via les bornes [MONITOR OUT L/R]: avez-vous désactivé le bus Master LR?
→ **Activez** le bouton "MasterLR" dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".

L'effet externe est inaudible ([AUX OUT])

Avez-vous réglé le niveau AUX sur 0 (ou sur une valeur proche de 0) ?
→ Activez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "Aux-Send" et choisissez une valeur "Aux" plus élevée.

Avez-vous connecté les sorties du processeur d'effets à une borne [INPUT 1]~[INPUT 8] et avez-vous assigné le signal à un canal du mélangeur?
→ Assignez un ou deux canaux à l'entrée/aux entrées dans la page [INPUT] "Ch1–8"ou "Ch9–16".

Les réglages d'entrées Sub sont-ils corrects (→p.35)?

Motifs rythmiques

Le motif rythmique (Pattern) est inaudible

Avez-vous réglé "Rhythm" sur "**Off**" dans la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "Setup"? (Le bouton [TEMPO/RHYTHM] est-il éteint?)
→ Réglez "Rhythm" sur "**On**".

Avez-vous arrêté l'enregistreur?
→ Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction. Les Patterns sont uniquement joués pendant la reproduction.
Si vous souhaitez écouter le motif pendant l'arrêt de reproduction/d'enregistrement, vous devez appeler la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".

Avez-vous choisi un motif rythmique ne contenant pas de données?

Avez-vous considérablement réduit le volume de la fonction Rhythm?
→ Augmentez la valeur du paramètre "RhythmVol" dans la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp". Si vous travaillez avec une carte de tempo (Tempo Map), appuyez sur le bouton "Edit" de la page onglet "Tmp-Map" afin de régler le volume des différents événements.

La reproduction de Pattern ne s'arrête pas ou toutes les notes sont doublées (volume trop élevé)

Avez-vous réglé "Rhythm" sur "**On**" dans la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp" (le bouton [TEMPO/RHYTHM] est allumé)?
→ Réglez "Rhythm" sur "**Off**" ou réduisez le volume avec le paramètre "Vol".

Avez-vous choisi la fonction Rhythm comme source d'écoute?
→ **Désactivez** la fonction "Rhythm" dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" ou réduisez la valeur de "Lev".

Avez-vous assigné une entrée à la fonction Rhythm?
→ Dans la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16", n'assignez ni "**Rhythm L**" ni "**Rhythm R**" à un canal du mélangeur; *ou*: diminuez le niveau avec le curseur du canal assigné.

Les boutons ne fonctionnent pas!

Pendant l'enregistrement et/ou la reproduction, certains boutons ne sont pas disponibles.
→ Arrêtez l'enregistreur et appuyez à nouveau sur le bouton souhaité.

Quand la fonction Scrub est activée, certains boutons ne fonctionnent plus.
→ Désactivez la fonction Scrub et appuyez à nouveau sur le bouton souhaité (→p.76).

MIDI

Le séquenceur MIDI ne se synchronise pas avec le D16/pilotage MIDI impossible

Avez-vous connecté le séquenceur à la borne MIDI correcte (→p.12, 47)?

Un câble MIDI est-il endommagé?

Impossible de synchroniser avec MTC ou MIDI Clock

Avez-vous réglé le séquenceur de sorte qu'il puisse recevoir des signaux MTC/MIDI Clock (→p.47)?

Avez-vous réglé le séquenceur de sorte qu'il puisse recevoir les signaux de synchronisation envoyés par le D16?
→ Vérifiez le réglage de "Select MIDISync Output" (→p.47).

Si vous avez réglé "TempoSource" sur "**TempoTrack**", la synchronisation n'aura lieu que si vous avez spécifié des signaux MIDI Clock ou Tap Tempo (→p.69).

Les paramètres de synchronisation du séquenceur sont-ils correctement réglés?
→ Pour des signaux MTC, vérifiez la résolution de Frame et choisissez 30 Non Drop. Voyez le manuel du séquenceur.

Le D16 ne reçoit pas de données MMC

Activez "RcvMMC" dans la page onglet [SYSTEM] "MIDI".

Dans cette page, vous trouverez aussi un paramètre "MMCDevID" qui vous permet de choisir le même numéro que la source de pilotage choisie (→p.46).

note Si votre séquenceur offre d'autres paramètres MMC, veuillez régler ces derniers.

Le séquenceur transmet-il des données MMC?
→ Activez la transmission. Voyez le manuel d'utilisation du séquenceur.

Impossible de piloter les effets/de changer de scène via MIDI

Le D16 reçoit-il les données sur le canal que vous utilisez pour la transmission des commandes?
→ Réglez le paramètre "GlobalCh" de la page onglet [SYSTEM] "MIDI" sur le numéro correct (→p.46).

Lecteur externe

Le lecteur de disque externe n'apparaît pas dans la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil"

☐ Le lecteur externe est-il connecté correctement (→p.48)?

☐ Avez-vous attribué la même adresse SCSI à deux lecteurs?

→ Vous ne pouvez pas assigner une même adresse à plusieurs lecteurs. Assignez chaque numéro à un seul lecteur (voyez le manuel du lecteur utilisé).

Impossible de choisir le lecteur lors de la sélection de Song

☐ Avez-vous initialisé le lecteur?

→ Avant de pouvoir enregistrer ou effectuer des copies avec un lecteur externe (qu'il s'agisse d'un disque dur ou d'un disque amovible), vous devez d'abord l'initialiser. Pour les opérations d'archivage (Backup), vous ne devez pas initialiser le lecteur. Vous pouvez uniquement choisir les lecteurs reconnus dans la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil".

Impossible d'éjecter le disque amovible

☐ Le Song actuellement sélectionné ne se trouve-t-il pas sur ce disque amovible?

→ Si c'est le cas, vous ne pouvez pas éjecter le disque manuellement, car cette procédure endommagerait les données du Song. Ejectez donc le disque en suivant la procédure logicielle du D16. Voyez la section "Changement de disque amovible" (→p.49).

Lorsque 10 minutes ou plus s'écoulent après la reproduction, il y a un problème de reproduction sur le lecteur externe

☐ Le lecteur externe comporte-t-il un mode de veille (Sleep Mode)?

→ Certains lecteurs passent en mode de veille lorsqu'ils ne sont pas sollicités durant un certain temps. Appuyez sur le bouton [STOP] pour "réveiller" tous les appareils en mode de veille.

CD-R/RW

Le graveur CD-R/RW n'est pas reconnu

☐ Lui avez-vous assigné l'adresse SCSI "6" (→p.48)?

☐ Avez-vous mis le graveur CD-R/RW sous tension avant de mettre le D16 sous tension?

→ Mettez le graveur CD-R/RW et le D16 hors tension puis remettez-les sous tension en suivant l'ordre suivant: graveur CD-R/RW → D16.

Impossible de graver des données

☐ Une fois que vous avez finalisé un disque CD-R/RW, vous ne pouvez plus y graver de données (→p.64).

☐ Vous ne pouvez pas graver de données audio sur un disque CD-RW contenant déjà des données d'un autre appareil.

Impossible de reproduire le disque sur un lecteur CD conventionnel

☐ Avez-vous finalisé le disque en question?

→ Choisissez la page onglet [SONG] "CDR/RW" et appuyez sur le bouton "Final" pour finaliser le disque (→p.64).

Divers messages

Information

Completed

☐ L'opération a été exécutée convenablement. Appuyez sur le bouton "OK".

SongFull

☐ Le nombre maximum de morceaux pouvant être enregistrés sur un lecteur a été atteint.

→ Effacez des morceaux dont vous n'avez plus besoin ou choisissez un autre lecteur.

Now ***ing ("***"= Copy, Write, etc.)

☐ L'opération en question est en cours d'exécution. Veuillez attendre que ce message disparaisse.

Messages d'erreur

Disk

☐ Le lecteur ne peut pas être lu.

→ Choisissez la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil" et lancez l'opération "**CheckDrive**". Si ce message apparaît toujours après effacement du Song défectueux, vous devrez alors reformater le lecteur.

Dans le cas du disque dur interne, l'exécution des opérations "**CheckDrive**" et "**Format**" prend environ 40 minutes.

DiskBusy

☐ Si ce message apparaît la première fois que vous enregistrez avec le lecteur en question, ce dernier est trop lent et ne peut servir pour l'enregistrement ou la reproduction.

→ Utilisez ce lecteur uniquement pour archiver vos données (Backup).

☐ Si l'enregistrement Punch ou l'édition de piste a fini par entraîner une sérieuse fragmentation des données, il peut arriver que l'enregistrement et la lecture soient ralentis.

→ Choisissez [TRACK] "EditTrk" et exécutez l'opération "**OptimizeTrk**".

DriveFull

☐ La capacité du lecteur est insuffisante.

→ Mettez le D16 hors tension. (Si vous avez enregistré ou édité des données, celles-ci sont sauvegardées.)
Si ce message apparaît encore, vous pouvez soit effacer un morceau dont vous n'avez plus besoin ou sélectionner un autre lecteur.

DriveProtected

☐ Le disque amovible (disque magnéto-optique, par ex.) en question est protégé contre l'écriture.

→ Ejectez le disque et déverrouillez-le.

Illegal Drive/Operation

☐ L'opération choisie n'est pas disponible pour le lecteur en question. Exemple: Vous avez tenté "d'éjecter" un disque dur (impossible) ou de mettre à jour le système, alors que le lecteur ne contient pas de données du système.

→ Choisissez un autre lecteur.

Illegal To-End Time

- Vous avez tenté d'insérer une portion de piste (**IN~OUT**) avec "**ExpCmpTrk**" dans la portion de piste **TO~END**, mais cette opération dépasse les capacités d'allongement/de compression.

→ L'extrait **TO~END** peut être plus court/plus long d'uniquement 50~200% que l'extrait **IN~OUT**.

InTime>=OutTime

- Il y a un problème avec les positions **IN** et **OUT** choisies pour l'édition de piste, l'enregistrement Auto Punch ou l'utilisation de la fonction Loop. Le point **IN** vient après le point **OUT**. Ce réglage n'est pas permis. Déplacez donc le point **IN** ou **OUT** jusqu'à un endroit approprié.

→ Modifiez la position du point **IN** ou **OUT**.

ToTime>=EndTime

- Quand vous avez utilisé la fonction "**ExpCmpTrk**", vous avez défini le point **TO** après le point **END**. Ce réglage n'est pas permis. Déplacez donc le point **TO** ou **END** jusqu'à un endroit approprié.

→ Corrigez la valeur temporelle.

MemoryFull

- Il n'y a pas assez de mémoire pour l'enregistrement ou l'édition de piste.

→ Effacez les données non nécessaires.
Vous pouvez aussi exécuter l'opération "**Optimize-Trk**" de la page onglet [TRACK] "EditTrk". Cette opération permet selon les cas de retrouver de l'espace sur le disque.

MIDIOverflow

- Pendant le pilotage à distance via des données MMC ou l'enregistrement de messages MIDI Clock, trop de données sont reçues simultanément.

→ Evitez de transmettre plus de données MIDI que nécessaire sur l'instrument externe.

NumberOfTracks

- Durant une opération d'édition de piste, le nombre de pistes source et d'arrivée sont différents.

→ Veillez à avoir le même nombre de pistes source et de pistes d'arrivée.

- Comme le presse-papiers ("**Clip**") ne contient pas de données, il n'y a rien à copier.

→ Copiez les données dans "**Clip**" ou sélectionnez une piste source différente.

SongProtected

- Le Song en question est protégé.

→ Désactivez la protection (→p.62) ou choisissez un autre Song.

TempoFast

- Impossible d'enregistrer les données de tempo parce que le tempo est trop élevé.

→ Si vous enregistrez des données MIDI Clock, diminuez le tempo du dispositif MIDI (séquenceur, etc.).

→ Si vous "tapez" le tempo, réduisez de moitié le nombre de taps.

TempoSlow

- Impossible d'enregistrer les données de tempo parce que le tempo est trop lent.

→ Si vous enregistrez des données MIDI Clock, mettez le tempo du dispositif MIDI (séquenceur etc.) sur ♩ = 40 ou sur une valeur plus élevée.

→ Si vous "tapez" le tempo, doublez le nombre de taps.

Mise à jour du système d'exploitation

Vous pouvez effectuer une mise à jour du système d'exploitation du D16 en l'installant avec un lecteur formaté en DOS.

Veuillez vous informer auprès de votre revendeur Korg sur la dernière mise à jour disponible.

1. Connexions

Connectez le disque dur-lecteur au port SCSI du D16 (→p.48).

Avant d'effectuer la connexion, mettez le lecteur et le D16 hors tension.

2. Mise à jour du système

① Choisissez le lecteur contenant la mise à jour du système.
Activez la page onglet [SYSTEM] "DiskUtil" et choisissez avec "Drive ID" le lecteur contenant les données du système.

② Choisissez sous "SelOperation" le réglage "**Load-System**".

③ Effectuez la mise à jour.
Appuyez sur le bouton "Exec.". Répondez au message de confirmation "AreYouSure?" en appuyant sur le bouton "Yes".

Si l'alimentation est coupée pendant la mise à jour du système, il se pourrait que le D16 ne fonctionne plus normalement. Dans ce cas, adressez-vous à votre revendeur Korg.

④ Dès que le système d'exploitation est chargé, l'écran affiche le message suivant. Le D16 contrôle alors le nouveau système.

```
Warning
Do not disconnect power.
Please wait restart.
Check sum = OK
```

Si toutes les données sont chargées correctement, le message "Check sum=OK" est affiché à l'écran. Si le D16 détecte une erreur, il affiche le message "Check sum=NG".
Si le résultat est "NG", relancez le D16 et effectuez à nouveau le chargement. Si votre tentative se solde à nouveau par ce message, adressez-vous à votre revendeur Korg.

⑤ Après une courte pause, le D16 redémarre automatiquement et utilise le nouveau système d'exploitation.

Caractéristiques du D16

Plage de températures d'utilisation: +5~+40° C (sans condensation)

■ Caractéristiques

<Section enregistreur>

Nombre de pistes:	128 pistes (avec les pistes virtuelles) Reproduction simultanée de 16 pistes/enregistrement simultané dans 8 pistes (en 16 bits) Reproduction simultanée de 8 pistes/enregistrement simultané dans 4 pistes (en 24 bits)
Format d'enregistrement:	24/16 bits non comprimé, 44,1kHz
Temps d'enregistrement:	6,5 heures maximum (disque dur interne de 2,1 Go)
Capacité de sauvegarde disponible:	Interne + externe: 1.000 Go × 7 lecteurs
Nombre de Songs:	100 Songs par lecteur
Points Locate:	4 par Song
Markers:	100 par Song (vous pouvez donner un nom aux Markers)
Motifs de métronome:	96
Motifs rythmiques:	215
Synchronisation MIDI:	Transmise (MTC, MIDI Clock) Reçue (MMC, changement de scène) Tempo Map (200 événements par Song) Piste de tempo (1 par Song)
Fonctions d'édition:	*Pistes* (Copy, Insert, Erase, Delete, Swap, Reverse, Optimize, Time Expansion/Compression {Vous pouvez copier des pistes dans d'autres Songs}) *Songs* (Copy, Move, Delete, Rename, Protect)
Formats du compteur/ Locate:	Min/Sec/mSec, mesure/temps/Tick, Min/Sec/Frame (seulement 30NDF)

<Section mélangeur>

Structure:	24 canaux d'entrée, 8x BUS, 1x AUX, 1x MASTER
Traitement des signaux:	32 bits, 44,1 kHz
Egalisation (EQ):	HIGH (f:10 kHz G:±15 dB) MID (f:0.1 –20 kHz G:±15 dB) LOW (f:100 Hz G:±15 dB)
Mémoires de scène:	100 scènes par Song

<Effets>

Structure:	Insertion × 8 (maximum) Maître × 2 Final × 1 Tous utilisables simultanément
Traitement des signaux:	44 bits, 44,1 kHz
Programmes:	Insertion (128 Preset, 128 User) Maître (32 Preset, 32 User) Final (32 Preset, 32 User)
Algorithmes:	98
Effets:	106

<Divers>

Ecran:	240 × 64 pixels Ecran à cristaux liquides, rétro-éclairé et tactile
Alimentation:	9V CA/CA
Consommation:	24 W (9V 2,0A max.)
Dimensions:	357mm (L) × 245mm (P) × 72mm (H) (comprenant les projections)
Poids:	2,0 kg

■ Données techniques

Réponse en fréquence:	10 Hz~20 kHz ±1dB @+4 dBu, charge 10 kΩ
S/B:	100 dB (nominal) @IHF-A
Plage dynamique:	100 dB (nominal) @IHF-A
THD+N:	0,02 % (nominal) 20 Hz~20 kHz @+16dBu, charge 10 kΩ
Conversion A/N:	24 bits, suréchantillonnage à 64 fois
Conversion N/A:	24 bits, suréchantillonnage à 128 fois
Fréquence d'échantillonnage:	44,1 kHz

■ Connexions analogiques/numériques

<INPUT1, 2>

Borne:	XLR-3-31, jack 1/4" TRS (symétrique)
Impédance d'entrée:	10 kΩ
Niveau nominal:	–60 dBu @TRIM=max. +4 dBu @TRIM=min.
Niveau maximum:	–48 dBu @TRIM=max. +16 dBu @TRIM=min.
Impédance de source:	600 Ω

<INPUT3~8>

Borne:	Jack 1/4" (asymétrique)
Impédance d'entrée:	1 MΩ
Niveau nominal:	–60 dBu @TRIM=max. +4 dBu @TRIM=min.
Niveau maximum:	–48 dBu @TRIM=max. +16 dBu @TRIM=min.
Impédance de source:	600 Ω

<GUITAR INPUT>

Borne:	Jack 1/4" (asymétrique)
Impédance d'entrée:	1 MΩ
Niveau nominal:	–60 dBu @TRIM=max. +4 dBu @TRIM=min.
Niveau maximum:	–48 dBu @TRIM=max. +16 dBu @TRIM=min.
Impédance de source:	600 Ω

<MASTER OUTPUT L/R>

Borne:	RCA/Cinch
Impédance de sortie:	150 Ω
Niveau nominal:	–10 dBu
Niveau maximum:	+2 dBu
Impédance de charge:	10 kΩ ou plus

<MONITOR OUTPUT L/R>

Borne:	RCA/Cinch
Impédance de sortie:	150 Ω
Niveau nominal:	–10 dBu
Niveau maximum:	+2 dBu
Impédance de charge:	10 kΩ ou plus

<AUX OUTPUT>

Borne:	Jack 1/4" (asymétrique)
Impédance de sortie:	150 Ω
Niveau nominal:	–10 dBu
Niveau maximum:	+2 dBu
Impédance de charge:	10 k Ω ou plus

<PHONES OUTPUT>

Borne:	Jack stéréo 1/4"
Impédance de sortie:	100 Ω
Niveau maximum:	50 mW @32 Ω

<S/P DIF INPUT/OUTPUT>

Borne:	Optique
Format:	S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201) 24 bits

<SCSI>

Port: D-Sub 25 broches, femelle
Format: Compatible SCSI-2

<MIDI IN/OUT>

Borne: DIN 5 broches × 2

<FOOT SW>

Borne: Jack 1/4" (pour un commutateur au pied PS-1 en option)

<EXPRESSION PEDAL>

Borne: Jack stéréo 1/4" (pour pédale d'expression XVP-10 ou EXP-2)

<AC9V IN>

Borne: DIN à 4 broches

■ Accessoires

: Adaptateur secteur CA/CA

■ Options

: Commutateur au pied PS-1
: Pédale EXP/VOL XVP-10
: Pédale d'expression EXP-2

* Ces caractéristiques et l'apparence extérieure sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable en vue d'améliorer le produit. (Nov. '99)

[Digital Recording Studio]

Model D16

MIDI Implementation Chart

Date : 1999. 9. 24

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	×	×	
	Changed	×	×	
Mode	Memorized	×	×	
	Messages	×	×	
	Altered	**********		
Note Number:	True Voice	×	○ *6	
		**********		
Velocity	Note On	×	○ *6	
	Note Off	×	×	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	×	×	
	Monophonic (Channel)	×	○ *6	
Pitch bender		×	○ *6	
Control Change	0 —119	×	○ *6	
Program Change	Variable Range	○ 0 — 99	○ 0 — 99	Scene numbers 1–100
System Exclusive		×	○ *1	*1
System Common	Quarter frame	○ *2	×	*2
	Song Position	○ *3	×	*3
	Song Select	×	×	
	Tune	×	×	
System Real Time	Clock	○ *4	○ *5	*4
	Command	○	○	*5
Aux Messages	Local On/Off	×	×	
	All Notes Off	×	×	
	Active Sense	×	×	
	Reset	×	×	

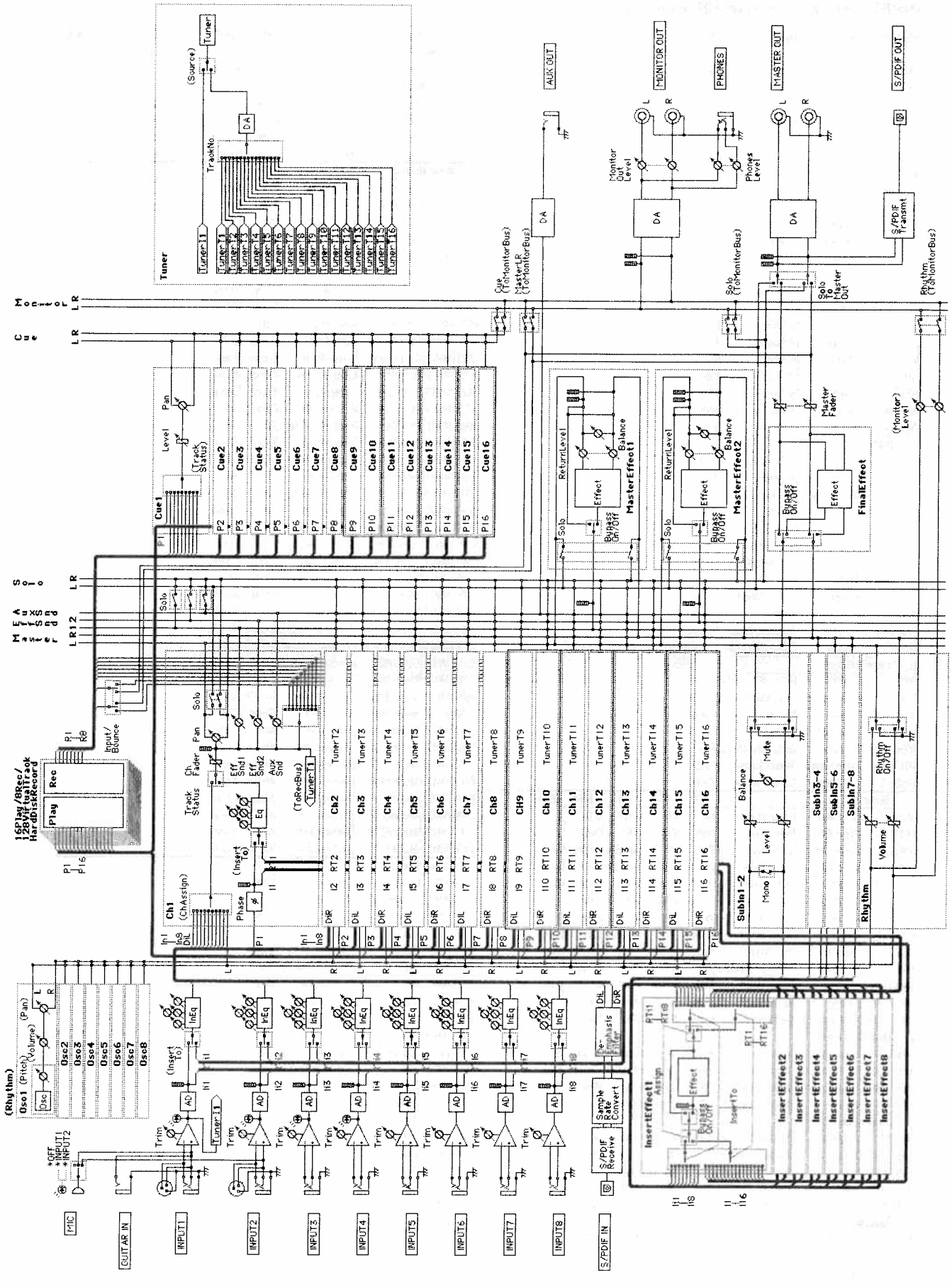
Notes
*1: Received when "RcvMMC" button is "On" in [SYSTEM] "MIDI."
*2: Transmitted when "MTC30" is selected in [SYSTEM] "Sync."
*3: Transmitted when "MIDIClock" is selected in [SYSTEM] "Sync."
*4: Transmitted when "MIDIClock" is selected in [SYSTEM] "Sync."
*5: Received to record tempo when "SelectRecTempoType" is set to "MIDIClock" in [TEMPO/RHYTHM] "TmpTrk."
*6: Received when selected by [SYSTEM] "Control."

Mode 1: OMNI ON, POLY　　Mode 2: OMNI ON, MONO　　: Yes ○

Mode 3: OMNI OFF, POLY　　Mode 4: OMNI OFF, MONO　　: No ×

Consultez votre revendeur Korg pour en savoir plus sur l'équipement MIDI.

Schéma logique



Liste des programmes d'effets

INSERT EFFECT Preset128 User128

Prg#	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF1	Mode
	Reverb 7				
I001	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL	
I002	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall	
I003	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate	
I004	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate	
I005	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM	
I006	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom	
I007	RV7	ER	Early Reflections	ER	
	Delay 6				
I008	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly	
I009	DL2	St/X.Delay	St/Cross Delay	StDly	
I010	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly	
I011	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly	
I012	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly	
I013	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly	
	Modulation 7				
I014	MO1	St.Chorus	St.Chorus	Chorus	
I015	MO2	St.Flanger	St.Flanger	Flangr	
I016	NO3	St.Phaser	St.Phaser	Phaser	
I017	MO4	St.Vibrato	St.Vibrato	Vibrat	
I018	MO5	St.Tremolo	St.Tremolo	StTrml	
I019	MO6	St.AutoPan	St.Auto Pan	AutPan	2in2out x 2
I020	MO7	Ensemble	Ensemble	Ensmbl	
	Dynamics 7				
I021	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp	
I022	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit	
I023	DY3	MBandLimiter	Multiband Limiter	BnLimit	
I024	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate	
I025	DY5	St.Exciter	St.Exciter/Enhancer	StExctr	
I026	DY6	St.Decimator	St.Decimator	Decim	
I027	DY7	St.P4EQ	St.Parametric 4band EQ	P4EQ	
	Special Effects 4				
I028	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMd	
I029	SE2	Doppler	Doppler	Dopplr	
I030	SE3	AnalogRecord	St.Analog Record	Record	
I031	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMd	
	LargeSizeEffect7				
I032	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ	
I033	LS2	St.MBLimiter	St.Mulitband Limiter	SBnLmt	
I034	LS3	Vocoder	Vocoder	Vocodr	
I035	LS4	StPitchShift	St.Pitch Shifter	StPitch	
I036	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L	
I037	LS6	RotarySpeakr	Rotary Speaker	RotSP	
I038	LS7	CntrCancellr	Center Canceller	Canclr	

Prg#	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF1	EFF2	EFF3	EFF4	EFF5	Mode
	Guitar Multi 13								
I039	GT1	GuitarMulti1	Guitar Multi1	Dist	NR	Cho/Fl	S.Dly		
I040	GT2	GuitarMulti2	Guitar Multi2	Wah	Dist	NR	Delay		
I041	GT3	GuitarMulti3	Guitar Multi3	Dist	NR	AmpSim	CabRes	Delay	
I042	GT4	GuitarMulti4	Guitar Multi4	Comp	P4EQ	AmpSim	Cho/Fl	S.Dly	
I043	GT5	GuitarMulti5	Guitar Multi5	Wah	Comp	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I044	GT6	GuitarMulti6	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
I045	GT2	StackWah	Guitar Multi2	Wah	Dist	NR	Delay		
I046	GT4	Clean	Guitar Multi4	Comp	P4EQ	AmpSim	Cho/Fl	S.Dly	
I047	EB1	CleanChorus	Bass Multi 1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I048	PA1	SemiClean	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I049	GT5	HalfTone	Guitar Multi5	Wah	Comp	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I050	GT6	Detune	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
I051	GT6	12string Sim	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
	Amp Simulator 4								
I052	AS1	Amp-Stack	Amp Simulator1	NR	AmpSim	CabRes	Cho/Fl	S.Dly	1in2out x 2
I053	AS2	Vox-Tremolo	Amp Simulator2	NR	AmpSim	CabRes	Treml	Delay	
I054	AS3	Amp-Phaser	Amp Simulator3	NR	AmpSim	CabRes	Phaser	Delay	
I055	AS1	Amp-SS	Amp Simulator1	NR	AmpSim	CabRes	Cho/Fl	S.Dly	
	PreAmpSimulator 5								
I056	PA1	PreAmpSim	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I057	PA1	RockLead	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I058	PA1	Blues	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I059	PA1	SeattleLead	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I060	PA1	Crunch	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
	Bass Multi 3								
I061	EB1	BassMulti1	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I062	EB2	BassMulti2	Bass Multi2	Dist	NR	Filter	Delay		
I063	EB3	BassMulti3	Bass Multi3	Comp	P4EQ	Gate			

Prg#	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF1	EFF2	EFF3	EFF4	EFF5	Mode
	Mic Multi 1								
I064	MS1	MicMulti	Mic Multi	CabRes	MicSim	Comp			
	Vocal Multi 4								
I065	VO1	Vocal Multi1	Vocal Multi1	Comp	Exctr	Pitch	S.Dly		
I066	VO2	Vocal Multi2	Vocal Multi2	NR	DeEss	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I067	EB1	RockVocal	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I068	EB1	VocalDouble	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
	Mono-Mono 40			**EFF 1**	**EFF 2**				
I069	MM1	P4EQ-Exciter	P4EQ-Exciter	P4EQ	Excit1				
I070	MM2	P4EQ-Wah	P4EQ-Wah	P4EQ	Wah				
I071	MM3	P4EQ-Cho/Fln	P4EQ-Cho/Flng	P4EQ	ChFl1				
I072	MM4	P4EQ-Phaser	P4EQ-Phaser	P4EQ	Phaser				
I073	MM5	P4EQ-MtDelay	P4EQ-Mt.Delay	P4EQ	Mt.Dly				
I074	MM6	Comp-Wah	Comp-Wah	Comp2	Wah				
I075	MM7	Comp-AmpSim	Comp-AmpSim	Comp2	AmpSim				
I076	MM8	Comp-OD/HiG	Comp-OD/HiG	Comp1	ODHiG				
I077	MM9	Comp-P4EQ	Comp-P4EQ	Comp1	P4EQ				
I078	MM10	Comp-Cho/Fl	Comp-Cho/Flng	Comp2	ChFl1				
I079	MM11	Comp-Phaser	Comp-Phaser	Comp2	Phaser				
I080	MM12	Comp-MtDly	Comp-Mt.Delay	Comp2	Mt.Dly				
I081	MM13	Exctr-Comp	Exciter-Comp	Excit2	Comp1				
I082	MM14	Exctr-Limtr	Exciter-Limiter	Excit2	Limitr				
I083	MM15	Exctr-Ch/Fl	Exciter-Cho/Flng	Excit2	ChFl1				1in1out x 4
I084	MM16	Exctr-Phasr	Exciter-Phaser	Excit2	Phaser				
I085	MM17	Exctr-MtDly	Exciter-Mt.Delay	Excit2	Mt.Dly				
I086	MM18	Limitr-P4EQ	Limiter-P4EQ	Limitr	P4EQ				
I087	MM19	Limtr-Ch/Fl	Limiter-Cho/Flng	Limitr	ChFl2				
I088	MM20	Limtr-Phasr	Limiter-Phaser	Limitr	Phaser				
I089	MM21	Limtr-MtDly	Limiter-Mt.Delay	Limitr	Mt.Dly				
I090	MM22	OD/HG-Ch/Fl	OD/HiG-Cho/Flng	ODHiG	ChFl1				
I091	MM23	OD/HG-Phasr	OD/HiG-Phaser	ODHiG	Phaser				
I092	MM24	OD/HG-MtDly	OD/HiG-Mt.Delay	ODHiG	Mt.Dly				
I093	MM25	OD/HG-AmpSm	OD/HiG-AmpSim	ODHiG	AmpSim				
I094	MM26	Wah-AmpSim	Wah-AmpSim	Wah	AmpSim				
I095	MM27	Deci-AmpSim	Decimator-AmpSim	Decima	AmpSim				
I096	MM28	Decima-Comp	Decimator-Comp	Decima	Comp1				
I097	MM29	Ch/Fl-MtDly	Cho/Flng-Mt.Delay	ChFl2	Mt.Dly				
I098	MM30	Phasr-Ch/Fl	Phaser-Cho/Flng	Phaser	ChFl2				
I099	MM31	Amp-Tremolo	AmpSim-Tremolo	AmpSim	Treml				
I100	MM32	Reverb-Gate	Reverb-Gate	Reverb	Gate				
I101	MM33	MicSim-Lmtr	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I102	MM33	MicSim57/87	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I103	MM33	MicSim57/47	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I104	MM33	MicSm57/451	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I105	MM33	MicSm57/414	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I106	MM33	MicSim57/20	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I107	MM33	MicSm57/421	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I108	MM33	MicSim57/55	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
	Mono-Mono 20			**EFF1**					
I109	MN1	OD/HiGain	OverDrive/HighGain	ODHiG					
I110	MN2	Compressor	Compressor2	Comp2					
I111	MN3	Limiter	Limiter	Limitr					
I112	MN4	Gate	Gate	Gate					
I113	MN5	Exciter	Exciter2	Excit2					
I114	MN6	P4EQ	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I115	MN7	AmpSim	AmpSimulator	AmpSim					1in1out x 8
I116	MN8	Mt.Delay	Multitap Delay	Mt.Dly					
I117	MN9	Cho/Flng	Chorus/Flanger2	ChFl2					
I118	MN10	Phaser	Phaser	Phaser					
I119	MN11	Expander	Expander	Expndr					
I120	MN6	LoBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I121	MN6	LoCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I122	MN6	MidBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I123	MN6	MidCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I124	MN6	HiBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I125	MN6	HiCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I126	MN2	PowerPop	Compressor2	Comp2					
I127	MN2	Dance	Compressor2	Comp2					
I128	MN2	Rock	Compressor2	Comp2					

MASTER EFFECT Preset32 User32

Prog No	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF 1
	Reverb 15			
M001	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
M002	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall
M003	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
M004	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
M005	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
M006	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom
M007	RV7	ER	Early Reflections	ER
M008	RV3	DarkPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
M009	RV4	BrightPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
M010	RV1	ARENA	Reverb Hall	HALL
M011	RV2	Cathedral	Smooth Hall	SmtHall
M012	RV5	Club	Reverb Room	ROOM
M013	RV6	ListenigRoom	Bright Room	BrRoom
M014	RV7	NeoAcoustic	Early Reflections	ER
M015	RV6	Garage	Bright Room	BrRoom
	Delay 6			
M016	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
M017	DL2	St/X.Delay	St/Cross Delay	StDly
M018	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly
M019	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly
M020	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly
M021	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly
	Modulation 7			
M022	MO1	Chorus	St.Chorus	Chorus
M023	MO2	Flanger	St.Flanger	Flangr
M024	NO3	Phaser	St.Phaser	Phaser
M025	MO4	Vibrato	St.Vibrato	Vibrat
M026	MO5	Tremolo	St.Tremolo	StTrml
M027	MO6	AutoPan	St.AutoPan	AutPan
M028	MO7	Ensemble	Ensemble	Ensmbl
	Special Effects 4			
M029	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMd
M030	SE2	Doppler	Doppler	Dopplr
M031	SE3	AnalogRecord	St.Analog Record	Record
M032	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMd

FINAL EFFECT Preset32 User32

Prog No	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF 1
	Dynamics 10			
F001	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp
F002	DY1	StudioComp	St.Compressor	StComp
F003	DY1	TwoMix 60's	St.Compressor	StComp
F004	DY1	TwoMix 70's	St.Compressor	StComp
F005	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit
F006	DY2	ReMSTR POP	St.Limiter	StLimit
F007	DY2	ReMSTR DANCE	St.Limiter	StLimit
F008	DY2	StudioLimitr	St.Limiter	StLimit
F009	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate
F010	DY7	St.P4EQ	St.Parametric 4band EQ	P4EQ
	LargeSizeEffect 10			
F011	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ
F012	LS2	St.MBLimiter	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F013	LS2	RemasterL.A	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F014	LS2	GrooveBeat	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F015	LS2	TwoMixHipHop	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F016	LS2	TwoMixDance	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F017	LS2	2MixGirlPop	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F018	LS2	Digital Rock	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F019	LS2	TwoMix 80's	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F020	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L
	Reverb 6			
F021	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
F022	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall
F023	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
F024	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
F025	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
F026	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom
	Delay 6			
F027	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
F028	DL2	St/X.Delay	St/Cross Delay	StDly
F029	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly
F030	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly
F031	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly
F032	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly

Liste des motifs rythmiques (215 Patterns)

Pour des réglages de "Beat" (armure de temps) autres que 3/4, 4/4 ou 6/8, vous pouvez uniquement choisir (Blank), Metro ou HiHat.
Lorsque "Beat"= 3/4, 4/4 ou 6/8, vous disposez en plus de (Blank), Metro et HiHat des types suivants: [I] (Intro), [F] (Fill-In) et [E] (Ending/finale). "Longueur" correspond au nombre de mesures et "Tempo" à la valeur de tempo conseillée.

Nom du motif	Longueur	Tempo
----3/4---- (13 pattern)		
3/4	4	150
[I]3/4	7	150
[F]3/4	1	150
[E]3/4	4	150
JazzWaltz1	8	150
JazzWaltz2	8	150
[I]JazzWaltz	4	150
[F]JazzWaltz	2	150
[E]JazzWaltz	5	150
Waltz	8	150
[I]Waltz	8	150
[F]Waltz	2	150
[E]Waltz	4	150
----6/8---- (14 Pattern)		
6/8 Var1	4	120
6/8 Var2	2	120
6/8 Var3	4	120
6/8 Var4	8	120
6/8 Var5	8	120
[I]6/8 1	5	120
[I]6/8 2	5	120
[I]6/8 3	8	120
[F]6/8 1	2	120
[F]6/8 2	1	120
[F]6/8 3	2	120
[E]6/8 1	6	120
[E]6/8 2	5	120
[E]6/8 3	5	120
----4/4---- (188 Pattern)		
8bt Rock1	1	120
8bt Rock2	8	120
8bt Rock3	8	120
8bt Rock4	8	120
8bt Rock5	4	120
8bt Rock6	4	120
[I]8bt Rock1	4	120
[I]8bt Rock2	8	120
[I]8bt Rock3	4	120
[F]8bt Rock1	1	120
[F]8bt Rock2	1	120
[F]8bt Rock3	1	120
[E]8bt Rock1	4	120
[E]8bt Rock2	7	120
[E]8bt Rock3	4	120
8beat 1	4	120
8beat 2	4	120
8beat 3	4	120
8beat 4	2	120
8beat 5	8	120
8beat 6	2	120
8beat 7	2	120
[I]8beat 1	5	120
[I]8beat 2	4	120
[F]8beat 1	1	120
[F]8beat 2	1	120
[F]8beat 3	1	120
[E]8beat 1	5	120
[E]8beat 2	3	120
[E]8beat 3	3	120
16bt Rock1	4	100
16bt Rock2	4	100
[I]16bt Rock1	5	100
[I]16bt Rock2	4	100
[F]16bt Rock1	1	100
[F]16bt Rock2	1	100
[E]16bt Rock1	6	100
[E]16bt Rock2	4	100
16beat 1	2	100
16beat 2	2	100
16beat 3	4	100
16beat 4	2	100
16beat 5	4	100
16beat 6	4	100
[I]16beat 1	4	100
[I]16beat 2	5	100
[I]16beat 3	4	100
[F]16beat 1	1	100
[F]16beat 2	1	100
[F]16beat 3	1	100
[E]16beat 1	3	100
[E]16beat 2	3	100
[E]16beat 3	5	100
Shuff 1	4	130
Shuff 2	4	130
Shuff 3	4	130
Shuff 4	8	130
Shuff 5	8	130
Shuff 6	8	130
[I]Shuff 1	5	130
[I]Shuff 2	4	130
[I]Shuff 3	8	130
[F]Shuff 1	2	130
[F]Shuff 2	2	130
[F]Shuff 3	1	130
[E]Shuff 1	3	130
[E]Shuff 2	5	130
[E]Shuff 3	4	130
HalfTime	8	150
[I]HalfTime	5	150
[F]HalfTime	1	150
[E]HalfTime	6	150
RockBld 1	8	90
RockBld 2	8	90
[I]RockBld 1	4	90
[I]RockBld 2	4	90
[F]RockBld 1	1	90
[F]RockBld 2	1	90
[E]RockBld 1	6	90
[E]RockBld 2	4	90
R&Funk 1	4	98
R&Funk 2	2	98
R&Funk 3	2	98
R&Funk 4	4	98
R&Funk 5	4	98
R&Funk 6	2	98
R&Funk 7	2	98
[I]R&Funk 1	2	98
[I]R&Funk 2	4	98
[I]R&Funk 3	2	98
[F]R&Funk 1	1	98
[F]R&Funk 2	1	98
[F]R&Funk 3	1	98
[E]R&Funk 1	1	98
[E]R&Funk 2	2	98
[E]R&Funk 3	4	98
JAZZ 1	8	100
JAZZ 2	8	100
[I]JAZZ	8	100
[F]JAZZ 1	1	100
[F]JAZZ 2	1	100
[E]JAZZ	8	100
Motown	4	120
[I]Motown	4	120
[F]Motown	1	120
[E]Motown	4	120
SurfRock	8	169
[I]SurfRock	4	169
[F]SurfRock	1	169
[E]SurfRock	4	169
Twist	2	165
[I]Twist	4	165
[F]Twist	1	165
[E]Twist	4	165
Reggae	4	95
[F]Reggae	1	95
HipHop 1	8	90
HipHop 2	4	90
HipHop 3	2	90
HipHop 4	2	90
HipHop 5	2	90
HipHop 6	2	90
HipHop 7	2	90
[I]HipHop 1	3	90
[I]HipHop 2	5	90
[I]HipHop 3	2	90
[F]HipHop 1	1	90
[F]HipHop 2	1	90
[F]HipHop 3	2	90
[E]HipHop 1	4	90
[E]HipHop 2	6	90
Rap	4	95
[I]Rap	4	95
[F]Rap	1	95
[E]Rap	5	95
House 1	4	130
House 2	4	130
House 3	4	130
House 4	4	130
[I]House 1	4	130
[I]House 2	8	130
[F]House 1	1	130
[F]House 2	1	130
[E]House 1	3	130
[E]House 2	6	130
Jungle 1	8	160
Jungle 2	8	160
[I]Jungle	8	160
[F]Jungle 1	1	160
[F]Jungle 2	1	160
[E]Jungle	6	160
Techno 1	4	130
Techno 2	4	130
Techno 3	4	130
Techno 4	2	130
Techno 5	2	130
[I]Techno 1	4	130
[I]Techno 2	4	130
[I]Techno 3	4	130
[F]Techno 1	1	130
[F]Techno 2	1	130
[E]Techno 1	5	130
[E]Techno 2	5	130
[E]Techno 3	5	130
Bossa nova	4	132
[I]Bossa	4	132
[F]Bossa	1	132
[E]Bossa	5	132
Beguine	2	120
[I]Beguine	4	120
[F]Beguine	1	120
[E]Beguine	5	120
Mambo	2	100
[I]Mambo	4	100
[F]Mambo	1	100
[E]Mambo	3	100
Salsa	8	90
[I]Salsa	2	90
[F]Salsa	1	90
[E]Salsa	3	90
Samba1	4	95
[I]Samba1	4	95
[F]Samba1	1	95
[E]Samba1	3	95
Samba2	4	111
[I]Samba2	4	111
[F]Samba2	1	111
[E]Samba2	5	111

Morceaux de démonstration

1. **Alone**
2. **Clarity**
3. **Someday**

Tous les morceaux de démonstration ont été composés et exécutés par **Michael Blake**.
Batterie: **Paul Roraback**

©1999 Michael Blake – Tous droits réservés

Index

Symboles

* (astérisque) **89**

Chiffres

16Bit/16Track **60**
1in1outx4 **29, 80**
1in1outx8 **29, 80**
1in2outx2 **29, 80**
24Bit/8Track **60**
2in2outx2 **29, 80**

A

Accordeur **78**
  Utilisation **78**
Affichage
  Forme d'onde **56, 73**
  Master L, R **86**
  Monitor L, R **86**
  Niveau Post Fader **86**
  Niveau Pre Fader **86**
  Peak Hold **86**
  Tempo, Marker ou Scène **60**
  Temps résiduel **45**
Algorithme d'effet **32, 81, 83**
Amplificateur (effet) **97**
Analog Record **94**
Analogique **76**
Archivage **51**
Armure de temps **39, 69**
Astérisque ("*") **89**
Auto
  Punch In/Out **72**
Auto Pan **92**
AutoIn **86**
AuxSend **34, 82, 84**

B

Backup **43, 49**
BALANCE **25, 87**
Bande mère **35**
Basse, Multi-effets **97**
Bounce **52**
Bouton FF **88**
Bypass **32, 81, 83**

C

Caractéristiques **108**
CD-R/RW **63**
Chant, effets **97**
CheckDrive **48**
Chorus **91**

Commutateur au pied
Fonction 45
Mémorisation de Marker 45
Polarité 45
PunchIn–out 45
Compresseur 92
Compteur 45
Copy 43
Tous les morceaux 63
Trk 57
Un seul morceau 62
Une piste entière 59
WholeTrk 59
Correction
Automatique 72
Manuelle 45
Cue 86
Curseur
CHANNEL 87
MASTER 87

D

Deesser 98
Delay 89
Delete
Song 62
Trk 57
Device ID 46
DigiIn 77
Disque amovible 48, 49
Changement 49
Chargement 44
Charger des données 49
Données 43

E

Ecoute 27
Auto
In 86
Borne PHONES 85
Bornes MONITOR OUT L/R 85
Cue 86
Effet
"*" 89
A calculs intensifs 95
Activation/coupure 32
Affichage du niveau d'envoi 86
Algorithme 32, 81, 83
Balance dans le bus Master 83
Bypass 32
Chant 97
Contournement 32
Contrôle en temps réel 102
Contrôle externe 45
Dynamique 92
Edition 32
Externe (AUX) 34
Final 32, 82, 84
Icône 32, 81
Modulation 91
Multi 99
Niveau dans le bus Master 83
Nom 81, 83, 84
Nommer 33
Preset 29
User 29
Effet d'insertion 29
Activation/coupure 81
Bypass 81
Contrôle 33
Contrôle externe 33
Contrôle via pédale 33
Enregistrement 30
Reproduction 31
Sauvegarde du programme 81
Utilisation 80
Effet final
Activation/coupure 84
Choix du programme d'effet 84
Effet maître 31, 82
Bypass 83
Choix du programme 31, 82
Quantité 83
Sauvegarde du programme 83
EffSnd 83
Egalisation 25
De canal 79
Enregistrement 26
Entrée analogique 26, 78
Egaliseur à 4 bandes (effet) 94
Egaliseur à 7 bandes (effet) 95
Ejection logicielle 48
EjectRMD 48
Enregistrement
Auto Punch In/Out 72
Avec écoute du motif 39
Bounce 52
Choix du mode 52
En boucle 74
Fusion 52
Motif rythmique 39
PunchIn–Out 45
Trigger 75
Entrée numérique 77
Entrée Sub 35, 77
Envoi à un effet externe (AUX) 84
EraseTrk 57
Erreur de lecture 48
Esclave 47
Expander 102
ExpCmpTrk 58
Extrait d'échauffement 73
Extrait de contrôle 73

F

Fill-in (break) 41
Finale (Ending) 41
Formatage 47, 48
Forme d'onde 76
Free 45
Func 45

G

GlobalCh 46
Gravure d'un CD audio 64
Guitare
Multi-effets 96
Simulation d'ampli 96

H

High Gain 101

I

Icône d'effet 32, 81, 84
Initialisation 48
Initialize 47
INPUT 76, 87
InsertTrk 57
Intro 41

L

Lecteur
Chargement (Restore) 51
Connexion 48
Erreurs 48
Formatage 48
Initialisation 48
Locate 24, 71
Fonctions 72
Passer à un point 72
Sauvegarder un point 71
Loop
Enregistrement 74
Reproduction 73

M

Maintien de crêtes 86
Maître 47
Mark 45
Marker 24, 65
Affichage 60
Chargement 65
Effacement 65
Mémorisation 65
Mélangeur, réglages 61
Message d'erreur 106
Métronome 69
MIDI
Canal Global 46
Changement de Scènes 68
Contrôle externe 33, 46
Device ID 46
Horloge (MIDI Clock) 41, 71
MMC 46
MTC 45
Pilotage avec un séquenceur 46
Réglages 46
Synchr. d'un séquenceur 47
Tableau d'implémentation 110
Transmission 68
Mise à jour 107
Mise sous tension/hors tension 48

Mixage 35
MixerSet 61
Mon L, R 86
Monitor 27
  AutoIn 86
  Borne PHONES 85
  Bornes MONITOR OUT L/R 85
  Cue 86
Morceau
  Changer de nom 60
  CopyAllSongs 62, 63
  CopySong 62
  Créer 60
  DeleteSong 62
  Edition 38, 61
  MoveSong 62
  ProtectSong 63
  Reproduction programmée 63
  Sélection 60
Motif rythmique (Pattern) 70
MoveSong 62
Mst L, R 86
Multi-effet 99
MUTE 87

N

Niveau post-curseur 86
Niveau pré-curseur 86

O

OptimizeTrk 58

P

Pair 27, 77
Paire de canaux 27, 77
PAN 25, 87
  Effet 92
Peak Hold 86
Pedal 45
Pédale d'expression 33, 45
  Pilotage d'effet Wah 102
Phase 79
Piste
  CopyTrk 57
  CopyWholeTrk 59
  DeleteTrk 57
  Données audio 86
  Edition 36, 53
  Egalisation 25
  EraseTrk 57
  ExpCmpTrk 58
  Forme d'onde 56, 73
  Fusion (Bounce) 52
  Hauteur 56
  InsertTrk 57
  OptimizeTrk 58
  ReverseTrk 58
  Statut 87
  Statut INPUT 87
  Statut PLAY 87
  Statut REC 87
  SwapTrk 58
  SwapWholeTrk 59
  TrkView 86
  Virtuelle 53
Piste V
  Copy WholeTrk 59
  SwapWholeTrk 59
PLAY 87
Pol 45
PostFaderLev 86
Post-Roll 73
Pre-amp Simulator 97
PreFaderLev 86
Pre-Roll 73
Program Play 63
Programme d'effet
  Sauvegarde 33, 81, 83, 84
  Sélection 31, 82, 84
ProtectSong 63
PunchIn-out 45

R

REC 87
Redo 74
Rehearsal 88
Rename 60, 84
Répétition de phrases complexes 76
Reproduction 76
  A partir de 76
  En boucle 73
  IN~OUT 71
  Jusqu'à 76
  Liste programmée 63
  Ralenti 76
Restore 44
RetBal 83
RetLev 83
Reverb 89
ReverseTrk 58
RHSL (REHEARSAL) 88
Rhythm
  Choix du motif 39, 69
  Enregistrement du motif 39
  Etouffer le motif 70
  Jeu du motif 77
  Lancement/arrêt du motif 39
  Level 86
  Niveau d'écoute 86
  Volume du motif 39
Ring Modulator (effet) 94
Rotary Speaker (effet) 96

S

Sauvegarde automatique 43
Scène 28, 66
  Affichage 60
  Changement via MIDI 68
  Changer automatiquement 67
  Chargement 66
  Charger manuellement 67
  Copier 68
  Editer et écraser 68
  Effacer 68
  Filtrer 68
  Mémorisation 67
Scene Read 66
Scrub 24, 76
  Utilisation 76
Select
  Pitch 56
  RecMode 52
Signal numérique 77
Solo 28, 85
  Envoi au bus Master Out 85
Song
  Morceau de démonstration 118
Store 65, 81, 83, 84
SubIn 77
SwapTrk 58
SwapWholeTrk 59
Système, mise à jour 107

T

Tap Tempo 42
Tempo 39, 69
  Affichage 60
  Carte 40
  Créer une piste 71
  Edition de carte 70
  Manuel (Manual) 40
  Piste 41
  Taper 71
Tempo Map 40
  Edition 70
  Effacer/changer un événement 41
Temps résiduel 45
Threshold 75
TRACK STATUS 87
Transport 88
Trigger 75
  Threshold 75
TrkView 86
Tuner 78
  Utilisation 78

U

Undo 74

V

Vintage (effet Tremolo) 92
Voyelle (effet Talking Modulator) 94

W

Wah 97
  Pédale d'expression 102
Wave 56, 73

ATTENTION

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

© 1999 KORG INC.

1112 GH *Printed in Japan*