Roland

MV-8000
PRODUCTION STUDIO

Prise en main

Bienvenue dans le studio de production MV-8000 !

Ce manuel est destiné aux personnes qui ...

- utilisent le MV-8000 pour la première fois
- veulent découvrir ce qu'est le MV-8000
- souhaitent créer immédiatement des sons

● Icônes et symboles utilisés dans ce manuel

Le texte entre crochets [ ] désigne des boutons de la face avant du MV-8000.

Ceux désignés par [F1 (exemple)] concernent le bouton de fonction F1 (function 1) quand le nom de la fonction qui lui est affectée à l'écran est «exemple».

Désigne des précautions à prendre dans l'utilisation du MV-8000.



Indique un raccourci ou une facilité d'utilisation.

Signale la présence d'informations complémentaires sur une opération.


Renvoie à une page de référence.

Explique un terme particulier.

Avant d'installer cet appareil, lisez attentivement les chapitres «RÈGLES DE SÉCURITÉ» (Mode d'emploi, p. 2), «CONSIGNES D'UTILISATION» (Mode d'emploi p. 3), et «REMARQUES IMPORTANTES» (Mode d'emploi p. 4) qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil. Pour en maîtriser toutes les fonctionnalités, nous vous suggérons également de lire attentivement et en totalité les manuels «Prise en main» et «Mode d'emploi» et de les conserver en lieu sûr afin de pouvoir vous y référer ultérieurement en cas de besoin.

©2003 Roland Corporation. Tous droits réservés.
La reproduction de tout ou partie de ce manuel sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'autorisation écrite préalable de ROLAND CORPORATION.
Sites internet : http://www.roland.be & http://www.roland.fr

Prise en main (Sommaire)

1  Préambules et concepts 3

Ce chapitre explique comment relier le MV-8000 aux autres éléments du système et comment procéder à la mise sous tension.

Réception de l'appareil 3
Préparation de l'appareil et branchements 4
Branchement de l'alimentation 5
Mise sous tension 6
Mise hors-tension 7
Manipulations de base 8

2  Écoute du morceau de démonstration ... 11

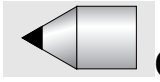
À la sortie d'usine, le disque dur internc comporte un certain nombre de morceaux de démonstration. Ils permettent de se faire une idée des capacités du MV-8000 et nous vous conseillons de les écouter avant toute chose.

Déplacement du curseur et utilisation du séquenceur 12

3  Utilisation des pads sensitifs 13

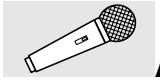
Les pads vous permettent de faire jouer les sons que vous entendez dans le morceau de démonstration. Leur timbre varie en fonction de la force avec laquelle vous les frappez. Vous pouvez aussi changer de son en changeant la partie jouée par les pads.

Lecture d'autres données 14

4  Création d'un morceau 17

Vous pouvez créer un morceau en enregistrant vos frappes sur les pads et en assemblant des sons. La fonction de bouclage (Loop) permet la création d'une partie de batterie et la fonction Quantize sert à ajuster sa mise en place.

Création d'un nouveau morceau 18
Enregistrement en boucle 19
Création d'une piste pour un enregistrement de séquence 20
Correction de la mise en place (Quantize) 21
Enregistrement en direct 22
Sauvegarde de votre composition 23

5  Ajout de données supplémentaires 24

Vous pouvez aussi ajouter des données audio à partir d'un CD-ROM ou d'un CD audio du commerce, ou encore enregistrer des sons au micro.

Import de sons depuis un CD-ROM d'échantillons 24
Import de son depuis un CD audio 26
Échantillonnage (enregistrement) 27

6 Index 29

ASTUCE
Si vous utilisez le MV-8000 pour la première fois, nous vous conseillons de lire ces chapitres dans l'ordre à partir de «Préambules et concepts» (p. 3).

MEMO
Avec les paramétrages d'usine, un morceau de démonstration est chargé automatiquement à la mise sous tension. Si d'autres données sont présentes en mémoire interne, vous devrez le recharger avant de poursuivre.

MEMO
Si le projet ne comporte aucune donnée ou si aucuns sons n'ont été affectés aux pads, leur frappe sera sans effet. Vous devrez alors importer (p. 24 et 26), ou échantillonner (p. 27) des données et les affecter aux pads.

MEMO
Vous devez avoir créé un «Song» avant de pouvoir échantillonner. Pour plus de détails à ce sujet, voir «Création d'un nouveau morceau» (p. 18).

Préambules et concepts

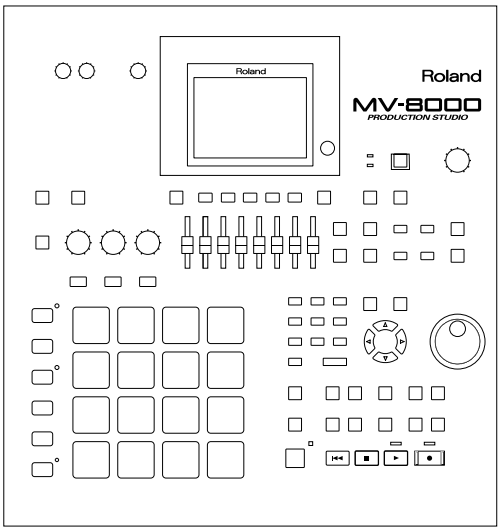
Réception de l'appareil

Le MV-8000 est livré avec les éléments ci-après:

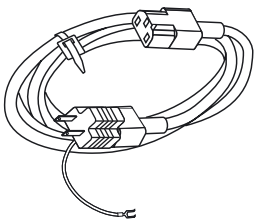
MEMO

En cas de défaut d'un de ces éléments, adressez-vous à votre revendeur, à un centre de maintenance agréé ou au distributeur dont vous dépendez (p. 31).

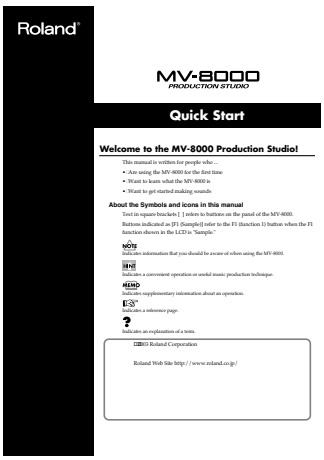
- MV-8000



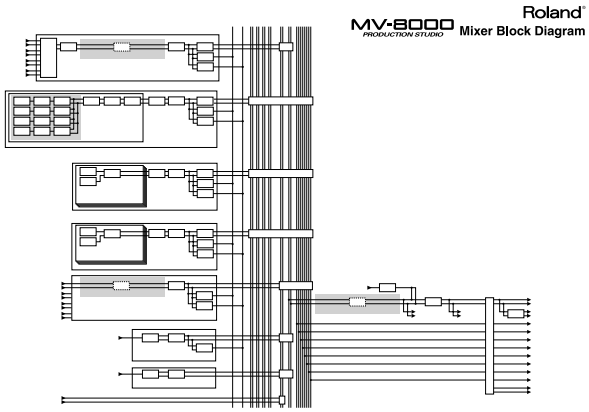
- Câble d'alimentation (et adaptateur 2 broches)



- Manuel de prise en main (ce document)
- Mode d'emploi



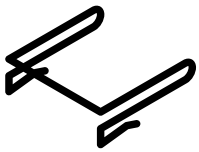
- Schéma synoptique



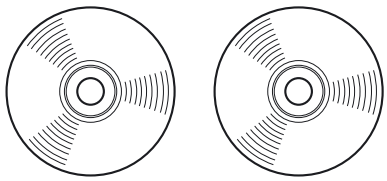
- Liste des raccourcis

[SHIFT]+[SHUTDOWN]	Show SAVE PROJECT Screen
[SHIFT]+[V-LINK]	Show V-LINK Screen
[SHIFT]+[ASSIGNABLE SLIDER]	Show SYSTEM ASSIGNABLE SLIDER Screen
[SHIFT]+[AUTO PUNCH]	Show AUTO PUNCH Screen
[SHIFT]+LOOP [ON]	Show LOOP Screen
[SHIFT]+[JUMP]	Show JUMP Screen
[SHIFT]+[ROLL]	Show PAD ROLL INTERVAL Screen
[SHIFT]+[>>]	Forward 1 beat
[SHIFT]+[<<]	Rewind 1 beat
[SHIFT]+VALUE	Increase/Decrease value by 10 units
[JUMP]+VALUE	Move position on sequencer by 1 tick
[SHIFT]+[INC]	Increase value by 10 units
[SHIFT]+[DEC]	Decrease value by 10 units

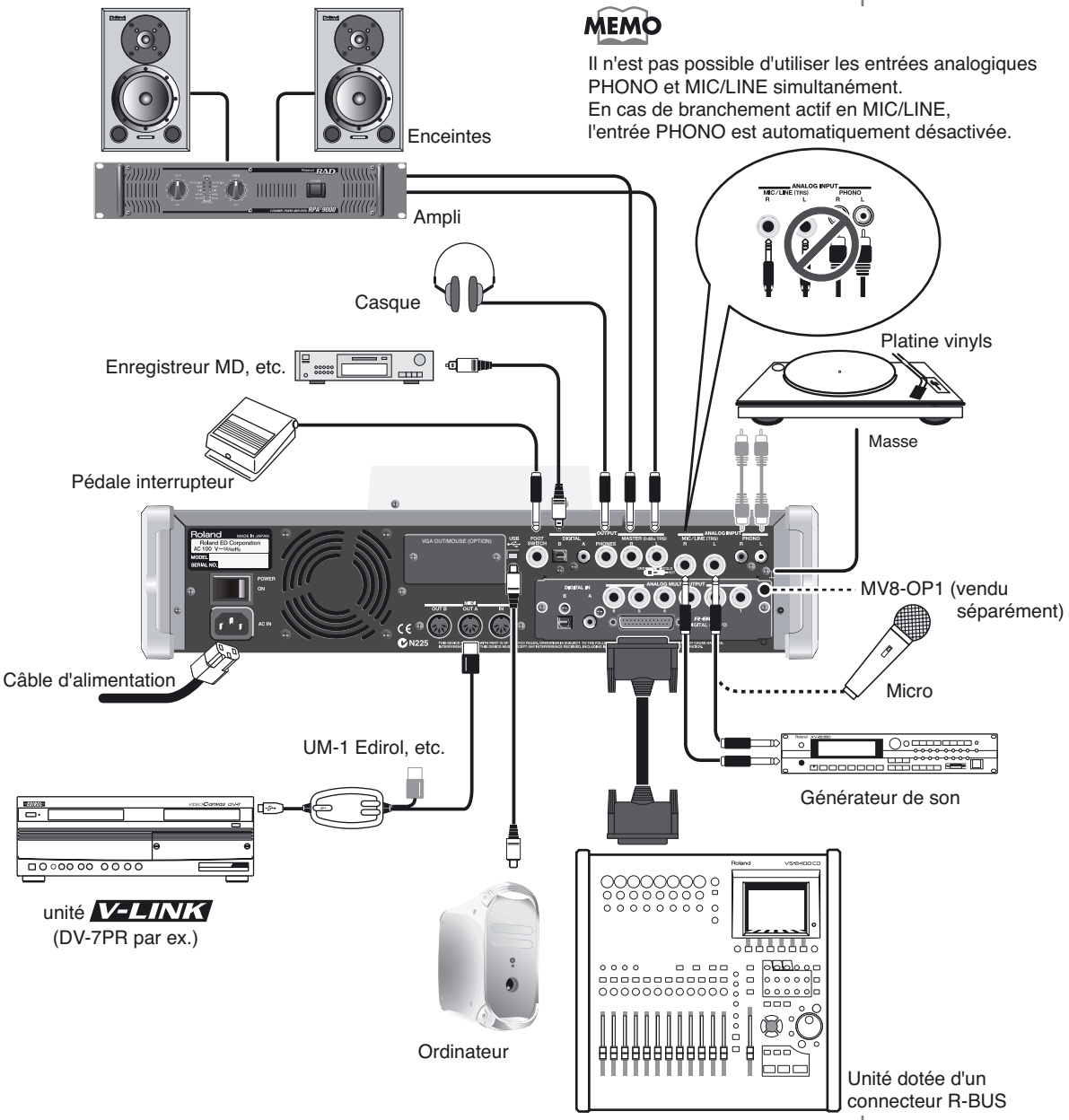
- Pontage



- CD-ROM système
- CD-ROM d'échantillons



Préparation de l'appareil et branchements



NOTE

Afin d'éviter d'endommager vos enceintes ou votre matériel, veillez à réduire le volume de vos appareils et à les mettre hors tension avant tout branchement.

MEMO

- Pensez à utiliser la connexion à la masse de la face arrière si vous branchez une platine vinyls afin d'éviter tout ronflement indésirable.
- Des câbles équipés de résistance peuvent réduire de manière excessive le niveau des appareils branchés sur les entrées (ANALOG INPUT). Veillez à n'utiliser que des câbles sans résistances du type de la série PCS Roland.
- Si vous n'utilisez pas les connecteurs PHONO, branchez dessus le cavalier de pontage fourni avec l'appareil afin d'éviter la captation de bruit par ces connecteurs PHONO.

ASTUCE

En plus des éléments décrits ci-dessus, vous pouvez également brancher:

- Un lecteur CD audio ou CD-ROM permettant la récupération de données audio ou échantillonnées.
- Un enregistreur CD-R ou de supports amovibles pour la sauvegarde ou l'échange des données

L'effet Larsen peut être provoqué par un mauvais positionnement relatif des micros et des enceintes. Vous pouvez l'éviter en:

- Modifiant l'orientation du (des) micro(s).
- En éloignant le(s) micro(s) des haut-parleurs.
- En réduisant le volume de diffusion.

Branchement de l'alimentation

Utilisez le cordon secteur fourni avec l'appareil pour brancher le MV-8000 sur une prise secteur alimentée.

Pour éviter tout risque d'électrocution, utilisez exclusivement ce câble et veillez à ce que la liaison à la terre soit effective.

Le câble fourni est doté d'une prise à trois broches comportant une liaison à la terre destinée à vous protéger, ainsi que votre matériel, contre tout risque électrique.

* *L'installation de l'appareil ne doit pas être faite à proximité:*

- de conduites d'eau (risques d'électrocution)
- de conduites de gaz (risques d'incendie ou d'explosion)
- de circuits de mise à la terre de lignes téléphoniques ou de paratonnerres (risque de foudre)

NOTE

En fonction des caractéristiques propres de votre installation, vous pourrez parfois ressentir une sensation granuleuse ou inconfortable en touchant l'appareil, les micros qui lui sont reliés ou les parties métalliques d'autres objets reliés. Cela est dû à la présence de charges électriques très faibles et absolument sans danger. Si cela représente pour vous un inconfort important, améliorez ou validez votre liaison à la terre. Quand l'appareil est relié à la terre, un léger souffle peut apparaître dans certaines configurations. En cas de doute sur la méthode de branchement, adressez-vous à votre revendeur ou à votre distributeur répertorié dans la page « Information ».

Mise sous tension

1

Vérifiez que tous les appareils reliés au MV-8000 sont bien hors tension.

2

Mettez l'interrupteur POWER de la face arrière en position ON.

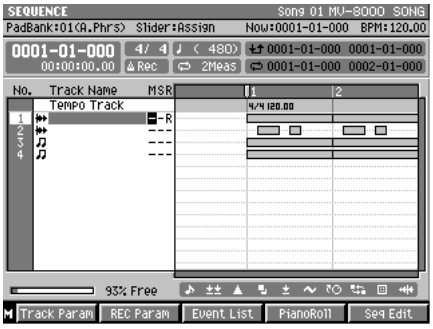
L'écran LCD s'allume et la page d'initialisation apparaît, affichant la version système en cours.

MEMO

- À la mise sous tension, même avec le bouton MASTER au minimum, un son peut être entendu sans que cela constitue une malfaçon.
- Pendant l'affichage de la page d'initialisation, le MV-8000 opère un certain nombre de vérifications et charge le système en mémoire vive. Patientez jusqu'à ce qu'il ait terminé.
- Pour régler la luminosité de l'écran, utilisez le bouton CONTRAST situé à droite de l'écran.

3

Quand la procédure de démarrage est terminée, la page SEQUENCE apparaît.



4

Mettez alors vos unités audio sous tension.

5

Utilisez le bouton MASTER du MV-8000 et les contrôles de volume de vos différents appareils pour ajuster le niveau de diffusion.

NOTE

Après avoir effectué les connexions en suivant les instructions de « Préparation de l'appareil et branchements » (p. 4), mettez vos appareils sous tension dans l'ordre indiqué. Un ordre différent pourrait endommager vos haut-parleurs ou votre matériel.

MEMO

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire avant qu'il ne soit en mesure de fonctionner normalement.

MEMO

À la première mise sous tension du MV-8000, un morceau de démonstration se charge automatiquement. Il sera remplacé ensuite par le dernier projet en cours au moment de l'extinction précédente.

Mise hors tension

Vous devez effectuer un certain nombre d'opérations avant d'éteindre l'appareil. Cette procédure permet de sauvegarder les paramètres en cours et de parquer correctement les têtes du disque dur.

1

Maintenez le bouton SHUTDOWN enfoncé au moins une seconde.

Le message de confirmation « Save Current Project?» apparaît.

2

Appuyez sur F5 (Yes).

Le projet en cours est sauvegardé et le message « SHUTDOWN » apparaît.

3

Appuyez sur F5 (Yes).

La procédure d'extinction démarre. Quand elle est achevée, le message « POWER OFF » apparaît.

4

Réduisez le volume de tous les appareils reliés

5

Mettez l'interrupteur POWER de la face arrière en position OFF.

Veillez à ce que le message « POWER OFF » soit bien présent à l'écran quand vous appuyez sur ce bouton.

NOTE

Mettre l'appareil hors tension sans avoir engagé la procédure Shutdown et sans avoir attendu l'apparition du message POWER OFF peut endommager aussi bien le MV-8000 que vos données. La société Roland ne pourrait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage résultant d'une non observation de cette procédure.

MEMO

- À la mise hors tension, même avec le bouton MASTER au minimum, un son peut être entendu sans que cela constitue une malfaçon.
- La procédure Shutdown prend un certain temps nécessaire à la sauvegarde de vos données de projet/song. Vous devrez donc toujours patienter quelques instants avant de pouvoir éteindre complètement le MV-8000.

MEMO

Pour éteindre l'appareil sans sauvegarder le projet en cours, appuyez sur [F1 (No)] à l'étape 2.

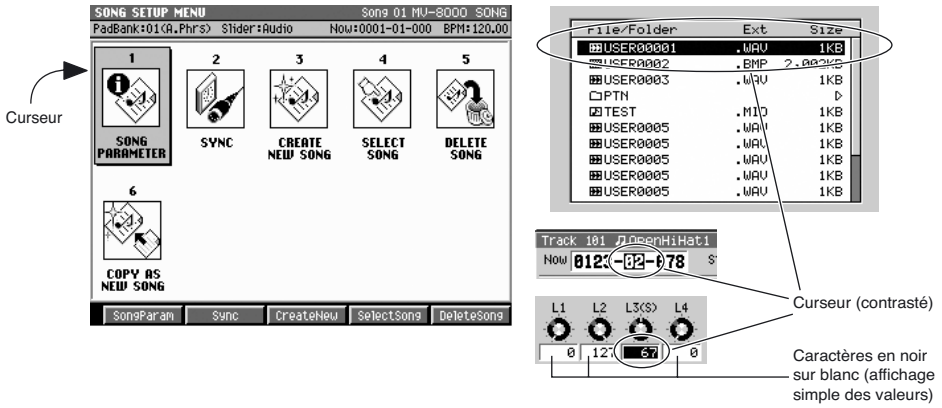
MEMO

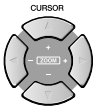
L'appui sur [F1 (No) à l'étape 3, annule la procédure d'extinction.

Manipulations de base

Déplacement du curseur

Chaque page d'écran affiche un certain nombre de paramètres (à régler) ou de menus (à sélectionner). Pour éditer la valeur d'un paramètre, ou pour sélectionner un élément de menu, déplacez le curseur sur l'un ou l'autre. Le curseur est constitué par une case contrastée, comme indiqué ci-dessous.



Utilisez les touches fléchées  pour déplacer le curseur.

● Validation d'une sélection de menu

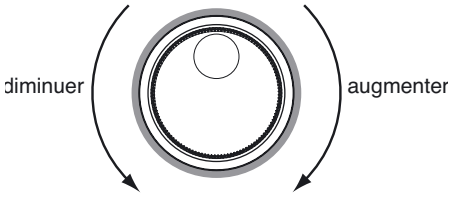
Appuyez sur ENTER pour valider l'élément de menu sélectionné. La sélection ou la commande correspondante sera exécutée.

Modification de la valeur d'un paramètre

L'édition des paramètres se fait à l'aide de la molette VALUE ou des touches [DEC]/[INC].

● Molette VALUE

Tournez cette molette vers la droite pour augmenter la valeur, et vers la gauche pour la diminuer.



● [DEC]/[INC]

Appuyez sur DEC pour augmenter une valeur et sur INC pour la diminuer.

Utilisation des touches de fonction F

Les touches de fonction (F1 – F5) correspondent à des fonctions différentes selon la page d'écran affichée au-dessus d'eux. Le nom de chaque fonction est indiqué en face d'eux, dans la partie basse de l'écran LCD.



ASTUCE

Si des fonctions sont affichées en bas de l'écran, vous pouvez utiliser les touches de fonction pour les sélectionner directement.

MEMO

Pour éditer un paramètre, déplacez le curseur sur une zone affichée en caractères noirs sur fond blanc.

ASTUCE

Le maintien de [SHIFT] enfoncé permet de faire défiler les valeurs plus rapidement, à la molette ou avec [INC][DEC].

ASTUCE

Le maintien de [DEC] ou [INC] enfoncés provoque le défilement des valeurs en continu. L'appui sur le bouton opposé provoque alors un défilement plus rapide.

Utilisation du bouton SHIFT

Certains boutons se voient attribuer plusieurs fonctions. Le bouton [SHIFT] permet d'y accéder.

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton choisi.

Dans ce manuel, les opérations mettant en jeu le bouton [SHIFT] sont indiquées [SHIFT] + [(nom du bouton)]. Utilisez [SHIFT] pour accéder aux fonctions dont les noms apparaissent encadrés en blanc sur la sérigraphie du MV-8000.

ASTUCE

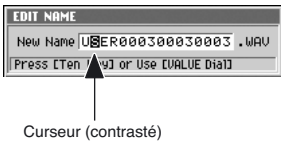
Le paramètre SHIFT LOCK (p. 302) permet de modifier le comportement du bouton SHIFT.

Saisie de texte

Pour saisir des caractères alphanumériques (dans le but d'attribuer un nom à un fichier, par exemple), procédez comme suit:

1

Déplacez le curseur sur le caractère.



Curseur (contrasté)

Le caractère choisi apparaît contrasté (ci-contre).

2

Tournez la molette VALUE.

Faites défiler jusqu'au caractère désiré, puis passez au caractère suivant (à droite) à l'aide de la touche fléchée droite.

MEMO

Si vous saisissez des caractères avec la molette la rotation vers la droite les fera défiler dans l'ordre « a...z, A...Z, 0...9,!,#...»

● Saisie des caractères à l'aide du pavé numérique

Le pavé numérique permet de saisir des chiffres et des lettres. Voyons comment se passe la saisie de « Hello!».

1

Appuyez trois fois sur [3 GHI].

« H » est inscrit à la position du curseur.

2

Appuyez sur [CURSOR].

Le curseur se déplace d'un pas vers la droite.

3

Appuyez trois fois sur [2 DEF].

« E » est inscrit à la position du curseur.

4

Appuyez sur [F5] (A→a/a→A) pour accéder aux minuscules.

Le caractère saisi et contrasté change de casse à chaque pression sur [F4 (A➜a/a➜A)].

5

Appuyez sur [CURSOR].

Le curseur se déplace d'un pas vers la droite.

6

Appuyez quatre fois sur [4 JKL] puis sur [F5] (A→a/a→A).

« l » est inscrit à la position du curseur.

ASTUCE

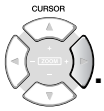
Pour saisir des minuscules, vous devez commencer par saisir la majuscule correspondante en maintenant [SHIFT] enfoncé.

MEMO

En mode majuscule, des pressions répétées sur [3] font défiler dans l'ordre: 3→G→H→I→3→G.

MEMO

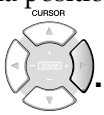
En mode minuscule, des pressions répétées sur [2] font défiler dans l'ordre: 2→D→E→F→2→D.

7 **Appuyez sur .**

Le curseur se déplace d'un pas vers la droite.

8 **Appuyez quatre fois sur 4 JKL puis sur F5 (A→a/a→A).**

« l » est inscrit à la position du curseur.

9 **Appuyez sur .**

Le curseur se déplace d'un pas vers la droite.

10 **Appuyez quatre fois sur 5 MNO puis sur F5 (A→a/a→A).**

« o » est inscrit à la position du curseur.

11 **Appuyez sur .**

Le curseur se déplace d'un pas vers la droite.

12 **Appuyez quatre fois sur 9 YZ!.**

«!» est inscrit à la position du curseur.

13 **Appuyez sur F5 (OK).**

La saisie de « Hello!» est terminée.

● Utilisation des touches de fonction F

F1
Historique

Permet de rappeler (et resaisir) jusqu'aux dix noms les plus récemment saisis par le menu local EDIT NAME après la mise sous tension de l'appareil. Sélectionnez le nom de votre choix dans cette liste et appuyez sur [ENTER].

F2
Espace

Insère un espace à la position du curseur.

F3
Suppression

Supprime le caractère présent à la position du curseur. Les caractères situés à sa droite sont déplacés d'un pas vers la gauche.

F4
A→a/a→A (changement de casse)

Alterne entre majuscules et minuscules à la position du curseur.

F5
OK

Valide la saisie et referme le menu local EDIT NAME.

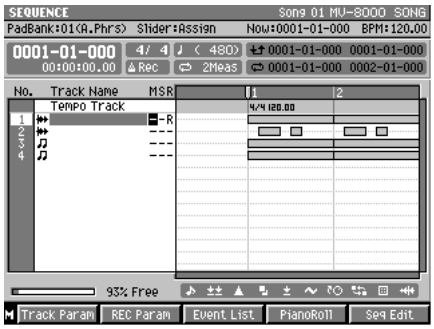
Écoute du morceau de démonstration

● Préparation

Commencez par les étapes:

- « Préparation de l'appareil et branchements » (p. 4)
- « Branchement de l'alimentation » (p. 5)
- « Mise sous tension » (p. 5)

Le projet et le Song sont chargés automatiquement. Attendez l'apparition de la page SEQUENCE.

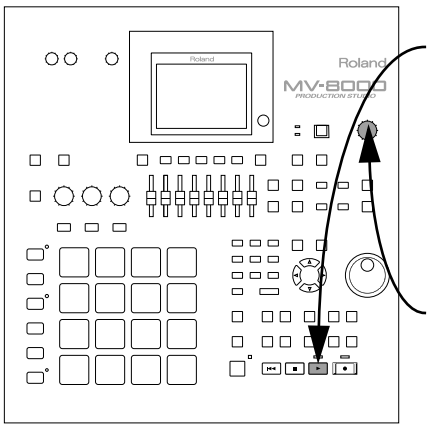


NOTE

Ne tapez pas sur les pads et ne faites pas bouger le MV-8000 tant que le témoin DISK (rouge) est allumé, sous peine de dysfonctionnement graves.

Lancez la lecture du morceau de démonstration

Le morceau de démonstration fourni avec le MV-8000 n'est pas destiné à être utilisé autrement que pour votre propre écoute sans la permission du détenteur du copyright. Il n'est en particulier pas permis d'en faire des copies ou de réaliser d'autres œuvres à partir de ces données.



1 Lancez la lecture

Appuyez sur PLAY ▶ pour lancer la lecture du morceau de démonstration.

2 Réglez le volume

Tournez le bouton MASTER (MIN – MAX) vers la droite pour amener le volume à un niveau confortable.

MEMO

À la sortie d'usine, le disque dur interne du MV-8000 contient les donnés d'un morceau de démonstration.

?

Un projet associe des données d'exécution (Songs) et des données audio (échantillons).

?

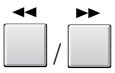
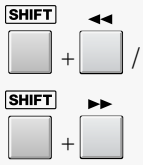
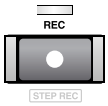
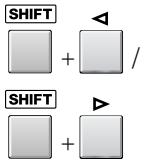
Un Song associe des données de séquence (évènements musicaux répartis sur un axe temporel), des données de patches (sons instrumentaux) et des données accessoires (effets). La lecture de ces données détermine le «moment » auquel est joué un « son » donné pendant une certaine « durée » et avec une certaine « force ».

?

Un séquenceur peut être comparé à un magnétophone qui relirait des données de Song (données d'exécution) à un tempo donné. Les données de séquence lues ainsi peuvent être utilisées pour piloter le générateur de son interne du MV-8000 ou pour être transmises sous forme de messages MIDI à une unité externe.

Déplacement du curseur et utilisation du séquenceur

L'ensemble des fonctions ci-après est à votre disposition:

● **Stop**	
● **Retour au début**	
● **Avance/retour par mesures**	
● **Retour à l'évènement précédent/Avance à l'évènement suivant**	
● **Enregistrement**	
● **Avance/retour pas à pas**	
● **Retour au marker précédent/ Avance au marker suivant**	
● **Avance/retour tick par tick**	

NOTE

En cas d'apparition du message «Project is too Large!» ...
Le projet que vous essayez de charger est trop gros et ne peut pas tenir en mémoire interne. Cela peut se produire si la quantité de mémoire de l'appareil est inférieure à celle de l'appareil sur lequel le projet a été créé.
Vous devez dans ce cas installer des extensions de mémoire en quantité suffisante. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au mode d'emploi « Échange de barrettes mémoire (retrait et installation) (p. 174). Pour vérifier la quantité de mémoire actuellement présente, reportez-vous au chapitre « Test de la mémoire installée » (diagnostic) (p. 172).

MEMO

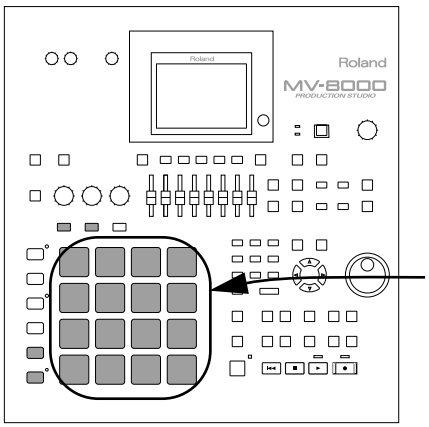
Pendant l'enregistrement, une nouvelle pression sur [REC] ramène en attente d'enregistrement.

Un « pas » correspond à l'intervalle défini par la fonction « Step Time » (p. 231).

Dans la page SEQUENCE vous pouvez modifier la valeur de « Step Time » en appuyant sur [SHIFT] + touches [1] à [9] (les valeurs de notes correspondantes sont imprimées sur la sérigraphie).

Utilisation des pads sensitifs

Nous allons maintenant utiliser les pads sensitifs (que nous appellerons désormais «pads » par simplicité), pour écouter les sons du morceau de démo.



● Préparation

Commencez par les étapes:

- Préparation de l'appareil et branchements (p. 4)
- Branchement de l'alimentation (p. 5)
- Mise sous tension (p. 6)

1

Passons à l'écoute!

Tapez sur les pads 

. Le volume du son produit dépend de la force (vélocité) avec laquelle vous les avez frappés.

Techniques d'utilisation

Roll (roulement)

Si vous maintenez ROLL  enfoncé, l'appui sur un pad provoquera une répétition rapide de la frappe. Le roulement n'est entretenu que tant que la touche [ROLL] est enfoncée. L'intervalle entre deux frappes se règle avec le paramètre Roll Interval (p. 301).

Hold (maintien)

En appuyant sur HOLD , une frappe brève sur un pad maintiendra le son comme si vous le mainteniez enfoncé. Le témoin HOLD (rouge) s'allume quand la fonction est active. Pour l'annuler, appuyez à nouveau sur [HOLD] (le témoin s'éteint).

Multilevel (niveaux multiples)

Après avoir frappé sur un pad correspondant à une certaine valeur de note, vous pouvez appuyer sur MULTILEVEL  pour offrir un pannel de vélocités pour ce son, affecté aux pads 1 à 16, le pad 1 correspondant à la vélocité minimum et le pad 16 à la vélocité maximum.

Fixed Velocity (vélocité fixe)

L'appui sur FIXED VELOCITY , oblige tous les pads de la piste en cours à jouer à la même vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous les frappez.

Aftertouch

Correspond à la pression que vous pouvez appliquer à un pad après l'avoir frappé, pour obtenir une modulation supplémentaire du son.

?
Le «pas » (Step) correspond à l'intervalle défini par le paramètre Step Time (p. 231).

ASTUCE
Dans la page SEQUENCE cette valeur de «Step Time » peut être modifiée en appuyant sur [SHIFT] et sur une des touches numériques de [1] à [9] (les valeurs de notes correspondantes sont affichées sur la sérigraphie).

MEMO
Pour désactiver les fonctions Multilevel ou Fixed Velocity, il suffit de réappuyer sur le même bouton.

MEMO
La valeur de la vélocité fixe se règle avec le paramètre PAD/CONTROLLER de la page SYSTEM.

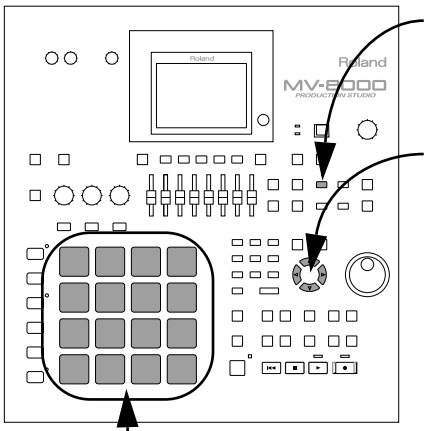
MEMO
Pour entendre l'effet de la fonction Aftertouch, utilisez un son maintenu ou à atténuation lente.

Lecture d'autres données

Le morceau de démonstration utilise d'autres sons que ceux directement accessibles précédemment. Pour y accéder, procédez comme suit:

Changement de piste (track)

Les pads jouent en fait les données de la piste en cours de sélection. Le changement de piste vous permettra donc d'accéder à un autre ensemble de sons.

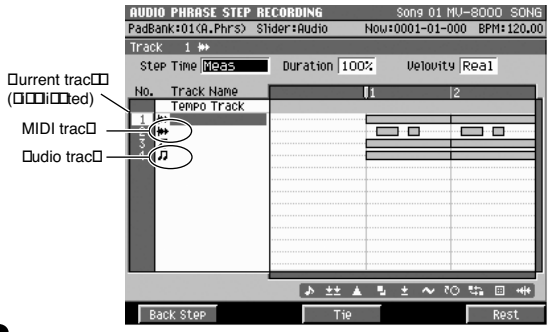


1 **Appuyez sur** SEQUENCE **.**

La page SEQUENCE apparaît.

2 **Utilisez les touches fléchées pour sélectionner une autre piste MIDI.**

Vous accédez ainsi aux sons utilisés par cette autre piste. Le numéro de piste sélectionné apparaît contrasté et le type de chaque piste est signalé par un icône comme dans la copie d'écran ci-dessous.



3 **Frappez les** VELOCITY PADS **pour écouter les sons.**

Provenant d'une autre piste, ils sont différents des précédents.

MEMO
La source sonore utilisée dépend de la piste en cours de sélection.

Piste sélectionnée	Source sonore
Piste MIDI	Part, ou sortie MIDI de MIDI OUT
Piste audio	Phrase audio

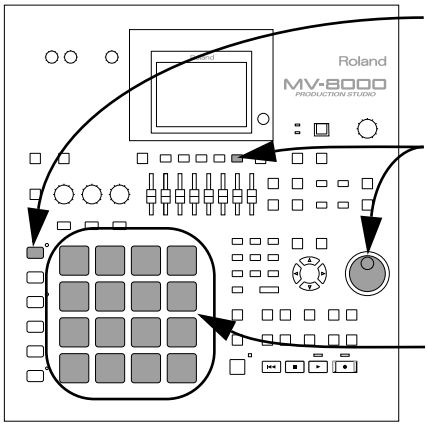
? Chacune des seize sources sonores est appelée une «part ». Un patch est affecté à chaque part, et détermine donc le son qui sera joué par elle.

MEMO
Le fait de changer de piste MIDI peut ne créer aucune différence sonore si ces pistes utilisent la même part.

? Une «phrase audio » est constituée de données échantillonnées d'une durée suffisante, contenant une phrase musicale «jouée » et utilisée comme motif.

Changement de bank de pads

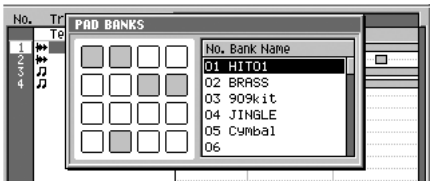
Ce changement de bank vous permet d'utiliser les 16 pads présents sur l'appareil pour déclencher un grand nombre de sons.



1

Appuyez sur PAD BANKS .

Le menu local PAD BANKS apparaît.



2

Utilisez la molette VALUE pour sélectionner un bank de pads et appuyez sur F5 (SELECT).

Le nouveau bank de pad remplace le précédent.

3

Frappez sur les pads VELOCITY PADS pour écouter les sons.

Vous entendez les nouveaux sons tels qu'ils sont affectés dans le nouveau bank de pads.

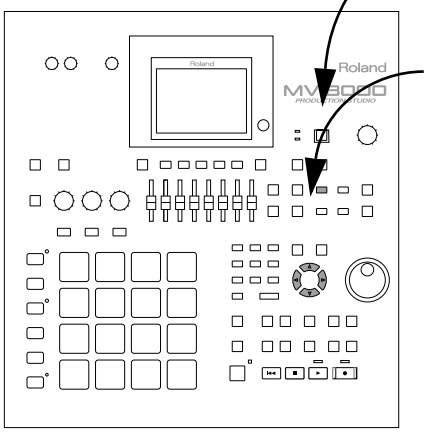
MEMO

Le nombre des banks de pads dépend du type de la piste en cours de sélection:

- Pistes MIDI = 6 banks de pads (96 notes = 6 banks de pads x 16 pads)
- Pistes audio = 32 banks de pads (512 phrases = 32 banks de pads x 16 pads)

Changement du patch pour une part

Pour changer le patch (instrument) utilisé par la «part » d'une piste MIDI, procédez comme suit:



1

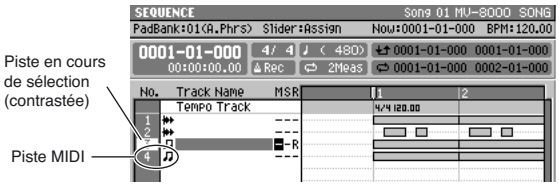
Appuyez sur SEQUENCE .

La page SEQUENCE apparaît.

2

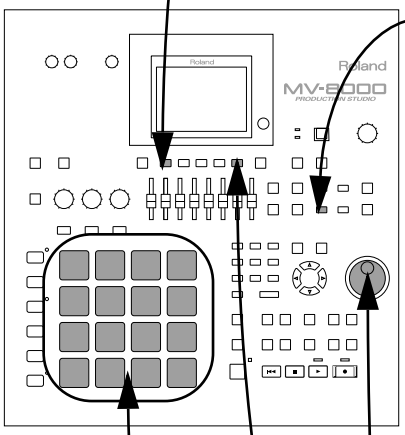
Utilisez les touches fléchées pour choisir une piste MIDI comme sélection en cours.

Dans la page SEQUENCE les pads jouent les sons de la piste en cours de sélection. Son numéro apparaît contrasté.



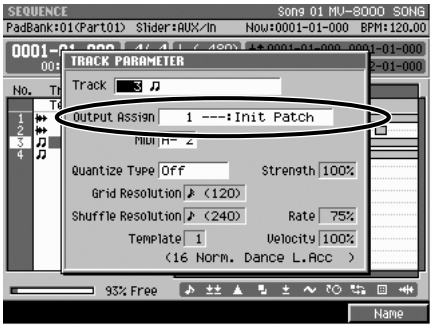
MEMO

Les «Patches » sont utilisés par les pistes MIDI et non par les pistes audio qui ne vous permettront donc pas d'en changer.



3

Appuyez sur F1 (Track Param).

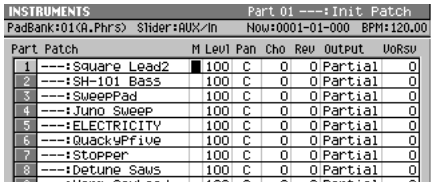


La zone entourée sur cette copie d'écran affiche les informations concernant la piste (track) en cours de sélection et en particulier le numéro de part utilisé par cette piste.

4

Appuyez sur INSTRUMENTS.

La page INSTRUMENTS apparaît. Déplacez le curseur sur le numéro de part repéré à l'étape 3.



5

Appuyez sur F1 (Library).

La bibliothèque de patches apparaît.



6

Utilisez la molette VALUE pour sélectionner un patch, et appuyez sur F5.

La part se voit affectée du patch.

7

Appuyez sur VELOCITY PADS.

Vous entendez le son du patch sélectionné.

?

Le paramètre «Output » détermine la part (source sonore) jouée par chaque piste (track).

MEMO

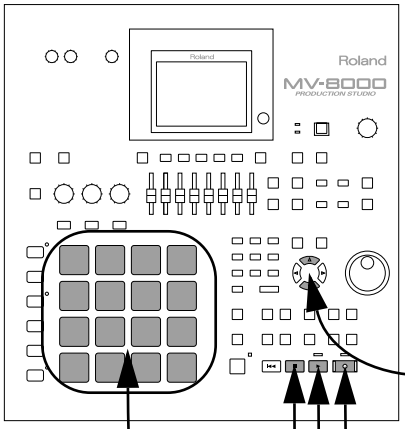
Votre sélection est limitée aux patches sauvegardés dans le projet en cours. Mais vous pouvez y importer (Mode d'emploi, p. 141) ou échantillonner (Mode d'emploi p. 36) des sons à volonté.

ASTUCE

Si vous avez trouvé une combinaison de pads intéressante, vous pouvez en faire un Song (Mode d'emploi p. 68).

Création d'un morceau

Passons à l'enregistrement d'un Song avec les sons fournis.

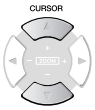


● Préparation

Commencez par les étapes:

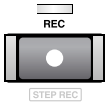
- « Préparation de l'appareil et branchements » (p. 4)
- « Branchement de l'alimentation » (p. 5)
- « Mise sous tension » (p. 6)
- Pour créer une composition personnelle et partir d'une situation initialisée:
  « Création d'un nouveau morceau » (p. 18)

1 Sélectionnez une piste

Dans la page SEQUENCE utilisez les touches haut/bas 

pour définir comme «sélection en cours » la piste sur laquelle vous voulez enregistrer vos données. Pour des événements MIDI, choisissez une piste MIDI. S'il s'agit de sons, sélectionnez une piste audio.

2 Activez l'attente d'enregistrement

Appuyez sur 

. Le témoin REC (rouge) clignote.

3 Lancez l'enregistrement

Appuyez sur 

. Les témoins REC (rouge) et PLAY (vert) s'allument.

4 Jouez

Frappez les pads 

pour créer un motif musical. Les données s'enregistrent.

5 Quand vous avez terminé le morceau, appuyez sur 

.

L'enregistrement s'arrête.


Pour ajouter d'autres pistes à votre enregistrement, utilisez la procédure «Création d'une piste pour un enregistrement de séquence » (p. 20).

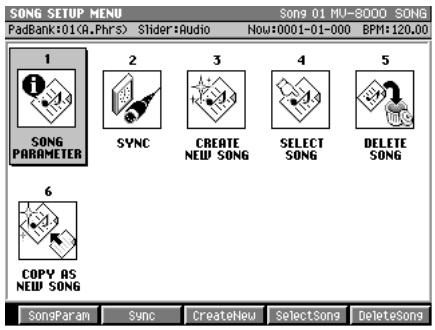

La page RECORDING PARAMETER apparaît alors. Pour plus de détails, reportez-vous au Mode d'emploi p. 190.


L'enregistrement en boucle (Loop) est très pratique pour les patterns rythmiques. Voir à ce sujet «Enregistrement en boucle » (p. 19).


Pour effacer les données enregistrées, maintenez simplement la touche [EVENT ERASE] (toujours en enregistrement) et maintenez enfoncé le pad dont vous voulez effacer les données. Les notes correspondant à ce pad seront effacées au fur et à mesure du déroulement de la séquence.

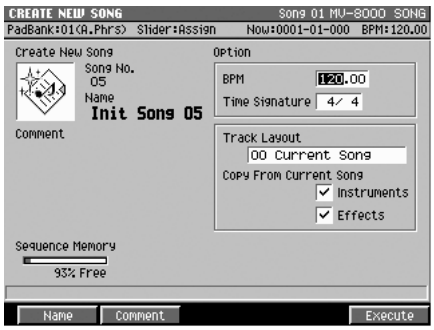
Création d'un nouveau morceau

Pour créer un morceau vierge (Song), procédez comme suit:



1 Appuyez sur SONG [SETUP].

La page SONG SETUP MENU apparaît.



2 Choisissez CREATE NEW SONG et appuyez sur [ENTER].

La page CREATE NEW SONG apparaît.

3 Sélectionnez une présentation (Track Layout).

Pour cet exemple, sélectionnez «Track Layout = 01 Very Simple » et vérifiez les paramètres d'instruments:

Paramètre	Commentaire
Instrument	En validant cette case, les données source du morceau en cours seront utilisées dans le nouveau morceau.
Effect	En validant cette case, les données d'effets du morceau en cours seront utilisées dans le nouveau morceau.

Pour plus de détails sur les autres paramètres, voir le Mode d'emploi p. 239.

4 Appuyez sur [F5] (Execute).

Le nouveau morceau (Song) devient «current song » (morceau en cours de sélection) et la page Sequence apparaît.

MEMO

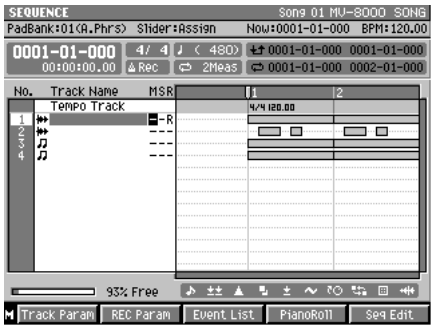
Si vous créez un Song sans vérifier le contenu de l'«Instrument box » dans l'option «Copy Current », les paramètres instrumentaux ne seront pas copiés. Les frappes sur les pads, après une telle copie, ne produiront donc aucun son.

?

Le «current song » et le morceau (Song) en cours de sélection/utilisation.

Enregistrement en boucle

L'enregistrement en boucle (Loop) vous permet d'ajouter des données en passes successives et enchaînées sur une région donnée.



1 **Appuyez sur** SEQUENCE **.**

La page SEQUENCE (Mode d'emploi p. 184) apparaît.

2 **Appuyez sur** TOP **.**

La position de lecture revient au début du morceau (0001-01-000).

3 **Appuyez sur** QUICK SET **.**

Les quatre mesures à partir de la position de lecture sont mises en boucle et la section «Loop » s'allume (ON allumé). Dans cet exemple, la région de bouclage va du début du morceau (0001-01-000) à la fin de la quatrième mesure (0004-04-479).

4 **Lancez l'enregistrement comme décrit dans le chapitre «Création d'un nouveau morceau » (p. 18).**

À tester!

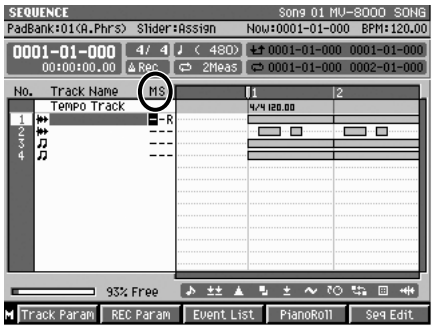
Essai préalable

Si vous lancez le séquenceur en appuyant sur [PLAY] au lieu de [REC], votre jeu ne sera pas enregistré. Cette fonctionnalité vous permet de «répéter » un morceau. Pendant l'essai préalable, vous pouvez appuyer sur [REC] à tout moment pour lancer l'enregistrement.

Mute/Solo de piste

L'activation du paramètre «M » d'une piste la mute, et l'activation du «S » la place en solo.

MEMO
Si vous activez à la fois le Mute (M) et le Solo (S), le Mute est prioritaire.



? La fonction «Loop » permet la lecture en boucle d'une région donnée.

ASTUCE
Pour déplacer les limites du bouclage, déplacez le point de lecture au début de la mesure à partir de laquelle vous voulez créer un bouclage et appuyez à nouveau sur [QUICK SET].

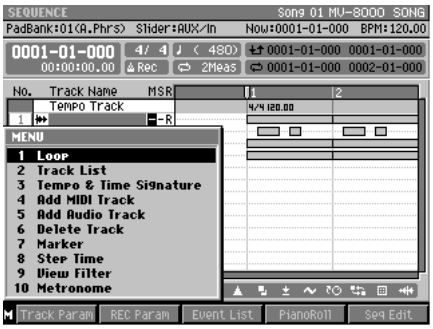
ASTUCE
Pour changer la longueur du bouclage, appuyez sur [MENU] dans la page SEQUENCE et choisissez Loop, ou appuyez sur [SHIFT] + [LOOP ON]. Réglez alors le paramètre «Loop Quick Set Length » dans le menu local LOOP.

MEMO
Pour ajouter une piste MIDI au Song, utilisez «Add MIDI Tracks ». Pour une piste audio, utilisez «Add Audio Tracks ». Pour plus de détails, reportez-vous p. 20.

ASTUCE
Pour supprimer des données enregistrées, maintenez [EVENT ERASE] enfoncé (en restant en mode d'enregistrement), et appuyez en continu sur le pad dont vous voulez effacer les données de note. L'effacement se fait au fur et à mesure du passage de la séquence devant la position de lecture.

Création d'une piste pour un enregistrement de séquence

Pour ajouter une piste à un morceau (Song) afin d'enregistrer des données supplémentaires, procédez comme suit:



1

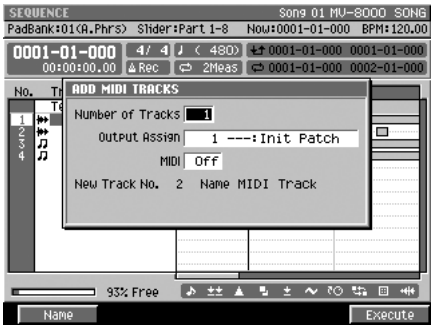
Appuyez sur SEQUENCE puis MENU.

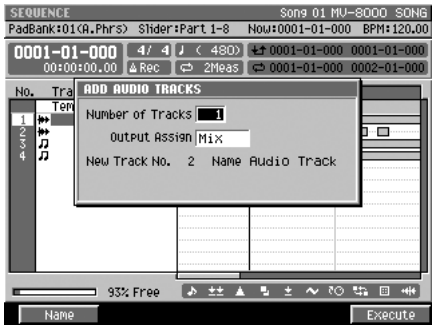
Un menu local apparaît.

2

Choisissez «Add MIDI Tracks » ou «Add Audio Tracks », et appuyez sur F5 (Select).

Le menu local correspondant apparaît: « ADD MIDI TRACKS » ou «ADD AUDIO TRACKS ».





3

Procédez au paramétrage de la (ou des) piste(s) que vous voulez ajouter.

Paramètre	Commentaire
Track Output Assign	Détermine la part utilisée par la piste (track).
Track MIDI Output Assign	Détermine le port de sortie et le canal MIDI utilisés pour émettre les messages en MIDI OUT.
Number of Tracks	Détermine le nombre de pistes à ajouter.

4

Appuyez sur F5 (Execute).

Les nouvelles pistes sont ajoutées en dessous de la piste en cours de sélection.

?

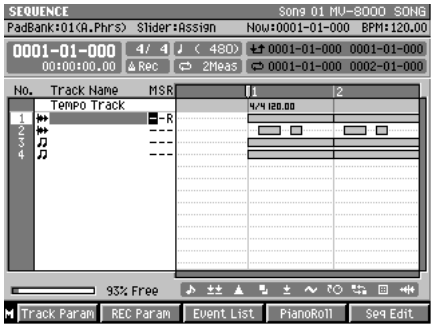
Une piste «MIDI » contient des messages MIDI. Une piste «audio » comporte la position dans le temps des appels de phrases audio (audio events).

MEMO

Pour ajouter une piste destinée à l'enregistrement de messages MIDI, choisissez l'option «Add MIDI Tracks ». Pour ajouter une piste destinée à l'enregistrement d'évènements audio, choisissez l'option «Add Audio Tracks ».

Correction de la mise en place (Play Quantize)

Les enregistrements réalisés en direct manuellement présentent inévitablement des problèmes de mise en place temporelle. La fonction Play Quantize permet de réaligner les notes sur des fractions entières de temps pendant la lecture.



1

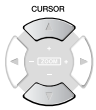
Appuyez sur SEQUENCE .

La page SEQUENCE apparaît.

2

Sélectionnez la piste à quantifier.

Utilisez pour cela les touches fléchées



(haut/bas).



3

Appuyez sur F1 (Track Prm).

Le menu local TRACK PARAMETER de la piste sélectionnée apparaît.

4

Réglez les paramètres de quantification.

ASTUCE

(Exemple) Pour quantifier à la double-croche...

Paramètres et valeurs	Résultat
Quantize Type= Grid	Applique une grille de quantification.
Grid Resolution= ♪ (1/16)	Définit la double-croche comme la plus petite valeur de résolution de la quantification.
Grid Strength= 1~100 %	Définit la rigueur de la remise en place des notes sur la grille. La valeur 100 correspond à un réajustement exact sur les intervalles définis par Grid Resolution. La valeur 0 correspond à une absence de réalignement.

Pour plus de détails sur les autres paramètres de quantification, voir le Mode d'emploi, p. 187.

5

Écoutez l'enregistrement quantifié en utilisant la procédure décrite pour l'écoute du morceau de démonstration (p. 11).

La mise en place des notes est réalignée à la double-croche près.

ASTUCE

En plus de la fonction Play Quantize décrite ici, existe une fonction «Edit Quantize » (Mode d'emploi, p. 208) qui affecte directement les données de la séquence elle-même, et une fonction «Input Quantize » (Mode d'emploi, p. 190) qui applique la quantification de manière préalable, au moment de l'enregistrement des données.

ASTUCE

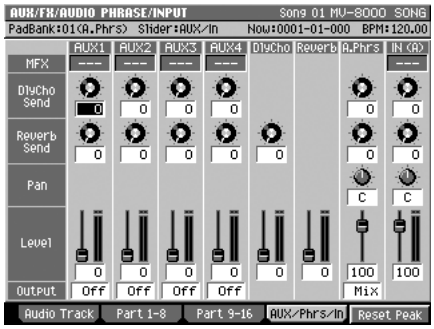
Vous pouvez utiliser les «modèles de quantification (Quantize Templates) », (Mode d'emploi p. 208) pour effectuer des mises en place avec différents types de «groove ».

Enregistrement en direct

Cette procédure permet d'utiliser une piste audio pour enregistrer, par exemple, une partie de chant sur vos données de séquence (Direct Recording).

1 **Créez une piste audio en suivant la procédure décrite p. 20, et validez-la comme sélection en cours.**

L'enregistrement se fera sur cette piste.

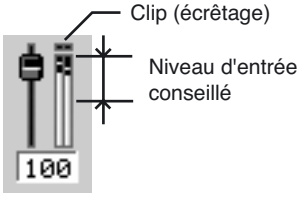


2 **Appuyez sur MIXER, puis sur F4 (AUX/Phrs/In).**

La page AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT MIXER apparaît.

3 **Réglez le curseur IN (A) sur 100.**

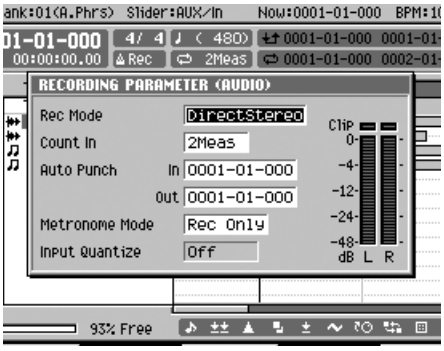
4 **Tout en parlant (ou chantant) dans le micro, montez progressivement le bouton SENS vers la droite.**



Réglez-le de manière à ce que le bargraphe IN (A) (niveau d'entrée analogique) sur l'écran LCD affiche un niveau oscillant dans la moitié supérieure du bargraphe (zone -12–0 dB).

5 **Appuyez sur REC.**

Le témoin REC (rouge) clignote et la page RECORDING PARAMETER apparaît.



6 **Dans la case REC Mode choisissez l'option «Direct ».**

Cette option vous permet d'enregistrer directement votre partie sur la piste audio.

7 **Appuyez sur PLAY.**

L'enregistrement commence. Les témoins REC (rouge) et PLAY (vert) s'allument. Exécutez votre partie.

MEMO
Les données audio elles-mêmes ne sont en fait pas enregistrées sur la piste audio. Celle-ci prend seulement note de la position du début de l'échantillon.

ASTUCE
Vous pouvez utiliser les curseurs de la face avant du MV-8000 pour régler la position de leurs équivalents à l'écran.

ASTUCE
Quand le bargraphe IN (A) atteint fréquemment le sommet (clip), c'est que le niveau d'entrée analogique est trop élevé. Tournez alors le bouton SENS vers la gauche.

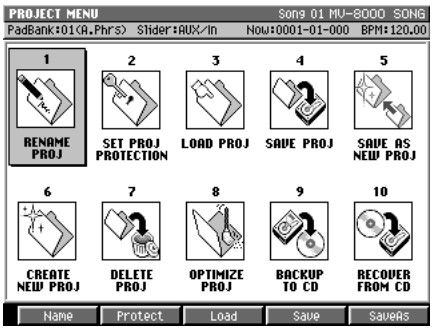
MEMO
L'option Direct Recording n'est pas accessible quand [LOOP ON] est allumé. L'appui sur [REC] désactive donc temporairement le bouclage ([LOOP ON] clignote).

Pour plus de détails sur les autres paramètres d'enregistrement voir le Mode d'emploi p. 193.

ASTUCE
Pendant l'enregistrement vous pouvez appuyer sur [REC] pour poursuivre en lecture seule («punch-out »). Un nouvel appui sur [REC] reprendra l'enregistrement à la volée («punch-in »).

Sauvegarde de votre composition

Afin d'éviter toute perte de données accidentelle, procédez maintenant à une sauvegarde sur le disque dur interne du MV-8000.



1 **Appuyez sur SEQUENCE .**

La page PROJECT apparaît.

2 **Sélectionnez SAVE PROJECT, et appuyez sur ENTER.**

Le message de confirmation «Save Current Project?» apparaît.

3 **Pour lancer la sauvegarde, appuyez sur F5 (YES).**

Le projet est alors sauvegardé. Si vous préférez annuler l'opération, appuyez sur F1 (No).

ASTUCE

Vous pouvez aussi utiliser la combinaison [SHIFT] + [SHUTDOWN] pour lancer la sauvegarde (à partir de n'importe quelle page d'écran).

Avant d'éteindre votre MV-8000 (procédure p. 7), n'oubliez pas de sauvegarder vos données.

Ajout de données supplémentaires

Pour récupérer des données audio externes (échantillons ou samples) et les ajouter à ceux déjà présents sur votre disque dur afin de réaliser des compositions personnalisées, procédez comme suit.

Import de sons depuis un CD-ROM d'échantillons

Vous pouvez importer des fichiers (échantillons) depuis des CD-ROMs du commerce et les utiliser en tant que patches. Par exemple, nous allons créer un patch de type «batterie », idéal pour affecter différents sons instrumentaux aux pads.

? Les patches de type «drums » (batterie) permettent l'affectation d'un type de son différent à chaque pad : grosse caisse, caisse claire, toms et cymbales par exemple, pour créer un «drum set » indépendant.

● Préparations

Commencez par les étapes :

- Préparation de l'appareil et branchements (p. 4)
- Branchement de l'alimentation (p. 5)
- Mise sous tension (p. 6)

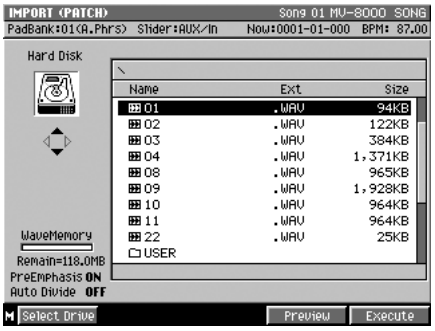
1 **Insérez votre CD-ROM d'échantillons dans le lecteur CD-R/RW.**

Préparez-vous au chargement de données. Plusieurs points doivent en effet être vérifiés. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au Mode d'emploi, p. 121 et insérez le disque comme indiqué.

MEMO Le CD-ROM fourni avec l'appareil comporte les mêmes données que celles initialement chargées d'origine sur le disque dur du MV-8000 à sa sortie d'usine (il s'agit d'un CD de sauvegarde).

2 **Appuyez sur IMPORT puis F2 (Patch).**

La page IMPORT (PATCH) apparaît.



3 **Appuyez sur F1 (Drive Select) et sélectionnez «CD-ROM ».**

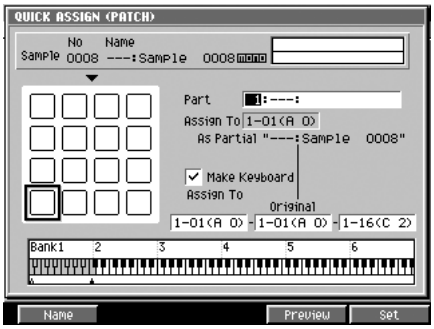
MEMO Pour importer un fichier depuis le lecteur CD-R/RW appuyez sur [F1 (Select Drive)] et sélectionner d'abord le lecteur.

4 **Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le fichier à importer, puis appuyez sur F5 (Execute).**

ASTUCE Pour effectuer une pré-écoute du son avant de l'importer, appuyez sur [F4 (Preview)].

Le fichier contrasté est importé et la page Quick Assign (Patch) apparaît.

ASTUCE Pour sélectionner plusieurs fichiers à la fois, maintenez [SHIFT] enfoncé tout en déplaçant le curseur.



5 Réglez les paramètres dans la page QUICK ASSIGN (PATCH).

● (Exemple) Pour affecter le son importé au *do 4* (C4)…

Paramètres et valeurs	Résultat
Dévalidez le mode «clavier » (Make Keyboard) pour vous placer en mode «Drums ».	Avec cette option, la hauteur de lecture de l'échantillon sera la même que celle de l'enregistrement initial.
Assign To = 3-08 (C 4/*do 4*)	Le son est affecté au do 4. Vous pouvez aussi définir une tessiture pour laquelle ce son sera affecté à toutes les notes.

6 Appuyez sur F5 (Set).

Le fichier est importé. Vous pouvez écouter le son selon la procédure décrite dans «Utilisation des pads sensitifs » (p. 13).

Pour importer un autre échantillon, répétez la procédure à partir de l'étape 4.

Pour plus de détails sur les autres paramètres, reportez-vous au Mode d'emploi, p. 341.

MEMO

Dans les cas ci-dessous, l'appui sur [F4 (Assign All)] affectera les sons les uns après les autres à partir de la note définie par le paramétrage «Assign To » (ici: *do 4*, *do# 4*, *ré 4* etc.).

- Quand vous importez deux échantillons ou plus
- Quand l'option «Make Keyboard » est sur «off » (drum mode)
- Quand la zone définie par «Assign To » n'est que d'une note

Import de son depuis un CD audio

Vous pouvez aussi importer des données audio depuis un compact-disque du commerce et créer des phrases longues et polyphoniques que vous affecterez aux différents pads.

● Préparation

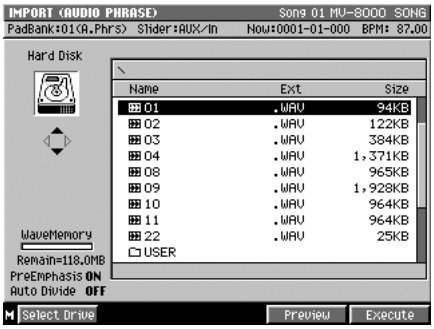
Commencez par les étapes:

- Préparation de l'appareil et branchements (p. 4)
- Branchement de l'alimentation (p. 5)
- Mise sous tension (p. 6)

1 Insérez votre CD audio dans le lecteur CD-R/RW.

Préparez le chargement des données du CD.

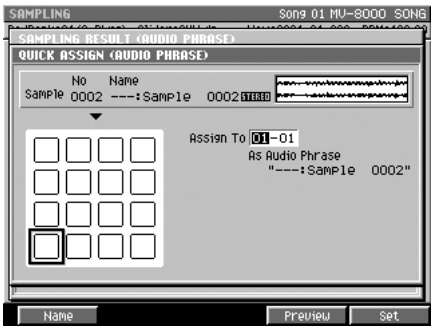
2 Appuyez sur IMPORT puis sur F1 (A.Phrase).



La page d'import des phrases audio apparaît. Dans cet exemple nous utiliserons cette phrase comme «audio phrase » (échantillon long pouvant comporter plusieurs notes).

3 Appuyez sur F1 (Drive Select) et sélectionnez «Audio CD ».

4 Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la piste à importer et appuyez sur F5 (Execute).



La piste contrastée est importée et la page «quick assign » (audio phrase) apparaît.

5 Définissez le numéro du pad.

Choisissez le numéro du pad auquel vous voulez affecter ces données importées.

6 Appuyez sur F5 (Set One).

Les données sont importées. Vous pouvez les écouter en suivant la procédure décrite dans «Utilisation des pads sensitifs » (p. 13).

? Une «phrase audio » est un échantillon d'une certaine durée comportant une suite de notes: riff de guitare ou pattern rythmique d'un nombre de mesures déterminé que vous pouvez déclencher en frappant le pad associé.

Plusieurs points doivent être observés lors de l'insertion d'un disque dans le lecteur CD-R/RW drive. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au Mode d'emploi, p. 121.

MEMO Pour importer un fichier depuis le lecteur CD-R/RW appuyez sur [F1 (Select Drive)] et sélectionnez le lecteur.

ASTUCE Quand vous frappez un pad, le champ Assign To sélectionne automatiquement son numéro.

MEMO Les pads affichés en noir à l'écran ont déjà été affectés à des sons. Vous pouvez le vérifier et l'entendre en tapant simplement dessus.

MEMO Dans les cas ci-dessous, l'appui sur [F4 (Assign All)] affectera les sons les uns après les autres à partir de la note définie par le paramétrage «Assign To » (ici: *do 4*, *do# 4*, *ré 4* etc.).

- Quand vous importez deux échantillons ou plus
- Quand la zone définie par «Assign To » n'est que d'une note

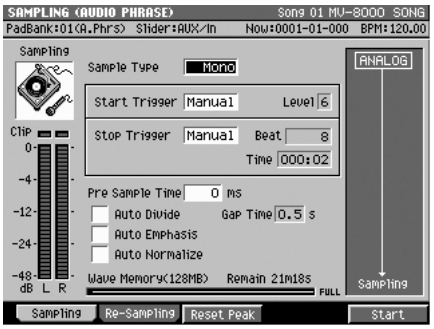
Échantillonnage (enregistrement)

Pour effectuer un enregistrement à partir d'un micro et l'affecter à un pad, procédez comme suit. Dans cet exemple, nous allons créer un patch de type «clavier » qui affectera chaque échantillon à un pad différent, affecté d'une hauteur différente.

● Préparation

Commencez par les étapes:

- Préparation de l'appareil et branchements (p. 4)
- Branchement de l'alimentation (p. 5)
- Mise sous tension (p. 6)

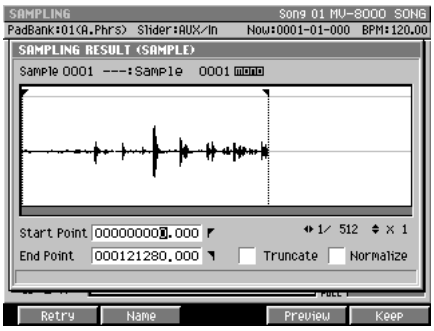


1 Appuyez sur SAMPLING puis sur F2.

La page SAMPLING (PATCH) apparaît (Mode d'emploi p. 335). Dans cet exemple nous utilisons le son échantillonné d'un instrument à clavier.

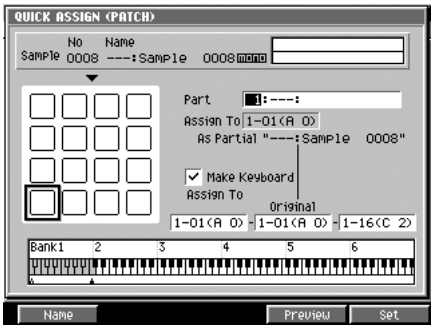
2 Appuyez sur F5 (Start).

L'échantillonnage commence. Enregistrez les données audio souhaitées.



3 Appuyez sur F5 (Stop).

L'enregistrement s'arrête. La page SAMPLING RESULT apparaît (Mode d'emploi p. 338) will appear.



4 Appuyez sur F5 (OK).

Écoutez les données enregistrées.

La page QUICK ASSIGN (PATCH) apparaît (Mode d'emploi p. 341).

? L'utilisation d'un patch de type clavier se fait en l'affectant à plusieurs patches (de numéros de note différents) et en le déclenchant ainsi à différentes hauteurs tonales. Il peut s'agir, par exemple, d'une note de piano unique affectée à deux pads ou plus pour jouer différentes notes de piano.

ASTUCE Vous pouvez utiliser la fonction Start Trigger (p. 336) pour que l'échantillonnage démarre automatiquement sur simple détection d'un signal audio.

Différentes opérations d'édition sont possibles pour votre échantillon: suppression de portions indésirables en fin d'enregistrement ou à son début (Truncate, p. 338), optimisation du niveau (Normalize, p. 338). Pour plus de détails à ce sujet, voyez la page SAMPLING RESULT (p. 338).

5 Réglez vos paramètres dans la page QUICK ASSIGN.

ASTUCE
(Exemple) Pour affecter cet échantillon à des hauteurs variables de *fa 3* à *mi 4*:

Paramètre et valeur	Résultat
Fonction «Make Keyboard » validée (mode clavier)	Affecte l'échantillon à une gamme par demi-tons entourant la hauteur tonale originale.
Original Key= C4 etc.	Pour une valeur de C4 (*do 4*), le pad affecté à cette valeur de note restituera l'échantillon à la hauteur tonale de l'enregistrement initial.
Assign To= F3–E4	Affecte l'échantillon à une tessiture allant de *fa 3* (F3) à *mi 4* (E4).

6 Appuyez sur F5 (Set).

Le son échantillonné est affecté aux pads. Il ne vous reste qu'à affecter ce patch à la piste en cours et à le jouer comme indiqué dans le chapitre «Utilisation des pads sensitifs » (p. 13).

MEMO
Vous pouvez utiliser[F1 (Name)] pour choisir ou modifier le nom de l'échantillon. Pour plus de détails à ce sujet, voir «Saisie de texte » (p. 9).

MEMO
Pour plus de détails sur les autres paramètres, reportez-vous au Mode d'emploi p. 338.

Index

A

Aftertouch 13
Ajout de pistes audio 20
Ajout de pistes MIDI 20
Alerte «Project is too Large!» 12

C

Câble d'alimentation 3
Cavalier de pontage 3
CD audio 26
CD-R/RW 24
CD-ROM 24

D

DEC 8
Déplacement de la position de lecture 12

E

Échantillonnage (sampling) 27
Échantillonnage d'un CD-ROM 24
Enregistrement 17
Enregistrement direct 22
Essai préalable 19

F

F (bouton) 8
Fonctionnement du séquenceur 12

I

IMPORT 24
INC 8

L

Loop recording 19

M

Maintien (hold) 13
Mise sous tension 5–7
Morceau de démonstration 11
Multilevel 13

N

Nouveau morceau 18

P

Pads sensitifs 13
Phrases audio 26
«Play Quantize» 21

Q

QUICK ASSIGN (PATCH) 27

R

«Roll» 13

S

Saisie de texte 9
SAVE PROJECT 23
SHIFT (bouton) 9
Song 17

T

«Track Layout» 18
«Track Mute» 19
«Track Solo» 19

V

VALUE (molette) 8
Vélocité fixe 13

Information

Au cas où votre appareil devrait être réparé, adressez-vous au centre de maintenance agréé Roland le plus proche ou au distributeur Roland de votre pays selon la liste ci-dessous.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg, SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Johannesbourg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O.BOX 23032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing,
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation Ltd.
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRAZIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
RO-4200 Gheorghehi
TEL: (095) 169-5043

RUSSIA
MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.l
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT
Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62,
Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St.
Bldg. No. 47, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselviler Caddesi Siraselviler
Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

À jour au 1 avril 2003 (Roland)

Roland Corporation

03341167 '03-10-1GA

Roland

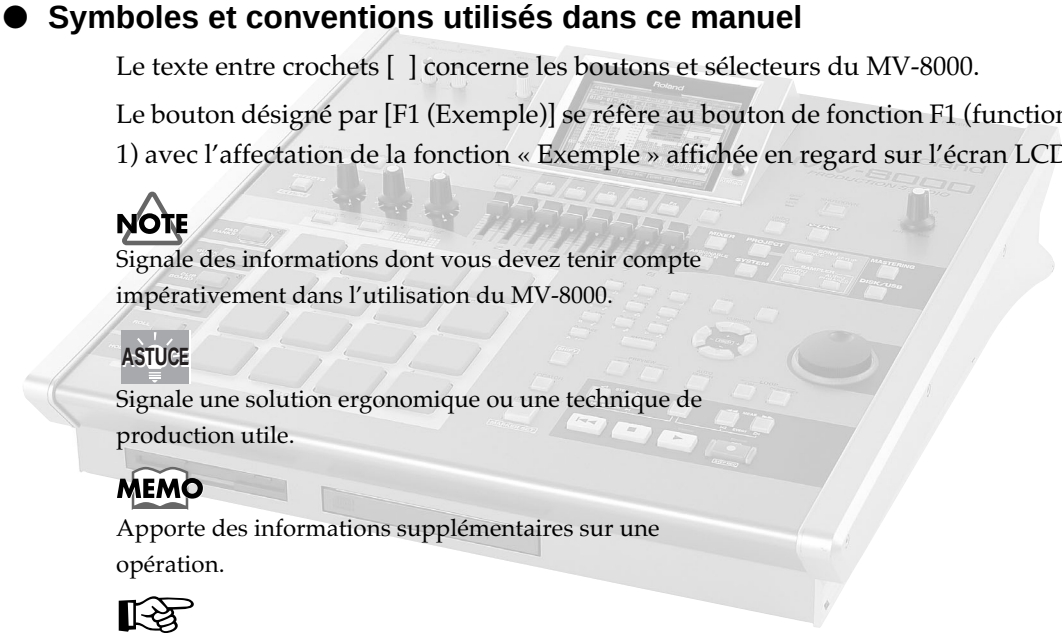
MV-8000
PRODUCTION STUDIO

Mode d'emploi

● Symboles et conventions utilisés dans ce manuel

Le texte entre crochets [ ] concerne les boutons et sélecteurs du MV-8000.

Le bouton désigné par [F1 (Exemple)] se réfère au bouton de fonction F1 (function 1) avec l'affectation de la fonction « Exemple » affichée en regard sur l'écran LCD.



NOTE
Signale des informations dont vous devez tenir compte impérativement dans l'utilisation du MV-8000.

ASTUCE
Signale une solution ergonomique ou une technique de production utile.

MEMO
Apporte des informations supplémentaires sur une opération.

Renvoie à une page de référence.

Explique un mot.

Avant d'installer cet appareil, lisez attentivement les chapitres « RÈGLES DE SÉCURITÉ » (Mode d'emploi, p. 2), « CONSIGNES D'UTILISATION » (Mode d'emploi p. 3) et « REMARQUES IMPORTANTES » (Mode d'emploi p. 5) qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil. Pour maîtriser toutes ses fonctionnalités, nous vous suggérons également de lire attentivement et en totalité les manuels « Prise en main » et « Mode d'emploi » et de les conserver en lieu sûr pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.

©2003 Roland Corporation

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

Site internet ROLAND: http://www.roland.co.jp/





L'éclair fléché au centre d'un triangle équilatéral prévient l'utilisateur de la présence de courants élevés dans l'appareil, pouvant constituer un risque d'électrocution en cas de mise en contact avec les composants internes.



Le point d'exclamation au centre d'un triangle équilatéral prévient l'utilisateur de la présence d'instructions importantes dans le mode d'emploi concernant la mise en œuvre et l'entretien de l'appareil.

INSTRUCTIONS RELATIVES AUX BLESSURES, RISQUES D'ÉLECTROCUTION ET D'INCENDIE

RÈGLES DE SÉCURITÉ
- À CONSERVER -

AVERTISSEMENT - L'utilisation d'appareils électriques nécessite un certain nombre de précautions élémentaires incluant les règles qui suivent :

1. Lisez toutes les instructions avant d'utiliser cet appareil.
2. Ne l'utilisez pas dans des endroits humides ou à proximité d'une baignoire, d'une machine à laver, d'un évier, d'une piscine etc.
3. Ce produit ne doit être utilisé que dans les conditions et sur les supports recommandés par le fabricant.
4. Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capables de provoquer une perte définitive de l'accuité auditive. Ne le faites pas fonctionner à un niveau exagéré ou douloureux. Si vous ressentez une perte d'audition ou des sifflements dans les oreilles, consultez immédiatement un médecin.
5. Cet appareil ne doit être installé que dans des endroits où rien ne gêne sa ventilation.
6. Il doit être maintenu à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, bouches de chauffage ou autres appareils susceptibles de monter en température pendant leur activité.
7. Cet appareil ne doit être raccordé qu'à une source électrique du type indiqué dans le manuel et/ou indiqué sur son châssis.
8. En cas d'inactivité prolongée, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.
9. Veillez à ce qu'aucun objet ou liquide ne puisse être introduit dans l'appareil par ses orifices de ventilation.
10. Vous devez impérativement faire réviser votre appareil par un personnel qualifié dans les cas suivants :
    A. Le cordon d'alimentation a été endommagé.
    B. Des objets ou des liquides sont tombés ou ont été introduits dans l'appareil.
    C. L'appareil a été exposé à la pluie.
    D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou présente des performances dégradées.
    E. L'appareil est tombé ou son boîtier a été endommagé.
11. Ne tentez aucune opération de maintenance autre que celles clairement décrites dans le mode d'emploi. Toute autre intervention ne doit être réalisée que par un personnel qualifié.

Pour le Royaume-Uni

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ÊTRE RELIÉ À LA TERRE.
IMPORTANT : LES COULEURS DES CONDUCTEURS DU CORDON SECTEUR CORRESPONDENT AU CODE SUIVANT : VERT ET JAUNE : TERRE, BLEU : NEUTRE, MARRON : PHASE.

Si les couleurs des fils de votre prise secteur (ou l'identification de ses bornes) ne correspondaient pas à ce code, procédez comme suit :

Le fil VERT-ET-JAUNE doit être relié à la borne marquée d'un E ou du symbole de prise de terre ⏚ ou de couleur VERTE ou VERTE-ET-JAUNE.

Le fil BLEU doit être relié à la borne marquée d'un N ou de couleur NOIRE

Le fil MARRON doit être relié à la borne marquée d'un L ou de couleur ROUGE.

CONSIGNES D'UTILISATION

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

À propos des mentions AVERTISSEMENT⚠ et ATTENTION⚠

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

À propos des symboles

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

OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous et le reste du mode d'emploi.

- N'ouvrez en aucun cas l'appareil et n'y effectuez aucune modification. (La seule exception à cette règle concerne les instructions spécifiques destinées à l'installation d'éléments optionnels; voir p. 174, 175 et 177).

- Ne tentez pas de réparer l'appareil et n'y faites aucune modification (sauf dans le cas où le manuel vous donne des instructions spécifiques dans ce sens). Adressez-vous à votre centre de maintenance agréé pour toute réparation ou transformation (voir page «Information »).

- N'utilisez et n'entreposez pas l'appareil dans des endroits:
  - Soumis à des températures extrêmes (rayonnement direct du soleil, système de chauffage)
  - humides (salles de bains etc.)
  - exposés à la pluie
  - poussiéreux
  - soumis à un fort niveau de vibrations

- Veillez à ce que l'appareil soit toujours posé sur une surface plane et stable. Ne l'installez jamais dans des positions instables ou sur des surfaces inclinées.

- Cet appareil ne doit être branché que sur une prise secteur du type et du voltage indiqué dans le manuel ou indiqué sur la sérigraphie en face arrière de l'appareil.

⚠ AVERTISSEMENT

- Utilisez exclusivement le cordon d'alimentation livré avec l'appareil.

- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie!

- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou en toute circonstance où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition, consultez immédiatement un médecin spécialisé.

- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil.

- Mettez immédiatement l'appareil hors tension et débranchez l'adaptateur secteur, puis adressez-vous à un centre de maintenance agréé ou au distributeur dont vous dépendez (indiqué sur la page «Information ») dans les cas suivants:
  - L'adaptateur secteur ou le cordon d'alimentation ont été endommagés,
  - Des corps étrangers ou du liquide ont été introduits dans l'appareil,
  - L'appareil a été exposé à la pluie ou a été mouillé d'une manière ou d'une autre,
- L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou présente des performances notablement dégradées.

⚠ AVERTISSEMENT

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

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

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

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

- Veillez à mettre l'appareil hors tension et à débrancher le cordon d'alimentation avant toute installation d'une carte d'extension (MV8-OP1, MV8-VGA; p. 175 et 177).

- NE TENTEZ PAS de lire un CD-ROM sur un lecteur de CD audio conventionnel. Il pourrait en résulter des niveaux sonores susceptibles d'endommager votre audition ainsi que votre matériel.

- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil.

⚠ ATTENTION

- N'installez l'appareil et son alimentation que dans un emplacement qui ne gêne pas leur ventilation.

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

- À intervalles réguliers, vous devez débrancher l'adaptateur secteur et le nettoyer à l'aide d'un chiffon sec en veillant à éliminer toute accumulation de poussières au niveau de ses broches. Débranchez-le du secteur à chaque fois que l'appareil doit rester inutilisé pendant une longue période. L'accumulation de poussière peut nuire à l'isolation et conduire à un incendie.

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

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

- Ne manipulez jamais l'adaptateur secteur, le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides.

- Avant de déplacer l'appareil, débranchez son cordon d'alimentation et retirez toutes les connexions aux autres appareils.

- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le du secteur.

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

- N'installez que les modèles de cartes d'extension prévus par le constructeur (MV8-OP1, MV8-VGA). Ne retirez que les vis strictement nécessaires à l'opération (p. 175 et 177).

- Si vous êtes amené à enlever les vis maintenant en place le cache de protection des cartes d'extension, veillez à les ranger en lieu sûr et hors de portée des enfants.

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des recommandations contenues dans les chapitres «RÈGLES DE SÉCURITÉ » et «CONSIGNES D'UTILISATION » p. 2 et 3, nous vous demandons de lire attentivement et de respecter ce qui suit:

Alimentation

- N'utilisez pas cet appareil sur le même circuit électrique que d'autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (moteurs électriques ou systèmes d'éclairage à variateur).

- Avant tout branchement audio, assurez-vous que tous les éléments du système sont bien hors tension, voire débranchés. Vous éviterez ainsi tout risque de dommages aux haut-parleurs et aux autres appareils.

- L'extinction des LEDs et de l'écran LCD à la mise hors tension ne veut pas dire que l'appareil soit complètement déconnecté de sa source électrique. Pour être sûr que l'appareil n'est plus du tout sous tension, commencez par l'éteindre à l'aide de son interrupteur, puis débranchez physiquement la prise secteur. Pour que cela soit possible facilement, veillez à ce qu'elle reste accessible.

Positionnement

- L'utilisation de cet appareil près d'amplificateurs (ou d'appareils comportant de grosses alimentations) peut induire du souffle. Dans ce cas, essayez de changer son orientation ou éloignez-le de la source d'interférence.

- Cet appareil peut interférer avec la réception d'émissions radio/TV. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs.

- L'utilisation de téléphones portables ou d'unités de communication sans fil à proximité de l'appareil est susceptible de générer des bruits parasites, lors de la réception d'appels ou pendant la numérotation. Dans de tels cas, la solution consiste à éloigner de tels appareils ou à les éteindre.

- Observez les instructions suivantes lorsque vous utilisez une disquette. Pour de plus amples informations, lisez **«Avant d'utiliser des disquettes »** (p. 6).
  - Ne placez pas l'appareil près d'éléments produisant de forts champs magnétiques (comme les haut-parleurs).
  - Installez l'appareil sur une surface plane.
  - Ne le déplacez pas et ne le soumettez pas à des vibrations lorsque le lecteur fonctionne.
- Lorsque vous vous déplacez entre des endroits présentant de grosses différences de température et d'humidité, de la condensation peut apparaître au sein de l'appareil, susceptible de créer divers dommages ou dysfonctionnements. Veillez, dans un tel cas, à attendre plusieurs heures jusqu'à ce que la condensation se soit complètement évaporée (température d'utilisation: 10 à 35 °C).

Maintenance

- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon doux et sec ou légèrement humidifié. Dans le cas de taches tenaces, utilisez un chiffon imprégné d'un détergent dilué et non abrasif. Essuyez-le ensuite soigneusement avec un chiffon doux et sec.

- N'utilisez en aucun cas de produits à base d'essence, alcoolisés ou de solvants qui pourraient altérer l'esthétique de l'appareil.

Conservation des données

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu lors des opérations de maintenance. Vos données importantes doivent donc toujours avoir été sauvegardées sur carte mémoire ou écrites sur papier (quand cela est possible). En principe nos services de maintenance essaient au maximum de ne pas altérer les données mémorisées, mais en cas de remplacement d'un circuit, et plus particulièrement des mémoires, il peut être impossible de les récupérer. Roland Corporation ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable d'une telle perte de données.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire tout risque de perte de données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage de ces données sur CD-R/RW ou unité de sauvegarde externe (disque dur).

- Il peut parfois se révéler impossible de récupérer des données sur un disque dur ou un CD-R/RW endommagés. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.

- Manipulez les divers boutons de votre appareil avec modération, et procédez de même pour ce qui concerne les prises et les connecteurs. Un excès de brutalité peut endommager irrémédiablement ces divers éléments.

- Ne soumettez l'afficheur à aucune pression.

- Lors du branchement ou du débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même et ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des courts-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.

- Il est normal d'observer une chauffe modérée de l'appareil quand il fonctionne.

- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Si besoin, utilisez un casque pour vous isoler, plus particulièrement aux heures tardives.

- Pour transporter l'appareil, utilisez de préférence l'emballage et les éléments de conditionnement d'origine. Sinon, procurez-vous un emballage équivalent.

- Effectuez vos branchements de préférence avec des câbles de marque Roland. Si ce n'est pas le cas, prenez bonne note du point suivant.
  - Certains câbles comportent des résistances. N'utilisez jamais de tels connecteurs sur cet appareil. Ils pourraient provoquer un niveau sonore très faible voire inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles, adressez-vous à leur distributeur.

Précautions spécifiques concernant le disque dur

Pour garantir un bon fonctionnement du disque dur, les points ci-après doivent être scrupuleusement observés:

À propos des données enregistrées

- En cas de dysfonctionnement, toutes les données présentes sur un disque dur sont susceptibles d'être détruites.
- Tous les disques durs sont susceptibles de rencontrer des problèmes. Nous vous recommandons de ne pas les considérer comme des unités de stockage permanent, et de veiller à sauvegarder toutes les données importantes sur les supports externes accessibles depuis votre appareil. Reportez-vous au manuel pour plus de détails sur les procédures de sauvegarde.
- La société Roland ne saurait en aucun cas être responsable ou liée financièrement, de manière directe ou indirecte, par la perte de données résultant d'un dysfonctionnement du disque dur.

Précautions d'utilisation

Certains types de manipulation du disque dur sont susceptibles de l'endommager ou de créer des dysfonctionnements. Veillez à bien observer les règles suivantes:

- Ne soumettez le disque dur à aucuns chocs ou vibrations, en particulier quand il est en rotation.
- N'installez pas l'appareil dans un endroit soumis à des vibrations externes ou sur une surface instable.
- Si l'appareil est doté d'un ventilateur, veillez à ne pas bloquer son fonctionnement.
- Ne laissez pas l'appareil en présence de températures extrêmes (véhicule immobilisé au soleil ou endroit non chauffé en hiver par exemple).
- N'utilisez pas l'appareil en présence d'un fort taux d'humidité ou de variations rapides des conditions de température et d'humidité.
- Ne débranchez pas l'appareil et n'autorisez pas l'action de coupe-circuits sur la ligne d'alimentation de l'appareil quand il est sous tension.
- Ne déplacez pas l'appareil quand il est sous tension ou immédiatement après sa mise hors tension. Pour le transporter ou le déplacer, commencez toujours par le mettre hors tension et vérifiez que l'écran est bien éteint, débranchez le cordon d'alimentation puis attendez au moins deux minutes avant de le déplacer.

Procédures d'urgences

Les opérations ci-après ne sont à utiliser qu'en cas d'urgence et ne doivent pas être effectuées en fonctionnement normal.

- Si l'appareil ne répond pas aux commandes normales ou ne termine pas une opération, éteignez-le. Si l'extinction ne se fait pas normalement à la manipulation de l'interrupteur, débranchez la prise secteur.
- Si l'appareil ne reprend pas un fonctionnement normal à sa remise sous tension, le disque dur est peut-être endommagé. Adressez-vous alors à votre revendeur ou au centre de maintenance agréé le plus proche. Considérez la possibilité que vos données ne puissent pas être récupérées.
- Si votre appareil dispose de procédures de vérification du disque, utilisez-les périodiquement (même si l'appareil semble fonctionner normalement) afin de confirmer qu'il ne présente aucun problème en cours d'élaboration.
- Pour plus de détails sur les procédures de mise hors tension et de vérification du disque, reportez-vous au chapitre correspondant dans ce mode d'emploi.

Avant d'utiliser des disquettes

Manipulation du lecteur de disquettes

- Installez l'appareil sur une surface plane, stable et non soumise à des vibrations. Le fait d'incliner l'appareil peut affecter le fonctionnement du lecteur: maximum 2° vers le haut ou 18° vers le bas.

- Évitez d'utiliser l'appareil immédiatement après l'avoir déplacé depuis un endroit dont le taux d'humidité était différent. De tels changements peuvent créer de la condensation dans le lecteur, susceptible d'affecter son fonctionnement et d'endommager les disquettes. Lorsque l'appareil doit être déplacé, laissez-lui quelques heures pour qu'il s'adapte au nouvel environnement avant de le faire fonctionner.

- Pour insérer une disquette dans le lecteur, poussez-la bien à fond jusqu'à ce qu'elle se verrouille. Pour la retirer, appuyez fermement sur le bouton EJECT. Ne forcez pas si le disque se bloque quand vous voulez le retirer.

- Ne tentez jamais de retirer une disquette du lecteur pendant que celui-ci fonctionne (témoin allumé). Vous pourriez endommager aussi bien la disquette que le lecteur.

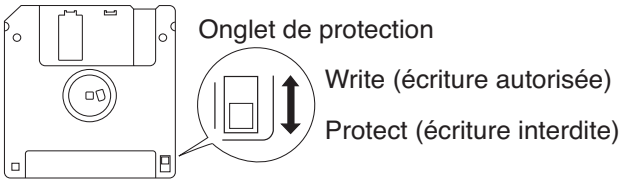
- Retirez toute disquette de l'appareil avant de le mettre hors tension.

- Pour éviter d'endommager les têtes de lecture, n'insérez vos disquettes qu'en position strictement horizontale (jamais inclinée). Insérez les fermement mais sans brutalité.

- Pour éviter d'endommager votre matériel, n'insérez dans le lecteur que des disquettes à l'exclusion de tout autre type de support. Évitez toute insertion accidentelle de corps étrangers par la fente du lecteur.

Manipulation des disquettes

- Les disquettes sont recouvertes d'une surface magnétique micronisée permettant le stockage de grandes quantités de données dans un faible espace. Pour éviter de les endommager, observez les précautions suivantes lors de leur manipulation
  - Ne touchez jamais la surface magnétique à l'intérieur du disque.
  - N'utilisez et ne stockez pas vos disquettes dans des endroits sales ou poussiéreux.
  - Ne soumettez pas vos disquettes à des températures extrêmes (par exemple aux rayons du soleil sur la plage arrière d'un véhicule). La température normale d'utilisation doit être comprise entre 10 et 50 ˚C.
  - N'exposez pas vos disquettes à des champs magnétiques élevés comme ceux générés par les haut-parleurs.
- Les disquettes comportent un onglet de protection permettant d'éviter de les effacer accidentellement. Il est recommandé de le maintenir en position «protégé » tant que vous n'avez pas besoin d'inscrire de nouvelles données sur la disquette.



- Veillez à ce que l'étiquette soit bien collée sur la disquette. Si elle se détachait à l'intérieur du lecteur, il pourrait être difficile de l'extraire.
- Stockez vos disquettes dans un endroit sûr pour éviter de les endommager et pour les protéger de la poussière ou d'autres risques potentiels. L'utilisation de disquettes sales ou poussiéreuses peut provoquer leur altération et endommager le lecteur.

Manipulation des CD-ROMs

- Évitez de toucher ou de rayer la face brillante (codée) de ces disques. Les CD-ROMs sales ou endommagés peuvent se révéler impossibles à lire. Nettoyez-les éventuellement à l'aide de kits de nettoyage du commerce.

Copyright

- La loi interdit l'enregistrement non autorisé, la représentation en public, la diffusion, la vente ou la distribution d'une œuvre (enregistrement sur CD, enregistrement vidéo, émission etc.) dont les droits appartiennent à une tierce personne.
- Dans l'échange et l'enregistrement de données audio par voie numérique avec un appareil externe, cet appareil n'est pas soumis aux restrictions du système SCMS (Serial Copy Management System). Cet appareil est en effet destiné seulement à la production musicale et n'est pas soumis à restriction aussi longtemps que vous ne l'utilisez que pour enregistrer des œuvres (vos propres compositions par exemple) pour lesquelles vous ne faites aucune violation de copyright (le SCMS est une fonction interdisant l'enregistrement via une connexion numérique sur plus de deux générations, et qui est implantée dans les enregistreurs minidisques et dans d'autres appareils audionumériques grand public).
- N'utilisez pas cet appareil dans le but de violer un copyright détenu par une tierce partie. Roland ne pourrait être en aucun cas tenu pour responsables des infractions que vous pourriez commettre avec cet appareil.

Sommaire

CONSIGNES DE SÉCURITÉ 3

REMARQUES IMPORTANTES 5

Sommaire 8

Fonctionnalités 18

Du matériel échantillonné au CD audio 18
Unification du processus de production musicale 18
Organisation du MV-8000 20
Structure 20
Section Sampler 20
Section générateur de son 20
Section stockage 21
Séquenceur 21
Section contrôles 21
Section effets 21
Hiérarchisation des données 23
Sample 23
Partiels 23
Patches et Partiels 24
Patches et Parts 24
Phrases audio 24
Song 25
Projet 25
Bibliothèques (library) 26
Events 27

Description du MV-8000 28

Surface de contrôle 28
Face arrière 33
Face avant 35

Échantillonnage (sampling) 36

Enregistrement audio 36
Paramétrages préalables 36
Utilisation d'un échantillon comme phrase audio ou patch 36
Options pratiques 38
Autres solutions d'échantillonnage 40
Importation depuis un CD audio 41
Utilisation de données musicales pour créer un patch 42

Édition d'un échantillon 43

Création d'un instrument 43
Affectation d'un patch donné à la part en cours 43
Paramétrages des instruments 44
Accès à la page Instruments 44
Édition d'un patch 46
Accès à la page Patch Edit 46
Gestion des patches 47
Sauvegarde d'un patch en bibliothèque 47
Sauvegarde d'un patch sur disque 47
Chargement d'un patch de la bibliothèque 48
Chargement d'un patch du disque dur 48
Attribution d'un nom 49
Copie des paramètres d'une part à une autre 49
Initialisation des paramètres d'une part 50

Édition d'un partiel 51
Sélection du partiel à éditer 51
Gestion des partiels 54
Attribution d'un nom à un partiel 54
Copie d'un partiel 54
Suppression d'un partiel 54
Édition d'un sample 56
Accès à la page Sample Edit 56
Gestion des samples 58
Affectation d'une phrase audio à un pad 59
Pour affecter une phrase à un pad 59
Édition des paramètres d'une phrase audio 60
Accès à la page Audio Phrase Edit 60
Traitement d'une phrase audio 62
Autres solutions d'édition des phrases audio 63
Utilisation des pads 64
Paramétrage des pads 64
Jeu des pads 65
Diverses fonctions utilisables en association avec les pads 65
Gestion des pads 67
Attribution d'un nom à un bank de pads 67

Création d'un Song (enregistrement) 68

Nouveau Song 68
Ajout de pistes 69
Sélection d'un son à enregistrer 70
Enregistrement en temps réel 71
Procédure de base 71
Déplacement du point d'entrée 72
Annulation d'un enregistrement ou d'une édition (Undo) 73
Restitution d'une opération annulée (Redo) 73
Enregistrement en boucle (Loop) 73
Enregistrement en auto-punch 73
Punch-in manuel 74
Correction de la mise en place à l'enregistrement (Input Quantize) 75
Validation du type de données à enregistrer (Recording Filter) 75
Effacement de données indésirables (Event Erase) 76
Quantification (Edit Quantize) 76
Enregistrement pas à pas 78
Saisie des notes et des silences 78
Saisie des accords 79
En cas de résultat insatisfaisant 79
Enregistrement direct d'une source audio (Direct Recording) 80

Édition d'un Song 81

Sélection du Song à éditer 81
Choix d'un Song dans le projet en cours 81
Choix d'un Song appartenant à un projet différent 81
Édition d'une zone déterminée (Sequence Edit) 82
Appel des pages d'édition 82
Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI 83
Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition 84
Déplacement de données (Move) 87
Copie de données 88
Édition de la mise en place (Quantize) 90
Édition des vélocités (Change Velocity) 92
Édition des durées (Change Duration) 93
Décalage temporel (Shift Timing) 94
Extraction discrète de données (Data Thin) 95

Transposition (Transpose) 96
Sauvegarde d'un fragment musical en bibliothèque (Copy As MIDI Clip) 97
Utilisation de la page EVENT LIST EDIT pour éditer une piste MIDI 98
Insertion de données d'exécution (Create Event) 99
Effacement de données d'exécution (Erase) 101
Copie de données d'exécution (Copy) 101
Édition d'un message système exclusif 102
Changement du tempo ou de la métrique en cours de morceau 103

Lecture des Songs 105

Chargement du Song 105
Choix du Song dans le projet en cours 105
Choix du Song dans un autre projet 105
Lecture du Song 105
Mute d'une piste pendant la lecture (Mute) 106
Lecture isolée d'une piste (Solo) 106
Changement des paramètres de lecture 107
Insertion de markers (points de localisation) dans le Song 109
Changement du tempo de lecture 110

Utilisation des effets 112

Activation/désactivation des effets 112
Sélection d'un effet 113
Sélection d'un effet dans la bibliothèque 113
Édition des paramètres d'effets 114
Sauvegarde des paramètres d'effet en cours 115
Routage des effets 116
Modification des affectations 116
Exemples d'affectations 117
Échantillonnage via le multi-effet 117
Affectation du multi-effet à un instrument ou à une phrase audio 117
Affectation de sortie du MV-8000 au processeur « lo-fi» 118

Mixage et mastérisation du Song 119

Réglage du niveau relatif de chaque part 119
Réduction d'un Song sur deux pistes (Mixdown) 120
Utilisation du Mastering Tool Kit pour finaliser le Song (Mastering) 121
Utilisation du Mastering Tool Kit 121

Création d'un CD audio 123

Utilisation du graveur CD-R/RW 123
Supports recommandés 124
Insertion d'un disque 124
Quand le tiroir ne s'ouvre pas 124
Écriture des données masterisées sur le CD 125
Lecture d'un CD audio 127

Projet et gestion du disque dur 128

Gestion des projets 128
Chargement d'un projet 128
Attribution d'un nom 129
Protection du projet 129
Suppression d'un projet 130
Sauvegarde d'un projet 130
Sauvegarde sous un nom différent 131
Création d'un nouveau projet 131
Suppression des portions d'échantillons inutilisées (Optimize) 132
Structure des dossiers 133

Gestion des fichiers (File Utility) 134
Opérations de base sur les fichiers 134
Création d'un dossier 136
Changement de nom d'un dossier ou d'un fichier 136
Copie d'un fichier 137
Déplacement d'un fichier (Move) 138
Suppression d'un dossier ou d'un fichier 139
Gestion du disque dur 140
Formatage 140
Attribution d'un nom 140

Utilisation d'autres formats de données 141

Import de données depuis votre ordinateur via USB 141
Mise en place de la liaison à l'ordinateur 141
Copie de fichiers de l'ordinateur vers le MV-8000 142
Sauvegarde d'un projet du MV-8000 vers l'ordinateur 143
Utilisation de l'ordinateur pour supprimer des fichiers sur le MV-8000 143
Arrêt de la liaison avec l'ordinateur 144
Utilisation des fichiers audio WAV/AIFF 145
Utilisation de données d'autres appareils 146
Import d'échantillons Roland S-700 series ou Akai MPC2000 (XL) 146
Import de données de patches Roland S-700 series 147
Conversion d'un fichier SMF en Song 148
Utilisation des données du MV-8000 sur d'autres appareils 149
Utilisation d'un sample ou d'une phrase audio par votre ordinateur 149

Utilisation du MV-8000 avec d'autres unités MIDI ou V-LINK 151

Utilisation d'unités MIDI 151
Enregistrement de votre interprétation depuis un clavier MIDI 151
Pilotage d'un générateur de son externe 151
Utilisation des curseurs pour contrôler un générateur de son externe 152
Conversion des messages control change transmis 153
Utilisation des messages MMC pour piloter à distance le séquenceur du MV-8000 153
Transmission de messages MMC pour contrôler un séquenceur externe 154
Synchronisation du MV-8000 avec un séquenceur externe 155
Synchronisation avec une unité externe 155
Vérification du statut de la connexion MIDI 156
Utilisation d'unités V-LINK 157
Qu'est-ce que le V-LINK ? 157
Exemples de connexions 157
Activation/désactivation du V-LINK 157
Paramétrage du V-LINK 158
Tableau récapitulatif V-LINK 158

Utilisation de la carte d'extension MV8-OP1 (E/S audio) pour le branchement d'unités externes 159

Quand la carte MV8-OP1 est installée 159
Capture du signal audio par connexion numérique (coaxiale/optique) 160
Transfert de données audionumériques par R-BUS 161
Entrée des données audionumériques dans le R-BUS 161
Sortie des données audionumériques par le R-BUS ou par la sortie multi analogique 162
Utilisation du R-BUS et du DIF-AT24 pour ajouter une sortie MIDI 163
Connexions et paramétrages des unités R-BUS 164
Branchement d'un VS-2480CD/2400CD 164
Branchement d'un RPC-1 164
Branchement d'une VM-7000/C7000 series 165
Paramétrages des différents appareils 165

Paramétrages système du MV-8000 166

Paramétrages globaux du MV-8000 (Global) 166
Accès à la page Global 166
Paramétrage des contrôles du MV-8000 (Pad/Panel) 168
Accès à la page Pad/Panel 168
Vérification du statut système du MV-8000 171
Visualisation des informations système 171
Test de la mémoire RAM installée (DIMM Diag) 172
Rappel des paramètres par défaut 172

Mises en place optionnelles 173

Extensions mémoires 173
Précautions à prendre pour l'extension mémoire 173
Échange des barrettes RAM (retrait et mise en place) 174
Installation de la carte MV8-OP1 175
Précautions à prendre avec cette extension 175
Procédure d'installation de la carte MV8-OP1 176
Installation de la carte MV8-VGA (extension VGA/Souris) 177
Précautions à prendre avec cette extension 177
Procédure d'installation de la carte MV8-VGA 178

Éléments communs à toutes les pages d'écran 180

Nom de la page 180
EDIT NAME 181
EDIT COMMENT 182
SELECT CATEGORY 183
PAD BANK 184
SELECT DRIVE 185

SÉQUENCEUR 186

La page SEQUENCE 186
TRACK PARAMETER (MIDI) 189
TRACK PARAMETER (AUDIO) 191
RECORDING PARAMETER (MIDI) 192
RECORDING FILTER 194
RECORDING PARAMETER (AUDIO) 195
METRONOME 196
EVENT LIST EDIT 197
CREATE EVENT 198
PASTE EVENT 199
EDIT SYS-EX 200
Les différentes zones 200
Les touches de fonction 200
AUDIO EVENT PARAMETER 201
PIANO ROLL EDIT 202
SEQUENCE EDIT 203
SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND 205
SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND 206
COPY&PASTE 207
MOVE 208
COPY&INSERT 209
QUANTIZE 210
CHANGE VELOCITY 212
CHANGE DURATION 213
SHIFT TIMING 214
DATA THIN 215
TRANSPOSE 216
COPY AS MIDI CLIP 217

COPY AS AUDIO PHRASE 218
MIDI CLIP LIBRARY 219
PASTE MIDI CLIP 220
LOOP 221
AUTO PUNCH 222
TRACK LIST (OUTPUT) 223
TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) 224
TEMPO TRACK 225
VIEW FILTER 226
ADD MIDI TRACKS 227
ADD AUDIO TRACKS 228
DELETE TRACKS 229
MARKER 230
STEP TIME 231
LOCATOR 232
JUMP 233
EVENT ERASE 234
STEP REC (MIDI) 235
STEP REC (AUDIO) 236

GESTION DES SONGS 237

SETUP MENU 237
SONG PARAMETER 238
SYNC 239
CREATE NEW SONG 240
SELECT SONG 242
DELETE SONG 243
COPY AS NEW SONG 244

INSTRUMENTS 245

INSTRUMENTS 245
MIDI FILTER 247
PATCH LIBRARY 248
PATCH EDIT 250
PATCH EDIT (CONTROL) 252
PATCH EDIT (SPLIT) 254
PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) 255
PARTIAL EDIT 257
SAMPLE EDIT 260
SAMPLE LIST 262
SAMPLE PARAMETER 263
SAMPLE EDIT COMMAND 264
EMPHASIS 265
TIME STRETCH 266
SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF 267
PARTIAL EDIT (SMT) 269
PARTIAL EDIT (FILTER) 271
PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) 274
PARTIAL EDIT (LFO) 276
LOAD PATCH 278
SAVE PATCH 279
COPY PART 280

PHRASES AUDIO 281

AUDIO PHRASES (PAD) 281
AUDIO PHRASES (LIST) 282
AUDIO PHRASE EDIT 283
CHOP 285

AUTO CHOP 286
QUICK ASSIGN (CHOP) 287

PROJET 288

PROJECT MENU 288
SET PROJECT PROTECTION 290
PROJECT OPTIMIZE 291
SAVE PROJECT 292
SAVE AS NEW PROJECT 293
CREATE NEW PROJECT 294
LOAD PROJECT 295
DELETE PROJECT 296
BACKUP PROJECT TO CD 297
RECOVER PROJECT FROM CD 298

SYSTÈME 299

SYSTEM MENU 299
GLOBAL 300
PAD 301
PANEL 302
MIDI 304
V-LINK 305
SYSTEM INFORMATION 306
MEMORY DIAGNOSIS 308
ASSIGNABLE SLIDER 309

DISK/USB 310

DISK/USB MENU 310
FILE UTILITY 311
SELECT COMMAND 313
SELECT DESTINATION FOLDER 314
DISK UTILITY 315
FORMAT 316
USB 317
CD PLAYER 318

MASTERING 319

MASTERING MENU 319
SEQUENCE (Mixage) 320
LISTEN AUDIO FILE 321
SELECT AUDIO FILE/ADD MASTERING SOURCE 322
MASTERING 323
MASTERING TOOL KIT LIBRARY 325
MASTERING TOOL KIT EDIT 326
CUE SHEET 332
GAP TIME 334

SAMPLING 335

SAMPLING MENU 335
SAMPLING/RE-SAMPLING 336
SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH) 338
SAMPLING RESULT (SAMPLE) 340
QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) 341
QUICK ASSIGN (PATCH) 342

IMPORT 344

IMPORT MENU 344
IMPORT 345

IMPORT OPTIONS 348
QUICK ASSIGN (PATCH:S-700 PARTIAL) 349
ASSIGN TO PART/LIBRARY 350

EFFETS 351
EFFECTS 351
EFFECT LIBRARY (MFX/DlyCho/Reverb) 353
EFFECTS EDIT 354
KNOB ASSIGN 356

MIXER 357
AUDIO TRACK 357
INSTRUMENT PART 358
AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT 359

MIDI 362

Dysfonctionnements 363

Messages d'erreur 367

Glossaire 369

Raccourcis claviers 371

Patches et algorithmes d'effets 372
Patches d'effets presets 372
Bibliothèque d'effets MFX presets 372
Bibliothèque d'effets Delay/Chorus presets 372
Bibliothèque d'effets Reverb presets 372
Bibliothèque d'effets Mastering Tool Kit presets 373
Liste des algorithmes 374

Blocs d'effets 375
01 Isolator & Filter 375
Boost (Low booster) 376
02 Center Canceler 377
03 St. Dynamics Processor 379
04 Reverb & Gate 381
05 Tape Echo 201 383
06 EZ DELAY 384
07 Delay RSS 386
08 Analog Delay & Chorus 388
09 Digital Chorus 390
10 4 Button Chorus 320 391
11 Vintage Flanger 325 392
12 2x BOSS Flanger 393
13 Stereo Pitch Shifter 394
14 80s Phaser 395
15 Stereo Auto Wah 396
16 Stereo Distortion 397
17 Phonograph 398
18 Radio Modeling 399
19 Lo-Fi Processor 400
20 Guitar Multi 401
21 Vocal Multi 405
22 Voice Transformer 407
23 Mic Modeling 408

24 10 Band Vocoder 410

Implémentation MIDI 412

Caractéristiques 422

Section Sampler 422
Section Sequencer 422
Autres 423

Memo 425

Index 428



Guide d'utilisation

Fonctionnalités

Du matériel échantillonné au CD audio

Unification du processus de production musicale

Le MV-8000 comporte un échantillonneur, un séquenceur, un processeur d'effet et des fonctions de mastering et de gravure de CD. Il représente donc l'unification du processus de production musicale: capture des données -> création d'un morceau -> finalisation du « Master ».

Une section d'échantillonnage puissante, disposant de capacités d'import variées et de fonctions de synthèse

- Échantillonnage à grande capacité.

  La section « sampler » située au cœur du MV-8000 possède une polyphonie de 64 voix simultanées. L'appareil est livré avec 128 Mo de mémoire d'échantillonnage permettant un enregistrement maximum d'environ 24 minutes en mono. Vous pouvez étendre cette capacité par l'adjonction de barrettes DIMM jusqu'à un maximum de 512 Mo.

- Capacités d'import étendues.

  L'acquisition de matériel audio ne dépend pas que des capacités de sampling/resampling de l'appareil, mais également de l'import de fichiers depuis son lecteur CD-R/RW incorporé, ou de son bus USB, ou encore de son lecteur de disquettes 3,5 pouces. De nombreux formats sont acceptés, incluant les fichiers pour séries S-700 Roland, MPC2000 Akai, WAV/AIFF ou CD audio.

- Fonctions de synthèse puissantes.

  Le matériel sonore obtenu par sampling/resampling ou import peut être traité de diverses manières par les fonctions d'édition de l'appareil: Chop, Time Stretch, ou Normalize. Le MV-8000 dispose également de filtres sophistiqués et de fonctions d'enveloppe et de LFO issus de la gamme des synthétiseurs Roland.

Un séquenceur 136 pistes de nouvelle génération, associant données MIDI et audio

- Séquenceur linéaire de nouvelle génération.

  Ce nouveau séquenceur permet de contrôler simultanément 8 pistes audio stéréo et 128 pistes MIDI. La saisie de données peut se faire en temps réel en cours de lecture du séquenceur.

- Des pistes audio avec synchronisation BPM.

  Les huit pistes audio stéréo fonctionnent en parallèle avec la section d'échantillonnage et permettent l'enregistrement direct de voix ou d'instruments acoustiques pendant que le séquenceur est en lecture. La fonction de synchronisation BPM permet de synchroniser le tempo sans affecter la hauteur des phrases enregistrées.

- Quantification directe en lecture

  Les 128 pistes MIDI disposent d'une fonction Play Quantize qui permet la correction de la mise en place pendant la lecture sans modifier le positionnement réel des données. Les données d'exécution ne sont pas adressées qu'à la section d'échantillonnage interne mais également aux deux sorties MIDI.

  L'édition se fait à l'écran sur des pages « piano-roll » ou « liste » de grandes dimensions.

- Pads larges et sensibles à la vélocité

  Les seize pads sensibles à la vélocité, sont également dotés de l'after-touch et vous offrent une palette de nuances incomparable. Ils proposent également une fonction de roulement et une option Multi Level qui permet d'affecter un même échantillon aux 16 pads avec 16 niveaux de vélocité différents.

Trois processeurs d'effets

Le MV-8000 comporte trois processeurs d'effets (multi-effet, réverb et chorus/delay), susceptibles d'être utilisés pour le traitement de l'échantillonnage, du

rééchantillonnage ou pour ajouter une touche finale à vos Songs. Le multi-effets dispose de 24 algorithmes différents utilisant la technologie COSM.

Un « Mastering toolkit » assurant la production de CD audio

Il s'agit du même type de « mastering toolkit » que celui présent sur la désormais célèbre série VS Roland, et qui permet d'appliquer à votre création une compression multibande de qualité professionnelle en créant une réduction deux pistes stéréo. Vous n'avez plus ensuite qu'à utiliser le graveur CD-R/RW incorporé pour inscrire directement ces données masterisées sur CD audio.

Un disque dur incorporé et une liaison USB vers votre ordinateur

Toutes les données de travail du MV-8000 peuvent être sauvegardées en tant que «projet » sur le disque dur interne. Un câble USB standard permet par ailleurs de relier l'appareil à votre ordinateur afin d'échanger avec lui toutes vos données audio.

Système V-LINK

Le MV-8000 peut piloter en direct (et de manière synchronisée avec la musique) les images diffusées par le DV-7PR Edirol et en modifier les couleurs, la luminosité ou la vitesse de défilement depuis les curseurs de sa surface de contrôle.

Connexion directe aux platines disques vinyls

En plus de l'entrée mic/line qui permet le branchement de micros ou d'instruments sur l'appareil, le MV-8000 dispose de connecteurs « phono » destinés spécifiquement aux platines disques vinyls.

Des possibilités d'extension étendues

- Carte d'extension d'E/S audio (MV8-OP1)

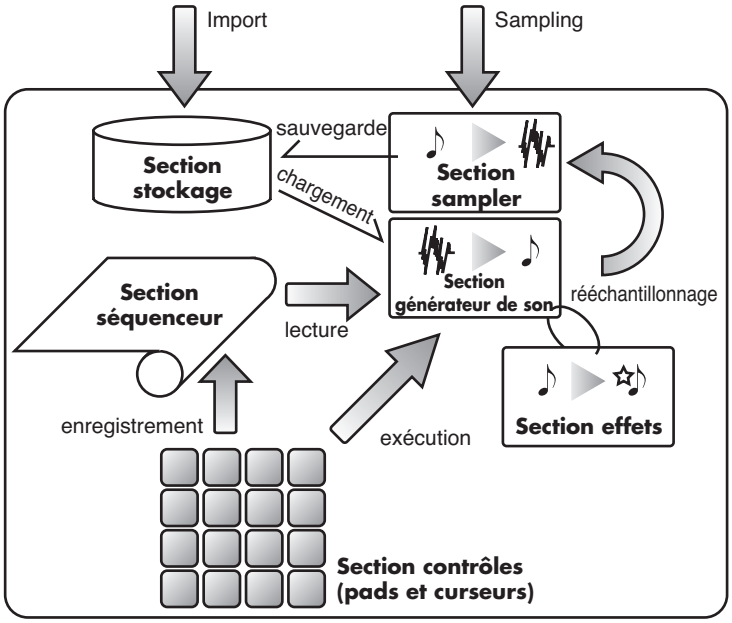
  Permet d'étendre les capacités d'entrées/sorties du MV-8000. Cette carte offre six sorties analogiques « multi-out » à destination d'une éventuelle console externe et un connecteur R-BUS autorisant un branchement en numérique sur un appareil de la série VS ou sur un ordinateur portable. Une entrée numérique optique/coaxiale est également disponible.
- Carte d'extension VGA/souris (MV8-VGA)

  Permet le branchement d'un moniteur VGA sur l'appareil qui, associé à une souris, autorise une édition graphique particulièrement fine.

Organisation du MV-8000

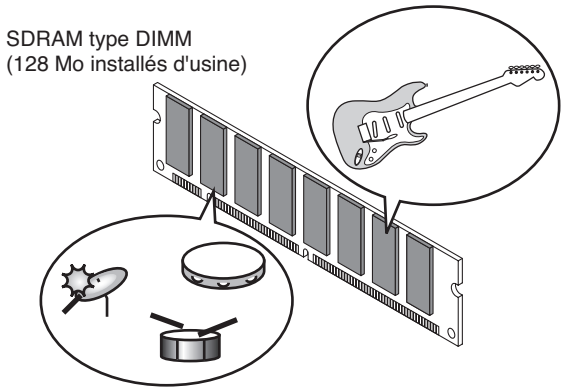
Structure

En première approximation, le MV-8000 est composé des sections « sampler », « générateur de son », « stockage », « séquenceur » et « contrôles »



L'échantillonnage ou « sampling » est le processus d'enregistrement numérique du son à l'aide du logiciel ou du matériel approprié (échantillonneur ou « sampler »).

Section sampler



Le sampler (ou échantillonneur) permet d'enregistrer des données audio à partir des entrées analogiques ou de charger des fichiers Wave (.WAV) utilisables comme « samples », qui constituent l'élément sonore de base sur le MV-8000. Le sampler du MV-8000 échantillonne à 44,1 kHz/16 bits et ces sons sont stockés en mémoire DIMM interne (type SDRAM). À la sortie d'usine, le MV-8000 est doté de 128 Mo de RAM (mais peut accepter une barrette de 512 Mo), ce qui lui permet d'échantillonner sans problème des phrases longues ou d'utiliser les fonctions de synthèse pour manipuler les sons instrumentaux.

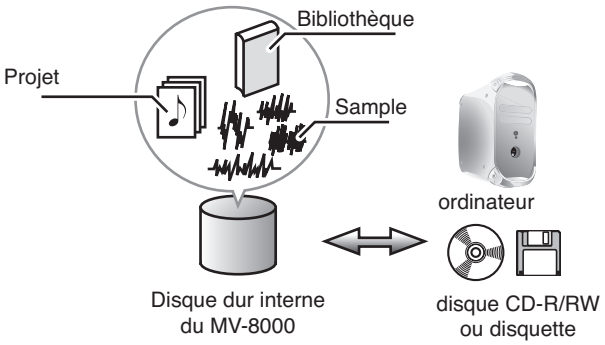
Les DIMM sont le type de mémoires installées dans le MV-8000. Celui-ci est livré d'origine avec un module 128 Mo, mais vous pouvez le remplacer par un module DIMM de 512 Mo (p. 173). Voir **Caractéristiques** (p. 422) pour plus de détails sur les caractéristiques des modules compatibles.

Section générateur de son

Destinée à la production sonore à partir des messages MIDI reçus depuis la section des contrôles, ou de la section séquenceur, ou encore d'une unité MIDI externe, elle appelle les échantillons voulus dans la mémoire DIMM et les adresse aux sorties OUTPUT. Cette section comporte également les trois processeurs d'effets. Pour plus de détails à leur sujet, voir « **Section effets** » (p. 21).

MEMO
Le générateur de sons du MV-8000 peut produire jusqu'à 64 voix simultanées.

Section stockage

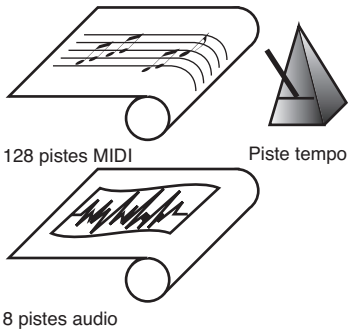


Le MV-8000 dispose d'un disque dur interne qui vous permet d'enregistrer un grand nombre de morceaux. Il est également équipé d'un port USB, d'un graveur CD-R/RW et d'un lecteur de disquette qui vous permettent tous les échanges nécessaires avec votre ordinateur, la récupération de données pour vos créations ou la distribution de vos réalisations!

?

USB (Universal Serial Bus) est un type d'interface série présent sur la plupart des ordinateurs actuels. Le MV-8000 se présente comme une « unité de stockage USB » et est « vu » depuis un ordinateur comme un volume externe.

Séquenceur



Cette section enregistre vos actions sur les pads en tant que messages MIDI et permet de les restituer pour piloter le générateur de son. Le séquenceur du MV-8000 dispose de 136 pistes (128 MIDI + 8 audio).

Les messages MIDI enregistrés par le séquenceur peuvent être émis en MIDI OUT pour contrôler une unité externe MIDI ou V-LINK.

Le séquenceur dispose de fonctions d'enregistrement, de lecture et d'édition puissantes dont, par exemple la quantification préalable (p. 75) ou l'enregistrement en boucle (p. 73), et il peut enregistrer jusqu'à 150000 évènements MIDI.

MEMO

La piste tempo contrôle la vitesse de lecture du séquenceur. En l'éditant vous pouvez obtenir des changements de tempo en cours de morceau.

Section contrôles

Cette section comprend les pads, les curseurs et les boutons de la surface de contrôle du MV-8000 ainsi que la pédale branchée en face arrière. Tous vos gestes musicaux (la frappe d'un pad ou l'appui sur la pédale) sont convertis en messages MIDI et sont adressés au générateur de son, au séquenceur ainsi qu'aux unités MIDI externes.

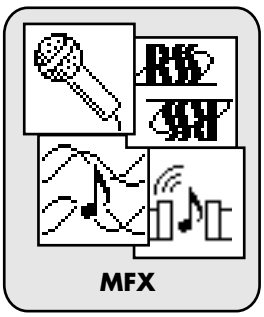
Section effets

Vous pouvez utiliser trois effets simultanément (un multi-effets, un chorus/delay, et une réverb), avec un paramétrage indépendant pour chacun.

MEMO

Les paramètres d'effets MFX, chorus/delay, et reverb peuvent être sauvegardés dans la bibliothèque d'effets.

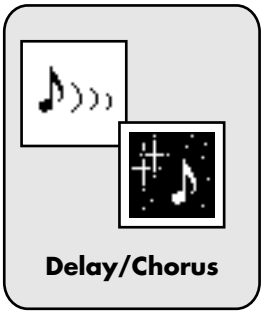
Multi-effets



Le multi-effets permet de changer radicalement les caractéristiques du son. Vous pouvez choisir un des 24 algorithmes (schémas d'organisation du traitement) utilisés par don DSP pour traiter le son. On abrège souvent le nom multi-effets en « MFX » tout au long de ce manuel de même que sur le MV-8000 lui-même.

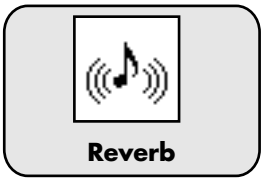
Quand vous effectuez le mastering de votre morceau achevé, vous pouvez utiliser le « mastering toolkit » (un compresseur/limiteur stéréo tri-bande) présent également au sein de la section multi-effets.

Delay/chorus



Le Chorus ajoute de la profondeur et de l'amplitude au son. Le Delay, pour sa part, provoque un retard du son source. Cet effet combiné permet l'un et l'autre.

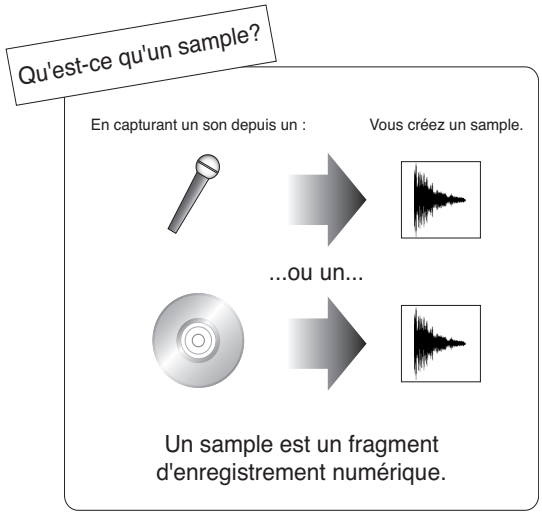
Reverb



Cet effet simule la réverbération du son dans une pièce dotée de réflexions multiples comme une salle de concert ou une discothèque.

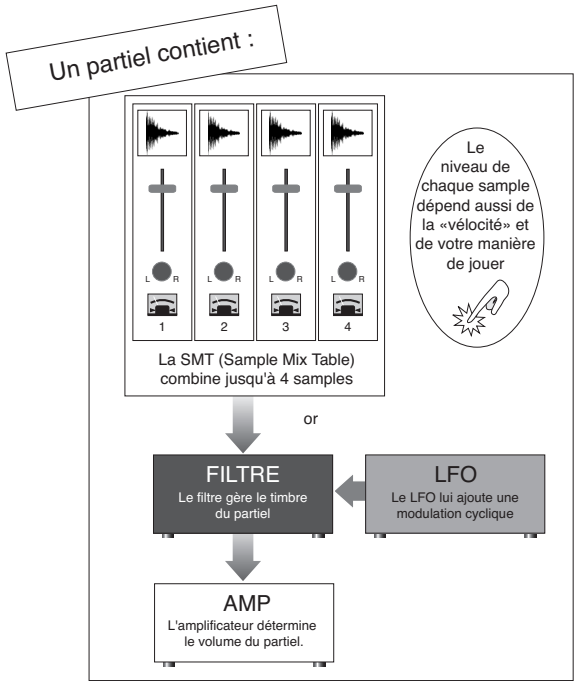
Hiérarchisation des données

Sample



Le sample (ou échantillon) est la plus petite unité sonore présente sur le MV-8000. Il s'agit d'un fichier audionumérique obtenu soit par enregistrement (sampling) soit par import.

Partiels

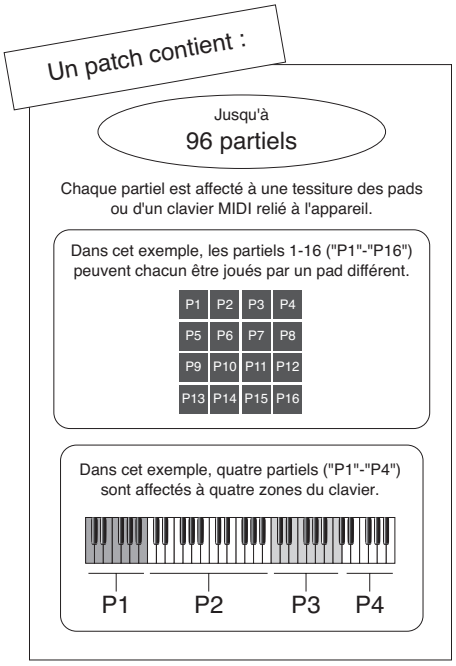


Chaque partiel vous permet d'associer jusqu'à quatre samples (mono ou stéréo). Leur combinaison est appelée SMT (Sample Mix Table). Vous pouvez ainsi faire en sorte que différents samples réagissent de manière progressive aux changements de la vélocité ou d'un contrôle quelconque.

? En plus des quatre samples (fragments audio), la SMT contient aussi leurs paramètres de niveau, de panoramique et de hauteur de référence.

? La vélocité fait partie intégrante des données d'une note MIDI et correspond à la force d'enfoncement de la touche du clavier. Sur le MV-8000, la vélocité dépend de la force avec laquelle vous frappez un pad ou avec laquelle vous jouez sur un clavier MIDI relié à l'appareil.

Patches et Partiels



Les patches contiennent des « partiels » qui constituent la plus petite unité de production sonore sur le MV-8000. Vous pouvez affecter jusqu'à 96 partiels par patch et affecter un sample à chaque partiel.

Un partiel peut être assimilé à un numéro de note (une touche isolée du clavier). En affectant différents sons de percussions à différents partiels, vous pouvez créer un patch qui pilote un ensemble rythmique complet ou un patch consacré uniquement aux samples de piano, répartis sur l'ensemble de la tessiture.

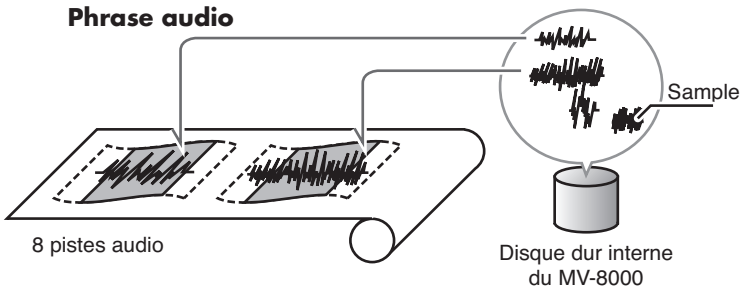
MEMO

Dans un patch de type « rythmique », les instruments sont répartis sur les différentes notes pour créer un « kit rythmique ». Dans un patch de type « clavier », les partiels d'un même instrument sont répartis pour créer une gamme de hauteur.

Patches et Parts

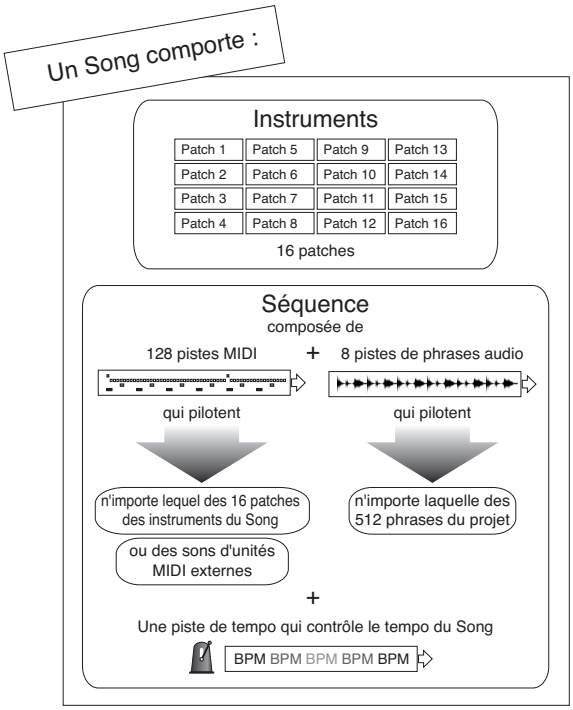
Le MV-8000 disposant de 16 générateurs de son (parts), peut utiliser 16 instruments (patches) simultanément. Chaque piste MIDI fait jouer le patch affecté à la part contrôlé par la piste. Une part offre des fonctionnalités de mixage qui permettent de régler son volume et son panoramique, ainsi que le niveau de signal envoyé vers les effets.

Phrases audio



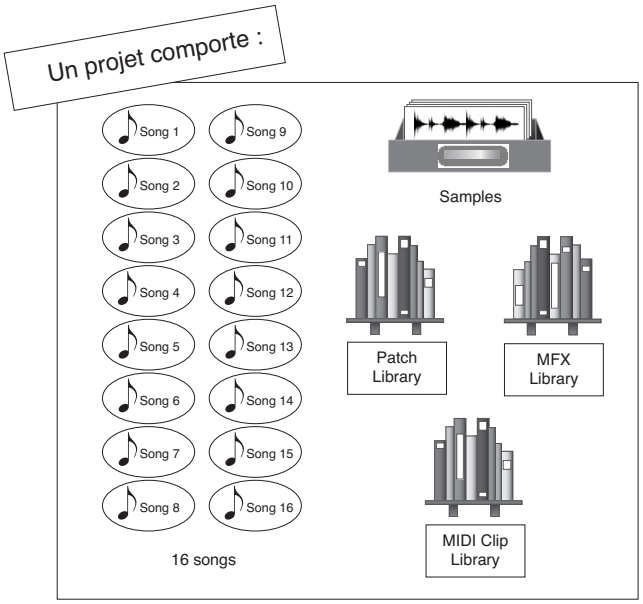
Les samples d'un projet peuvent être lus en les insérant dans une piste audio. Comme les phrases audio (audio events) placés dans une piste audio contiennent des données de tempo, elles peuvent être synchronisées avec la lecture du séquenceur. Si vous accélérez ou ralentissez le séquenceur, les phrases audio feront l'objet de contractions ou de dilatations en temps réel (time stretching) afin qu'il n'apparaisse pas de « blanc » entre elles.

Song



Un Song contient des données de séquences qui positionnent des données d'exécution sur une base temporelle. Il contient également des paramétrages de patches, de phrases audio et d'effets.

Project



Le projet est le plus gros des ensembles de données gérés par le MV-8000. Un projet regroupe les données ci-après:

Nom	Contenu
Sample	Fragment sonore
Song	Données de séquence Enregistre l'affectation des patches, des phrases audio, et des samples utilisés par chaque piste
Patch library	Bibliothèque de sauvegarde des sons
MFX library Delay/chorus library Reverb library Mastering tool kit (MTK) library	Emplacements de sauvegarde des différents types d'effets
MIDI clip library	Bibliothèque de sauvegarde des séquences MIDI

MEMO

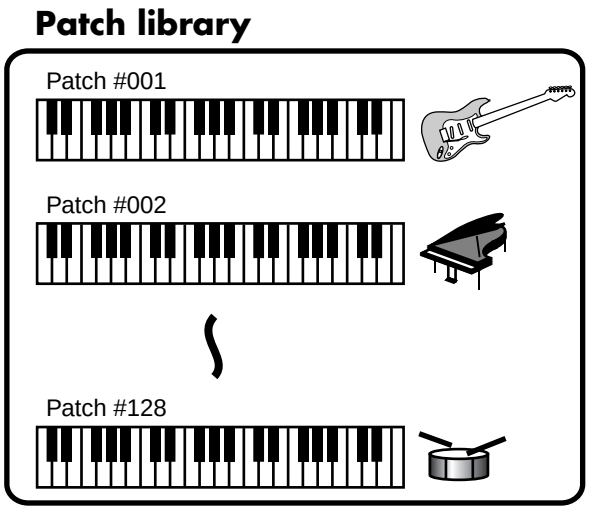
Quand vous chargez un « projet », l'ensemble de ses données est copié dans la mémoire vive du MV-8000, et c'est sur ces données copiées que s'effectueront les opérations d'édition ou autres. Il en résulte une plus grande rapidité d'exécution que sur des systèmes travaillant sur disque dur.

MEMO

Un projet peut contenir jusqu'à 16 Song, mais cette limite peut être réduite par la quantité de données déjà créées.

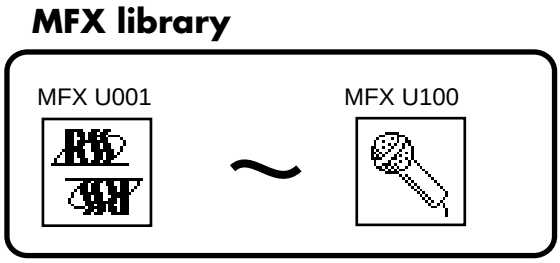
Bibliothèques (library)

Patch library



Les patches utilisés dans le Song peuvent être sauvegardés dans la « patch library » et être rappelés ultérieurement à tout moment. Cette bibliothèque peut comporter jusqu'à 128 patches.

MFX library



Le MV-8000 offre 24 bytes d'algorithmes MFX (multi-effet). Chaque algorithme dispose d'une grande variété de paramètres qui peuvent être sauvegardés dans la bibliothèque des effets (MFX). Vous pouvez ensuite les rappeler à volonté en fonction des besoins. La bibliothèque comporte 24 mémoires preset et 100 mémoires utilisateurs.

Delay/Chorus library

Cette bibliothèque permet la sauvegarde des paramètres de delay / chorus. Elle contient quatre mémoires preset et 50 mémoires utilisateur.

Reverb library

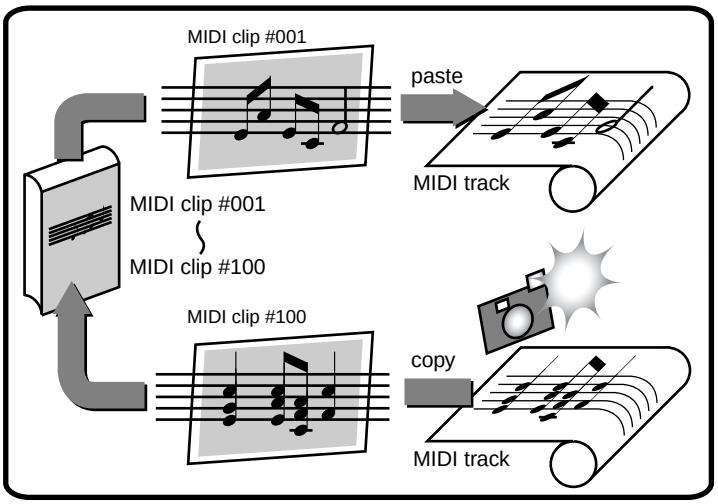
Cette bibliothèque permet la sauvegarde des paramètres de réverbération. Elle contient quatre mémoires preset et 50 mémoires utilisateur.

Mastering Tool Kit (MTK) library

Cette bibliothèque permet la sauvegarde des paramètres du « mastering tool kit » permettant la masterisation de vos Songs. La bibliothèque MTK contient 21 presets et 100 mémoires utilisateur permettant de sauvegarder vos propres réglages.

MIDI Clip library

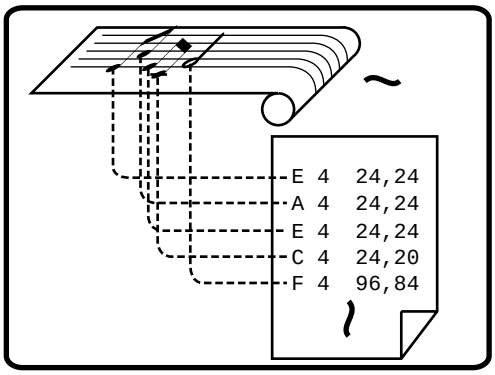
MIDI clip library



Vous pouvez utiliser la bibliothèque des « MIDI Clip » pour sauvegarder jusqu'à 100 fragments de vos Songs (données de séquence) aux fins de réutilisation ultérieure. Face à une phrase que vous utilisez souvent (un motif d'accompagnement guitare par exemple) ou à des variations de motifs rythmiques (intros, breaks, etc.) que vous souhaitez pouvoir réutiliser dans d'autres Songs, vous pouvez les sauvegarder dans la bibliothèque MIDI Clip library que vous utilisez alors comme un « presse-papiers » spécifique pour les données de séquence MIDI.

Events

Event

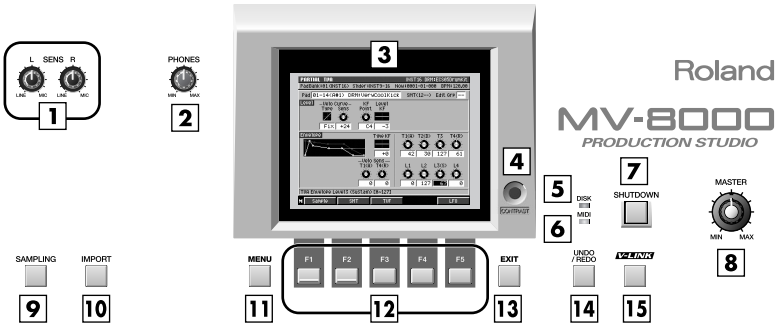


Les « Events » sont la plus petite unité d'information d'exécution enregistrée dans un fichier de séquence.

MEMO
Les messages de note ou de contrôle comme volume ou panoramique sont des exemples d'«events ».

Description du MV-8000

Surface de contrôle



1. SENS (contrôle)
Règle la sensibilité d'entrée.

2. PHONE (contrôle)
Règle le niveau casque.

3. Écran LCD
Écran 320 x 240 pixels rétroéclairé.

4. Contrast (contrôle)
Réglage du contraste (de la luminosité) de l'écran LCD.

5. DISK (témoin rouge)

S'allume pendant les échanges de données entre le MV-8000 et son disque dur ou le lecteur CD-R/RW.

6. MIDI (témoin vert)
S'allume lors de la réception de données MIDI sur le connecteur MIDI IN.

7. SHUTDOWN (bouton)
Pour éteindre le MV-8000, maintenez ce bouton enfoncé une seconde ou plus pour engager la procédure de mise hors-tension. Vous devez impérativement utiliser cette procédure après avoir fini de travailler sur le MV-8000.

8. Master output (contrôle)
Réglage du volume général.

9. SAMPLING (bouton)
Appuyez sur ce bouton pour lancer l'échantillonnage. Son témoin s'allume en rouge et la page SAMPLING apparaît à l'écran.

10. IMPORT (bouton)
Permet l'import de fichiers audio depuis une source externe ou de données audio depuis un CD. Quand vous appuyez dessus il s'allume en rouge et la page IMPORT apparaît à l'écran.

11. MENU (bouton)
Quand ce bouton est allumé en orange, vous pouvez appuyer dessus pour faire apparaître un menu complémentaire sur l'écran. Les pages où cette option est disponible sont repérées par un (icône menu) à gauche de la zone des fonctions.

12. F (touches de fonction)

Les touches F1 à F5 correspondent aux fonctions affichées en bas de l'écran. Leur liste est variable et dépend de la page active.

13. EXIT (bouton)
Permet de revenir à la page précédente ou d'annuler une opération.

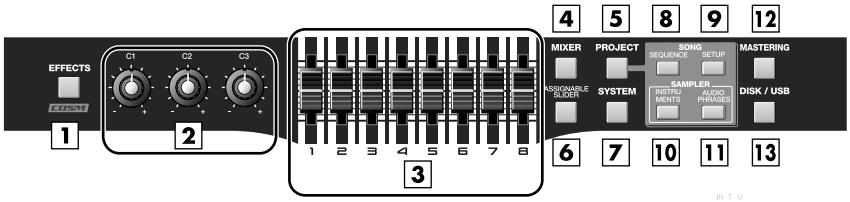
14. UNDO/REDO (bouton)

Permet d'annuler (UNDO) le résultat d'une commande d'édition de la section séquenceur. Une seconde pression sur le même bouton restitue la commande (REDO) c'est-à-dire annule l'annulation.

NOTE
Quand le témoin DISK est allumé vous devez veiller à ne surtout pas mettre le MV-8000 hors-tension ou à créer des vibrations en frappant sur les pads par exemple, sous peine de dysfonctionnements divers.

MEMO
Le bouton [UNDO] est allumé en orange quand une possibilité d'annulation existe (c'est-à-dire si l'état antérieur au traitement a été préservé). Après avoir effectué un UNDO, le témoin [UNDO] clignote pour signaler qu'un REDO est possible.

15. V-LINK (bouton)
Appuyez sur ce bouton si vous désirez utiliser les fonctions V-LINK (il s'allume en bleu). Elles permettent de contrôler à partir du MV-8000 d'éventuelles unités vidéo compatibles V-LINK et d'en manipuler les images.



1. EFFECTS (bouton)
Appuyez sur ce bouton (qui s'allume en orange) pour accéder au paramétrage des effets. Le MV-8000 dispose d'un multi-effet MFX, d'un delay/chorus et d'une réverb.

2. C (contrôles multifonctions)
Ces contrôles permettent d'agir directement sur les paramètres d'effets.

3. Curseurs
Vous les utiliserez en général comme des faders de console. Les paramètres qu'ils commandent effectivement dépendent toutefois de la page active sur l'écran. Les fonctions Assignable Slider (curseurs affectables) et V-LINK peuvent également modifier leur destination d'action.

4. MIXER (bouton)
Donne accès à la page **AUDIO TRACK** (P. 357) (témoin allumé en orange).

5. PROJECT (bouton)
Donne accès à la page **PROJECT MENU** (P. 357) (témoin allumé en orange) qui permet de sauvegarder ou recharger un projet.

6. ASSIGNABLE SLIDER (bouton)
Affecte les curseurs à la transmission de messages MIDI (témoin allumé en orange).

7. SYSTEM (bouton)
Donne accès à la page System Menu (témoin allumé en orange), qui permet d'effectuer les paramétrages système du MV-8000.

8. SEQUENCE (bouton)
Donne accès à la page Sequence (témoin allumé en orange). C'est la page qui apparaît par défaut sur l'écran du MV-8000.

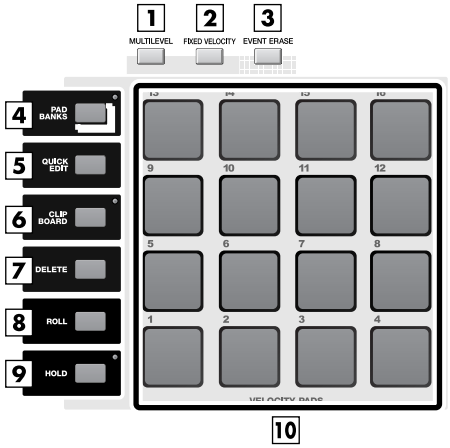
9. SONG SETUP (bouton)
Donne accès à la page Song Setup (témoin allumé en vert), permettant de paramétrer un Song au sein d'un projet et de sauvegarder ou recharger d'autres Songs.

10. INSTRUMENTS (bouton)
Donne accès à la page Instrument (témoin allumé en orange), dans laquelle les données audio enregistrées à l'aide du sampler ou importées d'une autre source peuvent être préparées pour être utilisées en tant qu'instrument. Ces instruments sont gérés en « patches » et peuvent être rappelés à tout moment pour utilisation.

11. AUDIO PHRASES (bouton)
Donne accès à la page Audio Phrase (témoin allumé en orange). Une « phrase audio » est un extrait musical de durée quantifiable (motif rythmique de plusieurs mesures, par exemple). Vous pouvez gérer et éditer ici vos phrases audio.

12. MASTERING (bouton)
Donne accès à la page Mastering (témoin allumé en orange) qui permet d'utiliser le « mastering tool kit » afin d'ajouter la touche finale aux données audio stéréo (fichier WAV) créées par le mixage.

13. DISK/USB (bouton)
Donne accès à la page DISK/USB (témoin allumé en orange) destinée à la gestion du disque dur interne, à l'utilisation des fonctions de lecteur CD et aux échanges de données avec l'ordinateur par le bus USB.



1. MULTILEVEL

Ce bouton permet d'affecter un niveau de vélocité différent à chacun des seize pads. Le pad 1 donnera un niveau de 7 et le pad 16 un niveau de 127 (p. 66).

2. FIXED VELOCITY

Ce bouton permet à un pad d'ignorer la force utilisée pour le frapper. Il produira toujours une valeur de vélocité constante (témoin allumé en orange). Utilisez la page PAD/PANEL (p. 66) pour définir la valeur de vélocité.

3. EVENT ERASE

Permet de supprimer un message de note au sein d'une séquence. Pendant l'enregistrement, vous pouvez effacer une note en maintenant cette touche [EVENT ERASE] enfoncée et en appuyant sur le pad correspondant à la note à supprimer.

4. PAD BANKS

Le changement de bank permet d'affecter aux 16 pads une grande variété de sources musicales. Vous disposez d'un total de six banks de « patches » et de 32 banks de phrases audio.

5. QUICK EDIT

Ce bouton permet d'éditer les sons affectés aux pads. Appuyez sur le pad dont vous voulez éditer le son puis appuyez sur [QUICK EDIT] pour accéder à la page **PARTIAL EDIT** (p. 257) ou **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283), dans laquelle vous pouvez immédiatement éditer le son du pad.

6. CLIP BOARD

Ce « presse-papiers » conserve en mémoire provisoire les données du son affecté à un pad. Pour l'utiliser, maintenez enfoncé celui que vous voulez « copier » et appuyez sur [CLIP BOARD] (le témoin s'allume en rouge). Quand le témoin est allumé (et que des données sont donc en mémoire), il suffit de maintenir [CLIP BOARD] enfoncé et d'appuyez sur un autre pad pour copier les données dedans.

7. DELETE

Pour supprimer les données (partiel ou phrase audio) affectées à un pad, maintenez ce bouton [DELETE] enfoncé et appuyez sur le pad.

8. ROLL

En maintenant le bouton [ROLL] et en appuyant sur un pad, vous pouvez produire un « roulement » (frappes répétées rapidement).

9. HOLD

En maintenant le bouton [HOLD] enfoncé et en appuyant sur un pad, vous pouvez maintenir celui-ci en état « enfoncé » (témoin allumé en rouge). Appuyez à nouveau sur [HOLD] pour déverrouiller la fonction (le témoin s'éteint).

10. PADS

Utilisez ces pads pour saisir des séquences ou jouer des échantillons (samples). Ils sont sensibles à la vélocité (c'est-à-dire qu'ils détectent la force de frappe) et vous pouvez donc les utiliser pour apporter des aspects dynamiques à votre exécution. Ils sont par ailleurs également sensibles à l'after-touch polyphonique c'est-à-dire à une pression exercée « après enfoncement ».

MEMO
Quand MULTILEVEL=on ou FIXED VELOCITY=on, la force de la frappe sur le pad sera ignorée.

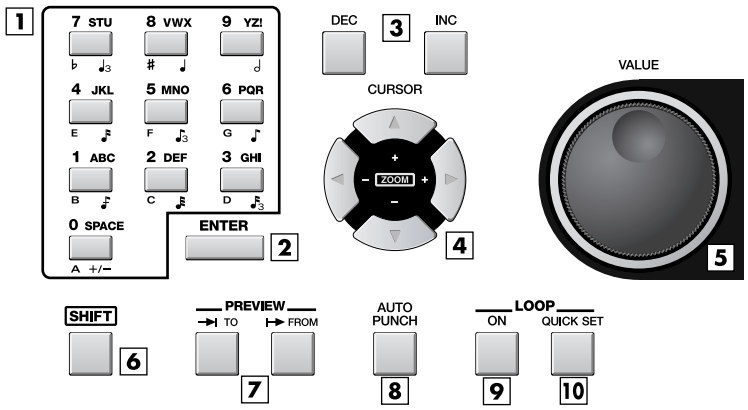
MEMO
Pour définir la note (le pad) pour lequel le paramétrage Multi Level ou Fixed Velocity s'applique, appuyez dessus puis appuyez sur [MULTILEVEL] ou [FIXED VELOCITY].

MEMO
Le contenu du presse-papiers est conservé jusqu'à :

- la mise hors-tension
- un chargement de projet
- le remplacement des données par de nouvelles données de copie

MEMO
L'intervalle entre les frappes du roulement peut être réglé dans la page **PAD** (p. 301) avec le paramètre « Roll Interval » ou dans un menu local obtenu par la combinaison [SHIFT] + [ROLL].

MEMO
Pendant un roulement, les données d'after-touch sont converties en vélocité.



1. Pavé numérique
Ces touches permettent de saisir des données de séquence, des valeurs ou des caractères alphanumériques, éventuellement en succession rapide.

2. ENTER
Valide les données saisies avec le pavé numérique. Ce bouton peut également servir à la confirmation d'une commande sélectionnée à l'écran à l'aide des touches fléchées CURSOR.

3. DEC/INC

Ces boutons permettent la décrémentation ([DEC]) ou l'incrémentation ([INC]) d'une valeur. Si vous les maintenez enfoncés, la valeur défile en continu.

4. CURSOR (touches fléchées)
Utilisez ces touches pour sélectionner à l'écran des éléments dans un menu ou dans une liste, ou encore pour naviguer jusqu'au paramètre à modifier.

5. VALUE (molette)
Permet l'incrémentation (vers la droite, sens horaire) ou la décrémentation (vers la gauche, sens anti-horaire) des données.

6. SHIFT
Utilisez ce bouton pour accéder aux fonctions secondaires attribuées à un même bouton et entourées en blanc sur la sérigraphie de la surface de contrôle. Pour accéder à une telle fonction (STEP REC ou MARKER SET, par exemple), maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton correspondant. Associé aux boutons [DEC]/[INC] ou à la molette VALUE il permet également de faire défiler les données plus rapidement.

7. PREVIEW TO / PREVIEW FROM
[PREVIEW TO] lance la lecture de la séquence depuis un point un peu antérieur à la position en cours. [PREVIEW FROM] lance une courte lecture à partir de la position en cours. Associés à d'autres fonctions, ils permettent d'accéder rapidement en un point précis du morceau.

8. AUTO PUNCH
Permet de passer automatiquement en enregistrement dans une partie spécifique du morceau. Quand vous appuyez sur [AUTO PUNCH] Le témoin s'allume en orange. Si vous lancez alors l'enregistrement, le véritable enregistrement ne commencera qu'au point de punch-in, et il cessera dès que vous atteindrez le point de punch-out. Pour désactiver l'Auto Punch, appuyez à nouveau sur [AUTO PUNCH] (le témoin s'éteint).

9. LOOP ON
Permet d'activer le bouclage, que ce soit en lecture ou en enregistrement. LOOP [ON] s'allume en orange. Si vous lancez la lecture ou l'enregistrement dans ce mode, ceux-ci liront en boucle continue la zone définie par vos points « loop start time » et « loop end time ». En utilisant la fonction Loop en association avec l'Auto Punch vous pouvez effectuer des enregistrements en boucle.

10. LOOP QUICK SET
Définit instantanément la mesure en cours comme point de départ de la boucle et donc de capturer de manière immédiate une phrase ou une idée.

MEMO
En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [DEC]/[INC] ou en tournant la molette, le défilement des données est multiplié par dix.

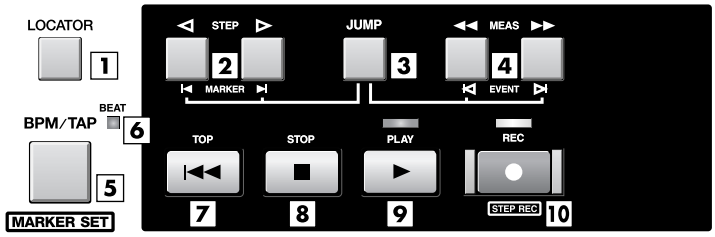
MEMO
Dans ce manuel, des indications comme [SHIFT] + [INC] correspondent au maintien de [SHIFT] enfoncé et à l'appui sur [INC].

MEMO
Le temps de prévisualisation se règle dans la page **GLOBAL** (p. 300).

MEMO
La zone d'auto punch se règle dans la page RECORDING PARAMETER accessible en appuyant sur [REC].

MEMO
La zone de bouclage se règle avec les paramètres Loop Top et Loop End du menu LOOP (page SEQUENCE, appuyez sur [MENU] ➜ Loop).

MEMO
La durée du bouclage est définie par le paramètre QUICK SET Length du menu LOOP (page SEQUENCE, appuyez sur [MENU] ➜ Loop).



1. LOCATOR
Permet d'accéder instantanément à un des 10 markers ou positions repérées au sein de la séquence.

2. STEP / MARKER
Utilisés isolément, ces boutons permettent de déplacer la position de lecture par « pas » correspondant à la valeur définie par le paramètre Step Time. Si vous les maintenez enfoncés, le temps défile en continu. Associés au bouton [JUMP] (enfoncé) ils permettent de passer au marker suivant ou précédent dans la séquence.

3. JUMP
[JUMP] + [STEP] déplace la position de lecture au marker suivant ou précédent.
[JUMP] + [MEAS] déplace la position de lecture à l'évènement suivant ou précédent.
[SHIFT] + [JUMP] provoque l'affichage du menu Jump dans lequel vous pouvez saisir une valeur temporelle pour accès direct.

4. MEAS
Utilisés isolément, ces boutons permettent de déplacer la position de lecture par « pas » d'une mesure. Si vous les maintenez enfoncés, le temps défile en continu. Associés au bouton [JUMP] (enfoncé) ils permettent de passer à l'évènement suivant ou précédent dans la séquence.

5. BPM/TAP / MARKER SET

Une pression isolée sur cette touche appelle le menu Tempo dans lequel vous pouvez définir le tempo du séquenceur en battements par minute (BPM). En la frappant de manière répétitive à un tempo régulier, vous pouvez affecter ce tempo au séquenceur. Dans tous les cas, vous pouvez librement définir votre tempo pour autant que la piste Tempo track (p. 225) ne soit pas utilisée.
La combinaison [SHIFT] + [BPM/TAP] permet de mémoriser un marker dans la séquence.

6. BEAT (témoin rouge/vert)
Ce témoin clignote en vert en rythme avec le tempo. Quand le séquenceur est en lecture, il s'allume en rouge sur le premier temps et en vert sur les autres temps.

7. TOP
Amène la position de lecture sur la valeur 0001-01-000 (measure 1 - beat 1 - tick 0), c'est-à-dire le début du morceau.

8. STOP
Arrête le séquenceur.

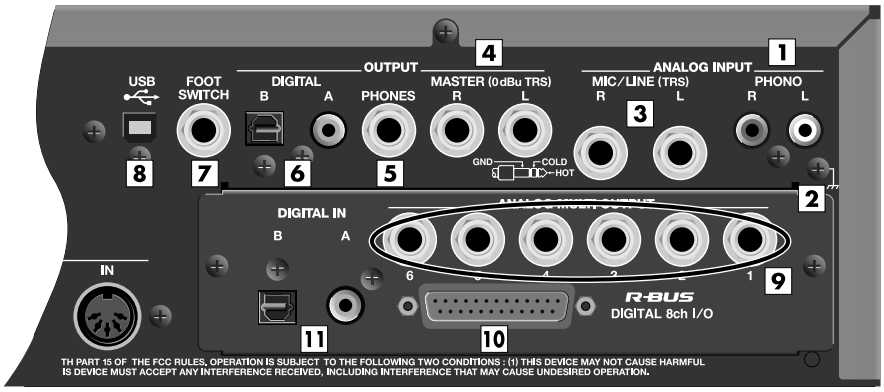
9. PLAY
Lance la lecture du séquenceur. L'appui sur [PLAY] en mode d'attente d'enregistrement « REC standby » (témoin REC rouge clignotant) lance l'enregistrement.

10. REC
Permet d'activer l'enregistrement. Une première pression fait accéder au mode d'attente « REC standby » (le témoin clignote en rouge). Pendant l'enregistrement une nouvelle pression sur [REC] arrête l'enregistrement (punch-out ; le témoin clignote en rouge), mais la lecture se poursuit.
Quand le séquenceur est à l'arrêt, vous pouvez utiliser la combinaison [SHIFT] + [REC] pour accéder aux pages **STEP REC (MIDI)** (p. 235) ou **STEP REC (AUDIO)** (p. 236).

MEMO
Si vous utilisez la piste Tempo track, le bouton [BPM/TAP] ne permet pas de modifier le tempo. Pour l'utiliser, commencez par désactiver la piste de tempo.

MEMO
Pour plus de détails sur les différences entre Locators et Markers (les deux servant à définir des positions temporelles), reportez-vous à **« Insertion de markers (points de localisation) dans le Song »** (p. 109).

Face arrière



1. ANALOG INPUT – PHONO
Entrées permettant le branchement d'une platine-disque vinyls.

2. Borne de masse
Utilisez ce point de mise à la masse si vous branchez une platine disque, afin de réduire le souffle ou les ronflements.

3. ANALOG INPUT – MIC/LINE

Entrées analogiques au format jack 6,35. Permettent de recevoir indifféremment de sources micro ou à niveau ligne.

MEMO
Un mauvais positionnement respectif des écoutes et du micro peut provoquer un effet Larsen (sifflement). En présence d'un tel phénomène, procédez comme suit.

- Réorientez le micro
- Éloignez-le des enceintes
- Réduisez le volume

4. OUTPUT – MASTER
Sorties principales analogiques. Vous pouvez les relier à votre système de diffusion ou à des enceintes amplifiées.

5. OUTPUT – PHONES
Permet le branchement d'un casque d'écoute stéréo.

6. OUTPUT – DIGITAL A, B

Sorties numériques. "A" est de type coaxial et "B" de type optique. Vous pouvez leur affecter indifféremment le signal « Master OUT » ou celui du bus MULTI OUTPUT.

7. FOOT SWITCH
Permet le branchement d'une pédale (Roland DP-2 ou BOSS FS-5U, par exemple - vendues séparément) pour assurer le contrôle au pied du MV-8000 de diverses manières.

8. USB
Permet de relier le MV-8000 à votre ordinateur pour transférer des fichiers.

9. ANALOG MULTI OUTPUT
Sortie du signal du bus MULTI OUTPUT.

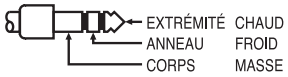
10. R-BUS
Connecteur numérique donnant accès à 8 voies d'entrées/sorties. Vous pouvez également utiliser le paramètre « input select » pour recevoir le signal audio des voies 1 et 2 R-BUS ou utiliser les voies 1 à 8 R-BUS pour ressortir le signal audio du bus MULTI OUTPUT.

11. DIGITAL IN
Entrées numériques. "A" est de type coaxial et "B" de type optique.

MEMO
L'illustration ci-contre montre la face arrière avec carte optionnelle MV8-OP1 installée (vendue séparément).

MEMO
Les entrées PHONO disposent d'une égalisation spécifique PHONO.

MEMO
Les connecteurs MIC/LINE sont de type TRS et brochés comme suit. Avant tout branchement, vérifiez le brochage de l'appareil que vous reliez à ce connecteur.



MEMO
Si vous utilisez les entrées MIC/LINE vous ne pouvez pas utiliser les entrées PHONO en même temps.

MEMO
Les sorties DIGITAL OUT sont compatibles IEC60958 (consumer).

MEMO
Si vous branchez le MV-8000 sur votre ordinateur en USB, utilisez le pilote (driver) standard fourni.

MEMO
Les connecteurs des points 9 à 11 dépendent de la carte d'extension E/S MV8-OP1 (vendue séparément). Leurs paramétrages se font dans les pages **INSTRUMENTS** (p. 245) et **PARTIAL EDIT** (p. 257).



1. MIDI (IN/OUT A/OUT B)
Prises standard MIDI permettant la transmission et la réception de messages MIDI avec d'autres unités MIDI.

2. VGA OUTPUT/MOUSE (baie optionnelle)

Baie d'extension permettant le branchement optionnel d'un moniteur VGA et d'une souris. Destinée à recevoir la carte d'extension MV8-VGA VGA/mouse expansion (vendue séparément), vous devez disposer de la version 2.0 ou ultérieure du système qui doit sortir très prochainement.

3. Orifices de ventilation

Le MV-8000 dispose d'une ventilation active destinée à éviter les surchauffes. L'air chaud est expulsé par ces orifices.

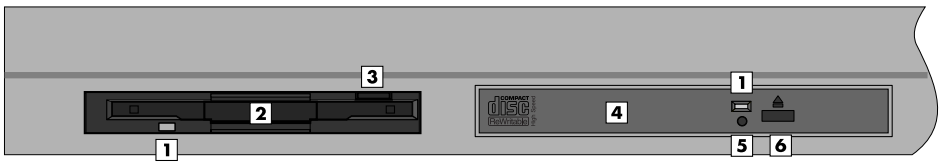
4. POWER
Interrupteur permettant la mise sous/hors tension de l'appareil.

5. AC in
Connecteur d'alimentation permettant le branchement du câble standard fourni.

NOTE
N'ouvrez pas les trappes d'extension tant que vous n'avez pas à installer la carte correspondante.

NOTE
Veillez à ne pas obstruer les orifices de ventilation sous peine de créer des surchauffes et des dysfonctionnements.

Face avant



1. Témoin d'activité de la disquette

Ce témoin s'allume lors des opérations de lecture et d'écriture sur la disquette.

2. Lecteur de disquettes

Le MV-8000 peut utiliser des disquettes 3,5 pouces 2HD/2DD. Insérez la disquette horizontalement et poussez-la à fond jusqu'à ce qu'elle se verrouille.

3. Bouton d'éjection du lecteur de disquette

Pour éjecter la disquette, appuyez à fond sur ce bouton.

4. Tiroir du graveur CD-R/RW

Le tiroir s'ouvre quand vous appuyez sur le bouton d'éjection associé. Ce graveur peut recevoir des disques CD-ROM et CD audio et peut également enregistrer des données sur supports CD-R ou CD-RW.

5. Orifice d'éjection d'urgence

Cet orifice permet l'éjection de disques CD-R/RW restés éventuellement bloqués dans le tiroir à la suite d'une coupure accidentelle de courant. Le tiroir ne peut alors plus s'ouvrir à l'aide du bouton d'ouverture normal, mais vous pouvez utiliser un trombone déplié et l'insérer dans cet orifice pour provoquer son ouverture mécanique.

6. Bouton d'ouverture du tiroir CD-R/RW

Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le tiroir CD-R/RW.

NOTE
Ne jamais retirer la disquette pendant que le lecteur est en rotation (témoin allumé) sous peine de l'endommager gravement.

NOTE
N'utilisez jamais l'orifice d'éjection d'urgence quand le MV-8000 est sous tension sous peine d'endommager le disque et/ou le lecteur.

MEMO
Quand le système MV-8000 est en cours de lecture ou d'écriture sur le CD-R/RW, l'appui sur le bouton d'ouverture du tiroir est sans effet. Il s'agit d'une mesure de sécurité et non d'un dysfonctionnement.

Échantillonnage

La manière la plus simple pour créer de la musique sur le MV-8000 consiste à associer des données audionumériques sur une ou plusieurs pistes. Vous pouvez le faire soit en important un fichier WAV existant, soit en enregistrant de nouvelles données.

Enregistrement audio

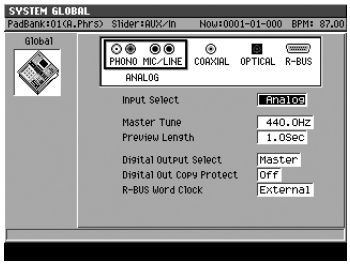
Pour enregistrer (échantillonner) des données à partir d'un micro externe ou d'un synthétiseur et les utiliser comme source pour le MV-8000, procédez comme suit.

Paramétrages préalables

Sélection de la source (entrée) destinée à l'échantillonnage

SYSTEM

1. Appuyez sur [ ] .
   La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.



2. Le curseur étant positionné dans la rangée supérieure des icônes
   F1
   Appuyez sur [ ] (Global), ou sélectionnez l'icône GLOBAL et appuyez sur [ENTER].
   La page **GLOBAL** (p. 300) apparaît.
3. Utilisez le paramètre Input Select pour choisir la source à échantillonner.

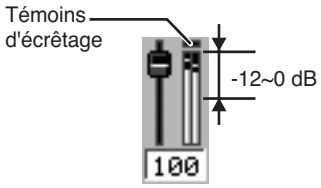
Réglage de la sensibilité et du niveau de l'entrée analogique

MIXER

1. Appuyez sur [ ] .
   La page **AUDIO TRACK** (p. 357) apparaît.



2. Appuyez sur [ ] (AUX/Phrs/In).
   F4
   Les bus AUX, les effets, les phrases audio et le mixage apparaissent.
3. Réglez le curseur IN sur 100.
4. Lancez la lecture de la source.
   Le bargraphe oscille.
5. Agissez sur les boutons L SENS R LINE MIC LINE MIC.
   Réglez les niveaux de manière à ce que les bargraphes se déplacent aussi haut que possible dans la zone -12 dB à 0 dB. Quand les témoins d'écrêtage s'allument, le niveau est trop élevé.



Utilisation d'une source échantillonnée de type phrase audio ou patch

1. Avant de continuer, sélectionnez la source audio à échantillonner et réglez le niveau d'échantillonnage.

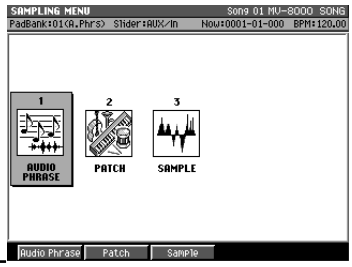
?
WAV est le format audionumérique PCM 2 canaux utilisés par Microsoft Windows.

MEMO
Les explications de ce manuel sont accompagnées d'illustrations correspondant à un aspect standard de l'affichage. Votre appareil peut toutefois disposer d'une version plus récente du logiciel système qui peut rendre votre affichage légèrement différent de celui-ci.

MEMO
Si la carte d'extensions MV8-OP1 (vendue séparément) n'est pas présente, cette sélection est fixée sur « Analog ».

ASTUCE
Si vous enregistrez une source analogique réglez le niveau d'enregistrement avant de procéder à l'échantillonnage. En présence d'une source numérique, ce réglage n'est pas nécessaire, l'enregistrement se faisant automatiquement au niveau original.

Paramétrages préalables (p. 36)



2. Appuyez sur SAMPLING .

La page **SAMPLING MENU** (p. 335) apparaît.

3. Utilisez les touches de fonction pour choisir le type d'échantillonnage en fonction de l'utilisation prévue pour l'échantillon.

Touche de fonction	Commentaire
F1 (Audio Phrase)	si vous utilisez l'échantillon en tant que phrase audio
F2 (Patch)	si vous utilisez l'échantillon en tant que patch
F3 (Sample)	si vous voulez l'utiliser en tant que sample

Dans cet exemple, appuyez sur [F1 (A.Phrase)] ou [F2 (Patch)]. La page **SAMPLING/RESAMPLING** (p. 336) apparaît.



4. Utilisez les touches de fonction pour choisir la source audio à échantillonner.

Touche de fonction	Commentaire
F1 (Sampling)	source audio externe
F2 (Resampling)	son interne produit par le MV-8000 lui-même

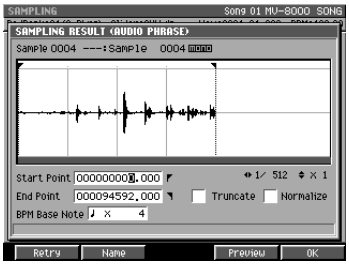
Dans cet exemple, appuyez sur [F1 (Sampling)]. La page sampling apparaît.

5. Réglez les options d'échantillonnage comme suit :

Paramètre	Valeur	Action
Sample Type	Mono	Échantillonnage mono
Start Trigger	Manual	Démarrage manuel
Stop Trigger	Manual	Arrêt manuel
Auto Divide	Off	Division automatique du sample désactivée
Auto Emphasis	Off	Application d'emphasis après échantillonnage désactivée
Auto Normalize	Off	Normalisation désactivée

6. Appuyez sur F5 (Start).

Le menu local « Now Sampling... » apparaît et l'échantillonnage démarre.



7. Appuyez sur F5 (Stop).

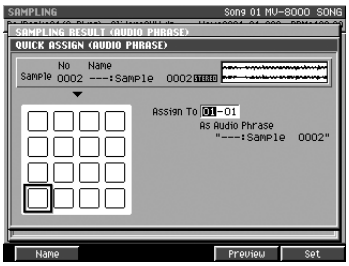
L'échantillonnage s'arrête et le menu local **SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH)** (p. 338) apparaît.

8. Définissez la portion de cet échantillon que vous voulez utiliser comme phrase audio ou patch.

Définissez les Start Point et End Point. C'est la portion d'échantillon comprise entre ces deux points qui sera utilisée comme phrase audio ou sample.

MEMO
Le temps d'échantillonnage restant disponible s'affiche dans le champ « Remain » de la page Sampling.

MEMO
Si vous préférez annuler le résultat de l'échantillonnage, appuyez sur [F1 (Retry)] pour revenir à la page SAMPLING.



9. Appuyez sur F5 (OK).

Le menu local Quick Assign apparaît.

10. Appuyez sur le pad (VELOCITY PADS) auquel vous voulez affecter votre échantillon.

11. Appuyez sur F5 (Set).

Les données échantillonnées sont affectées à ce pad. Vous pouvez maintenant l'utiliser pour déclencher la lecture du son.

ASTUCE

Si vous utilisez le son échantillonné d'un patch, vous pouvez utiliser la fonction SMT (Sample Mix Table) pour combiner les sons de différentes manières. Pour plus de détails, voir **« Création d'un partiel combinant plus d'un sample (SMT) »** (p. 52).

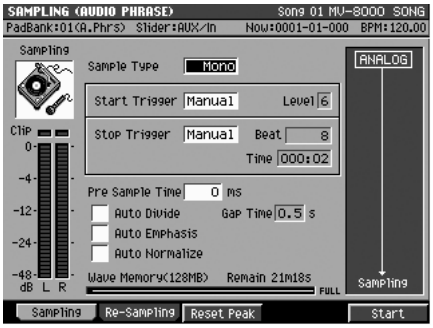
Si vous voulez affecter l'échantillon à une autre bank, changez de bank avant d'appuyer sur le pad. Pour plus de détails, voir **« Changement de bank de pads »** (p. 65).

Options pratiques

Un certain nombre d'options proposées dans la page Sampling vous permettent de changer le comportement de la procédure.

Préparations à l'échantillonnage.

Comme décrit à l'étape 5 de **« Utilisation d'une source échantillonnée comme phrase audio ou patch »** (p. 36), réglez ces paramètres en fonction de vos besoins.



Échantillonnage stéréo

➜ Réglez le paramètre Sampling Type sur Stereo.

La source audio sera échantillonnée en stéréo. Toutefois les conditions ci-après s'appliquent aux données échantillonnées en stéréo :

- Les données stéréo occupent deux fois plus de place que les données mono.
- La lecture d'un échantillon stéréo consomme deux voix de polyphonie.

Échantillonnage respectant l'attaque du son

➜ Agissez sur le paramètre Pre Sample Time.

En augmentant le Pre Sample Time vous obligez l'échantillonnage à capturer le son avant son début programmé, ce qui permet de capturer véritablement l'ensemble de l'attaque d'un son.

MEMO

Avec une valeur de Pre Sample Time=0, l'enregistrement commence au moment précis où l'échantillonnage est lancé.

Déclenchez l'échantillonnage en synchronisation avec la source

➜ Agissez sur les paramètres Start Trigger et Trigger Level.

Si vous réglez Start Trigger sur « Level » le démarrage de l'échantillonnage est provoqué par l'apparition du signal sur la source.

Le paramètre Trigger Level détermine la sensibilité de la fonction Start Trigger. Les

valeurs faibles provoquent une sensibilité élevée c'est-à-dire que le déclenchement sera provoqué par les valeurs les plus faibles.

Échantillonnage de durée prédéfinie

➜ Agissez sur les paramètres Stop Trigger et Beat ou Time

Si vous réglez le paramètre Stop Trigger sur « Beat » ou « Time », l'échantillonnage s'arrêtera automatiquement dès que la durée prédéfinie sera écoulée.
Le paramètre Beat or Time détermine la durée de l'échantillon.

Division automatique de l'échantillon sur détection de silences

➜ Utilisez le paramètre Auto Divide pour définir la durée de blanc critique.

Quand une zone de silence de durée supérieure à la durée critique est détectée pendant l'enregistrement, le MV-8000 divise automatiquement l'échantillon. Les fragments divisés sont affectés à une même bank.

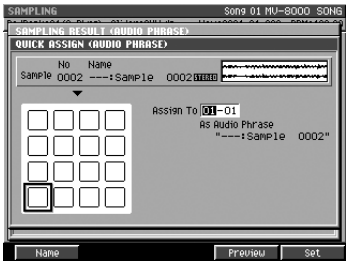
1. Accédez à la page SAMPLING en suivant les étapes 1à 5 de **« Utilisation d'une source échantillonnée comme phrase audio ou patch »** (p. 36).
Avant de commencer l'échantillonnage vérifiez que le paramètre Auto Divide est sur On.

2. Appuyez sur F5 (Start).

Le menu local « Now Sampling... » apparaît et l'échantillonnage démarre.

3. Appuyez sur F5 (Stop).

La page **QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE)** (p. 341) ou **QUICK ASSIGN (PATCH)** (p. 342) apparaît. Le premier des échantillons divisés est contrasté.



4. Choisissez la bank.
Sélectionnez la bank à laquelle vous voulez affecter les « samples » divisés.

5. Appuyez sur F5 (Set All).

Les samples contrastés sont affectés à la bank choisie. Ils sont alors affectés dans l'ordre aux pads de 1 à 16.

MEMO
Si des données sont déjà présentes et affectées à certains pads de cette bank, l'appui sur [F4 (Set All)] provoquera le remplacement de ces anciennes affectations (sans pour autant supprimer les samples eux-mêmes). Comme vous pouvez écouter les pads ou utiliser la fonction Clipboard (p. 49 et 54) lors de ces affectations vous pouvez si besoin déplacer ces samples vers une bank différente ou les réaffecter ultérieurement si besoin.

Équilibrage des niveaux des samples entre eux après enregistrement

➜ Mettez le paramètre Auto Normalize sur On.

Après l'échantillonnage, les niveaux seront automatiquement « normalisés ».

MEMO
La division automatique ne peut dépasser 16 samples. Si un blanc critique est détecté pendant l'échantillonnage du seizième sample, l'enregistrement s'arrête automatiquement.

MEMO
La durée d'échantillonnage restant disponible s'affiche dans le champ « Remain » de la page Sampling.

MEMO
Si vous préférez annuler le résultat de l'échantillonnage, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page SAMPLING.

?
La fonction Normalize renforce tous les niveaux sans dépasser le niveau d'échantillonnage maximum.

ASTUCE
Vous pouvez utiliser la fonction Auto Normalize associée à Auto Divide pour normaliser chacun des échantillons divisés.

Autres solutions d'échantillonnage

Ajout d'effets pendant l'échantillonnage

Vous pouvez appliquer un effet directement à la source sonore. Pour plus de détails, voir **« Échantillonnage via le multi-effet »** (p. 117).

Échantillonnage du son joué par le MV-8000

Il est possible de réenregistrer le son adressé au bus de mix par le MV-8000. On appelle cette opération le ré-échantillonnage ou « resampling ».

1. Accédez à la page SAMPLING en suivant les étapes 1 à 3 de **« Utilisation d'un échantillon comme phrase audio ou patch »** (p. 36).



2. Appuyez sur F2 (Re-Sample).
   La page SAMPLING se transforme en page RE-SAMPLING.
3. Effectuez l'échantillonnage en suivant l'étape 5 de **« Utilisation d'un échantillon comme phrase audio ou patch »** (p. 36).
   Le reste de la procédure est identique. Le son produit par le MV-8000 est enregistré au fur et à mesure de la lecture.

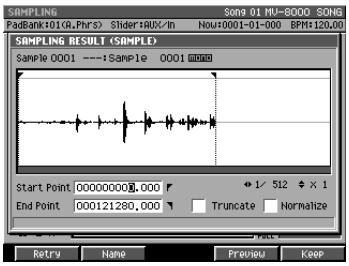
Sauvegarde simple des données après échantillonnage, et décision ultérieure sur leur utilisation

Pour collecter simplement des données audio sans avoir à vous arrêter pour les affecter en tant que phrases audio ou patches.

1. Accédez à la page SAMPLING MENU en suivant les étapes 1 et 2 de **« Utilisation d'un échantillon comme phrase audio ou patch »** (p. 36).



2. Appuyez sur F3 (Sample), ou utilisez les touches fléchées pour sélectionner l'icône SAMPLE et appuyez sur ENTER. La page **« SAMPLING / RE-SAMPLING »** apparaît.
3. Effectuez l'échantillonnage en suivant les étapes 4 à 7 de **« Utilisation d'un échantillon comme phrase audio ou patch »** (p. 36).



   Après échantillonnage, le menu local **SAMPLING RESULT (SAMPLE)** (p. 340) apparaît.
4. Réglez les paramètres selon vos besoins.
   Définissez les Start Point et End Point et options associées.
5. Appuyez sur F5 (Keep).
   Le sample est sauvegardé dans la liste avec les paramètres que vous avez définis.

Import de données d'échantillons d'autres formats

Les fichiers WAV ou AIFF de votre ordinateur peuvent être importés dans le MV-8000 et être utilisés comme source. Pour plus de détails, voir p. 145.

ASTUCE
Vous pouvez échantillonner le son envoyé à travers un multi-effet ou plusieurs samples joués simultanément.

ASTUCE
Comme l'entrée audio externe (analogique ou numérique) reste active même en mode de ré-échantillonnage, vous pouvez mixer des sources externes à votre « resampling ».

?
WAV est le format audionumérique PCM 2 canaux utilisés par Microsoft Windows.

Importation depuis un CD audio

Vous pouvez utiliser les données audio d'un CD comme instrument ou phrase audio.

Avant importation depuis un CD audio

Relisez attentivement les chapitres « Copyright » et « Conditions d'utilisation » situés sur la couverture intérieure du mode d'emploi. Vous devez entrer dans ces cadres pour pouvoir importer des données audio.

1. Appuyez sur [IMPORT] .

La page IMPORT MENU apparaît.

2. Sélectionnez le type d'import.

Touche de fonction	Type d'import
[F1] (Audio Phrase)	Phrase audio
[F2] (Patch)	Patch
[F3] (Sample)	Audio seul

La page IMPORT (p. 345) apparaît

3. Appuyez sur [F1] (Select Drive).

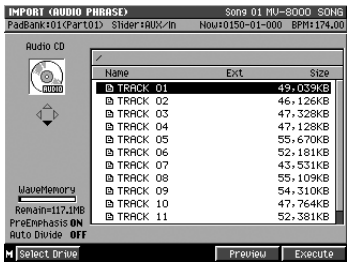
La page SELECT DRIVE apparaît.



4. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le CD et appuyez sur [F5] (Select).

Le lecteur CD-R/RW est sélectionné et la liste des fichiers du CD audio apparaît.

Si aucun CD n'est présent dans le lecteur, le message « Drive not ready » apparaît et le disque dur interne est automatiquement sélectionné à la place.

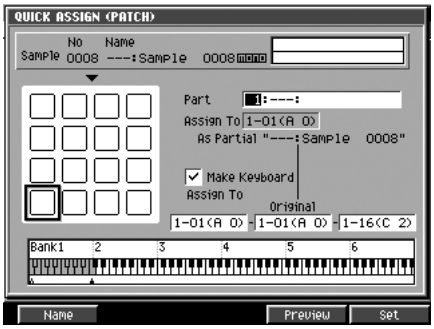


5. Déplacez le curseur sur le numéro de la piste que vous voulez importer du CD audio.

6. Appuyez sur [F5] (Execute).

Si vous sélectionnez [F1 (A.Phrase)] ou [F2 (Patch)] à l'étape 2, la page **QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE)** (p. 341) ou **QUICK ASSIGN (PATCH)** (p. 342) apparaît.

Le reste de la procédure est identique à l'affectation d'un « sample » après échantillonnage : affectez-le à un pad comme indiqué dans les étapes 10 et suivantes de **« Utilisation d'un son échantillonné comme phrase audio ou patch »**, p. 36.



NOTE

L'utilisation, la distribution, la vente, la location, l'exécution ou la radiodiffusion (etc.) de données soumises à un copyright détenu par une tierce partie sans autorisation explicite de sa part est strictement interdite.

ASTUCE

Vous pouvez appuyer sur [F4 (Preview)] pour écouter le fichier.

MEMO

Si vous avez sélectionné [F3 (Sample)] à l'étape 2, le fichier audio spécifié sera sauvegardé dans le dossier des samples après avoir validé l'étape 6.

Utilisation de données musicales pour créer un patch

En alternative à la création d'un patch à partir d'un échantillonnage, vous pouvez également le créer en utilisant une série de données musicales incluses sur le CD-ROM fourni avec l'appareil.

1. Appuyez sur IMPORT.

   La page **IMPORT MENU** (p. 344) apparaît.

2. Appuyez sur F2 (Patch).

   La page **IMPORT** (p. 345) apparaît.

3. Appuyez sur F1 (Select Drive).

   Le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) apparaît.



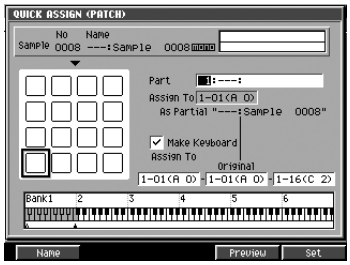
4. Déplacez le curseur sur le lecteur CD-R/RW et appuyez sur F5 (Select).

   Le lecteur CD-R/RW est sélectionné et la liste des fichiers du CD audio apparaît.

   Si aucun CD n'est présent dans le lecteur, le message « Drive not ready » apparaît et le disque dur interne est automatiquement sélectionné à la place.

5. Déplacez le curseur sur le fichier que vous voulez importer du CD audio et appuyez sur F5 (Execute).

   La page **QUICK ASSIGN (PATCH)** (p. 342) apparaît.

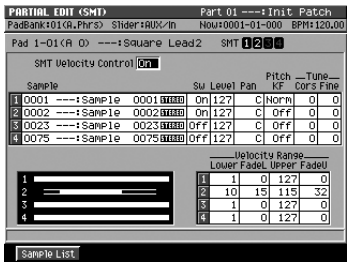


6. Appuyez sur le pad VELOCITY PADS auquel vous voulez affecter les données importées.

7. Appuyez sur F5 (Set).

   Les données importées sont affectées au pad spécifié.

   La page **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269).



MEMO

Insérez le disque avec précaution comme indiqué dans **« Précautions à prendre dans la manipulation des disques CD-R/RW »** (p. 123).

Édition d’un échantillon

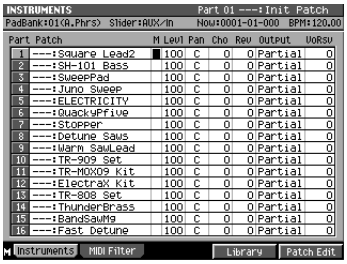
Le MV-8000 permet de jouer un patch différent (instrument) pour chacune de ses seize parts. Les Patches sont les sons que vous utilisez pour créer votre musique.

Création d’un instrument

Affectation du patch que vous voulez utiliser à la part en cours

1. Appuyez sur INSTRU-MENTS.

La page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.

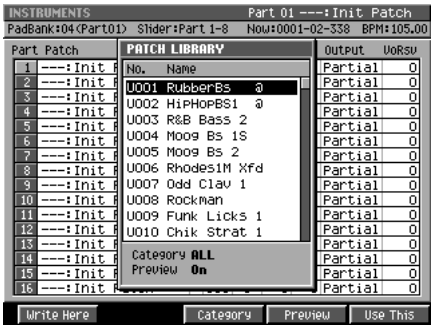


2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la part à laquelle vous voulez affecter un patch.

La part sélectionnée (en cours) est contrastée.

3. Appuyez sur F4 (Library).

La page **PATCH LIBRARY** (p. 248) apparaît.



4. Déplacez le curseur sur le patch désiré.

5. Appuyez sur F5 (Use This).

Le patch spécifié est chargé en mémoire.

? Un « Patch » est un son (ou un ensemble de sons). Sur le MV-8000 vous pouvez jouer un patch soit en frappant sur les pads soit en lançant la lecture du séquenceur pour le piloter à partir d’une base de temps.

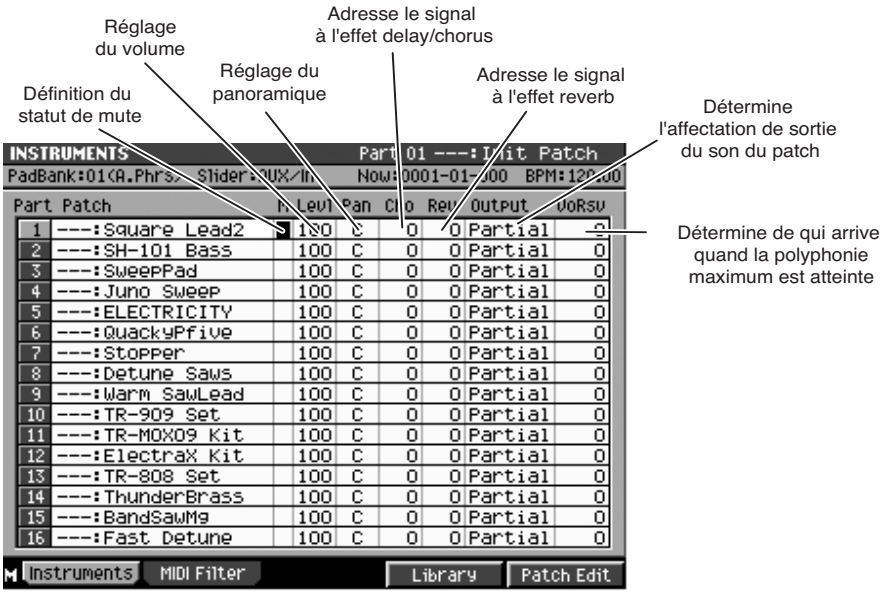
Paramétrage des instruments

Cette section est consacrée aux paramétrages de base d'une part.

Accès à la page Instruments

1. Appuyez sur INSTRU-MENTS.
   La page INSTRUMENTS apparaît.

2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la part qui utilise le patch que vous voulez sauvegarder.
   Le numéro de part sélectionné (en cours) est contrasté.



Pour régler le volume de la part

➜ agissez sur le paramètre Level.

Pour régler la position stéréo (pan) de la part

➜ agissez sur le paramètre Pan.

Pour utiliser des effets (delay/chorus, reverb)

➜ agissez sur les paramètres Cho ou Rev.

Ces paramètres adressent le son aux effets delay/chorus et reverb. Augmentez la valeur de DlyCho Send pour ajouter du delay/chorus, ou celle de Reverb Send pour ajouter de la reverb. Le son traité par les effets sera mixé avec le son original.

Pour modifier l'affectation de sortie du son du patch

Vous pouvez définir comment le son du patch est adressé par le générateur de sons aux différentes sections du MV-8000.

➜ agissez sur le paramètre Output Assign.

Pour définir un certain niveau de polyphonie

➜ agissez sur le paramètre VoRsv (Voice Reserve).

☞ Pour plus de détails sur la page PATCH EDIT et ses paramètres, voir **INSTRUMENTS** (p. 245) et **MIDI FILTER** (p. 247).

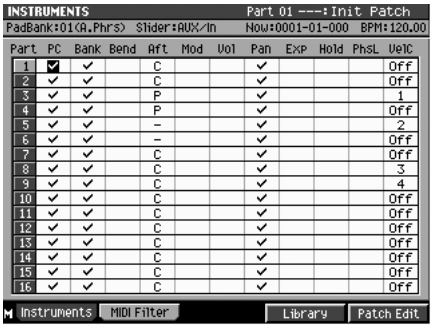
Ce paramètre définit le nombre de samples minimums affectés à la part pour le jeu en polyphonie. Si vous tentez de faire jouer plus de 32 notes simultanées (voix de samples), les voix jouées les plus anciennes seront suspendues au profit des nouvelles en suivant certaines règles. Le paramètre VoRsv permet toutefois de réserver une polyphonie minimum pour chaque part.

MEMO

Vous ne pouvez pas choisir des valeurs de Voice Reserve qui amèneraient le total des parts à dépasser une polyphonie réservée de 32.

Filtrage des données reçues par une part

➜ agissez sur MIDI Filter.



Vous pouvez ajouter une marque de validation ✔ pour chaque type de message MIDI dont vous autorisez la réception par la part.

MEMO

Le paramètre VelC (Velocity Curve) de courbe de vélocité permet de définir comment la valeur reçue correspond au volume entendu. Pour plus de détails, voir **MIDI FILTER** (p. 247).

MEMO

Pour accéder à la page MIDI FILTER allez à la page INSTRUMENT et appuyez sur [F2 (MIDI Filter)]. Pour plus de détails, voir **MIDI FILTER** (p. 247).

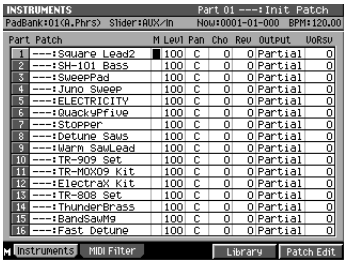
Édition d’un patch

Pour modifier un patch de diverses manières, procédez comme suit.

Accès à la page Patch Edit

1. Appuyez sur INSTRU-MENTS.

   La page INSTRUMENTS apparaît.



2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la part à visualiser.

   La part sélectionnée (en cours) apparaît contrastée.

3. Appuyez sur F5 (Patch Edit).

   La page **PATCH EDIT** (p. 250) apparaît.



Pour régler la hauteur de référence du patch

➜ agissez sur les paramètres C.T (Coarse Tune), et F.T (Fine Tune).

Pour régler le timbre (la couleur) du patch

➜ agissez sur les paramètres du filtre Cutoff Offset et Resonance Offset.

Pour régler l’évolution du volume du patch dans le temps

➜ agissez sur les paramètres d’amplification Attack Offset et Release Offset.

ASTUCE

Vos modifications seraient immédiatement perdues si l’appareil venait à être mis hors-tension. Pour les conserver de manière permanente, effectuez toujours une sauvegarde avant extinction.

MEMO

Une trop grande augmentation du paramètre Resonance Offset peut provoquer une oscillation et une distorsion du son.

Gestion des patches

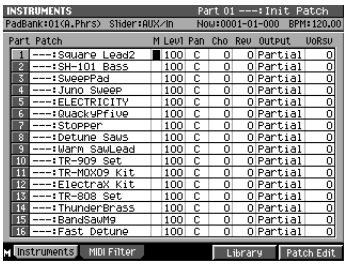
Pour sauvegarder ou recharger un patch, procédez comme suit.

Sauvegarde d'un patch en bibliothèque

Après avoir échantillonné ou importé vos données pour créer un patch dans la part active, voici comment le sauvegarder dans sa bibliothèque (library). Celle-ci est commune à l'ensemble du « projet » et vous pourrez donc l'utiliser dans d'autres Songs.

1. Appuyez sur [INSTRUMENTS].

   La page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.

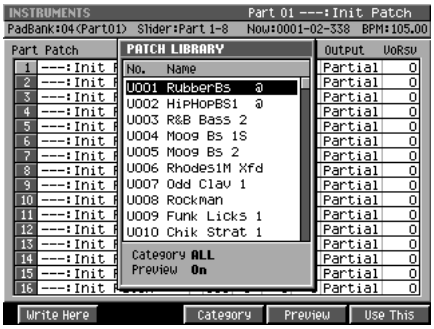


2. Utilisez [CURSOR] (haut-bas) pour sélectionner la part utilisant le patch à sauvegarder.

   La part sélectionnée (en cours) est contrastée.

3. Appuyez sur [F4] (Library).

   La page **PATCH LIBRARY** (p. 248) apparaît.



4. Sélectionnez la mémoire dans laquelle vous voulez sauvegarder le patch et appuyez sur [F1] (Write Here). La sauvegarde s'effectue.

Sauvegarde d'un patch sur disque

Pour sauvegarder le patch en cours de sélection sur le disque dur, procédez comme suit. Un tel patch sauvegardé pourra être utilisé dans un projet différent.

1. Appuyez sur [INSTRUMENTS].

   La page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.

2. Utilisez [CURSOR] (haut/bas) pour sélectionner la part associée au patch que vous voulez sauvegarder.

   Le numéro de part sélectionnée (en cours) est contrasté.

3. Appuyez sur [MENU].

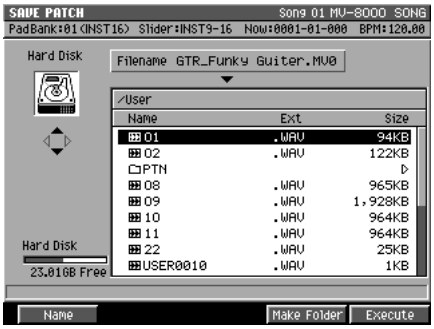
   Le menu apparaît.

4. Sélectionnez Save Patch et appuyez sur [ENTER].

ASTUCE

Lors de la sauvegarde du patch, vous pouvez, si besoin, lui affecter une catégorie afin de faciliter les recherches ultérieures.

La page **SAVE PATCH** (p. 279) apparaît.



5. Choisissez l’emplacement dans lequel vous voulez sauvegarder le patch et appuyez sur F5 (Execute).

   Le patch en cours est sauvegardé.

Chargement d’un patch de la bibliothèque

Pour charger un patch depuis la bibliothèque (library) et l’utiliser dans la part en cours, procédez comme suit.

1. Appuyez sur INSTRU-MENTS.

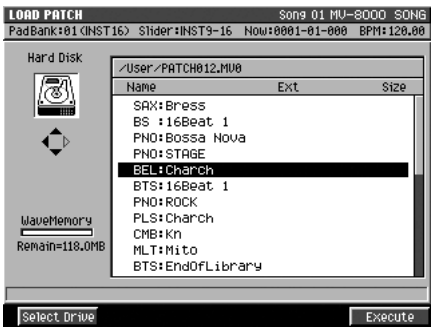
   La page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.

2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la part dont vous voulez modifier les patches.

   La part sélectionnée (en cours) apparaît contrastée.

3. Appuyez sur F4 (Patch Lib).

   La page **PATCH LIBRARY** (p. 248) apparaît.



4. Choisissez le patch à recharger et appuyez sur F5 (Use This).

   Le patch sélectionné est chargé et devient la sélection en cours.

Chargement d’un patch du disque dur

Pour charger un patch depuis le disque dur et l’utiliser dans la part en cours, procédez comme suit.

1. Appuyez sur INSTRU-MENTS.

   La page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.

MEMO

Lors de la sauvegarde du patch, vous pouvez modifier son nom si vous le désirez.

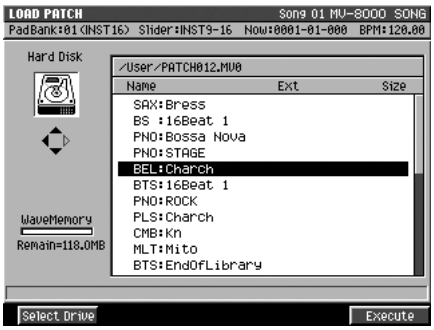
NOTE

Après avoir édité un patch, ces éditions seraient annulées et perdues si vous appeliez un autre patch ou mettiez l’appareil hors-tension sans avoir effectué de sauvegarde.

2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la part dont vous voulez modifier les patches.
   La part sélectionnée (en cours) apparaît contrastée.

3. Appuyez sur MENU.
   Le menu Patch Edit apparaît.

4. Sélectionnez Load Patch et appuyez sur ENTER.
   La page **LOAD PATCH** (p. 278) apparaît.



5. Sélectionnez le patch à charger et appuyez sur F5 (Use This).
   Le patch sélectionné est rappelé et devient le patch actif.

Attribution d'un nom

Pour donner un nom à votre patch, procédez comme suit. Cette précaution facilitera les recherches ultérieures.

1. Accédez à la page Patch Edit en suivant la procédure **« Accès à la page Patch Edit »** (p. 46).

2. Appuyez sur MENU.
   Le menu Patch Edit apparaît.

3. Sélectionnez Patch Name et appuyez sur ENTER.
   La page Edit Patch Name apparaît.

4. Déplacez le curseur sur un caractère et utilisez la molette VALUE ou le pavé numérique pour saisir les caractères.

Copie des paramètres d'une part à une autre

Pour copier les paramètres de la part en cours vers une autre part, procédez comme suit. Cette procédure est très pratique pour créer un nouveau patch basé sur les réglages d'une part existante.

1. Appuyez sur INSTRU-MENTS.
   La page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.

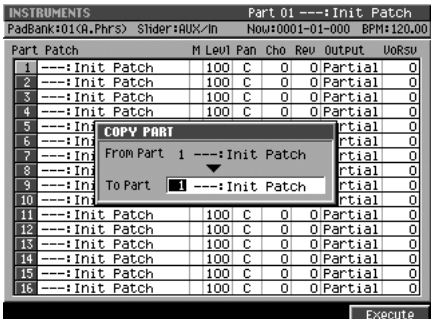
2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la part servant de source à la copie.
   La part sélectionnée (en cours) est contrastée.

3. Appuyez sur [MENU].

Le menu apparaît.

4. Choisissez Copy Part et appuyez sur [ENTER].

Le menu local COPY PART apparaît.



5. Sélectionnez le numéro de la part de destination de la copie.

6. Appuyez sur [F5] (Execute).

Les réglages sont copiés vers la part que vous avez indiquée.

MEMO
Le patch présent dans la part de destination de la copie sera remplacé.

Initialisation des paramètres d'une part

Pour initialiser tous les paramètres de la part en cours, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [INSTRU-MENTS].

La page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.

2. Déplacez le curseur sur le numéro de part que vous voulez initialiser.

Le numéro du patch apparaît contrasté.

3. Appuyez sur [MENU].

Le menu apparaît.

4. Sélectionnez Initialize Part et appuyez sur [ENTER].

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

Touche de fonction	Commentaire
[F1] (No)	Annule la procédure d'initialisation.
[F2] (Yes)	Initialise la part en cours.

NOTE
Il n'est pas possible de récupérer des paramètres qui ont été initialisés. Si vous voulez conserver un patch, prenez soin de le sauvegarder avant de procéder à son initialisation.

Edition d'un partiel

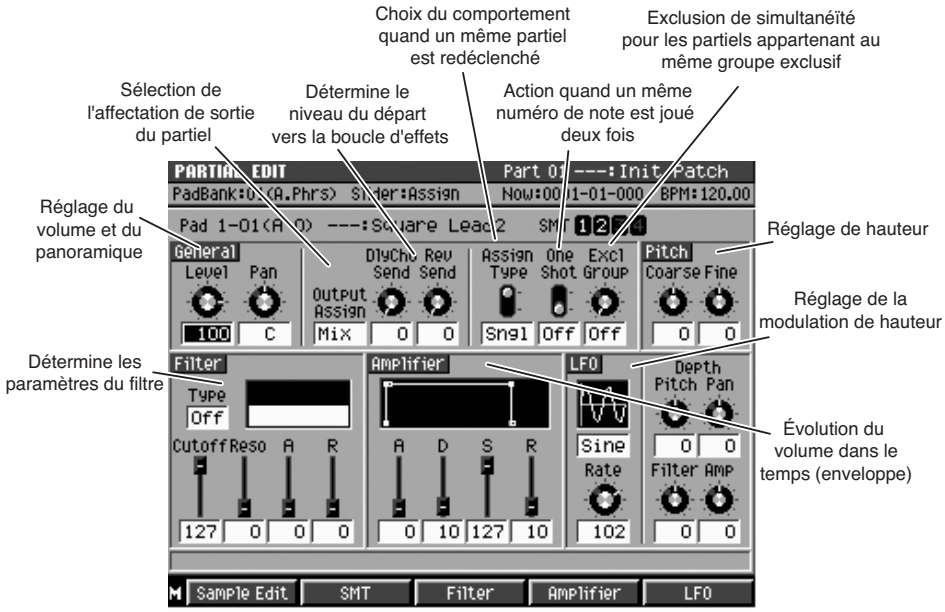
Vous pouvez modifier le son en éditant chaque « partiel » composant le patch.

Sélection du partiel à éditer

1. Accédez à la page Patch Edit en suivant la procédure **« Accès à la page Patch Edit »** (p. 46).

2. Appuyez sur F5 (Partial Edit).
   La page PARTIAL EDIT apparaît.

3. Utilisez le numéro du partiel, dans le coin supérieur gauche de l'écran pour sélectionner le partiel à éditer.



Réglage du volume ou du panoramique

➜ agissez sur les paramètres LEVEL ou Pan.

Le volume dépend du paramètre General/Level, et le panoramique du paramètre General/Pan.

Modification de l'affectation de sortie du partiel

➜ agissez sur le paramètre Output Assign.

Pour plus de détails, voir la page **PARTIAL EDIT** (p. 257).

Utilisation d'un effet (delay/chorus, reverb)

➜ agissez sur les paramètres DlyCho Send ou Reverb Send.

Montez le niveau de DlyCho Send pour affecter un effet delay/chorus au partiel, ou le niveau de Reverb Send pour lui affecter de la réverbération.

Vous pouvez modifier le type des delay/chorus et reverb. Pour plus de détails, voir **Pour utiliser des effets (delay/chorus, reverb)** (p. 44).

Réglage de la hauteur

➜ agissez sur les paramètres Pitch.

Coarse effectue un réglage grossier, et Fine un réglage fin.

?
Un « partiel » est un des sons composant le patch. Chaque partiel est en fait un sample associé à divers paramètres de modification et affecté à un ou plusieurs numéros de notes.

ASTUCE
Dans la page SEQUENCE (ou équivalentes) vous pouvez accéder à la page PARTIAL EDIT en tapant sur un pad puis en appuyant sur [QUICK EDIT].

MEMO
Si vous utilisez un même partiel pour deux pads ou plus, son édition affectera le son de chacun des pads auxquels il est affecté. Voir à ce sujet **« Si le même partiel est affecté à plus d'un pad »** (p. 55).

ASTUCE
Pour sélectionner un partiel afin de l'éditer, vous pouvez taper sur le pad auquel il est affecté.

Utilisation du filtre

Le filtre affecte le caractère brillant ou atténué du son par la coupure d'une bande de fréquences spécifique.

1. Agissez sur le paramètre Filter/Type.
   Ce paramètre détermine le type de filtre utilisé.
2. Agissez les paramètres Filter/Cutoff, Reso, A, et R.

   Le paramètre Cutoff détermine la fréquence (dite « de coupure ») à laquelle il s'applique. Le paramètre Reso (résonance) renforce les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure. Pour plus de détails, voir la page **PARTIAL EDIT** (p. 257).
3. Pour une édition plus détaillée, appuyez sur F3 (Filter).
   la page **PARTIAL EDIT (FILTER)** (p. 271) apparaît.

Modification de l'évolution du volume dans le temps

1. Agissez sur les paramètres Amplifier/A, D, S, et R.
   Pour plus de détails, voir la page **PARTIAL EDIT** (p. 257).
2. Pour une édition plus détaillée, appuyez sur F4 (Amplifier).
   la page **PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)** (p. 274) apparaît.

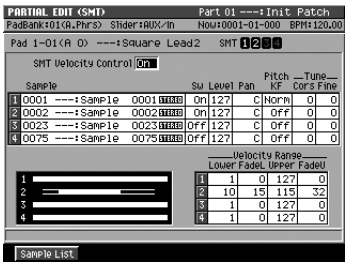
Ajout d'une modulation

1. Réglez le paramètre situé en dessous de l'icône du LFO (Low Frequency Oscillator).
   Il permet de choisir la forme d'onde utilisée par l'oscillateur (p. 257).
2. Agissez sur le paramètre Rate.
   Les valeurs élevées correspondent à une modulation plus rapide.
3. Agissez sur le paramètre Depth.
   Les valeurs élevées correspondent à une modulation plus ample.
4. Pour une édition plus détaillée, appuyez sur F5 (LFO).
   la page **PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)** (p. 276) apparaît.

Création d'un partiel associant plus d'un sample (SMT)

Vous pouvez créer un SMT (Sample Mix Table) qui combine jusqu'à quatre samples avec possibilité d'affectations en vélocité croisée.

1. Appuyez sur F2 (SMT).
   la page **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269) apparaît.



ASTUCE
Dans la page PARTIAL EDIT les curseurs du haut, 1 à 4, correspondent respectivement aux paramètres Cutoff, Reso, A, et R.

ASTUCE
Dans la page PARTIAL EDIT les curseurs du haut 5 à 8 correspondent respectivement aux paramètres A, D, S, et R.

2. Déplacez le curseur sur un des samples (1 à 4) et appuyez sur F1 (Sample List).

Le menu local **SAMPLE LIST** (p. 262) apparaît.



3. Sélectionnez un sample et appuyez sur F5 (Select).

Le sample sélectionné est affecté à un des emplacements choisis à l'étape 2.

4. Éditez les paramètres de chacun des samples.

Réglez leur volume, leur panoramique et leur hauteur. Pour plus de détails, voir la page **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269).

5. Choisissez également le paramétrage Velocity Range de chaque sample.

Cette option vous permet de déclencher différents samples en fonction de la dynamique de votre jeu. Pour plus de détails, voir la page **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269).

MEMO

Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre samples pour créer le partiel.

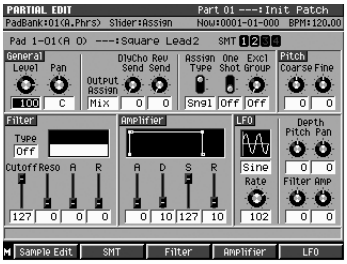
Gestion des partiels

Attribution d'un nom à un partiel

Vous pouvez attribuer un nom à chaque partiel pour en faciliter le classement.

1. Reprenez les étapes décrites dans **Sélection du partiel à éditer** (p. 51).

   Accédez à la page PARTIAL EDIT et choisissez le partiel à éditer.



2. Appuyez sur MENU.

   Le menu apparaît.

3. Déplacez le curseur sur Edit Partial Name, et appuyez sur ENTER.

   la page **EDIT NAME** (p. 181) apparaît.

4. Déplacez le curseur sur un caractère et utilisez la molette VALUE ou les touches du pavé numérique pour le modifier.

Pour plus de détails sur le choix des caractères, voir « Saisie de texte » dans le manuel de prise en main (p. 9).

Copie d'un partiel

Pour copier les données du partiel en cours vers un autre pad, procédez comme suit.

1. Reprenez les étapes décrites dans **Sélection du partiel à éditer** (p. 51).
   Accédez à la page PARTIAL EDIT et choisissez le partiel à éditer.

2. Maintenez enfoncé le pad (VELOCITY PADS) du partiel à copier et appuyez sur CLIP BOARD.

   Le témoin CLIP BOARD s'allume en rouge.

3. Maintenez toujours CLIP BOARD enfoncé et appuyez sur le pad (VELOCITY PADS) dans lequel vous voulez copier le partiel.

   Le partiel est copié dans le pad que vous avez choisi.

MEMO
Cette copie ne concerne pas les paramètres de Patch (Volume, Pan, Send level etc.).

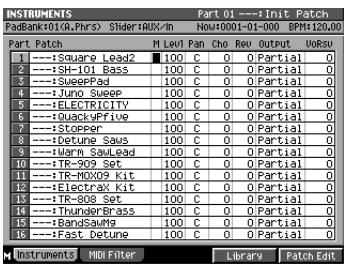
MEMO
Les paramètres du partiel sont ainsi copiés dans le presse-papiers. Comme les paramètres de patch ne sont pas copiés avec, le son résultant de la copie dans une autre part peut être très différent du son initial.

Suppression d'un partiel

Pour supprimer les données d'un partiel, procédez comme suit.

1. Appuyez sur INSTRU-MENTS.

   La page INSTRUMENTS apparaît.



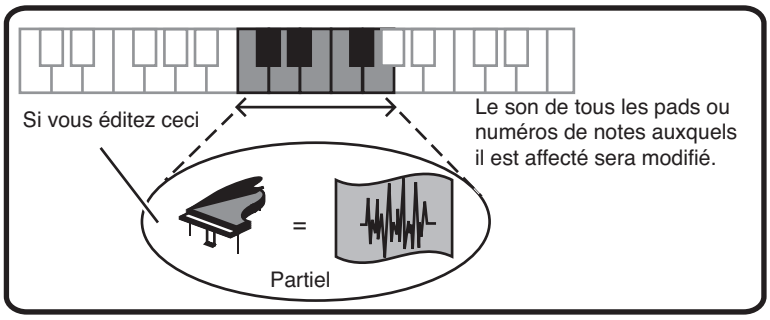
2. Sélectionnez le numéro de part à éditer.
   Le numéro de part sélectionné devient le numéro de part en cours (il apparaît contrasté).

3. Maintenez DELETE enfoncé et tapez sur le pad (VELOCITY PADS) du partiel à supprimer.

   Le partiel correspondant au pad joué est supprimé: il ne produit plus aucun son si vous tapez à nouveau dessus.

Si le même partiel est affecté à plus d'un pad

Si le même partiel est affecté à plus d'un pad (ou numéro de note), toute opération d'édition le concernant affectera tous les pads auxquels il est affecté. Un exemple peut être l'affectation d'un même partiel à une série de notes dans un patch « partagé » (patch split).



La page **PATCH EDIT (SPLIT)** (p. 254) montre comment les partiels sont affectés aux pads.

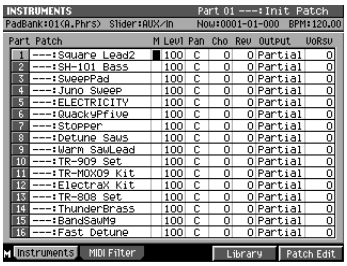
Édition d'un sample

Pour éditer un sample (échantillon), procédez comme suit.

Accès à la page Sample Edit

1. Appuyez sur [INSTRUMENTS].

   La page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.



2. Déplacez le curseur sur le numéro de part dont vous voulez éditer le sample.

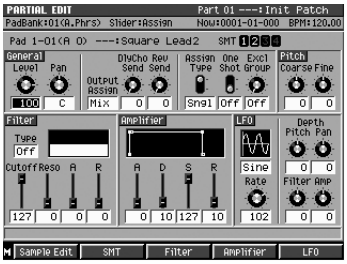
   Le numéro de part apparaît contrasté.

3. Appuyez sur [F5] (Patch Edit).

   La page **PATCH EDIT** (p. 250) apparaît.

4. Appuyez sur [F5] (Partial Edit).

   La page **PARTIAL EDIT** (p. 257) apparaît.

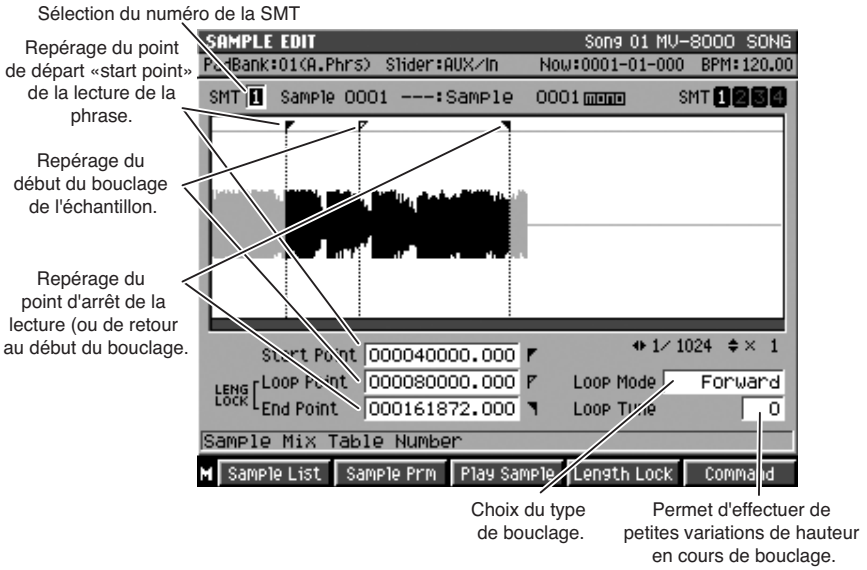


5. Déplacez le curseur sur le sample à éditer.

   Vous pouvez utiliser soit le paramètre de choix du sample soit taper directement sur le pad.

6. Appuyez sur [F1] (Sample Edit).

   La page **SAMPLE EDIT** (p. 260) apparaît.



Définition de la zone de lecture effective d'un sample

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Sample Edit »**.

   La page **SAMPLE EDIT** (p. 260) apparaît.

2. Réglez le point de départ (Start Point).

   Détermine le début de la lecture du sample.

3. Réglez le point de fin (End Point).

   Détermine la fin de la lecture du sample.

?

Les « samples » sont les éléments de base utilisés par le MV-8000 pour produire du son.

MEMO

Un « partiel » consiste en une association de un à quatre samples combinés à une Sample Mix Table (SMT). Quand vous accédez à la page SAMPLE le premier sample du partiel sélectionné s'affiche.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser la fonction PREVIEW pour écouter le son au niveau de la position de lecture et un peu avant, ce qui permet de vérifier le bon positionnement des points de départ et de fin.

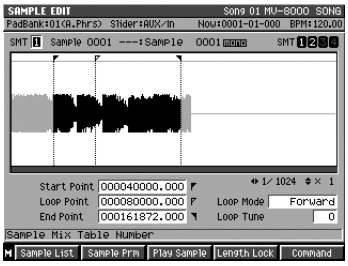
ASTUCE

En plus des points Start et End, vous pouvez également positionner le point Loop (début de boucle).

Modification du mode de bouclage d'un sample

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Sample Edit »**.

   La page **SAMPLE EDIT** (p. 260) apparaît.



2. Utilisez le paramètre SMT pour sélectionner le sample dont vous voulez modifier le mode de bouclage.

3. Éditez le paramètre « Loop Mode ».

   Le sample sera lu entre les points Loop et End de la manière définie par le mode sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la page **SAMPLE EDIT** (p. 260).

Renforcement ou réduction des aigus du sample (Emphasis)

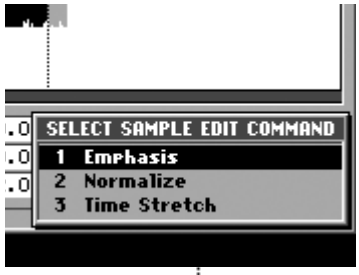
Dans certains cas, le renforcement des hautes fréquences d'un sample importé améliorera sa qualité audio. Dans d'autres cas il peut se révéler trop riche en aigus quand il est joué sur un échantillonneur de marque différente et une réduction par de-emphasis peut être souhaitable.

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Définition de la zone de lecture effective d'un sample »** (p. 56).

   L'emphasis s'applique à la région comprise entre les points Start et End du sample.

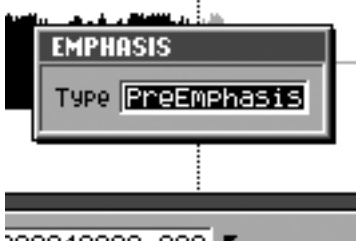
2. Appuyez sur F5 (Command).

   Le menu local **SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 264) apparaît.



3. Déplacez le curseur sur Emphasis et appuyez sur ENTER.

   La page EMPHASIS (p. 265) apparaît.



4. Réglez le paramètre Emphasis Type.

   Choisissez entre Pre Emphasis (renforcement des aigus) et De Emphasis (réduction des aigus).

5. Appuyez sur F5 (Execute).

   La modification est exécutée.

Optimisation du niveau d'un sample (Normalize)

Cette opération augmente autant que possible le niveau du sample sans pour autant lui permettre de dépasser le maximum possible.

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Définition de la zone de lecture effective d'un sample »** (p. 56).

   L'opération de normalisation s'applique à la région comprise entre les points Start et End du sample.

2. Appuyez sur F5 (Command).

   Le menu local **SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 264) apparaît.

3. Déplacez le curseur sur Normalize et appuyez sur ENTER.

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



Touche de fonction	Commentaire
F1 (No)	Annule l'operation.
F5 (Yes)	Procède à la normalisation.

Modification de la durée ou du tempo d'un sample (Time Stretch)

Vous pouvez allonger ou raccourcir à volonté la durée de lecture d'un sample sans en changer la hauteur grâce à la commande Time Stretch.

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Définition de la zone de lecture effective d'un sample »** (p. 56).
   Le Time Stretch s'applique à la région comprise entre les points Start et End du sample.
2. Appuyez sur F5 (Command).
   Le menu local **SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 264) apparaît.
3. Déplacez le curseur sur Time Stretch et appuyez sur ENTER.
   La page **TIME STRETCH** (p. 266) apparaît.
4. Réglez les paramètres Time, Type, et Quality Adjust.
   Remarquez que vous avez la possibilité de définir la qualité de la conversion. Pour plus de détails, reportez-vous à la page **TIME STRETCH** (p. 266).
5. Appuyez sur F5 (Execute).
   La commande Time Stretch est exécutée.

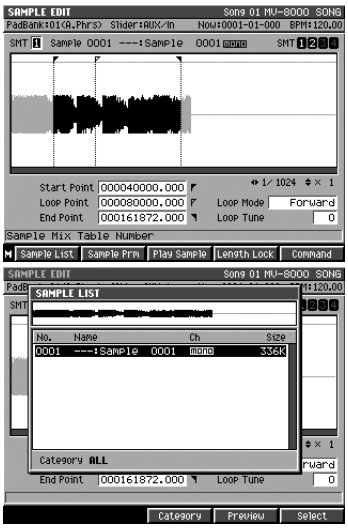


NOTE
La commande Time Stretch modifie le contenu du sample proprement dit. Si vous l'appliquez à un sample utilisé dans un partiel ou une phrase audio cela peut donc affecter la manière dont ces sons seront joués.

Gestion des samples

Écoute d'un sample

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Sample Edit »** (p. 56).
   La page SAMPLE EDIT apparaît.
2. Appuyez sur F1 (Sample List).
   Les échantillons (samples) sauvegardés apparaissent dans le menu local **SAMPLE LIST** (p. 262).
3. Choisissez le sample à écouter.
4. Maintenez la touche F4 (Preview) enfoncée.
   Le sample choisi est mis en lecture.



ASTUCE
Cette procédure permet d'écouter le sample contrasté dans la liste. Pour arrêter la lecture, appuyez à nouveau sur [F4 (Preview)].

Affectation d'une phrase audio à un pad

Pour affecter une phrase audio à un pad:

1. Appuyez sur AUDIO PHRASES.

   La page **AUDIO PHRASES (PAD)** (p. 281) apparaît.

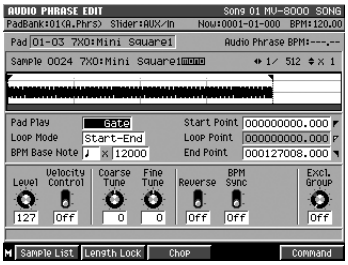


2. Appuyez sur le pad VELOCITY PADS auquel vous voulez affecter la phrase audio.

   Les données associées au pad sélectionné apparaissent contrastées.

3. Appuyez sur F5 (Edit).

   La page **AUDIO PHRASES EDIT** (p. 283) apparaît.



4. Appuyez sur F1 (Sample List).

   Le menu local **SAMPLE LIST** (p. 262) apparaît.



5. Choisissez le sample que vous voulez utiliser comme phrase audio.

6. Appuyez sur F5 (Use This).

   Le sample choisi est affecté au pad.

?

Une « phrase audio » est en fait un échantillon (sample) d'une certaine durée. Vous pouvez ainsi utiliser des phrases de plusieurs mesures d'enregistrement musical comme matériau de base de vos créations, entre autres en demandant au séquenceur de les jouer en boucles.

MEMO

Pour changer de bank de pads, appuyez sur [PAD BANKS].

Édition des paramètres d'une phrase audio

Alors qu'un « Instrument » est utilisé principalement pour jouer des « notes », une phrase audio est destinée à gérer des données audio d'une certaine durée. Vous pouvez parfaitement, par exemple, utiliser plusieurs phrases comportant une rythmique complète de batterie et guitares pour constituer l'ossature de votre création. Le MV-8000 permettant de modifier la durée et le tempo d'une phrase sans affecter sa hauteur, les phrases resteront dans la bonne tonalité, même si vous modifiez le tempo du séquenceur.

Accès à la page Audio Phrase Edit

1. Appuyez sur AUDIO PHRASES.

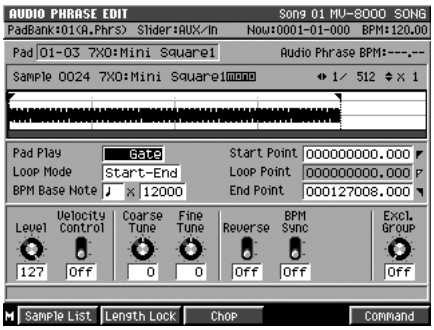
   La page **AUDIO PHRASES (PAD)** (p. 281) apparaît.



2. Appuyez sur le pad VELOCITY PADS correspondant à la phrase audio à éditer.

3. Appuyez sur F5 (Edit).

   La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît, donnant accès aux paramètres d'édition de la phrase audio.

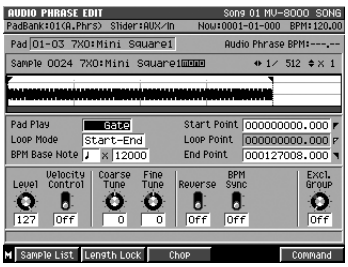


Modification du départ de lecture ou du début de boucle de la phrase

Pour redéfinir les points de départ de lecture (start point) et de début de boucle (loop point) d'une phrase audio, procédez comme suit. Le bouclage sera lu sans fin.

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Audio Phrase Edit »** (p. 60).

   La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît.



2. Réglez le point de départ (Start Point).
   Détermine le début de lecture de la phrase.

3. Réglez le début de bouclage (Loop Point).
   Détermine le point auquel la phrase commence à boucler.

4. Réglez la fin de la phrase (End Point).
   Détermine le point d'arrêt de lecture ou de retour au point de bouclage selon le cas.

ASTUCE

Si vous voulez modifier les paramètres d'une phrase audio appartenant à une autre bank, changez de bank de pads avant d'appuyer sur le pad. Voir à ce sujet **« Changement de bank de pads »** (p. 65).

MEMO

Vous pouvez aussi sélectionner une phrase audio en déplaçant le curseur sur l'image du pad concerné à l'écran.

MEMO

Si vous voulez utiliser la fonction de bouclage, réglez le paramètre Loop Mode sur « Start-End » ou « Loop-End ».

Exécution d'une pré-écoute à partir de (ou jusqu'à) la position de lecture

Vous pouvez effectuer une pré-écoute de la phrase d'une durée définie par le paramètre **Preview Length** (p. 300).

Bouton Preview	Action
TO (PREVIEW TO)	Pré-écoute d'une durée définie par Preview Length et s'arrêtant à la position de lecture.
FROM (PREVIEW FROM)	Pré-écoute d'une durée définie par Preview Length à partir de la position de lecture.

Inversion d'une phrase audio

Pour provoquer la lecture inversée d'une phrase audio.

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Audio Phrase Edit »** (p. 60).
   La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît.
2. Mettez le paramètre Reverse sur « On ».
   La phrase audio est lue à l'envers.

Réglage de la hauteur

Pour modifier globalement la hauteur de lecture d'une phrase audio, procédez comme suit.

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Audio Phrase Edit »** (p. 60).
   La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît.
2. Agissez sur les paramètres Coarse Tune et Fine Tune.
   Le paramètre Coarse Tune règle la hauteur du son par pas d'un demi-ton, et le paramètre Fine Tune fait de même par pas de 1/100e de demi-ton.

Lecture d'une phrase audio en synchronisation avec le séquenceur

En affectant un paramétrage de tempo à une phrase audio, vous pouvez la faire jouer en synchronisation avec le séquenceur, même si celui-ci change de tempo. Une augmentation du tempo « rétrécira » la phrase en temps réel, et une réduction du tempo la « dilatera » pour conserver sa synchronisation.

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Audio Phrase Edit »** (p. 60).
   La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît.
2. Réglez le paramètre BPM Base Note sur la longueur de la phrase.
   Il suffit de se baser sur le nombre de temps effectivement joués par la phrase audio.
3. Mettez le paramètre BPM Sync sur « On ».
   La phrase audio est alors jouée en synchronisation avec le tempo du séquenceur.

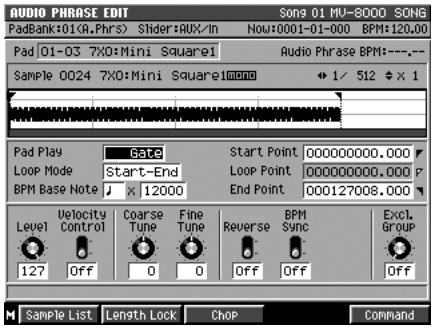
Traitement d'une phrase audio

Vous pouvez créer une nouvelle phrase audio en éditant la forme d'onde d'une phrase audio existante.

Zoom avant/arrière dans l'affichage de la forme d'onde

Pour éditer la forme d'onde, vous pourrez travailler avec un maximum de précision en élargissant l'affichage pour mieux encadrer les points d'édition.

Pour visualiser l'ensemble de la forme d'onde, vous pouvez inversement le contracter.



1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Audio Phrase Edit »** (p. 60).
   La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît.
2. Utilisez les boutons ci-après pour zoomer et dé-zoomer dans l'affichage de la forme d'onde.

Bouton	Action
SHIFT + CURSOR	Zoom-out sur l'échelle temporelle (horizontale)
SHIFT + CURSOR	Zoom-in sur l'échelle temporelle (horizontale)
SHIFT + CURSOR	Zoom-out sur l'échelle des niveaux (verticale)
SHIFT + CURSOR	Zoom-in sur l'échelle des niveaux (verticale)

Copie de données

Pour copier la phrase audio en cours de sélection vers un autre pad, procédez comme suit.

MEMO
Les données sont copiées via le presse-papiers (clipboard).

1. Appuyez sur AUDIO PHRASES.
   La page **AUDIO PHRASES (PAD)** (p. 281) apparaît.

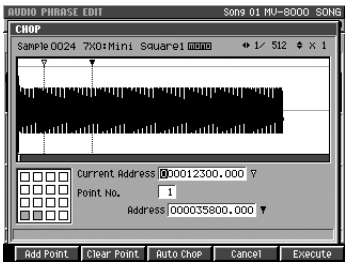


2. Maintenez enfoncé le pad (VELOCITY PADS) de la phrase audio que vous voulez copier et appuyez sur CLIP BOARD.
   Le témoin CLIP BOARD s'allume en rouge.
3. Maintenez CLIP BOARD enfoncé et appuyez sur le pad (VELOCITY PADS) de destination de la copie.
   La phrase audio est copiée vers le pad choisi.

Création d'un patch par division d'une phrase audio (Chop)

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Audio Phrase Edit »** (p. 60).
La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît.

2. Appuyez sur F3 (Chop).
Le menu local **CHOP** (p. 285) apparaît.



3. Entrez une valeur temporelle dans Current Address et appuyez sur F1 (Add Point).
La phrase sera divisée à l'adresse spécifiée. À chaque point de division est affecté un numéro d'ordre. Pour affecter d'autres points de division, répétez l'étape 3.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
La phrase audio est divisée en fonction du (des) point(s) de division que vous avez défini(s). Le menu local **QUICK ASSIGN (CHOP)** (p. 287) apparaît.

5. Choisissez un bank de pads.
Choisissez le bank et le numéro de pad auquel la forme d'onde divisée va être affectée.

6. Appuyez sur F5 (Set).
Les fragments de forme d'onde sont affectés au premier pad désigné et à ceux qui le suivent numériquement.

MEMO
Vous pouvez affecter jusqu'à seize points de division à une phrase audio.

MEMO
Chacun des fragments de la forme d'onde est affecté à un pad en tant que partiel de type « drum ».

ASTUCE
Si vous souhaitez que les points de division soient déterminés automatiquement en fonction de certains critères, appuyez sur [F2 (Auto Chop)]. Le menu local AUTO CHOP apparaît. Pour plus de détails sur les critères, reportez-vous à la section **AUTO CHOP popup** (p. 286).

Autres solutions d'édition des phrases audio

De la même manière que pour l'édition des samples, vous pouvez appliquer un certain nombre de fonctions d'édition à une phrase audio:

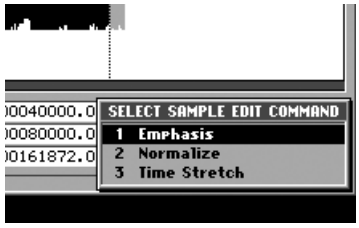
- Emphasis (p. 57)
- Normalize (p. 57)
- Time Stretch (p. 58)

Accès aux commandes d'édition des samples

Pour utiliser les fonctions « Emphasis », « Normalize » et « Time Stretch », accédez à la liste « Sample Edit Command ».

1. Reprenez toutes les étapes de la section **« Accès à la page Audio Phrase Edit »** (p. 60).
La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît.

2. Appuyez sur F5 (Command).
Le menu local **SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 264) apparaît. La procédure est la même que pour l'édition d'un sample.



- Emphasis
  Renforcement ou atténuation des aigus du sample (Emphasis) (p. 57)
- Normalize
  Optimisation du niveau d'un sample (Normalize) (p. 57)
- Time Stretch
  Modification de la durée ou du tempo d'un sample (Time Stretch) (p. 58)

Utilisation des pads

Pour utiliser les pads afin de déclencher des données sonores (patches, phrases audio), procédez comme suit. La part ou la phrase audio affectée à la piste en cours détermine les sons joués par chaque pad.

Paramétrage des pads

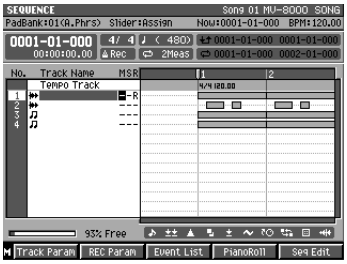
Certains paramétrages préalables sont nécessaires avant de jouer sur les pads.

Choix des sons joués par les pads

Les pads peuvent jouer soit les parts de la piste en cours soit des phrases audio.

1. Appuyez sur SEQUENCE .

   La page SEQUENCE (p. 186) apparaît.



2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la piste à faire jouer par les pads.

   La piste sélectionnée (piste en cours) est contrastée. Vous pouvez dès lors jouer les parts de la piste sélectionnée ou déclencher des phrases audio.

Modification du mode de lecture des phrases audio jouées à partir des pads (Gate-Trigger-Drum)

En modifiant le mode de lecture vous pouvez modifier la manière dont la phrase audio réagit aux différentes actions d'enfoncement et de relâchement des pads.

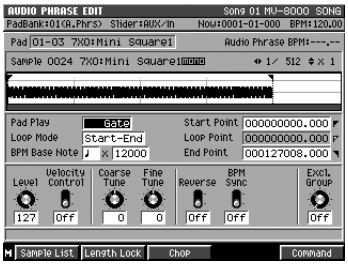
1. Appuyez sur AUDIO PHRASES .

   La page AUDIO PHRASE apparaît.

2. Appuyez sur le pad VELOCITY PADS dont vous voulez changer le mode de lecture.

3. Appuyez sur F5 (Edit).

   La page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283) apparaît, donnant accès à l'édition de la phrase audio.



4. Modifiez le paramétrage de l'option Pad Play.

Valeur	Action
Gate	Appui sur le pad ➜ le son commence Relâchement du pad ➜ le son s'arrête
Trigger	Appui sur le pad ➜ le son commence (et continue même si vous relâchez la pression) Nouvel appui sur le pad ➜ le son s'arrête
Drum	Appui sur le pad ➜ le son commence (et continue même si vous relâchez la pression) Il s'arrête automatiquement quand il atteint la fin de l'échantillon ou de la phrase

MEMO
Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées (cursor) pour sélectionner la phrase audio dont vous voulez modifier le mode de lecture.

MEMO
Aucun son ne sera produit si aucun partiel (ou aucune phrase audio) n'est affecté au pad (ou au numéro de note) que vous jouez. Vous devez préalablement affecter un son au pad comme indiqué dans la section **Enregistrement audio** (p. 36).

Jeu des pads

Déclenchement des sons

1. Frappez le pad 

.

La frappe peut s'effectuer de différentes manières.

MEMO
Le volume du son dépend de la force (vélocité) avec laquelle vous frappez les pads. Certains sons présenteront également une modification si vous effectuez une pression à fond d'enfoncement (aftertouch) du pad après avoir appuyé dessus.

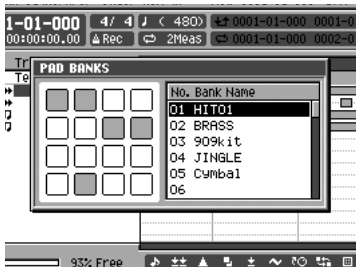
Changement de bank de pads

Une « bank » de pads est un ensemble de paramétrages des seize pads de la surface de contrôle. En changeant de bank de pad, vous avez ainsi accès à un grand nombre de sons. Le MV-8000 dispose des banks de pads suivants:

Piste en cours	Source audio	Nombre de banks (nombre de sons disponibles)
Piste MIDI	Patch	6 (6 x 16 = 96)
Piste audio	Phrase audio	32 (32 x 16 = 512)

1. Appuyez sur PAD BANKS  .

Le témoin rouge PAD BANKS s'allume et le menu local **PAD BANK** (p. 184) apparaît.



2. Choisissez vos paramètres PAD BANKS.

Tournez la molette VALUE pour sélectionner le bank de pad à utiliser.

3. Appuyez à nouveau sur PAD BANKS  .

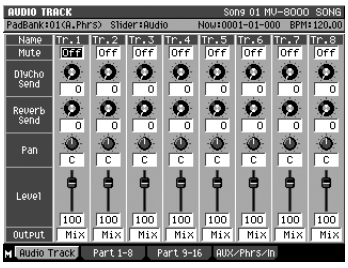
Le témoin rouge PAD BANKS s'éteint et le menu local disparaît.

Diverses fonctions utilisables en association avec les pads

Modification du volume ou du panoramique d'une part

1. Appuyez sur MIXER  .

La page **AUDIO TRACK** (p. 357) apparaît.



2. Accédez à la page de mixage de la part sur laquelle vous voulez agir.

Utilisez une des touches de fonction ci-après pour changer de page d'affichage.

Touche F	Voies de mixage affichées
F2 	Parts 1 à 8 de l'instrument
F3 	Parts 9 à 16 de l'instrument
F4 	AUX / FX / Phrases audio / Mix d'entrées

MEMO
Utilisez les curseurs 1 à 8 de la surface de contrôle pour les niveaux.

3. Réglez les paramètres de niveau et/ou de panoramique.

MEMO
Pour régler le niveau ou le panoramique d'une phrase audio, appuyez sur [F4 (AUX/Phrs/In)], et agissez sur les paramètres A.Phrase Level ou Pan.

ASTUCE
Vous pouvez régler la réaction à la vélocité: voir **Vélocité fixe** (p. 301).

MEMO
Pour désactiver la fonction FIXED VELOCITY, appuyez à nouveau sur [FIXED VELOCITY] pour éteindre son témoin.

Choix d'une vélocité fixe en réponse au jeu des pads

Pour désactiver la sensibilité à la vélocité des pads, procédez comme suit.

1. Appuyez sur FIXED VELOCITY .

Le témoin s'allume en orange, et la fonction FIXED VELOCITY est activée. Dans ce cas, les pads produiront une vélocité fixe (127 par défaut) quelle que soit la force avec laquelle ils auront été frappés.

Attribution de niveaux de vélocité précis aux pads

Vous pouvez choisir d'utiliser les pads pour faire jouer un même partiel ou une même phrase audio avec seize niveaux de vélocité différents.

MEMO
La force avec laquelle vous frappez les pads est ignorée quand la fonction MULTILEVEL est activée.

1. Appuyez sur le pad (VELOCITY PADS) dont vous voulez que le son soit joué sur seize niveaux de vélocité.

Ce son est sélectionné.

2. Appuyez sur MULTILEVEL .

Le témoin s'allume en orange et la fonction MULTILEVEL est activée. Le pad 1 présente alors la vélocité la plus faible et le pad 16 la vélocité maximum.

MEMO
Le pad que vous jouez détermine le niveau de vélocité produit.

Pad	Vélocité	Pad	Vélocité
1	7	9	71
2	15	10	79
3	23	11	87
4	31	12	95
5	39	13	103
6	47	14	111
7	55	15	119
8	63	16	127

MEMO
Pour désactiver la fonction MULTILEVEL appuyez à nouveau sur [MULTILEVEL] pour éteindre son témoin.

Maintien du statut enfoncé d'un pad

Pour « bloquer » un pad en statut enfoncé sans avoir à maintenir le doigt dessus, procédez comme suit.

1. Appuyez et maintenez enfoncé le pad à « bloquer »

Le sample correspondant au pad commence à être lu.

2. En maintenant votre pression sur (VELOCITY PADS), appuyez sur HOLD .

Le témoin HOLD (rouge) s'allume et la fonction de maintien est activée. Vous pouvez alors retirer votre doigt: le son continuera à être lu.

MEMO
Pour désactiver le maintien HOLD, appuyez à nouveau sur [HOLD] pour éteindre son témoin.

Exécution d'un roulement

Pour effectuer un roulement (frappes répétées rapidement), procédez comme suit.

1. Maintenez ROLL enfoncé et tapez sur le pad (VELOCITY PADS) dont vous voulez faire jouer le son en roulement (roll).

Le roulement persiste aussi longtemps que vous maintenez le bouton [ROLL] enfoncé.

ASTUCE
Vous pouvez modifier la rapidité du roulement (intervalles). Voir p. 301.

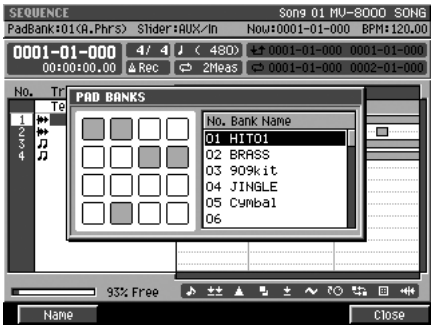
Gestion des pads

Attribution d'un nom à une bank de pads

Pour faciliter votre classement, vous pouvez attribuer un nom à chaque bank de pads.

1. Appuyez sur PAD BANKS .

   Le témoin PAD BANKS (rouge) s'allume et le menu local PAD BANKS apparaît.



F1

2. Appuyez sur (Name).

   La page **EDIT PAD BANK NAME** (p. 181) apparaît. Saisissez le nom de votre choix.

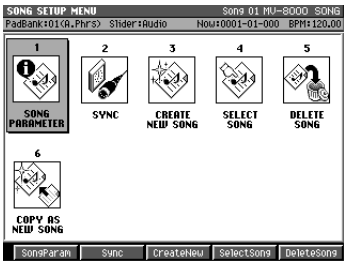
Création d'un Song (enregistrement)

Cette section est consacrée aux différentes étapes de la création d'un Song.

Nouveau Song

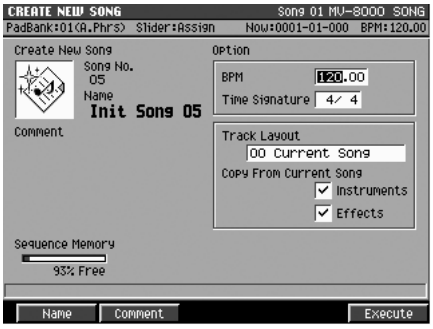
1. Appuyez sur [SETUP].

La page **SONG PARAMETER** (p. 238) apparaît.



2. Le curseur étant positionné sur la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur [F3] (Create New). Vous pouvez également le déplacer sur CREATE NEW SONG et appuyer sur [ENTER].

La page CREATE NEW SONG apparaît.



3. Choisissez les paramétrages du Song.

Paramètre	Commentaire
Name	Nom du Song. Pour le créer, appuyez sur [F1 (Name)] (maximum 12 caractères).
Comment	Vous pouvez insérer également un commentaire allant jusqu'à 50 caractères en appuyant sur [F2 (Comment)].
BPM	Détermine le tempo (en nombre de noires par minute).
Time Signature	Définit l'indication de mesure: 4/4 par défaut, mais vous pouvez choisir une autre métrique de 1/16 à 32/2.
Track Layout	Détermine la structure de la piste lors de la création du Song. Pour les différentes options possibles, reportez-vous à la page CREATE NEW SONG (p. 240).
Copy From Current Song	Permet d'appliquer les paramétrages d'instruments et d'effets du Song en cours au nouveau Song en création. Insérez une marque de validation ✔ pour confirmer la copie des paramètres vers le nouveau Song.

4. Appuyez sur [F5] (Execute).

Le Song est créé et la page SEQUENCE apparaît.

? Un « Song » contient les données MIDI à lire au cours du temps ainsi que les paramétrages des instruments et des effets. Les « données de séquence » enregistrées sont sauvegardées au sein du Song.

? Le tempo est indiqué en BPM c'est-à-dire en « battements par minute » rapportés par défaut à la noire.

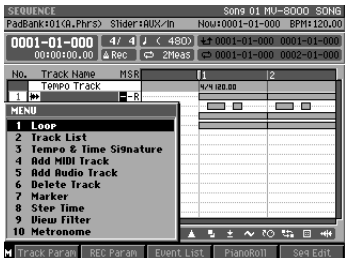
MEMO Si vous utilisez la piste Tempo track (p. 225), ses valeurs de tempo sont prioritaires sur celles que vous saisissez ici.

Ajout de pistes

Pour ajouter une ou plusieurs pistes destinées à l'enregistrement dans votre Song, procédez comme suit: piste MIDI pour enregistrer des données MIDI ou piste audio pour enregistrer une phrase audio ou une source externe.

1. Appuyez sur SEQUENCE .

La page SEQUENCE apparaît.

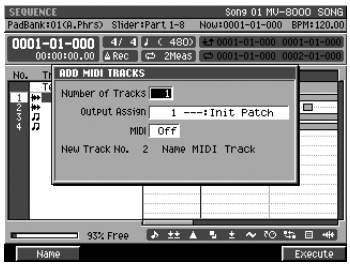


2. Appuyez sur MENU .

Le menu local SEQUENCE MENU apparaît.

3. Déplacez le curseur soit sur « Add MIDI Track » soit sur « Add Audio Track » et appuyez sur ENTER . le menu local **ADD MIDI TRACKS** (p. 227) ou ADD AUDIO TRACKS (p. 228) apparaît.





4. Choisissez les paramètres de la (des) piste(s) à ajouter.

Paramètre	Commentaire
Name	Nom de la piste. Chaque piste ajoutée possède un nom par défaut. Appuyez sur [F1 (Name)] pour le modifier (maximum 12 caractères).
Output Assign	Détermine le générateur de son (la part) auquel les données enregistrées sur la piste seront adressées.
MIDI Output Assign	Détermine la prise et le canal MIDI sur lesquels les données enregistrées sur la piste seront envoyées (pistes MIDI uniquement).
Number of Tracks	Détermine le nombre de pistes dotées des paramètres ci-dessus qui seront ajoutées au Song.

5. Appuyez sur F5 (Execute).

Les pistes choisies sont ajoutées au Song.

? Une piste MIDI consiste en une zone d'enregistrement des données MIDI.

? Une piste audio consiste en une zone d'enregistrement d'une phrase audio ou d'une source externe.

Sélection du Song à enregistrer

Avant de lancer l'enregistrement, sélectionnez le patch (le son) que vous voulez utiliser ou affectez des phrases audio aux pads.

Sélection d'un Patch

☞ Pour sélectionner un patch à partir de la bibliothèque Patch Library, reportez-vous au chapitre **« Chargement d'un patch de la bibliothèque »** (p. 48).

☞ Pour sélectionner un patch à partir du disque dur, reportez-vous au chapitre **« Chargement d'un patch d'un disque »** (p. 48).

Préparation de phrases audio

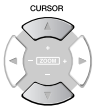
☞ Pour préparer une phrase audio, reportez-vous au chapitre **« Pour affecter une phrase à un pad »** (p. 59).

Enregistrement en temps réel

Dans ce mode d'enregistrement, ce que vous jouez sur les pads et sur votre clavier de contrôle est enregistré exactement tel que vous l'exécutez. C'est la méthode la meilleure pour capturer l'expressivité d'une interprétation.

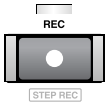
Procédure de base

1. Effectuez les paramétrages préalables décrits dans **Nouveau Song** (p. 68) et dans Ajout de pistes (p. 69).

2. Utilisez 

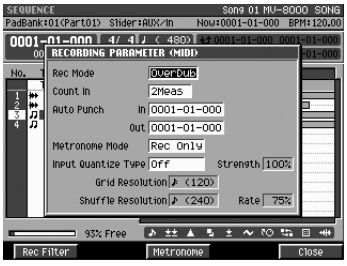
(haut/bas) pour sélectionner la piste à enregistrer.

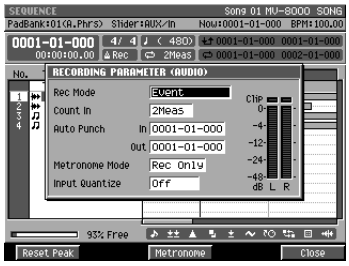
L'enregistrement se fera sur la piste en cours de sélection.

3. Appuyez sur 

.

Le témoin [REC] clignote et le menu **RECORDING PARAMETER (MIDI)** (p. 192), ou **RECORDING PARAMETER (AUDIO)** (p. 195) apparaît.





4. Réglez les paramètres pour un enregistrement en temps réel.

Déplacez le curseur sur chacun des paramètres et utilisez la molette VALUE ou les touches [DEC]/[INC] pour en modifier la valeur.

- Rec Mode (mode d'enregistrement)

Détermine la manière dont se fait l'enregistrement.

Paramètres pour une piste MIDI	
[Overdub]	C'est le type d'enregistrement que vous utiliserez majoritairement. Si des données ont déjà été enregistrées sur la piste de destination, les nouvelles données saisies s'ajouteront à elles sans les effacer. En associant cette fonction à l'enregistrement en boucle, vous pouvez ajouter vos données par passes successives sans altérer le matériel déjà saisi. Ce mode est très adapté à la saisie d'une piste rythmique, pour laquelle il permettrait d'enregistrer successivement la grosse caisse, la caisse claire, la charleston etc.
Replace	Si des données sont déjà enregistrées sur la piste de destination, les nouvelles données les remplaceront. Utilisez ce mode si vous voulez refaire un enregistrement.

Paramètres pour une piste audio	
[Event]	La mise en place temporelle des phrases audio est enregistrée.
Direct Stereo	La source audio est enregistrée en stéréo.
Direct Mono	La source audio est enregistrée en mono.

ASTUCE

Si vous voulez enregistrer un Song existant, rappelez-le (p. 242). Vous pouvez alors déplacer la position de lecture (par exemple en utilisant [SHIFT] + [JUMP]) pour définir la mesure de début de l'enregistrement (cadre Now Time dans la partie supérieure la page SEQUENCE).

Pour plus de détails sur ces paramètres, voir les menus locaux **RECORDING PARAMETER (MIDI)** (p. 192) ou **RECORDING PARAMETER (AUDIO)** (p. 195).

Les paramètres Direct Stereo et Direct Mono sont utilisés pour l'enregistrement direct. Pour plus de détails voir **Enregistrement direct d'une source audio (Direct Recording)**.

- Count In (décompte préalable)

  Détermine le moment exact du début de l'enregistrement.

Paramètres	
[Off]	L'enregistrement commence en appuyant sur [PLAY].
1 Meas	À l'appui sur [PLAY], un décompte d'une mesure est effectué avant la position de lecture, et l'enregistrement démarrera dès qu'il sera achevé.
2 Meas	À l'appui sur [PLAY], un décompte de deux mesures est effectué avant la position de lecture, et l'enregistrement démarrera dès qu'il sera achevé.

5. Appuyez sur [PLAY] ▶.

Les témoins [REC] et [PLAY] s'allument et l'enregistrement démarre. Les champs Now Time et Play List défilent. Jouez votre morceau.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser les fonctions ci-après pendant l'enregistrement. Reportez-vous aux pages correspondantes pour plus de détails.

- Track mute/solo (p. 106, p. 186)
- Event erase (p. 76)

ASTUCE

Pendant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez suspendre temporairement la procédure en appuyant sur [REC] pour passer en mode d'essai préalable (rehearsal, témoin clignotant). Dans ce mode, les frappes sur les pads ne seront pas enregistrées, ce qui vous permet de répéter avant d'effectuer l'enregistrement réel.

6. Quand vous avez terminé, appuyez sur [STOP] ■.

Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête. Pour le poursuivre, reprenez à l'étape 2. Si vous manquez de piste, ajoutez-en en suivant la procédure décrite dans **Ajout de pistes** (p. 69).

Déplacement du point de saisie

Bouton	Opération
◁ (STEP)	Déplace le point de saisie vers l'arrière de la valeur du pas défini dans Step Time.
▷ (STEP)	Déplace le point de saisie vers l'avant de la valeur du pas défini dans Step Time.
◀◀ (MEAS)	Ramène au début de la mesure en cours.
▶▶ (MEAS)	Avance au début de la mesure suivante.
JUMP + ⏮ (MARKER)	Ramène au marker précédent.
JUMP + ⏭ (MARKER)	Avance au marker suivant.
JUMP + ⏪ (EVENT)	Ramène à l'évènement précédent (performance data).
JUMP + ⏩ (EVENT)	Avance à l'évènement suivant (performance data).
SHIFT + JUMP	Affiche le menu local **JUMP** (p. 233) permettant de définir directement une position temporelle.

Bouton	Opération
JUMP + VALUE dial	Déplace la position de saisie vers l'avant ou l'arrière de un « tick ».

Annulation d'un enregistrement ou d'une édition (Undo)

Si le résultat d'un enregistrement temps réel ou d'une édition que vous venez de faire ne vous satisfait pas, vous pouvez appuyer sur UNDO/REDO pour revenir à l'état antérieur. Quand cette option est disponible, le témoin [UNDO] s'allume en orange.

Restitution d'une opération annulée (Redo)

Après avoir effectué un Undo, vous pouvez « annuler l'annulation » et revenir à l'état précédent en appuyant sur UNDO/REDO (allumé) Le témoin clignote alors.

Enregistrement en boucle (Loop Recording)

Pour lancer un enregistrement en boucle à partir de la mesure en cours:

1. Amenez la position de lecture au début de la boucle d'enregistrement.
2. Appuyez sur QUICK SET.

   Les paramètres de bouclage se créent automatiquement et le témoin LOOP [ON] s'allume en orange. Vous pouvez commencer votre enregistrement à partir du début de la mesure en cours.
3. Commencez à enregistrer comme décrit dans **Procédure de base pour l'enregistrement en temps réel** (p. 71).

ASTUCE

Pour définir une région de bouclage manuellement, accédez à la page SEQUENCE, appuyez sur [MENU], et sélectionnez « Loop » pour afficher le menu local **LOOP** (p. 221). Dans ce menu local, réglez les paramètres de début (Loop Top) et de fin de boucle (Loop End) pour définir les limites. Cela vous permet de définir vos positions librement (mesure, temps, tick) mais naturellement la durée de boucle définie par « Loop Quick Set Length » sera ignorée.

MEMO

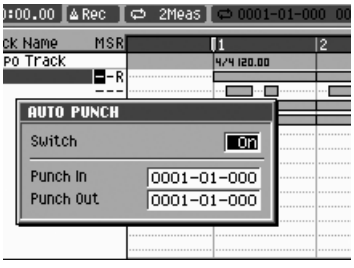
Dans le menu local **LOOP** (p. 221), vous pouvez appuyer sur [F1 (Now➔Top)] pour affecter la position de lecture au paramètre Top. De la même manière [F2 (Now➔End)] affectera cette position au paramètre End.

Enregistrement en auto-punch

Pour prédéfinir les positions temporelles auxquelles l'enregistrement commencera (punch-in) puis cessera (punch-out), procédez comme suit.

1. Appuyez sur SHIFT + AUTO PUNCH.

   Le menu local PUNCH IN/OUT apparaît.



2. Définissez les paramètres Punch In et Punch Out.

   Réglez le paramètre Punch In sur la position temporelle à laquelle vous voulez que l'enregistrement débute, et le paramètre Punch Out sur la position temporelle à laquelle vous voulez qu'il cesse.
3. Appuyez sur EXIT.

   Le menu local PUNCH IN/OUT disparaît.

MEMO

Par défaut, la durée de la boucle est de deux mesures. Pour la modifier, accédez au menu local LOOP (dans la page SEQUENCE sélectionnez [MENU] -> Loop), et changez la valeur de Loop Quick Set Length.

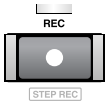
MEMO

Pour modifier le début de la boucle, déplacez la position de lecture (current) jusqu'au début souhaité et appuyez à nouveau sur [QUICK SET].

4. Appuyez sur 

.

[AUTO PUNCH] s'allume en orange et la fonction Auto Punch est activée.

5. Appuyez sur 

.

Le témoin [REC] clignote et le menu local **RECORDING PARAMETER (MIDI)** (p. 192) ou **RECORDING PARAMETER (AUDIO)** (p. 195) apparaît. réglez les valeurs des paramètres selon vos besoins.

6. Appuyez sur 

.

Le témoin [PLAY] s'allume et la lecture commence. Quand la position de lecture atteint le point de punch-in, le témoin clignotant [REC] passe en fixe et l'enregistrement commence. Quand la position de lecture atteint le point punch-out, le témoin [REC] redevient clignotant et l'enregistrement cesse, mais le témoin [PLAY] reste allumé et la lecture se poursuit.

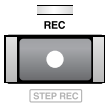
7. Quand vous en avez terminé, appuyez sur 

.

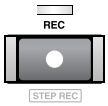
Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête.

Punch-in manuel

Pour passer manuellement en enregistrement et en ressortir pendant la lecture du morceau, procédez comme suit.

1. Vérifiez que la fonction AUTO PUNCH est désactivée (témoin éteint).
   Si le témoin est allumé, appuyez sur [AUTO PUNCH] pour l'éteindre.
2. Lancez l'enregistrement comme décrit dans **Procédure de base pour l'enregistrement en temps réel** (p. 71).
3. Quand vous arrivez au point où vous voulez arrêter temporairement l'enregistrement, appuyez sur 

.

   Le témoin [REC] passe en clignotant et l'enregistrement cesse, mais la lecture se poursuit.
4. Quand vous arrivez au point ou vous voulez reprendre l'enregistrement, appuyez sur 

.

   Le témoin [REC] repasse en allumage fixe et l'enregistrement reprend. Vous pouvez ainsi utiliser le bouton [REC] pour activer/désactiver l'enregistrement en cours de lecture à volonté.
5. Quand votre enregistrement est terminé, appuyez sur 

.

   Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête.



Il est également possible d'utiliser une pédale branchée sur le connecteur FOOT SWITCH pour activer/désactiver l'enregistrement en cours de lecture. Pour cela accédez à la page **PANEL** (p. 302) et réglez le paramètre Foot Switch Type sur "PUNCH I/O."

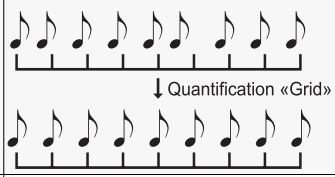
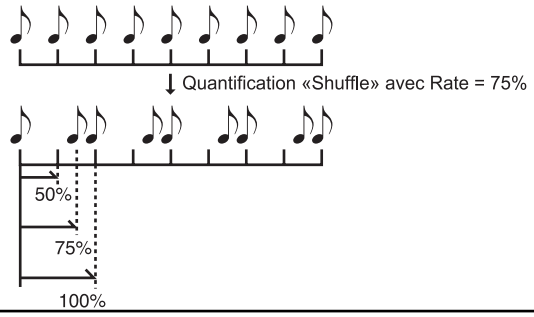
Correction de la mise en place à l'enregistrement (Input Quantize)

La quantification est une fonction qui réaligne automatiquement les notes que vous enregistrez sur des valeurs temporelles prédéfinies. Pour appliquer directement cette fonction lors de l'enregistrement en temps réel, procédez comme suit.

En plus des paramétrages décrits dans **Procédure de base pour l'enregistrement temps réel** (p. 71), vous devez effectuer les choix suivants:

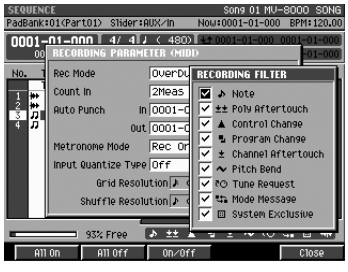
- Input Quantize Type (type de quantification)

Détermine le type de réalignement opéré sur les données entrantes.

options	
[Off]	Aucun réalignement n'est appliqué. Votre prestation est enregistrée « telle quelle ».
Grid	Les notes sont réalignées sur la résolution que vous avez définie. Cela vous permet d'enregistrer avec précision la basse ou la batterie. 
Shuffle	La mise en place du contretemps est déplacée vers l'avant ou l'arrière de manière à produire une sensation de « swing ». 

Validation du type de données à enregistrer (Recording Filter)

Normalement, lors d'un enregistrement temps réel, toutes les données exécutées sont enregistrées. Si vous voulez en éliminer certaines, vous pouvez toutefois utiliser le filtrage « Recording Filter ».



1. Exécutez la **Procédure de base pour l'enregistrement en temps réel** (p. 71) jusqu'à l'étape 3 et accédez au menu local **RECORDING PARAMETER (MIDI)** (p. 192).

2. Appuyez sur F1 (Rec Filter).

le menu local **RECORDING FILTER** (p. 194) apparaît.

3. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner un type de données MIDI.

4. Appuyez sur F2 (On/Off).

Activez une marque de validation (✔) en face des types de données que vous voulez enregistrer. Celles qui n'ont pas de marque seront filtrées.

Pour plus de détails sur la quantification, voir le menu local **PARAMÈTRES D'ENREGISTREMENT (MIDI)** (p. 192).

ASTUCE

L'application d'une quantification « Shuffle » à une mauvaise mise en place peut donner des résultats non maîtrisés. Il vaut alors mieux appliquer d'abord une quantification « Grid » pour réaligner les données.

Pour plus de détails sur les données enregistrées, reportez-vous p. 194.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser [F1 (All On)] pour valider tous les éléments ou [F2 (All Off)] pour tous les dévalider.

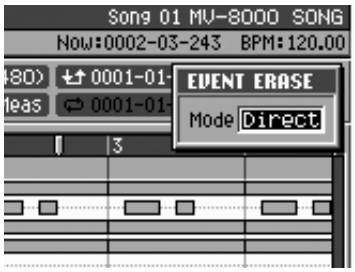
5. Appuyez sur [F5] (Close).

Le menu local RECORDING FILTER disparaît.

Effacement de données indésirables (Event Erase)

La fonction Event Erase permet d'effacer d'éventuelles données indésirables pendant un enregistrement temps réel. Elle est particulièrement efficace pendant les enregistrements en boucle puisqu'elle permet d'agir sans avoir à interrompre l'enregistrement.

1. Lancez l'enregistrement comme décrit dans **Procédure de base pour l'enregistrement en temps réel** (p. 71).



2. Maintenez [EVENT ERASE] enfoncé.

Le menu local **EVENT ERASE** (p. 234) apparaît.

3. Maintenez toujours [EVENT ERASE] enfoncé et appuyez sur le pad [VELOCITY PADS] correspondant à l'instrument (ou au numéro de note) dont vous voulez effacer les données.

Tout en écoutant les données déjà enregistrées, appuyez sur le pad au moment où vont intervenir les données à effacer. L'effacement dure tant que vous maintenez le pad enfoncé. Vous pouvez appuyer simultanément sur plusieurs pads si besoin.

ASTUCE

La manière dont l'effacement se fera lorsque vous maintenez plusieurs pads enfoncés dépendra du paramétrage Mode du menu local EVENT ERASE.

Paramètre	Operation
[Direct]	Seuls les évènements des pads enfoncés sont effacés.
Range	L'effacement concerne les pads enfoncés et tous ceux qu'ils encadrent.

4. Relâchez [EVENT ERASE].

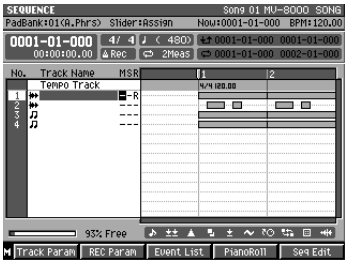
Le menu local EVENT ERASE disparaît et vous retournez en enregistrement normal.

Quantification (Edit Quantize)

La fonction Edit Quantize permet de réaligner la mise en place de données déjà enregistrées.

1. appuyez sur [SEQUENCE].

La page SEQUENCE apparaît.

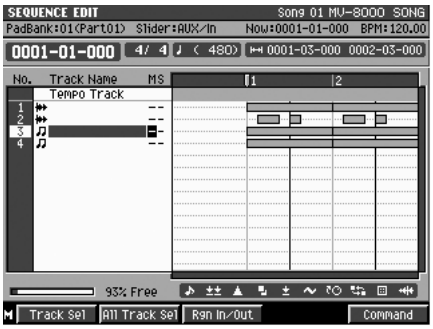


2. Appuyez sur [F2] (Seq Edit).

La page SEQUENCE EDIT apparaît.

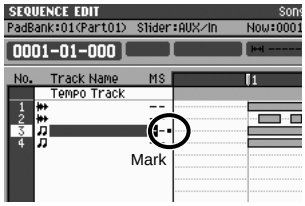
MEMO

L'effacement en temps réel (Realtime Erase) ne peut être effectué que si le mode d'enregistrement est sur « Overdub ».



3. Déplacez le curseur sur la piste à quantifier et appuyez sur F1 (Track Sel).

Un repère apparaît en face de la piste sélectionnée.



4. Amenez la position de lecture au début de la région que vous voulez quantifier.

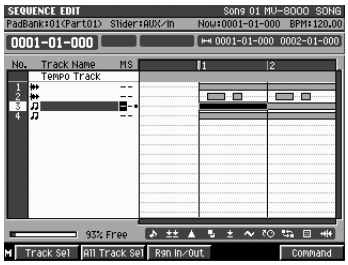
5. Appuyez sur F3 (Rgn In/Out).

Vous mettez ainsi en place le point IN correspondant au début de la région à éditer/quantifier.

6. Amenez ensuite la position de lecture à la fin de la région que vous voulez quantifier.

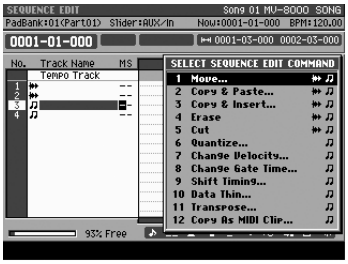
7. Appuyez sur F3 (Rgn In/Out).

Vous mettez en place le point OUT correspondant à la fin de la région à éditer/quantifier.



8. Appuyez sur F5 (Command).

Le menu local SELECT TRACK EDIT COMMAND apparaît.



9. Déplacez le curseur sur Quantize et appuyez sur F5 (Execute).

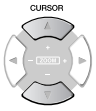
La quantification se fait.

Enregistrement pas à pas

L'enregistrement pas à pas (Step Recording) permet de saisir les notes et les silences un à un comme si vous écriviez la musique sur une feuille de papier.

Saisie des notes et des silences

1. Préparez l'enregistrement comme décrit dans **CREATE NEW SONG** (p. 240) et **Ajout de pistes** (p. 69).

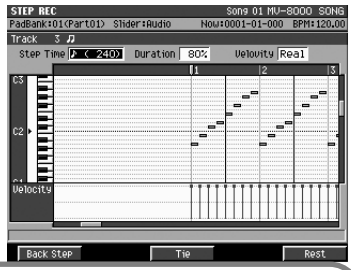
2. Utilisez 

(haut/bas) pour sélectionner la piste à enregistrer.
L'enregistrement se fait toujours sur la piste en cours de sélection.

3. Utilisez ◄◄ / ►► (MEAS) pour amener la position de lecture sur le point à partir duquel vous voulez commencer la saisie.

4. Appuyez sur SHIFT + REC (STEP REC).
Le témoin [REC] s'allume et la page **STEP REC (MIDI)** (p. 235) ou **STEP REC (AUDIO)** (p. 236) apparaît (selon que la piste en cours de sélection est une piste MIDI ou une piste audio).

5. Choisissez la valeur des notes à saisir.
La valeur (durée) des notes est définie par le paramètre Step Time.



Valeurs de notes (Step Time) et nombre de ticks

Le séquenceur du MV-8000 divise chaque noire en 480 « ticks ». Le tableau ci-après indique le nombre de ticks contenu dans chaque valeur de note.

Note	Nombre de ticks	Note	Nombre de ticks
(quadruple-croche)	30	(triolet de noire)	320
(triolet de triple)	40	(noire)	480
(triple-croche)	60	(triolet de blanche)	640
(triolet de double)	80	(blanche)	960
(double-croche)	120	(ronde)	1920
(triolet de croche)	160	(double ronde)	3840
(croche)	240		

MEMO
La durée d'écoute réelle d'une note correspond au nombre de ticks de la note multiplié par le paramètre Duration. Par exemple, si ce paramètre Duration (durée) est réglé sur 80 %, une noire sera réellement entendue pendant 480 x 0,80 = 384 ticks.

- Duration (durée)

  Détermine le temps d'écoute réel pour une valeur de note. Des valeurs basses engendrent un jeu « staccato » et des valeurs élevées un jeu « tenuto » ou lié. Les valeurs standards tournent autour de 80 %.

- Velocity (vélocité)

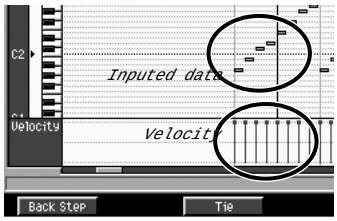
  Détermine la force avec laquelle vous êtes censé jouer le pad. Si vous voulez réellement capter votre force de frappe pour la transformer en données de vélocité, réglez ce paramètre sur « Real ». Pour choisir une valeur de vélocité fixe, saisissez une valeur. À

ASTUCE
Si vous voulez enregistrer des données par-dessus un morceau existant, rappelez ce morceau en mémoire vive (p. 242). Vous pouvez alors déplacer la position de lecture jusqu'à la mesure à partir de laquelle vous voulez ajouter des données. Cette mesure s'affiche dans la case Now Time de la partie supérieure de la page SEQUENCE.

titre de comparaison, p (piano) = 60, mf (mezzo-forte) = 90, et f (forte) = 120.

6. Appuyez sur VELOCITY PADS.

Quand vous frappez un pad, la donnée correspondante est enregistrée et la position de lecture avance du pas défini par Step Time. La donnée s'affiche sous la forme d'une barre (correspondant à sa durée) et d'un curseur (vélocité).



ASTUCE

Pendant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez suspendre provisoirement l'enregistrement en appuyant sur [REC]. Le témoin se met alors à clignoter (mode d'essai préalable ou « rehearsal ») et les frappes que vous ferez alors sur les pads ne seront pas enregistrées. Cela est utile pour répéter ou tester les passages difficiles.

Utilisation des touches de fonction pour la saisie

touche de fonction	Action
F1 (retour arrière)	Annule la dernière note (ou silence) saisi(e).
F3 (Liaison)	Ajoute à la valeur de note précédemment saisie la valeur du Step Time.
F5 (Silence)	Saisit un silence de la valeur du Step Time.

7. Répétez les étapes 5 et 6 pour poursuivre la saisie des notes.

8. Quand vous avez terminé votre enregistrement pas à pas, appuyez sur STOP.

Le témoin [REC] s'éteint.

Saisie des accords

Cette saisie se fait en appuyant sur deux ou plusieurs pads simultanément. Le curseur avance ensuite à l'étape suivante quand vous relâchez les pads.

En cas de résultat insatisfaisant

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat que vous venez d'enregistrer, vous pouvez utiliser les boutons UNDO/REDO pour revenir à l'état antérieur à la mise en enregistrement. Reportez-vous à **Annulation d'un enregistrement ou d'une édition** (Undo) (p. 73) pour plus de détails.

La direction (-) élargit (zoom-out) la zone d'édition, permettant une vision d'ensemble des données d'un seul tenant.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser les touches CURSOR (haut/bas) pour déplacer la zone d'affichage vers le haut ou vers le bas.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser la combinaison [SHIFT] + CURSOR pour zoomer et dézoomer l'affichage des données. Le sens (+) focalise l'affichage, ce qui peut se révéler pratique pour la saisie de notes très proches les unes des autres.

ASTUCE

Chaque paramètre conserve en permanence la dernière valeur saisie. Si plusieurs notes ont la même valeur, vous n'avez donc pas à les modifier. En d'autres termes, une fois saisie la durée et la vélocité, vous pouvez les laisser inchangées et n'agir que sur le paramètre Step Time et sur la hauteur des notes (le numéro de pad) pour enchaîner la saisie des notes.

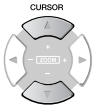
Enregistrement direct d'une source audio (Direct Recording)

La fonction Direct Recording sert à enregistrer directement une source à partir des entrées audio analogiques. L'appareil se comporte alors comme un multipistes.

1. Sélectionnez la source et réglez son niveau comme décrit dans **Paramétrages préalables** (p. 36).

2. Effectuez les préparations décrites dans **Nouveau Song** (p. 68) et **Ajout de pistes** (p. 69).

Vous ouvrez un Song et lui ajoutez une piste audio.

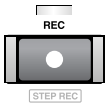
3. Utilisez 

(haut/bas) pour sélectionner la piste à enregistrer.

L'enregistrement se fait toujours sur la piste en cours de sélection.

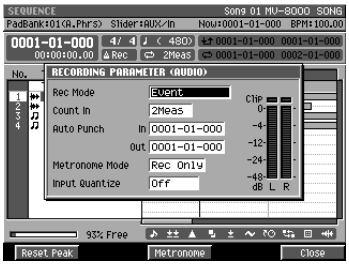
MEMO

La fonction Direct Recording n'est applicable qu'à une piste audio.

4. Appuyez sur 

.

Le témoin [REC] clignote et le menu local **RECORDING PARAMETER (AUDIO)** (p. 195) apparaît.



5. Réglez les paramètres d'enregistrement.

Déplacez le curseur sur chaque paramètre et utilisez la molette VALUE ou [DEC]/[INC].

- Rec Mode (Recording mode)

  Choisissez Direct Stereo ou Direct Mono.

paramètres pistes	
Event	La mise en place des phrases audio est enregistrée.
[Direct Stereo]	La source audio est enregistrée en stéréo.
Direct Mono	La source audio est enregistrée en mono.

- Count In (décompte préalable)

  Détermine la manière dont l'enregistrement démarre.

Choix	
[Off]	L'enregistrement commence avec l'appui sur [PLAY].
1 Meas	À l'appui sur [PLAY], un décompte d'une mesure est effectué avant la position de lecture, et l'enregistrement démarrera dès qu'il sera achevé.
2 Meas	À l'appui sur [PLAY], un décompte de deux mesures est effectué avant la position de lecture, et l'enregistrement démarrera dès qu'il sera achevé.

6. Appuyez sur 

.

Les témoins [REC] et [PLAY] s'allument et l'audio est enregistré.

7. Quand vous avez terminé, appuyez sur 

.

Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête. Pour le poursuivre, reprenez à l'étape 2. Si vous manquez de piste, ajoutez-en en suivant la procédure décrite dans **Ajout de pistes** (p. 69).

ASTUCE

Si vous voulez enregistrer des données par-dessus un morceau existant, rappelez ce morceau en mémoire vive (p. 242). Vous pouvez alors déplacer la position de lecture jusqu'à la mesure à partir de laquelle vous voulez ajouter des données. Cette mesure s'affiche dans la case Now Time de la partie supérieure de la page SEQUENCE.

Édition d'un Song

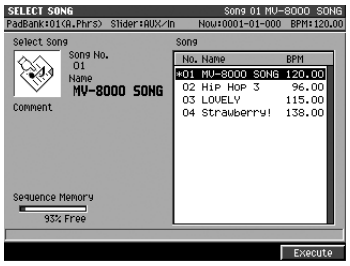
Sélection du Song à éditer

Pour pouvoir éditer un Song, il doit être chargé en mémoire vive en tant que Song « en cours de sélection ». S'il appartient à un projet différent, vous devez donc préalablement le charger et le sélectionner.

Choix d'un song dans le projet en cours

1. Appuyez sur SETUP.
   La page **SETUP MENU** (p. 237) apparaît.

2. Le curseur étant dans la rangée supérieure, appuyez sur F4 (Select Song).
   Vous pouvez aussi sélectionner directement SELECT SONG et appuyer sur ENTER.
   La page **SELECT SONG** (p. 242) apparaît.



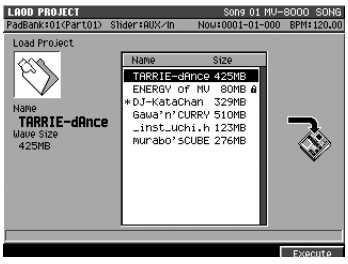
3. Utilisez CURSOR (haut/bas) ou la molette VALUE pour sélectionner le Song à éditer.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
   Le Song sélectionné devient « Song en cours de sélection » et la page SEQUENCE apparaît.

Choix d'un song appartenant à un projet différent

1. Appuyez sur PROJECT.
   La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.

2. Le curseur étant dans la rangée supérieure, appuyez sur F3 (Load).
   Vous pouvez aussi sélectionner directement LOAD et appuyer sur ENTER.
   La page **LOAD PROJECT** (p. 295) apparaît. Le contenu du dossier projet s'affiche.



3. Utilisez CURSOR (haut/bas) ou la molette VALUE pour sélectionner le projet qui contient le Song que vous voulez éditer.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
   Le projet sélectionné est chargé en mémoire et devient « projet en cours de sélection ». Le Song sélectionné est le Song qui était en cours de sélection au moment de la dernière sauvegarde. Pour passer au song que vous voulez éditer, utilisez la procédure **Choix d'un song dans le projet en cours** (p. 81).

NOTE
Si l'appareil est mis hors tension ou si vous chargez un autre projet, le contenu du Song en cours de sélection sera perdu. Si ses données sont importantes, pensez à les sauvegarder avant de poursuivre (p. 130).

NOTE
Les données en mémoire interne sont préservées si vous changez de Song. Par contre si vous changez de projet, tout ce qui se trouve en mémoire interne sera effacé.

MEMO
Quand vous tentez de changer de projet, un message de confirmation « Save current project?» apparaît. Appuyez sur [F5 (Yes)] si vous voulez effectuer une sauvegarde avant rechargement. Si vous appuyez sur [F1 (No)], le projet en cours sera effacé par le chargement du nouveau.

Édition d'une zone déterminée (Sequence Edit)

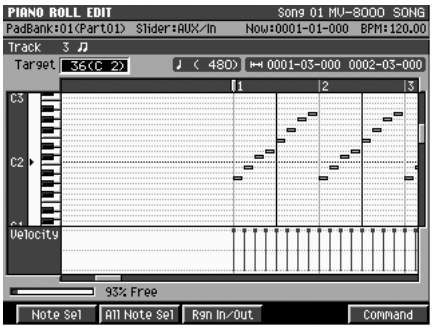
Le MV-8000 offre différentes solutions pour éditer une zone spécifique dans une piste.

Appel des pages d'édition

Vous pouvez utiliser trois types de pages pour éditer vos données de séquence.

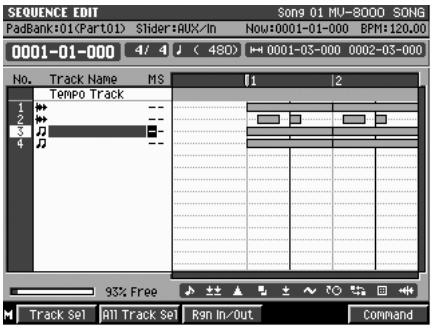
PIANO ROLL →p. 83

Cette présentation permet d'éditer individuellement des messages de notes d'une piste MIDI.



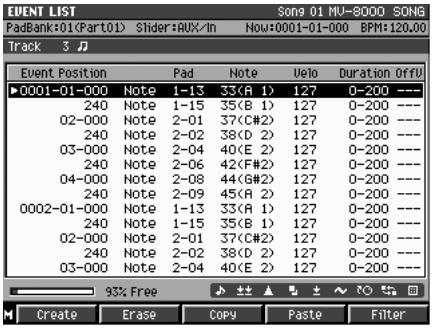
SEQUENCE EDIT →p. 84

Cette présentation permet d'éditer les données d'une piste entière.



EVENT LIST →p. 98

Cette présentation permet d'éditer individuellement tous les messages d'une piste MIDI.



MEMO

Les éléments que vous pouvez éditer dépendent du type d'affichage choisi. Ce manuel utilise les icônes ci-après pour repérer le type des données accessibles.

PianoRoll Piano Roll signale des données MIDI (messages de note) éditables avec l'affichage Piano Roll.

MIDI Track MIDI Track signale une piste MIDI éditable à partir de l'affichage Sequence Edit.

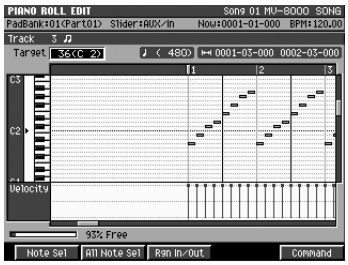
Audio Track Audio Track signale des données audio éditables à partir de l'affichage Sequence Edit.

Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI

1. Sélectionnez le Song en suivant la procédure **Sélection du Song à éditer** (p. 81).

2. Appuyez sur SEQUENCE.
   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

3. Déplacez le curseur sur la piste MIDI à éditer.
   La piste en cours de sélection est repérée par le curseur.

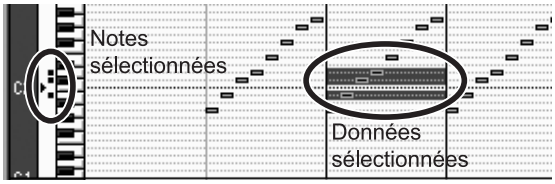


4. Appuyez sur F4 (Piano Roll).
   La page **PIANO ROLL EDIT** (p. 202) apparaît.

5. Amenez le curseur sur le numéro de note à éditer et appuyez sur F1 (Note Sel).
   Un symbole ■ s'ajoute au numéro de piste indiquant qu'elle est en édition. Vous pouvez sélectionner plus d'une piste pour édition, il suffit pour cela de répéter l'étape 5.

6. Déplacez la position de lecture sur le début de la zone à éditer et appuyez sur F3 (Rgn In/Out).
   Vous définissez ainsi le début de la zone d'édition.

7. Déplacez la position de lecture sur la fin de la zone à éditer et appuyez sur F3 (Rgn In/Out).
   Vous définissez ainsi la fin de la zone d'édition. Vos éditions ne s'appliqueront qu'aux évènements compris entre les points In et Out définis aux étapes 6 et 7.





8. Appuyez sur F5 (Command).
   Le menu local **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 205) apparaît.

9. Utilisez les touches fléchées pour choisir une commande et appuyez sur ENTER.

10. Définissez le paramétrage de cette commande (s'il s'agit de Erase, il n'y a rien à paramétrer).

11. Appuyez sur F5 (Execute).
    La commande d'édition de séquence est exécutée.

ASTUCE
Si le résultat n'est pas satisfaisant, vous pouvez appuyer sur UNDO/REDO pour revenir à l'état antérieur à l'édition. Pour plus de détails sur cette fonction, voir **Annulation d'un enregistrement ou d'une édition (Undo)** (p. 73).

MEMO
Vous ne pouvez accéder à la page PIANO ROLL EDIT que si la piste en cours de sélection est une piste MIDI.

La liste des options d'édition varie en fonction du type d'affichage. Voir à ce sujet la **Liste des commandes d'édition disponibles** (p. 86).

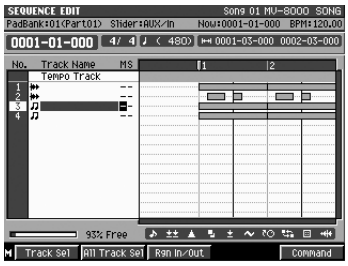
MEMO
Si vous choisissez la commande Erase, l'opération s'exécute à l'étape 9, les étapes 10 et 11 n'étant pas nécessaires.

MEMO
Si vous préférez abandonner l'opération d'édition, appuyez simplement sur [EXIT].

Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition

1. Sélectionnez le Song en suivant la procédure **Sélection du Song à éditer** (p. 81).

2. Appuyez sur SEQUENCE.
La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

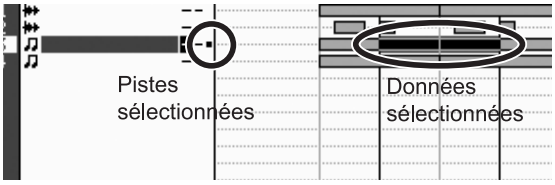


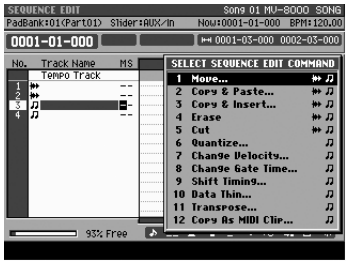
3. Appuyez sur F5 (Seq Edit).
La page **SEQUENCE EDIT** (p. 203) apparaît.

4. Déplacez le curseur sur la piste à éditer et appuyez sur F1 (Track Sel).
Un symbole ■ s'ajoute au numéro de piste indiquant qu'elle est en édition. Vous pouvez sélectionner plus d'une piste pour édition, il suffit pour cela de répéter l'étape 4.

5. Déplacez la position de lecture sur le début de la zone à éditer et appuyez sur F3 (Rgn In/Out).
Vous définissez ainsi le début de la zone d'édition.

6. Déplacez la position de lecture sur la fin de la zone à éditer et appuyez sur F3 (Rgn In/Out).
Vous définissez ainsi la fin de la zone d'édition. Vos éditions ne s'appliqueront qu'aux évènements compris entre les points In et Out définis aux étapes 5 et 6.





7. Appuyez sur F5 (Command).
Le menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) apparaît.

8. Utilisez les touches fléchées pour choisir une commande et appuyez sur ENTER.

9. Définissez le paramétrage de cette commande (s'il s'agit de Erase ou de Cut, il n'y a rien à paramétrer).

10. Appuyez sur F5 (Execute).
La commande d'édition de séquence est exécutée.

ASTUCE
Si le résultat n'est pas satisfaisant, vous pouvez appuyer sur UNDO/REDO pour revenir à l'état antérieur à l'édition. Pour plus de détails sur cette fonction, voir **Annulation d'un enregistrement ou d'une édition (Undo)** (p. 73).

La liste des options d'édition varie en fonction du type d'affichage. Voir à ce sujet la **Liste des commandes d'édition disponibles** (p. 86).

MEMO
Si vous choisissez la commande Erase ou Cut, l'opération s'exécute à l'étape 8, les étapes 9 et 10 n'étant pas nécessaires.

MEMO
Si vous préférez abandonner l'opération d'édition, appuyez simplement sur [EXIT].

Limitation du type d'évènements affichés (View Filter)

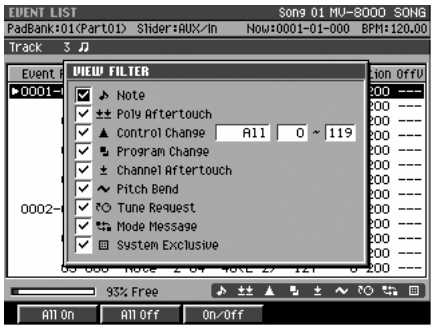
Face à un grand nombre de données de séquence affichées à l'écran, il peut s'avérer difficile de procéder à des éditions fines. Vous pouvez alors être amené à utiliser la fonction View Filter qui permet de limiter le type des évènements affichés à ceux qu'il vous intéresse d'éditer.

1. Dans la page SEQUENCE, SEQUENCE EDIT ou EVENT LIST appuyez sur MENU.

Le MENU apparaît.

2. Choisissez View Filter et appuyez sur ENTER.

Le menu local **VIEW FILTER** (p. 226) apparaît.



3. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur F3 (On/Off) pour afficher une marque de validation ✔ en face des évènements à visualiser (et éditer).

Les évènements cochés (✔) sont affichés et les autres ne le sont pas.

Message et icône	Commentaire
Note	Messages de « note » MIDI.
Poly Aftertouch	Messages d'after-touch polyphonique, c'est-à-dire individuel par touche.
Control Change	Messages destinés à divers contrôles de modulation ou d'expression.
Program Change	Messages de changement de programme, permettant de sélectionner les sons.
Channel Aftertouch	Messages d'after-touch canal, qui appliquent la modulation à l'ensemble d'un canal.
Pitch Bend	Messages de pitch-bend permettant d'appliquer une modulation de hauteur.
Tune Request	Requête destinée à un synthétiseur analogique pour lui demander d'accorder ses oscillateurs.
Mode Message	Message de changement de « mode » MIDI
System Exclusive	Messages système exclusif, contenant des données spécifiques à chaque marque et chaque appareil (dont le MV-8000 lui-même).

L'appui sur [F1 (All On)] valide tous les types de messages et [F1 (All Off)] les dévalide de la même manière.

4. Appuyez sur F5 (Close).

Le menu local VIEW FILTER disparaît. L'icône qui s'affiche à la partie inférieure droite de la page SEQUENCE indique le statut de visualisation choisi.

Icône	Commentaire
	View Filter désactivé (évènements affichés)
	View Filter activé (évènements non affichés)

Liste des commandes d'édition disponibles

La marque de validation ✔ indique que cette commande est disponible pour la page d'édition correspondante.

Commande	PianoRoll PIANO ROLL	SEQUENCE EDIT	
		MIDI Track piste MIDI	Audio Track piste audio
Move… (p. 208)	✔	✔	✔
Copy&Paste… (p. 207)	✔	✔	✔
Copy&Insert… (p. 209)	✔	✔	✔
Erase • Efface la région spécifiée. Celle-ci est comblée par des silences et les données qui suivent ne sont donc pas déplacées.	✔	✔	✔
Cut • Coupe la région spécifiée. Celle-ci est enlevée et les données qui suivent sont donc décalées en arrière.		✔	✔
Quantize… (p. 210)	✔	✔	
Change Velocity… (p. 212)	✔	✔	
Change Duration… (p. 213)	✔	✔	
Shift Timing… (p. 214)	✔	✔	
Data Thin… (p. 215)		✔	
Transpose… (p. 216)		✔	
Copy As MIDI Clip (p. 217)		✔	

MEMO
Le menu local VIEW FILTER est accessible depuis les pages SEQUENCE EDIT ou EVENT LIST.

Pour plus de détails sur son paramétrage, voir p. 226.

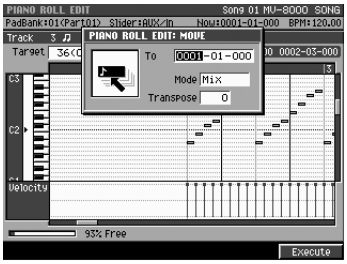
Déplacement de données (Move)

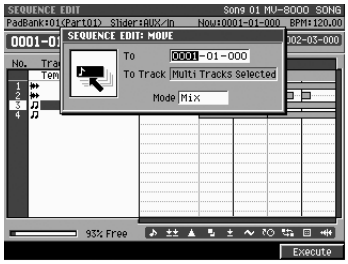
Voici comment déplacer une zone de données définie. L'espace vide laissé par le déplacement est remplacé par des silences. Cette commande d'édition est utile dans les circonstances ci-après:

- Pour déplacer ou transposer une phrase (en édition Piano Roll)
- Pour déplacer des données de séquence d'une piste à une autre (en édition de Sequence)

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 83) ou **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
Vous donnez ainsi les limites des données à déplacer.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Move… ».
Le menu local **MOVE** (p. 208) apparaît.





3. Effectuez les paramétrages.

Définissez la destination des données sélectionnées.

- To

Indique la position temporelle à laquelle les données doivent être insérées.

- PianoRoll Transpose

Indique le numéro de note à partir duquel les messages de notes doivent être insérés. Si vous déplacez plus d'une note, réglez ce paramètre sur la plus haute des notes.

- MIDI Track / Audio Track To Track

Indique la piste vers laquelle les données doivent être déplacées. Si vous déplacez plus d'une piste, ce paramètre n'est pas accessible.

- Mode

Indique ce qui doit se passer si des données existent déjà dans la zone de destination.

Choix	Commentaire
[Merge]	Les données déplacées sont mélangées (combinées) avec celles qui existent dans la zone de destination.
Replace	Les données déplacées remplacent (effacent) les données qui existent dans la zone de destination.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
La zone spécifiée est déplacée.

Pour plus de détails sur les paramètres du déplacement, voir p. 208.

MEMO
Le paramètre Destination Note est accessible si vous avez appelé le menu local MOVE depuis la page PIANO ROLL EDIT.

MEMO
Le paramètre Destination Track est accessible si vous avez appelé le menu local MOVE depuis la page SEQUENCE EDIT.

MEMO
Si la(les) piste(s) déplacée comportent des pistes audio, le paramètre Mode est fixé sur Replace.

Copie de données

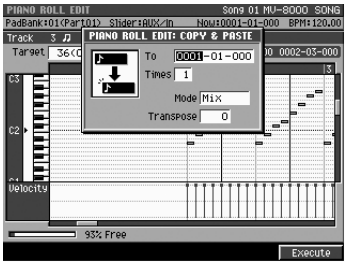
Voici comment copier une zone de données définie. Cette méthode est pratique pour répéter plusieurs fois une même phrase. Deux méthodes sont proposées: Copy & Paste et Copy & Insert.

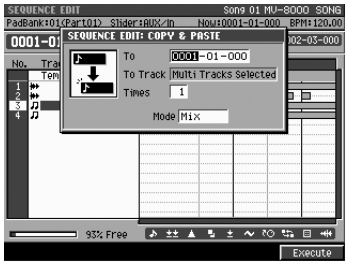
Copier/coller des données vers une autre destination (Copy & Paste).

La commande Copy & Paste « colle » les données de séquence dans une autre piste ou à partir d'un autre numéro de note. Les données présentes dans la zone de destination sont effacées et remplacées.

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 83) ou **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
   Vous donnez ainsi les limites des données à copier.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Copy&Paste… »
   Le menu local **COPY&PASTE** (p. 207) apparaît.





3. Effectuez les paramétrages.

   Définissez la destination des données sélectionnées.

   - To

     Indique la position temporelle à laquelle les données doivent être copiées.

   - PianoRoll Transpose

     Indique le numéro de note à partir duquel les messages de notes doivent être copiés. Si vous déplacez plus d'une note, réglez ce paramètre sur la plus haute des notes.

   - MIDI Track / Audio Track To Track

     Indique la piste vers laquelle les données doivent être déplacées. Si vous déplacez plus d'une piste indiquez la piste de destination de numéro le plus bas.

   - Mode

     Indique ce qui doit se passer si des données existent déjà dans la zone de destination.

Choix	Commentaire
[Mix]	Les données sont mélangées (combinées) avec celles qui existent dans la zone de destination.
Replace	Les données remplacent (effacent) les données qui existent dans la zone de destination.

   - Times

     Détermine le nombre des répétitions de la copie.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
   La zone spécifiée est collée dans sa destination.

Pour plus de détails sur les paramètres du copier/coller, voir p. 207.

MEMO
Le paramètre Destination Note est accessible si vous avez appelé le menu local COPY&PASTE depuis la page PIANO ROLL EDIT.

MEMO
Le paramètre Destination Track est accessible si vous avez appelé le menu local COPY&PASTE depuis la page SEQUENCE EDIT.

MEMO
Si la(les) piste(s) copiée(s) comportent des pistes audio, le paramètre Mode est fixé sur Replace.

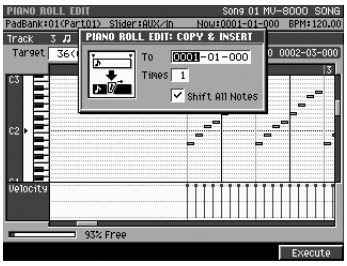
Copie/insertion des données vers une autre destination (Copy & Insert).

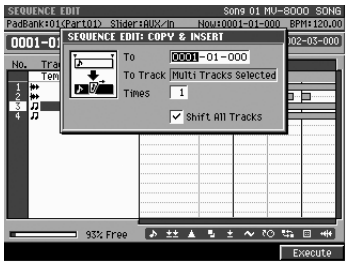
La commande Copy & Insert « insère » les données de séquence dans une autre piste ou à partir d'un autre numéro de note en déplaçant les données existantes pour ménager de la place aux données insérées.

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 83) ou **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).

Vous donnez ainsi les limites des données à copier.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Copy&Insert… »
Le menu local **COPY&INSERT** (p. 209) apparaît.

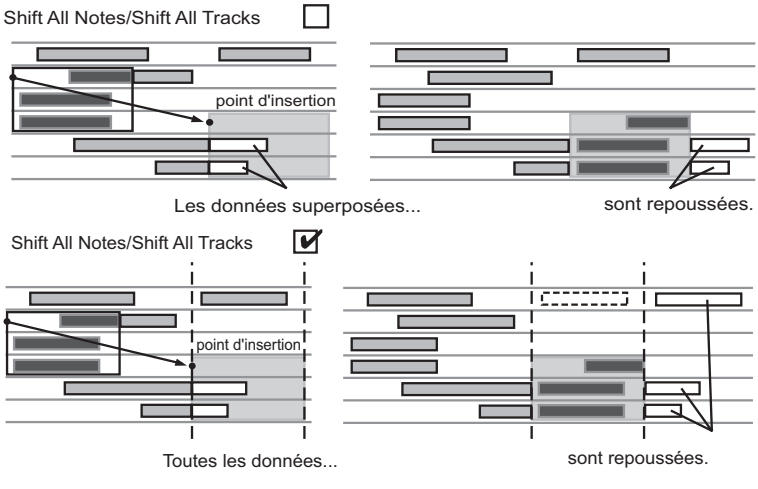




3. Effectuez les paramétrages.

- To
  Indique la position temporelle à laquelle les données doivent être copiées.
- MIDI Track / Audio Track To Track
  Indique la piste vers laquelle les données doivent être déplacées. Si vous déplacez plus d'une piste, ce paramètre n'est pas accessible.
- PianoRoll Shift All Notes
- MIDI Track / Audio Track Shift All Tracks

  Si vous validez cette option, toutes les données qui suivent le point d'insertion sont déplacées en fonction de la durée des données copiées.



4. Appuyez sur F5 (Execute).
La zone spécifiée est copiée.

Pour plus de détails sur les paramètres du copier/insérer, voir p. 209.

MEMO
Le paramètre Destination Note est accessible si vous avez appelé le menu local COPY&INSERT depuis la page PIANO ROLL EDIT.

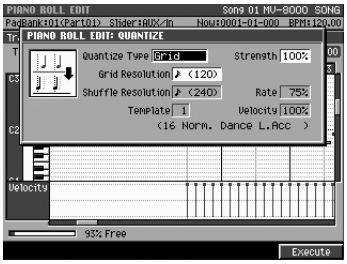
MEMO
Le paramètre Destination Track est accessible si vous avez appelé le menu local COPY&INSERT depuis la page SEQUENCE EDIT.

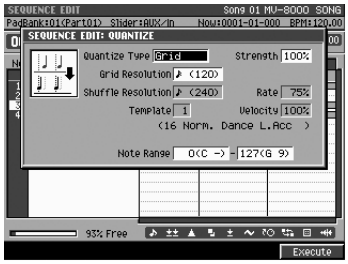
Édition de la mise en place (Quantize)

Le chapitre **Création d'un Song (enregistrement)** (p. 68) vous a déjà expliqué comment utiliser la fonction Input Quantize pour corriger la mise en place pendant un enregistrement en temps réel. Mais le MV-8000 vous permet également de réaligner correctement des données déjà enregistrées.

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 83) ou **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
Vous donnez ainsi les limites des données à quantifier.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Quantize...»
Le menu local **QUANTIZE** (p. 210) apparaît.

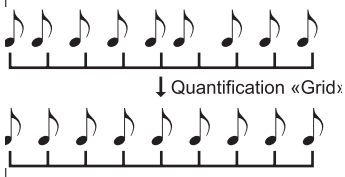
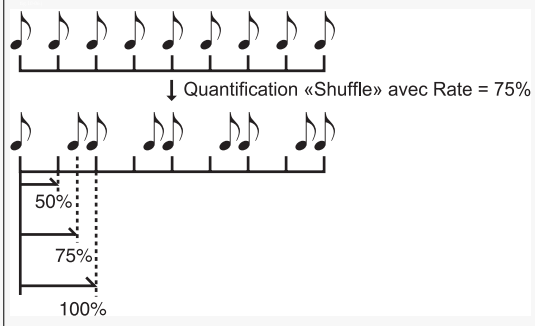




3. Effectuez les paramétrages.

Indique comment la quantification doit être appliquée à la zone sélectionnée.

- Quantize Type

Choix	
[Grid]	Les notes sont réalignées sur la résolution que vous avez définie. Cela vous permet d'enregistrer avec précision la basse ou la batterie. 
Shuffle	La mise en place du contretemps est déplacée vers l'avant ou l'arrière de manière à produire une sensation de « swing ». 
Template	Vous pouvez choisir des paramètres de quantification et créer des modèles (templates). Le MV-8000 propose 71 recouvrant un grand nombre de styles rythmiques. Pour plus de détails, voir Quantization Templates (p. 210).

MEMO
La commande Quantize n'affecte que la mise en place de vos frappes sur les pads (les données de note-on) et pas les autres types de données. Il en résulte que des données de pitch-bend ou de modulation peuvent se retrouver décalées avec les notes qu'elles sont censées affecter, ce qui peut donner des résultats imprévisibles. Pour éviter cela, nous vous conseillons de n'enregistrer de telles données qu'après avoir effectué la quantification, en mettant le paramètre Rec Mode sur Overdub (p. 71).

Pour plus de détails sur les paramètres de quantification, voir p. 210

MEMO
Les templates sont destinés à une mesure à 4/4. Ils ne donneront pas le résultat escompté avec d'autres métriques.

ASTUCE
Les noms des templates ne constituent que des indications de styles et ne limitent pas leur utilisation à un seul style. N'hésitez pas à essayer de nombreux types différents.

- Resolution

  Détermine l'intervalle temporel (en termes de valeur de note) sur lequel la mise en place sera réalignée. Choisissez la note de plus faible valeur utilisée dans la zone concernée par la quantification.
- Strength

  Détermine la rigueur du réajustement sur les pas de quantification définis par le paramètre Resolution. Pour une valeur de Strength de 100 %, les notes sont totalement réalignées sur la grille. Pour des valeurs plus faibles, la correction est moins forte et pour une valeur de 0 % aucune correction n'est appliquée.
  Vous pouvez ne pas obtenir le résultat escompté si vous appliquez la fonction Template Quantize à des données dont la mise en place est vraiment trop imprécise. Dans ce cas, nous conseillons d'utiliser d'abord le Grid Quantize pour obtenir déjà un réalignement partiel.
- Rate

  Ce paramètre est accessible si vous avez réglé le « Type » sur « Shuffle ». Il détermine le décalage entre les contre-temps et les temps forts. Vous pouvez créer ainsi une sensation de « swing » par un décalage temporel du contre-temps. Une valeur de 50 %, correspond à un positionnement exact du contre-temps. Une valeur de 0 % correspondrait à un décalage complet du contre-temps sur le temps précédent, et un réglage de 100 % à un décalage complet du contre-temps sur le temps suivant.
- Note Range

  Détermine la tessiture à laquelle s'applique la quantification.
  Si vous voulez, par exemple, quantifier les notes comprises entre *do3* (C3) et *do4* (C4), réglez les valeurs gauche et droite du paramètre Range respectivement sur C3 et C4. Vous pouvez également faire ce choix en frappant les pads concernés.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
La quantification est appliquée à la région spécifiée.

MEMO
Le paramètre Note Range est accessible si vous avez accédé au menu local QUANTIZE à partir de la page SEQUENCE EDIT.

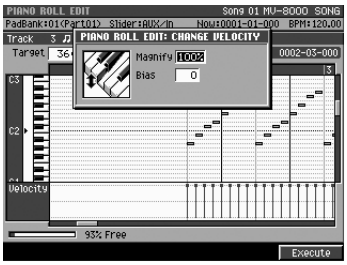
Édition des vélocités (Change Velocity)

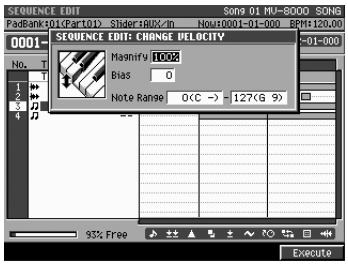
Cette commande édite les données de vélocité (force) des messages de notes.

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 83) ou **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
Vous donnez ainsi les limites des données dont vous voulez éditer la vélocité.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Change Velocity… »

Le menu local **CHANGE VELOCITY** (p. 212) apparaît.





3. Effectuez les paramétrages.

- Magnify

  Utilisez ce paramètre pour augmenter ou diminuer les différences de vélocités entre notes (la dynamique, en fait!). Une valeur de 99 % ou moins réduit cette dynamique (de l'exécution) tandis qu'une valeur de 101 % ou plus l'augmente. Les valeurs les plus élevées rendent les niveaux élevés plus élevés et les niveaux faibles plus faibles. Une valeur de 100 % ne provoque aucun changement.

- Bias

  Utilisez ce paramètre pour appliquer une modification uniforme aux valeurs de vélocité. La valeur que vous saisissez ici s'applique en décalage à toutes les valeurs de vélocité: une valeur de + 10 par exemple ajoutera 10 unités à toutes les vélocités de notes.

- MIDI Track Note Range

  Détermine la tessiture à laquelle s'appliquera la modification des vélocités. Si vous voulez, par exemple, modifier la vélocité des notes comprises entre *do3* (C3) et *do4* (C4), réglez les valeurs gauche et droite du paramètre Range respectivement sur C3 et C4. Vous pouvez également faire ce choix en frappant les pads concernés.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
La modification des vélocités est appliquée à la région spécifiée.

Pour plus de détails sur les paramètres de modification de vélocité, voir p. 212.

MEMO
Le paramètre Note Range est accessible si vous avez accédé au menu local CHANGE VELOCITY à partir de la page SEQUENCE EDIT.

Édition des durées (Change Duration)

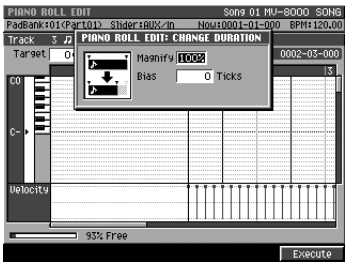
PianoRoll MIDI Track

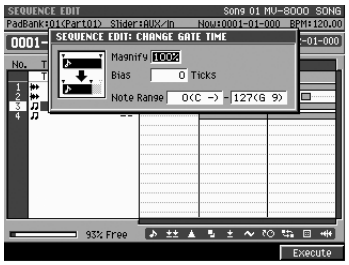
Cette commande permet de modifier la durée des notes (le temps compris entre le note-on et le note-off). En agissant sur ce paramètre, vous pouvez rendre votre exécution plus staccato ou plus liée (tenuto).

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 83) ou **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
Vous donnez ainsi les limites des données dont vous voulez éditer la durée.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Change Duration… »

Le menu local **CHANGE DURATION** (p. 213) apparaît.





3. Effectuez les paramétrages.

- Magnify

  Utiliser ce paramètre pour réduire ou augmenter les écarts de durées entre les notes. Une valeur de 100 %, ne provoque aucun changement. Des valeurs de 101 % ou plus augmentent les durées et des valeurs de 99 % ou moins les réduisent. Par exemple, une valeur de 50 % réduira les durées de moitié et une valeur de 200 % les doublera.

- Bias

  Utilisez ce paramètre pour appliquer une modification uniforme aux durées. La valeur que vous saisissez ici s'applique en décalage à toutes les durées : une valeur de + 10 par exemple ajoutera 10 unités à toutes les durées de notes.

- MIDI Track Note Range

  Détermine la tessiture à laquelle s'appliquera la modification des durées. Si vous voulez, par exemple, modifier la durée des notes comprises entre *do3* (C3) et *do4* (C4), réglez les valeurs gauche et droite du paramètre Range respectivement sur C3 et C4. Vous pouvez également faire ce choix en frappant les pads concernés.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
La modification des durées est appliquée à la région spécifiée.

Pour plus de détails sur les paramètres de modification des durées, voir p. 213.

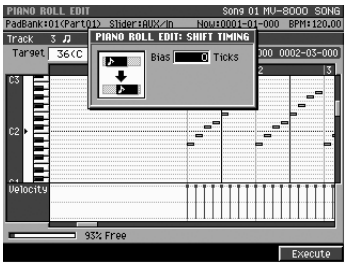
MEMO
Le paramètre Note Range est accessible si vous avez accédé au menu local CHANGE DURATION à partir de la page SEQUENCE EDIT.

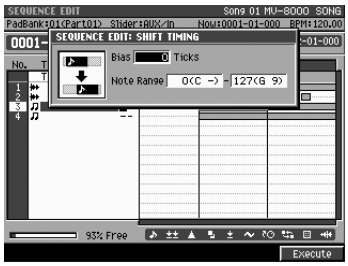
Décalage temporel (Shift Timing)

Cette commande permet de déplacer la position temporelle d'un fragment musical vers l'avant ou vers l'arrière par pas d'un tick. En opérant des décalages subtils, vous pouvez créer un jeu « en avant » ou « en arrière » du temps.

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page PIANO ROLL EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 83) ou **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
Vous donnez ainsi les limites de la zone que vous voulez décaler.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Shift Timing… »
Le menu local **SHIFT TIMING** (p. 214) apparaît.





3. Effectuez les paramétrages.

- Bias

  Ce paramètre définit la valeur du décalage des données (par pas de un tick). Pour décaler par exemple votre exécution 10 ticks « plus loin », vous devez choisir une valeur de +10.

- MIDI Track Note Range

  Détermine la tessiture à laquelle s'appliquera le décalage temporel. Si vous voulez, par exemple, déplacer les notes comprises entre *do3* (C3) et *do4* (C4), réglez les valeurs gauche et droite du paramètre Range respectivement sur C3 et C4. Vous pouvez également faire ce choix en frappant les pads concernés.

ASTUCE

Si vous utilisez le menu local **VIEW FILTER** (p. 226) pour limiter le nombre d'évènements à éditer, seuls les évènements des types validés seront décalés.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
Le décalage temporel s'applique à la région spécifiée.

MEMO

Si la commande Shift Timing devait déplacer les données dans le temps avant le début du morceau, elle arrêterait simplement le déplacement à ce début. Dans l'autre sens, si elle devait déplacer les données au-delà de la fin du morceau, le nombre de mesures nécessaires serait ajouté. Les indications de mesure de ces mesures ajoutées seraient les mêmes que celles de la mesure précédente.

Pour plus de détails sur les paramètres de décalage temporel, voir p. 214.

MEMO

Le paramètre Range est accessible si vous avez accédé au menu local SHIFT TIMING à partir de la page SEQUENCE EDIT.

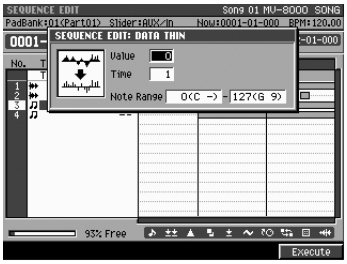
Extraction discrète de données (Data Thin)

Comme les valeurs des contrôles de type after-touch, pitch-bend ou expression sont enregistrées en continu, elles peuvent finir par représenter de grosses quantités de données. La commande Data Thin permet d'en réduire le volume sans conséquence audible et de libérer de l'espace mémoire tout en réduisant la charge du séquenceur.

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
Vous donnez ainsi les limites de la zone que vous voulez traiter.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Data Thin… »

Le menu local **DATA THIN** (p. 215) apparaît.



3. Effectuez les paramétrages.

- Value

  Choisissez une valeur élevée si vous voulez réduire les données même si elles concernent une partie musicale comportant des changements brutaux. Choisissez une valeur faible si vous ne voulez pas appliquer de réduction de données à ce genre de parties musicales.
- Time

  Choisissez une valeur élevée si vous voulez agir sur des données qui évoluent lentement et choisissez une valeur faible si vous ne souhaitez pas extraire de données dans les passages évoluant lentement.
- Note Range

  Détermine, pour l'after-touch polyphonique, la tessiture à laquelle s'appliquera l'extraction discrète de données. Si vous voulez, par exemple, extraire des données d'after-touch polyphonique des notes comprises entre *do3* (C3) et *do4* (C4), réglez les valeurs gauche et droite du paramètre Range respectivement sur C3 et C4. Vous pouvez également faire ce choix en frappant les pads concernés.

ASTUCE
Si vous utilisez le menu local **VIEW FILTER** (p. 226) pour limiter le nombre d'évènements à éditer, seuls les évènements des types validés seront réduits.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
L'extraction discrète s'applique à la région spécifiée.

MEMO
Le menu local DATA THIN est accessible depuis la page SEQUENCE EDIT.

Pour plus de détails sur les paramètres de réduction discrète des données, voir p. 215.

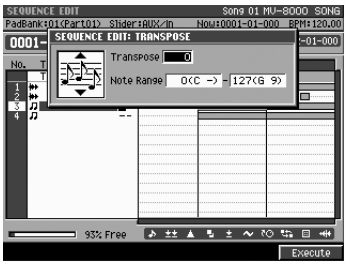
Transposition (Transpose)

Vous pouvez appliquer une transposition aux messages de notes dans une plage de 127 demi-tons. Utilisez cette commande pour ne transposer qu'une région spécifique dans le Song.

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
Vous donnez ainsi les limites de la zone que vous voulez traiter.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Transpose...»

Le menu local **TRANSPOSE** (p. 216) apparaît.



3. Effectuez les paramétrages.

- Bias

  Ce paramètre détermine l'amplitude de la transposition (par pas d'un demi-ton). Entrez une valeur positive « + » pour une transposition vers le haut et une valeur négative «- » pour une transposition vers le bas. Pour une valeur de « 0 », les notes ne seront pas transposées.

- Note Range

  Détermine la tessiture à laquelle s'appliquera la transposition. Si vous voulez, par exemple, déplacer les notes comprises entre *do3* (C3) et *do4* (C4), réglez les valeurs gauche et droite du paramètre Range respectivement sur C3 et C4. Vous pouvez également faire ce choix en frappant les pads concernés.

4. Appuyez sur F5 (Execute).
La transposition s'applique à la région spécifiée.

☞ Pour plus de détails sur les paramètres de transposition, voir p. 216.

Pour abaisser les notes de basse d'une octave

Si vous avez enregistré la basse une octave trop haut, cette procédure vous permet d'utiliser la commande Transpose pour en abaisser les notes d'une octave.

Réglez le paramètre Bias sur «-12 » et le paramètre Range sur la note la plus basse et la note la plus haute de votre partie de basse à transposer.

Pour changer de son d'instrument de percussion

La commande Transpose permet aussi d'échanger un instrument de percussion pour un autre au sein d'un kit rythmique. Vous pouvez par exemple souhaiter échanger un son de conga avec un son de tom. Si le premier était affecté au *ré4* (D4) et le second au *do3* (C3), réglez le paramètre Range sur « D4-D4 » et le paramètre Bias sur « -14 ».

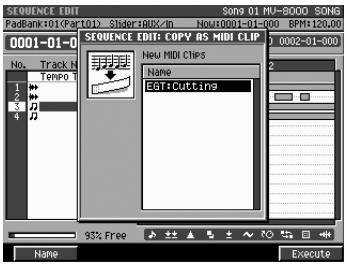
Sauvegarde d'un fragment musical en bibliothèque (Copy As MIDI Clip)

Pour effectuer un « extrait » musical d'une zone spécifiée et le sauvegarder en tant que «clip » MIDI en bibliothèque, procédez comme suit.

1. Définissez la zone à éditer comme expliqué dans **Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition** (p. 84).
   Vous donnez ainsi les limites de la zone que vous voulez traiter.

2. Accédez au menu local **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206) et choisissez l'option « Copy As MIDI Clip… »

   Le menu local **COPY AS MIDI CLIP** (p. 217) apparaît.



ASTUCE

Si vous utilisez le menu local **VIEW FILTER** (p. 226) pour limiter le nombre d'évènements à éditer, seuls les évènements des types validés seront sauvegardés sous forme de clip.

3. Appuyez sur F5 (Execute).
   L'extraction de clip MIDI s'applique à la région spécifiée.

MEMO

Par défaut, le nom attribué au clip est déduit du nom de la piste affecté d'un numéro à deux chiffres. Vous pouvez toutefois le modifier à volonté en appuyant sur [F1 (Name)] pour accéder au menu local **EDIT MIDI CLIP NAME** (p. 181).

MEMO

Le nombre de clip que vous pouvez sauvegarder dépend à la fois de la taille du Song et de la taille des clips.

Pour plus de détails sur le paramétrage de l'extraction de fragments musicaux, (voir p. 220).

Utilisation de la page EVENT LIST EDIT pour éditer une piste MIDI

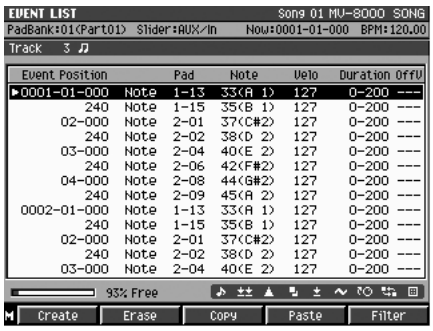
La page Event List vous permet d'éditer individuellement les messages MIDI enregistrés dans votre Song. Chaque ligne de cet écran affiche en effet la position (mesure, temps, tick), le type de données et la valeur d'un évènement MIDI.

1. Sélectionnez le Song comme expliqué dans **Sélection du Song à éditer** (p. 81).

2. Appuyez sur SEQUENCE .
   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

3. Amenez le curseur sur la piste MIDI à éditer (elle devient la piste en cours de sélection).

4. Appuyez sur F3 (Event List).
   La page **EVENT LIST EDIT** (p. 197) apparaît.



5. Utilisez les touches CURSOR (haut/bas) ou la molette VALUE pour sélectionner la ligne (la donnée d'exécution) à éditer.

6. Utilisez les touches CURSOR (gauche/droite) pour déplacer le curseur sur le champ du paramètre à éditer. L'évènement en cours d'édition apparaît encadré.

7. Utilisez la molette VALUE ou DEC / DEC pour éditer le paramètre.

8. Appuyez sur ENTER .
   La valeur éditée est confirmée.

9. Répétez les étapes 5 à 8 pour poursuivre l'édition.

MEMO
La page EVENT LIST EDIT n'est accessible que si la piste en cours de sélection est MIDI.

ASTUCE
Si vous utilisez les touches fléchées pour modifier la position temporelle d'un évènement, celui-ci sera transmis par MIDI OUT.

ASTUCE
Lors de l'édition d'un numéro de note, vous pouvez taper sur un pad pour sélectionner un numéro de note, ou la valeur d'after-touch polyphonique, ou encore les vélocités (on et off).

ASTUCE
Pour définir la valeur d'un paramètre, vous pouvez utiliser la molette VALUE, les touches [DEC]/[INC], ou encore le pavé numérique, mais dans ce dernier cas vous devez valider votre saisie en appuyant sur [ENTER].

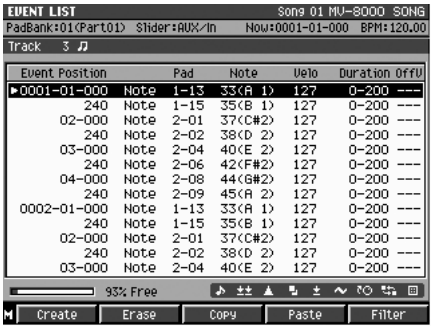
Insertion de données d'exécution (Create Event)

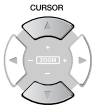
Pour insérer de nouvelles données à la position de votre choix dans une piste MIDI, procédez comme suit.



Pour plus de détails sur les types de données possibles, voir **Types de données d'exécution possibles sur une piste MIDI** (p. 100).

1. Exécutez les étapes 1 à 4 de **Utilisation de la page EVENT LIST EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 98).
La page **EVENT LIST EDIT** (p. 197) apparaît.



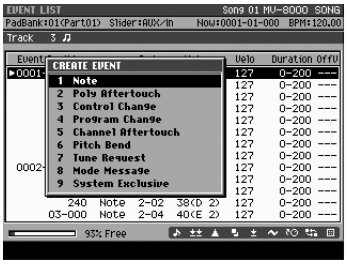
2. Utilisez 

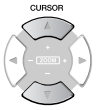
(haut/bas) ou la molette VALUE pour amener la position de lecture à l'endroit où vous voulez insérer un évènement MIDI.

3. Appuyez sur 

(Create Event).

Le menu local **EVENT LIST EDIT** (p. 198) apparaît.



4. Utilisez 

(haut/bas) ou la molette VALUE pour sélectionner le type d'évènement à insérer.

5. Appuyez sur 

(Execute).

L'évènement est inséré avec des valeurs par défaut. Éditez-les si besoin..

ASTUCE

Si vous utilisez les touches fléchées pour modifier la position temporelle d'un évènement, celui-ci sera transmis par MIDI OUT.

ASTUCE

Si le résultat de l'exécution de cette commande ne vous satisfait pas, appuyez sur [UNDO/REDO] pour revenir à l'état antérieur à son exécution (p. 73).

Types de données d'exécution possibles sur une piste MIDI

Une piste MIDI peut enregistrer sept types de données. La position temporelle (mesure, temps, tick) est affichée à la gauche de chacun d'eux.

Note

Ces messages MIDI désignent une note. De gauche à droite les paramètres sont le numéro de note (son nom), la vélocité d'enfoncement, la durée (le temps pendant lequel elle est maintenue) et la vélocité de relâchement.

Poly Aftertouch (after-touch polyphonique)

Ces messages MIDI affectent l'after-touch à d'un pad isolément. De gauche à droite les paramètres sont le numéro de note (désignant le pad), et la valeur (la force de la pression à fond d'enfoncement).

Control Change

Ces messages MIDI correspondent à divers effets de modulation et d'expression. le numéro du contrôle (CC#) définit sa fonction et l'octet de valeur son amplitude.

Program Change

Ces messages MIDI permettent de changer de son. Le numéro de changement de programme désigne le son à appeler.

Channel Aftertouch

Ces messages MIDI affectent l'after-touch à l'ensemble d'un canal MIDI. L'octet de valeur détermine la force appliquée à fond de touche.

Tune Request

Ce message MIDI oblige un synthétiseur analogique à accorder ses oscillateurs.

Mode Message

Ce message MIDI Mode oblige le synthétiseur à changer de mode MIDI.

Pitch Bend

Ces messages MIDI permettent de créer une modulation de hauteur.

System Exclusive

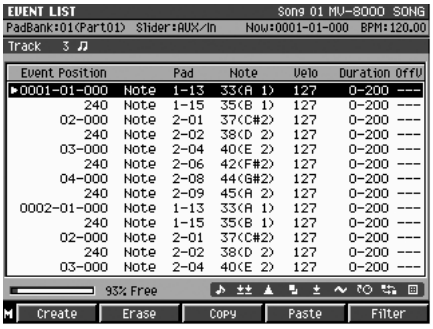
Les messages MIDI système exclusif servent au paramétrage spécifique à un instrument (et à une marque) dont le MV-8000, pour lequel ils pourront agir sur le son ou sur le timbre. Les données sont transmises entre un octet de départ (F0) et un octet de fin (F7).

☞ Pour plus de détails sur la fonction contrôlée par chaque numéro Control Change, reportez-vous à l'implémentation MIDI (liste des paramètres).

Effacement de données d'exécution (Erase)

Pour effacer l'évènement MIDI sélectionnée, procédez comme suit.

1. Exécutez les étapes 1 à 4 de **Utilisation de la page EVENT LIST EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 98).
   La page **EVENT LIST EDIT** (p. 197) apparaît.



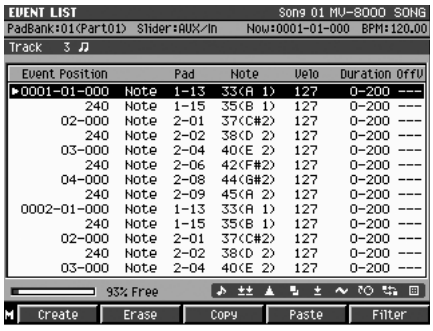
2. Utilisez CURSOR (haut/bas) ou VALUE pour accéder à la donnée à effacer.

3. Appuyez sur F2 (Erase).
   L'évènement sélectionné est effacé.

Copie de données d'exécution (Copy)

Pour copier une donnée d'exécution dans le presse-papiers (mémoire tampon), procédez comme suit.

1. Exécutez les étapes 1 à 4 de **Utilisation de la page EVENT LIST EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 98).
   La page **EVENT LIST EDIT** (p. 197) apparaît.



2. Utilisez CURSOR (haut/bas) ou la molette VALUE pour accéder à la donnée à copier.

3. Appuyez sur F3 (Copy).
   L'évènement sélectionné est copié dans le presse-papiers.

4. Utilisez CURSOR (haut/bas) ou la molette VALUE pour accéder à la position de destination de la copie.

5. Appuyez sur F4 (Paste).
   Le menu local **PASTE EVENT** (p. 199) apparaît.

6. Renseignez le paramètre To (valeur temporelle de la destination de la copie) puis appuyez sur [F5 (Execute)].
   La donnée copiée est collée à l'emplacement défini par « To ».

ASTUCE
Si vous utilisez les touches fléchées pour modifier la position temporelle d'un évènement, celui-ci sera transmis par MIDI OUT.

ASTUCE
Pour sélectionner plus d'un évènement, maintenez [SHIFT] enfoncé tout en déplaçant le curseur.

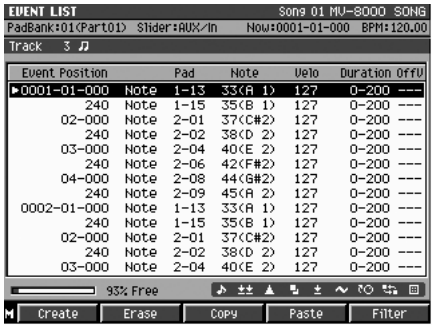
ASTUCE
Si le résultat de l'exécution de cette commande ne vous satisfait pas, appuyez sur [UNDO/REDO] pour revenir à l'état antérieur à son exécution (p. 73).

ASTUCE
Si vous utilisez les touches fléchées pour modifier la position temporelle d'un évènement, celui-ci sera transmis par MIDI OUT.

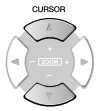
ASTUCE
Pour sélectionner plus d'un évènement, maintenez [SHIFT] enfoncé tout en déplaçant le curseur.

ASTUCE
Si le résultat de l'exécution de cette commande ne vous satisfait pas, appuyez sur [UNDO/REDO] pour revenir à l'état antérieur à son exécution (p. 73).

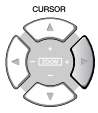
Edition d'un message système exclusif



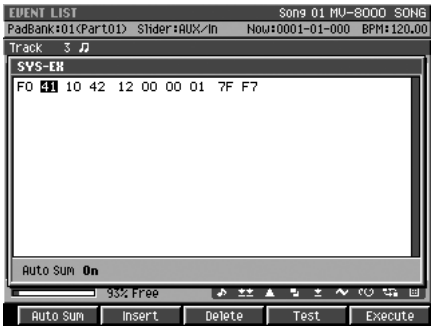
1. Exécutez les étapes 1 à 4 de **Utilisation de la page EVENT LIST EDIT pour éditer une piste MIDI** (p. 98).
La page **EVENT LIST EDIT** (p. 197) apparaît.

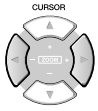
2. Utilisez 

(haut/bas) ou la molette VALUE pour accéder au message système exclusif que vous voulez éditer.

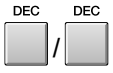
3. Appuyez sur 

(right).
Le menu local EDIT SYS-EX apparaît.



4. Utilisez 

(gauche/droite) pour déplacer le curseur sur la donnée à éditer.
Le curseur se déplace d'octet en octet dans le message. Ce message, présent à cette position temporelle précise, apparaît dans un cadre.

5. Utilisez la molette VALUE ou 

pour éditer l'octet.
Si vous voulez ajouter un octet à ce message système exclusif, amenez le curseur à la position désirée et appuyez sur [F3 (Insert)]. Un octet « 00 » est inséré et vous pouvez ensuite l'éditer selon vos besoins.
Pour supprimer un octet du message système exclusif, amenez le curseur dessus et appuyez sur [F2 (Delete)].

6. Quand vous avez terminé votre édition, appuyez sur 

(Execute).
La modification de ce message système exclusif est validée.

ASTUCE
Vous pouvez utiliser la fonction Auto Checksum pour calculer automatiquement la somme de contrôle au moment où vous finalisez le message. Appuyez sur [F1 (Auto Sum)] pour que le menu local EDIT SYS-EX affiche ???. Si vous ne voulez pas effectuer de calcul automatique du checksum, appuyez sur [F1 (Auto Sum)] pour retirer ??? du menu local EDIT SYS-EX.

ASTUCE
Si vous appuyez sur [F4 (Test)], le message système exclusif que vous êtes en train d'éditer est transmis par le connecteur MIDI OUT.

ASTUCE
Si vous utilisez les touches fléchées pour modifier la position temporelle d'un évènement, celui-ci sera transmis par MIDI OUT.

ASTUCE
Pour définir la valeur d'un paramètre, vous pouvez utiliser la molette VALUE, ou [DEC]/[INC], ou le pavé numérique. Dans ce dernier cas, appuyez ensuite sur [ENTER] pour valider la saisie.

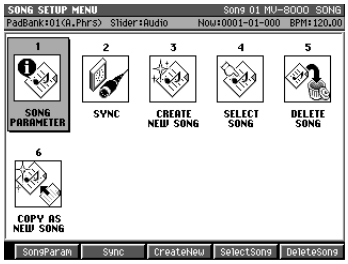
MEMO
Si vous décidez d'arrêter l'édition d'un message système exclusif et d'annuler les modifications entamées, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page EVENT LIST EDIT.

Changement du tempo ou de la métrique en cours de morceau

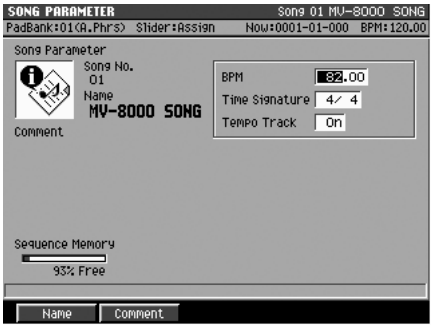
Pour changer de tempo en cours de morceau, vous devez insérer une commande de changement de tempo dans la piste de tempo. Le nouveau tempo s'appliquera à la lecture du Song jusqu'à nouvelle modification. La piste « tempo track », outre le tempo, gère également les modifications de métrique (indications de mesure).

1. Comme indiqué dans la section **Sélection du Song à éditer** (p. 81), sélectionnez le Song que vous voulez modifier.

2. Appuyez sur SETUP.
   La page **SETUP MENU** (p. 237) apparaît.



3. Le curseur étant placé dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur F1 (Song Param). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône SONG PARAMETER et appuyer sur ENTER.
   La page **SONG PARAMETER** (p. 238) apparaît.



4. Activez la piste « Tempo Track » (On).
   Quand elle est active, le Song suit ses indications de tempo.

5. Appuyez sur SEQUENCE.
   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

6. Appuyez sur MENU.
   Le menu apparaît.



7. Sélectionnez « Tempo Track ».
   La page **TEMPO TRACK** (p. 225) apparaît.

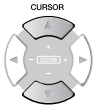


MEMO
Si vous ne voulez que modifier le tempo et la métrique existante, passez l'étape 8.

MEMO
Pour supprimer les données de tempo et de métrique, appuyez sur [F3 (Delete)].

MEMO
Vous ne pouvez pas entrer de modification de tempo/métrique en milieu de mesure.

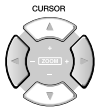
MEMO
Les données de tempo et métrique existent toujours sur la première mesure. Par défaut, ce sont ceux définis à la création du Song. Vous pouvez les modifier mais pas les supprimer.

8. Pour ajouter une modification de tempo ou de métrique (time signature), utilisez 

(haut/bas) pour accéder à la position temporelle voulue et appuyez sur 

(Create).

Les données de tempo et métrique sont ajoutées à la piste de tempo à la position du curseur. Leurs valeurs sont initialement les mêmes que celles de la mesure précédente.

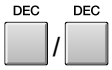
9. Utilisez 

(gauche/droite) pour déplacer le curseur sur la valeur à éditer.

Le paramètre « Meas » définit la mesure à laquelle le tempo ou la métrique changeront, « TimeSig » correspond à la métrique (chiffres indicateurs de mesure) et « Tempo » correspond naturellement au tempo.



Vous pouvez utiliser [F4 (Shift ▲)] / [F5 (Shift ▼)] pour accéder aux données de tempo et de métrique des mesures précédentes ou suivantes.

10. Utilisez la molette VALUE ou 

pour modifier la valeur du paramètre.

Lecture des Songs

Chargement du Song

Pour pouvoir lire un Song, il doit être sélectionné comme « Song en cours » (current). S'il est sauvegardé dans un projet différent, vous pouvez avoir à changer de projet avant de pouvoir le sélectionner.

Choix du Song dans un projet en cours

➜ suivez la procédure décrite dans **Sélection d'un Song dans le projet en cours** (p. 81).

Le Song choisi devient « en cours de sélection » et la page SEQUENCE apparaît.

Choix du Song dans un autre projet

➜ suivez la procédure décrite dans **Sélection d'un Song dans un autre projet** (p. 81).

Le projet sélectionné est chargé en mémoire et devient « projet en cours ». Le Song qui est alors sélectionné correspond à la dernière sélection au moment de la sauvegarde de ce projet. Pour passer au Song que vous voulez éditer, vous pouvez avoir à utiliser à nouveau la procédure **Sélection d'un Song dans le projet en cours** (p. 81).

NOTE
Si vous mettez l'appareil hors tension ou appelez un autre projet, tous les changements que vous avez effectué sur le Song en cours seront perdus. Pour les conserver, pensez à effectuer d'abord une sauvegarde du projet (p. 130).

NOTE
Tant que vous ne changez que de Song, les données sont préservées en mémoire interne dans le MV-8000, mais si vous changez de projet, le contenu de cette mémoire interne est remplacé.

MEMO
Si vous changez de projet, le message « Save current project?» apparaît. Si vous appuyez sur [F5 (Yes)], il sera sauvegardé avant le chargement du nouveau projet. Si vous appuyez sur [F1 (No)], le chargement du nouveau projet se fera sans sauvegarde de l'ancien.

Lecture du Song

Pour effectuer la lecture d'un Song, procédez comme suit.

1. Chargez le Song en mémoire comme décrit ci-dessus.
2. Appuyez sur TOP ⏮.
   La position de lecture revient au début du Song.
3. Appuyez sur PLAY ▶.
   La lecture commence.
4. Utilisez le bouton MASTER pour régler le volume.
5. Appuyez sur STOP ■.
   La lecture s'arrête.

ASTUCE
Vous pouvez effectuer des avances ou retours rapides ou accéder à un point précis à tout moment, que la lecture soit en cours ou non. Pour plus de détails sur le changement de la position de lecture dans un Song, reportez-vous à la p. 12 du Manuel de prise en main.

Mute d'une piste pendant la lecture (Mute)

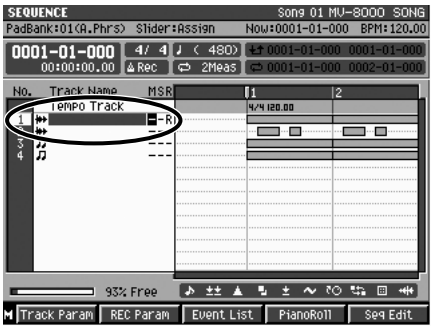
Pour couper un instrument donné pendant la lecture, vous pouvez en muter la piste.

1. Appuyez sur SEQUENCE .

   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner comme « en cours » la piste à muter.

   La piste en cours de sélection est contrastée.



3. Utilisez CURSOR (gauche/droite) pour déplacer le curseur sur la colonne « M ».

   « M » correspond à la sélection de mute des pistes.



4. Tournez la molette VALUE à droite ou appuyez sur INC .

   « M » apparaît à la position du curseur de la piste en cours et le mute est activé.

MEMO

Pour annuler le mute, tournez la molette vers la gauche ou appuyez sur la touche [DEC] pour remplacer le « M » par un « - ».

Lecture isolée d'une piste (Solo)

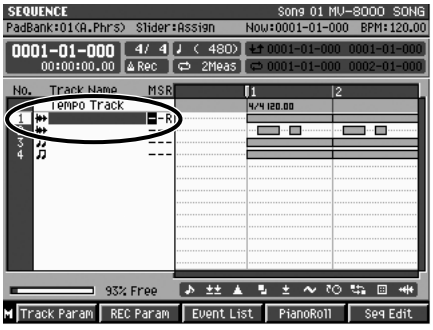
Pour écouter spécifiquement un instrument isolé pendant la lecture d'un morceau, vous pouvez mettre sa piste en « Solo ».

1. Appuyez sur SEQUENCE .

   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner comme « en cours » la piste à mettre en solo.

   La piste en cours de sélection est contrastée.



3. Utilisez CURSOR (gauche/droite) pour placer le curseur dans la colonne « S ».

« S » correspond à la sélection de solo des pistes.



4. Tournez la molette VALUE vers la droite ou appuyez sur INC.

« S » apparaît à la position du curseur de la piste en cours et le solo est activé.

MEMO
Si vous activez à la fois le mute et le solo pour une piste, le solo est prioritaire.

MEMO
Pour annuler le solo, tournez la molette vers la gauche ou appuyez sur la touche [DEC] pour remplacer le « S » par un « - ».

Changement des paramètres de lecture

Vous pouvez contrôler la lecture de diverses manières en modifiant les paramètres liés aux pistes.

Changement des sons pilotés par les pistes

En changement l'affectation de sortie d'une piste, vous pouvez utiliser différents sons internes voire des générateurs de son externes pour lire votre Song.

1. Appuyez sur SEQUENCE.

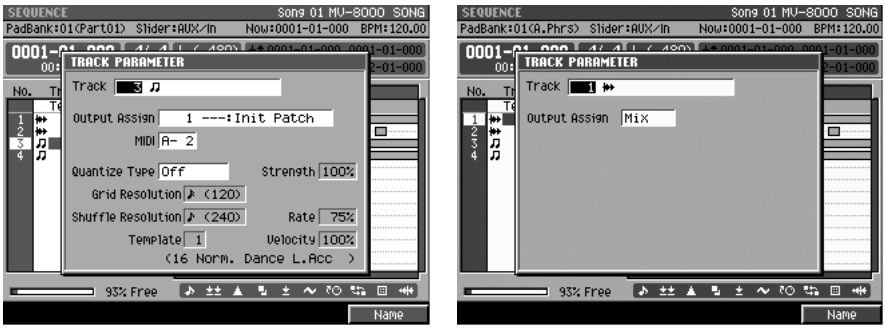
La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner comme « en cours » la piste dont vous voulez modifier le paramétrage.

La piste en cours de sélection est contrastée.

3. Appuyez sur F1 (Track Param).

Le menu local **TRACK PARAMETER (MIDI)** (p. 189) ou **TRACK PARAMETER (AUDIO)** (p. 191) apparaît pour la piste en cours.



4. Réglez vos paramètres.

Vous pouvez modifier l'affectation de son pour cette piste.

Paramètre	Commentaire
Output Assign	Détermine le son interne (numéro de part) joué par la piste.
MIDI Output Assign	Détermine le connecteur de sortie et le canal MIDI transmis par cette piste en MIDI OUT.

Quantification en cours de lecture (Play Quantize)

Vous pouvez appliquer une quantification en lecture à un morceau qui aurait été enregistré en temps réel avec des erreurs de mise en place.

1. Appuyez sur SEQUENCE .

   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

2. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner comme « en cours » la piste que vous voulez quantifier.

3. Appuyez sur F1 (Track Param).

   Le menu local TRACK PARAMETER apparaît pour la piste en cours.



4. Réglez vos paramètres Play Quantize.

   La quantification est appliquée en lecture. Vous pouvez effectuer ces modifications pendant la lecture et entendre la manière dont chacun des paramètres agit sur le morceau.

Différence entre Input Quantize et Play Quantize

- Input Quantize

  La quantification s'applique aux données sources pendant l'enregistrement et cet enregistrement est donc lui-même « quantifié ».

- Play Quantize

  La quantification s'applique à la lecture du Song. Elle ne modifie donc pas les données originales. Vous pouvez en modifier les paramètres à tout moment pour produire des effets de quantification et de mise en place variés.

☞ Les paramètres Play Quantize sont identiques aux paramètres Edit Quantize. Pour plus de détails à leur sujet, voir **Édition de la mise en place (Quantize)** (p. 90).

Insertion de markers (points de localisation) dans le Song

Vous pouvez repérer d'un « marker » des points donnés au sein d'un Song, défini par une position en mesures-temps-ticks, et utiliser ultérieurement le Locator pour y accéder instantanément.

Mise en place d'un marker

Vous pouvez mettre en place jusqu'à dix points de localisation dans chaque Song.

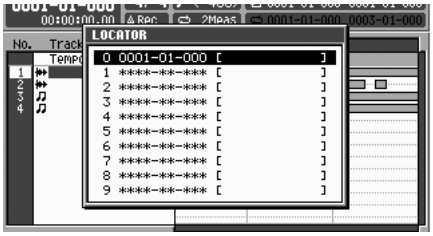
1. Appuyez sur SEQUENCE .

   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

2. Accédez à la position temporelle à laquelle vous voulez affecter un marker.

3. Appuyez sur LOCATOR .

   Le menu local LOCATOR apparaît.



4. Déplacez le curseur sur le numéro du marker (0 à 9) à fixer.

5. Appuyez sur F1 (Set Now).

   La position de lecture en cours est affectée au marker choisi.

Accès à un point de localisation

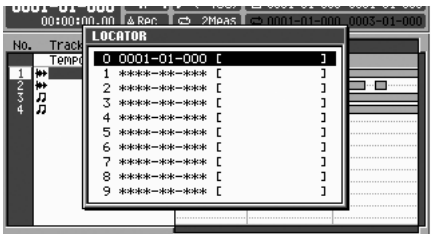
Pour accéder à un point de localisation mémorisé, procédez comme suit.

1. Appuyez sur SEQUENCE .

   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

2. Appuyez sur LOCATOR .

   Le menu local LOCATOR apparaît.



3. Déplacez le curseur sur le numéro de locator choisi.

4. Appuyez sur F5 (Jump).

   La position de lecture est instantanément modifiée.

MEMO
Les markers et points de locator servent à indiquer des positions spécifiques au sein d'un Song. Vous pouvez affecter les localisations dans l'ordre que vous voulez dans la fenêtre Locator, mais les numéros de Markers sont toujours automatiquement réorganisés dans l'ordre chronologique.

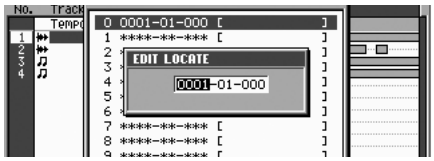
MEMO
Vous ne pouvez pas affecter un point de localisation au sample lui-même.

MEMO
Vous pouvez affecter une localisation même quand le morceau est en lecture.

Édition d'un point de localisation

Vous pouvez éditer (modifier) une position de localisation mémorisée.

1. Appuyez sur SEQUENCE .
   La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.
2. Appuyez sur LOCATOR .
   Le menu local LOCATOR apparaît.
3. Déplacez le curseur sur le numéro de locator (0 à 9) à modifier.
4. Appuyez sur F3 (Edit).
   Le menu local EDIT LOCATE apparaît.

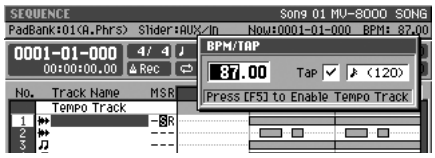


5. Déplacez le curseur sur les champs mesure, temps, tick et modifiez la valeur correspondante selon vos besoins.
6. Appuyez sur F5 (OK).
   Le point de localisation prend la nouvelle valeur temporelle.

Changement du tempo de lecture

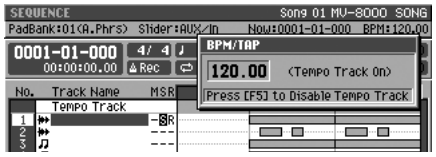
Pour modifier le tempo de lecture du Song dans son ensemble.

1. Appuyez sur BPM/TAP .
   Le menu local BPM/TAP apparaît.



ASTUCE

Si le paramètre Tempo Track (p. 238) est sur On, le Song sera lu au rythme de cette piste de tempo. Cela veut dire que si vous voulez utiliser le [BPM/TAP] pour modifier le tempo à la volée, vous devez d'abord désactiver la piste de tempo (Tempo Track sur Off). Si vous appuyez sur [BPM/TAP] avec Tempo Track sur On, le menu local TEMPO TAP indiquera [F5 (T.Track Off)]. La désactivation de la piste de tempo s'obtient d'ailleurs en suivant cette commande [F5 (T.Track Off)].



2. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur DEC / DEC pour régler le tempo de lecture.
3. Quand vous avez terminé ce paramétrage, appuyez sur EXIT .

MEMO

Si vous voulez que le Song soit toujours joué à un tempo donné, enregistrez ce paramètre dans la piste de tempo (tempo track, p. 238) et activez-la.

Utilisation du « Tap-tempo »

Une manière simple et pratique pour régler le tempo consiste à taper en mesure sur le bouton [BPM/TAP]. Il suffit de trois frappes au rythme d'une noire pour permettre à la machine de détecter votre tempo.

☞
Cet intervalle entre frappes peut être modifié. Pour plus de détails, voir les explications concernant le paramètre Tap Resolution dans la page **PANEL** (p. 302).

Utilisation des effets

Cette section est consacrée à l'utilisation et à l'édition des effets.

Activation/désactivation des effets

Chacun des effets internes du MV-8000 peut être activé ou désactivé individuellement. Vous pouvez choisir de les désactiver par exemple pour éditer un son sans être gêné par un traitement annexe, ou pour utiliser des effets externes équivalents.

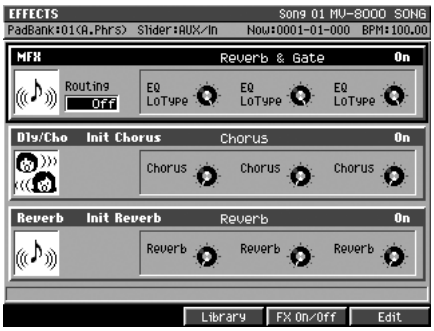
Pour plus de détails sur les effets incorporés du MV-8000, voir **Section Effets** (p. 21).

MEMO
Le caractère activé/désactivé des effets est mémorisé pour chaque Song.

EFFECTS

1. Appuyez sur [EFFECTS] .

La page **EFFECTS** (p. 351) apparaît.



CURSOR

2. Utilisez [CURSOR] (haut/bas) pour déplacer le curseur sur l'effet que vous voulez activer ou désactiver. Cet effet devient « l'effet en cours de sélection » (current).

Il y a 3 effets dans le MV-8000. Celui qui est sélectionné est entouré d'un cadre et contrasté.

F4

3. Appuyez sur [F4] (FX On/Off).

Chaque pression fait alterner entre les états activé et désactivé.

Sélection d'un effet

Sélection d'un effet dans la bibliothèque

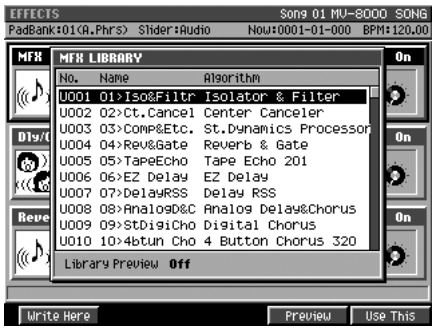
Chacun des effets internes du MV-8000 possède sa propre bibliothèque d'archives (library), qui permet de changer rapidement de paramètres par un rappel instantané.

1. Reprenez les étapes 1 et 2 de **Activation/désactivation des effets** (p. 112).

2. Appuyez sur F3 (Library).

   Le menu local **EFFECT LIBRARY (MFX/DlyCho/Reverb)** (p. 353) apparaît. L'apparence de l'écran varie en fonction de l'effet sélectionné.

Effet en cours	Écran appelé
MFX	MFX LIBRARY (p. 353)
Dly / Cho	DELAY / CHORUS LIBRARY (p. 353)
Reverb	REVERB LIBRARY (p. 353)



3. Utilisez la molette VALUE ou les touches DEC / DEC pour sélectionner l'effet que vous voulez rappeler.

4. Appuyez sur F5 (Use This).

   L'effet change immédiatement pour celui que vous avez sélectionné.

MEMO
La touche [F4 (Preview)] permet d'effectuer une pré-écoute de l'effet sélectionné.

MEMO
Pour plus de détails sur le nombre et le type des effets, reportez-vous au chapitre **Bibliothèques (library)** (p. 26).

Édition des paramètres d'effets

Vous pouvez éditer les paramètres de l'effet en cours pour créer vos propres sonorités.

1. Reprenez les étapes 1 et 2 de **Activation/désactivation des effets** (p. 112).

2. Appuyez sur F5 (Edit).

Effet en cours	Écran affiché
MFX	MFX EDIT (p. 354)
Dly/Cho	DELAY/CHORUS EDIT (p. 354)
Reverb	REVERB EDIT (p. 354)

3. Utilisez CURSOR pour déplacer le curseur sur le paramètre à éditer et utilisez la molette value ou les touches DEC / DEC le modifier.

Le paramètre en question est modifié.

Édition des différents blocs d'un multi-effet MFX

Si l'effet en cours est un multi-effet, son algorithme est une combinaison de plusieurs effets individuels. Vous pouvez éditer chacun d'eux séparément.

1. Accédez à la page MFX EDIT comme indiqué dans **Édition des paramètres d'effets** (p. 114).



2. Utilisez F1 (Block▲)/F2 (Block▼) pour sélectionner le bloc d'effet que vous voulez éditer.

Les onglets de la colonne de gauche indiquent l'effet sélectionné en le contrastant.

3. Utilisez CURSOR pour déplacer le curseur sur un des paramètres disponibles et tournez la molette VALUE ou utilisez les touches DEC / DEC pour modifier sa valeur.

Sauvegarde des paramètres d'effets en cours

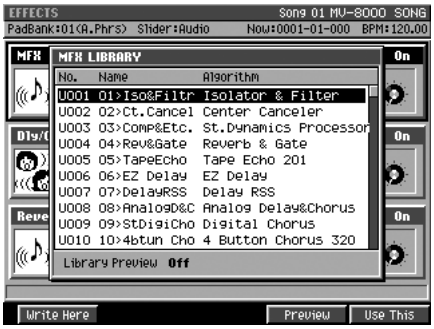
Après avoir édité les paramètres d'effets pour créer vos propres sonorités, vous pouvez les sauvegarder dans la bibliothèque appropriée (library) pour pouvoir les rappeler ultérieurement en cas de besoin.

1. Éditez vos paramètres d'effets en suivant la procédure de la p. 114.

2. Appuyez sur MENU, amenez le curseur sur Library, et appuyez sur ENTER.

   Le menu local **EFFECT LIBRARY (MFX/DlyCho/Reverb)** (p. 353) apparaît. L'aspect de l'écran dépend du type d'effet sélectionné.

Effet en cours	Elément affiché par le [MENU]	Page appelée
MFX	MFX Library	MFX LIBRARY (p. 353)
Dly/Cho	Dly/Cho Library	DELAY/CHORUS LIBRARY (p. 353)
Reverb	Reverb Library	REVERB LIBRARY (p. 353)



3. Tournez la molette VALUE ou utilisez les touches DEC / DEC pour sélectionnez la mémoire utilisateur dans laquelle vous voulez sauvegarder vos réglages.

   Les mémoires « utilisateur » susceptibles de recevoir des paramétrages personnalisés sont indiquées par un « U » précédant leur numéro.

4. Appuyez sur F1 (Write Here).

   Les paramètres de l'effet sélectionné comme « en cours » sont enregistrés dans l'emplacement mémoire désigné.

MEMO
Pour plus de détails sur le nombre et le type des effets, reportez-vous au chapitre **Bibliothèques (library)** (p. 26).

MEMO
Il n'est pas possible de sauvegarder vos réglages dans les mémoires preset (indiquées par un « P » précédant leur numéro).

NOTE
Quand de nouveaux réglages ont remplacé les anciens, il n'existe aucun moyen de récupérer ceux qui ont été effacés. Veillez à procéder aux sauvegardes nécessaires.

Routage des effets

Vous pouvez affecter le muli-effet MFX de diverses manières (trajet du signal) au sein du MV-8000. Les résultats sonores varieront en conséquence.

Modification des affectations

En modifiant l'affectation du multi-effet, vous pouvez choisir de l'utiliser soit en insertion soit dans une boucle départ/retour.

- Effet en insertion

  La source audio est en fait adressée directement à l'effet, dont la sortie constituera le son « traité » exploité dans l'appareil. Utilisez cette option si vous appliquez un effet spécifique à une guitare etc.
- Effet en boucle départ/retour

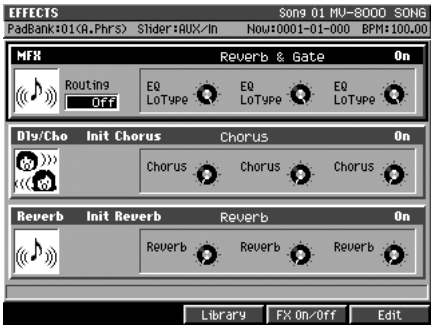
  Dans ce cas, le son traité par l'effet sera mixé avec le son non traité. Utilisez cette option si vous appliquez par exemple une réverbération sur une voix.

Pour modifier l'affectation du multi-effet, procédez comme suit:

EFFECTS

1. Appuyez sur [ ] .

La page **EFFECTS** (p. 351) apparaît.



CURSOR

2. Utilisez [ ] (haut/bas) pour déplacer le curseur sur MFX et le sélectionner comme « en cours ».

L'effet MFX est entouré d'un cadre et contrasté.

3. Utilisez la molette VALUE pour modifier l'affectation Routing.

Les choix de routage sont les suivants:

Choix	Affectation et résultat
Input	L'effet MFX est adressé aux entrées de console. Il s'appliquera donc au signal reçu par ces entrées.
AUX-1~4	L'effet MFX est adressé aux bus AUX 1 à 4 de la console qui permettront donc de l'utiliser en boucle départ/retour.
Master	L'effet MFX est adressé au bus master out, et traitera donc l'ensemble du son du mix.

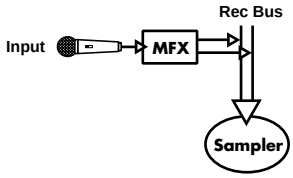
MEMO
Les effets Delay&Chorus et Reverb ne disposent que de l'option « boucle départ/retour ».

Pour plus de détails sur les routages des bus, reportez-vous au schéma synoptique du MV-8000.

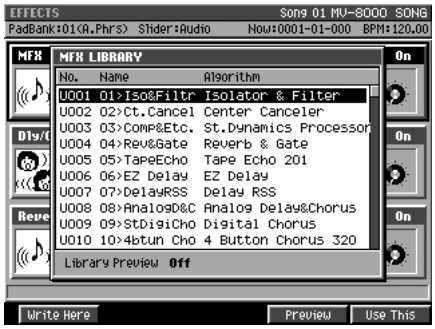
Exemples d'affectations

Échantillonnage via le multi-effet MFX

Cet exemple utilise un algorithme qui modifie le caractère d'une voix en entrée (avec l'effet Voice Transformer en l'occurrence).

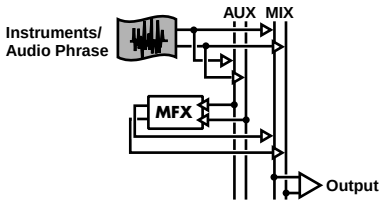


1. Branchez un micro sur l'entrée ANALOG INPUT comme indiqué dans le guide de prise en main (p. 4).
2. Réglez le paramètre Input Select sur la source audio comme indiqué dans **Sélection de la source (entrée) destinée à l'échantillonnage** (p. 36).
   Sélectionnez « Analog » puisque nous utilisons la source audio ANALOG INPUT dans cet exemple.
3. Suivez les étapes 1 à 3 de **Modification des affectations** (p. 116).
   À l'étape 3 réglez le paramètre Routing sur « Input ». Le multi-effet sera ainsi placé immédiatement après le connecteur d'entrée.
4. Appuyez sur F3 (Library).
   Le menu local **EFFECT LIBRARY (MFX/DlyCho/Reverb)** (p. 353) apparaît.
5. Sélectionnez « P122 22>VoTrans » et appuyez sur F5 (Use This).
   L'effet Voice Transformer est sélectionné dans le multi-effet. Il s'applique alors au signal branché sur l'entrée ANALOG INPUT.
6. Commencez l'échantillonnage (p. 36).



Affectation du multi-effet à un instrument ou à une phrase audio

Cet exemple fait passer le son d'un instrument ou d'une phrase audio jouée par les pads à travers le multi-effet MFX.



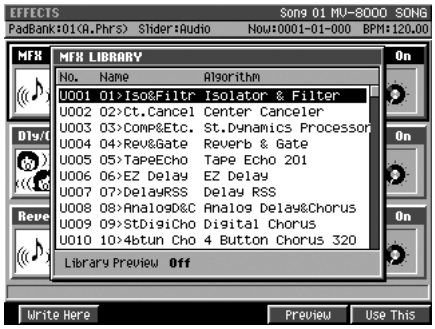
1. Préparez vos données d'échantillonnage et de séquence jusqu'au moment d'en lancer la lecture.
2. Reprenez les étapes 1 à 3 de **Modification des affectations** (p. 116).
   À l'étape 3, réglez les paramètres de routage sur « AUX-1 ». Le multi-effet sera ainsi affecté au signal adressé au bus auxiliaire 1.

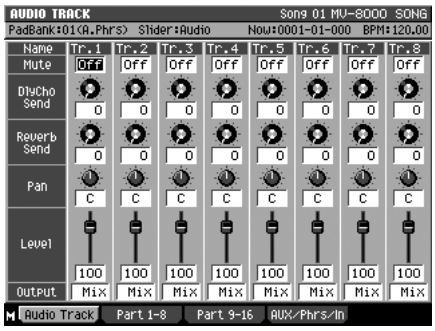
MEMO
Si besoin, réglez le niveau d'entrée comme indiqué dans **Réglage de la sensibilité et du niveau de l'entrée analogique** (p. 36).

Pour effectuer une édition détaillée de cet algorithme, appuyez sur [F5 (Edit)]. Le détail de la procédure d'édition se trouve dans **Édition des paramètres d'effets** (p. 114) ou dans **Patches et algorithmes d'effets** (p. 372).

3. Reprenez les étapes 4 et 5 de **Échantillonnage via le multi-effet MFX** (p. 117).

Sélectionnez le type de multi-effet que vous voulez appliquer.





MIXER

4. Appuyez sur [ ] .

La page **AUDIO TRACK** (p. 357) apparaît.

F1 **F4**

5. Appuyez sur [ ] ~ [ ] pour choisir la section de console à laquelle vous voulez appliquer le multi-effet.

La page de console correspondante apparaît.

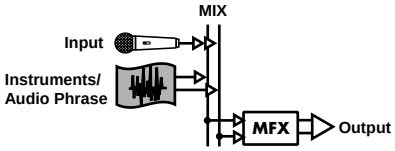
6. Réglez le paramètre Output sur « AUX1 » pour la section sur laquelle vous voulez utiliser le multi-effet.

Le signal de cette section sera adressé au bus auxiliaire 1. Si vous voulez également appliquer l'effet à une autre section, répétez les étapes 5 et 6.

☞ Pour effectuer une édition détaillée de cet algorithme, appuyez sur [F5 (Edit)]. Le détail de la procédure d'édition se trouve dans **Édition des paramètres d'effets** (p. 114) ou dans **Patches et algorithmes d'effets** (p. 372).

Affectation de sortie du MV-8000 au processeur « lo-fi »

Dans cet exemple, vous utilisez le processeur « lo-fi » du multi-effet pour dégrader volontairement la qualité audio du MV-8000 (dans un but esthétique).



1. Préparez vos données d'échantillonnage et de séquence jusqu'au moment d'en lancer la lecture.

2. Reprenez les étapes 1 à 3 de **Modification des affectations** (p. 116).

À l'étape 3, réglez les paramètres de routage sur « Master ». Le multi-effet sera ainsi affecté au signal de sortie, juste avant son atténuation par le volume général.

F3

3. Appuyez sur [ ] (Library).

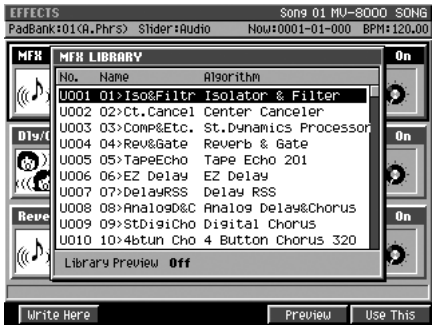
Le menu local **EFFECT LIBRARY (MFX/DlyCho/Reverb)** (p. 353) apparaît.

4. Sélectionnez « P119 19>Lo-Fi Proc »

F5

et appuyez sur [ ] (Use This).

5. Lancez la lecture.



☞ Pour effectuer une édition détaillée de cet algorithme, appuyez sur [F5 (Edit)]. Le détail de la procédure d'édition se trouve dans **Édition des paramètres d'effets** (p. 114) ou dans **Patches et algorithmes d'effets** (p. 372)

Mixage et mastérisation du Song

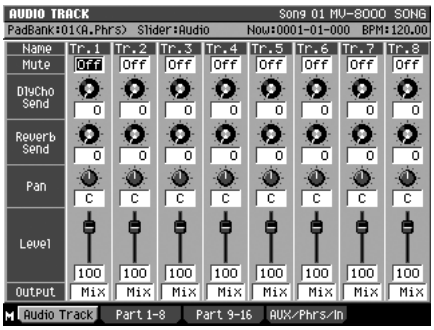
Les données de Song que vous avez créées jusqu'ici constituent des prises individuelles sur des prises séparées. Cette section montre comment régler la balance entre leurs volumes respectifs, comment les mixer sur deux pistes (stéréo), effectuer le mastering final et les sauvegarder.

Réglage du niveau relatif de chaque part

Pour régler le volume de chaque piste audio ou instrument (renforcer ceux que vous voulez entendre « en avant » et réduire celui de ceux que vous voulez garder en arrière-plan), procédez comme suit.

1. Appuyez sur MIXER .

La page de console apparaît.



MEMO

Vous pouvez utiliser les touches de fonction pour passer d'un affichage à l'autre.

Touche de fonction	Page affichée
F1 (Audio 1-8)	Console des pistes audio 1 à 8
F2 (Part 1-8)	Console des instruments 1 à 8
F3 (Part 9-16)	Console des instruments 9 à 16
F4 (AUX/Phrs/In)	Niveaux AUX / Delay/Chorus / Reverb / Audio Phrase / Input

2. Utilisez CURSOR pour amener le curseur sur le réglage de niveau de la part à régler.

La part comportant le curseur est dite « en cours ». C'est son niveau qui est accessible.

3. Utilisez la molette VALUE ou DEC / DEC pour régler le niveau.

La valeur du paramètre Level se modifie et affecte le volume de cette part. Ce réglage est plus facile à faire si le morceau est en lecture.

ASTUCE

Vous pouvez également régler individuellement le volume des partiels. Sur le MV-8000, les partiels sont les unités sonores formant un Patch. Vous pouvez agir individuellement sur les partiels affectés à chaque Pad. Reportez-vous pour cela à **Édition d'un partiel** (p. 51).

ASTUCE

En plus du réglage du volume, la page Part Mixer permet également le réglage du panoramique et du niveau de départ aux effets. Pour plus de détails, voir la page **AUDIO TRACK** (p. 357).

ASTUCE

Utilisez les curseurs 1 à 8 de la surface de contrôle pour régler ces niveaux.

Réduction d'un Song sur deux pistes (Mixdown)

Après avoir effectué la balance des niveaux, vous pouvez passer à la réduction (mixage) sur les deux pistes (gauche et droite) d'un fichier Wave (.WAV).

1. Appuyez sur [MASTERING] .

La page MASTERING MENU apparaît.

2. Appuyez sur [F1] (Mixdown).

Si le mode Mixdown est sur « off », un message de confirmation apparaît: « Enter Mixdown Mode. Are you sure?»

Touche F	Action
[F1] (No)	Annule la procédure et ramène à la page MASTERING MENU.
[F5] (Yes)	Active le mode Mixdown. Vous retournez à la page MASTERING MENU qui indique alors « ** Mixdown Mode ** ». Poursuivez par l'étape 3.

3. Tournez le bouton [MASTER] (MIN / MAX) au MAXimum.

Le cumul des sons sera mixé sans réduction de niveau. Utilisez la valeur MAX tant que vous ne rencontrez pas de problème.

4. Lancez la lecture ou l'enregistrement (mixage) du Song.

Si vous appuyez sur [PLAY], le song commence normalement sa lecture. Vous pouvez utiliser la page de console pour ajuster la balance des niveaux et le panoramique de chaque piste et utiliser la page des effets pour paramétrer ceux-ci.

Si vous appuyez sur [REC] alors que la lecture est arrêtée, le MV-8000 passe en attente d'enregistrement (mixage), le témoin REC (rouge) se met à clignoter et si vous appuyez alors sur [PLAY] l'enregistrement du mixage commence.

5. Pour arrêter le mixage, appuyez sur [STOP] ■.

L'enregistrement s'arrête et un message « Mixdown finished. Go to Mastering?» apparaît, signalant la fin du mixage et proposant de passer au mastering.

Touche F	Action
[F1] (No)	Retour à la page SEQUENCE.
[F5] (Yes)	Accès à la page **MASTERING** (p. 323).

?
Les fichiers WAV sont des fichiers audionumériques PCM au standard Microsoft Windows.

MEMO
Si le mode Mixdown est actif, le message « Exit Mixdown Mode » apparaîtra. Dans ce cas, l'appui sur [F5 (Yes)] le désactivera.

MEMO
Si le bouton MASTER est réglé sur MAX, le rapport entrée / sortie sera de 1 à 1 et le signal ne sera ni renforcé ni réduit.

MEMO
Tous les changements apportés aux niveaux pendant le mixage seront reportés dans le fichier final.

ASTUCE
Vous pouvez commencer le mixage à n'importe quelle position temporelle. Amenez simplement la position de lecture au point désiré et lancez le mixage.

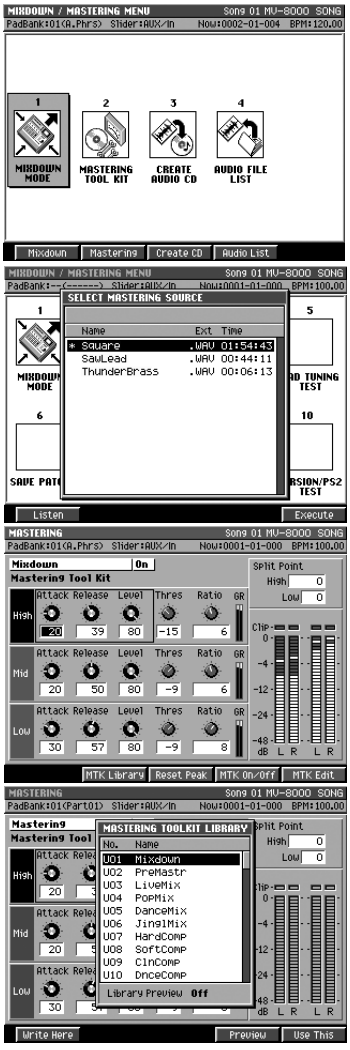
MEMO
Les données sont sauvegardées sous le nom de fichier "MIXDOWN**.WAV". (dans lequel ** est un numéro de Song)

Utilisation du Mastering Tool Kit pour finaliser le Song (Mastering)

Pour finaliser votre morceau en lui appliquant l'effet Mastering Tool Kit, procédez comme suit. Cet effet est en réalité un compresseur-limiteur multibande traitant les graves, les médiums et les aigus de manière indépendante pour en optimiser les niveaux. L'ensemble du Song sera plus puissant et paraîtra « finalisé » et susceptible d'être incorporé dans un CD à niveau optimal.

Utilisation du Mastering Tool Kit

Utilisons le programme « P001 Mixdown » de la « library » preset pour cet exemple.



MASTERING

1. Appuyez sur .

La page MASTERING MENU apparaît.

F2

2. Appuyez sur (Mastering).

Le menu local SELECT MASTERING SOURCE apparaît. La liste affiche les fichiers sauvegardés dans le dossier MASTERTR.

3. Déplacez le curseur sur le fichier de mixage (ou autre) à masteriser et appuyez sur F5 (Select).

La page MASTERING apparaît.

F3

4. Appuyez sur (MTK Library).

Le menu local MASTERING TOOL KIT apparaît, permettant de sélectionner un des outils.

5. Amenez le curseur sur « P001 Mixdown » et appuyez sur F5 (Use This).

« Mixdown » est l'outil de mastering sélectionné.

TOP

6. Appuyez sur .

La position de lecture revient à la première mesure.

REC

7. Appuyez sur .

Le témoin REC clignote et le MV-8000 passe en attente de mastering.

PLAY

8. Appuyez sur .

MEMO

Le « mastering tool kit » est un effet puissant et complexe. Pour en exploiter toutes le potentiel vous devrez l'essayer en testant différents types de réglages pour constater par vous-même celui qui convient le mieux pour obtenir le résultat que vous souhaitez.

ASTUCE

Dans SELECT MASTERING SOURCE, vous pouvez choisir n'importe quel fichier WAV (deux voies / 44,1 kHz / 16-bit / PCM audio / d'une durée inférieure à 79 minutes 59 secondes): vous n'êtes pas limité aux fichiers dont le mixage a été réalisé sur le MV-8000.

L'effet « mastering tool kit » que vous avez sélectionné à l'étape 5 est appliqué au fichier de mixage sélectionné lui-même à l'étape 3 et le résultat est enregistré (mastérisé).

9. Pour arrêter le mastering, appuyez sur 

.

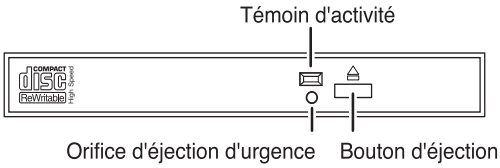
Le mastering s'arrête et un message de confirmation apparaît « Mastering finished. Go to CD burning?», vous proposant de passer à la gravure du CD.

Touche F	Action
F1 (No)	Vous retournez à la page **MASTERING** (p. 323).
F5 (Yes)	Vous accédez à la page **CUE SHEET** (p. 332).

MEMO
Les données sont sauvegardées sons la forme d'un fichier « MASTERING.WAV ».

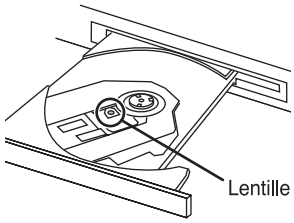
Création d'un CD audio

Utilisation du graveur CD-R/RW



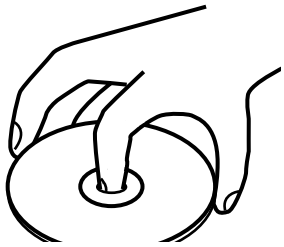
Précautions à observer avec le graveur CD-R/RW

- Installez le MV-8000 sur une surface plane, stable et non soumise aux vibrations. Une position exagérément inclinée peut affecter le fonctionnement du graveur.
- Le transport de l'appareil entre lieux de température et d'hygrométrie différentes peut créer de la condensation dans le lecteur, susceptible de créer divers dysfonctionnements. Dans un tel cas, attendez éventuellement plusieurs heures la disparition de la condensation avant de l'utiliser.
- N'utilisez jamais l'orifice d'éjection d'urgence pendant que le lecteur est actif (témoin DISK du MV-8000 ou témoin d'accès du lecteur CD-R/RW allumé).
- Pensez à retirer le disque du tiroir avant de mettre l'appareil hors-tension.
- Pensez à retirer le disque du tiroir avant de transporter le MV-8000.
- Ne placez et ne laissez tomber aucun autre objet qu'un disque portant le logo dans le tiroir du CD-R/RW sous peine de l'endommager gravement.
- Ne touchez pas la lentille du lecteur sous peine de rendre la lecture ou l'écriture des données impossible ou de rencontrer divers problèmes de « décrochage » en lecture ou en enregistrement.
- En cas d'empoussièrement de la lentille, vous pouvez la nettoyer à l'aide d'une brosse à poire spécialisée pour objectifs que vous pouvez vous procurer chez les revendeurs en matériel photographique.



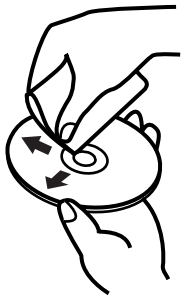
Précautions à observer dans la manipulation des disques CD-R/RW

- Ne tentez pas de lire sur un lecteur CD audio standard un CD-R/RW utilisé pour la sauvegarde d'un projet. Vous pourriez créer un sifflement très puissant susceptible d'endommager aussi bien votre matériel que votre audition.
- Ne voilez pas vos disques sous peine de les rendre inaptes à l'écriture comme à la lecture et de créer divers dysfonctionnements dans l'appareil.
- N'empilez pas et ne jetez pas vos disques.
- Ne placez pas dessus d'objets lourds ou contondants.
- Pour manipuler un disque, insérez votre index dans le trou et maintenez-le par les bords comme indiqué sur le schéma ci-contre. Évitez toute trace de doigts ou rayure sur la face enregistrable (non imprimée).
- N'utilisez pas vos disques dans des endroits excessivement poussiéreux.
- Ne laissez pas vos disques soumis aux rayons du soleil ou enfermés dans un véhicule.



- Ne laissez pas de disque CD-R/RW dans le lecteur en permanence.
- Pour protéger vos disques, stockez-les dans leur boîte plastique.
- Ne fixez pas d'éléments étrangers (étiquettes par ex.) sur la surface imprimée du disque.

- Pour l'écriture du titre sur le disque, utilisez un stylo-feutre doux.
- En cas de salissure, nettoyez le disque à l'aide d'un chiffon doux et sec en effectuant des passages radiaux, du centre vers l'extérieur. Ne le frottez pas de manière circulaire.
- N'utilisez pas de sprays nettoyants destinés aux disques vinyls ou de solvants à base de benzène.

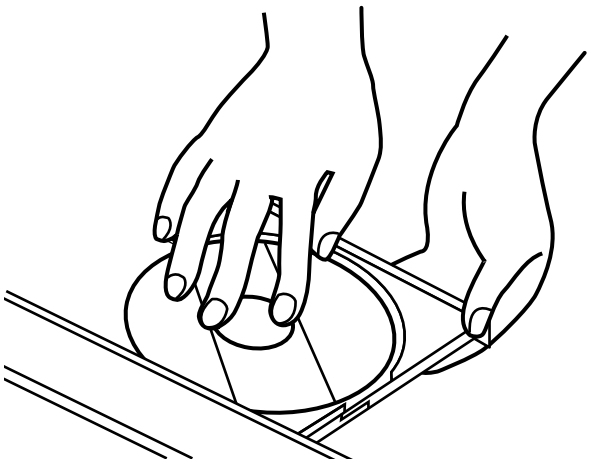


Supports recommandés

- Nous préconisons les disques CD-R des marques suivantes:
  Taiyo Yuden Corporation, Mitsui Chemical Corporation, Mitsubishi Chemical Corporation, Ricoh Corporation, Hitachi Maxell Corporation
- Nous préconisons les disques CD-RW des marques suivantes:
  Mitsubishi Chemical Corporation, Ricoh Corporation

Insertion d'un disque

1. Appuyez sur le bouton d'éjection.
2. Attendez l'ouverture du tiroir.
3. Mettez le disque en place en alignant son centre sur l'axe du lecteur-graveur CD-R/RW.
4. Appuyez sur le disque jusqu'à ce que les trois ergots de l'axe l'aient verrouillé en position.



5. Appuyez sur le tiroir pour le refermer.

NOTE
Vérifiez que le disque est bien fixé sur ses ergots. En cas de positionnement incorrect, il pourrait se coincer dans le tiroir et rendre son ouverture impossible.

ASTUCE
Pour vérifier son bon positionnement, faites-le tourner doucement en le manipulant par le bord extérieur. Il doit tourner librement, de manière non excentrée et sans frotter.

Quand le tiroir ne s'ouvre pas

Si, à la suite d'un défaut d'alimentation ou pour toute autre raison le tiroir se retrouve fermé avec un disque bloqué à l'intérieur sans qu'il soit possible d'en provoquer l'ouverture par le bouton d'éjection, vous pouvez utiliser un trombone déplié et inséré dans l'orifice d'éjection d'urgence pour provoquer l'ouverture manuelle du tiroir.

1. Mettez le MV-8000 hors-tension.
2. Insérez un trombone déplié (ou une tige du même diamètre) dans l'orifice d'éjection d'urgence. Le tiroir s'ouvre manuellement.

NOTE
N'utilisez jamais l'orifice d'éjection d'urgence quand le disque est en rotation sous peine d'endommager votre matériel.

MEMO
Le logiciel de gestion du graveur verrouille le bouton d'éjection quand le graveur CD-R/RW est en activité. Un appui sur ce bouton, dans ce cas, n'ouvrira donc pas le tiroir et il s'agit bien d'une mesure de sécurité et non d'un dysfonctionnement.

Écriture des données masterisées sur le CD

Après masterisation, vous pouvez graver vos données sur CD comme suit.

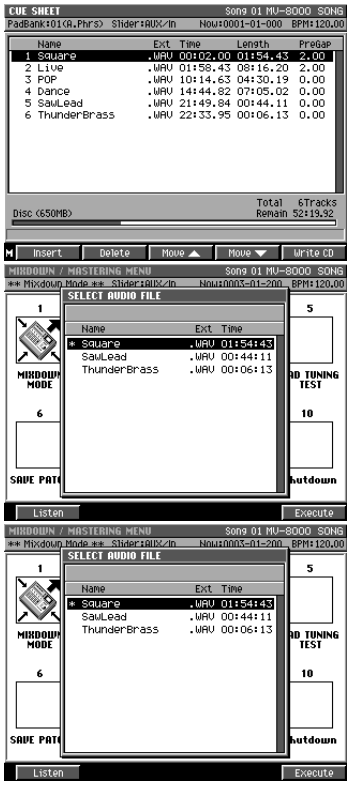
Avant de créer un CD audio

Lisez attentivement les sections « Copyright » et « Conditions d'utilisation » sur la couverture interne du manuel. Vous devez en avoir accepté les termes avant d'utiliser le MV-8000 pour créer des CD audio.

1. Insérez un disque CD-R/RW vierge dans le tiroir comme indiqué p. 124.

NOTE
Le MV-8000 peut graver des disques CD-RW mais ceux-ci ne peuvent en général pas être lus sur les lecteurs CD standard du commerce. Ils ne pourront en général être relus que sur le MV-8000 lui-même. Par ailleurs, même en utilisant un disque CD-R, des cas peuvent se présenter où un lecteur conventionnel pourrait ne pas pouvoir le lire.

2. Appuyez sur MASTERING .
La page MASTERING MENU apparaît.



3. Appuyez sur F5 (Create CD).
La page **CUE SHEET** (p. 332) apparaît.

4. Appuyez sur F1 (Insert).
Le menu local **SELECT AUDIO FILE / ADD MASTERING SOURC**E (p. 322) apparaît.

5. Dans la liste, déplacez le curseur sur le Song que vous voulez graver et appuyez sur F5 (Execute).
Le fichier sélectionné est ajouté à la liste Cue Sheet. Pour ajouter d'autres morceaux, répétez les étapes 4 et 5.

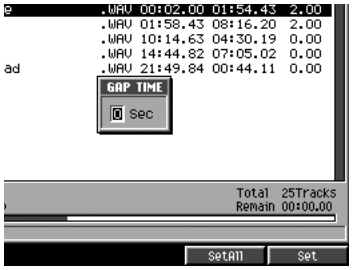
6. Pour modifier l'ordre des morceaux dans la liste Cue Sheet, utilisez les touches F3 (Move ▲)/F3 (Move ▼).

NOTE
Vérifiez que le disque est bien fixé sur ses ergots. En cas de positionnement incorrect, il pourrait se coincer dans le tiroir et rendre son ouverture impossible.

?
La liste « cue sheet » comporte l'ordre et la durée des morceaux à graver sur le CD audio, et c'est effectivement dans cet ordre que les données seront inscrites sur le disque CD-R/RW.

MEMO
Si un disque CD-R/RW vierge et inscriptible n'es pas présent dans le lecteur quand vous appuyez sur [F4 (Create CD)] à l'étape 3, un message d'alerte « Insert blank CD-R/RW disc » apparaîtra. Insérez alors un disque CD-R/RW vierge en suivant la procédure **Insertion d'un disque** (p. 124).

Vous modifiez ainsi la position du fichier sélectionné par le curseur.



ASTUCE

Pour insérer une pause entre les morceaux, appuyez sur [MENU], sélectionnez « Gap Time » et appuyez sur [ENTER]. Le menu local **GAP TIME** (p. 334) apparaît. Réglez le paramètre GAP TIME sur la durée du silence à insérer (2 secondes par défaut). Cette valeur sera insérée avant la piste sélectionnée.

ASTUCE

Si vous réalisez un CD d'un concert public ou d'une source continue, vous pouvez régler le paramètre Gap sur 0 pour chaque piste afin qu'elles s'enchaînent sans « blanc ».

7. Quand vous avez terminé les paramétrages de la « cue list », appuyez sur F5 (Write CD).

Le menu local WRITE CD apparaît et la gravure commence. Quand elle est terminée, le tiroir du graveur s'ouvre spontanément. Retirez alors le disque et rangez-le dans sa boîte: il est terminé!

MEMO

La méthode de gravure du MV-8000 est fixée sur le mode « Disc At Once » (gravure en une passe), ce qui permet d'utiliser les disques réalisés ainsi comme « master » pour une production commerciale. Notez toutefois qu'avec cette méthode, aucune donnée ne peut être inscrite ultérieurement sur le disque, même si la totalité de sa durée d'enregistrement n'a pas été utilisée.

ASTUCE

Si vous changez d'avis et décidez de retirer un Song de la liste « cue », amenez le curseur sur ce morceau à l'étape 4 et appuyez sur [F2 (Delete)].

MEMO

Le paramètre Gap est également appelé « pre gap » en anglais (pause en français)

MEMO

La vitesse de gravure des CD est sélectionnée automatiquement en fonction de la vitesse optimale compatible avec le support que vous utilisez.

Lecture d'un CD audio

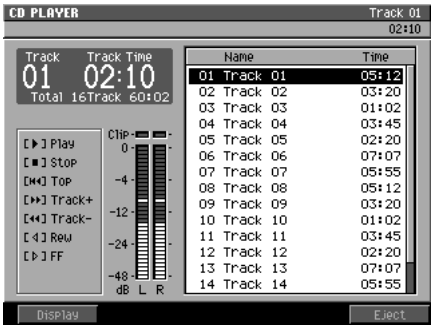
Vous pouvez maintenant utiliser la fonction de lecture CD du MV-8000.

1. Insérez le CD audio dans le lecteur comme indiqué p. 124.

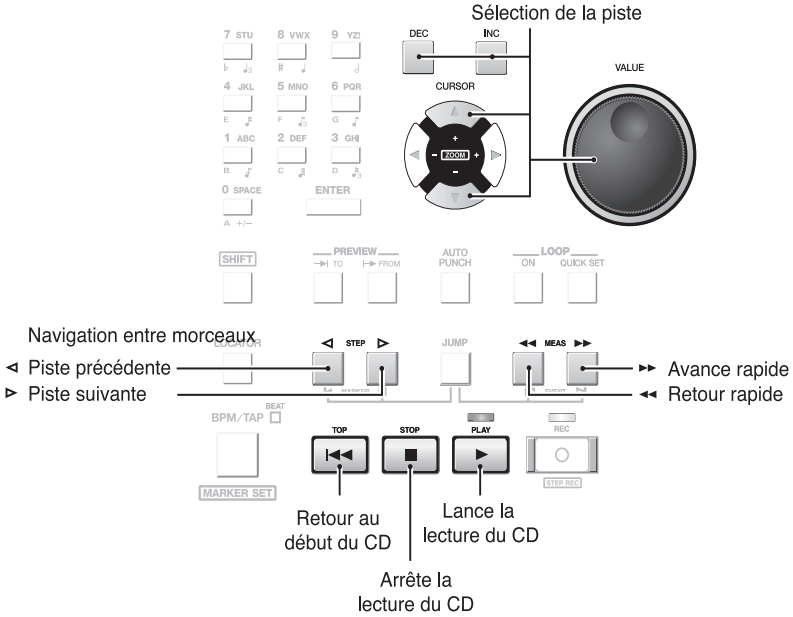
NOTE
Vérifiez que le disque est correctement positionné dans le tiroir. Un positionnement incorrect pourrait rendre l'ouverture de ce dernier impossible.

2. Appuyez sur **DISK / USB** .
La page DISK MENU apparaît.

3. Appuyez sur F5 (CD Player).



4. Utilisez les touches de transport ci-dessous pour contrôler le CD.



MEMO
La touche [F1 (Display)] vous permet de modifier le format d'affichage comme suit. La sélection par défaut est « Track Time ».

Format sélectionné	Affichage écran
Total Time	Affiche la durée totale écoulée depuis le début du CD jusqu'à la position de lecture.
Track Time	Affiche la durée écoulée pour la piste.
Total Remain	Affiche la durée restante jusqu'à la fin du CD.
Track Remain	Affiche la durée restante jusqu'à la fin de la piste en cours de lecture.

NOTE
Nous ne pouvons pas garantir la lecture sans problème de CDs « protégés contre la copie » et qui ne répondent pas totalement aux caractéristiques des CD audio. Avant d'utiliser la fonction de lecture CD du MV-8000, prenez soin de lire et comprendre les indications présentes sur le boîtier du CD audio.

MEMO
Vous pouvez utiliser la fonction de lecture CD pour lire des CD audio commerciaux ou gravés sur disques CD-RW.

MEMO
Si aucun CD audio n'est présent dans le tiroir à l'étape 3, le message d'alerte « Drive not ready » apparaît. Insérez alors un disque en suivant la procédure **Insertion d'un disque** (p. 124).

MEMO
Utilisez le bouton MASTER pour régler le volume d'écoute.

MEMO
L'appui sur [F5 (Eject)] ouvre le tiroir du lecteur CD-R/RW.

Projet et gestion du disque dur

Gestion des projets

La structure de fichier la plus importante du MV-8000 est le **Projet** (p. 25).

Chargement d'un projet

Pour recharger un projet sauvegardé précédemment sur le disque dur, procédez comme suit. Les données d'échantillons (samples), de Song et les bibliothèques du projet actuellement en cours seront remplacées par celles du projet rechargé.

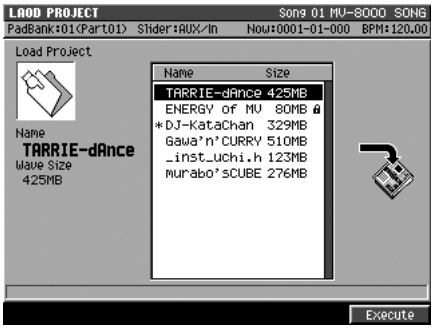
1. Appuyez sur PROJECT .

La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.



2. Le curseur étant positionné dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur F3 (Load). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône LOAD et appuyer sur ENTER.

La page **LOAD PROJECT** (p. 295) apparaît, affichant la liste des projets présents sur le disque dur.



3. Amenez le curseur sur le projet que vous voulez recharger et appuyez sur F5 (Execute).

Un message apparaît « Save current project?», vous proposant de sauvegarder le projet en cours.

Touche F	Action
F1 (No)	Le projet sélectionné est rechargé sans sauvegarder préalablement le projet en cours. Quand le rechargement est terminé, la page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.
F5 (Yes)	Le projet sélectionné est rechargé après sauvegarde préalable du projet en cours. Quand le rechargement est terminé, la page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

Si l'écran affiche le message « This project is too large. Extend memory » (projet trop volumineux, augmentez la mémoire)

Le projet que vous tentez de recharger nécessite plus de mémoire que vous n'en disposez actuellement sur votre MV-8000. Cela peut se produire si vous avez modifié la configuration mémoire après avoir réalisé ce projet. Remettez en place la même quantité de mémoire que celle présente lors de la création du projet pour pouvoir le recharger.

MEMO
Le temps nécessaire au rechargement d'un projet est proportionnel à sa taille.

NOTE
Pendant ce rechargement, le témoin DISK (rouge) est allumé. Ne frappez pas sur les pads et ne soumettez le MV-8000 à aucune vibration pendant ce temps sous peine de dysfonctionnements variés.

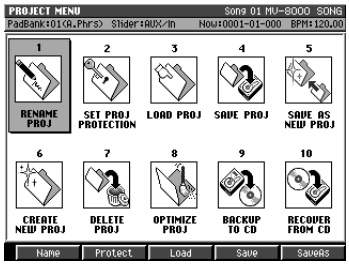
MEMO
Une fois le rechargement terminé, le Song qui était en cours de sélection au moment de la dernière sauvegarde est automatiquement resélectionné.

Attribution d'un nom

Pour attribuer un nom au projet et en faciliter la gestion, procédez comme suit.

1. Rechargez le projet à renommer comme indiqué dans la page **LOAD PROJECT** (p. 295).
   Après rechargement, la page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

2. Appuyez sur PROJECT .
   La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.



3. Le curseur étant positionné dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur F1 (Name). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône NAME et appuyer sur ENTER.
   Le menu local **EDIT NAME** (p. 181) apparaît. Attribuez un nouveau nom en suivant la procédure décrite p. 9.

4. Quand vous avez terminé la saisie, appuyez sur F5 (OK).

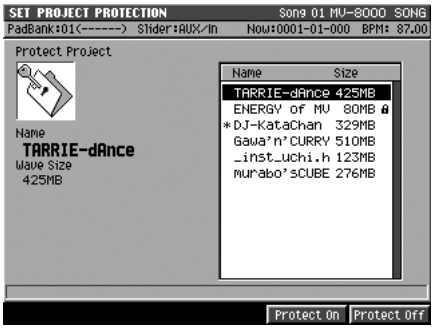
MEMO
Les modifications du nom du projet s'appliquent au projet en cours.

Protection du projet

Pour protéger un projet afin d'éviter qu'il ne soit effacé accidentellement, procédez comme suit.

1. Appuyez sur PROJECT .
   La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.

2. Le curseur étant positionné dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur F2 (Protect). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône PROTECT et appuyer sur ENTER.
   La page **SET PROJECT PROTECTION** (p. 290) apparaît et affiche la liste des projets présents sur le disque dur.



3. Amenez le curseur sur le projet pour lequel vous voulez activer la protection et appuyez sur F4 (Protect On).
   Le projet est désormais protégé. Vous devrez ensuite appuyer sur [F5 (Protect Off)] pour désactiver cette protection.

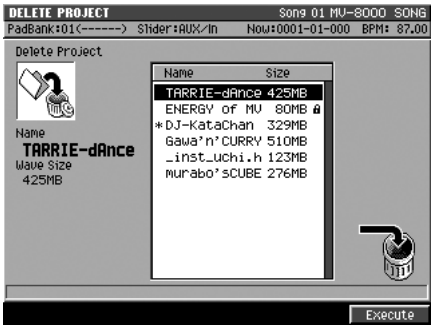
MEMO
Le nom d'un projet peut comporter jusqu'à douze caractères.

Suppression d'un projet

Pour supprimer un projet devenu inutile sur le disque, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [PROJECT] .
La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.

2. Le curseur positionné dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur [F2] (Delete). Vous pouvez aussi sélectionner DELETE et appuyer sur [ENTER].
Amenez le curseur sur le projet à supprimer et appuyez sur [F5] (Execute).



Un message « Delete "???." Sure?» apparaît. ("???" étant le nom du projet.)

Touche F	Action
F1 (No)	Annule la suppression (Delete).
F5 (Yes)	Supprime le projet sélectionné par le curseur.

NOTE
Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées. (à moins, naturellement, d'avoir préalablement procédé à une sauvegarde) Roland Corporation ne peut être tenu pour responsable d'aucune perte de données ou de dommages induits résultant de cet état de fait.

MEMO
Il n'est pas possible de supprimer le projet en cours de sélection.

Sauvegarde d'un projet

Pour sauvegarder le projet en cours d'édition sur le disque dur, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [PROJECT] .
La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.

2. Le curseur positionné dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur [F4] (Save). Vous pouvez aussi sélectionner SAVE et appuyer sur [ENTER].
Un message de confirmation « Save current project?» apparaît.



Touche F	Action
F1 (No)	Annule la sauvegarde.
F5 (Yes)	Lance la sauvegarde du projet.

MEMO
Le temps nécessaire à la sauvegarde est proportionnel à la taille des données.

NOTE
Pendant ce rechargement, le témoin DISK (rouge) est allumé. Ne frappez pas sur les pads et ne soumettez le MV-8000 à aucune vibration pendant ce temps sous peine de dysfonctionnements variés

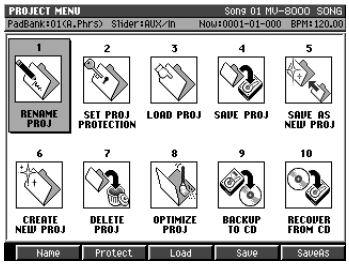
ASTUCE
Vous pouvez aussi sauvegarder le projet en cours par la combinaison [SHIFT] + [SHUTDOWN].

Sauvegarde sous un nom différent

Pour sauvegarder le projet en cours sous un autre nom, procédez comme suit. Cette procédure est pratique si vous voulez réaliser plusieurs arrangements d'un même projet aux fins de comparaisons.

1. Appuyez sur [PROJECT] .

La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.



2. Le curseur positionné dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur [F5] (Save As). Vous pouvez aussi sélectionner SAVE AS NEW et appuyer sur [ENTER].

Le menu local **SAVE AS NEW PROJECT** (p. 293) apparaît.



Saisissez un nom pour le projet à créer. pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous à la p. 9 du manuel de prise en main.

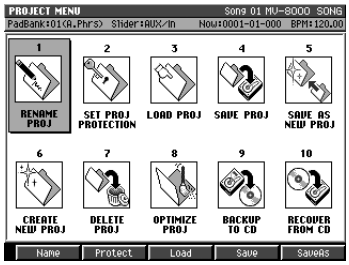
3. Quand le nouveau nom est complet, appuyez sur [F5] (OK).

Création d'un nouveau projet

Pour créer un nouveau projet et en faire le projet en cours, procédez comme suit. Vous pouvez y être amené soit parce que vous avez atteint le nombre maximum de Songs possibles dans un projet (16), soit parce que vous n'avez plus de mémoire disponible.

1. Appuyez sur [PROJECT] .

La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.



2. Le curseur positionné dans la rangée inférieure d'icônes, appuyez sur [F1] (Create). Vous pouvez aussi sélectionner CREATE NEW et appuyer sur [ENTER].

Le menu local **CREATE NEW PROJECT** (p. 294) apparaît.

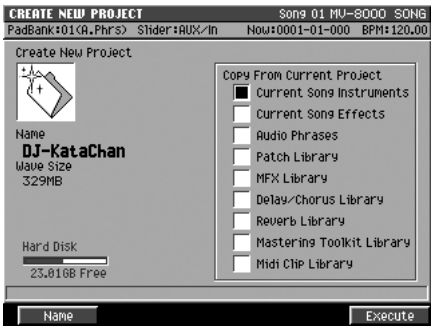
3. Paramétrez les options « Copy From Current Project ».

Vous pouvez choisir de transmettre certains paramétrages du projet en cours dans le nouveau projet. Pour cela, ajoutez une marque de validation ✔ aux types de paramètres ou de données que vous voulez voir conserver.

MEMO
Le temps nécessaire à la sauvegarde est proportionnel à la taille des données.

NOTE
Pendant ce rechargement, le témoin DISK (rouge) est allumé. Ne frappez pas sur les pads et ne soumettez le MV-8000 à aucune vibration pendant ce temps sous peine de dysfonctionnements variés.

Pour le détail de ces paramètres, voir la page **CREATE NEW PROJECT** (p. 294).



4. Quand vos choix sont terminés, appuyez sur F5 (Execute).

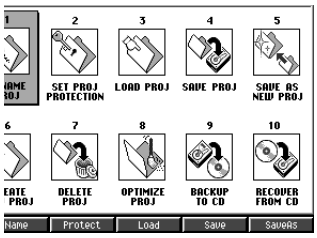
   Un nouveau projet est créé et devient le projet en cours.

Suppression des portions d'échantillons inutilisées (Optimize)

Pour réduire la taille totale des données échantillonnées en supprimant les samples non utilisés dans le Song en cours, ou les portions de samples situées en dehors de la zone de lecture, procédez comme suit.

1. Appuyez sur PROJECT .

   La page **PROJECT MENU** (p. 288) apparaît.



2. Le curseur positionné dans la rangée inférieure d'icônes, appuyez sur F3 (Optimize). Vous pouvez aussi sélectionner OPTIMIZE et appuyer sur ENTER.



Un message de confirmation « All not used samples will be deleted. OK?» apparaît.

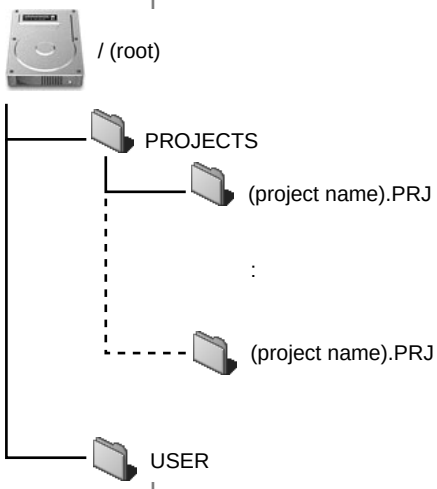
Touche F	Action
F1 (No)	Annule l'optimisation.
F5 (Yes)	Supprime les portions d'échantillons inutilisées.

MEMO
L'optimisation ne s'effectue que sur le projet en cours.

NOTE
Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées. (à moins, naturellement, d'avoir préalablement procédé à une sauvegarde) Roland Corporation ne peut être tenu pour responsable d'aucune perte de données ou de dommages induits résultant de cet état de fait.

Structure des dossiers

Les données sont sauvegardées sur le disque dur du MV-8000 dans une structure hiérarchique précise. Leur classement se fait comme suit.



/ (dossier root)

C'est le volume « racine » du disque dur. Les données y sont réparties dans deux dossiers:

- le dossier PROJECTS
- le dossier USER

PROJECTS (dossier projects)

Les données de projet sont sauvegardées dans ce dossier. Il contient lui-même un dossier par projet.

(nom_du_projet).PRJ

Chaque dossier .PRJ contient les données d'un projet indépendant. Il prend le nom du projet suivi de l'extension « PRJ ».

MEMO

Si vous sauvegardez un projet sur un ordinateur relié au MV-8000 par le bus USB, vous devez bien sauvegarder l'ensemble de ce dossier. Pour plus de détails, voir **Sauvegarde d'un projet du MV-8000 vers l'ordinateur** (p. 143).

USER (dossier utilisateur)

Vous pouvez utiliser ce dossier librement pour échanger des données avec un ordinateur relié au MV-8000. Il peut servir, par exemple, à l'import de fichiers WAV ou autres.

NOTE

Le répertoire « racine » et chaque dossier de projet comportent d'autres dossiers et fichiers que ceux décrits ci-dessus. Ils contiennent des données utilisées par le système du MV-8000 et ne doivent jamais être ni copiés, ni déplacés, ni modifiés, ni supprimés sous peine de dysfonctionnements systèmes graves et de pertes de données. Roland Corporation ne peut en aucune manière garantir le bon fonctionnement du MV-8000 si vous accédez à ces dossiers et fichiers.

Gestion des fichiers (File Utility)

Les commandes du groupe File Utility permettent de gérer les fichiers présents sur le disque dur du MV-8000.

Opérations de base sur les fichiers

Accès à la page File Utility

DISK / USB

1. Appuyez sur [DISK / USB] .

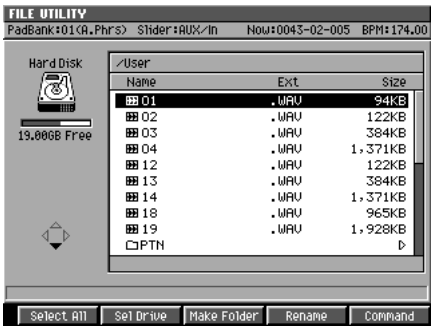
   La page **DISK/USB MENU** (p. 310) apparaît.



F1

2. Appuyez sur [F1] (File Utility), ou utilisez les touches fléchées pour sélectionner l'icône FILE UTILITY et appuyez sur [ENTER].

   La page **FILE UTILITY** (p. 311) apparaît.



Changement de volume

Vous pouvez effectuer vos opérations fichiers sur le disque dur interne, ou sur une disquette, ou encore sur un disque CD-R/RW.

1. Accédez à la page File Utility comme décrit ci-dessus.

F1

2. Appuyez sur [F1] (Select Drive).

   Le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) apparaît.



3. Déplacez le curseur pour sélectionner un volume.

   Utilisez la molette VALUE ou les touches fléchées pour sélectionner le volume (disque dur, CD-R/RW, lecteur de disquette) sur lequel vous voulez effectuer une gestion de fichiers.

F5

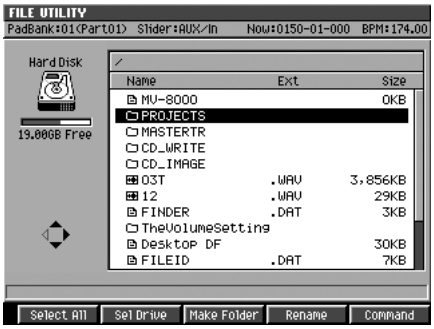
4. Appuyez sur [F5] (Select).

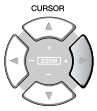
   Le volume en cours de sélection est modifié.

Changement de dossier/répertoire

Le répertoire affiche la liste des fichiers mais aussi des sous-répertoires ou sous-dossiers qu'il contient. Ces sous-dossiers repérés par l'icône 🗀 contiennent aussi eux-mêmes des dossiers ou fichiers que vous pouvez visualiser comme suit.

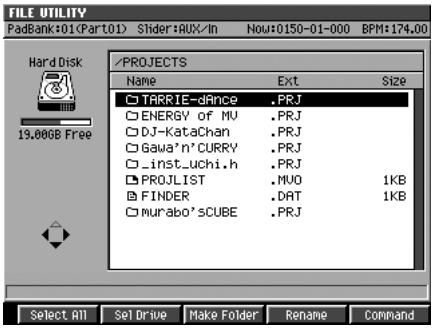
1. Amenez le curseur sur le dossier dont vous voulez visualiser le contenu.



2. Appuyez sur 

(droite).

Le dossier choisi devient « dossier en cours de sélection » et la liste des fichiers et dossiers qu'il contient s'affiche à l'écran. Pour remonter au dossier « parent », appuyez sur la touche fléchée (Cursor) gauche.



ASTUCE

L'icône du curseur se modifie en fonction des possibilités de navigation offertes par la sélection en cours.

Icône curseur	Commentaire
	Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas.
	Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas, mais dans ce cas le curseur se trouve positionné sur un sous-dossier (contrasté) et l'appui sur la flèche droite permettra d'accéder à son contenu.
	Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas, mais dans ce cas vous pouvez appuyer sur la flèche gauche pour remonter d'un niveau dans la hiérarchie (vers le dossier « parent »).

Création d'un dossier

Pour créer un « sous-dossier » dans le dossier en cours de sélection, procédez comme suit. Cette option est très pratique pour regrouper divers fichiers dans un même emplacement aux fins de copie.

1. Sélectionnez le volume dans lequel vous voulez créer un sous-dossier, comme indiqué dans **Changement de volume** (p. 134).
2. Choisissez le dossier dans lequel vous voulez créer un sous-dossier comme indiqué dans **Changement de dossier/répertoire** (p. 135).

   Le nouveau dossier sera créé dans le dossier en cours de sélection.
3. Appuyez sur F4 (Make Folder).

   Le menu local **EDIT NAME** (p. 181) apparaît. Choisissez un nom pour ce dossier (pour plus de détails sur la saisie de texte, voir p. 9).
4. Quand le nom est complet, appuyez sur F5 (OK).

MEMO
Le nom peut comporter jusqu'à 16 caractères.

Changement de nom d'un dossier ou d'un fichier

Pour changer le nom d'un fichier ou d'un dossier du disque, procédez comme suit.

1. Déplacez le curseur sur le dossier ou sur le fichier à renommer.
2. Appuyez sur F3 (Rename).

   Le menu local **EDIT NAME** (p. 181) apparaît. Choisissez un nom pour ce dossier ou ce fichier (pour plus de détails sur la saisie de texte, voir p. 9).
3. Quand le nom est complet, appuyez sur F5 (OK).

MEMO
Le nom peut comporter jusqu'à 16 caractères.

NOTE
Vous ne devez jamais changer le nom d'un des dossiers décrits dans **Structure des dossiers** (p. 133) sauf s'il s'agit d'un dossier que vous décrivez en suivant la procédure **Création d'un nouveau projet** (p. 131). Les autres dossiers sont utilisés par le système du MV-8000 et leur changement de nom pourrait entraîner des dysfonctionnements graves ou la perte de vos données.

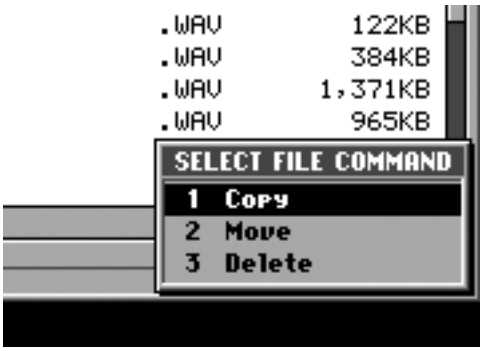
Copie d'un fichier

Pour copier un fichier du disque vers un autre dossier ou volume, procédez comme suit.

1. Amenez le curseur sur le fichier à copier.

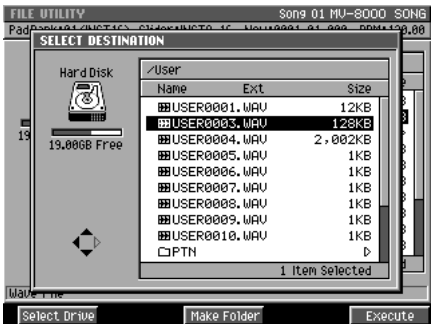
2. Appuyez sur [F5] (Command).

Le menu **SELECT COMMAND** (p. 313) apparaît.



3. Choisissez « Copy » et appuyez sur [F5] (Select).

Le menu local **SELECT DESTINATION FOLDER** (p. 314) apparaît.



4. Choisissez la destination de la copie et appuyez sur [F5] (Execute).

NOTE

Vous ne devez jamais copier d'autre dossier que ceux décrits dans **Structure des dossiers** (p. 133) sauf s'il s'agit d'un dossier créé en suivant la procédure **Création d'un nouveau projet** (p. 131). Les dossiers par défaut sont en effet utilisés par le système du MV-8000 et leur changement de nom pourrait entraîner des dysfonctionnements graves ou la perte de vos données.

ASTUCE

Si vous voulez copier le fichier ou le dossier vers un autre volume à l'étape 4, ou si vous voulez créer un nouveau dossier puis effectuer la copie dedans, commencez par effectuer la procédure ci-après puis revenez à l'étape 4 et poursuivez.

- Pour copier les données vers un volume différent, appuyez sur [F1 (Select Drive)]. Le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) apparaît. Utilisez le curseur pour sélectionner un volume et appuyez sur [F5 (SELECT)].
- Si vous voulez créer un nouveau dossier, appuyez sur [F4 (Make Folder)]. Le menu local **EDIT NAME** (p. 181) apparaît. Choisissez un nom pour ce dossier et appuyez sur [F5 (OK)].

MEMO

La copie de dossiers n'est pas possible.

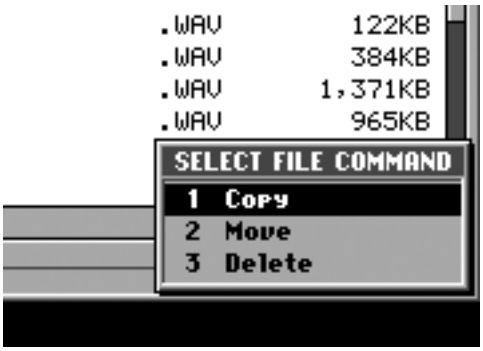
Déplacement d'un fichier (Move)

Pour déplacer un dossier ou un fichier vers un autre dossier ou volume, procédez comme suit.

1. Utilisez le curseur pour sélectionner le fichier à déplacer.

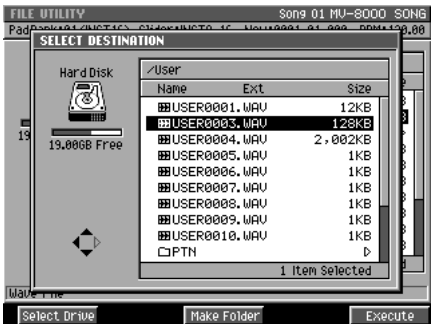
2. Appuyez sur F5 (Command).

Le menu **SELECT COMMAND** (p. 313) apparaît.



3. Choisissez « Move » et appuyez sur F5 (Select).

Le menu local **SELECT DESTINATION FOLDER** (p. 314) apparaît.



4. Choisissez la destination du déplacement et appuyez sur F5 (Execute).

NOTE

Vous ne devez jamais déplacer d'autre dossier que ceux décrits dans **Structure des dossiers** (p. 133). Les dossiers par défaut sont en effet utilisés par le système du MV-8000 et leur déplacement pourrait entraîner des dysfonctionnements graves ou la perte de vos données.

ASTUCE

Si vous voulez déplacer le fichier ou le dossier vers un autre volume à l'étape 4, ou si vous voulez créer un nouveau dossier puis effectuer le déplacement dedans, commencez par effectuer la procédure ci-après puis revenez à l'étape 4 et poursuivez.

- Pour déplacer les données vers un volume différent, appuyez sur [F1 (Select Drive)]. Le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) apparaît. Utilisez le curseur pour sélectionner un volume et appuyez sur [F5 (SELECT)].
- Si vous voulez créer un nouveau dossier, appuyez sur [F4 (Make Folder)]. Le menu local **EDIT NAME** (p. 181) apparaît. Choisissez un nom pour ce dossier et appuyez sur [F5 (OK)].

MEMO

Vous ne pouvez pas déplacer de dossier.

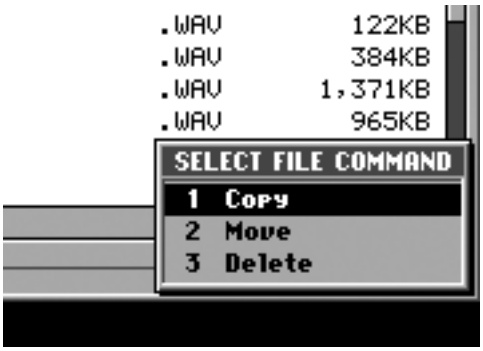
Suppression d'un dossier ou d'un fichier

Pour supprimer un fichier ou un dossier devenu inutile, procédez comme suit.

1. Utilisez le curseur pour sélectionner le fichier ou le dossier à supprimer.

2. Appuyez sur F4 (Command).

   Le menu **SELECT COMMAND** (p. 313) apparaît.



3. Choisissez « Delete » et appuyez sur F5 (Select).

   Un message de confirmation « Selected file will be deleted. Sure?» apparaît.

Touche F	Action
F1 (No)	Annule l'operation.
F3 (Yes)	Supprime le fichier sélectionné.

NOTE
Vous ne devez jamais supprimer d'autre dossier que ceux décrits dans **Structure des dossiers** (p. 133). Les dossiers par défaut sont en effet utilisés par le système du MV-8000 et leur suppression pourrait entraîner des dysfonctionnements graves ou la perte de vos données.

Si le message de confirmation suivant apparaît: « Selected folders contain files. It will be deleted, sure?»

Le dossier que vous avez sélectionné contient des fichiers, qui seront également supprimés avec lui si vous validez l'opération.

Touche F	Action
F1 (No)	Annule l'operation.
F3 (Yes)	Supprime le(s) fichier(s) ou dossier(s) sélectionné(s).

NOTE
Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées. (à moins, naturellement, d'avoir préalablement procédé à une sauvegarde) Roland Corporation ne peut être tenu pour responsable d'aucune perte de données ou de dommages induits résultant de cet état de fait.

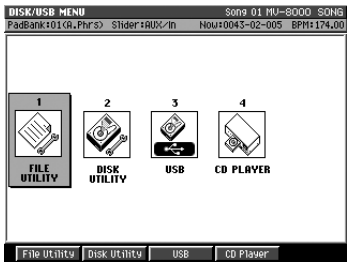
Gestion du disque dur

Cette section est consacrée aux différents réglages et aux opérations que vous pouvez mettre en œuvre sur les volumes attachés au MV-8000.

Pour accéder à la page Disk Utility

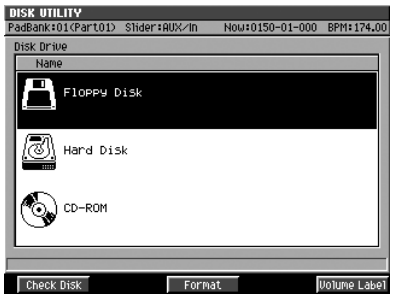
DISK / USB

1. Appuyez sur [DISK / USB] .
   La page **DISK/USB MENU** (p. 310) apparaît.



F2

2. Appuyez sur [F2] (Disk Utility), ou utilisez le curseur pour sélectionner DISK UTILITY puis appuyez sur [ENTER]. la page **DISK UTILITY** (p. 315) apparaît.



Formatage

Cette opération formate un disque et efface toutes les données qu'il contient. En effaçant une disquette ou un disque CD-RW utilisés antérieurement sur d'autres appareils que le MV-8000, vous pouvez les rendre utilisables par ce dernier.

1. Accédez à la page Disk Utility comme indiqué p. 140.
2. Déplacez le curseur sur le volume que vous voulez formater.

F3

3. Appuyez sur [F3] (Format).

   Un message de confirmation « All data on the disk will be lost. Are you sure?» apparaît.

Touche F	Action
F1 (No)	Annule l'opération.
F3 (Yes)	Lance le formatage du volume sélectionné.

Attribution d'un nom

Vous pouvez attribuer un nom (de volume) à chaque disque.

1. Accédez à la page Disk Utility comme indiqué p. 140.
2. Amenez le curseur sur le volume auquel vous voulez attribuer un nom.
   S'il s'agit d'une disquette, insérez-la dans son lecteur.

F3

3. Appuyez sur [F3] (Volume Label).
   Le menu local **EDIT NAME** (p. 181) apparaît.

F5

4. Quand le nom est complet, appuyez sur [F5] (OK).

NOTE

Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées. (à moins, naturellement, d'avoir préalablement procédé à une sauvegarde) Roland Corporation ne peut être tenu pour responsable d'aucune perte de données ou de dommages induits résultant de cet état de fait.

MEMO

Si vous formatez le disque dur, un projet et un Song par défaut seront automatiquement créés à la fin du formatage, puis la page SEQUENCE (p. 186) apparaîtra.

Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous au manuel de prise en main, p. 9.

Utilisation d'autres formats de données

Import de données depuis votre ordinateur via USB

Si votre ordinateur à bus USB est relié par ce bus au MV-8000, vous pouvez échanger des données entre les deux appareils. Les fichiers WAV ou AIFF présents sur l'ordinateur peuvent être ainsi transférés vers le MV-8000 et être utilisés comme instruments ou phrases audio.

Mise en place de la liaison à l'ordinateur

1. Utilisez un câble USB pour relier le MV-8000 à l'ordinateur.
Voir à ce sujet le manuel de prise en main, p. 4.

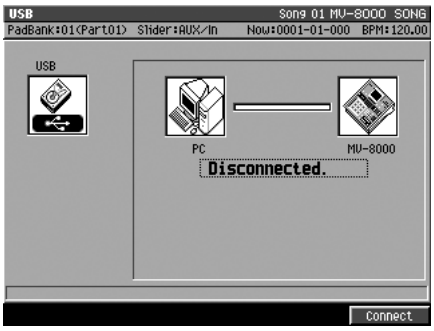
2. Appuyez sur DISK / USB .

La page **DISK/USB MENU** (p. 310) apparaît.



3. Appuyez sur F3 (USB), ou sélectionnez l'icône USB et appuyez sur ENTER.

La page **USB** (p. 317) apparaît.

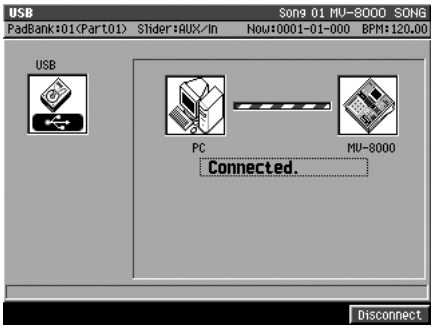


4. Appuyez sur F5 (Connect).

Le message de confirmation « Save current project?» apparaît

Touche F	Action
F1 (No)	Active la connexion USB sans sauvegarder le projet en cours.
F5 (Yes)	Sauvegarde le projet en cours puis active la connexion USB.

La communication entre le MV-8000 et l'ordinateur est activée.



?
Le format WAV est le standard audionumérique PCM deux canaux utilisés par Microsoft Windows.

MEMO
Quand vous reliez le MV-8000 à votre ordinateur par le bus USB, c'est le pilote (driver) standard USB qui sera utilisé.

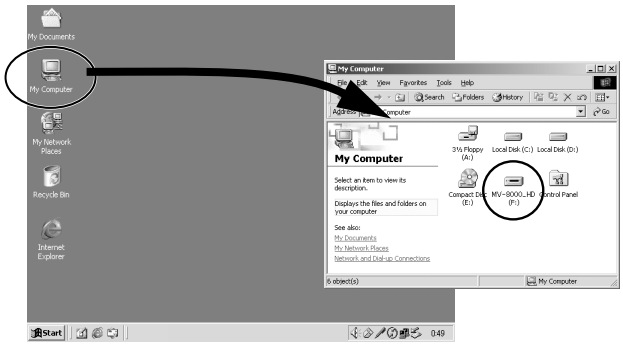
NOTE
Ne débranchez pas le câble USB pendant que la communication est active ou que des données sont en cours de transfert sous peine de créer des problèmes systèmes ou d'endommager vos fichiers.

MEMO
Une fois la communication USB activée, la seule opération possible sur le MV-8000 sera la désactivation de cette connexion par l'appui sur [F5 (Disconnect)].

Copie de fichiers de l’ordinateur vers le MV-8000

Windows Me/2000

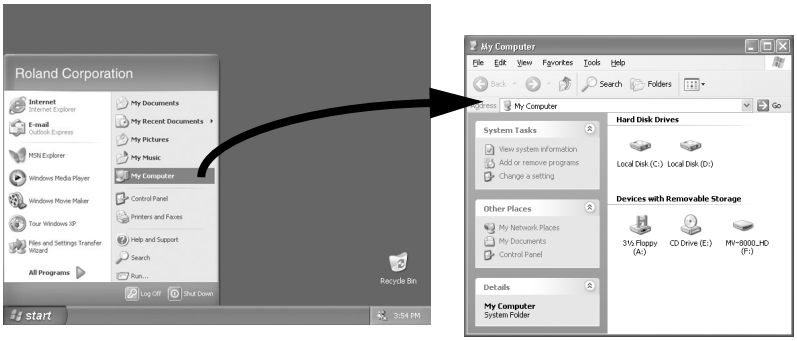
1. Sur le bureau, double-cliquez sur l’icône « Mon ordinateur ».
   Un icône appelé « MV-8000_HD » est présent dans la fenêtre qui s’ouvre.



2. Double-cliquez sur l’icône « MV-8000_HD ».
   Le contenu du disque dur du MV-8000 apparaît.
3. Effectuez un glisser-déposer des fichiers que vous voulez copier vers le dossier approprié du MV-8000.
   Les fichiers sont copiés vers le MV-8000.

Windows XP

1. Dans le menu « démarrer », cliquez sur « Mon ordinateur ».
   Un icône appelé « MV-8000_HD » est présent dans la fenêtre qui s’ouvre.



2. Double-cliquez sur l’icône « MV-8000_HD ».
   Le contenu du disque dur du MV-8000 apparaît.
3. Effectuez un glisser-déposer des fichiers que vous voulez copier vers le dossier approprié du MV-8000.
   Les fichiers sont copiés vers le MV-8000.

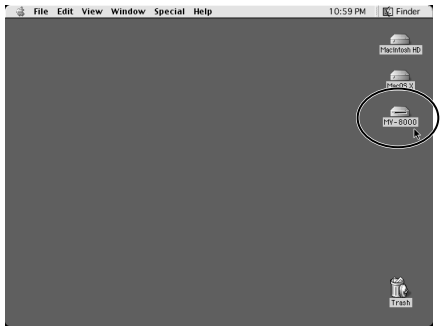
Mac OS 9.0.4 ou ultérieur, Mac OS X

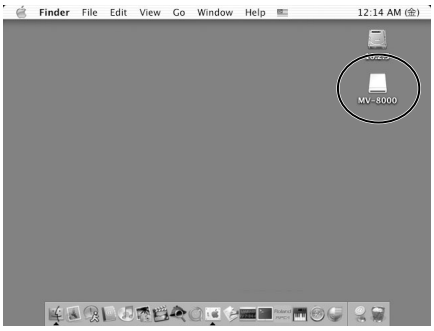
1. Double-cliquez sur l’icône « MV-8000 » présent sur le bureau.
   Le contenu du disque dur du MV-8000 apparaît.

MEMO
Si votre ordinateur peut utiliser des cartes mémoires ou des disques magnéto-optiques, il peut se faire que plusieurs volumes amovibles soient présents à l’écran. Ils sont en général rangés par ordre de connexion à l’ordinateur et par ordre alphabétique. Si le MV-8000 a été branché en dernier, il apparaîtra donc comme dernier de la liste.

MEMO
Quand vous reliez le MV-8000 à votre ordinateur par le bus USB, c’est le pilote (driver) standard USB qui sera utilisé.

ASTUCE
Un dossier USER est proposé par défaut dans le disque dur du MV-8000. Il permet d’échanger à volonté des fichiers entre l’ordinateur et le MV-8000.





2. Effectuez un glisser-déposer des fichiers que vous voulez copier vers le dossier approprié du MV-8000.
   Les fichiers sont copiés vers le MV-8000.

Sauvegarde d'un projet du MV-8000 vers l'ordinateur

1. Branchez le MV-8000 sur l'ordinateur comme indiqué dans **Mise en place de la liaison à l'ordinateur** (p. 141).
   La liaison entre le MV-8000 et l'ordinateur est activée.
2. Visualisez le contenu du disque du MV-8000 comme indiqué dans **Copie de fichiers de l'ordinateur vers le MV-8000** (p. 142).
3. Double-cliquez sur le dossier « PROJECTS ».
   Les dossiers correspondant aux projets sauvegardés par le MV-8000 sont affichés.
4. Effectuez un glisser-déposer de l'ensemble du dossier projet à sauvegarder vers le disque dur de l'ordinateur.
   Les données de projet sont copiées vers l'ordinateur.

Utilisation de l'ordinateur pour supprimer des fichiers sur le MV-8000

1. Branchez le MV-8000 sur l'ordinateur comme indiqué dans **Mise en place de la liaison à l'ordinateur** (p. 141).
   La liaison entre le MV-8000 et l'ordinateur est activée.
2. Visualisez le contenu du disque du MV-8000 comme indiqué dans **Copie de fichiers de l'ordinateur vers le MV-8000** (p. 142).
3. Effectuez un glisser-déposer des fichiers indésirables vers la corbeille.
   Les données sont effacées du disque du MV-8000.

   NOTE
   Vous êtes totalement libre de remplacer ou de supprimer tous les fichiers et dossiers du MV-8000 visibles depuis votre ordinateur. Certains de ces fichiers pouvant servir au fonctionnement du système du MV-8000 lui-même, vous devez faire très attention à ne pas supprimer un fichier vital lors de ces opérations et en particulier aucun de ceux énumérés dans **Structure des dossiers** (p. 133) sous peine de dysfonctionnements systèmes graves.

NOTE
Pour sauvegarder un projet, vous devez copier le dossier « projet ». Roland ne garantit aucun autre mode de copie, en particulier fichier par fichier.

Pour plus de détails sur les données sauvegardées sans le MV-8000, voir **Structure des dossiers** (p. 133).

NOTE
Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées. (à moins, naturellement, d'avoir préalablement procédé à une sauvegarde) Roland Corporation ne peut être tenu pour responsable d'aucune perte de données ou de dommages induits résultant de cet état de fait.

Arrêt de la liaison avec l’ordinateur

1. Au niveau de l’ordinateur.

- Windows Me/2000/XP

  Utilisez l’icône de déconnexion sécurisée présent dans la barre des tâches, à la partie inférieure droite de l’écran, pour suspendre la liaison avec le MV-8000.



- Mac OS 9.0.4 ou ultérieur

  Mettez l’icône du MV-8000 à la corbeille pour suspendre la connexion.



- Mac OS X

  Mettez l’icône du MV-8000 à la corbeille pour suspendre la connexion.



2. Appuyez sur F5 (Disconnect).

La liaison entre le MV-8000 et l’ordinateur est suspendue.

Utilisation de fichiers audio WAV/AIFF

Pour copier des fichiers WAV ou AIFF de votre ordinateur et les utiliser comme données de « sample » dans le MV-8000, procédez comme suit.

1. Appuyez sur IMPORT.

La page IMPORT MENU apparaît.

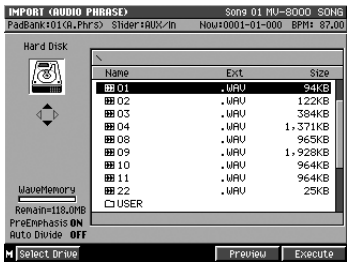
2. Choisissez le type d'import.

Touche F	Type d'import
F1 (Audio Phrase)	Utilisation comme phrase audio
F2 (Patch)	Utilisation comme Patch
F3 (Sample)	Import du fichier audio seulement

La page **IMPORT** (p. 345) apparaît.

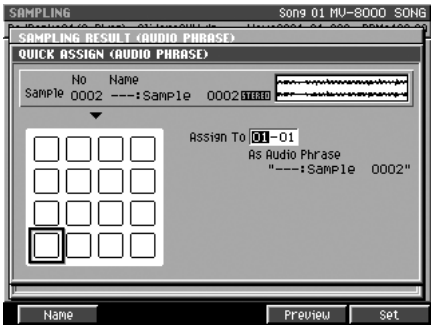
3. Amenez le curseur sur le fichier audio à importer.

La procédure est la même que dans la page **FILE UTILITY** (p. 311). Pour plus de détails voir **Gestion des fichiers (File Utility)** (p. 134).



4. Appuyez sur F5 (Select).

Si vous avez sélectionné [F1 (Audio Phrase)] ou [F2 (Patch)] à l'étape 2, la page **QUICK ASSIGN AUDIO (AUDIO PHRASE)** (p. 341) ou **QUICK ASSIGN (PATCH)** (p. 342) apparaît. Le reste de la procédure est le même que pour l'affectation d'un sample après échantillonnage. Affectez votre sample comme indiqué dans les étapes 10 et ultérieures de **Utilisation d'un échantillon en tant que phrase audio ou patch** (p. 36).



Types de fichiers audio susceptibles d'être importés

Le MV-8000 peut importer des fichiers WAV et AIFF présentant les caractéristiques suivantes.

	Caractéristiques
Format	Format linéaire (PCM)
Canaux	Mono(1 canal) ou Stéréo (2 canaux)
Fréquence d'échant.	Pas de limitation
Résolution	8, 16, 24, ou 32 bits

NOTE
L'utilisation non autorisée, la vente, la location, la diffusion ou la radiodiffusion etc. de données dont le copyright est détenu par une tierce personne est strictement interdite par la loi.

MEMO
Les fichiers WAV correspondent au format PCM audio 2 canaux utilisé par Microsoft Windows.

MEMO
Si vous avez sélectionné [F3 (Sample)] à l'étape 2, le fichier audio sera sauvegardé en tant que «sample » à la fin de l'étape 4.

Utilisation de données d'autres appareils

Le MV-8000 peut utiliser des données d'échantillons des appareils de la série S-700 Roland, Akai MPC2000/MPC2000XL et de séquence SMF (Standard MIDI File) Format 0.

Import d'échantillons Roland S-700 series ou Akai MPC2000 (XL)

Pour importer des échantillons de la série S-700 Roland ou Akai MPC2000 (XL) et les sauvegarder en tant que données de sample pour le MV-8000, procédez comme suit. Vous pourrez utiliser ces samples pour créer des phrases audio ou construire des patches.

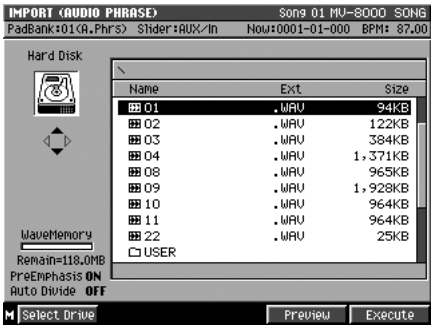
1. Appuyez sur IMPORT.

La page IMPORT MENU apparaît.

2. Sélectionnez le type d'import.

Touche F	Type d'import
F1 (Audio Phrase)	Utilisation comme phrase audio
F2 (Patch)	Utilisation comme patch
F3 (Sample)	Import du fichier audio seulement

La page **IMPORT** (p. 345) apparaît.



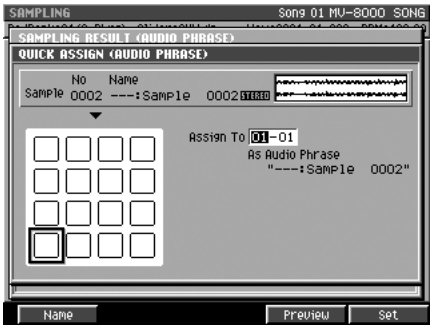
La procédure est la même que dans la page **FILE UTILITY** (p. 311). Pour plus de détails voir **Gestion des fichiers (File Utility)** (p. 134).

3. Amenez le curseur sur le fichier de données audio à importer.

4. Appuyez sur F5 (Select).

Les données importées sont converties en sample MV-8000. Si vous avez sélectionné [F1 (Audio Phrase)] ou [F2 (Patch)] à l'étape 2, la page **QUICK ASSIGN AUDIO (AUDIO PHRASE)** (p. 341) ou **QUICK ASSIGN (PATCH)** (p. 342) apparaît.

Le reste de la procédure est le même que pour l'affectation d'un sample après échantillonnage. Affectez votre sample comme indiqué dans les étapes 10 et ultérieures de **Utilisation d'un échantillon en tant que phrase audio ou patch** (p. 36).



Par « S-700 series » nous entendons les sampleurs Roland S-750/770 et S-760.

Le MPC2000 (XL) Akai est un produit fabriqué par Akai Professional M.I. Corporation. Comme les données d'échantillon MPC2000 (XL) (.SND file) sont compatibles, vous pouvez utiliser des fichiers d'échantillons existants.

MEMO
Si vous utilisez [F2 (Patch)] pour créer un patch, vous pouvez charger le patch S-700 series pour créer un patch MV-8000 en une seule étape. Pour plus de détails, voir p. 147 **Import de données de patches Roland S-700 Series**.

MEMO
Si vous utilisez [F3 (Sample)] à l'étape 2, les données musicales spécifiées seront converties en sample à l'exécution de l'étape 4. Si cette conversion se fait avec succès, un message de confirmation « Completed » apparaît et vous retournez à la page IMPORT.

Import de données de patches Roland S-700 series

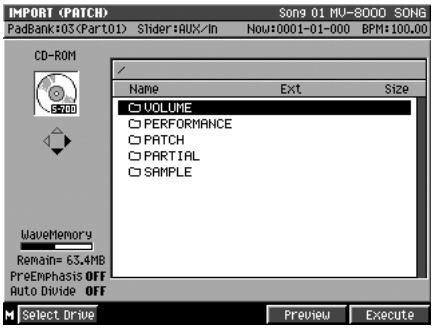
Pour importer des données de patch Roland S-700 et recréer une structure de patch identique sur le MV-8000, procédez comme suit. Vous pouvez ainsi créer un patch sans avoir à affecter un à un les samples aux pads.

1. Appuyez sur IMPORT .

La page IMPORT MENU apparaît.

2. Appuyez sur F2 (Patch).

La page **IMPORT** (p. 345) apparaît.



La procédure est la même que dans la page **FILE UTILITY** (p. 311). Pour plus de détails voir **Gestion des fichiers (File Utility)** (p. 134).

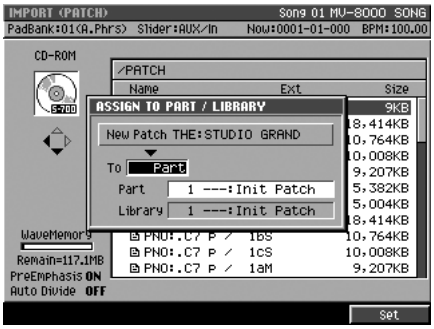
3. Amenez le curseur sur le dossier PATCH et appuyez sur CURSOR (droite).

Le contenu du dossier PATCH s'affiche à l'écran.

4. Amenez le curseur sur les données de patch S-700 series à importer.

5. Appuyez sur F5 (Select).

Le menu local **ASSIGN TO PART / LIBRARY** (p. 350) apparaît.



6. Réglez le paramétrage.

Utilisez le paramètre To pour définir si les données importées seront sauvegardées en tant que Patch ou en tant que données de bibliothèque (Library).

7. Appuyez sur F5 (Set).

Le patch ou l'élément de mémoire Library sont créés.

MEMO
Un CD-ROM d'échantillons S-700 series présente les dossiers suivants: VOLUME, PERFORMANCE, PATCH, PARTIAL et SAMPLE.

MEMO
Pour plus de détails sur l'utilisation du paramètre To et des autres, voir le menu local **ASSIGN TO PART / LIBRARY** (p. 350).

Conversion d'un fichier SMF en Song

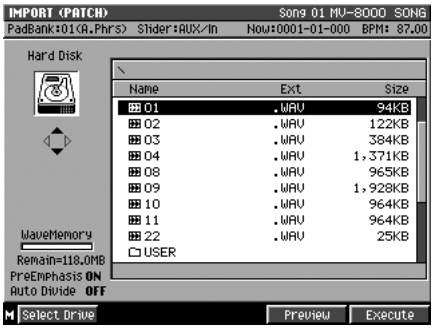
Vous pouvez convertir directement un fichier de séquence SMF (Standard MIDI File) Format 0 en Song MV-8000.

1. Appuyez sur IMPORT .

La page IMPORT MENU apparaît.

2. Appuyez sur F4 (Song).

La page **IMPORT** (p. 345) apparaît.



3. Amenez le curseur sur le fichier SMF à importer.

La procédure est la même que dans la page **FILE UTILITY** (p. 311). Pour plus de détails voir **Gestion des fichiers (File Utility)** (p. 134).

4. Appuyez sur F5 (Select).

Les données SMF sont converties en Song MV-8000. Si cette conversion se fait avec succès, un message de confirmation « Completed » apparaît et vous retournez à la page **IMPORT** (p. 345).

MEMO

Le format 0 (dans lequel toutes les données de séquence sont présentes sur une seule piste) est le seul type que le MV-8000 puisse importer.

Utilisation des données MV-8000 sur d'autres appareils

Utilisation d'un sample ou d'une phrase audio par votre ordinateur

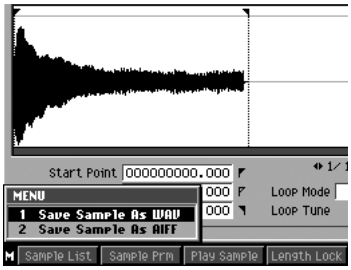
Les samples ou phrases audio sauvegardés sur le MV-8000 peuvent être convertis en fichiers Wave (WAV) classiquement utilisés par Microsoft Windows ou en fichier AIFF utilisés sous Apple Mac OS.

Sélection des échantillons à convertir

1. Comme indiqué dans la page **Accès à la page Sample Edit** (p. 56), rappelez en mémoire vive les données de patch et de partiels que vous voulez convertir.

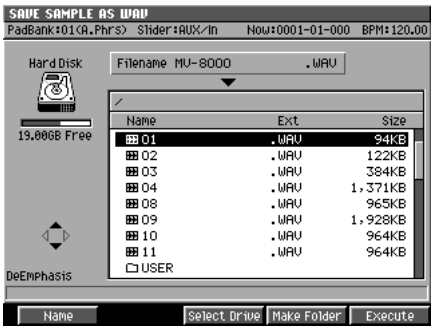
2. Appuyez sur MENU.

   Le menu apparaît.



3. Choisissez « Save Sample As WAV » ou « Save Sample As AIFF » selon le cas.

   La page **SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF** (p. 267) apparaît.



4. Sélectionnez le dossier dans lequel vous voulez sauvegarder vos données converties.

   La procédure est la même que dans la page **FILE UTILITY** (p. 311). Pour plus de détails voir **Gestion des fichiers (File Utility)** (p. 134).

5. Appuyez sur F5 (Save).

   L'échantillon est sauvegardé dans le dossier sélectionné en tant que fichier WAV ou AIFF.

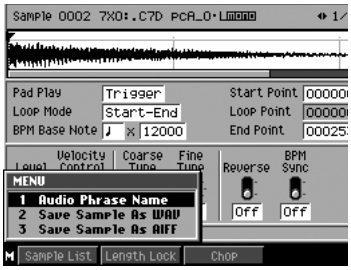
MEMO
Le nom du fichier sauvegardé sera automatiquement constitué des 12 premiers caractères du nom du partiel suivi d'une extension .WAV ou .AIF selon le type du fichier.

Sélection de la phrase audio à convertir

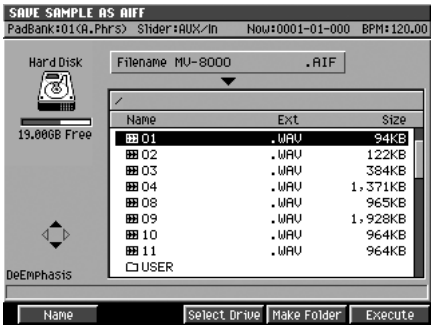
1. Comme indiqué dans la page **Accès à la page Audio Phrase Edit** (p. 60), rappelez en mémoire vive les données de phrase audio que vous voulez convertir.

2. Appuyez sur MENU.

Le menu apparaît.



3. Choisissez « Save Sample As WAV » ou « Save Sample As AIFF » selon le cas.



La page **SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF** (p. 267) apparaît.

4. Sélectionnez le dossier dans lequel vous voulez sauvegarder vos données converties.

La procédure est la même que dans la page **FILE UTILITY** (p. 311). Pour plus de détails voir **Gestion des fichiers (File Utility)** (p. 134).

5. Appuyez sur F5 (Save).

La phrase audio est sauvegardée dans le dossier sélectionné en tant que fichier WAV ou AIFF.

MEMO

Le nom du fichier sauvegardé sera automatiquement constitué des 12 premiers caractères du nom du partiel suivi d’une extension .WAV ou .AIF selon le type du fichier.

Utilisation du MV-8000 avec d'autres unités MIDI ou V-LINK

Le MV-8000 est équipé d'une prise MIDI IN et de deux prises MIDI OUT.

Vous pouvez brancher un contrôleur MIDI (de type clavier, guitare, pads, batterie etc.) en MIDI IN et enregistrer votre exécution sur le MV-8000 (séquence). Vous pouvez aussi brancher des générateurs de son sur les prises MIDI OUT et contrôler 16 canaux MIDI pour chacun d'eux (32 au total).

Le mode V-LINK permet pour sa part de contrôler des appareils compatibles V-LINK et branchés en MIDI OUT afin de contrôler des séquences vidéo en temps réel.

MEMO

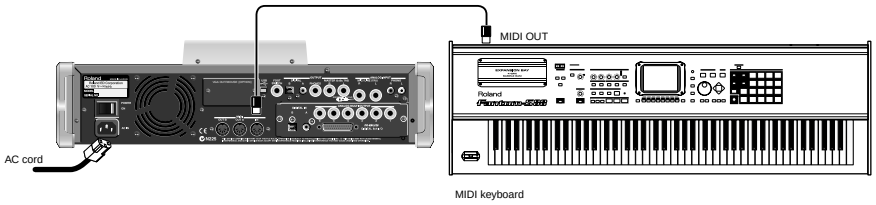
En reliant le connecteur R-BUS fourni par le MV8-OP1 (vendu séparément) au DIF-AT24 (vendu séparément), vous pouvez disposer de 16 canaux MIDI OUT supplémentaires.

Utilisation d'unités MIDI

Enregistrement de votre interprétation depuis un clavier MIDI

Pour enregistrer sous forme de séquence sur le MV-8000 ce que vous jouez sur un clavier relié à sa prise MIDI IN, procédez comme suit.

1. Branchez votre clavier MIDI sur la prise MIDI IN du MV-8000 comme indiqué en page 4 du manuel de prise en main.



2. Lancez l'enregistrement de la séquence comme indiqué dans **Procédure de base en enregistrement temps réel** (p. 71).

Votre exécution s'enregistre sur le séquenceur.

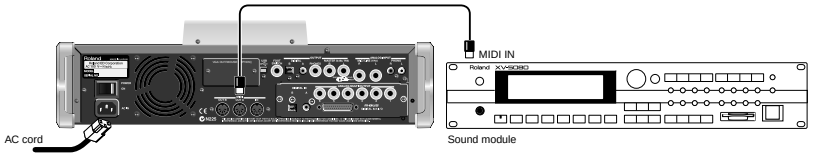
MEMO

Le MV-8000 reçoit les données d'exécution en MIDI IN en mode « omni », c'est-à-dire sans faire de distinction entre les canaux MIDI.

Pilotage d'un générateur de son externe

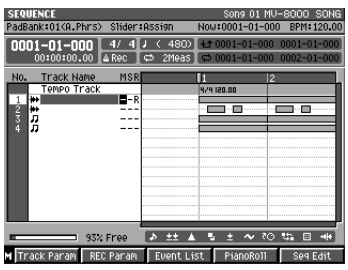
Les données d'exécution enregistrées par le séquenceur du MV-8000 peuvent être renvoyées à un générateur de son MIDI branché sur la prise MIDI OUT.

1. Reliez la prise MIDI OUT du MV-8000 à la prise MIDI IN de votre générateur de son comme indiqué en page 4 du manuel de prise en main.



2. Appuyez sur SEQUENCE .

La page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.



3. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la piste MIDI sur laquelle les données à transmettre ont été enregistrées.

Cette piste devient la piste « en cours » de sélection (current).

4. Appuyez sur F1 (Track Param).

   Le menu local **TRACK PARAMETER (MIDI)** (p. 189) apparaît.



5. Réglez le paramétrage de sortie MIDI (Output Assign).

   Sélectionnez le connecteur MIDI et le canal à partir desquels vous voulez que la séquence soit transmise.

Valeur	Destination de sortie	Canal
A1	MIDI OUT A	1
:		:
A16		16
B1	MIDI OUT B	1
:		:
B16		6
R1	R-BUS (avec MV8-OP1 et DIF-AT24)	1
:		:
R16		16

MEMO

Pour pouvoir adresser les données MIDI au R-BUS, vous devez disposer des MV8-OP1 (vendu séparément) et DIF-AT24 (vendu séparément). Reportez-vous également aux manuels du MV8-OP1 et du DIF-AT24.

Utilisation des curseurs pour contrôler un générateur de sons externe

Vous pouvez utiliser les curseurs asignables du MV-8000 pour adresser des messages Control Change à une unité MIDI externe.

1. Appuyez sur ASSIGNABLE SLIDER .

   Le témoin [ASSIGNABLE SLIDER] s'allume en orange, indiquant que les curseurs 1 à 8 sont en mode d'affectation (Assignable Slider mode).

MEMO

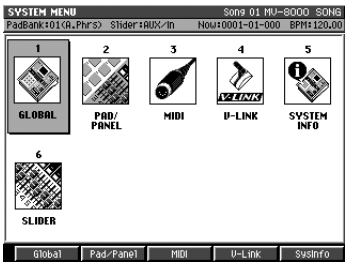
Si [ASSIGNABLE SLIDER] est allumé en orange, les curseurs transmettront leurs messages Control Change quelle que soit la page d'écran affichée.

2. Déplacez les curseurs 1 à 8 pour envoyer vos messages Control Change par la prise MIDI OUT. Chacun d'eux est affecté à un type de message correspondant par défaut au tableau ci-dessous.

Curseur	Control change	
	Numéro	Message
1	7	Volume
2	10	Panoramique
3	91	Départ réverb
4	93	Départ chorus
5	74	Freq. de coupure
6	71	Résonance
7	73	Temps d'attaque
8	72	Temps d'atténuation

Choix des messages Control Change transmis

Pour affecter aux curseurs d'autres messages Control Change que ceux proposés par défaut, procédez comme suit.

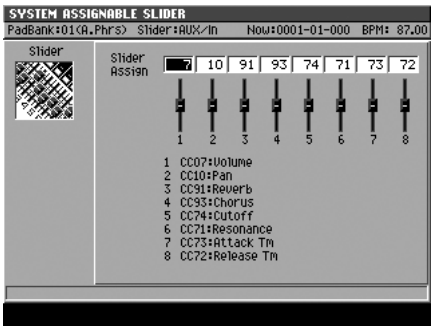


1. Appuyez sur SYSTEM .

   La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.

2. Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes inférieure, appuyez sur F1 (Slider). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône SLIDER et appuyer sur ENTER.

   La page **ASSIGNABLE SLIDER** (p. 309) apparaît.



3. Modifiez la valeur des paramètres « Slider Assign ».

   Pour chaque curseur vous pouvez affecter un numéro de contrôle de votre choix qui sera transmis en fonction de la manière dont vous le déplacerez.

MEMO
Le tableau des affectations de contrôle situé dans la partie inférieure de l'écran se modifie en fonction des numéros de contrôle que vous affectez.

Utilisation des messages MMC pour piloter à distance le séquenceur du MV-8000

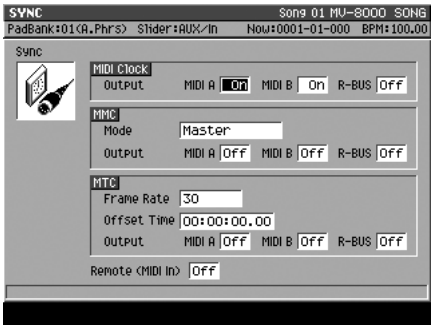
Vous pouvez contrôler le séquenceur du MV-8000 en lui adressant des messages MMC (MIDI Machine Control) depuis une unité MIDI externe.

1. Appuyez sur SETUP .

   La page **SETUP MENU** (p. 237) apparaît.

2. Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur F2 (Sync). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône SYNC et appuyer sur ENTER.

   La page **SYNC** (p. 239) apparaît.



3. Réglez le Mode MMC sur Slave (MIDI) ou Slave (R-BUS).

   Si vous voulez que le MV-8000 reçoive les commandes MMC en MIDI IN, choisissez Slave (MIDI). Si vous préférez qu'il les reçoive en R-BUS choisissez Slave (R-BUS).

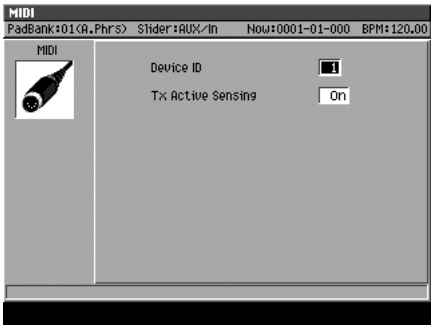
Quand le MV-8000 reçoit des messages MMC son séquenceur agit en conséquence.

Si le séquenceur ne répond pas aux commandes MMC

Les commandes MMC faisant partie du système exclusif, le MV-8000 n'y répondra que si les Device ID correspondent. Utilisez la procédure ci-après pour le paramétrer.

4. Appuyez sur [SYSTEM] .
   La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.

5. Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur [F3] (MIDI). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône MIDI et appuyer sur [ENTER].
   La page **MIDI** (p. 304) apparaît.



6. Choisissez le Device ID.
   Faites-le correspondre au Device ID des messages MMC adressés au MV-8000.

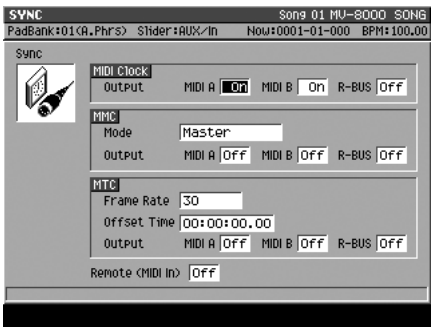
MEMO
Si les messages entrants ont un device ID "7F" (Broadcast), ils seront reçus quel que soit le Device ID de l'appareil.

Transmission MMC vers un séquenceur externe

Le MV-8000 peut adresser des messages MMC (MIDI Machine Control) à une unité MIDI externe pour la télécommander.

1. Appuyez sur [SETUP].
   La page **SETUP MENU** (p. 237) apparaît.

2. Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur [F2] (Sync/MIDI). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône SYNC/MIDI et appuyer [ENTER].
   La page **SYNC** (p. 239) apparaît.



3. Réglez le Mode MMC sur Master.
   Le MV-8000 est maître pour cette télécommande.

4. Mettez MMC Output sur On pour le connecteur choisi pour l'émission.
   Les messages MMC seront transmis par le connecteur MIDI ou R-Bus choisi.

Synchronisation du MV-8000 avec un séquenceur externe

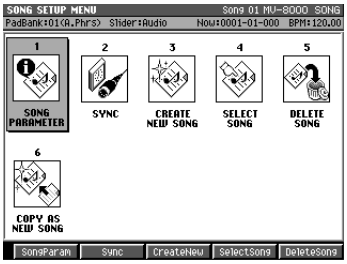
Vous pouvez relier le MV-8000 à un séquenceur ou à un enregistreur direct-to-disc et les faire jouer de manière synchronisée.

Synchronisation avec une unité externe

Pour permettre à un séquenceur externe ou à un enregistreur direct-to-disc d'être synchronisé avec les messages MIDI Clock ou MTC (MIDI Time Code) transmis par le MV-8000, procédez comme suit.

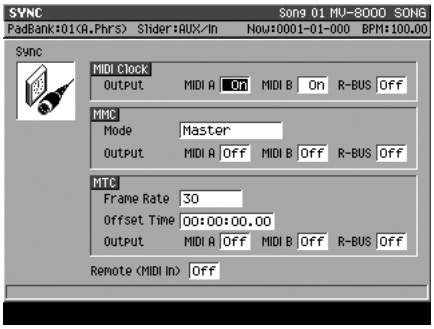
1. Appuyez sur SETUP.

La page **SETUP MENU** (p. 237) apparaît.



2. Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur F2 (Sync/MIDI). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône SYNC/MIDI et appuyer sur ENTER.

La page **SYNC** (p. 239) apparaît.



3. Choisissez le signal de synchronisation utilisé.

Choisissez selon le cas MIDI Clock ou MTC.

4. Paramétrez votre unité externe (esclave) reliée au MV-8000 en fonction de ce choix.

Reportez-vous pour cela au mode d'emploi de l'appareil concerné.

Signal de synchronisation	Paramétrage MV-8000	Paramétrage unité externe
MIDI Clock	Output sur "On" pour le connecteur transmettant le MIDI Clock.	Mettre en réception de MIDI Clock (esclave).
MTC	Output sur "On" pour le connecteur MIDI ou R-BUS transmettant le MTC. MEMO La synchronisation MTC est impossible si les deux unités n'ont pas le même débit de frames. Sur le MV-8000, ce choix dépend du paramètre Frame Rate.	Effectuez les paramétrages permettant de placer l'appareil en réception de MTC (esclave).

5. Appuyez sur le bouton PLAY du MV-8000.

L'affichage temporel (mesures, temps, tick) de l'unité externe reliée au MV-800 doit se synchroniser sur celui du MV-8000 et les deux unités doivent assurer la lecture en synchronisation.

MEMO

Le MV-8000 ne peut pas être synchronisé lui-même sur un signal externe: il ne peut pas fonctionner en « esclave ».

ASTUCE

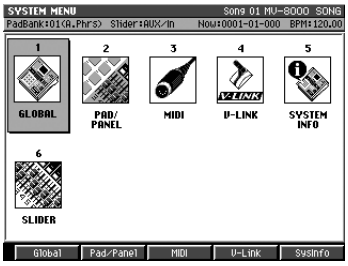
Quand on travaille en synchronisation, il est pratique d'utiliser en même temps les capacités de télécommande MMC sur les fonctions de transport.

Vérification du statut de la connexion MIDI

Le MV-8000 peut transmettre des messages « Active Sensing » à intervalles réguliers permettant de vérifier la validité de la connexion MIDI. Si le câble est débranché ou rompu, l'appareil récepteur programmé pour les attendre détectera le problème et engagera des routines standards destinées, par exemple, à résoudre les cas de notes « bloquées ».

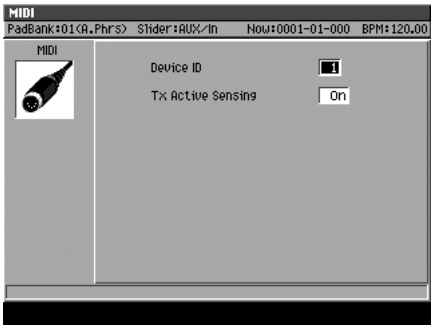
1. Appuyez sur [SYSTEM] .

La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.



2. Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur [F3] (MIDI). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône MIDI et appuyer sur [ENTER].

La page **MIDI** (p. 304) apparaît.



3. Choisissez l'état du paramètre Tx Active Sensing.

S'il est sur ON, le MV-8000 émettra les messages Active Sensing.

MEMO

Si vous basculez le paramètre Tx Active Sensing de On à Off pendant qu'une unité MIDI est reliée au MV-8000, celle-ci peut afficher un message d'erreur indiquant que la réception a été interrompue. Ce fonctionnement est normal et ne révèle aucun problème spécifique.

MEMO

Le MV-8000 peut également surveiller l'état de la connexion par la vérification de la réception de messages Active Sensing émis par une unité externe. En cas d'interruption de ce flux de messages, il affichera « MIDI Offline ».

Utilisation d'unités V-LINK

Qu'est-ce que le V-LINK ?

Le V-LINK (V-LINK) est une fonction permettant de créer des performances alliant la musique et la vidéo. En associant une unité vidéo compatible V-LINK au MV-8000, vous faire en sorte que votre musique soit associée à une grande variété d'effets vidéo.

Par exemple ...

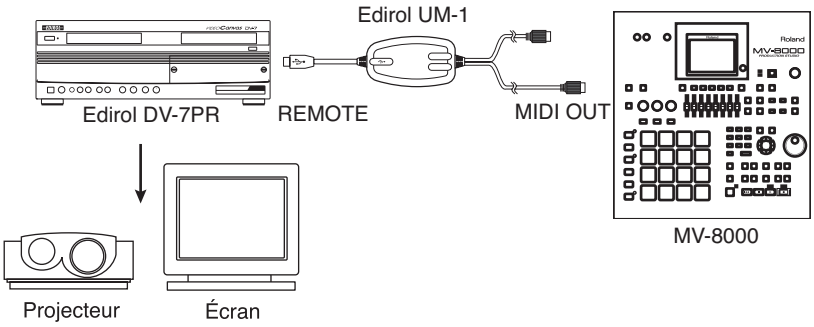
En utilisant le MV-8000 avec un DV-7PR Edirol, vous pouvez:

- Utiliser le MV-8000 pour modifier des paramétrages d'exécution du DV-7PR.
- Utiliser le séquenceur du MV-8000 pour créer des performances musicales et vidéo synchronisées.
- Utiliser les pads du MV-8000 pour provoquer des changements d'images (clips/palettes) sur le DV-7PR.
- Utiliser les curseurs du MV-8000 pour contrôler la luminosité ou la couleur des images.

MEMO
Pour pouvoir utiliser le MV-8000 avec le DV-7PR Edirol via V-LINK, vous devez vous procurer un boîtier de connexion UM-1/-1S/-1SX Edirol (vendu séparément).

Exemples de connexions

Reliez le connecteur MIDI OUT du MV-8000 via un UM-1 Edirol (ou équivalent) au connecteur REMOTE du DV-7PR Edirol.



MEMO
Avant d'effectuer vos connexions vous devez réduire le volume de tous vos appareils au minimum et les mettre hors-tension pour éviter d'endommager vos haut-parleurs ou votre matériel.

Activation/désactivation du V-LINK

1. Appuyez sur [V-LINK] .

[V-LINK] s'allume en bleu et la fonction V-LINK est activée (la liaison est disponible). Vous pouvez alors utiliser par exemple les pads du MV-8000 pour contrôler des images en synchronisation avec le déroulement de votre morceau sur le MV-8000.

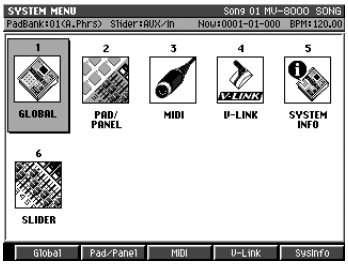
2. Appuyez à nouveau sur [V-LINK] .

[V-LINK] s'éteint et la fonction V-LINK est désactivée (mode de fonctionnement normal).

Paramétrage du V-LINK

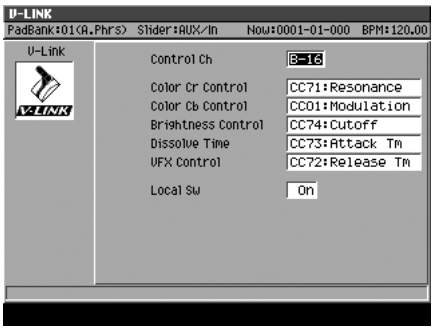
1. Appuyez sur [SYSTEM] .

La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.



2. Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur [F4] (V-Link). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône V-LINK et appuyer sur [ENTER].

La page **V-LINK** (p. 305) apparaît.



3. Choisissez le canal de transmission MIDI et les autres paramètres en fonction de vos besoins.

Pour plus de détails sur le fonctionnement de ces paramètres, reportez-vous à la page **V-LINK** (p. 305).

Tableau récapitulatif V-LINK

Quand la liaison V-LINK est activée vous disposez des fonctions ci-après.

Fonction V-LINK	Curseur utilisé	Message MIDI transmis
Color (Cr) Control (Color-difference signal)	Slider 1	CC 71 (Resonance)
Color (Cb) Control (Color-difference signal)	Slider 2	CC 01 (Modulation)
Brighness Control	Slider 3	CC 74 (Cutoff)
Dissolve Time (Amount time the video clips overlap)	Slider 4	CC 73 (Attack time)
VFX Control (Visual effects)	Slider 5	CC 72 (Release time)

MEMO
Le MV-8000 n'est pas compatible avec le mode Dual Stream du DV-7PR Edirol.

Vous pouvez modifier les messages MIDI transmis. Reportez-vous à la page **V-LINK** (p. 305).

MEMO
Reportez-vous également au mode d'emploi de l'unité V-LINK que vous utilisez.

Utilisation de la carte MV8-OP1 pour le branchement d'unités externes

Vous pouvez installer une carte d'extension d'E/S audio MV8-OP1 (vendue séparément) dans une baie de la face arrière du MV-8000. La MV8-OP1 permet d'ajouter des entrées numériques au MV-8000 et permet également aux bus audio internes de pouvoir ressortir par le R-BUS.

MEMO
La MV8-OP1 (vendue séparément) doit être installée pour que vous ayez accès aux fonctions décrites dans ce chapitre.

Quand la carte MV8-OP1 est installée

L'installation de la carte MV8-OP1 ajoute les fonctionnalités ci-après:

- Possibilité d'enregistrer une unité audionumérique (lecteur CD, MD, DAT) par branchement direct numérique sans perte de qualité.
- Possibilité de recevoir des sources audio quelle que soit leur fréquence d'échantillonnage.
- Possibilité de brancher des unités dotées d'un connecteur R-BUS comme les VS-2480CD ou XV-5080 ROLAND en E/S audionumériques via R-BUS (2 canaux en entrée, 8 canaux en sortie).
- Possibilité de récupérer les signaux audio individuels du bus multi interne du MV-8000. Cette solution est intéressante si vous utilisez le MV-8000 sur une console externe (les sorties analogiques, numériques et R-BUS restent disponibles).
- Par l'ajout d'une carte additionnelle DIF-AT24 (vendue séparément), accès à une sortie MIDI OUT supplémentaire (16 canaux).

MEMO
La MV8-OP1 comportant un convertisseur de fréquences, vous n'êtes pas limité par celles-ci en entrée. Tous les signaux peuvent être convertis en 44,1 kHz.

Ce que vous ne pouvez pas faire

- Utiliser simultanément les entrées DIGITAL IN A (coaxial) et B (optique).
- Utiliser simultanément les entrées DIGITAL IN, ANALOG INPUT, et R-BUS.
- Recevoir des signaux audio autres que PCM deux canaux (DTS ou Dolby Surround par exemple) sur l'entrée DIGITAL IN.
- Utiliser le R-BUS pour recevoir huit canaux audionumériques (seuls les canaux 1 et 2 du R-BUS sont accessibles).
- Échantillonner la source à sa fréquence d'échantillonnage originale (si elle est différente de 44,1 kHz). Tous les signaux sont convertis en 44,1 kHz.
- Recevoir des données MIDI par l'intermédiaire du MIDI IN de la carte DIF-A24 (vendue séparément).

NOTE
Ne reliez en aucun cas le connecteur R-BUS à un connecteur RMDB, SCSI, RS-232C ou parallèle sous peine de dysfonctionnements graves.

NOTE
N'effectuez pas vos branchements et débranchements R-BUS quand l'appareil est sous tension sous peine de dysfonctionnements.

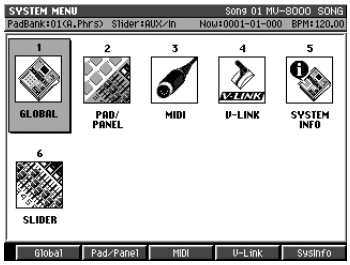
Capture de signal audio par connexion numérique (coaxiale/optique)

Le MV-8000 dispose des deux types de connexions numériques en entrée: coaxiale et optique. Vous pouvez choisir l'une ou l'autre mais ne pouvez pas les utiliser simultanément.

1. Reliez votre unité audionumérique au MV-8000 en suivant les recommandations de la page 4 du manuel de prise en main.

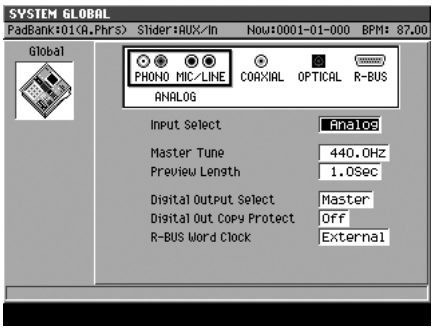
2. Appuyez sur **SYSTEM** .

   La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.



3. Le curseur étant positionné dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur **F1** (Global). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône GLOBAL et appuyer sur **ENTER** .

   La page **GLOBAL** (p. 300) apparaît.



4. Réglez le paramètre Input select sur Coaxial ou Optical selon vos besoins.

   Choisissez « Coaxial » si vous voulez brancher votre source sur le connecteur coaxial, et « Optical » si vous voulez la brancher sur le connecteur optique. Le changement de sélection provoque la modification de l'affichage dans le cadre GLOBAL.

Transfert de données audionumériques par R-BUS

Si le MV-8000 est relié à une unité disposant d'un connecteur R-BUS, vous pourrez exploiter deux canaux d'entrée et huit canaux de sortie audionumériques.

Précautions concernant le branchement d'une unité R-BUS

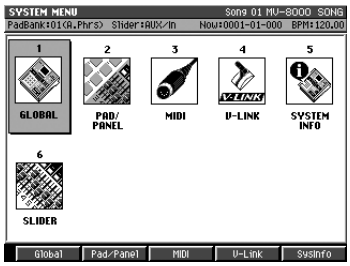
- Le connecteur R-BUS ne peut recevoir qu'un branchement d'unité R-BUS, à l'exclusion de tout branchement SCSI, RS-232C ou interface parallèle dont la similitude des connecteurs pourrait induire en erreur.
- Utilisez un câble R-BUS (RBC-1 ou RBC-3, vendus séparément) pour effectuer vos branchements sur le connecteur R-BUS.
- Avant tout branchement/débranchement R-BUS veillez à mettre hors tension aussi bien le MV-8000 que l'unité R-BUS à relier. Un branchement « à chaud » risquerait de provoquer des dysfonctionnements systèmes.
- R-BUS répond aux mêmes spécifications que les liaisons « RMDB2 » et « RMDB II ». Vous pouvez donc brancher sans problème dessus des appareils ou connecteurs identifiés « RMDB2 » ou « RMDB II ».
- R-BUS n'est, par contre, pas compatible « RMDB ».
- Les câbles RBC-5 (câbles R-BUS de 5 m: discontinués) ne peuvent pas être utilisés avec le MV-8000. Utilisez uniquement les modèles RBC-1 (câble R-BUS de 1 m) ou RBC-3 (câble R-BUS de 3 m).

Entrée de données audionumériques dans le R-BUS

1. Reliez le MV-8000 à votre unité audio numérique en observant les précautions décrites dans la page 4 du manuel de prise en main.

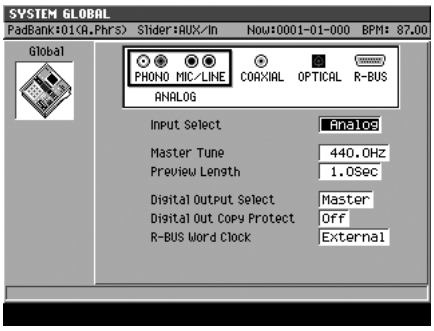
2. Appuyez sur **SYSTEM** .

La page **SYSTEM MENU** (p. 229) apparaît.



3. Le curseur étant positionné dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur **F1** (Global). Vous pouvez aussi sélectionner directement l'icône GLOBAL et appuyer sur **ENTER** .

La page **GLOBAL** (p. 300) apparaît.



4. Réglez la sélection d'entrée (input) sur « R-BUS ».

Vous pouvez désormais recevoir votre signal audio via les canaux 1 et 2 du R-BUS. Le changement de sélection provoque la modification de l'affichage dans le cadre GLOBAL.

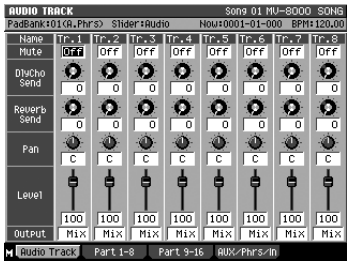
MEMO
Vous ne pouvez pas utiliser les canaux R-BUS 3 à 8 pour recevoir un signal audio dans le MV-8000.

MEMO
La MV8-OP1 comportant un convertisseur de fréquences, vous n'êtes pas limité par celles-ci en entrée. Tous les signaux peuvent être convertis en 44,1 kHz

Sortie des données audionumériques par le R-BUS ou par la sortie multi analogique

Vous pouvez récupérer les données du bus multi du MV-8000 soit via le connecteur R-BUS (numérique) soit via la sortie multi analogique (analogique).

1. Reliez le MV-8000 à votre unité audio numérique en observant les précautions décrites dans la page 4 du manuel de prise en main.



2. Appuyez sur **MIXER** .

   La page **AUDIO TRACK** (p. 357) apparaît.

3. Réglez le paramètre Output sur MLT1~8 ou M1/2~7/8.

   Agissez ici sur le paramètre Output de la section dont vous voulez adresser le signal au bus de sortie multi. Ce signal adressé à chaque bus sortira à la fois par le R-BUS et par la sortie multi analogique.

Valeur	Bus de destination	Canal de sortie R-BUS	Canal de sortie multi analogique
MLT1	Multi output bus 1	1	1
:	:	:	:
MLT6	Multi output bus 6	6	6
MLT7	Multi output bus 7	7	Pas de sortie
MLT8	Multi output bus 8	8	Pas de sortie
M1/2	Multi output bus 1/2	1 et 2	1 et 2
M3/4	Multi output bus 3/4	3 et 4	3 et 4
M5/6	Multi output bus 5/6	5 et 6	5 et 6
M7/8	Multi output bus 7/8	7 et 8	Pas de sortie

MEMO
Pour sélectionner une section de mixage différente, appuyez sur les touches de fonction [F1] à [F4]. Pour plus de détails à ce sujet reportez-vous aux pages **AUDIO TRACK** (p. 357), **INSTRUMENT PART** (p. 358) et **AUX/FX/AUDIO PHRASE/ INPUT** (p. 359).

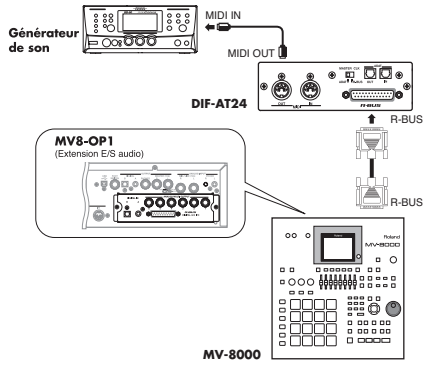
MEMO
Les canaux R-BUS et multi analogique de même numéro délivrent le même signal audio.

MEMO
Le signal des bus multi 7 et 8 n'est pas accessible en sortie multi analogique.

Utilisation du R-BUS et du DIF-AT24 pour ajouter une sortie MIDI

Vous pouvez ajouter une sortie MIDI à 16 canaux supplémentaire en branchant le DIF-AT24 (vendu séparément) sur le connecteur R-BUS.

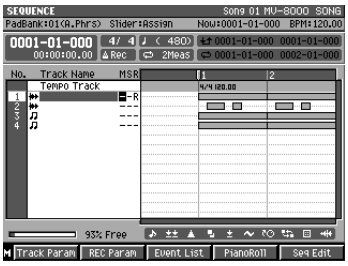
1. Branchez le DIF-AT24 (vendu séparément) sur le connecteur R-BUS.



2. Mettez le MV-8000 sous tension.

3. Appuyez sur SEQUENCE .

La page SEQUENCE (p. 186) apparaît.



4. Utilisez CURSOR (haut/bas) pour sélectionner la piste MIDI contenant les données que vous voulez adresser à un générateur de son externe.

Cette piste devient « en cours de sélection ».

5. Appuyez sur F1 (Track Param).

Le menu local **TRACK PARAMETER (MIDI)** (p. 189) apparaît.



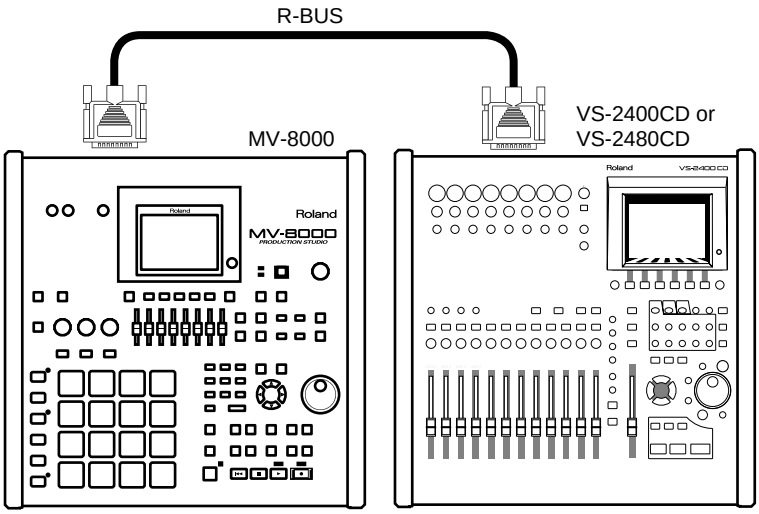
6. Réglez le paramétrage MIDI Output Assign.

Sélectionnez le connecteur MIDI et le canal sur lequel vous voulez transmettre vos données. Pour les transmettre par le DIF-AT24, choisissez de R1 à R16.

Valeur	Sortie	Canal
A1	MIDI OUT A	1
:		:
A16		16
B1	MIDI OUT B	1
:		:
B16		6
R1	R-BUS (utilisant MV8-OP1 et DIF-AT24)	1
:		:
R16		16

Connexions et paramétrages des unités R-BUS

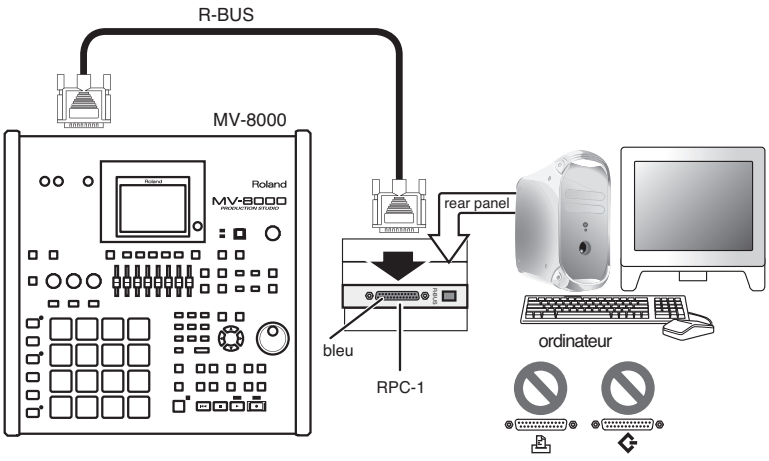
Branchement d'un VS-2480CD/2400CD



Matériel requis

- MV-8000 (avec MV8-OP1 [vendu séparément] installé)
- VS-2480CD ou VS-2400CD
- RBC-1 (câble R-BUS de 1 m) ou RBC-3 (câble R-BUS de 3 m)

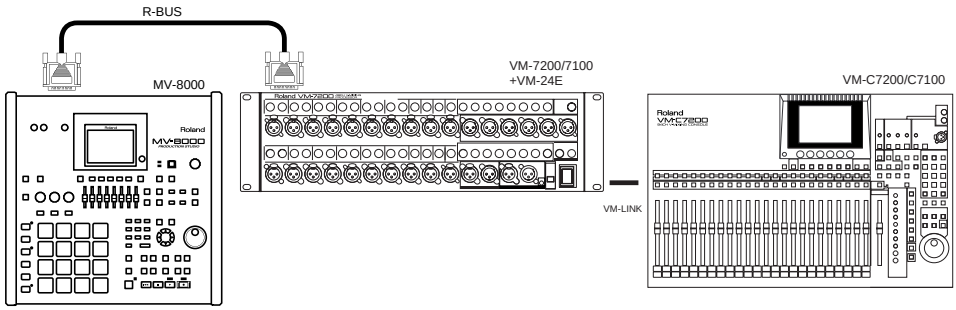
Branchement d'un RPC-1



Matériel requis

- MV-8000 (avec MV8-OP1 [vendu séparément] installé)
- Ordinateur avec bus PCI
- RPC-1
- RBC-1 (câble R-BUS de 1 m) ou RBC-3 (câble R-BUS de 3 m)

Branchement d'une VM-7000/C7000 series



Matériel requis

- MV-8000 (avec MV8-OP1 [vendu séparément] installé)
- VM-7200/7100 (avec VM-24E [vendu séparément] installé)
- VM-C7200/7100
- RBC-1 (câble R-BUS de 1 m) ou RBC-3 (câble R-BUS de 3 m)
- Câble VM-LINK

Paramétrage des différents appareils

1. Transfert audio

Modèle	Maître (sorties audio)	Esclave
MV-8000	Page **INSTRUMENT PART** (p. 358) • Paramétrage de sortie de la Part à adresser au R-BUS: MLT1 à 8, M1/2 à M7/8	Page **GLOBAL** (p. 300) • Paramètre d'entrée: R-BUS
VS-2480CD/ VS-2400CD	Page PROJECT PARAMETER • paramètre MASTER CLOCK: INT Page OUTPUT ASSIGN • Reliez le bus dont vous voulez entendre le signal par R-BUS au R-BUS (1/2 à 7/8)	Page PROJECT PARAMETER • paramètre MASTER CLOCK: R-BUS Page PATCH BAY • Reliez le R-BUS 1 ou 2 à INPUT MIXER. MEMO Vous devez d'abord charger un projet en 44,1 kHz (ou en créer un).
RPC-1	• Paramètre MASTER CLOCK: Int. Clock	• Paramètre MASTER CLOCK: Ext. Clock
VM-7000 series	Page SYS DIGITAL • Paramètre WORD CLOCK SOURCE: INTERNAL Page EZ ROUTING - MULTI IN • Dans le patch bay, reliez le signal du R-BUS à l'entrée multi in de la console.	Page SYS DIGITAL • WORD CLOCK SOURCE parameter: MULTI 1-8 / MULTI 9-16 / MULTI 17-24 Page EZ ROUTING - MULTI IN • Dans le patch bay, reliez le signal du R-BUS à l'entrée multi in de la console.

2. Télécommande utilisant le MMC

Modèle	Maître (unité de contrôle)	Esclave (unité sous contrôle)
MV-8000	Page **SYNC** (p. 239) • paramètre MMC Mode: Master • paramètre MMC R-BUS: On	Page **SYNC** (p. 239) • paramètreMMC Mode: Slave (R-BUS)
VS-2480CD/ VS-2400CD	Page MIDI PARAMETER - paramètre MMC MODE: Master	Page MIDI PARAMETER • paramètre MMC MODE: SLAVE • MMC SOURCE: R-BUS
RPC-1	• Dans votre logiciel de séquence réglez le paramètre MMC sur Master. • Dans votre logiciel de séquence, définissez la RPC-1 comme unité de commande MMC.	• Dans votre logiciel de séquence réglez le paramètre MMC sur Slave. • Dans votre logiciel de séquence, définissez la RPC-1 comme unité de réception MMC.
VM-7000 series	Page SYS SYNC/MMC • paramètre MMC CONTROL: ON • paramètre MMC MASTER: INT Page SYS MIDI • paramètre Tx PARAM: ON	Page SYS SYNC/MMC • paramètre MMC CONTROL: ON • paramètre MMC MASTER: MULTI 1-8 / MULTI 9-16 / MULTI 17-24 Page SYS MIDI • paramètre Rx PARAM: ON

Paramétrages système du MV-8000

Paramétrages globaux du MV-8000 (Global)

Cette section concerne les réglages affectant le fonctionnement global du MV-8000.

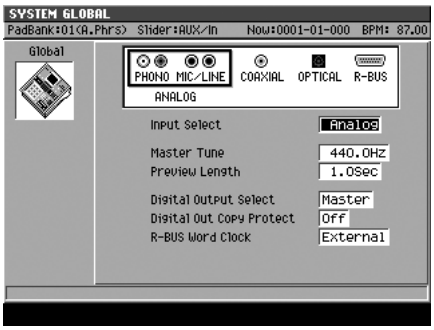
Accès à la page Global

SYSTEM

1. Appuyez sur [ ] .
   La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.

F1

2. Le curseur se trouvant dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur [ ] (Global). Vous pouvez aussi sélectionner Global et appuyer sur **ENTER**.
   La page **GLOBAL** (p. 300) apparaît.



Réglage du diapason (Master Tune)

Permet d'accorder globalement le MV-8000 par rapport à la fréquence du *la 4* (le *la* de l'octave du milieu d'un piano).

1. Accédez à la page GLOBAL comme indiqué ci-dessus.
2. Réglez le paramètre Master Tune selon vos besoins.
   Il s'agit de la fréquence du *la* du diapason (note de référence). On la laisse habituellement sur sa valeur par défaut de 440 Hz.

Réglage du temps de pré-écoute (Preview Length)

La fonction « Preview » permet d'écouter ce que vous avez enregistré immédiatement après l'échantillonnage. Le paramètre Preview Length permet de définir la durée de cette pré-écoute.

1. Accédez à la page GLOBAL comme indiqué ci-dessus.
2. Réglez le paramètre Preview Length.
   Le temps de pré-écoute (playback time) peut être réglé dans une plage de 0,1 à 10 secondes par pas de 0,1 s.

Choix du signal adressé à la sortie numérique

Ce paramètre permet de choisir la source audio adressée aux connecteurs de sortie (DIGITAL A et B).

1. Accédez à la page GLOBAL comme indiqué ci-dessus.
2. Réglez le paramètre Digital Output Select.
   Choisissez le bus dont vous voulez voir le signal transmis aux sorties numériques DIGITAL A et B. Si vous choisissez Master, c'est l'ensemble de l'audio du MV-8000 (le bus de mix) qui sera transmis.

Pour plus de détails sur ces paramètres, voir la page GLOBAL (p. 300).

MEMO
Les sorties DIGITAL A et B fournissent un signal identique. Vous ne pouvez pas choisir un bus différent pour chaque type de connecteur.

Protection contre la copie du signal audionumérique en sortie

Vous pouvez activer la protection contre la copie numérique du signal émis par le MV-8000. Si ce signal est enregistré par voie numérique sur un enregistreur MD par exemple, il ne sera pas possible d'effectuer de copie numérique de seconde génération.

1. Accédez à la page GLOBAL comme indiqué page précédente.
2. Réglez le paramètre Digital Out Copy Protect.
   En position On, le signal de sortie sera affecté du code de protection contre la copie.

Choix du « maître » word clock pour la connexion R-BUS

Vous pouvez choisir si le « maître » en matière d'horloge de mot numérique (word clock) est l'appareil relié par R-BUS ou le MV-8000 lui-même.

1. Accédez à la page GLOBAL comme indiqué page précédente.
2. Réglez le paramètre R-BUS Word Clock.

Valeur	
[External]	Le signal Word clock est reçu de l'appareil relié par R-BUS. Dans ce cas, la fréquence d'échantillonnage du signal émis par le connecteur R-BUS du MV8-OP1 sera la même que celle de l'unité externe. MEMO Le signal émit par la sortie DIGITAL OUT du MV-8000 et le traitement interne (du sampling, etc.) est fixé sur 44,1 kHz.
Internal	Le signal Word clock (44,1 kHz) est généré par le MV-8000 et envoyé à l'extérieur par le connecteur R-BUS. Paramétrez l'appareil externe en esclave pour le signal d'horloge.

En temps normal, vous laisserez ce paramètre sur « External ».

Signal word clock et connexions numériques

Normalement, le signal d'horloge de mot numérique (word clock) est généré en interne et est émis par l'appareil (maître) qui transmet le signal audionumérique. L'appareil récepteur (esclave) reçoit ce signal et se synchronise dessus. Les fréquences d'échantillonnage sont donc en principe identiques. Pour certains appareils, toutefois, ces fréquences peuvent différer.

Le circuit numérique du MV8-OP1 (vendu séparément) installé dans le MV-8000 comporte un convertisseur de fréquences. Tout signal numérique peut donc être reçu, quelle que soit sa fréquence d'échantillonnage et le signal numérique émis par le R-BUS aura la même fréquence d'échantillonnage que celle reçue.

Il peut aussi y avoir des cas où l'unité reliée par R-BUS:

- Ne peut pas générer de word clock (ne fonctionne qu'en esclave), ou
- Doit être réglée pour recevoir le signal word clock en esclave du fait de la manière dont vos branchements sont effectués.

Dans ces cas, utilisez l'option « Internal » pour que le MV-8000 soit maître pour le word clock. Dans ce cas, le signal numérique transmis par le R-BUS aura une fréquence d'échantillonnage fixée à 44,1 kHz.

Paramétrage des contrôles du MV-8000 (Pad / Panel)

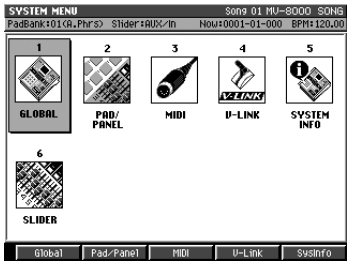
Cette section concerne les paramétrages des pads sensitifs, curseurs et boutons de la surface de contrôle du MV-8000.

Accès à la page Pad/Panel

SYSTEM

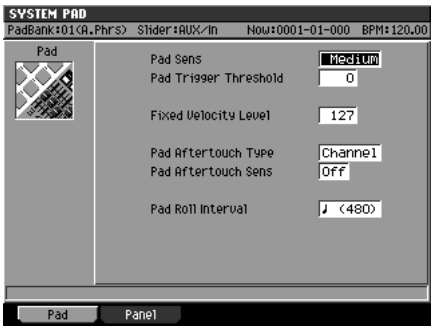
1. Appuyez sur [ ] .

   La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.



2. Le curseur se trouvant dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur F2 [ ] (Pad/ Panel). Vous pouvez aussi sélectionner Pad/ Panel et appuyer sur ENTER [ ].

   La page **PAD** (p. 301) apparaît.



Réglage de la sensibilité des pads

Le niveau du son (vélocité) varie en fonction de la force avec laquelle vous frappez les pads. Vous pouvez toutefois régler la relation entre la force appliquée et le volume pour adapter la réactivité des pads à votre jeu.

1. Accédez à la page PAD/PANEL comme indiqué ci-dessus.

2. Appuyez sur F1 [ ] (Pad) pour sélectionner la page PAD.

3. Réglez le paramètre Pad Sens.

   Trois types de sensibilité sont proposés: Light, Medium, et Heavy.

Réduction des déclenchements intempestifs des pads

Dans certains cas, la frappe sur un pad peut entraîner le déclenchement simultané du pad voisin par transmission de la vibration. Vous pouvez réduire cette sensibilité aux vibrations en agissant sur le seuil de déclenchement.

1. Accédez à la page PAD/PANEL comme indiqué ci-dessus.

2. Appuyez sur F1 [ ] (Pad) pour sélectionner la page PAD.

3. Réglez le paramètre Pad Trigger Threshold.

   Plus la valeur est élevée et moins les pads sont sensibles aux frappes légères.

Utilisation de l'after-touch

Des modifications du son peuvent être obtenues par la pression « après enfoncement » d'un pad. Pour régler le degré d'action de cette modulation sur le son, procédez

☞ Pour plus de détails sur ces paramètres, voir la page **PAD** (p. 301).

comme suit.

1. Accédez à la page PAD/PANEL comme indiqué page précédente.

2. Appuyez sur F1 (Pad) pour sélectionner la page PAD.

3. Réglez le paramètre Pad Aftertouch Type sur Poly.
   Les pads utilisent ainsi l'after-touch polyphonique

4. Réglez le paramètre Pad Aftertouch Sens.
   Plus la valeur est élevée et plus l'after-touch sera sensible aux pressions les plus faibles. En position Off, l'after-touch est désactivé.

MEMO
Il existe deux types d'after-touch, l'after-touch « canal » et l'after-touch « polyphonique ». Pour plus de détails sur les différences entre ces fonctions, voir la page **PAD** (p. 301).

Modification du comportement du bouton Shift

Avec un certain nombre de boutons de la surface de contrôle, vous disposez d'une deuxième fonction accessible si vous maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé. Par défaut, la fonction « Shift » n'est active que tant que vous appuyez sur le bouton Shift (fonctionnement momentané) mais vous pouvez faire en sorte que ce bouton reste verrouillé et ne se déverrouille qu'avec une deuxième pression.

1. Accédez à la page PAD/PANEL comme indiqué page précédente.

2. Appuyez sur F2 (Panel) pour sélectionner la page PANEL.

3. Réglez le paramètre Shift Lock.

Valeur	
[Off]	La fonction Shift n'est active que tant que le bouton [SHIFT] est maintenu enfoncé.
Once	La fonction Shift est activée à l'appui sur [SHIFT], et le reste après le relâchement du bouton. Dès que vous aurez effectué une action utilisant cette fonction (appui sur un bouton à double fonction par exemple), elle sera désactivée.
On	La fonction Shift est activée à l'appui sur le bouton [SHIFT], et le reste jusqu'à ce que vos réappuyez sur ce bouton [SHIFT].

MEMO
Le témoin [SHIFT] est allumé quand la fonction Shift est active.

MEMO
Quand Shift Lock = On ou Once, vous pouvez appuyer une deuxième fois sur [SHIFT] pour désactiver la fonction.

Utilisation d'une pédale de contrôle

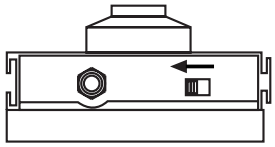
Vous pouvez brancher une pédale Roland DP-2 (vendue séparément) ou Boss FS-5U (vendue séparément) dans le connecteur FOOT SWITCH de la face arrière du MV-8000 pour contrôler certaines de ses fonctions.

1. Accédez à la page PAD/PANEL comme indiqué page précédente.

2. Appuyez sur F2 (Pad) pour sélectionner la page PANEL.

3. Réglez le paramètre Foot Switch Type.
   Ce paramètre permet de choisir la fonction contrôlée par la pédale. Pour plus de détails sur les choix offerts, voir la page **PANEL** (p. 302).

4. Réglez le paramètre Foot Switch Polarity.
   Permet de choisir la polarité (le sens d'action) de la pédale. Choisissez « Standard » si vous utilisez une DP-2 Roland. Pour une FS-5U Boss, choisissez également « Standard » et modifiez éventuellement la polarité à l'aide de son sélecteur latéral comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

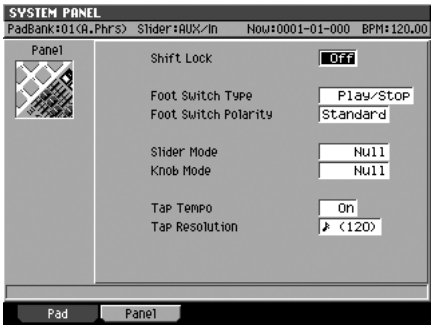


Modification du mode d'action des curseurs et boutons rotatifs

Un grand nombre de paramètres peuvent être affectés aux curseurs et aux boutons rotatifs de la surface de contrôle de la MV-8000. De ce fait, quand vous changez de page d'écran, la valeur des paramètres affichés à l'écran peut ne plus correspondre à leur position physique. Vous pouvez choisir ici le mode de fonctionnement de ces curseurs et boutons rotatifs face à une telle éventualité.

1. Accédez à la page PAD/PANEL comme indiqué page 168.

2. Appuyez sur F2 (Panel) pour accéder à la page PANEL.



3. Réglez les paramètres Slider Mode ou Knob Mode.

Le paramètre Slider Mode définit la modification des paramètres à partir d'un curseur, et le paramètre Knob Mode la définit pour les boutons rotatifs.

Valeur	
[Jump]	Dès que vous déplacez le curseur (ou le bouton rotatif), sa valeur affichée se met immédiatement en correspondance avec sa position physique.
Null	Le curseur (ou le bouton rotatif) restera inactif quand vous le déplacez tant qu'il n'aura pas atteint la position affichée à l'écran. < Exemple: pour un curseur qui contrôlerait une valeur susceptible de varier de 0 à 10 > Si la position du curseur correspond à la valeur 5 et que la valeur affichée est 2, le déplacement du curseur restera sans effet tant qu'il n'aura pas rejoint la position 2.
Relative	Le déplacement du curseur (ou du bouton rotatif) produira une variation « relative » des valeurs à l'écran.

Vérification du statut système du MV-8000

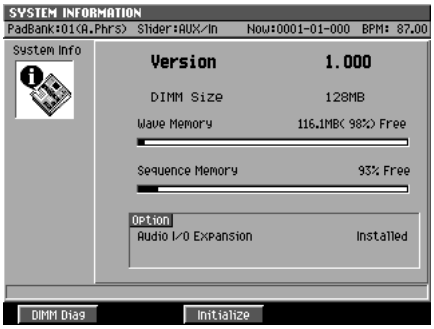
Cette section est consacrée à la vérification de l'état système du MV-8000, au test de sa mémoire interne et à sa réinitialisation éventuelle avec les paramètres d'usine.

Visualisation des informations système

Pour vérifier la version système en cours et la mémoire ou les options installées dans un MV-8000, procédez comme suit.

1. Appuyez sur SYSTEM.
   La page **SYSTEM MENU** (p. 299) apparaît.

2. Le curseur se trouvant dans la rangée supérieure d'icônes, appuyez sur F1 (SysInfo). Vous pouvez aussi sélectionner directement SYSTEM INFO et appuyer sur ENTER.
   La page **SYSTEM INFORMATION** (p. 306) apparaît.



Version

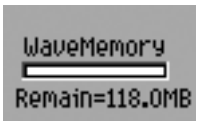
Indique la version système utilisée par le MV-8000.

DIMM Size

Indique la capacité mémoire installée dans le MV-8000 (128 Mo [ou MB] à la sortie d'usine).

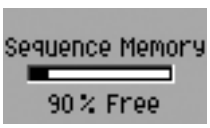
Wave Memory

Indique la mémoire disponible pour l'échantillonnage ou l'enregistrement.
L'affichage indique la capacité inutilisée (Remain) en Mo (MB) et un bargraphe dont la partie noire montre l'espace utilisé par les échantillons en mémoire et la partie blanche l'espace disponible.



Sequence Memory

Indique la mémoire disponible pour les données de séquence.
L'affichage indique la capacité inutilisée (Remain) en Mo (MB) et un bargraphe dont la partie noire montre l'espace utilisé par les données de séquence en mémoire et la partie blanche l'espace disponible.



Options

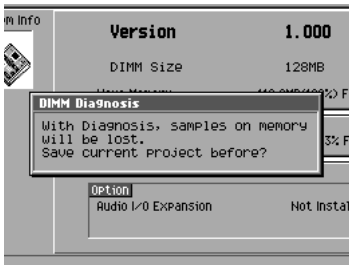
Indique les options installées dans le MV-8000 : « Installed » pour les options présentes et « Not Installed » pour les options non installées.

Test de la mémoire RAM installée (DIMM Diagnosis)

Pour effectuer des tests de lecture/écriture dans la mémoire installée du MV-8000, procédez comme suit.

1. Accédez à la page SYSTEM INFORMATION comme indiqué page précédente.

2. Appuyez sur F1 (DIMM Diag).



Un message « Save current project before » apparaît pour vous proposer de sauvegarder préalablement votre projet.

Touche	Action
F1 (No)	Lance le diagnostic mémoire sans sauvegarder le projet en cours.
F5 (Yes)	Sauvegarde le projet en cours puis lance le diagnostic mémoire.

Le message d'attente « Now Checking...» s'affiche à l'écran pendant la durée du test. À la fin de celui-ci il est remplacé par le résultat:

Affichage	Résultat
Memory Diagnosis: OK	La mémoire fonctionne normalement.
Memory Diagnosis: NG	Un problème a été détecté avec la mémoire installée. Remplacez la barrette comme indiqué dans **Échange des barrettes RAM (retrait et mise en place)** (p. 174).

3. Après avoir pris note du résultat du test, appuyez sur F5 (Close).

NOTE
Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées. (à moins, naturellement, d'avoir préalablement procédé à une sauvegarde) Roland Corporation ne peut être tenu pour responsable d'aucune perte de données ou de dommages induits résultant de cet état de fait.

MEMO
Si le test rapporte le résultat NG (no good), un problème existe avec la mémoire DIMM installée. Les problèmes détectés de lecture/écriture pourraient créer des problèmes de fonctionnement pour le MV-8000. Procédez au remplacement de la barrette DIMM en cause (p. 174).

Rappel des paramètres par défaut

Pour ramener la MV-8000 dans sa configuration d'usine, procédez comme suit.

1. Accédez à la page SYSTEM INFORMATION comme indiqué page précédente.

2. Appuyez sur F3 (Initialize).

Le message de confirmation « Initialize system parameters. Are you sure?» apparaît.

Touche F	Action
F1 (No)	Annule l'opération.
F5 (Yes)	Initialise les paramètres système.

Le message d'attente « Now Processing...» s'affiche à l'écran pendant l'initialisation. À la fin de celle-ci, il est remplacé par le message de confirmation « Completed. ».

3. Après avoir pris note du résultat, appuyez sur F5 (Close).

MEMO
Cette opération initialise les paramètres sauvegardés en mémoire système; elle n'efface pas les samples ou les données de bibliothèque (library) sauvegardées sur le disque dur.

Mises en place optionnelles

Extensions mémoires

À la sortie d'usine, le MV-8000 est livré avec 128 Mo de mémoire permettant le chargement d'échantillons sonores. Cette quantité peut se révéler insuffisante si vous devez charger de grosses quantités de données. Dans ce cas vous pouvez étendre la mémoire en remplaçant la barrette DIMM installée d'usine par une barrette de plus grande capacité (jusqu'à 512 Mo).

MEMO
Le MV-8000 ne peut pas fonctionner si aucune barrette mémoire (DIMM) n'est installée.

Précautions à prendre pour l'extension mémoire

- Veillez à mettre l'appareil hors tension et à le débrancher avant toute installation de barrette mémoire.
- N'installez que des barrettes DIMM du modèle conseillé et ne retirez que les vis indiquées.
- Pour éviter d'endommager les composants internes de l'appareil par une décharge d'électricité statique, veillez à ne manipuler vos barrettes qu'en suivant quelques précautions élémentaires.
  - ❍ Avant de prendre la barrette en main, prenez soin d'avoir touché un objet métallique relié à la terre (tuyau d'eau par exemple), pour décharger l'électricité statique dont vous pourriez être porteur.
  - ❍ Tenez la barrette par ses côtés et évitez de toucher ses composants électroniques ou ses connecteurs.
  - ❍ Conservez le sachet antistatique dans lequel la barrette était emballée pour le cas où vous auriez besoin de l'enlever et de la transporter.
- Ne touchez aucun des circuits intégrés ou des connecteurs.
- Une barrette ou une carte ne doivent jamais être installées en force. Si elle ne s'adapte pas bien à la première tentative, retirez-la et essayez à nouveau.
- Quand l'installation de la barrette est terminée, vérifiez votre travail.
- Pour retournez votre appareil, utilisez des piles de livres ou de magazines pour soutenir les bords ou les coins de l'appareil afin de ne pas abîmer les contrôles et boutons de la surface de contrôle. Orientez l'appareil de manière à ce qu'aucun contrôle ne soit en contact avec la surface de travail.
- Effectuez la manœuvre de retournement avec prudence pour ne pas lâcher l'appareil et le faire tomber brutalement.
- Utilisez un tournevis cruciforme de la taille appropriée afin de ne pas endommager les têtes de vis.



- Le dévissage se fait dans le sens anti-horaire et le vissage dans le sens horaire.
- Veillez à ce que les vis retirées ne tombent pas à l'intérieur du châssis de l'appareil.
- Ne laissez pas l'appareil ouvert plus longtemps qu'il n'est nécessaire. Dès que la barrette DIMM est remplacée, remettez les protections en place.
- Veillez à ne pas vous couper sur les bords tranchants du panneau inférieur ou du châssis.

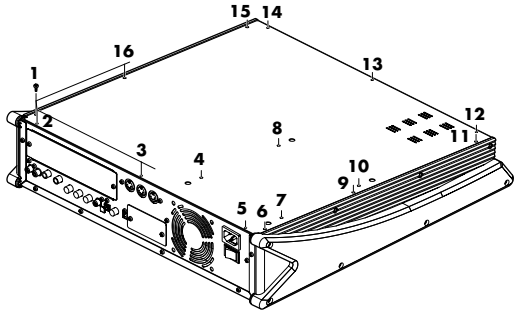
Échange de barrettes RAM (retrait et mise en place)

1. Mettez le MV-8000 et les appareils qui lui sont reliés hors-tension et débranchez tous les câbles du MV-8000.

2. Retournez le MV-8000 et installez-le sur des supports qui permettent de ne pas endommager ses boutons et contrôles.

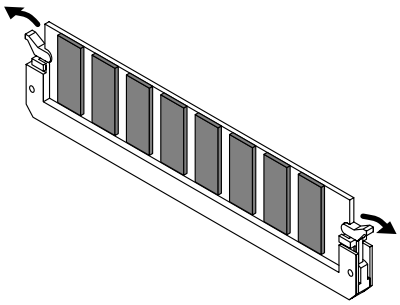
MEMO
Avant de retourner le MV-8000 faites des piles de livres ou de magazines permettant de le faire porter par ses coins ou ses bords afin de protéger les boutons et les contrôles de l'appareil. Veillez à ce que ceux-ci ne soient pas en contact avec la surface de travail.

3. Retirez les seize vis de fixation du panneau inférieur de l'appareil indiquées sur l'illustration ci-contre et retirez ce panneau.



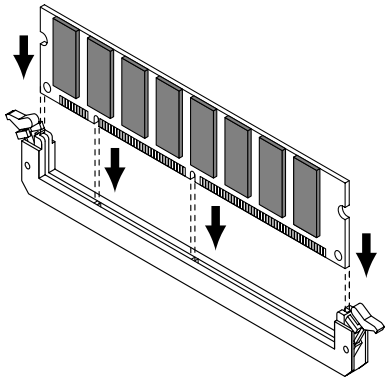
4. Écartez simultanément les deux clips de fixation situés aux extrémités du support DIMM.

5. Retirez la barrette mémoire (ancienne) de son support.



ASTUCE
Si l'insertion de la barrette se révèle difficile, vous pouvez l'incliner légèrement pour l'insérer ou la faire descendre progressivement par appuis alternatifs sur ses extrémités.

6. Après avoir vérifié que les détrompeurs de la nouvelle barrette soient positionnés comme l'ancienne, insérez cette barrette dans son support en la faisant glisser dans ses guides.

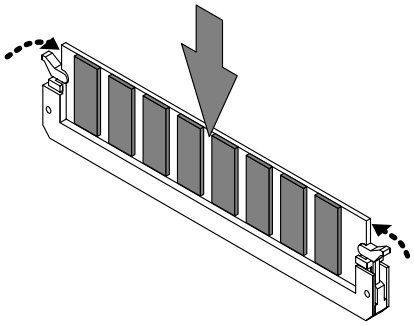


7. Insérez-la à fond, jusqu'à ce que les clips reviennent en position verticale et verrouillent la barrette.

8. Remettez en place le panneau inférieur.

9. Mettez l'appareil sous tension.

   Attendez que la procédure d'initialisation se termine.



MEMO
Si aucune barrette n'est installée, l'écran affiche « No Wave Memory (DIMM) ». Installez alors une barrette valide comme indiqué ci-contre.

NOTE
Si la barrette (DIMM) installée n'est pas du bon modèle, un message d'erreur « Wrong DIMM Type! Turn off the power, and replace w/correct one » apparaît et le MV-8000 est incapable de fonctionner normalement.

10. Effectuez une vérification de la mémoire installée comme indiqué dans **Test de la mémoire RAM installée (DIMM Diag.)** (p. 172).

Installation de la carte MV8-OP1

La carte d'extension MV8-OP1 permet d'ajouter six sorties analogiques (multi), des entrées numériques (coaxiale et optique) et un connecteur R-BUS au MV-8000.

Précautions à prendre avec cette extension

- Veillez à mettre l'appareil hors tension et à le débrancher avant toute installation d'une carte d'extension MV8-OP1.
- N'installez que l'option du modèle conseillé et ne retirez que les vis indiquées.
- Pour éviter d'endommager les composants internes de l'appareil par une décharge d'électricité statique, veillez à ne manipuler votre carte qu'en suivant quelques précautions élémentaires.
  - ❍ Avant de prendre la carte en main, prenez soin d'avoir touché un objet métallique relié à la terre (tuyau d'eau par exemple), pour décharger l'électricité statique dont vous pourriez être porteur.
  - ❍ Tenez la carte par ses côtés et évitez de toucher ses composants électroniques ou ses connecteurs.
  - ❍ Conservez le sachet antistatique dans lequel la carte était emballée pour le cas où vous auriez besoin de l'enlever et de la transporter.
- Ne touchez aucun des circuits intégrés ou des connecteurs.
- Une carte ne doit jamais être installée en force. Si elle ne s'adapte pas bien à la première tentative, retirez-la et essayez à nouveau.
- Quand l'installation de la carte est terminée, vérifiez votre travail.
- Pour retournez votre appareil, utilisez des piles de livres ou de magazines pour soutenir les bords ou les coins de l'appareil afin de ne pas abîmer les contrôles et boutons de la surface de contrôle. Orientez l'appareil de manière à ce qu'aucun contrôle ne soit en contact avec la surface de travail.
- Effectuez la manœuvre de retournement avec prudence pour ne pas lâcher l'appareil et le faire tomber brutalement.
- Utilisez un tournevis cruciforme de la taille appropriée afin de ne pas endommager les têtes de vis.



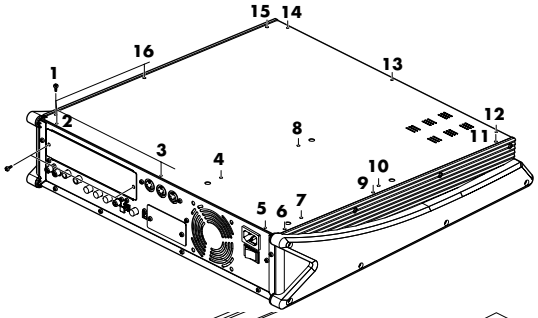
- Le dévissage se fait dans le sens anti-horaire et le vissage dans le sens horaire.
- Veillez à ce que les vis retirées ne tombent pas à l'intérieur du châssis de l'appareil.
- Ne laissez pas l'appareil ouvert plus longtemps qu'il n'est nécessaire. Dès que la carte MV8-OP1 est terminée, remettez les protections en place.
- Veillez à ne pas vous couper sur les bords tranchants du panneau inférieur ou du châssis.

Procédure d'installation de la carte MV8-OP1

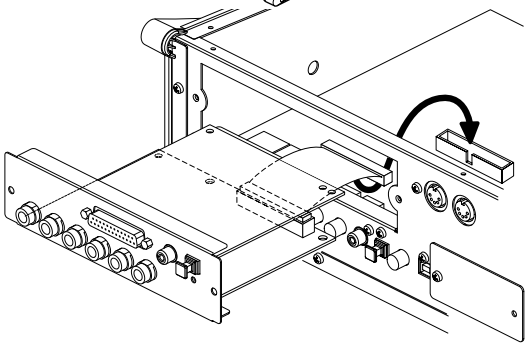
1. Mettez le MV-8000 et les appareils qui lui sont reliés hors-tension et débranchez tous les câbles du MV-8000.

2. Retournez le MV-8000 et installez-le sur des supports qui permettent de ne pas endommager ses boutons et contrôles.

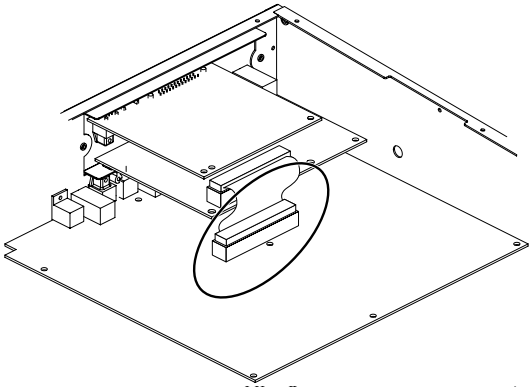
3. Retirez les seize vis de fixation du panneau inférieur de l'appareil indiquées sur l'illustration ci-contre et retirez ce panneau.



4. Insérez la carte MV8-OP1 dans le sens indiqué sur l'illustration ci-contre.

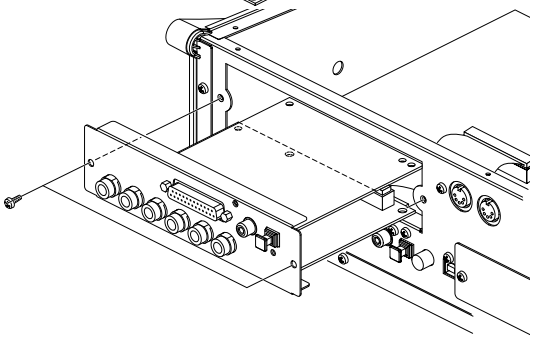


5. Branchez la nappe reliée à la carte dans le connecteur situé sur la carte-mère du MV-8000 comme indiqué ci-contre.



6. Utilisez les deux vis pour fixer solidement la carte MV8-OP1 au châssis.

7. Utilisez les seize vis appropriées pour remettre le panneau inférieur en place.



MEMO

Avant de retourner le MV-8000 faites des piles de livres ou de magazines permettant de le faire porter par ses coins ou ses bords afin de protéger les boutons et les contrôles de l'appareil. Veillez à ce que ceux-ci ne soient pas en contact avec la surface de travail.

NOTE

Veillez à ne pas vous couper sur les bords tranchants du châssis, du panneau inférieur ou de la carte.

Installation de la carte MV8-VGA (extension VGA/Souris)

La carte d'extension MV8-VGA est destinée à permettre le branchement d'un moniteur VGA et d'une souris sur le MV-8000 pour une meilleure visibilité et un accès plus ergonomique.

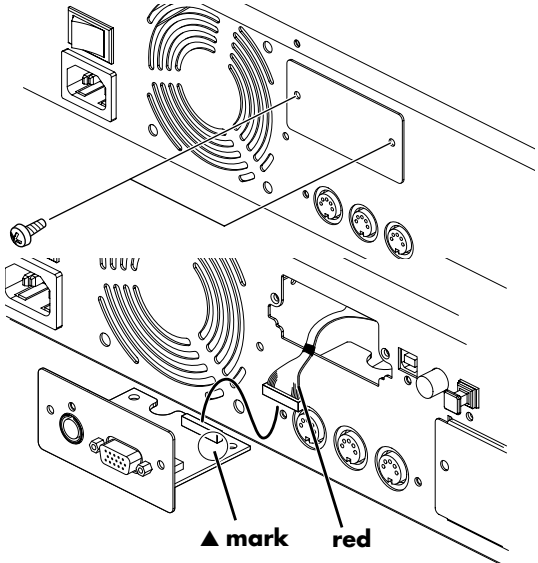
Précautions à prendre avec cette extension

- Veillez à mettre l'appareil hors tension et à le débrancher avant toute installation d'une carte d'extension MV8-VGA.
- N'installez que l'option du modèle conseillé et ne retirez que les vis indiquées.
- Pour éviter d'endommager les composants internes de l'appareil par une décharge d'électricité statique, veillez à ne manipuler votre carte qu'en suivant quelques précautions élémentaires.
  - ❍ Avant de prendre la carte en main, prenez soin d'avoir touché un objet métallique relié à la terre (tuyau d'eau par exemple), pour décharger l'électricité statique dont vous pourriez être porteur.
  - ❍ Tenez la carte par ses côtés et évitez de toucher ses composants électroniques ou ses connecteurs.
  - ❍ Conservez le sachet antistatique dans lequel la carte était emballée pour le cas où vous auriez besoin de l'enlever et de la transporter.
- Ne touchez aucun des circuits intégrés ou des connecteurs.
- Une carte ne doit jamais être installée en force. Si elle ne s'adapte pas bien à la première tentative, retirez-la et essayez à nouveau.
- Quand l'installation de la carte est terminée, vérifiez votre travail.
- Pour retournez votre appareil, utilisez des piles de livres ou de magazines pour soutenir les bords ou les coins de l'appareil afin de ne pas abîmer les contrôles et boutons de la surface de contrôle. Orientez l'appareil de manière à ce qu'aucun contrôle ne soit en contact avec la surface de travail.
- Effectuez la manœuvre de retournement avec prudence pour ne pas lâcher l'appareil et le faire tomber brutalement.
- Utilisez un tournevis cruciforme de la taille appropriée afin de ne pas endommager les têtes de vis.
- Le dévissage se fait dans le sens anti-horaire et le vissage dans le sens horaire.
- Veillez à ce que les vis retirées ne tombent pas à l'intérieur du châssis de l'appareil.
- Ne laissez pas l'appareil ouvert plus longtemps qu'il n'est nécessaire. Dès que la carte MV8-VGA est terminée, remettez les protections en place.
- Veillez à ne pas vous couper sur les bords tranchants du panneau inférieur ou du châssis.

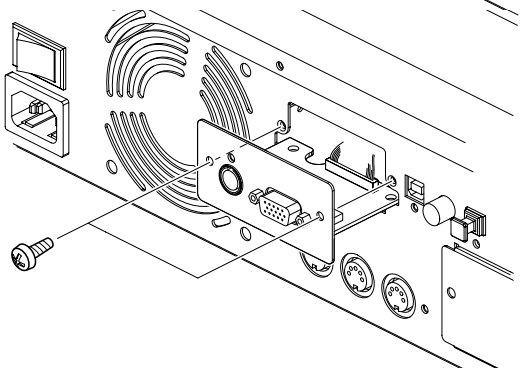


Procédure d'installation de la carte MV8-VGA

1. Mettez le MV-8000 et les appareils qui lui sont reliés hors-tension et débranchez tous les câbles du MV-8000.
2. Retirez les deux vis de fixation du cache de la baie d'installation de la carte MV8-VGA comme indiqué ci-contre.
3. Retirez ce cache et extrayez le câble rangé derrière.
4. Branchez ce câble dans le connecteur de la carte MV8-VGA. Alignez le brin rouge du câble (côté droit sur cette illustration) avec le repère ▲ du support, puis insérez fermement le connecteur.



5. Insérez la carte MV8-VGA dans sa baie d'extension, orientée comme indiqué ci-contre.
6. Utilisez les deux vis de fixation du cache pour fixer la carte MV8-VGA au châssis.



NOTE
Veillez à ne pas vous couper sur les bords tranchants du châssis, du panneau inférieur ou de la carte.



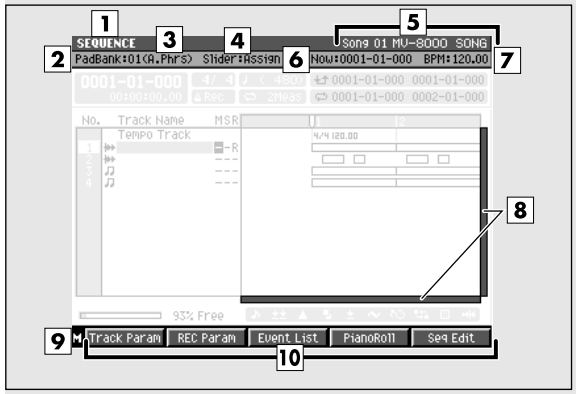
Guide de référence

Éléments communs à toutes les pages d'écran

Les éléments ci-après sont présents dans toutes les pages d'écran.

Nom de la page

Cette zone affiche des informations comme le nom de la page, la date, ou le nom du Song.



MEMO

Les zones {1} à {6} sont les mêmes pour toutes les pages d'écran.

Description des zones

1. Nom de la page

Le nom de la page d'écran.

2. Numéro de bank de pad (Pad Bank)

Indique le numéro de bank de pad du générateur de son affecté aux PADS de la surface de contrôle.

Générateur de son	Valeurs
Phrase audio	01~32
Instrument	01~06

3. (Numéro de part du générateur de son)

Indique le numéro de part du générateur de son piloté par les PADS de la surface de contrôle.

Valeur	Commentaire
A.Phrs	Part de phrase audio
Inst01~Inst16	Part instrumentale 1~16

4. Affectations de curseurs (Slider):

Indique le nom de la fonction en cours affectée aux huit curseurs de la surface de contrôle.

Valeur	Commentaire
Audio1-8	Mixage des voies audio 1 à 8
Inst1-8	Mixage des parts d'instruments 1 à 8
Inst9-16	Mixage des parts d'instruments 9 à 16
AUX/Phrs/In	Mixage AUX, effets, phrases audio et entrées

MEMO

Pour modifier la fonction affectée aux curseurs, maintenez la touche [MIXER] enfoncée et appuyez sur [F1]~[F4].

5. Numéro et nom du Song

Le numéro et le nom du Song en cours de sélection (current).

6. Position de lecture (Now:)

Indique la position temporelle en cours (en mesures, temps et ticks) pour le séquenceur.

7. BPM (Beats Per Minute / tempo)

Indique le tempo en cours pour le séquenceur.

8. Barres de défilement

Permettent la navigation dans les parties non visibles de la fenêtre

9. Menu

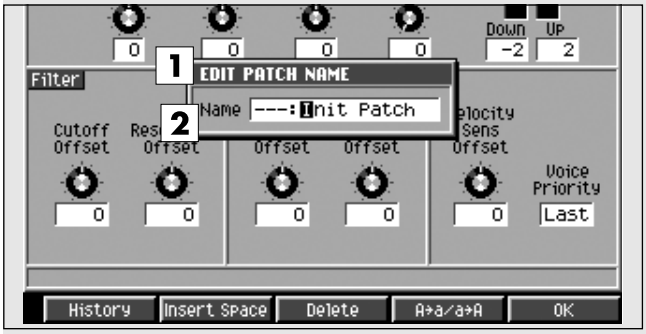
Donne accès au menu.

10. Touches de fonction (F)

Affichent la fonction affectée à la touche en regard en dessous de l'écran.

EDIT NAME

Menu local permettant d'éditer le nom d'un dossier, d'un fichier, d'une bibliothèque, d'un pad ou d'une piste.



Description des zones

1. Nom du menu local

C'est le nom du menu en cause, qui dépend du type d'élément auquel vous attribuez un nom.

Nom du menu	Commentaire
EDIT SAMPLE NAME	Nom du sample
EDIT PARTIAL NAME	Nom du partiel
EDIT PAD BANK NAME	Nom du bank de pads
EDIT PATCH NAME	Nom de la phrase audio
EDIT PROJECT NAME	Nom du projet
EDIT SONG NAME	Nom du Song
EDIT MIDI CLIP NAME	Nom du clip MIDI
EDIT TRACK NAME	Nom de la piste
EDIT LOCATOR NAME	Nom du locator
EDIT MFX NAME	Nom de la bibliothèque (library) MFX
EDIT DELAY/CHORUS NAME	Nom de la bibliothèque (library) Delay/Chorus
EDIT MASTERING TOOLKIT NAME	Nom de la bibliothèque (library) MTK
EDIT FILE NAME	Nom du fichier

2. Nom attribué/modifié

Cette case affiche le nom en cours d'édition. Celui-ci peut comporter jusqu'à 12 caractères.

Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous à la page 9 du guide de prise en main.

Touches de fonction (F)

F1

History (historique)

Permet de rappeler (et ressaisir) les dix saisies de nom les plus récentes réalisées avec le menu local EDIT NAME depuis la mise sous tension. Sélectionnez le nom de votre choix dans cette liste et appuyez sur [ENTER].

F2

InsSpace (insertion d'espace)

Insère un espace à la position du curseur.

F3

Delete (suppression)

Supprime le caractère présent à la position du curseur. Les caractères plus à droite sont déplacés pour remplir l'espace vide.

F4

A→a/a→A (changement de casse)

Fait passer le caractère qui se trouve à la position du curseur de majuscule à minuscule ou inversement.

F5

OK (validation)

Valide la saisie de nom et referme le menu local EDIT NAME.

MEMO

Quand le curseur est positionné sur le premier caractère, vous pouvez appuyer sur la touche fléchée gauche pour ouvrir le menu local **SELECT CATEGORY** (p. 183).

- EDIT SAMPLE NAME
- EDIT PARTIAL NAME
- EDIT PATCH NAME
- EDIT AUDIO PHRASE NAME
- EDIT MIDI CLIP NAME

EDIT COMMENT

Menu local permettant d'ajouter un commentaire au projet ou au Song en cours.



Description des zones

1. Commentaire

Ce champ permet d'ajouter un commentaire ou des remarques à un projet ou à un Song. Ce texte peut avoir jusqu'à 50 caractères.

ASTUCE

La saisie de ce texte n'est pas obligatoire.

Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous page 9 du Guide de prise en main.

Touches de fonction (F)

F2

InsSpace (insertion d'espace)

Insère un espace à la position du curseur.

F3

Delete (suppression)

Supprime le caractère présent à la position du curseur.

F4

A➜a/a➜A (changement de casse)

Fait passer le caractère qui se trouve à la position du curseur de majuscule à minuscule ou inversement.

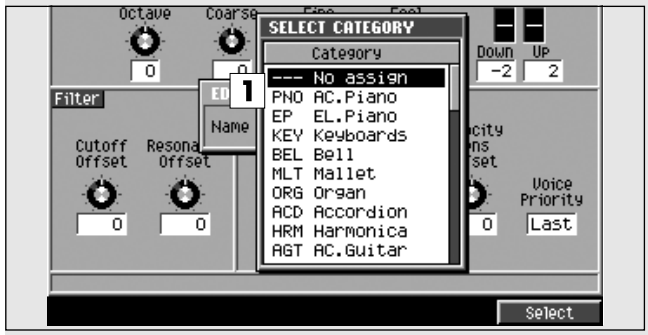
F5

OK

Finalise le commentaire et referme le menu local COMMENT EDIT.

SELECT CATEGORY

Menu local permettant le choix d'une catégorie.



Pour accéder à ce menu

(affiche un menu EDIT NAME)➜ 

Description des zones

1. Liste

Affiche une liste de catégories. Le nom de la catégorie sélectionnée par le curseur apparaît contrasté.

Catégorie	Contenu
---	Pas de catégorie
PNO	Pianos acoustiques
EP	Pianos électriques
KEY	Autres claviers (clavinet, clavecin etc.)
BEL	Cloches, cloches tubulaires
MLT	Xylophones
ORG	Orgues (électriques ou liturgiques)
ACD	Accordéons
HRM	Harmonicas
AGT	Guitares acoustiques
EGT	Guitares électriques
DGT	Guitares avec effet de distorsion
BS	Basses acoustiques et électriques
SBS	Synthés basses
STR	Cordes
ORC	Ensembles orchestraux
HIT	Accords d'orchestres (courts)
WND	Bois (hautbois, clarinettes)
FLT	Flûtes, piccolos
BRS	Cuivres
SBR	Synthés cuivres
SAX	Saxophones
HLD	Synthés solos (hard)
SLD	Synthés solos (soft)
TEK	Synthés technos
PLS	Sons pulsants
FX	Effets synthétiques (bruits...)
SYN	Synthés polyphoniques
BPD	Nappes synthétiques (claires)
SPD	Nappes synthétiques (douces)
VOX	Voix, chœurs
PLK	Cordes pincées (harpes, instruments ethniques)
ETH	Autres instruments ethniques
FRT	Cordes pincées tempérées (mandolines etc.)
PRC	Percussions
SFX	Effets sonores
BTS	Grooves, motifs
DRM	Kits de percussions
CMB	Sons partagés ou en couches
7X0	S-700 series Roland
AK	AKAI MPC

Touches de fonction (F)

F5
OK

Finalise la catégorie.

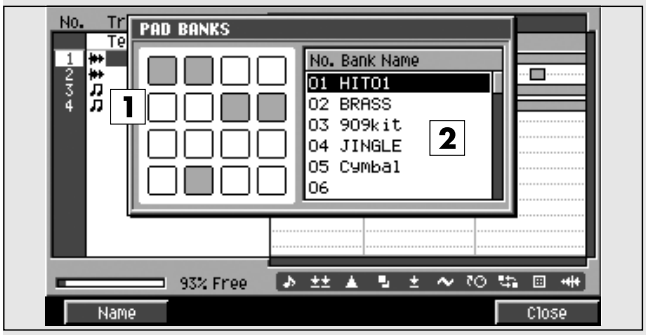
MEMO

Le menu local SELECT CATEGORY se retrouve dans de nombreuses pages « Name » et dans la page MIDI Clip Library. Sa fonction exacte peut varier d'une page à l'autre.

Page	Fonction
EDIT NAME	Sélectionne la catégorie qui sera affectée lors de l'édition du nom.
MIDI CLIP LIBRARY	Sélectionne la catégorie affichée dans la liste MIDI clip.

PAD BANK

Menu local permettant de changer de bank de pads.



Pour accéder à ce menu

PAD BANKS

Description des zones

1. Pads

Indique l'état des pads en cours. Ceux qui sont contrastés (en noir) comportent des échantillons (enregistrements).

2. Liste des banks de pads

Affiche les noms des banks de pads. Celui qui est en cours de sélection par le curseur apparaît contrasté.

Touches de fonction (F)

F5

Name

Donne accès à la page **EDIT NAME** (p. 181), permettant de changer le nom du bank de pads.

F5

Select

Appelle le bank de pads sélectionné dans la liste.

SELECT DRIVE

Menu local permettant de choisir le volume.



Pour accéder à ce menu

Appuyez sur le bouton F1 (Sel Drive) présent dans de nombreuses pages, etc.

Description des zones

1. Liste des volumes

Affiche la liste des volumes accessibles pour le MV-8000 (disque dur, lecteur-graveur CD-R/RW, lecteur de disquettes). Le volume sélectionné apparaît contrasté.

Icône	Commentaire
	Lecteur de disquettes
	Disque dur
	CD-ROM/CD audio

Touches de fonction (F)

F1 **Select**

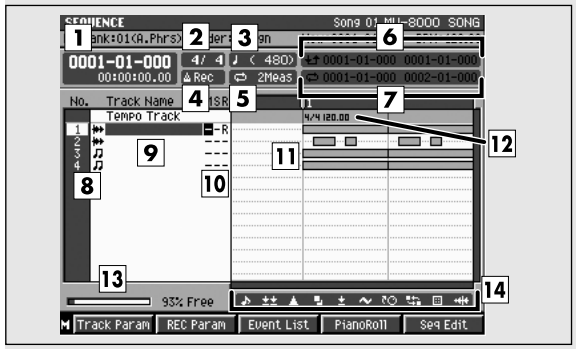
Sélectionne le volume repéré par le curseur dans la liste.

SÉQUENCEUR

Cette section donne accès aux opérations liées au séquenceur.

SEQUENCE

Page principale du séquenceur, permettant la lecture ou l'enregistrement des Songs.



Pour accéder à cette page

SEQUENCE

Description des zones

1. Affichage temporel

Indique la position de lecture en cours (en mesures, temps, ticks et timecode).

2. Métrique

Affiche les chiffres indicateurs de mesure.

3. Pas

Détermine le « pas » de l'avancement du séquenceur à l'aide des touches (◁ / ▷).

4. Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Icône	Commentaire
Off	Métronome désactivé.
Rec	Métronome actif uniquement pendant l'enregistrement.
●/▶	Métronome actif en enregistrement ent en lecture.
Always	Métronome actif en permanence.

5. Durée de boucle « Loop Quick Set »

Affiche la longueur de la bouche « Quick Set ».

6. Points de punch In/Out

Affiche les valeurs temporelles du début et de la fin de l'enregistrement en punch-in automatique.

7. Points de bouclage

Affiche le début et la fin du bouclage.

8. No. (piste et icône)

Affiche le numéro des pistes enegistrées dans le séquenceur. Le MV-8000 permet de créer jusqu'à 128 pistes de séquences MIDI et 8 pistes audio. L'icône indique le type de chaque piste.

Icône	Commentaire
♫	MIDI
⏭	Audio

ASTUCE

La piste en cours de sélection, dite « Piste en cours » est contrastée.

9. Nom de la piste

Shows the name assigned to each track.

10. Statut de piste (M/S/R)

Sets the status of the track.

Affichage	
M= Mute	Désactivée
S= Solo	Lue en solo
R=Record	En enregistrement

MEMO

Si vous activez simultanément M (Mute) et S (Solo) pour une même piste, l'option S (Solo) sera prioritaire.

11. Affichage graphique

Les pavés indiquent la présence des données enregistrées dans les différentes pistes.

12. Piste de tempo

Piste spéciale affectée à la gestion du tempo. Elle reste toujours à cette position (non affectée par le déplacement.)

MEMO
La piste de tempo ne peut pas enregistrer de données de séquence.

13. Visualisation de la mémoire restante

Indicates the amount of memory available for recording sequence data.

14. Filtre d'affichage

Affiche le statut du filtrage choisi.

Icône	Commentaire
	Pas de filtrage (données visualisées)
	Filtrage (données masquées)

Touches de fonction (F) et menus

F1
Track Prm (paramètres de pistes)

Affiche les menus locaux **TRACK Paramètre (MIDI)** (p. 189) ou **TRACK Paramètre (AUDIO)** (p. 191).

MEMO
Le menu local TRACK Paramètre qui apparaît dépend du type de la piste sélectionnée.

Piste en cours	Menu local
MIDI	**TRACK Paramètre (MIDI)** (p. 189)
Audio	**TRACK Paramètre (AUDIO)** (p. 191)

F2
Rec Prm (paramètres d'enregistrement)

Affiche les menus locaux **RECORDING Paramètre (MIDI)** (p. 192) ou **RECORDING Paramètre (AUDIO)** (p. 195).

MEMO
Le menu local RECORDING Paramètre qui apparaît dépend du type de la piste sélectionnée.

Piste en cours	Menu local
MIDI	**TRACK Paramètre (MIDI)** (p. 189)
Audio	**TRACK Paramètre (AUDIO)** (p. 191)

F3
Event List / Event Prm (paramètres d'events)

Affiche la page **EVENT LIST EDIT** (p. 197) ou le menu local **AUDIO EVENT Paramètre** (p. 201).

MEMO
L'affichage correspondant à [F3] dépend du type de la piste sélectionnée.

Piste en cours	F3 bouton
MIDI	Event List -> page **EVENT LIST EDIT** (p. 197)
Audio	Event Prm -> menu local **AUDIO EVENT Paramètre** (p. 201)

F4
Piano Roll

Affiche la page **PIANO ROLL EDIT** (p. 202).

MEMO
[F4] ne s'affiche que si la piste est MIDI.

F5
Seq Edit (édition de séquence)

Affiche la page **SEQUENCE EDIT** (p. 203).

MENU
Menu

Affiche le menu SEQUENCE MENU.

Éléments du menu

1. Tempo Track

Affiche la page **TEMPO TRACK** (p. 225).

2. Add MIDI Tracks

Affiche la page **ADD MIDI TRACKS** (p. 227).

3. Add Audio Tracks

Affiche la page **ADD AUDIO TRACKS** (p. 228).

4. Delete Track

Supprime la piste en cours. Fait apparaître le menu local DELETE TRACK.

Touche F	Commentaire
F1 No	Annule l'opération
F5 Yes	Supprime la piste en cours

MEMO

Après suppression d'une piste, il n'existe aucun moyen de la récupérer. Utilisez cette fonction avec prudence.

5. Track List

Affiche la page **TRACK LIST (OUTPUT)** (p. 223).

6. Track Name

Affiche la page **EDIT TRACK NAME** (p. 181).

7. Marker

Affiche le menu local **MARKER** (p. 230).

8. View Filter

Affiche le menu local **VIEW FILTER** (p. 226).

9. Step Time

Affiche le menu local **STEP TIME** (p. 231).

10. Metronome

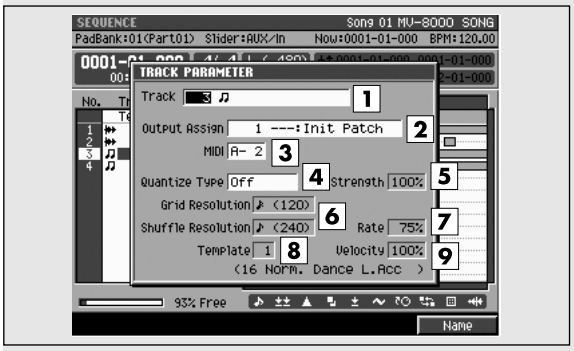
Affiche le menu local **METRONOME** (p. 196).

11. Loop

Affiche le menu local **LOOP** (p. 221).

TRACK PARAMETER (MIDI)

Ce menu local donne accès au paramétrage détaillé d'une piste MIDI.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (Sélectionne une piste MIDI comme « en cours de sélection ») ➜ F1

Description des zones

1. (Numéro et nom de la piste)

Affiche le numéro et le nom de la piste en cours d'édition.

ASTUCE

Vous pouvez appuyer sur [F1 (Name)] pour afficher le menu local **EDIT NAME** (p. 181) et modifier le nom de cette piste.

2. Output Assign (affectation de sortie)

Choix de la destination de sortie des données enregistrées sur la piste MIDI.

Valeurs: [Off], 01~16

3. MIDI (sortie MIDI)

Choix du connecteur de sortie et du numéro de canal MIDI utilisés pour émettre les données de cette piste.

Valeurs: [Off], A-1~A-16, B-1~B-16, R-1~R-16

4. Quantize Type (type de quantification)

Choix du type de la quantification utilisée en lecture.

Valeur	Commentaire
[Off]	Quantification inactive.
Grid	Quantification sur le pas de grille défini par le paramètre Grid Resolution.
Shuffle	Quantification « Shuffle » autorisant un décalage par rapport aux pas dans une zone définie par le paramètre Shuffle Resolution et avec une rigueur définie par le paramètre Shuffle Rate. ASTUCE Ajoute un effet de « swing » à votre rythme.
Template	Quantification sur la base d'un motif rythmique choisi parmi les 71 proposés. Outre un grand nombre de motifs ajoutant du « swing » à vote jeux, un certain nombre utilise également les variations de vélocité pour créer une sensation de « Groove».

5. Strength (rigueur de la quantification)

Détermine la rigueur avec laquelle les notes sont ramenées sur les pas de grille. Les valeurs élevées correspondent à un réajustement plus exact.

Valeurs: 0~[100]

ASTUCE

La valeur 100 correspond à la quantification la plus forte et 0 à la plus faible (pas de changement).

6. Resolution

Détermine la longueur des pas de quantification. Choisissez la valeur de note la plus proche de celles utilisées dans la zone à quantifier.

Type de quantification	Valeur
Grid	𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), [𝅘𝅥𝅯 (120)], 𝅘𝅥₃ (160), 𝅘𝅥 (240), 𝅗𝅥₃ (320), 𝅗𝅥 (480)
Shuffle	𝅘𝅥𝅯 (120), [𝅘𝅥 (240)]

7. Shuffle Rate (amplitude du décalage)

Quand Quantize Type est réglé sur « Shuffle », ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Shuffle Resolution). Une valeur de 50 %, placera le contre-temps exactement à mi-chemin des temps forts précédent et suivant. Une

valeur de 0 % déplacera les contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'amènera sur le temps fort suivant.

Valeurs: 0~[57]~100 %

8. Template (motif)

Quand Quantize Type est réglé sur « Template » vous pouvez choisir entre les motifs ci-après.

	Commentaire
001	Dance avec peu de dynamique
002	Dance avec beaucoup de dynamique
003	Dance avec un peu de swing
004	Dance avec beaucoup de swing
005	Dance faible dynamique et retard sur le temps
006	Dance forte dynamique et retard sur le temps
007	Dance faible swing et retard sur le temps
008	Dance fort swing et retard sur le temps
009	Dance faible dynamique et avance sur le temps
010	Dance forte dynamique et avance sur le temps
011	Dance faible swing et avance sur le temps
012	Dance fort swing et avance sur le temps
013	Fusion avec faible dynamique
014	Fusion avec forte dynamique
015	Fusion avec faible swing
016	Fusion avec fort swing
017	Fusion faible dynamique et retard sur le temps
018	Fusion forte dynamique et retard sur le temps
019	Fusion faible swing et retard sur le temps
020	Fusion fort swing et retard sur le temps
021	Fusion faible dynamique et avance sur le temps
022	Fusion forte dynamique et avance sur le temps
023	Fusion faible swing et avance sur le temps
024	Fusion fort swing et avance sur le temps
025	Reggae avec faible dynamique
026	Reggae avec forte dynamique
027	Reggae avec faible swing
028	Reggae avec fort swing
029	Reggae faible dynamique et retard sur le temps
030	Reggae forte dynamique et retard sur le temps
031	Reggae faible swing et retard sur le temps
032	Reggae fort swing et retard sur le temps
033	Reggae faible dynamique et avance sur le temps
034	Reggae forte dynamique et avance sur le temps
035	Reggae faible swing et avance sur le temps
036	Reggae fort swing et avance sur le temps
037	Pop avec faible dynamique
038	Pop avec forte dynamique
039	Pop avec faible swing
040	Pop avec fort swing
041	Pop faible dynamique et retard sur le temps
042	Pop forte dynamique et retard sur le temps
043	Pop faible swing et avance sur le temps
044	Pop fort swing et avance sur le temps
045	Pop faible dynamique et avance sur le temps
046	Pop forte dynamique et avance sur le temps
047	Pop faible swing et avance sur le temps
048	Pop fort swing et avance sur le temps
049	Rumba avec faible dynamique
050	Rumba avec forte dynamique
051	Rumba avec faible swing
052	Rumba avec fort swing
053	Rumba faible dynamique et retard sur le temps
054	Rumba forte dynamique et retard sur le temps
055	Rumba faible swing et retard sur le temps
056	Rumba fort swing et retard sur le temps
057	Rumba faible dynamique et avance sur le temps
058	Rumba forte dynamique et avance sur le temps
059	Rumba faible swing et avance sur le temps
060	Rumba fort swing et avance sur le temps
061	Samba (for pandero, etc.)
062	Samba (for surdo and timbale, etc.)
063	Ashe (pour kaisha)
064	Ashe (pour surdo)
065	Salsa (pour cascara)
066	Salsa (pour conga)
067	Triolets
068	Quintolets
069	Sextolets
070	Sept dans deux
071	Triolets retardés

9. Template Velocity (motif appliqué à la vélocité)

Quand Quantize Type est réglé sur « Template », ce paramètre détermine la force de la correction de vélocité appliquée par le motif sélectionné. Les valeurs élevées créent une contrainte plus forte.

Valeurs: 0~[127]

ASTUCE

Pour une valeur de 0, les vélocités ne sont pas modifiées.

MEMO

Les paramètres Quantize Template et Quantize Velocity ne sont actifs que si Type=Template.

Touches de fonction (F)

F1

Name

Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181), dans lequel vous pouvez attribuer un nom à la piste en cours.

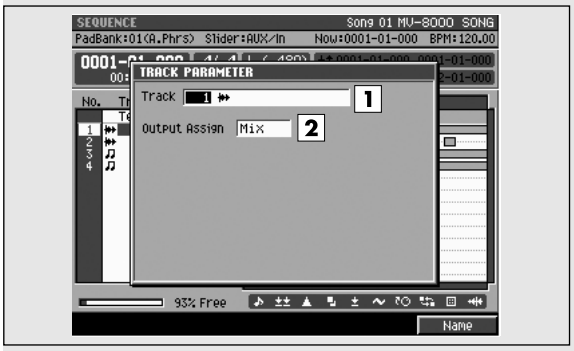
F5

Close

Referme le menu local MIDI TRACK Paramètre.

TRACK PARAMETER (AUDIO)

Ce menu local donne accès au paramétrage détaillé d'une piste audio.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → (Sélectionne une piste audio comme « en cours de sélection ») → F1

Description des zones

1. (numéro et nom de la piste)

Affiche le numéro et le nom de la piste en cours d'édition.

ASTUCE

Vous pouvez appuyer sur [F1 (Name)] pour afficher le menu local **EDIT NAME** (p. 181) et modifier le nom de cette piste.

2. Output Assign (affectation de sortie)

Choix de la destination de sortie des données enregistrées sur la piste audio.

Valeurs: [Mix], AUX1~AUX4, Multi1~Multi8, MLT1/2~MLT7/8

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

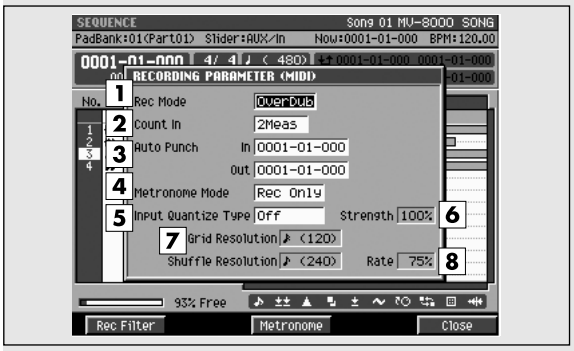
Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181), dans lequel vous pouvez attribuer un nom à la piste en cours.

F5 **Close**

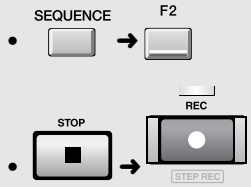
Referme le menu local AUDIO TRACK Paramètre.

RECORDING PARAMETER (MIDI)

Ce menu local donne accès au paramétrage détaillé de l'enregistrement sur une piste MIDI.



Pour accéder à cette page



MEMO

Pour pouvoir accéder à ce menu local, la piste en cours de sélection doit être de type « MIDI ».

Description des zones

1. Rec Mode (mode d'enregistrement)

Détermine le mode d'enregistrement

Valeur	Commentaire
[Overdub]	Les nouvelles données sont ajoutées aux données.
Replace	Les nouvelles données remplacent les données antérieures.

2. Count In (décompte préalable)

Choix du décompte préalable.

Valeur	Commentaire
[Off]	L'enregistrement démarre dès l'appui sur [PLAY]. (pas de décompte)
1 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure.
2 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.

3. Auto Punch In / Auto Punch Out

Permet de définir deux localisations temporelles qui serviront à l'entrée et à la sortie automatiques du mode d'enregistrement « auto punch ».

Paramètre	Valeur
Auto Punch In	([Loop Start time]) ~ (Loop End time)
Auto Punch Out	([Auto Punch In time]) ~ (Loop End time)

MEMO

Le point d'Auto Punch In ne peut pas se trouver positionné après le point d'Auto Punch Out.

Voir leparamétrage du menu local LOOP (p. 221).

4. Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeur	Commentaire
Off	Désactivé.
[Rec Only]	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

5. Input Quantize Type (type de quantification préalable)

Permet d'appliquer la quantification à l'enregistrement.

Valeur	Commentaire
[Off]	Quantification préalable désactivée.
Grid	Ajustement réalisé sur la grille dont le pas est défini par le paramètre Grid Quantize Resolution.
Shuffle	Application d'une quantification « Shuffle », par rapport aux intervalles définis dans Shuffle Quantize Resolution, et avec une rigueur définie dans Shuffle Quantize Rate. ASTUCE Cette option permet d'obtenir un jeu plus « vivant » et avec une sensation de « swing»

6. Strength (rigueur de la quantification)

Détermine la rigueur avec laquelle les notes sont ramenées sur les pas de grille définis dans Grid Quantize Resolution ou Shuffle Quantize Resolution. Les valeurs élevées correspondent à un réajustement plus exact.

Range: 0~[100]

ASTUCE

La valeur 100 procurera le réalignement le plus rigoureux et la valeur 0 n'affectera pas les données du tout.

7. Quantize Resolution (résolution de la quantification)

Détermine la longueur des pas de quantification. Choisissez la valeur de note la plus proche de celles utilisées dans la zone à quantifier.

Paramètre Quantize Type	Valeur
Grid	𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), [𝅘𝅥𝅯 (120)], 𝅘𝅥𝅮₃ (160), 𝅘𝅥𝅮 (240), 𝅗𝅥₃ (320), 𝅗𝅥 (480)
Shuffle	𝅘𝅥𝅯 (120), [𝅘𝅥𝅮 (240)]

8. Shuffle Rate

Quand Quantize Type est réglé sur « Shuffle », ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Shuffle Resolution). Une valeur de 50 %, placera le contre-temps exactement à mi-chemin des temps forts précédent et suivant. Une valeur de 0 % déplacera les contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'amènera sur le temps fort suivant.

Valeurs: 0~[57]~100 %

MEMO

Les paramètres Shuffle Quantize Resolution et Shuffle Quantize Timing ne sont actifs que si le type est réglé sur Shuffle.

Touches de fonction (F)

F1

Rec Filter (filtre de données à l'enregistrement)

Appelle le menu local **RECORDING FILTER** (p. 194).

F3

Metronome

Appelle le menu local **METRONOME** (p. 196).

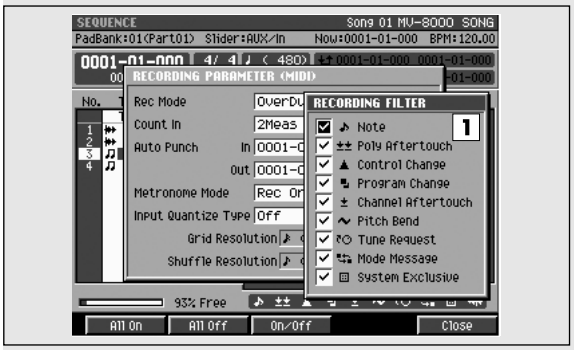
F5

Close

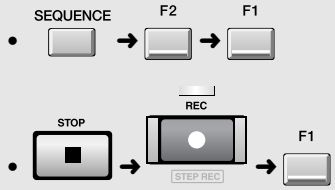
Referme le menu local RECORDING PARAMETERS (MIDI).

RECORDING FILTER

Ce menu local permet de filter certains types de données MIDI pendant l'enregistrement.



Pour accéder à cette page



MEMO

Pour pouvoir accéder à ce menu local, la piste en cours de sélection doit être de type MIDI.

Description des zones

1. Filter

Les messages des types cochés ✔ seront enregistrés et ceux non cochés ne le seront pas.

Paramètre	Commentaire
Note	Données de note.
Poly Aftertouch	Données d'after-touch polyphonique (individuel par numéro de note).
Ctrl Change	Données Control changes. Correspondent à divers effets de modulation dépendant du numéro de contrôle concerné.
Program Change	Données Program changes (changement de programme/patch).
Channel Aftertouch	Données d'after-touch canal (modulation appliquée à l'ensemble du canal).
Pitch Bend	Données de Pitch bend (modulation de hauteur).
Tune Request	Message de requête d'accordage (destinée aux oscillateurs des synthétiseurs analogiques).
Mode Message	Messages MIDI de « Mode »
System Exclusive	Messages système exclusif, destinés spécifiquement au MV-8000.

Touches de fonction (F)

F1 **All On**

Tous les types sont validés.

F1 **All Off**

Aucun type n'est validé.

F3 **On/Off**

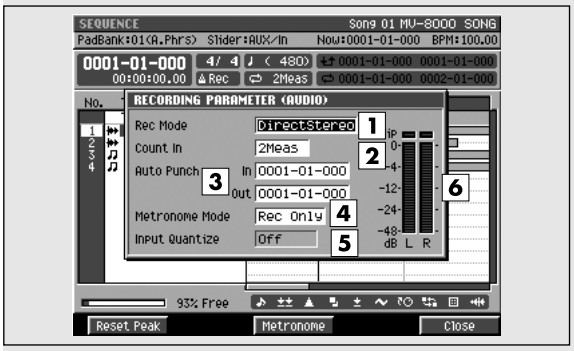
Active/désactive la validation du type de message en cours de sélection.

F5 **Close**

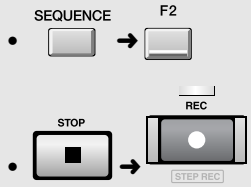
Referme le menu local RECORDING FILTER.

RECORDING PARAMETER (AUDIO)

Ce menu local permet de définir les paramètres d'enregistrement d'une piste audio.



Pour accéder à cette page



MEMO

Pour pouvoir accéder à ce menu local, la piste en cours de sélection doit être de type AUDIO.

Description des zones

1. Rec Mode (mode d'enregistrement)

Détermine le mode d'enregistrement.

Valeur	Commentaire
[Direct Stereo]	Enregistrement direct de la source vers la piste (2 voies).
Direct Mono	Enregistrement direct de la source vers la piste (1 voie).
Event	Enregistre les valeurs temporelles du déclenchement des phrases audio par les pads. MEMO Cette option permet d'économiser de la place mémoire dans le cas de données répétitives.

2. Count In (décompte préalable)

Choix du décompte préalable.

Valeur	Commentaire
[Off]	L'enregistrement démarre dès l'appui sur [PLAY]. (pas de décompte)
1 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure.
2 Meas	L'enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.

3. Auto Punch In / Auto Punch Out

Permet de définir deux localisations temporelles qui serviront à l'entrée et à la sortie automatiques du mode d'enregistrement « auto punch ».

Paramètre	Valeur
Auto Punch In	[00000-01-000] ~ (temps Auto Punch Out)
Auto Punch Out	([temps Auto Punch In]) ~ 9999-**-***

MEMO

Le point d'Auto Punch In ne peut pas se trouver positionné après le point d'Auto Punch Out.

4. Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeur	Commentaire
Off	Désactivé.
[Rec Only]	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

5. Input Quantize Type (type de quantification préalable)

Permet d'appliquer une quantificatino au moment de l'enregistrement.

Valeurs: 𝅘𝅥𝅯(60), 𝅘𝅥𝅯₃(80), [𝅘𝅥𝅯(120)], 𝅗𝅥₃(160), 𝅗𝅥(240), 𝅗𝅥₃(320), 𝅗𝅥(480)

6. Level meter (bargraphe)

Affiche le niveau d'entrée.

Touches de fonction (F)

F1 **Reset Peak (réinitialisation des crêtes)**

Réinitialise l'affichage du maintien des crêtes.

F3 **Metronome**

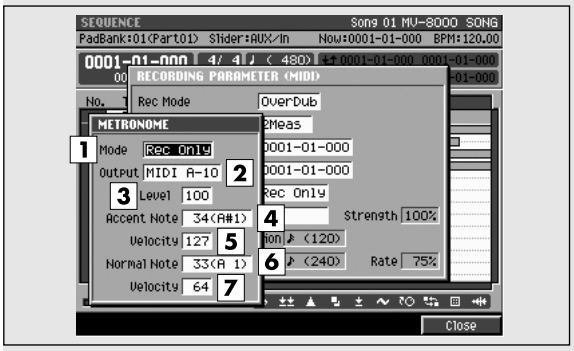
Appelle le menu local **METRONOME** (p. 196).

F5 **Close**

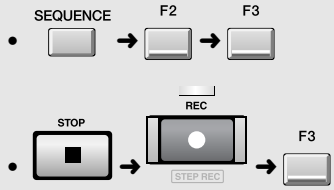
Referme le menu local **RECORDING PARAMETER (AUDIO)** (p. 195).

METRONOME

Ce menu local permet de définir le paramétrage du métronome.



Pour accéder à cette page



Description des zones

1. Mode métronome

Permet de choisir ses conditions d'activation.

Valeur	Commentaire
Off	Désactivé.
[Rec Only]	Uniquement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Pendant l'enregistrement et la lecture.
Always	En permanence.

2. Metronome Output (affectation du son du métronome)

Détermine la destination de sortie du signal du métronome.

Valeur	Commentaire
Normal 1	Son interne (bip).
Normal 2	Son interne (click).
Part 1-16	Utilisation d'une « part » instrumentale.
MIDI A-1~A-16	Transmission d'un message de note en MIDI OUT A.
MIDI B-1~B-16	Transmission d'un message de note en MIDI OUT B.
MIDI R-1~R-16	Transmission d'un message de note par R-BUS.

3. Level (niveau)

Règle le volume du métronome.

Valeur: 1~[127]

MEMO

Le paramètre Metronome Level n'est valide que si le paramètre Metronome Output est réglé sur Normal 1 ou Normal 2.

4. Accent Note (note attribuée au premier temps)

Détermine le numéro de note MIDI attribué au premier temps (temps fort).

Valeurs: *do -1* (C-1) ~ *do 4* [C4] ~ *sol 9* (G9)

5. Accent Velocity (niveau d'accentuation)

Détermine le niveau (vélocité) d'accentuation de la note du premier temps (temps fort).

Valeurs: 1~[100]~127

6. Normal Note (note attribuée aux autres temps)

Détermine le numéro de note MIDI attribué aux autres temps (temps faibles).

Valeurs: *do -1* (C-1) ~ *do 3* [C3] ~ *sol 9* (G9)

ASTUCE

When using the metronome to play a drum set, you can select a desired percussion instrument by specifying the note number.

7. Normal Velocity (niveau non accentué)

Détermine le niveau (vélocité) d'accentuation de la note des autres temps (temps faibles).

Valeurs: 1~[60]~127

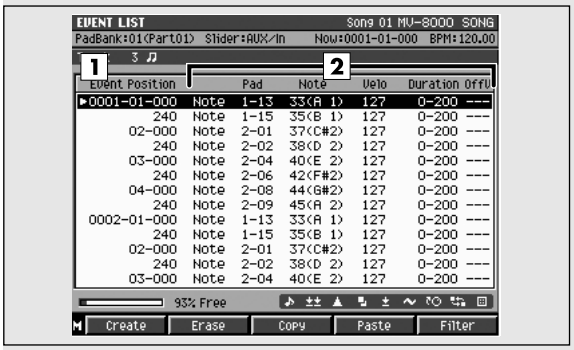
Touches de fonction (F)

F5 **Close**

Referme le menu local METRONOME.

EVENT LIST EDIT

Cette page donne accès à l'édition détaillée des données d'une piste MIDI.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F3

MEMO

Pour pouvoir accéder à cette page, la piste en cours de sélection doit être de type MIDI.

Description des zones

1. Event list (liste des évènements)

Affiche la liste des messages MIDI enregistrés dans la piste en cours de sélection au voisinage de la position de lecture. Le message en cours de sélection (correspondant à la position de lecture) est contrasté.

2. Paramètres des évènements

Affiche les paramètres du message sélectionné par le curseur. Leur format dépend du type du message selon le tableau ci-dessous:

Message	Paramètres affichés	Commentaire
Note	Pad	numéro du pad
	Note	numéro de note
	Velo	vélocité
	Duration	durée
	OffV	vélocité de relâchement
Poly Aftertouch	Pad	numéro du pad
	Note	numéro de note
	Value	Amplitude
Control Change	Number	numéro du contrôle
	Value	amplitude
Program Change	Number	numéro du changement de programme
	Name	nom du programme
	Bank H	numéro de bank (supérieur)
	L	numéro de bank (inférieur)
Ch Aftertouch	Value	amplitude
Pitch Bend	Value	amplitude
Sys.Excl	Value	amplitude

Touches de fonction (F) et menus

F1 **Create**

Appelle le menu local **CREATE EVENT** (p. 198).

F2 **Erase**

Efface l'évènement sélectionné (à la position du curseur). Les données effacées sont conservées dans le presse-papiers.

F3 **Copy**

Copie l'évènement sélectionné (à la position du curseur) dans le presse-papiers.

F4 **Paste**

Ajoute l'évènement conservé dans le presse-papiers à la liste des évènements.

F5 **Filter**

Appelle le menu local **VIEW FILTER** (p. 226).

MENU **Menu**

Appelle le menu EVENT LIST.

Éléments de menus

1. View Filter

Appelle le menu local **VIEW FILTER** (p. 226).

CREATE EVENT

Ce menu local permet d'ajouter un nouvel évènement MIDI à une piste MIDI.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F3 → F1

MEMO

Pour pouvoir accéder à cette page, la piste en cours de sélection doit être de type MIDI.

Description des zones

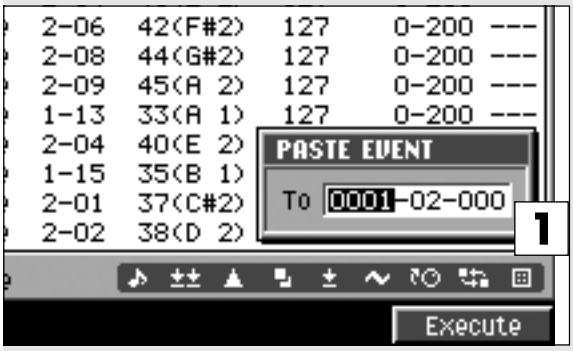
1. Event

Détermine le type du message MIDI à ajouter/créer.

Paramètre	Commentaire
Note	Données de note.
Poly Aftertouch	Données d'after-touch polyphonique (individuel par numéro de note).
Ctrl Change	Données Control changes. Correspondent à divers effets de modulation dépendant du numéro de contrôle concerné.
Program Change	Données Program changes (changement de programme/patch).
Channel Aftertouch	Données d'after-touch canal (modulation appliquée à l'ensemble du canal).
Pitch Bend	Données de Pitch bend (modulation de hauteur).
Tune Request	Message de requête d'accordage (destinée aux oscillateurs des synthétiseurs analogiques).
Mode Message	Messages MIDI de « Mode »
System Exclusive	Messages système exclusif, destinés spécifiquement au MV-8000.

PASTE EVENT

Ce petit menu local permet de « coller » un évènement gardé dans le presse-papiers à une position temporelle donnée.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F3 →(copie d'un évènement)→ F4

Description des zones

1. Position

Détermine la position temporelle à laquelle se fera l'insertion d'évènement.

Valeurs: 0000-01-000~9999-**-***

MEMO

** dépend du nombre de temps par mesure défini par les chiffres indicateurs de mesure (p. 237).

Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

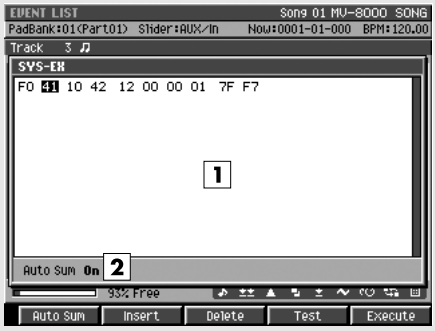
Insère l'évènement et referme le menu local PASTE EVENT.

Si le message « Sequence memory full » apparaît.

L'évènement ne peut pas être créé car la mémoire attribuée à la séquence est saturée.

EDIT SYS-EX

Ce menu local permet l'édition d'un message système exclusif.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F3 → (amenez dans la liste le curseur sur un message système exclusif) →

CURSOR (droite)

MEMO

Pour pouvoir accéder à cette page, la piste en cours de sélection doit être de type MIDI.

Description des zones

1. Message

Affiche le message système exclusif. La saisie se fait entre les valeurs F0 et F7. Utilisez la molette Value ou les touches [DEC]/[INC] pour définir les données.

2. Auto Sum (somme de contrôle)

Activez cette option si vous souhaitez que la somme de contrôle (checksum) se fasse automatiquement. L'activation/désactivation se fait par appui sur [F1].

Touches de fonction (F)

F1

Auto Sum

Si vous saisissez un message système exclusif Roland, vous pouvez utiliser cette fonction de somme de contrôle automatique (Auto Check Sum) pour effectuer l'opération automatiquement.

Si Auto Sum est activé, l'octet précédant la fin du message SysEx (F7) sera automatiquement inséré. Si la somme n'est pas correcte, mettez la fonction sur « Off » puis à nouveau sur « On ».

F2

Insert

Insère un octet de valeur « 00 » à la position du curseur. Vous pouvez ensuite l'éditer à volonté.

F3

Delete

Supprime l'octet sélectionné par la position du curseur.

F4

Test

Transmet le message système exclusif en cours d'affichage par le connecteur MIDI OUT.

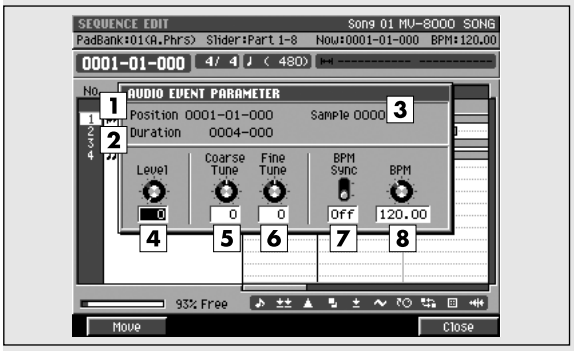
F5

Execute

Valide la saisie du message système exclusif que vous avez créé.

AUDIO EVENT PARAMETER

Ce menu local permet l'édition des paramètres de l'évènement situé à la position du curseur dans une piste audio.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F3 → (copie des évènements)

MENU → (Sélection de Audio Event Parameter)

ENTER

MEMO

Pour pouvoir accéder à cette page, la piste en cours de sélection doit être de type audio.

Description des zones

1. Position

Affiche la valeur temporelle du début de l'évènement.

2. Duration (durée)

Détermine la durée de l'évènement.

Valeurs: 0000-01 (1 tick)~9999-*** (9999 temps *** ticks)

3. Sample (échantillon)

Indique le numéro de l'échantillon présent à la position du curseur.

4. Level

Détermine le volume de l'évènement audio.

Valeurs: 0~[127]

5. Coarse Tune (accordage grossier)

Règle la hauteur de l'évènement audio par pas d'un demi-ton.

Valeurs: -48~[0]~+48 (+/-4 octaves)

6. Fine Tune (accordage fin)

Règle la hauteur de l'évènement audio par pas d'un centième de demi-ton.

Valeurs: -50~[0]~+50

? Un cent = 1/100e de demi-ton

7. BPM Sync (synchronisation tempo)

Détermine si la vitesse de lecture de l'évènement audio sera ajustée en temps réel en fonction des variations de tempo du séquenceur. En position On, la phrase sera raccourcie ou rallongée en temps réel.

Valeurs: [Off], On

8. BPM (tempo)

Détermine le tempo de l'évènement audio. Quand le paramètre BPM Sync est activé l'évènement audio est synchronisé sur ce tempo.

Touches de fonction (F)

F1 **Move**

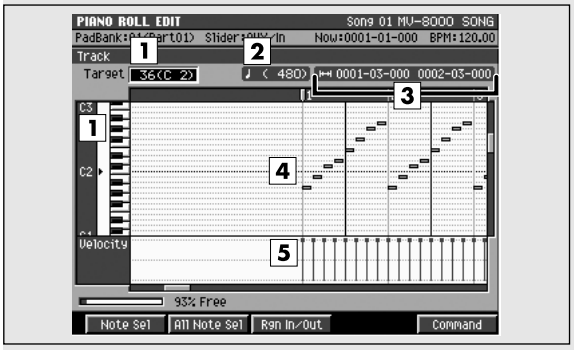
Affiche le menu local MOVE AUDIO EVENT qui vous permet de saisir la destination du déplacement de l'évènement situé à la position du curseur (en cours de sélection).

F5 **Close**

Referme le menu local AUDIO EVENT PARAMETER.

PIANO ROLL EDIT

Cette page permet d'éditer les messages MIDI enregistrés sur une piste MIDI. La représentation graphique de type « ruban de piano mécanique » indique la hauteur, la durée et la vélocité des notes.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F4

MEMO

Pour pouvoir accéder à cette page, la piste en cours de sélection doit être de type MIDI.

Description des zones

1. Numéro de note (représentation du clavier)

Les « touches » sont indiquées ici de bas en haut. Comme les hauteurs correspondent à des numéros de notes, la position verticale indique donc la hauteur du son.

2. Pas

Indication de l'unité correspondant à un déplacement temporel à l'aide des boutons (/).

3. Zone d'édition

Affiche la zone d'édition (region in ~ region out).

4. Affichage graphique (piano roll)

Indique les évènements de notes avec le temps sur l'axe horizontal et la hauteur des notes sur l'axe vertical. Vous pouvez modifier la hauteur ou la position dans le temps d'un évènement en le déplaçant.

5. Vélocités

Affiche graphiquement la vélocité de chaque évènement de note. Les barres les plus longues correspondent aux vélocités les plus fortes.

Touches de fonction (F)

F1 **Note Sel (sélection de note)**

Sélectionne/désélectionne la note présente à la position du curseur. Si des temps « In » et « Out » sont spécifiés toutes les notes de cette valeur comprises entre ces deux valeurs seront sélectionnées.

F2 **All Note Sel (sélection de toutes les notes)**

Sélectionne/désélectionne toutes les notes. Si des temps « In » et « Out » sont spécifiés toutes les notes de comprises entre ces deux valeurs seront sélectionnées.

F3 **Rgn In/Out (Region In/Out)**

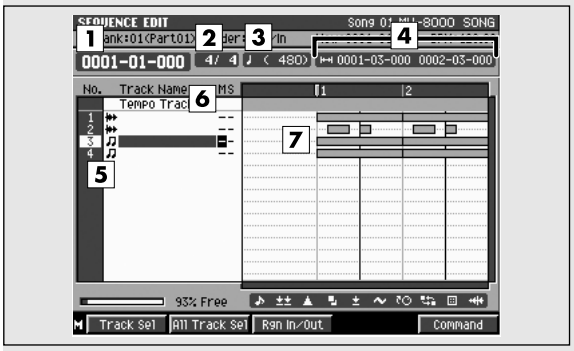
Détermine la zone d'édition. Appuyez une fois sur ce bouton pour définir le début de la zone (In time) et une deuxième fois pour en définir la fin (Out time). Une nouvelle pression reprendra la saisie du début de zone etc.

F5 **Command**

Appelle le menu local **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 205) ou **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 206).

SEQUENCE EDIT

Cette page permet d'éditer de manière graphique les messages (évènements) MIDI enregistrés sur une piste MIDI.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F5

Description des zones

1. Affichage temporel

Indique la valeur temporelle en cours (mesure/temps/tick) pour le séquenceur.

2. Chiffres indicateurs de mesure (métrique)

Indique la « mesure » du morceau en cours.

3. Pas

Indication de l'unité correspondant à un déplacement temporel à l'aide des boutons (◄ / ►).

4. Zone d'édition

Affiche la zone d'édition (region in ~ region out).

5. No. (piste et icône)

Affiche le numéro des différentes pistes enregistrées dans le séquenceur. Vous pouvez créer jusqu'à 128 pistes MIDI et 8 pistes audio. L'icône situé à droite du numéro de piste indique le type de chacune d'elles.

Icône	Commentaire
♫	MIDI
⏭	Audio

ASTUCE

La piste « en cours de sélection » est contrastée par le curseur.

6. Statut de piste (M/S/R)

Affiche le statut mute/solo de chacune des pistes.

Allumé	Éteint
« M » est activé Cette piste est mutée.	« M » est désactivé Cette piste est active
« S » est activé Cette piste est lue isolément (en solo).	« S » est désactivé Les autres pistes sont aussi entendues

MEMO

Si vous activez simultanément les fonctions M (Mute) et S (Solo) pour une même piste, la fonction S (Solo) sera prioritaire.

7. Affichage graphique

Les cadres indiquent la présence des données enregistrées dans les différentes pistes.

Touches de fonction (F) et menus

F1

Track Sel (sélection de piste)

Sélectionne/désélectionne la piste en cours. Si des valeurs temporelles « In » et « Out » sont définies pour les pistes sélectionnées, la sélection concernera les évènements de pistes présents entre ces valeurs (contrastés).

F2

All Trk Sel (sélection de toutes les pistes)

Sélectionne/désélectionne toutes les pistes. Si des valeurs temporelles « In » et « Out » sont définies, la sélection concernera les évènements de pistes présents entre ces valeurs (contrastés).

F3

Rgn In/Out (Region In/Out)

Détermine la zone d'édition. Appuyez une fois sur ce bouton pour définir le début de la zone (In time) et une deuxième fois pour en définir la fin (Out time). Une nouvelle pression reprendra la saisie du début de zone etc.

F5

Command

Appelle le menu local **PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 202) ou **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND COMMAND** (p. 206).

MENU

Menu

Appelle le menu SEQUENCE MENU.

Éléments du menu

1. **View Filter**

   Appelle le menu local **VIEW FILTER** (p. 226).

2. **Step**

   Appelle le menu local **STEP** (p. 231).

3. **Paste MIDI Clip**

   Appelle le menu local **PASTE MIDI CLIP** (p. 220).

4. **Audio Event Parameter**

   Appelle le menu local **AUDIO EVENT PARAMETER** (p. 201).

5. **Copy As Audio Phrase**

   Appelle le menu local **COPY AS AUDIO PHRASE** (p. 218).

6. **MIDI Clip Library**

   Appelle le menu local **MIDI CLIP LIBRARY** (p. 219).

SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND

Ce menu local permet d'exécuter des commandes d'édition sur les évènements de note sélectionnés dans la page PIANO ROLL EDIT.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜(sélectionnez une piste MIDI comme « en cours »)➜ F4 ➜ F5

Description des éléments de menu

1. Move

Appelle le menu local **MOVE** (p. 208).

2. Copy&Paste

Appelle le menu local **COPY&PASTE** (p. 207).

3. Copy&Insert

Appelle le menu local **COPY&INSERT** (p. 209).

4. Erase

Supprime les données sélectionnées. La région concernée reste vide.

5. Quantize

Appelle le menu local **QUANTIZE** (p. 210).

6. Change Velocity

Appelle le menu local **CHANGE VELOCITY** (p. 212).

7. Change Duration

Appelle le menu local **CHANGE DURATION** (p. 213).

8. Shift Timing

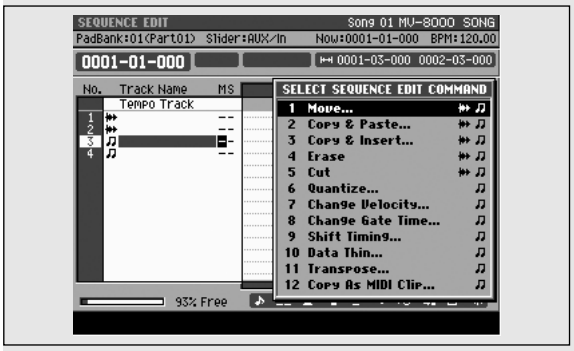
Appelle le menu local **SHIFT TIMING** (p. 214).

9. Transpose

Appelle le menu local **TRANSPOSE** (p. 216).

SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND

Ce menu local permet d'exécuter des commandes d'édition sur les évènements de note sélectionnés dans la page SEQUENCE EDIT.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F5 → F5

Description des éléments de menu

1. Move

Appelle le menu local **MOVE** (p. 208).

2. Copy&Paste

Appelle le menu local **COPY&PASTE** (p. 207).

3. Copy&Insert

Appelle le menu local **COPY&INSERT** (p. 209).

4. Erase

Supprime les données sélectionnées. La région concernée reste vide.

5. Cut

Supprime les données sélectionnées. Les données qui suivent sont ramenées au point de coupure.

6. Quantize

Appelle le menu local **QUANTIZE** (p. 210).

7. Change Velocity

Appelle le menu local **CHANGE VELOCITY** (p. 212).

8. Change Duration

Appelle le menu local **CHANGE DURATION** (p. 213).

9. Shift Timing

Appelle le menu local **SHIFT TIMING** (p. 214).

10. Data Thin

Appelle le menu local **DATA THIN** (p. 215).

11. Transpose

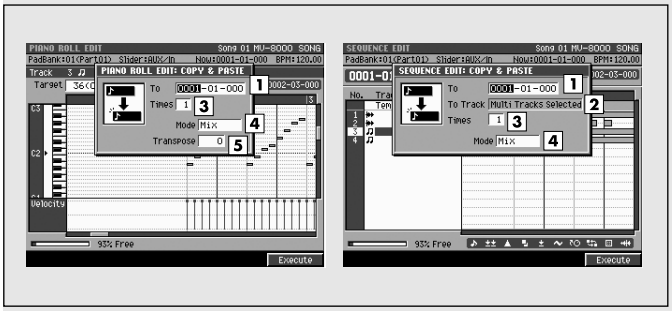
Appelle le menu local **TRANSPOSE** (p. 216).

12. Copy As MIDI Clip

Appelle le menu local **COPY AS MIDI CLIP** (p. 217).

COPY&PASTE

Ce menu local copie les données des zones temporelles définies par « In -- Out » vers une autre position temporelle.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (sélectionnez une piste MIDI comme « en cours ») ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (choisissez Copy&Paste) ➜ ENTER

MEMO

Les paramètres accessibles diffèrent selon que vous appelez ce menu local depuis la page PIANO ROLL EDIT ou SEQUENCE EDIT. Nous les décrivons tous ci-dessous. Ignorez ceux qui ne sont éventuellement pas concernés.

Description des zones

1. To

Détermine la position temporelle de destination.

Valeurs: 0001-01-000~9999-**-***

MEMO

** dépend des indications de mesure (métrique).

2. To Track

Détermine le numéro de la piste de destination.

MEMO

- To Track n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.
- Vous ne pouvez sélectionner qu'une piste MIDI.
- Si vous avez sélectionné deux pistes ou plus, vous ne pourrez pas accéder au paramètre « To Track Valeur ». (Un message d'alerte « Multi tracks selected » apparaîtra.)

3. Times

Détermine le nombre de répétitions de la copie.

Valeurs: [1]~99

4. Mode

Sélectionne la manière dont seront traitées les données existant précédemment dans la zone de destination de la copie.

Valeur	Commentaire
[Merge]	Les nouvelles données sont combinées avec les données existantes.
Replace	Les nouvelles données remplacent (effacent) les données présentes antérieurement.

5. Transpose

Détermine l'amplitude de la transposition de la copie par pas d'un demi-ton (vers le haut pour une valeur positive ou vers le bas pour une valeur négative). La valeur 0 correspond à une absence de transposition.

MEMO

- La transposition nest accessible qu'en mode PIANO ROLL EDIT.
- Si l'exécution de la transposition doit amener à créer des notes supérieurs à *sol 9* (G9) ou inférieures à *do -1* (C-1) un message de confirmation apparaît.

Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

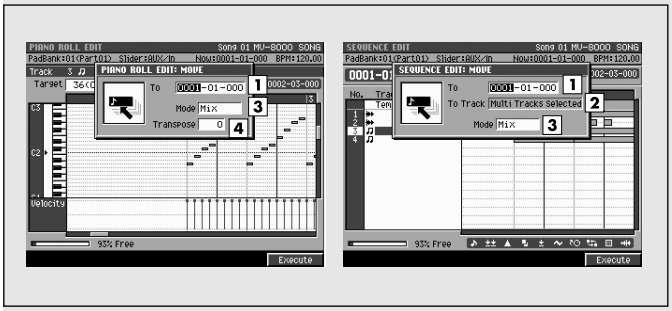
Valide la copie.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser le menu local **VIEW FILTER** (p. 226) pour sélectionner les évènements à copier.

MOVE

Ce menu local déplace les données des zones temporelles définies par « In -- Out » vers une autre position temporelle.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → (sélectionnez une piste MIDI comme « en cours ») → F4 or F5 → F5 → (choisissez Move) → ENTER

MEMO

Les paramètres accessibles diffèrent selon que vous appelez ce menu local depuis la page PIANO ROLL EDIT ou SEQUENCE EDIT. Nous les décrivons tous ci-dessous. Ignorez ceux qui ne sont éventuellement pas concernés.

Description des zones

1. To

Détermine la position temporelle de destination.

Valeurs: 0001-01-000~9999-**-***

MEMO

** dépend des indications de mesure (métrique).

2. To Track

Détermine le numéro de la piste de destination.

Valeurs: 1~136

MEMO

- To Track n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.
- Vous ne pouvez sélectionner qu'une piste MIDI.
- Si vous avez sélectionné deux pistes ou plus, vous ne pourrez pas accéder au paramètre « To Track Valeur ». (Un message d'alerte « Multi tracks selected » apparaîtra.)

3. Mode

Sélectionne la manière dont seront traitées les données existant précédemment dans la zone de destination du déplacement.

Valeur	Commentaire
[Merge]	Les nouvelles données sont combinées avec les données existantes.
Replace	Les nouvelles données remplacent (effacent) les données présentes antérieurement.

4. Transpose

Détermine la note de destination du déplacement.

Valeurs: C1~G9

MEMO

- La transposition nest accessible qu'en mode PIANO ROLL EDIT.
- Si l'exécution de la transposition doit amener à créer des notes supsérieurs à *sol 9* (G9) ou inférieures à *do -1* (C-1) un message de confirmation apparaît.

Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

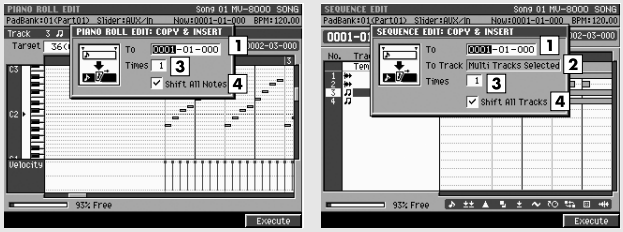
Valide le déplacement.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser le menu local **VIEW FILTER** (p. 226) pour sélectionner les évènements à déplacer.

COPY&INSERT

Ce menu local insère les données des zones temporelles définies par « In -- Out » dans une autre position temporelle. Les données présentes antérieurement dans cette destination ne sont pas effacées mais reculées dans le temps d'une valeur correspondante.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (sélectionne une piste MIDI comme « en cours ») ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (choisissez Copy&Insert) ➜ ENTER

MEMO

Les paramètres accessibles diffèrent selon que vous appelez ce menu local depuis la page PIANO ROLL EDIT ou SEQUENCE EDIT. Nous les décrivons tous ci-dessous. Ignorez ceux qui ne sont éventuellement pas concernés.

Description des zones

1. To

Détermine la position temporelle de destination.

Valeurs: 0001-01-000~9999-**-***

MEMO

** dépend des indications de mesure (métrique).

2. To Track

Détermine le numéro de la piste de destination.

Valeurs: 1~136

MEMO

- To Track n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.
- La limite supérieure de ce choix est le nombre de pistes existant.

3. Times

Détermine le nombre des répétitions de l'insertion. Les mêmes données peuvent être insérées plusieurs fois à la suite.

Valeur: [1]~255

4. Shift All Tracks

Détermine si les données des autres pistes sont également repoussées dans le temps.

Valeur: Off, [On]

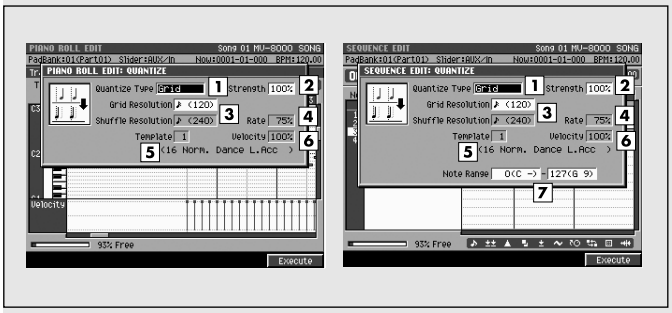
Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Valide l'opération de copie et d'insertion.

QUANTIZE

Ce menu local permet de rectifier la mise en place des évènements MIDI selon vos besoins.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → (sélectionne une piste MIDI comme « en cours ») → F4 ou F5 → F5 → (choisissez Quantize) → ENTER

Description des zones

1. Quantize Type (type de quantification)

Détermine le type de la quantification.

Valeur	Commentaire
Grid	Quantification sur le pas de grille défini par le paramètre Grid Resolution.
Shuffle	Quantification « Shuffle » autorisant un décalage par rapport aux pas dans une zone définie par le paramètre Shuffle Resolution et avec une rigueur définie par le paramètre Shuffle Rate. ASTUCE Ajoute un effet de « swing » à votre rythme.
Template	Quantification sur la base d'un motif rythmique choisi parmi les 71 proposés. Outre un grand nombre de motifs ajoutant du « swing » à vote jeux, un certain nombre utilise également les variations de vélocité pour créer une sensation de « Groove».

2. Strength (rigueur de la quantification)

Détermine la rigueur avec laquelle les notes sont ramenées sur les pas de grille. Les valeurs élevées correspondent à un réajustement plus exact.

Valeurs: 0~[100]

ASTUCE

La valeur 100 correspond à la quantification la plus forte et 0 à la plus faible (pas de changement).

3. Resolution

Détermine la longueur des pas de quantification.

Choisissez la valeur de note la plus proche de celles utilisées dans la zone à quantifier.

Type de quantification	Valeur
Grid	𝅘𝅥𝅯(60), 𝅘𝅥𝅯₃(80), [𝅘𝅥𝅯(120)], 𝅘𝅥₃(160), 𝅘𝅥(240), 𝅗𝅥₃(320), 𝅗𝅥(480)
Shuffle	𝅘𝅥𝅯(120), [𝅘𝅥(240)]

4. Rate

Quand Quantize Type est réglé sur « Shuffle », ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Shuffle Resolution). Une valeur de 50 %, placera le contre-temps exactement à mi-chemin des temps forts précédent et suivant. Une valeur de 0 % déplacera les contre-temps sur le temps fort précédent, et une valeur de 100 % l'amènera sur le temps fort suivant.

Valeurs: 0~[57]~100 %

5. Template

Divers types de quantifications sont proposés.

	Commentaire
001	Dance avec peu de dynamique
002	Dance avec beaucoup de dynamique
003	Dance avec un peu de swing
004	Dance avec beaucoup de swing
005	Dance faible dynamique et retard sur le temps
006	Dance forte dynamique et retard sur le temps
007	Dance faible swing et retard sur le temps
008	Dance fort swing et retard sur le temps
009	Dance faible dynamique et avance sur le temps
010	Dance forte dynamique et avance sur le temps
011	Dance faible swing et avance sur le temps
012	Dance fort swing et avance sur le temps
013	Fusion avec faible dynamique
014	Fusion avec forte dynamique
015	Fusion avec faible swing
016	Fusion avec fort swing
017	Fusion faible dynamique et retard sur le temps
018	Fusion forte dynamique et retard sur le temps
019	Fusion faible swing et retard sur le temps
020	Fusion fort swing et retard sur le temps
021	Fusion faible dynamique et avance sur le temps
022	Fusion forte dynamique et avance sur le temps
023	Fusion faible swing et avance sur le temps
024	Fusion fort swing et avance sur le temps
025	Reggae avec faible dynamique
026	Reggae avec forte dynamique
027	Reggae avec faible swing
028	Reggae avec fort swing
029	Reggae faible dynamique et retard sur le temps
030	Reggae forte dynamique et retard sur le temps
031	Reggae faible swing et retard sur le temps
032	Reggae fort swing et retard sur le temps
033	Reggae faible dynamique et avance sur le temps
034	Reggae forte dynamique et avance sur le temps
035	Reggae faible swing et avance sur le temps
036	Reggae fort swing et avance sur le temps
037	Pop avec faible dynamique
038	Pop avec forte dynamique
039	Pop avec faible swing
040	Pop avec fort swing
041	Pop faible dynamique et retard sur le temps
042	Pop forte dynamique et retard sur le temps
043	Pop faible swing et avance sur le temps
044	Pop fort swing et avance sur le temps
045	Pop faible dynamique et avance sur le temps
046	Pop forte dynamique et avance sur le temps
047	Pop faible swing et avance sur le temps
048	Pop fort swing et avance sur le temps
049	Rumba avec faible dynamique
050	Rumba avec forte dynamique
051	Rumba avec faible swing
052	Rumba avec fort swing
053	Rumba faible dynamique et retard sur le temps
054	Rumba forte dynamique et retard sur le temps
055	Rumba faible swing et retard sur le temps
056	Rumba fort swing et retard sur le temps
057	Rumba faible dynamique et avance sur le temps
058	Rumba forte dynamique et avance sur le temps
059	Rumba faible swing et avance sur le temps
060	Rumba fort swing et avance sur le temps
061	Samba (for pandero, etc.)
062	Samba (for surdo and timbale, etc.)
063	Ashe (pour kaisha)
064	Ashe (pour surdo)
065	Salsa (pour cascara)
066	Salsa (pour conga)
067	Triolets
068	Quintolets
069	Sextolets
070	Sept dans deux
071	Triolets retardés

6. Template Velocity (motif appliqué à la vélocité)

Quand Quantize Type est réglé sur « Template », ce paramètre détermine la force de la correction de vélocité appliquée par le motif sélectionné. Les valeurs élevées créent une contrainte plus forte.

Valeurs: 0~[127]

MEMO

Pour une valeur de 0, les vélocités ne sont pas modifiées.

7. Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture sur laquelle s'applique la quantification.

Valeurs: [C-1]~G9 (limite inférieure)
C-1~[G9] (limite supérieure)

MEMO

Cette option n'apparait qu'en SEQUENCE EDIT.

Touches de fonction (F)

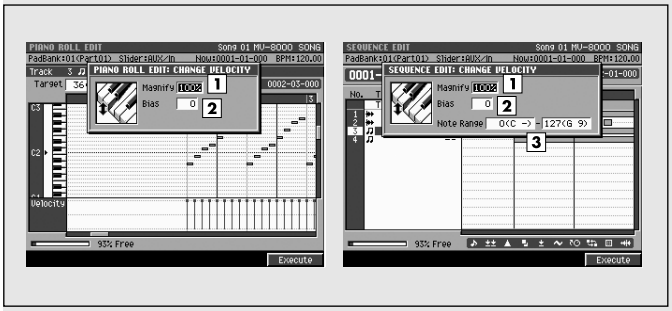
F5

Execute

Valide la quantification.

CHANGE VELOCITY

Ce menu local modifie la vélocité des notes comprises entre les valeurs « In -- Out » ou de la région sélectionnée.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (sélectionne une piste MIDI comme « en cours ») ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (choisissez Change Velocity) ➜ ENTER

Description des zones

1. Magnify (amplification)

Augmente (pour des valeurs de 101 et au-delà) ou réduit (pour des valeurs de 99 et inférieures) les variations d'amplitude entre les notes. Pour une valeur de 100, aucune modification n'est apportée.

Valeurs: 0~[100]~200 %

2. Bias (décalage)

Détermine une valeur de décalage constante ajoutée ou retranchée des valeurs de vélocité en cours.

Valeurs: -99~[0]~+99

3. Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture à laquelle s'appliquent les modifications de vélocité.

Valeurs: [C-1]~G9 (limite inférieure)
C-1~[G9] (limite supérieure)

MEMO
Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

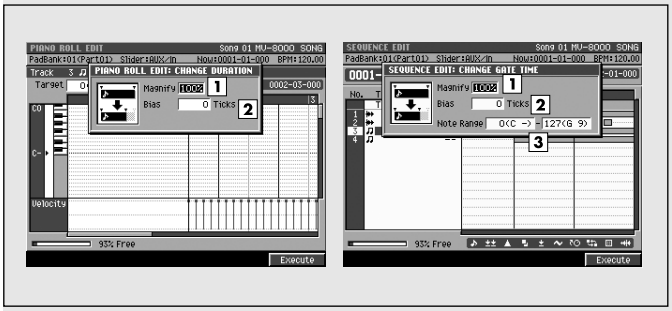
Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Valide la modification des vélocités.

CHANGE DURATION

Ce menu local modifie la durée des notes comprises entre les valeurs « In -- Out » ou de la région sélectionnée.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (sélectionne une piste MIDI comme « en cours ») ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (sélectionnez Change Duration) ➜ ENTER

Description des zones

1. Magnify (amplification)

Augmente (pour des valeurs de 101 et au-delà) ou réduit (pour des valeurs de 99 et inférieures) proportionnellement les durées des notes notes. Pour une valeur de 100, aucune modification n'est apportée.

Valeurs: 0~[100]~200 %

2. Bias (décalage)

Détermine une valeur de décalage constante ajoutée ou retranchée des valeurs de durée en cours.

Valeurs: -4800~[0]~+4800

3. Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture à laquelle s'appliquent les modifications de durée.

Valeurs: [C-1]~G9 (limite inférieure)
C-1~[G9] (limite supérieure)

MEMO
Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

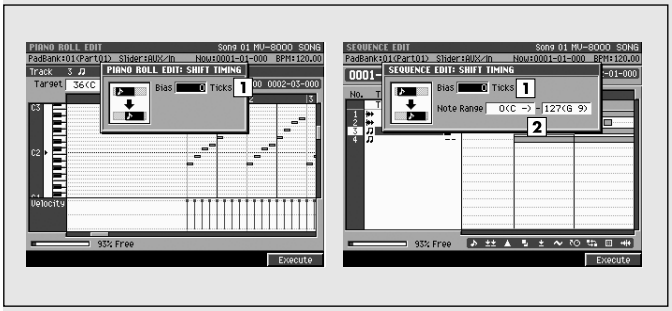
Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Valide la modification des durées.

SHIFT TIMING

Ce menu local modifie la position temporelle des notes comprises entre les valeurs « In -- Out » par pas de un tick (1/480e de noire).



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → (sélectionne une piste MIDI comme « en cours ») → F4 or F5 → F5 → (sélectionnez Shift Timing) → ENTER

Description des zones

1. Bias (décalage)

Détermine le nombre de ticks du décalage, vers l'avant ou vers l'arrière.

Valeurs: -4800~[0]~+4800

2. Note Range (tessiture)

Détermine la tessiture à laquelle s'applique le décalage temporel.

Valeurs: [C-1]~G9 (limite inférieure)
C-1~[G9] (limite supérieure)

MEMO
Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

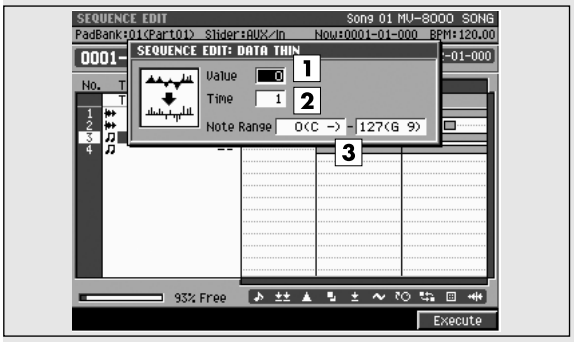
Touches de fonction (F)

F5
Execute

Valide le décalage temporel.

DATA THIN

Ce menu local effectue une extraction discrète sur les données comprises entre les valeurs « In -- Out ». Vous pouvez ainsi réduire la quantité de mémoire occupée par ces contrôles continus comme le pitch-bend ou l'after-touch.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → (sélectionne une piste MIDI comme « en cours ») → F5 → F5 → (sélectionnez Data Thin) → ENTER

Description des zones

1. Value

Choisissez une valeur élevée si vous effectuez une extraction sur un contrôle dont la variation d'amplitude est forte. Choisissez une valeur plus faible si vous ne voulez pas modifier la résolution de cette variation de manière trop importante.

Valeurs: [0]~99

2. Time

Choisissez une valeur élevée si vous effectuez une extraction sur un contrôle continu dont la variation est lente. Choisissez une valeur plus faible si vous ne voulez pas modifier la résolution de cette variation de manière trop importante.

Valeurs: [0]~999

3. Note Range

Détermine la tessiture sur laquelle s'applique l'extraction discrète.

Valeurs: [C-1]~G9 (limite inférieure)
C-1~[G9] (limite supérieure)

MEMO
Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

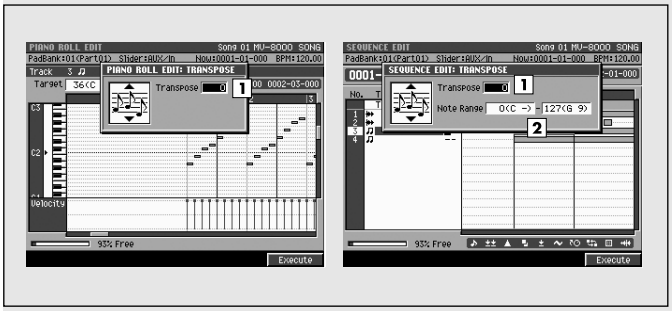
Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Valide l'extraction discrète (réduction) des données.

TRANSPOSE

Ce menu local transpose les notes comprises entre les valeurs « In -- Out » ou de la région sélectionnée par pas d'un demi-ton.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (sélectionne une piste MIDI comme « en cours ») ➜ F4 or F5 ➜ F5 ➜ (choisissez Transpose) ➜ F5

Description des zones

1. Transpose (transposition)

Détermine l'amplitude de la transposition par pas d'un demi-ton. Choisissez une valeur positive pour hausser les notes ou une valeur négative pour les abaisser. La valeur 0 ne provoque aucun changement.

Valeurs: -127~[0]~+127

MEMO

Si l'exécution de la transposition doit amener à créer des notes supérieures à *sol 9* (G9) ou inférieures à *do -1* (C-1) un message de confirmation apparaît.

2. Note Range tessiture)

Détermine la tessiture sur laquelle s'applique la transposition.

Valeurs: [C-1]~G9 (limite inférieure)
C-1~[G9] (limite supérieure)

MEMO

Ce paramètre n'apparaît qu'en SEQUENCE EDIT.

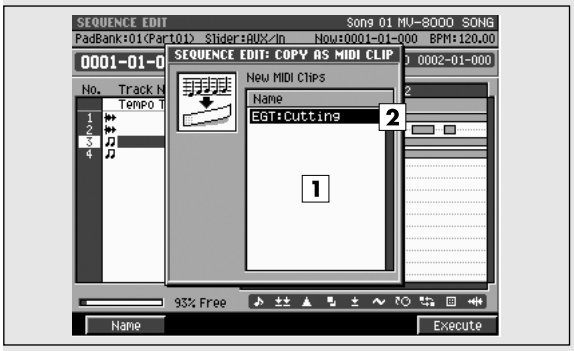
Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Valide la transposition.

COPY AS MIDI CLIP

Ce menu local ajoute les données comprises entre les valeurs « In -- Out » ou de la région sélectionnée à la bibliothèque « MIDI clip library ».



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (sélectionne une piste MIDI comme « en cours ») ➜ F5 ➜ F5 ➜ (choisissez Copy As MIDI Clip) ➜ F5

Description des zones

1. List (liste)

Affiche la liste des clips que vous ajoutez à la bibliothèque « MIDI clip ».

MEMO

Si vous sélectionnez deux pistes ou plus dans la fenêtre SEQUENCE EDIT les données seront ici affichées sous la forme de deux clips ou plus.

2. Clip name (nom des clips)

Affiche le nom des clips MIDI que vous ajoutez. Une catégorie temporaire et un nom sont attribués temporairement ici. La catégorie dépend de celle du patch et le nom de celui de la piste. Si vous avez sélectionné deux pistes ou plus, les deux derniers caractères du nom sont remplacés par une valeur incrémentale.

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

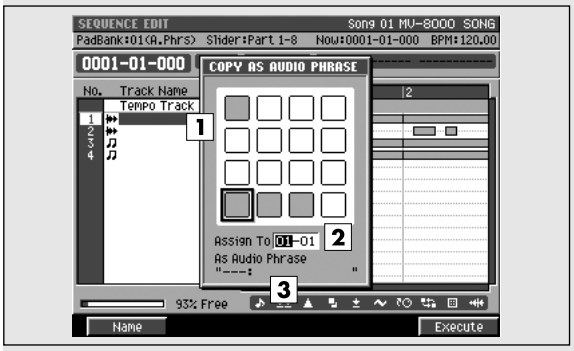
Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom du clip.

F5 **Execute**

Valide la copie.

COPY AS AUDIO PHRASE

Ce menu local copie données comprises entre les valeurs « In -- Out » ou de la région sélectionnée vers un pad.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (sélectionne une piste audio comme « en cours ») ➜ F5 ➜ MENU ➜ (choisissez Copy As Audio Phrase Clip) ➜ ENTER

Description des zones

1. Pads

Indique le statut actuel des pads. Ceux qui sont contrastés (en noir) contiennent des données.

2. Assign To (affectation)

Détermine le pad de destination.

3. As Audio Phrase (nom de la phrase audio)

Affiche le nom de la phrase audio.

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

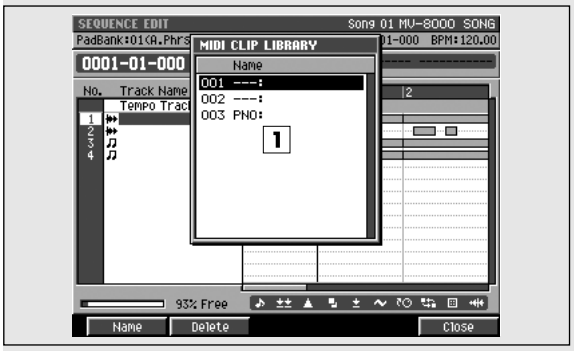
Donne accès au menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom de la phrase audio.

F5 **Execute**

Valide la copie de phrase audio.

MIDI CLIP LIBRARY

Ce menu local permet de modifier le nom d'un clip MIDI de la bibliothèque ou de le supprimer.



Pour accéder à cette page

• SEQUENCE ➜ F5 ➜ MENU ➜ (choisissez MIDI Clip Library) ➜ ENTER

Description des zones

1. MIDI clip list (liste des clips MIDI)

Affiche la liste des clips MIDI sauvegardés dans la bibliothèque (library). Celui qui est contrasté est « en cours de sélection ».

MEMO

Si vous avez sélectionné deux pistes ou plus dans la page SEQUENCE EDIT elles apparaissent ici sous la forme d'autant de clips différents.

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

Donne accès au menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom du clip.

F2 **Delete**

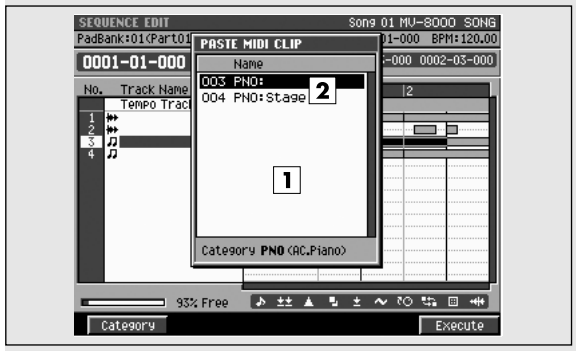
Permet de supprimer un clip MIDI de la bibliothèque. Amenez le curseur sur le clip à supprimer et appuyez sur [F2 (Delete)].

F3 **Close**

Referme le menu local MIDI CLIP LIBRARY.

PASTE MIDI CLIP

Permet de coller un clip MIDI issu de la bibliothèque dans le Song en cours de sélection.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → F5 → MENU → (choisissez Paste MIDI Clip) → ENTER

Description des zones

1. MIDI clip list (liste des clips MIDI)

Affiche la liste des clips MIDI sauvegardés dans la bibliothèque (library). Celui qui est contrasté est « en cours de sélection ».

2. Clip name (noms des clips)

Affiche la catégorie et le nom des clips MIDI.

Touches de fonction (F)

F3

Category

Appelle le menu local **SELECT CATEGORY** (p. 183).

F5

Execute

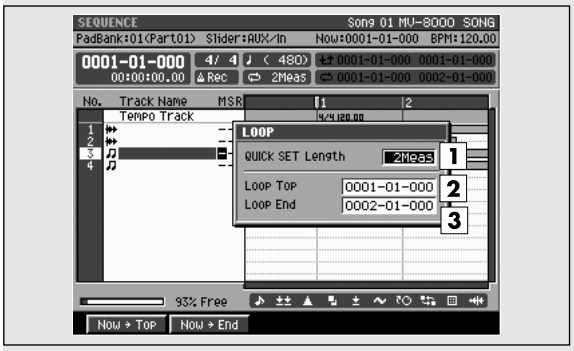
Colle le clip MIDI à la position du curseur dans la piste en cours de sélection.

MEMO

Le collage s'effectue au point de lecture.

LOOP

Ce menu local donne accès aux paramètres de la lecture en boucle.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez Loop) → F5

Description des zones

1. QUICK SET (durée du quickset)

Détermine la longueur (en mesures) de la boucle créée à l'appui sur LOOP [QUICK SET].

Valeurs: Marker, 1~[2]~32

MEMO

Si vous choisissez Marker, c'est la zone comprise entre les markers qui sera mise en boucle. Si aucun marker n'a été mis en place, le bouclage ne sera toutefois pas activé.

2. Loop Top (début de boucle)

Définit la valeur temporelle du début de boucle.

Valeurs: 0001-01-000~(Loop End)

3. Loop End (fin de boucle)

Définit la valeur temporelle de la fin de boucle (c'est-à-dire le moment du retour au début).

Valeurs: (Loop Top)~9999-**-***

MEMO

- ** dépend des indications de mesure (métrique).
- Même si des valeurs Loop Start/Loop End ont été définies, c'est la valeur QUICK SET qui sera utilisée si vous activez le bouclage en QUICK SET. (les valeurs Loop Start/Loop End seront perdues.)
- Le changement de la valeur du QUICK SET n'agit pas sur la position de la valeur Loop End.
- Vous ne pouvez pas choisir pour Loop Start une valeur temporelle postérieure à Loop End.

Touches de fonction (F)

F1 **Now→Top**

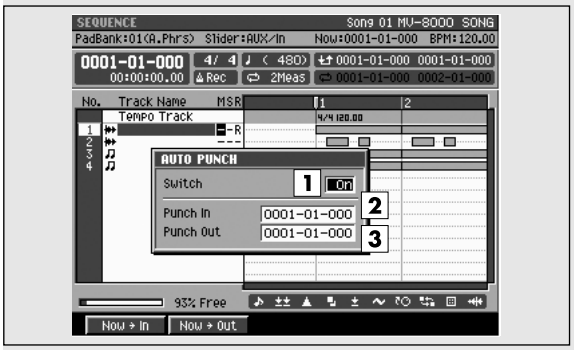
Affecte la valeur temporelle du point de lecture au paramètre Loop Top.

F2 **Now→End**

Affecte la valeur temporelle du point de lecture au paramètre Loop End.

AUTO PUNCH

Ce menu local permet de définir les paramètres d'auto punch-in/out.



Pour accéder à cette page

- SHIFT + AUTO PUNCH

MEMO

Vous pouvez également paramétrer lAuto Punch dans les pages **RECORDING PARAMETER (MIDI)** (p. 192) ou **RECORDING PARAMETER (AUDIO)** (p. 195).

Description des zones

1. Switch (activation)

Active l'utilisation de la fonction auto punch.

Valeurs: [Off], On

Vous pouvez modifier directement ce paramètre en appuyant sur [AUTO PUNCH].

2. Punch In

Détermine la valeur temporelle du début de l'enregistrement en auto punch.

Valeurs: 0001-01-000~(Punch Out)

3. Punch Out

Détermine la valeur temporelle de la fin de l'enregistrement en auto punch.

Valeurs: (Punch In)~9999-**-***

MEMO

- ** dépend des indications de mesure (métrique).
- Vous ne pouvez pas choisir pour Auto Punch In une valeur temporelle postérieure à Auto Punch Out.

Touches de fonction (F)

F1 **Now→In**

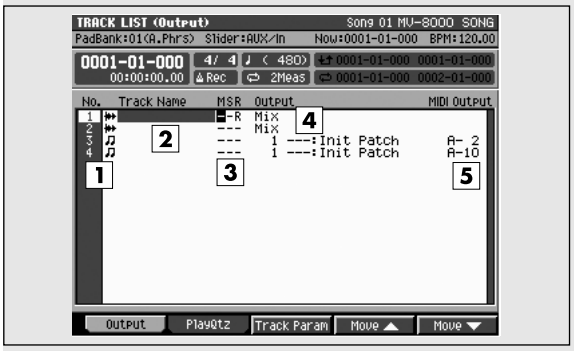
Affecte la valeur temporelle du point de lecture au paramètre Punch In.

F2 **Now→Out**

Affecte la valeur temporelle du point de lecture au paramètre Punch Out.

TRACK LIST (OUTPUT)

Cette page donne la liste des paramètres de chaque piste et la destination de sortie des pistes en lecture.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez Track List)
- → F5 → F1

Description des zones

1. No. (piste et icône)

Indique le numéro des pistes enregistrées dans le séquenceur. Le MV-8000 permet de créer jusqu'à 128 pistes MIDI et 8 pistes audio. L'icône situé à droite du numéro de piste indique le type de chacune d'elles.

Icône	Commentaire
♫	MIDI
⇻	Audio

ASTUCE

La piste « en cours de sélection » apparaît contrastée par le curseur.

2. Track Name (nom de la piste)

Indique le nom affecté à chaque piste.

3. Statut de piste (M/S/R)

Indique le statut de chaque piste.

Affichage	
M= Mute	Désactivée
S= Solo	Lue en solo
R=Record	En enregistrement

MEMO

Si vous activez simultanément M (Mute) et S (Solo) pour une même piste, l'option S (Solo) sera prioritaire.

4. Output (sortie)

Indique la destination de sortie des données enregistrées dans chaque piste.

5. MIDI Output (sortie MIDI)

indique la destination de sortie des données enregistrées dans chaque piste MIDI.

Touches de fonction (F)

F1 **Output**

Appelle cette page.

F2 **Play Qtz (quantification en lecture)**

Appelle la page **TRACK LIST (PLAY QUANTIZE)** (p. 224).

F3 **Track Prm (Paramètres de pistes)**

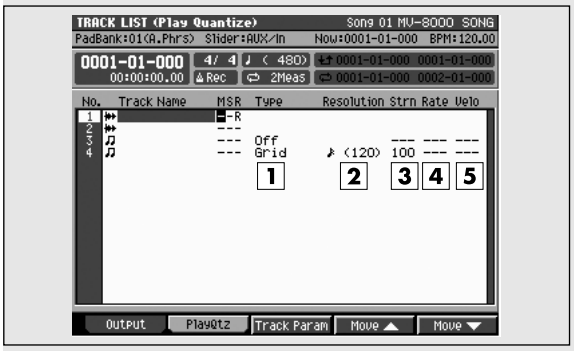
Appelle les pages **TRACK PARAMETER (MIDI)** (p. 189) ou **TRACK PARAMETER (AUDIO)** (p. 191).

F4 **Move ▲ /** F5 **Move ▼**

Déplace la piste en cours de sélection vers le haut [F4 (Move ▲)] ou vers le bas [F5 (Move ▼)] dans la liste.

TRACK LIST (PLAY QUANTIZE)

Cette page donne la liste des paramètres de chaque piste et des réglages de la quantification en lecture (PLAY QUANTIZE).



Pour accéder à cette page

• SEQUENCE → MENU → (choisissez Track List)

→ F5 → F2

Description des zones

1. Type

Indique le type de quantification.

Type	Commentaire
Off	Pas de quantification
Grid	Quantification stricte
Shuffle	Quantification « shuffle »
Template	Utilisation d'un modèle

2. Strength (rigueur)

Détermine la rigueur de la quantification.

3. Resolution

Détermine la résolution de la quantification.

4. Rate

Ce paramètre détermine la proportion de retard affectée aux notes tombant sur le contre-temps (par rapport au paramètre Resolution).

5. Velocity (motif appliqué à la vélocité)

Quand Quantize Type est réglé sur « Template », ce paramètre détermine la force de la correction de vélocité appliquée par le motif sélectionné.

Touches de fonction (F)

F1 **Output**

Appelle la page **TRACK LIST (OUTPUT)** (p. 223).

F2 **Play Qtz (Play quantize)**

Appelle cette page.

F3 **Track Prm (Paramètres de pistes)**

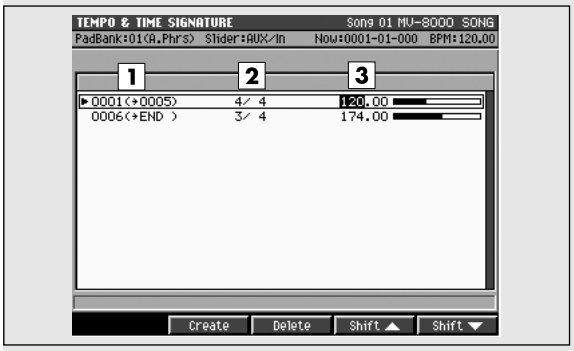
Appelle les pages **TRACK PARAMETER (MIDI)** (p. 189) ou **TRACK PARAMETER (AUDIO)** (p. 191).

F4 **Move ▲ /** F5 **Move ▼**

Déplace la piste en cours de sélection vers le haut [F4 (Move ▲)] ou vers le bas [F5 (Move ▼)] dans la liste.

TEMPO TRACK

Cette page permet d'éditer les données de la piste de tempo et en particulier les chiffres indicateurs de mesure (métrique).



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez TEMPO TRACK) → F5
- SEQUENCE → F4 or F5 → MENU → (choisissez TEMPO TRACK) → F5

Description des zones

1. Liste de tempos

Affiche les données de tempo (de changement de tempo) sous forme de liste. Le tempo en cours de sélection apparaît contrasté.

2. Chiffres indicateurs de mesure (métrique)

Détermine la métrique du morceau.

Valeurs: 1~[4]~32 / 2, [4], 8, [16]

3. BPM (tempo)

Détermine le tempo du séquenceur en Battements Par Minute (BPM) ou « à la noire ». Dans l'exemple ci-dessus les cinq mesures du départ sont à 4/4 et à un tempo de 120.

Valeurs: 5.0~[100.0]~300.0

Touches de fonction (F)

F2 **Create**

Crée une ligne de modification de tempo sur le premier temps de la mesure suivant la position de lecture en cours.

F3 **Delete**

Supprime la ligne de modification de tempo sélectionnée par le curseur.

F4 **Shift▲**

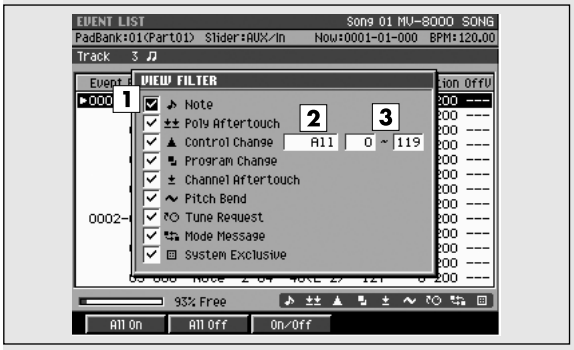
Ramène les données de tempo présentes à la position du curseur (et les données de tempo ultérieures) une mesure en arrière.

F5 **Shift▼**

Amène les données de tempo présentes à la position du curseur (et les données de tempo antérieures) une mesure plus loin.

VIEW FILTER

Ce menu local permet de sélectionner le masquage (en visualisation et en édition) de certains types d'évènements MIDI dans les pages SEQUENCE, EVENT LIST EDIT, et SEQUENCE EDIT.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez View Filter) → F5
- SEQUENCE → F3 → MENU → (choisissez View Filter) → F5
- SEQUENCE → F5 → MENU → (choisissez View Filter) → F5

Description des zones

1. Filter (filtre)

Seules les données cochées ✔ sont affichées et l'édition n'affectera qu'elles. Les types d'évènements dont la marque ✔ est absente ne sont ni affichés ni édités.

Paramètre	Commentaire
Note	Données de note.
Poly Aftertouch	Données d'after-touch polyphonique (individuel par numéro de note).
Ctrl Change	Données Control changes. Correspondent à divers effets de modulation dépendant du numéro de contrôle concerné.
Program Change	Données Program changes (changement de programme/patch).
Channel Aftertouch	Données d'after-touch canal (modulation appliquée à l'ensemble du canal).
Pitch Bend	Données de Pitch bend (modulation de hauteur).
Tune Request	Message de requête d'accordage (destinée aux oscillateurs des synthétiseurs analogiques).
Mode Message	Messages MIDI de « Mode »
System Exclusive	Messages système exclusif, destinés spécifiquement au MV-8000.
Audio Phrase	Phrases audio. Ces données de son ne s'affichent que dans les pages SEQUENCE et SEQUENCE EDIT.

2. Ctrl Change (Contrôles MIDI)

Vous pouvez appliquer un filtrage plus spécifique sur les messages de type Control Change.

Valeur	Commentaire
[All]	Tous les numéros sont validés.
Except	Tous les numéros sauf ceux compris entre les valeurs définies par Range.
Only	Seulement les numéros compris entre les valeurs définies par Range.

3. Ctrl Change Range (plage de validité des numéros de contrôle)

Ces paramètres permettent de choisir une plage limitée de numéros de contrôle à accepter ou à exclure. Ils fonctionnent en association avec le paramètre précédent.

Valeur (limite inférieure): [0]~119

Valeur (limite supérieure): 0~[119]

MEMO

Les paramètres Ctrl Change et Ctrl Change Range ne sont opérationnels que si une marque de validation ✔ est présente devant le paramètre Ctrl Change du filtre.

Touches de fonction (F)

F1 **All On**

Active les marques ✔ pour tous les paramètres.

F2 **All Off**

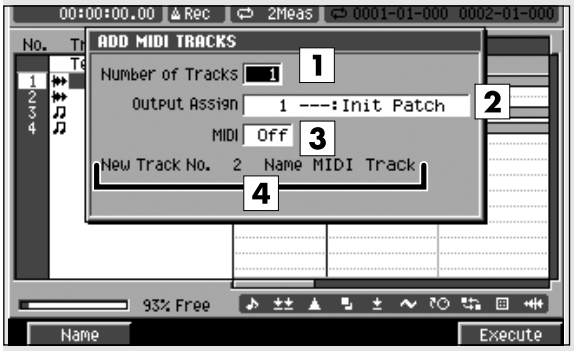
Désactive les marques ✔ pour tous les paramètres.

F3 **Mark On/Off**

Active/désactive la marque ✔ individuellement pour chaque paramètre.

ADD MIDI TRACKS

Ce menu local permet d'ajouter des pistes MIDI au Song en cours de sélection.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez Add MIDI Tracks)
- F5

Description des zones

1. Number of Tracks (nombre de pistes)

Détermine le nombre de pistes à ajouter. Vous pouvez donc créer plus d'une piste à la fois.

Valeurs: [1]~128

2. Output Assign (affectation de sortie)

Détermine la port auquel les données MIDI enregistrées seront adressées.

Valeurs: [Off], 01~16

3. MIDI Output (canal MIDI)

Détermine le connecteur MIDI et le canal auquel seront affectées les données MIDI de la piste créée.

Valeurs: [Off], A-1~A-16, B-1~B-16, R-1~R-16

4. New Track No.

Affiche le numéro de piste et le nom de la piste à créer.

ASTUCE

L'appui sur [F1 (Name)] permet d'accéder au menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez modifier ce nom de piste.

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

Donne accès au menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom de la piste en cours de sélection.

F5 **Execute**

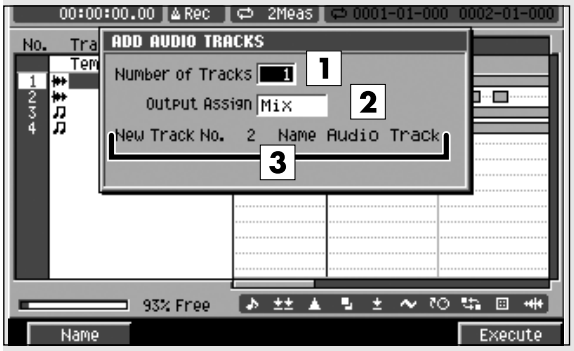
Ajoute la(les) piste(s) MIDI.

MEMO

La(les) piste(s) sera(seront) ajoutée(s) en dessous de la piste en cours de sélection dans la fenêtre (page sequence).

ADD AUDIO TRACKS

Ce menu local permet d'ajouter des pistes MIDI au Song en cours de sélection.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez Add Audio Tracks)
- → F5

Description des zones

1. Number of Tracks (nombre de pistes)

Détermine le nombre de pistes à ajouter. Vous pouvez donc créer plus d'une piste à la fois.

Valeurs: [1]~8

2. Output Assign (affectation de sortie)

Détermine le bus (trajet du signal) qui servira à l'écoute des données audio enregistrées sur la piste créée.

Valeurs: [Off], AUX 1~4, MLT 1~8, MLT 1/2~7/8

MEMO

Pour sélectionner les bus MLT 1~8 ou MLT 1/2~7/8 et adresser le signal à une unité externe il aut que la carte MV8-OP1 (vendue séparément) soit présente.

3. Numéro et nom de la piste

Affiche le numéro et le nom de la piste en cours de sélection.

ASTUCE

L'appui sur [F1 (Name)] permet d'accéder au menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez modifier ce nom de piste.

Touches de fonction (F)

F5 **Name**

Donne accès au menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom de la piste en cours de sélection.

F5 **Execute**

Ajoute la(les) piste(s) audio.

MEMO

La(les) piste(s) sera(seront) ajoutée(s) en dessous de la piste en cours de sélection dans la fenêtre (page sequence).

DELETE TRACKS

Ce menu local sert uniquement à définir les pistes que vous voulez supprimer (Delete From ~ To).



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez Delete Track) → F5

Description des zones

1. Delete From (supprimer à partir de...)

Les pistes choisies seront supprimées.

2. To (jusqu'à)

Affiche le numéro et le nom de la piste en cours de sélection.

Valeurs: [1]~136

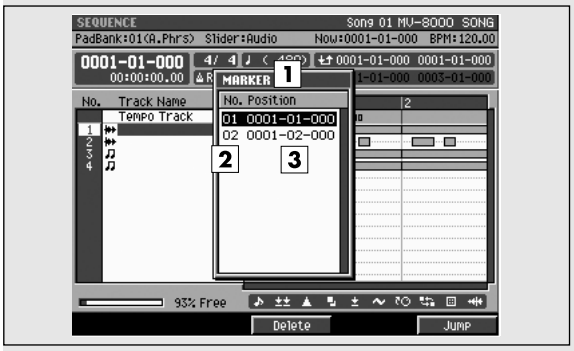
Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Supprime la(les) piste(s) choisies.

MARKER

Ce menu local permet d'ajouter ou de supprimer des markers dans le Song en cours de sélection.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez Marker) → F5

Description des zones

1. Liste des markers

Donne la liste des markers déjà présents dans le Song en cours. Le marker en cours de sélection apparaît contrasté.

2. Numéros des markers

Les markers sont numérotés dans l'ordre chronologique. Vous pouvez utiliser jusqu'à 100 markers numérotés de 00 à 99.

3. Position temporelle

Indique la position temporelle de chaque marker en mesures - temps - clics.

Touches de fonction (F)

F3

Delete

Supprime de la liste le marker sélectionné à la position du curseur.

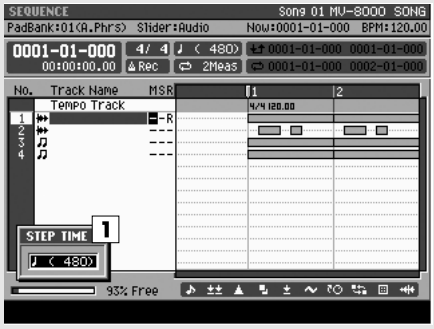
F5

Jump

Amène instantanément à la position de lecture correspondant au marker sélectionné dans la liste.

STEP TIME

Ce menu local permet de définir l'intervalle de temps utilisé par les boutons STEP (◁ / ▷).



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → MENU → (choisissez STEP TIME) → F5

Description des zones

1. STEP TIME (pas)

Détermine la valeur temporelle dont sera déplacée la position de lecture lors de l'appui sur les boutons [STEP].

Valeurs : 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), 𝅘𝅥𝅯 (120), 𝅘𝅥𝅯₃(160), 𝅘𝅥𝅯 (240), 𝅗𝅥₃ (320), [𝅗𝅥 (480)], 𝅗𝅥₃(640), 𝅗𝅥 (960), 𝅝 (1920), 𝅜 (3840),

ASTUCE

Dans la page SEQUENCE vous pouvez modifier la valeur du pas (step time) en appuyant sur [SHIFT] + ([𝅘𝅥𝅯 (1)] ~ [𝅗𝅥 (9)]) (touches numériques).

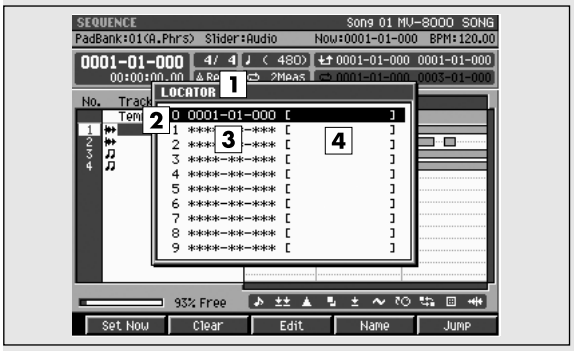
Touches de fonction (F)

F5 **OK**

Valide le choix de résolution du pas.

LOCATOR

Permet de gérer les points de locator pour le Song en cours de sélection.



Pour accéder à cette page

LOCATOR

Description des zones

1. Liste des points de locator

Affiche la liste des points de locator du Song en cours. Le locator en cours de sélection apparaît contrasté.

2. Numéro du locator

Les points de Locator sont affichés dans l'ordre numérique. Vous pouvez utiliser 10 points, numérotés de 0 à 9.

3. Valeur temporelle

Affiche la valeur temporelle du point (mesure/temps/tick).

4. Nom du locator

Affiche le nom affecté à chaque point de locator.

Touches de fonction (F)

F1

Set Now

Copie la position de lecture dans le locator en cours de sélection. Si une valeur était antérieurement présente elle est effacée.

F2

Clear

Supprime de la liste le locator sélectionné par le curseur.

F3

Edit

Affiche le menu local **LOCATOR** (p. 232).

F4

Name

Donne accès au menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom du locator en cours de sélection.

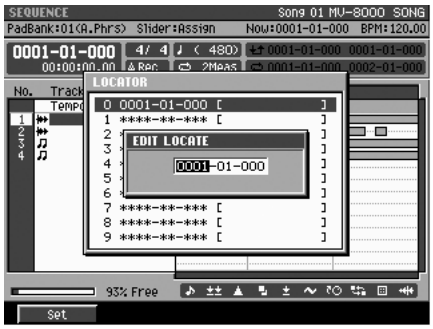
F5

OK

Amène la position de lecture sur le point de locator sélectionné dans la liste.

LOCATOR EDIT (menu local)

Permet d'éditer la valeur temporelle d'un point de locator.



Touches de fonction (F)

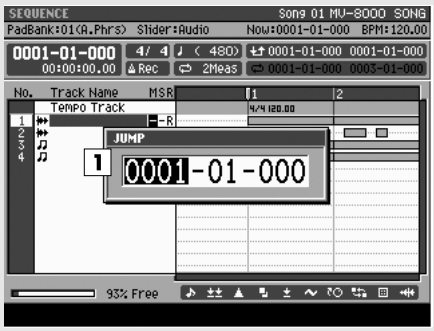
F1

SET

Affecte la valeur éditée au locator.

JUMP

Ce menu local permet d'accéder directement à une position temporelle donnée.



Pour accéder à cette page

- SHIFT + JUMP

Description des zones

1. Jump

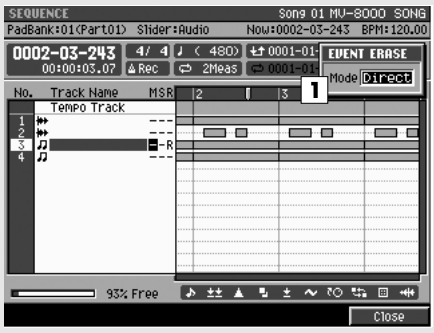
Cette fenêtre permet de saisir une position temporelle (en mesure/temps/tick) et d'y accéder directement.

ASTUCE

Vous pouvez éditer la valeur contrastée par le curseur soit à l'aide de la molette Value soit à l'aide des touches [DEC]/[INC] soit encore directement à l'aide du pavé numérique.

EVENT ERASE

Ce menu local permet d'effacer certaines notes pendant l'enregistrement.



Pour accéder à cette page

EVENT ERASE

- (maintenez enfoncé)

Description des zones

1. Mode

Permet de choisir la manière dont se fera l'effacement.

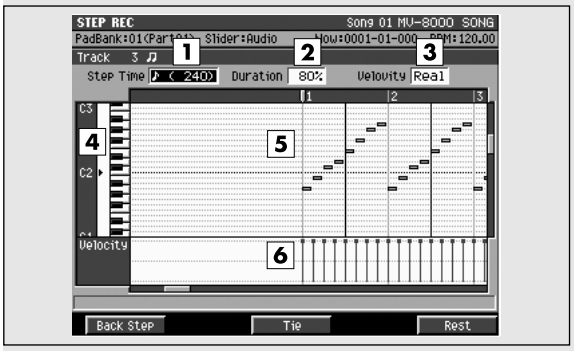
Valeur	Commentaire
[Direct]	Supprime uniquement les données de notes correspondant au pad sur lequel vous appuyez.
Range	Supprime les données de notes comprises entre les valeurs supérieures et inférieures correspondant aux deux pads sur lesquels vous appuyez.

ASTUCE

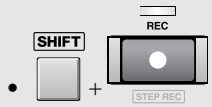
Pendant l'enregistrement, vous pouvez maintenir le bouton [EVENT ERASE] enfoncé pour accéder directement à l'effacement. Tout en le maintenant enfoncé, maintenez enfoncé le(s) pad(s) correspondant aux notes/évènements à effacer. L'effacement se produira pendant toute la durée de l'enfoncement de ces boutons.

STEP REC (MIDI)

Cette page permet d'utiliser les pads pour enregistrer des données de note sur une piste MIDI.



Pour accéder à cette page



MEMO

Pour pouvoir accéder à ce menu local, la piste en cours de sélection doit être de type MIDI.

Description des zones

1. Step Time (valeur du pas)

Détermine la durée des notes que vous saisissez.

Valeurs : 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃(80), 𝅘𝅥𝅯 (120), 𝅘𝅥𝅯₃(160), 𝅘𝅥𝅯 (240), 𝅗𝅥₃(320), [𝅗𝅥(480)], 𝅗𝅥₃(640), 𝅗𝅥 (960), 𝅝 (1920), 𝅜 (3840),

ASTUCE

Dans la page SEQUENCE vous pouvez modifier la valeur du pas en appuyant sur la combinaison [SHIFT] + ([𝅘𝅥𝅯 (1)] ~ [𝅗𝅥 (9)]) (touches numériques).

2. Duration (durée)

Définit la durée relative de la partie entendue de la note définie précédemment.

Valeur: 5~[100]~200

3. Velocity (vélocité)

Définit le niveau de vélocité de chaque note.

Valeur: 1~[100]~127

4. Numéros de notes (représentation du clavier)

Les « touches » sont indiquées ici de bas en haut. Comme les hauteurs correspondent à des numéros de notes, la position verticale indique donc la hauteur du son.

5. Affichage graphique (piano roll)

Indique les évènements de notes avec le temps sur l'axe horizontal et la hauteur des notes sur l'axe vertical. Vous pouvez modifier la hauteur ou la position dans le temps d'un évènement en le déplaçant.

6. Vélocités

Affiche graphiquement la vélocité de chaque évènement de note. Les barres les plus longues correspondent aux vélocités les plus fortes.

Touches de fonction (F)

F1

Back Step (retour)

Ramène à l'évènement précédent.

F3

Tie (liaison)

Lie l'évènement actuel au suivant.

F5

Rest (silence)

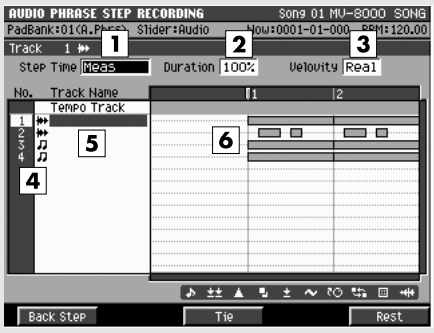
Saisit un silence.

ASTUCE

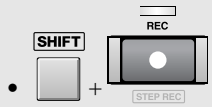
Pendant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez appuyer sur [REC] (le témoin clignote) pour passer en mode d'essai préalable. L'appui sur les pads n'entraîne alors aucun enregistrement. C'est une solution simple pour écouter le son produit par chaque pad.

STEP REC (AUDIO)

Cette page permet d'utiliser les pads pour enregistrer des données de note sur une piste audio.



Pour accéder à cette page



MEMO

Pour pouvoir accéder à ce menu local, la piste en cours de sélection doit être de type audio.

Description des zones

1. Step Time (valeur du pas)

Détermine la durée des notes que vous saisissez.

Valeurs : 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃(80), 𝅘𝅥𝅯 (120), 𝅘𝅥𝅮₃(160), 𝅘𝅥𝅮 (240), 𝅗𝅥₃(320), [𝅗𝅥 (480)], 𝅗𝅥₃(640), 𝅗𝅥 (960), 𝅝 (1920), 𝅜 (3840),

ASTUCE

Dans la page SEQUENCE vous pouvez modifier la valeur du pas en appuyant sur la combinaison [SHIFT] + ([𝅘𝅥𝅯 (1)] ~ [𝅗𝅥 (9)]) (touches numériques).

2. Duration (durée)

Définit la durée relative de la partie entendue de la note définie précédemment.

Valeur: 5~[100]~200

3. Velocity (vélocité)

Définit le niveau de vélocité de chaque note.

Valeur: 1~[100]~127

4. No. (piste et icône)

Affiche le numéro des différentes pistes enregistrées dans le séquenceur. Vous pouvez créer jusqu'à 128 pistes MIDI et 8 pistes audio. L'icône situé à droite du numéro de piste indique le type de chacune d'elles.

Icône	Commentaire
♫	MIDI
⏭	Audio

ASTUCE

La piste « en cours de sélection » est contrastée par le curseur.

5. Track name (nom de la piste)

Affiche le nom de chaque piste.

6. Affichage graphique

Les pavés indiquent la présence des données enregistrées dans les différentes pistes.

Touches de fonction (F)

F1 **Back Step (retour)**

Ramène à l'évènement précédent.

F3 **Tie (liaison)**

Lie l'évènement actuel au suivant.

F5 **Rest (silence)**

Saisit un silence.

ASTUCE

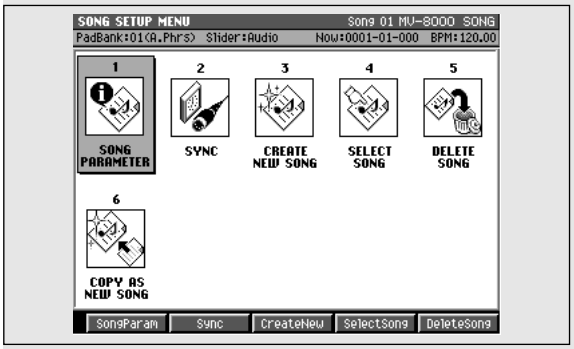
Pendant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez appuyer sur [REC] (le témoin clignote) pour passer en mode d'essai préalable. L'appui sur les pads n'entraîne alors aucun enregistrement. C'est une solution simple pour écouter le son produit par chaque pad.

GESTION DES SONGS

Cette section traite de la gestion et du paramétrage des Songs.

SETUP MENU

Cette page permet de choisir les paramètres à éditer pour le Song en cours de sélection.



Pour accéder à cette page

SETUP

Description des zones

1. **SONG PARAMETER (paramètres du Song)**

   Appelle la page **SONG PARAMETER** (p. 238).

2. **SYNC (synchronisation)**

   Appelle la page **SYNC** (p. 239).

3. **CREATE NEW SONG (création d'un nouveau Song)**

   Appelle la page **CREATE NEW SONG** (p. 240).

4. **SELECT SONG (sélection d'un Song)**

   Appelle la page **SELECT SONG** (p. 242).

5. **DELETE SONG (suppression de Song)**

   Appelle la page **DELETE SONG** (p. 243).

6. **COPY AS NEW SONG (copie sous un nouveau nom)**

   Appelle le menu local **COPY AS NEW SONG** (p. 244).

Touches de fonction (F)

L'affectation des touches de fonction (F) varie en fonction de la position du curseur.

Si le curseur se trouve dans la ligne du haut

F1

Song param (paramètres du Song)

Appelle la page **SONG PARAMETER** (p. 238).

F2

Sync (synchronisation)

Appelle la page **SYNC** (p. 239).

F3

CreateNew (création d'un nouveau Song)

Appelle la page **CREATE NEW SONG** (p. 240).

F4

SelectSong (sélection d'un Song)

Appelle la page **SELECT SONG** (p. 242).

F5

DeleteSong (suppression du Song)

Appelle la page **DELETE SONG** (p. 243).

Si le curseur se trouve dans la ligne du bas

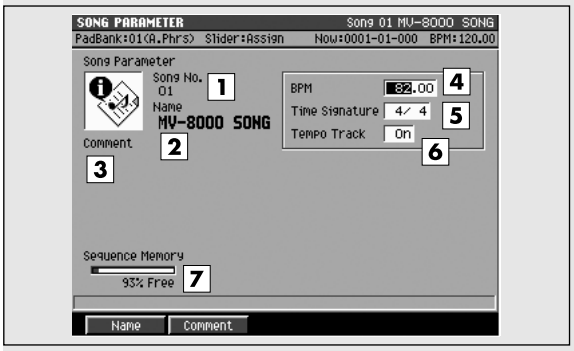
F1

Copy As (copie sous un nouveau nom)

Appelle le menu local **COPY AS NEW SONG** (p. 244).

SONG PARAMETER

Cette page permet le paramétrage du Song en cours.



Pour accéder à cette page

- SETUP → (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes du haut) → F1

Description des zones

1. Song No. (numéro du song)

Affiche le numéro du Song. Le MV-8000 peut avoir jusqu'à 16 Songs dans chaque projet, numérotés de 1 à 16.

2. Song Name (nom du Song)

Affiche le nom du Song.

3. Comment (commentaire)

Permet de saisir librement un commentaire pour le Song (jusqu'à cinquante caractères par Song).

ASTUCE

Pour saisir ou modifier le nom du Song, appuyez sur [F1 (Name)] pour accéder au menu local **EDIT NAME** (p. 181). Pour saisir le commentaire, appuyez sur [F2 (Comment)] pour accéder au menu local **EDIT COMMENT** (p. 182).

4. BPM (tempo du song)

Détermine le tempo du Song.

Valeurs: 5.00~[100.00]~300.00

5. Time Signature (Indications de mesure - métrique)

Permet de saisir les chiffres indicateurs de mesure.

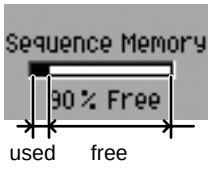
Valeur	Commentaire
Nb. de tps.	1~[4]~32
Unité	2 (blanche), [4] (noire), 8 (croche), 16 (double-croche)

6. Tempo Track (piste de tempo)

Détermine si la piste de tempo (comportant les indications de changement de tempo et de mesure) est utilisée.

Valeur	Commentaire
Off	La piste des variations de tempo et mesure n'est pas utilisée. Le Song est lu en fonction des paramètres BPM et Time Signature du Song.
[On]	La piste des variations de tempo et mesure est utilisée. Les paramètres BPM et Time Signature du Song suivent les changements décrits dans cette piste.

7. Sequence Memory (mémoire restante)



Indique la mémoire disponible pour l'enregistrement de séquences.

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

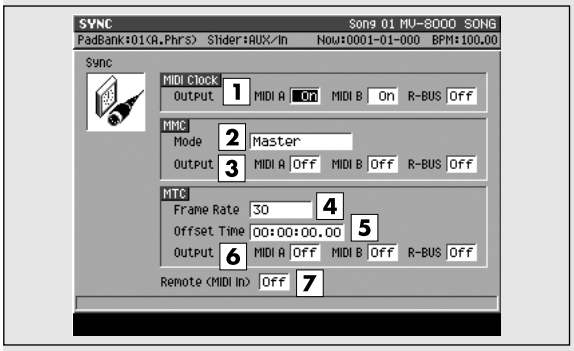
Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181).

F2 **Comment**

Appelle le menu local **EDIT COMMENT** (p. 182).

SYNC

Cette page permet le paramétrage de la synchronisation.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes du haut) → F2

Description des zones

1. MIDI Clock Output (sortie MIDI Clock)

Détermine le connecteur (MIDI OUT A, MIDI OUT B, ou R-BUS) par lequel le signal MIDI Clock sera émis.

Paramètres	Valeurs
MIDI OUT A	[Off], On
MIDI OUT B	[Off], On
R-BUS	[Off], On

MEMO
Le connecteur R-BUS n'est disponible que si la carte MV8-OP1 (vendue séparément) est installée.

2. MMC Mode

Détermine le type d'unité contrôlée par MMC (MIDI Machine Control).

Valeur	Commentaire
[Master]	Le MV-8000 transmet des données MMC pour contrôler des unités externes.
Slave	Le MV-8000 reçoit et est contrôlé par des données MMC transmises par des unités externes.

3. MMC Output (sortie MMC)

Détermine le connecteur servant à l'émission du signal MMC quand MMC Mode est sur Master.

Valeur	Commentaire
[Off]	MMC non transmis.
MIDI OUT A	Transmission par la prise MIDI OUT A du MV-8000.
MIDI OUT B	Transmission par la prise MIDI OUT B du MV-8000.
R-BUS	Transmission par le connecteur R-BUS.

MEMO
Le connecteur R-BUS n'est disponible que si la carte MV8-OP1 (vendue séparément) est installée.

4. MTC Frame Rate (débit de frames MTC)

Détermine le format du MTC émis par le MV-8000.

Valeur	Commentaire
[30]	30 frames par seconde
29.97ND	29.97 frames par seconde, non-drop
29.97D	29.97 frames par seconde, drop-frame
25	25 frames par seconde
24	24 frames par seconde

5. MTC Offset Time (temps d'offset MTC)

Détermine la différence temporelle entre le « temps » du séquenceur et le MTC quand le MV-8000 est synchronisé sur une unité externe.

Valeurs: [00h00m00s00f]~23h59m59s##f

6. MTC Output (émission MTC)

Détermine le connecteur affecté à l'émission du MTC quand MMC Mode est sur Master.

Valeur	Commentaire
[Off]	MMC non transmit.
MIDI OUT A	MMC transmit par la prise MIDI OUT A.
MIDI OUT B	MMC transmit par la prise MIDI OUT B.
R-BUS	MMC transmit par le connecteur R-BUS.

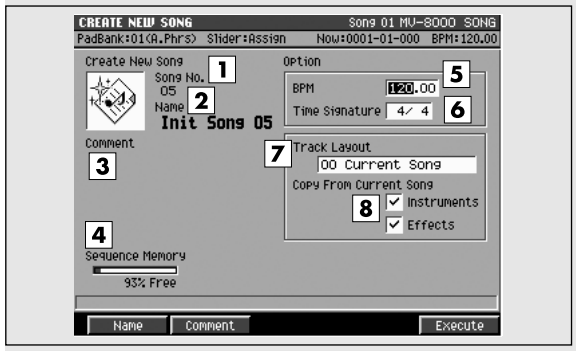
7. Remote (MIDI In) (réception de commandes MMC)

Détermine si les messages Start/Stop (MMC) reçus depuis une unité MIDI externe contrôlent ou non le séquenceur du MV-8000.

Valeurs: [Off], On

CREATE NEW SONG

Cette page permet la création d'un nouveau Song au sein du projet en cours.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes du haut) ➜ F3

Description des zones

1. Song No. (numéro du Song)

Affiche le numéro du Song. Le MV-8000 peut avoir jusqu'à 16 Songs dans chaque projet, numérotés de 1 à 16. Quand vous appelez cette page, le numéro de Song vierge de plus basse valeur est affecté à celui qui est créé.

2. Song Name (nom du Song)

Affiche le nom du Song. Quand vous appelez cette page un nom « Init Song ## » est affecté par défaut. (## sera un nombre qui n'entre pas en conflit avec un nom de fichier existant.)

ASTUCE

Appuyez sur [F1 (Name)] si vous souhaitez modifier le nom ou le commentaire du Song. Le menu local **EDIT NAME** (p. 181) apparaît.

3. Comment (commentaire)

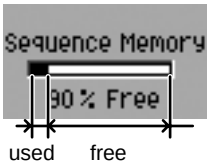
Commentaire libre sur le Song. Il peut comporter jusqu'à cinquante caractères.

ASTUCE

Pour saisir ou modifier le nom du Song, appuyez sur [F1 (Name)] pour accéder au menu local **EDIT NAME** (p. 181). Pour saisir le commentaire, appuyez sur [F2 (Comment)] pour accéder au menu local **EDIT COMMENT** (p. 182).

4. Sequence Memory (mémoire)

Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.



5. BPM (tempo du Song)

Détermine le tempo par défaut du Song (en Battements Par Minute ou BPM).

Valeurs: 5.00~[100.00]~300.00

6. Time Signature (chiffres indicateurs de mesure)

Indique la mesure (métrique) du Song.

Valeur	Commentaire
Nbre de temps	1~[4]~32
Unité	2 (blanche), [4] (noire), 8 (croche), 16 (double-croche)

7. Track Layout (configurations de pistes)

Plusieurs configurations de pistes par défaut vous sont proposées pour la création d'un nouveau Song.

Valeur	Commentaire
[00 Current Song]	Reproduit la configuration de pistes du Song en cours de sélection.
01 Very Simple	Crée un Song très simple doté d'une piste MIDI et d'une piste audio.
02 MIDI Sequencer	Crée un Song doté de seize pistes MIDI.
03 Audio Recorder	Crée un Song doté de huit pistes audio.
04 Basic	Crée un Song doté de seize pistes MIDI et de huit pistes audio.

8. Copy From Current Song

Lors de la copie des paramètres ou des données du Song en cours de sélection vers un nouveau Song, vous pouvez opérer un choix dans ces paramètres en ajoutant ou non une marque de validation ✔ devant chacune des deux options proposées.

Valeur	Commentaire
Instruments	Paramètres d'instruments et samples
Effects	Paramètres d'effets (MFX, Dly/Cho, Rev)

MEMO

Si vous créez un Song sans cocher « Instruments », tous les patches d'instruments s'appelleront « Init Patch » et seront muets jusqu'à ce que vous les modifiez.

Touches de fonction (F)

F1

Name

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) qui permet l'attribution d'un nom personnalisé et d'un commentaire au nouveau Song.

F2

Comment

Appelle le menu local **EDIT COMMENT** (p. 182).

F5

Execute

Crée un nouveau Song en fonction des paramétrages précédents. Il devient la sélection courante et la page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

Si le message « Save Current?» apparaît:

Vous êtes averti que la création d'un nouveau Song effacera vos données si vous ne prenez pas la précaution de les sauvegarder avant d'effectuer cette création.

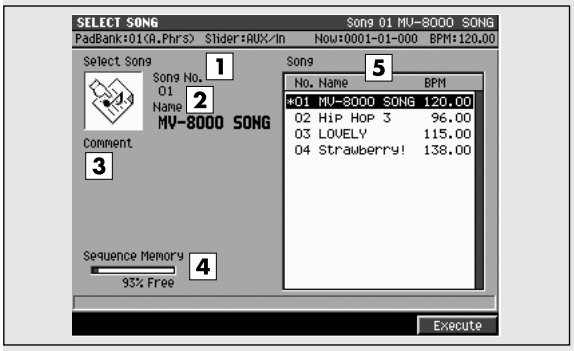
Touche F	Commentaire
F1 No	Permet d'effectuer la sauvegarde avant la création du Song.
F5 Yes	Efface les données antérieures et crée le nouveau Song.

NOTE

Si vous avez choisi de ne pas sauvegarder vos données après le message d'alerte « Save Current?», il n'existera aucun moyen de les récupérer ultérieurement (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable d'éventuelles pertes de données ou de dommages induits par elles.

SELECT SONG

Cette page permet de changer de Song en cours de sélection par un rappel en mémoire vive.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE [ ] ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes du bas) ➜ F4 [ ]

Description des zones

1. Song No. (numéro du Song)

Affiche le numéro du Song. Le MV-8000 peut avoir jusqu'à 16 Songs dans chaque projet, numérotés de 1 à 16.

2. Song Name (nom du Song)

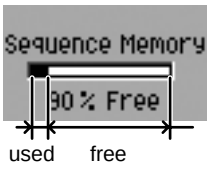
Affiche le nom du Song.

3. Comment (commentaire)

Affiche le commentaire attribué au Song.

4. Sequence Memory (mémoire)

Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.



5. Liste des Songs

Affiche la liste des Songs sauvegardés dans le projet en cours. Le Song en cours de sélection apparaît contrasté.

MEMO

Le Song en cours présente un astérisque « * » à côté de son nom.

Touches de fonction (F)

F5 [ ] **Select**

Sélectionne le Song repéré par la position du curseur dans la liste. Il devient « en cours de sélection » et la page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

Si le message « Save Current?» apparaît:

Vous êtes averti que la sélection d'un nouveau Song effacera vos données si vous ne prenez pas la précaution de les sauvegarder avant.

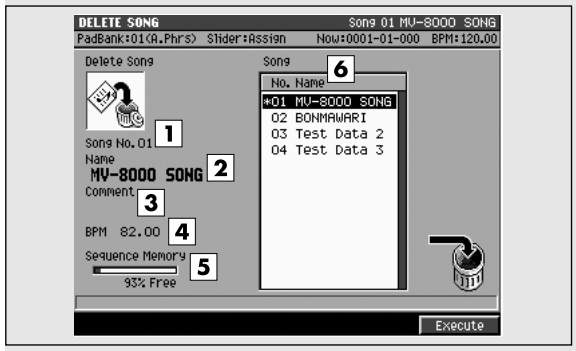
Touche F	Commentaire
F1 [ ] No	Permet d'effectuer la sauvegarde avant la sélection du Song.
F5 [ ] Yes	Efface les données antérieures et sélectionne le nouveau Song.

NOTE

Si vous avez choisi de ne pas sauvegarder vos données après le message d'alerte « Save Current?», il n'existera aucun moyen de les récupérer ultérieurement (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable d'éventuelles pertes de données ou de dommages induits par elles.

DELETE SONG

Cette page permet de supprimer un Song devenu inutile.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes du bas) → F5

Description des zones

1. Song No. (numéro du Song)

Affiche le numéro du Song. Le MV-8000 peut avoir jusqu'à 16 Songs dans chaque projet, numérotés de 1 à 16.

2. Song Name (nom du Song)

Affiche le nom du Song.

3. Comment (commentaire)

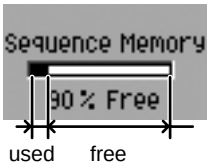
Affiche le commentaire attribué au Song.

4. BPM (tempo)

Affiche le tempo du Song sélectionné par le curseur.

5. Sequence Memory (mémoire)

Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.



6. Liste des Songs

Affiche la liste des Songs sauvegardés dans le projet en cours. Le Song en cours de sélection apparaît contrasté.

MEMO

Le Song en cours présente un astérisque « * » à côté de son nom.

Touches de fonction (F)

F5 **Select**

Supprime le Song sélectionné par le curseur dans la liste.

MEMO

Vous ne pouvez pas supprimer le Song en cours de sélection (celui qui possède un astérisque « * » à côté de son nom).

Si le message « Delete song ####, Sure?» apparaît:

Vous êtes averti que cela effacera vos données si vous ne prenez pas la précaution de les sauvegarder avant.

Quand vous procédez à la suppression d'un morceau, le message « Delete song #### Sure?» apparaît (#### est le nom du Song sélectionné par le curseur).

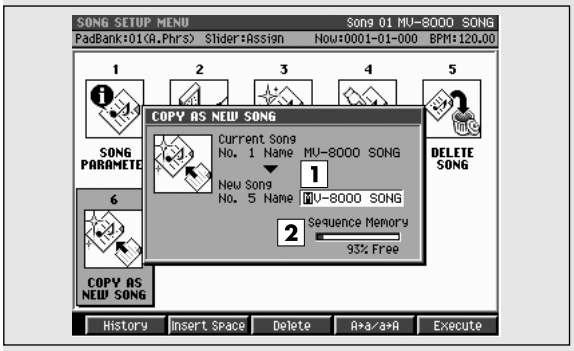
Touche F	Commentaire
F1 No	Annulation de la suppression.
F5 Yes	Suppression du Song. La page **SETUP MENU** (p. 237) réapparaît.

NOTE

Il n'existe aucun moyen de récupérer ultérieurement des données supprimées (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable d'éventuelles pertes de données ou de dommages induits par elles.

COPY AS NEW SONG

Ce menu local permet de copier le Song en cours de sélection et de basculer la sélection courante sur cette copie.



Pour accéder à cette page

- SEQUENCE → (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes du bas) → F1

Description des zones

1. Name (nom du Song)

Affiche le nom du Song. Celui-ci peut comporter jusqu'à douze caractères.

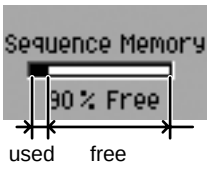
MEMO

Quand cet écran apparaît, le nom comportera automatiquement un nombre au niveau des onzième et douzième caractères pour éviter tout conflit avec un nom de fichier existant.

Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous à la page 9 du manuel de prise en main.

2. Sequence Memory

Affichage graphique et numérique de la quantité de mémoire utilisée par la séquence.



Touches de fonction (F)

F1 **History**

Permet de rappeler instantanément les dix dernières chaînes de caractères saisies depuis la mise sous tension du MV-8000. Des pressions successives sur [F1 (History)] les font défiler dans l'ordre chronologique.

F2 **InsSpace**

Insère un espace à la position du curseur.

F3 **Delete**

Supprime le caractère à la position du curseur.

F4 **A→a/a→A (changement de casse)**

Change la casse du caractère à la position du curseur: majuscules/minuscules et chiffres/symboles.

F5 **Execute**

Copie le Song en cours de sélection et fait de la copie la nouvelle sélection en cours. La page **SEQUENCE** (p. 186) réapparaît.

Si le message « Save Current?» apparaît:

Vos données seront effacées si vous ne prenez pas la précaution de les sauvegarder avant.

Touche F	Commentaire
F1 No	Efface les données antérieures et la copie.
F5 Yes	Effectue la sauvegarde avant de copier.

NOTE

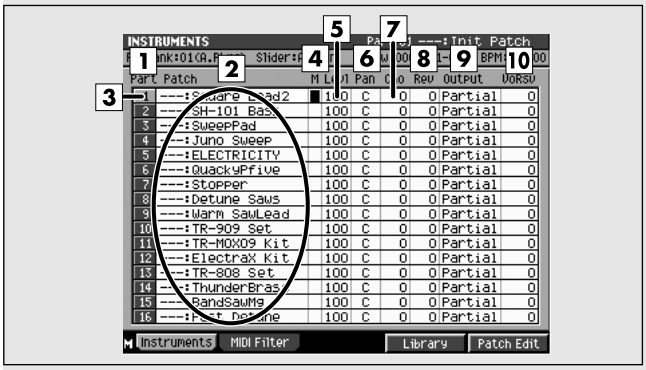
Si vous avez choisi de ne pas sauvegarder vos donné après le message d'alerte « Save Current?», il n'existera aucun moyen de les récupérer ultérieurement (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable d'éventuelles pertes de données ou de dommages induits par elles.

INSTRUMENTS

Cette section donne accès au paramétrage des instruments.

INSTRUMENTS

Cette page permet principalement de paramétrer les PATCHES (un « patch » peut être vu comme un instrument autonome).



Pour accéder à cette page

- INSTRU-MENTS

Description des zones

1. Part number (numéro de Part)

Le numéro de la Part sélectionnée est contrasté.

2. Patch

Liste des noms des Patches.

3. Current part (Part en cours de sélection)

La Part sélectionnée par le curseur est dite « en cours » de sélection et son numéro est contrasté.

4. Mute

Détermine le statut de mute de chaque Part.

Valeurs: [Off], On

5. Levl (niveau)

Règle le niveau de sortie de chaque Part.

Valeurs: 0~[100]~127

6. Pan (panoramique)

Détermine la position panoramique de chaque Part.

Valeurs: L63~[0]~R63

7. Cho (niveau de départ Delay/chorus)

Détermine le niveau de signal adressé à l'effet delay/chorus.

Valeurs: [0]~127

8. Rev (niveau de départ Reverb)

Détermine le niveau de signal adressé à l'effet reverb.

Valeurs: [0]~127

9. Output Assign (affectation de sortie)

Détermine l'affectation de sortie de la Part audio.

Valeurs: [Partial], Mix, AUX1~AUX4, MLT1~MLT8, MLT1/2~MLT7/8

10. VoRsv (réserve de polyphonie)

Détermine le nombre de voix de polyphonie réservé pour chaque part si vous tentez de dépasser 32 voix simultanées.

Valeurs: [0]~32

MEMO

Le total cumulé de la réserve pour toutes les Parts est limité à 32. Il n'est pas possible de saisir des valeurs qui dépasseraient ce total.

MEMO

Le MV-8000 dispose d'une polyphonie maximum de 64 voix. Le nombre de notes que cela représente dépend en fait du nombre de partiels utilisés par chaque patch et du nombre de samples constituant chaque partiel. La formule permettant de calculer la polyphonie utilisée quand le MV-8000 joue un patch est la suivante:
(nombre de voix) = (nombre de partiels entendus dans le partiel joué) x (nombre de voix d'utilisation des samples pour le partiel [SMT])

Touches de fonction (F) et menus

F1

Instruments

Affiche la page **INSTRUMENTS** (p. 245).

F2

MIDI Filter

Affiche la page **MIDI FILTER** (p. 247).

F4

Library

Affiche la page **PATCH LIBRARY** (p. 248).

F5

Patch Edit

Affiche la page **PATCH EDIT** (p. 250).

MENU

Menu

Affiche le menu INSTRUMENTS.

Éléments du menu

1. **Save Patch**

   Affiche la page **SAVE PATCH** (p. 279).

2. **Load Patch**

   Affiche la page **LOAD PATCH** (p. 278).

3. **Copy Part**

   Affiche la page **COPY PART** (p. 280).

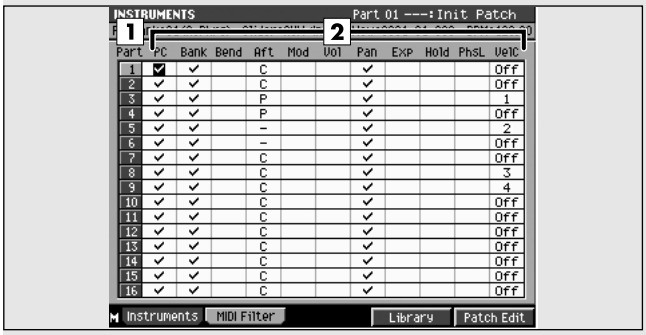
4. **Initialize Part**

   Fait apparaître le message d'alerte « Initialize Current Part. OK?». La validation supprimera les paramètres personnalisés de la part en cours et rappellera les réglages par défaut.

Touche F	Commentaire
F1 No	Annulation sans initialisation.
F5 Yes	Initialisation de la part en cours.

MIDI FILTER

Cette page vous offre la possibilité de filtrer les types de messages MIDI reçus par la part en cours.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F2

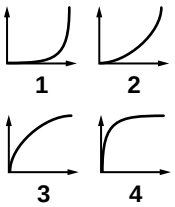
Description des zones

1. Part number (numéro de Part)

Le numéro de la Part en cours de sélection apparaît contrasté.

2. MIDI messages (types de messages MIDI)

Vous pouvez valider la réception (signe ✔) de chacun des types de messages présentés dans cette page. Les messages non validés seront ignorés.

Param.	Commentaire	Valeurs
PC	Réception des changements de programme	Off, [On (✔)]
Bank	Réception des messages bank select	Off, [On (✔)]
Bend	Réception du pitch-bend	Off, [On (✔)]
Aft	Réception de l'after-touch canal ou de l'after-touch polyphonique	- (Off), [C (channel)], P (poly)
Mod	Réception des messages de modulation	[Off], On (✔)
Vol	Réception du Volume MIDI	[Off], On (✔)
Pan	Réception du panoramique	Off, [On (✔)]
Exp	Réception des messages d'expression	[Off], On (✔)
Hold	Réception du Hold 1	[Off], On (✔)
PhsL	Réception du verrouillage de phase qui aligne précisément les sons lors des réceptions simultanées.	[Off], On (✔)
Velocity Curve	Courbes de vélocité. Sélectionne la courbe de progression associée à la réception des messages de vélocité. Si vous ne souhaitez pas modifier ce qui est transmis, choisissez la position Off.	[Off], 

NOTE

Si le verrouillage de phase est activé, la Part sera jouée seulement après que toutes les notes soient prêtes à émettre leur son, ce qui peut, dans certains cas, occasionner un retard par rapport à la réception des messages.

Touches de fonction (F)

F1 **Instruments**

Affiche la page **INSTRUMENTS** (p. 245).

F2 **MIDI Filter**

Affiche la page **MIDI FILTER** (p. 247).

F4 **Library**

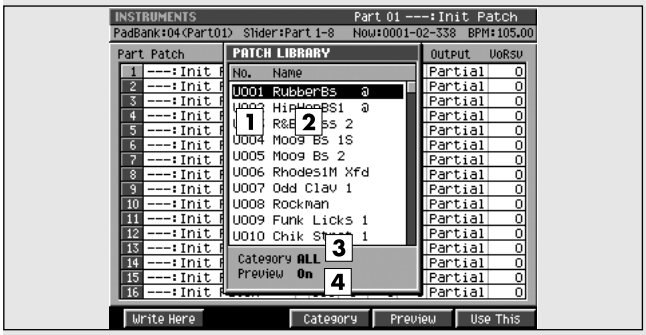
Affiche la page **PATCH LIBRARY** (p. 248).

F5 **Patch Edit**

Affiche la page **PATCH EDIT** (p. 250).

PATCH LIBRARY

Cette page permet de choisir un Patch dans la bibliothèque (library) concernée et d'en faire la sélection en cours.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F4 → F4

Description des zones

1. No. (numéro de mémoire library)

Les patches sont rangés et numérotés dans la bibliothèque de 001 à 999.

2. Name (nom)

Affiche la liste des noms des Patches. Le patch en cours de sélection par le curseur est contrasté.

3. Category (catégorie)

Affiche le nom de la catégorie si vous avez choisi de limiter la visualisation à un type de son donné.

4. Preview (pré-écoute)

Quand cette option est activée (on) le Patch sélectionné par le curseur est temporairement affecté aux pads ce qui permet de l'écouter.

Touches de fonction (F)

F1

Write Here

Fait apparaître le message « Write Current Patch ». Si vous appuyez sur [F5 (Yes)], le patch de la part en cours sera sauvegardé à la position du curseur dans la liste des évènements. Si vous ne voulez pas effectuer cette affectation, appuyez sur [F1 (No)].

F3

Category

Appelle le menu local SELECT CATEGORY.

Ce menu vous permet de limiter les patches apparaissant dans la liste de la bibliothèque à une catégorie particulière.

Catégorie	Contenu
---	Pas de catégorie attribuée
PNO	Pianos acoustiques
EP	Pianos électriques
KEY	Autres claviers (clavinets, clavecins)
BEL	Cloches, cloches tubulaires
MLT	Xylophones
ORG	Orgues électroniques et liturgiques
ACD	Accordéons
HRM	Harmonicas
AGT	Guitare acoustique
EGT	Guitare électrique
DGT	Guitare avec distorsion
BS	Basses acoustiques et électriques
SBS	Synthés basses
STR	Cordes
ORC	Ensembles orchestraux
HIT	Accords d'orchestres
WND	Bois (hautbois, clarinettes)
FLT	Flûtes, piccolos
BRS	Cuivres
SBR	Cuivres synthétiques
SAX	Saxophones

Catégorie	Contenu
HLD	Synthés lead (hard)
SLD	Synthés lead (soft)
TEK	Synthés techno
PLS	Sons pulsants
FX	Effets synthétiques
SYN	Synthés polyphoniques
BPD	Nappes synthétiques (brillantes)
SPD	Nappes synthétiques (douces)
VOX	Voix, chœurs
PLK	Cordes pincées (harpes, instruments ethniques)
ETH	Autres instruments ethniques
FRT	Cordes pincées tempérées (mandoline etc.)
PRC	Percussions
SFX	Effets sonores
BTS	Boucles, grooves
DRM	Kits rythmiques
CMB	Patches splités ou en couches
7X0	Roland S-700 series
AK	AKAI MPC

F4

Preview

Active/désactive la fonction patch preview.

F5

Use This

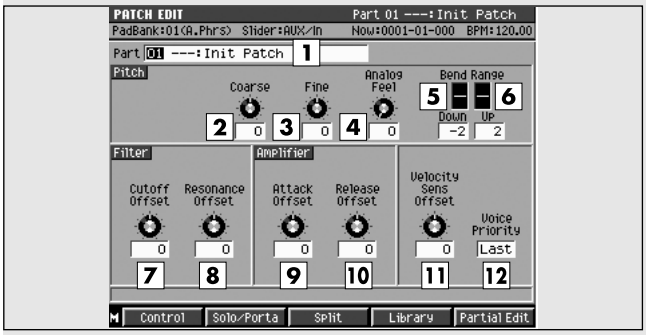
Le patch sélectionné par le curseur devient « en cours de sélection » et la page **INSTRUMENTS** (p. 245) apparaît.

MEMO

Pour refermer ce menu local sans lancer aucune action, appuyez sur [EXIT].

PATCH EDIT

Cette page permet d'éditer le Patch de la Part en cours et de paramétrer ses affectations de sortie.



Pour accéder à cette page

- INSTRU-MENTS → F5

Description des zones

1. Part en cours et nom du Patch

Affiche le numéro de la Part et le nom du Patch en cours de sélection.

2. Coarse (accordage grossier)

Règle la hauteur de chaque Part par pas d'un demi-ton.

Valeurs: -48~[0]~+48 (+/-4 octaves)

3. Fine (accordage fin)

Règle la hauteur de chaque Part par pas d'un « cent ».

Valeurs: -50~[0]~+50

? Un « cent » = 1/100e de demi-ton.

4. Analog Feel (couleur « analogique »)

Définit la profondeur de la modulation 1/f appliquée au Patch. (La modulation 1/f est un ratio correspondant à des modulations du monde réel: eau ou vent). Elle permet de simuler l'instabilité naturelle caractéristique des synthétiseurs analogiques.

Valeurs: [0]~127

5. Bend Range Down (limite basse du pitch-bend)

Détermine l'amplitude de la modulation de hauteur quand vous actionnez le levier vers le bas (en demi-tons).

Valeurs: -48 (-4 octaves)~[-2]~0

6. Bend Range Up (limite haute du pitch-bend)

Détermine l'amplitude de la modulation de hauteur quand vous actionnez le levier vers le haut (en demi-tons).

Valeurs: 0~[+2]~+48 (+4 octaves)

7. Filter Cutoff Offset (décalage fréq. de coupure)

Applique un décalage relatif à la fréquence de coupure du patch.

Valeurs: -63~[0]~+63

8. Filter Resonance Offset (décalage résonance)

Applique un décalage relatif à la résonance du filtre du patch.

Valeurs: -63~[0]~+63

MEMO
Des valeurs de résonance trop élevées peuvent engendrer des oscillations et de la distorsion.

9. Amplifier Attack Offset (décalage attaque)

Détermine le retard entre le note-on et le début de la lecture du son.

Valeurs: -63~[0]~+63

10. Amplifier Release Offset (décalage atténuation)

Détermine le retard entre le note-ff et le début de l'atténuation du son.

Valeurs: -63~[0]~+63

11. Velocity Sens Offset (décalage de la sensibilité à la vélocité)

Affecte un décalage à la sensibilité à la vélocité pour l'ensemble de la Part tout en maintenant les caractéristiques propres de ce paramètre pour chaque patch telles que définies par les paramètres ci-après:

- Filter Velocity Curve Sens (Cutoff frequency velocity curve sensitivity, p. 92)
- Amplifier Velocity Curve Sens (Amplifier velocity Valeurs:-63~[0]~+63

NOTE
Ce paramètre s'ajoute donc aux valeurs de sensibilité à la vélocité de chaque partiel. Cela veut dire que (par exemple), si la sensibilité à la vélocité d'un partiel est déjà à +63 (maximum), le fait de choisir une valeur positive pour ce paramètre n'aura aucune action sur le son.

12. Voice Priority (priorité de polyphonie)

Définit l'ordre des priorités quand le nombre de notes jouées excède la polyphonie disponible (64 voix).

Valeurs	Commentaire
Last	La priorité est à la dernière voix jouée et les notes sont donc « coupées » les unes après les autres dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées, la plus ancienne en premier.
Loudest	La priorité est aux voix de volume le plus élevé. Les notes sont donc « coupées » les unes après les autres en fonction de celles qui ont le volume le plus faible.

Touches de fonction (F) et menus

F1
Control

Affiche la page **PATCH EDIT (CONTROL)** (p. 252).

F2
Solo/Porta (Solo/Portamento)

Affiche la page **PATCH EDIT (SOLO/ PORTAMENTO)** (p. 255).

F3
Split

Affiche la page **PATCH EDIT (SPLIT)** (p. 254).

F4
Library

Affiche la page **PATCH LIBRARY** (p. 248).

F5
Partial Edit

Affiche la page **PARTIAL EDIT** (p. 257).

MENU
Menu

Appelle le menu PATCH EDIT.

Éléments du menu

1. Edit Patch Name

Affiche la page **EDIT NAME** (p. 181) permettant d'éditer le nom du patch en cours.

2. Save Patch

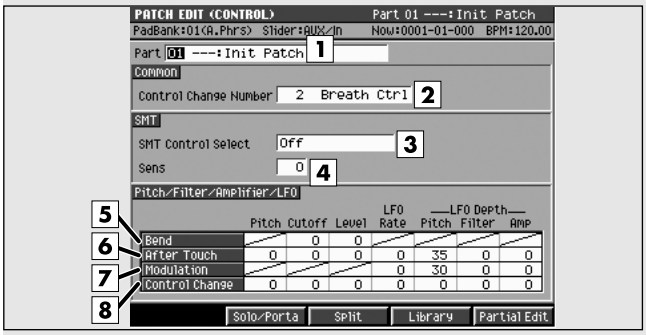
Affiche la page **SAVE PATCH** (p. 279).

3. Load Patch

Affiche la page **LOAD PATCH** (p. 278).

PATCH EDIT (CONTROL)

Les messages MIDI reçus par la Part peuvent être utilisés pour contrôler de nombreux paramètres du partiel en fonction des paramétrages ci-après.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F1

Description des zones

1. Part en cours et nom du Patch

Affiche le numéro de la Part et le nom du Patch en cours de sélection.

2. Control Change No (numéro Control Change)

Détermine le numéro de contrôle MIDI utilisé quand vous réglez le paramètre SMT Control Select sur Control Change. Ce contrôle peut être utilisé pour agir sur la hauteur, le filtre ou l'amplification de la source sonore.

Valeurs: [0]~127

3. SMT Control Select (sélection du contrôle SMT)

Définit le type de message MIDI qui sera utilisé pour contrôler la SMT.

Valeur	Commentaire
Off	Pas de contrôle
Bend	Contrôle par le pitch bend
Aftertouch	Contrôle par laftertouch
Modulation	Contrôle par la modulation
Control Change	Contrôle par les messages Control change (numéro défini par le paramètre précédent)

MEMO

Vous pouvez effectuer un contrôle SMT soit par la vélocité soit par le message MIDI ci-dessus mais pas par les deux simultanément. Pour effectuer le contrôle par la vélocité activez le paramètre SMT Velocity Control dans la page **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269).

4. Sens (Sensibilité)

Détermine le niveau de l'effet Matrix Control appliqué. Si vous voulez modifier le paramètre sélectionné dans le sens positif (valeur plus élevée, vers la droite, plus rapide etc.) choisissez une valeur positive et inversement dans le sens négatif (valeur plus faible, vers la gauche ou moins rapide). Quand les valeurs positives et négatives sont sélectionnées simultanément, les modifications augmentent avec l'augmentation des valeurs. Réglez ce paramètre sur « 0 » si vous ne voulez pas utiliser cet effet.

Valeurs: -63 ~ [0] ~ +63

5. Bend (Pitch bend)

Détermine le paramètre mis en œuvre à la réception de messages de pitch-bend.

6. Aftertouch

Détermine le paramètre mis en œuvre à la réception de messages d'aftertouch.

7. Modulation

Détermine le paramètre mis en œuvre à la réception de messages de modulation.

8. Control Change

Détermine le paramètre mis en œuvre à la réception de messages control change (numéro défini par le paramètre Control change No).

Paramètres de patch contrôlés lors de la réception de données de contrôle

Valeur	Commentaire
Pitch	Détermine la variation de hauteur par pas d'un demi-ton. Valeurs: -48~[0]~+48 Message MIDI: Aftertouch, Control Change
Filter Envelope	Contrôle la fréquence de coupure du filtre. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Bend, Aftertouch, Control Change
Amplifier Envelope	Contrôle le niveau d'amplification. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Bend, Aftertouch, Control Change
LFO Rate	Contrôle la vitesse du LFO. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Pitch	Contrôle la modulation de hauteur (vibrato) induite par le LFO. Valeurs: -63~+63 Valeur initiale: Aftertouch=[+35] Modulation=[+30] ControlChange=[0] Message MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Filter	Contrôle la variation de coupure du filtre induite par le LFO. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Amplifier	Contrôle la modulation d'amplitude (tremolo) induite par le LFO. Valeurs: -63~[0]~+63 Message MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change

Touches de fonction (F)

F2

Solo/Porta (Solo/Portamento)

Affiche la page **PATCH EDIT (SOLO/ PORTAMENTO)** (p. 255).

F3

Split

Affiche la page **PATCH EDIT (SPLIT)** (p. 254).

F4

Library

Affiche la page **PATCH LIBRARY** (p. 248).

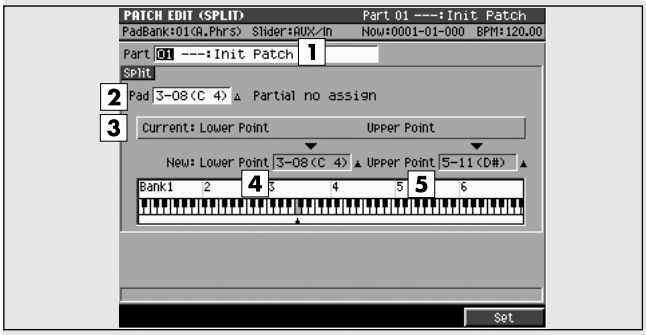
F5

Partial Edit

Affiche la page **PARTIAL EDIT** (p. 257).

PATCH EDIT (SPLIT)

Cette page permet d'affecter les partiels à des tessitures spécifiques (zones de clavier).



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F3

Description des zones

1. Part en cours et nom du Patch

Affiche le numéro de la Part et le nom du Patch en cours de sélection.

2. Pad

Le Pad choisi générera du son entre les points Lower et Upper. Affiche le nom du sample affecté au pad.

3. Current Lower Point/Upper Point (limites basse et haute actuelles)

Affiche les limites de validité du son (en numéros de notes).

4. New Lower Point (nouvelle limite basse)

Définit la nouvelle limite basse d'écoute du son utilisé par le partiel.

5. New Upper Point (nouvelle limite haute)

Définit la nouvelle limite haute d'écoute du son utilisé par le partiel.

MEMO
La représentation graphique du clavier permet de visualiser les deux points limites.

NOTE
Vous ne pouvez pas définir un point bas plus haut que le point haut ni inversement.

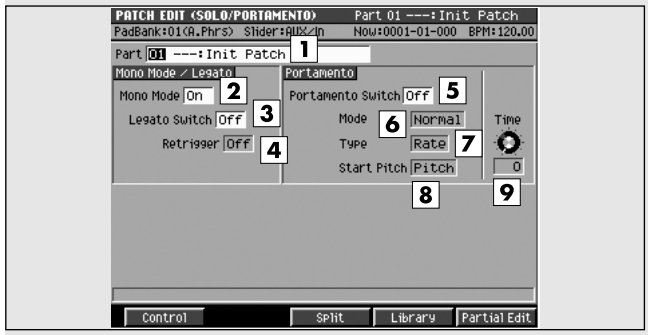
Touches de fonction (F)

F5
Set

Valide le paramétrage.

PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO)

Cette page permet le paramétrage des fonctions solo et portamento.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F2

Description des zones

1. Part en cours et nom du Patch

Affiche le numéro de la Part et le nom du Patch en cours de sélection.

2. Mono Mode (mode mono)

Détermine si le patch peut être joué en polyphonie (Off) ou uniquement en monophonie (On). La position « On » correspond naturellement à des instruments monophoniques de type sax ou flûte.

Valeur	Commentaire
[Off]	Deux notes ou plus peuvent être jouées simultanément.
On	Seule la dernière note jouée est entendue.

3. Legato Switch (fonction legato)

Détermine si la fonction Legato est activée (ON) ou non (OFF).

Quand elle est activée, le fait d'appuyer sur une touche en laissant la précédente enfoncée provoque une transition douce et continue entre les deux notes, qui correspond en fait à la simulation des effets de hammer-on et de pull-off des guitaristes.

Valeurs: [Off], On

MEMO
La fonction Legato dépend de l'activation du paramètre Mono Mode (On).

4. Legato Retrigger (nouvelle attaque)

Ce paramètre permet de choisir entre une nouvelle attaque (ON) ou une absence d'attaque (OFF) associée au jeu legato. Normalement vous le laissez sur ON. En position OFF, en effet, quand une touche est enfoncée après qu'une autre ait été enfoncée et maintenue, seule la hauteur du son est modifiée, sans reprise de l'attaque du son avec la deuxième note.

Valeurs: [Off], On

MEMO
La fonction Legato Retrigger dépend à la fois de l'activation du mode Mono (On) et de l'activation du paramètre Legato Switch (ON).

MEMO
Imaginons que la fonction Legato Switch soit sur « ON » et Legato Retrigger sur « OFF ». Quand vous essayez de réaliser un legato (en appuyant sur une note aiguë en maintenant une note plus grave enfoncée) la montée vers l'aigu peut se retrouver interrompue à une valeur intermédiaire du fait que la limite de hauteur possible pour l'échantillon a été atteinte. Par ailleurs si différentes limites de hauteurs ont été utilisées pour les divers échantillons d'un patch, le son pourrait cesser de pouvoir être entendu en MONO. Si vous devez effectuer de grandes variations de hauteur, réglez le paramètre Legato Retrigger sur « ON ».

ASTUCE
Mettez-le par contre sur « OFF » si vous exécutez des phrases instrumentales d'instruments à vent ou de cordes, ou encore si vous utilisez la modulation avec des sons de synthé mono .

5. Portamento Switch (activation portamento)

Détermine si le portamento est activé (On) ou non(Off).

Valeurs: [Off], On

?
L'effet de portamento provoque une transition de hauteur douce et continue entre une note jouée et la

suivante.

ASTUCE

En activant le portamento pendant que le mode Mono est actif, vous pouvez simuler des techniques de slide-guitar ou de violon.

6. Portamento Mode (mode de portamento)

Détermine les conditions d'exécution provoquant le déclenchement du portamento.

Valeur	Commentaire
[Normal]	Le portamento est actif en permanence.
Legato	Le portamento n'est actif que sur les notes jouées legato (appui sur la touche suivante avant d'avoir relâché la précédente).

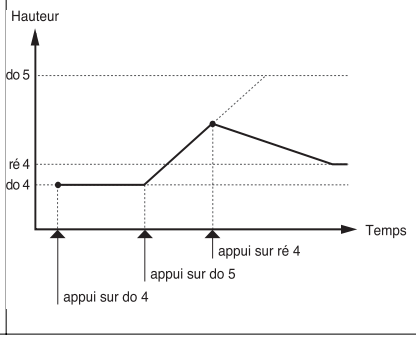
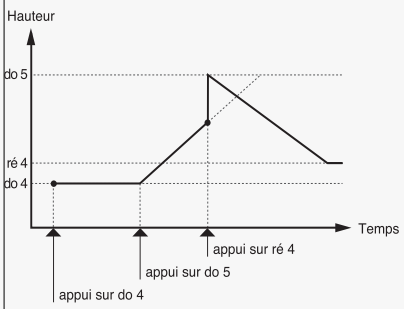
7. Portamento Type (paramètres du portamento)

Détermine les caractéristiques du portamento.

Valeur	Commentaire
Rate	Le temps de passage d'une note à l'autre est variable et dépend de l'écart entre les notes.
Time	Le temps de passage d'une note à l'autre est constant et indépendant de l'écart entre les notes.

8. Portamento Start Pitch (hauteur de départ)

Quand une nouvelle note est jouée pendant une variation de hauteur provoquée par le portamento, une nouvelle variation de hauteur est initiée. Ce paramètre détermine la hauteur à laquelle le changement s'applique.

Valeur	Commentaire
Pitch	Démarre un nouveau portamento à partir de la hauteur atteinte au moment de l'appui sur la nouvelle touche. 
Note	Redémarre depuis la hauteur qu'aurait dû atteindre le portamento s'il s'était déroulé jusqu'à la fin. 

9. Portamento Time (temps de portamento)

Détermine le temps du passage d'une hauteur à l'autre. Avec des valeurs élevées la transition prend plus de temps.

Valeur: 0~[20]~127

Touches de fonction (F)

F1

Control

Affiche la page **PATCH EDIT (CONTROL)** (p. 252).

F3

Split

Affiche la page **PATCH EDIT (SPLIT)** (p. 254).

F4

Library

Affiche la page **PATCH LIBRARY** (p. 248).

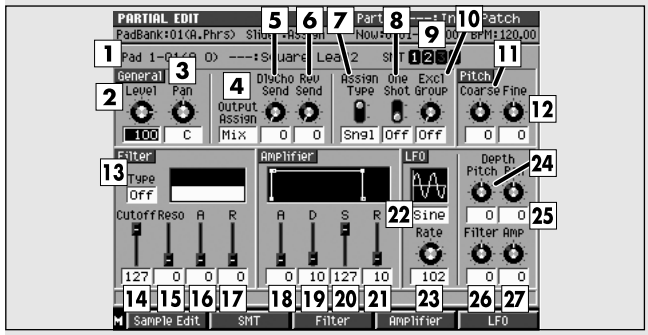
F5

Partial Edit

Affiche la page **PARTIAL EDIT** (p. 257).

PARTIAL EDIT

Cette page permet l'édition des partiels utilisés par le patch.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F5

Description des zones

1. Numéro de note, nom du partiel

Affiche le numéro de note et le nom du partiel que vous voulez éditer.

MEMO

Si le même partiel est affecté à plusieurs notes, les éditions que vous pratiquerez dessus s'appliqueront à toutes ces notes. La fenêtre **PATCH EDIT (SPLIT)** (p. 254) permet de visualiser l'affectation des partiels aux notes.

2. Level (niveau)

Règle le niveau du partiel.

Valeur: 0~[127]

3. Pan

Règle le panoramique du partiel.

Valeur: L63~[0]~R63.

4. Output Assign (affectation de sortie)

Choix de l'affectation de sortie du partiel.

Valeur: [Mix], AUX1~AUX4, MLT1~MLT8, MLT1/2~MLT7/8

5. DlyCho Send (niveau d'envoi Delay/Chorus)

Niveau du partiel adressé à l'effet delay/chorus.

Valeur: [0]~127

6. Rev Send (niveau d'envoi Reverb)

Niveau du partiel adressé à l'effet reverb.

Valeur: [0]~127

7. Assign Type (type de répétition)

Détermine comment les notes sont traitées quand une même valeur est jouée deux fois.

Valeur	Commentaire
Sngl (=Single)	La première note jouée est arrêtée avant que la deuxième ne puisse être entendue.
Multi	Plusieurs occurrences d'une même note sont autorisées simultanément.

8. One Shot (lecture unitaire)

Quand ce paramètre est activé, la lecture du son se fait jusqu'à la fin de la forme d'onde (ou de l'enveloppe selon celle qui intervient la première).

9. SMT (Sample Mix Table)

Affiche la structure des échantillons (samples) qui constituent le partiel sélectionné en 1. Dans l'exemple de l'illustration, ce partiel est constitué des SMT1 et 2.

10. Exclusive Group (groupe exclusif)

Détermine la manière dont les notes sont traitées quand un partiel affecté au même groupe « exclusif » est joué dans le même temps.

Quand des partiels affectés à un même groupe exclusif sont joués en même temps, le premier joué est arrêté avant que le suivant ne soit entendu. Un paramétrage «-- » (Off) signifie que le partiel n'est affecté à aucun groupe exclusif.

Valeurs: [Off], 1~31

11. Pitch Coarse (accordage grossier)

Règle la hauteur du partiel par pas d'un demi-ton.

Valeurs: -48~[0]+48 (+/-4 octaves)

12. Pitch Fine (accordage fin)

Règle la hauteur du partiel par pas de un cent.

Valeurs: -50~[0]~+50

Un cent = 1/100e de demi-ton

13. Filter Type (type de filtre)

Choix du type de filtre.

Valeur	Commentaire
[Off]	Aucun filtre utilisé.
LPF	Filtre passe bas. Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Le son est plus doux. Utilisé très majoritairement
BPF	Filtre passe-bande. Ne laisse passer que les fréquences proches de la fréquence de coupure et coupe les autres. Crée des sons originaux.
HPF	Filtre passe-haut. Coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. Utile pour isoler des sons de percussion dotés d'aigus très caractéristiques.

14. Filter Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du partiel.

Valeurs: [0]~127

Type de filtre	Effet du choix de la fréquence de coupure
LPF	L'abaissement de la fréquence de coupure va diminuer les harmoniques supérieures et rendre le son plus doux. Inversement son élévation le rendra plus clair.
BPF	La variation de la fréquence de coupure modifie la structure harmonique du son. Utile pour créer des sons originaux.
HPF	L'élévation de la fréquence de coupure diminue les composantes graves du son et augmente sa partie brillante.

15. Filter Resonance (résonance du filtre)

Renforce les fréquences proches de la fréquence de coupure.

Valeurs: [0]~127

NOTE

Une augmentation excessive peut faire entrer le filtre en oscillation et provoquer de la distorsion.

16. Filter Attack (attaque du filtre)

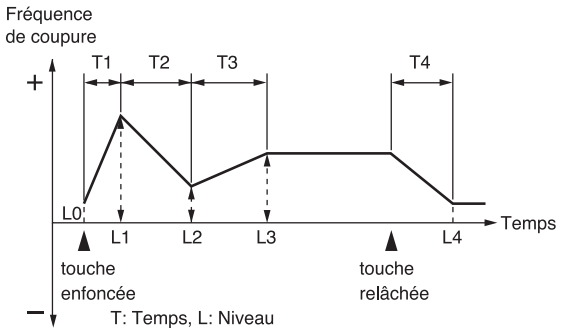
Détermine le temps entre le début de la note et la fermeture du filtre jusqu'à ce que la fréquence de coupure spécifiée soit atteinte. Correspond à la valeur T1 dans le schéma ci-après.

Valeurs: 0~[127]

17. Filter Release (atténuation du filtre)

Détermine le temps entre le relâchement de la tcuche et le retour du filtre à la fréquence de coupure de base (paramètre Filter Cutoff). Correspond à la valeur T4 dans le schéma ci-après.

Valeurs: [0]~127



Filter envelope

18. Amplifier A (temps d'attaque de l'amplification)

Détermine le temps entre le début de la note (touche enfoncée) et l'arrivée du volume au niveau L1. Correspond au temps T1 du schéma de l'enveloppe de niveau.

Valeurs: 0~[127]

19. Amplifier D (temps de retombée de l'amplification)

Détermine le temps de retombée jusqu'au niveau de maintien. Correspond au T3 du schéma de l'enveloppe de niveau.

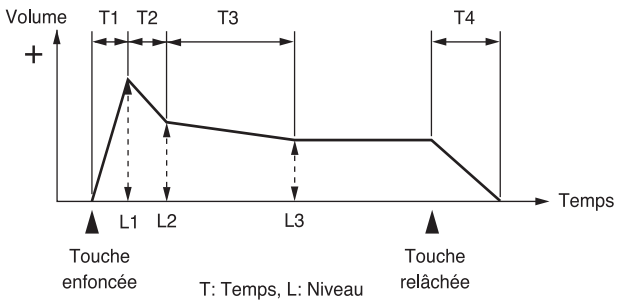
20. Amplifier S (niveau de maintien de l'amplification)

Détermine le volume de maintien du son touche enfoncée. Correspond au L3 du schéma de l'enveloppe de niveau.

21. Amplifier R (temps d'atténuation de l'amplification)

Détermine le temps entre le relâchement de la touche et la disparition du son. Correspond au T4 du schéma de l'enveloppe de niveau.

Range: 0~[127]



Enveloppe d'amplitude

22. LFO (Type d'oscillateur basse fréquence)

Choix de la forme d'onde utilisée par le LFO.

Valeur	Commentaire
[Sine]	Sinusoïde
Triangle	Triangulaire
Saw Up	Dents de scie
Saw Down	Dents de scie inversées
Square	Carrée
Random	Variable

Valeur	Commentaire
Bend Up	La forme d'onde monte progressivement jusqu'au niveau normal et s'y maintient
Bend Down	La forme d'onde descend progressivement jusqu'au niveau normal et s'y maintient

MEMO

Si vous choisissez « Bend Up » ou « Bend Down » vous devez régler le paramètre Key Sync (page « PARTIAL EDIT (LFO) » p. 97) sur « On », faute de quoi l'effet LFO ne pourrait être obtenu.

23. LFO Rate (vitesse du LFO)

Détermine la fréquence de l'oscillation du LFO.

Valeurs: 0~[102]~127, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅮, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅗𝅥𝅮₃, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅘𝅥., 𝅘𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥, 𝅝₃, 𝅝., 𝅝, 𝅝₃, 𝅝., 𝅝

24. LFO Depth Pitch (action du LFO sur la hauteur)

Détermine l'importance de l'action du LFO sur la hauteur du son.

Valeurs: -63~[0]~+63

25. LFO Depth Pan (action du LFO sur le panoramique)

Détermine l'importance de l'action du LFO sur le panoramique.

Valeurs: -63~[0]~+63

26. LFO Depth Filter (action du LFO sur le filtre)

Détermine l'importance de l'action du LFO sur le filtre.

Valeurs: -63~[0]~+63

27. LFO Depth Amp (action du LFO sur le volume)

Détermine l'importance de l'action du LFO sur le volume.

Valeurs: -63~[0]~+63

Touches de fonction (F) et menus

F1

Sample Edit

Affiche la page **SAMPLE EDIT** (p. 260).

F2

SMT (Sample Mix Table)

Affiche la page **PARTIAL EDIT** (p. 269).

F3

Filter

Affiche la page **PARTIAL EDIT (FILTER)** (p. 271).

F4

Amplifier

Affiche la page **PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)** (p. 274).

F5

LFO (Low Frequency Oscillator)

Affiche la page **PARTIAL EDIT (LFO)** (p. 276).

MENU

Menu

Appelle le menu PARTIAL EDIT.

Éléments du menu

1. Name

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom du partiel en cours.

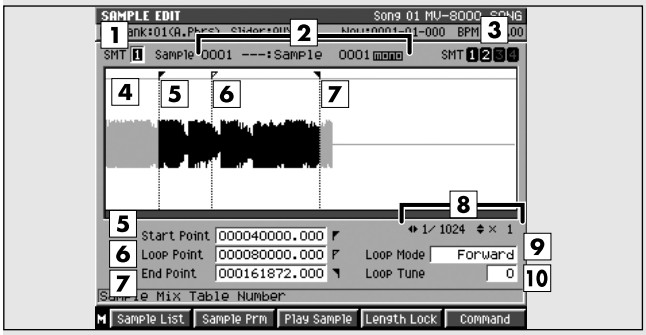
MEMO

Le menu PARTIAL EDIT apparaît également quand vous appuyez sur [MENU] dans les pages suivantes :

- **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269)
- **PARTIAL EDIT (FILTER)** (p. 271)
- **PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)** (p. 274)
- **PARTIAL EDIT (LFO)** (p. 276)

SAMPLE EDIT

Cette page donne accès à l'édition du sample utilisé par le partiel.



Pour accéder à cette page



Description des zones

1. SMT Number (Sample Mix Table number)

Parmi les samples (SMT) constituant le partiel en cours d'édition, ce paramètre définit le numéro en cours d'édition. Dans cet exemple vous éditez le premier des deux SMT (SMT1 et 2) qui constituent le partiel.

2. Sample (échantillon)

Affiche le numéro et le nom du sample en cours d'édition.

3. SMT (Sample Mix Table)

Affiche la structure des échantillons (samples) qui constituent le partiel sélectionné en 1. Dans l'exemple de l'illustration, ce partiel est constitué des SMT1 et 2.

4. Fenêtre d'édition

Affiche graphiquement le sample (la forme d'onde) en cours d'édition. Quand vous éditez les paramètres 6 à 10, cette zone indique le paramétrage de chaque point.

5. Start Point (point de départ)

Définit le point de départ de la lecture. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables du début du sample.

6. Loop Point (point de bouclage)

Définit le point à partir duquel la lecture reprend le bouclage (si vous voulez que ce bouclage revienne en un point différent du point de départ).

7. End Point (point de fin)

Définit la fin de lecture du sample. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables de la fin du sample.

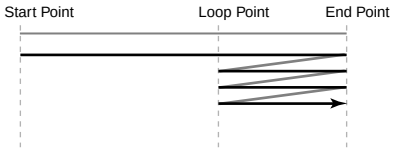
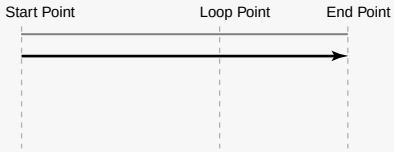
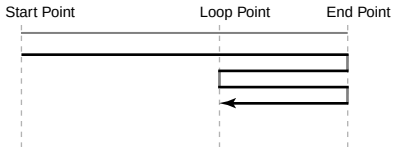
8. Zoom Level (niveau de zoom)

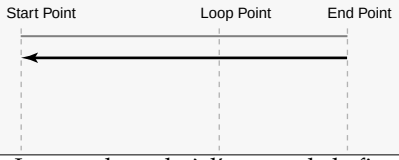
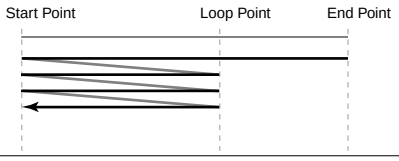
Indique le niveau de grossissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'édition.

permet une dilatation du temps (horizontal) et une amplification des niveaux (vertical).

9. Loop Mode (mode de bouclage)

Détermine le mode de lecture du sample.

Valeur	Commentaire
Forward	Le sample est lu du point de départ au point de fin puis boucle entre le point de bouclage et le point de fin dans le sens direct. 
One Shot	Le sample n'est lu qu'une fois, du début à la fin. 
Alternate	Le sample est lu du point de départ au point de fin puis boucle entre le point de bouclage et le point de fin dans un sens puis dans l'autre en zig-zag -> loop start point -> end point ->. 

Valeur	Commentaire
Reverse One Shot	Le sample n'est lu qu'une fois mais à l'envers, de la fin au début. 
Reverse	Le sample est lu à l'envers de la fin au début puis boucle entre le point de bouclage et le début dans le sens inverse. 

10. Loop Tune (accordage de la boucle)

Règle la hauteur de la zone de bouclage par pas de un cent.

Valeurs: -50~[0]~+50

Un cent = 1/100e de demi-ton.

Touches de fonction (F) et menus

F1

Sample List

Appelle le menu local **SAMPLE LIST** (p. 262).

F2

Sample Prm (Sample Parameter)

Appelle le menu local **SAMPLE PARAMETER** (p. 263).

F3

Play Sample

Permet d'entendre le sample en cours d'édition tant qu'elle reste enfoncée.

F4

LengthLock (Length Lock)

Si cette fonction est « On », l'écart temporel entre le Loop Point et le End Point reste fixe. Cela permet d'ajuster l'un et l'autre point tout en conservant cette distance inchangée.

F5

Command

Appelle le menu local **SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 264).

MENU

Menu

Appelle le menu SAMPLE.

Éléments du menu

1. Save Sample As WAV

2. Save Sample As AIFF

Affiche la page **SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF** (p. 267), dans laquelle vous pouvez procéder à la sauvegarde du sample en cours d'édition sur le disque aux formats WAV ou AIFF.

SAMPLE LIST

Ce menu local permet de choisir un sample dans la liste de ceux qui sont sauvegardés dans le MV-8000.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → F1 etc.

MEMO

Ce mode d'accès au menu local SAMPLE LIST n'est qu'un exemple. Vous pouvez également y accéder à partir de très nombreuses autres pages, la procédure restant la même.

Description des zones

1. Wave window (affichage graphique)

Affiche graphiquement la forme d'onde du sample sélectionné par le curseur dans la liste (2).

2. Sample list (liste des samples)

Liste des samples sauvegardés. Indique le numéro du sample, son nom, ses canaux (L/R/Mono), et sa taille. Effectuez votre choix dans cette liste.

3. Category (catégorie)

Permet de trier la liste par catégorie. Pour que cela soit possible, il faut que les samples aient reçu l'attribution d'une catégorie dans le menu local **SAMPLE PARAMETER** (p. 263).

Touches de fonction (F)

F3

Category

Affiche le menu local **SAMPLE CATEGORY** (p. 183) permettant de limiter l'affichage de la liste à certaines catégories.

F4

Preview

Permet d'effectuer une pré-écoute du sample en cours de sélection (contrasté). Pour arrêter la lecture, appuyez sur [F4 (Stop)].

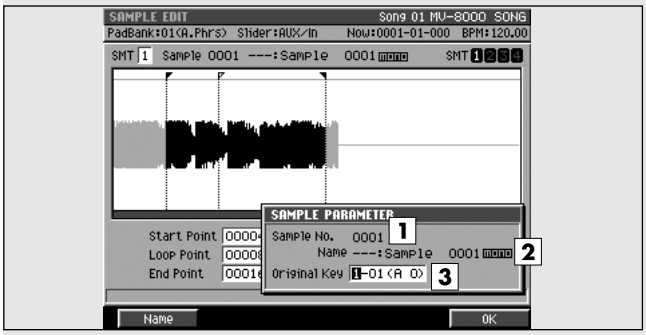
F5

Select

Confirme la sélection du sample contrasté et referme le menu local.

SAMPLE PARAMETER

Ce menu local donne accès à divers paramètres concernant les samples.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → F2

Description des zones

1. Sample number (numéro du sample)

Affiche le numéro du sample sélectionné.

2. Sample name (nom du sample)

Affiche le nom du sample sélectionné.

3. Original Key (hauteur tonale de référence)

Détermine la hauteur tonale de référence, c'est-à-dire le numéro de note permettant d'entendre ce sample à sa hauteur initiale au moment de l'enregistrement.

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

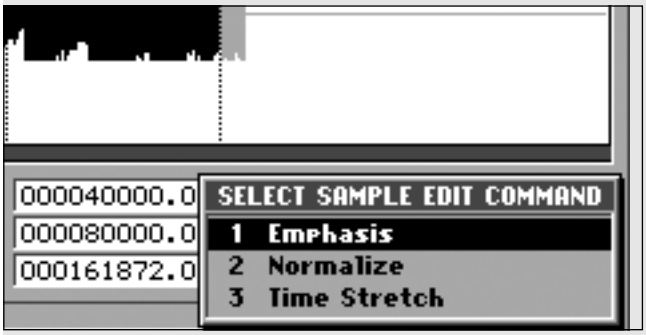
Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom du sample.

F1 **OK**

Valide les paramétrages SAMPLE PARAMETER et referme le menu local.

SAMPLE EDIT COMMAND

Ce menu local permet de choisir une des commandes d'édition des samples.



Pour accéder à cette page



Description des zones

1. Emphasis

Affiche la page **EMPHASIS** (p. 265) dans laquelle vous pouvez appliquer ce renforcement de la région des hautes fréquences d'un sample, ou ramener un sample affecté d'emphasis à son état original.

2. Normalize

Renforce le niveau global du sample sans dépasser le nombre de bits maximum.

3. Time Stretch

Affiche la page **TIME STRETCH** (p. 266) dans laquelle vous pouvez procéder à un allongement ou à un raccourcissement du sample sans modifier sa hauteur.

Touches de fonction (F)

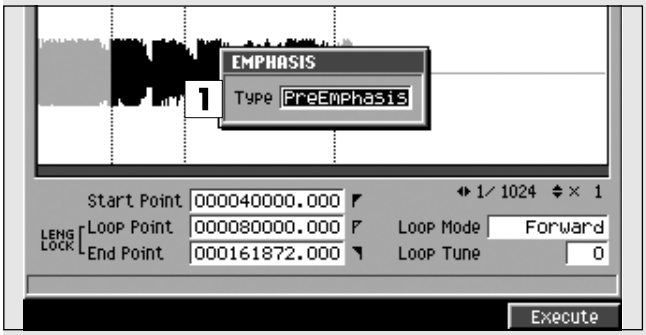
F5

Select

Confirme la commande sélectionnée dans SELECT SAMPLE EDIT, et amène à la page d'exécution correspondante.

EMPHASIS

Cette commande permet de convertir le sample dans un format qui renforce (emphasis) ou restitue (de-emphasis) la zone des hautes fréquences.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → F5 →

(sélectionnez "Emphasis") → ENTER

Description des zones

1. Emphasis type

Détermine le type de conversion.

Valeur	Commentaire
Pre Emphasis	Renforce les hautes fréquences.
De Emphasis	Atténue les hautes fréquences.

Touches de fonction (F)

F1 **Cancel**

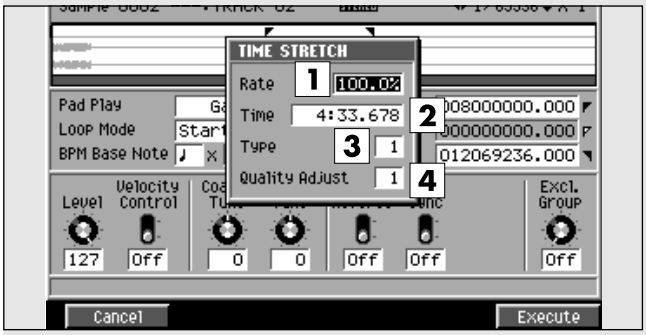
Annule l'opération et referme la page EMPHASIS.

F5 **Execute**

Exécute la commande sélectionnée.

TIME STRETCH

Cette commande permet de modifier la longueur ou le tempo du sample.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → F5 →

(sélectionnez "Time Stretch") → ENTER

Description des zones

1. Rate (pourcentage)

Détermine la modification relative de la longueur du sample.

2. Time (durée)

Détermine la longueur du sample en valeur temporelle.

MEMO

L'action sur une des deux valeurs ci-dessus (Rate, Time) modifie automatiquement l'autre en parallèle.

3. Type

Pour ce paramètre, les valeurs faibles correspondront mieux aux phrases rapides et les valeurs élevées aux phrases lentes.

Valeurs	Commentaire
01	pour des phrases rapides
:	:
[05]	(valeur initiale)
:	:
10	pour des phrases lentes

4. Quality Adjust (qualité)

Effectue un réglage fin de la qualité tonale de la fonction Time Stretch.

Valeurs [1]~10

Touches de fonction (F)

F1 **Cancel**

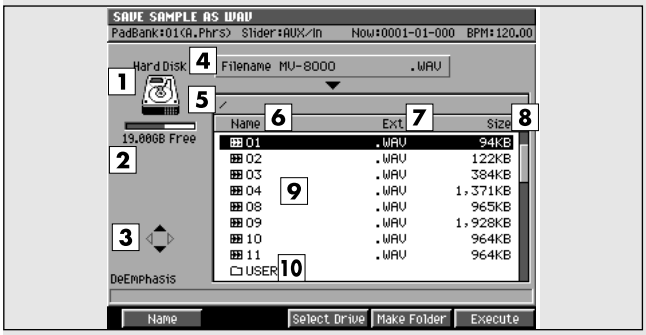
Annule l'opération et referme la fenêtre TIME STRETCH.

F5 **Execute**

Exécute la fonction Time Stretch.

SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF

Cette page permet de sauvegarder le sample aux formats de fichiers WAV ou AIFF.



Pour accéder à cette page

- INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F1 → MENU → (sélectionnez « Save Sample As WAV » ou « Save Sample As AIFF ») → F5
- AUDIO PHRASES → F5 → MENU → (sélectionnez « Save Sample As WAV » ou « Save Sample As AIFF ») → ENTER

Description des zones

1. Volume sélectionné

Affiche le volume sélectionné avec son icône.

Volume sélectionné	Commentaire
	Disque dur
	Disquette

2. Capacité du volume sélectionné

Affiche la capacité totale et l'espace libre sur le disque sélectionné.

3. Icône des touches fléchées (curseur)

Cet icône change d'aspect pour indiquer les touches fléchées accessibles pour la navigation dans la hiérarchie des dossiers.

Icône	Commentaire
	Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut et vers le bas.
	Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut et vers le bas, mais le curseur est situé sur un dossier (contrasté) appuyez sur la flèche droite pour en visualiser le contenu (pour changer de dossier).
	Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut et vers le bas, mais vous vous trouvez dans un sous-dossier et vous pouvez appuyer sur la flèche gauche pour remonter dans le dossier « parent ».

4. File name (nom du fichier)

Le sample est sauvegardé avec son nom. Si vous voulez le modifier, appuyez sur [F1 (Name)].

5. Current folder name (nom du dossier)

Affiche le nom du dossier sélectionné. En dessous de la racine du disque, les niveaux des dossiers sont indiqués par un «/».

6. Name (nom)

Affiche le nom du fichier sauvegardé.

7. Ext (Extension)

L'extension fait partie du nom du fichier et sert à indiquer le type de ce fichier.

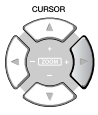
8. Size (taille)

Affiche la taille du fichier.

9. File list (liste des fichiers)

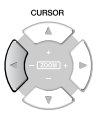
Affiche la liste des fichiers sauvegardés sur le disque dur du MV-8000. Le fichier sélectionné est contrasté.

10. Sous dossier

Structure permettant le regroupement des fichiers par catégorie ou utilisation. Pour visualiser son contenu, amenez le curseur dessus et appuyez sur 

(flèche droite).

ASTUCE

Pour remonter d'un sous-dossier au dossier parent, appuyez sur 

(flèche gauche).

Touches de fonction (F)

F1

Name

Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom du sample.

F4

Make Folder

Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.

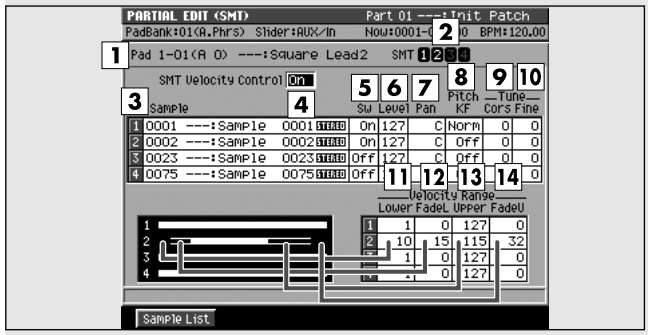
F5

Execute

Sauvegarde le fichier.

PARTIAL EDIT (SMT)

Cette page permet d'éditer la Sample Mix Table (SMT) utilisée par le partiel. Une SMT peut être composée de quatre samples .



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F2

Description des zones

1. Pad (numéro de pad)

Sélectionne le numéro de pad et le nom du partiel que vous éditez.

2. SMT (Sample Mix Table)

Affiche l'utilisation des samples dans le partiel sélectionné en (1). Dans cet exemple,le partiel utilise les SMT1 and 2.

3. Sample (échantillon)

Indique les samples qui composent le partiel.

4. SMT Velocity Control (croisement de vélocité)

Valeur	Commentaire
Off	Tous les SMT sont entendus.
On	Les SMT sont entendus en fonction des niveaux de vélocité joués.

5. Sw (activation)

Détermine si la SMT est utilisée (On) ou non (Off).

Valeurs: Off, [On]

6. Level (niveau)

Détermine le niveau de chaque sample.

Valeurs: 0~[127]

7. Pan

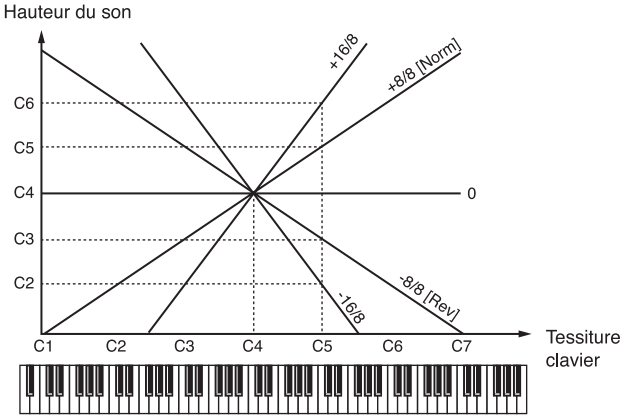
Détermine le panoramique de chaque sample.

Valeurs: L63~[0]~R63

8. Pitch KF (suivi de hauteur)

Détermine le niveau des changements de hauteur pour un déplacement d'une octave sur le clavier.

Valeurs: -16~Rev~[Off]~Norm~+16



ASTUCE

Si vous voulez que la variation de hauteur soit d'une octave comme sur un clavier standard, choisissez « Norm. ». Le *do 5* produira alors la hauteur *do 5*. Si vous voulez que la variation de hauteur soit de 2 octaves, choisissez « +16 ». Dans ce cas le *do 5* produira alors la hauteur *do 6*. Inversement, si vous voulez que le son descende au fur et à mesure que vous montez sur le clavier, choisissez une valeur négative. Si vous voulez avoir la même hauteur quelle que soit la note jouée, choisissez l'option « Off ».

MEMO

Ce paramétrage se fait par 1/8e d' octave.

9. Coarse (accordage grossier)

Règle la hauteur du sample par pas d'un demi-ton.

Valeurs: -48~[0]~+48 (+/-4 octaves)

10. Fine (accordage fin)

Règle la hauteur du sample par pas d'un « cent ».

Valeurs: -50~[0]~+50

?

Un cent = 1/100e de demi-ton.

11. Velocity Range Lower (limite basse de vélocité)

Détermine la limite inférieure des vélocités susceptible de faire entendre le son. Utilisez ce paramètre pour effectuer des croisements de vélocité entre les sons.

Valeur: [1]~(paramètre FadeU - 1)

12. Velocity Range FadeL (atténuation basse de la réponse à la vélocité)

Détermine la manière dont le volume varie quand vous jouez une note en dessous de la limite basse de vélocité. Les valeurs élevées créent une atténuation plus progressive. Si vous voulez que le son s'arrête brutalement à la limite, sélectionnez « 0 ».

Valeurs: [0]~127

13. Velocity Range Upper (limite haute de vélocité)

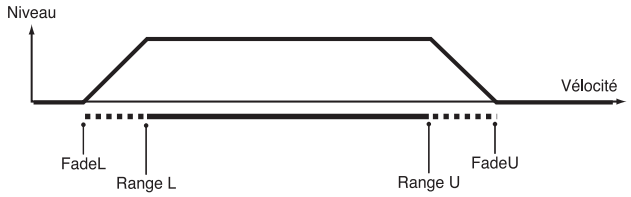
Détermine la limite supérieure des vélocités susceptible de faire entendre le son. Utilisez ce paramètre pour effectuer des croisements de vélocité entre les sons.

Valeurs: (paramètre FadeL + 1)~[127]

14. Velocity Range FadeU (atténuation haute de la réponse à la vélocité)

Détermine la manière dont le volume varie quand vous jouez une note au-dessus de la limite haute de vélocité. Les valeurs élevées créent une atténuation plus progressive. Si vous voulez que le son s'arrête brutalement à la limite, sélectionnez « 0 ».

Range: [0]~127



Touches de fonction (F)

F1

Sample List

Affiche le menu local **SAMPLE LIST** (p. 262).

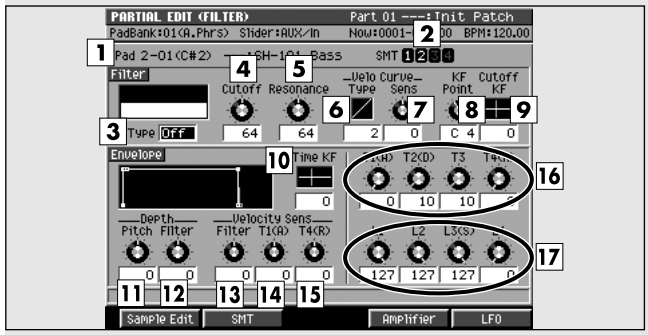
F5

Close

Referme la page SAMPLE MIX TABLE.

PARTIAL EDIT (FILTER)

Cette page permet d'éditer le filtre du partiel.



Pour accéder à cette page



Description des zones

1. Pad (numéro du pad)

Sélectionne le numéro de pad et le nom du partiel que vous éditez.

2. SMT (Sample Mix Table)

Affiche l'utilisation des samples dans le partiel sélectionné en (1). Dans cet exemple,le partiel utilise les SMT1 and 2.

3. Filter Type (type de filtre)

Choix du type de filtre.

Valeur	Commentaire
[Off]	Aucun filtre utilisé.
LPF	Filtre passe bas. Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Le son est plus doux. Utilisé très majoritairement
BPF	Filtre passe-bande. Ne laisse passer que les fréquences proches de la fréquence de coupure et coupe les autres. Crée des sons originaux.
HPF	Filtre passe-haut. Coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. Utile pour isoler des sons de percussion dotés d'aigus très caractéristiques.

4. Filter Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du partiel.

Valeurs: [0]~127

Type de filtre	Effet du choix de la fréquence de coupure
LPF	L'abaissement de la fréquence de coupure va diminuer les harmoniques supérieures et rendre le son plus doux. Inversement son élévation le rendra plus clair.
BPF	La variation de la fréquence de coupure modifie la structure harmonique du son. Utile pour créer des sons originaux.
HPF	L'élévation de la fréquence de coupure diminue les composantes graves du son et augmente sa partie brillante.

5. Filter Resonance (résonance du filtre)

Renforce les fréquences proches de la fréquence de coupure.

Valeurs: [0]~127

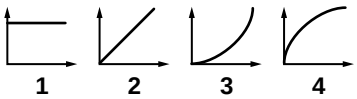
NOTE

Une augmentation excessive peut faire entrer le filtre en oscillation et provoquer de la distorsion.

6. Filter Velo Curve Type (type de courbe de vélocité)

Permet de choisir un de quatre types de courbes de vélocité à affecter au filtre. Si vous ne voulez pas que la vélocité affecte le filtre, choisissez « 1 ».

Valeurs: 1, [2], 3, 4



7. Filter Velo Curve Sens (sensibilité à la courbe de vélocité)

Détermine l'amplitude et la polarité de l'affectation de la courbe au filtrage. Plus les valeurs augmentent dans le sens positif et plus la courbe réelle est proche du choix « Filter Velo Curve Type ». Une valeur 0 correspond au type 1 et des valeurs négatives inversent la réponse.

Valeurs: -63~[0]~+63

8. Filter KF Point (centre du suivi de touche)

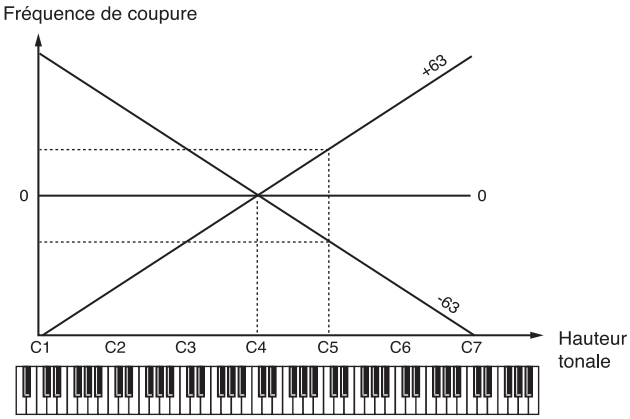
Utilisez cette option si vous voulez que le filtrage varie en fonction de la note jouée. La fréquence de coupure sera à sa valeur de base pour la touche définie ici comme KF Point.

Valeurs: A0~[C4]~G#8

9. Filter Cutoff KF (amplitude du suivi de touche)

Utilisez cette option si vous voulez que le filtrage varie en fonction de la note jouée. Des valeurs positives pour ce paramètre feront monter de plus en plus la fréquence de coupure pour les notes situées à droite du centre de suivi et la feront descendre de plus en plus pour les notes situées à sa gauche. Le schéma ci-dessous vous montre ce qui se passe quand vous jouez la touche C5 avec un KF Point réglé sur C4.

Valeurs: -63~[0]~+63



10. Envelope Time KF (suivi de touche affecté à l'enveloppe)

Détermine si les valeurs temporelles de l'enveloppe (T1~T4) sont modifiées par le suivi de touche. Les valeurs positives la raccourcissent vers la partie droite du clavier et l'allongent vers la partie gauche et inversement pour les valeurs négatives.

Valeurs: -63~[0]~+63

11. Envelope Depth Pitch (amplitude de l'action de l'enveloppe sur la la hauteur du son)

Règle le niveau de la variation de hauteur. Les valeurs les plus élevées provoquent le changement le plus important et des valeurs négatives inversent la direction de l'effet (c'est-à-dire la forme de l'enveloppe de hauteur).

Valeurs: -63~[0]~+63

12. Envelope Depth Filter (amplitude de l'action de l'enveloppe sur le filtre)

Règle l'amplitude de l'action sur le filtre. Les valeurs les plus élevées provoquent le changement le plus important et des valeurs négatives inversent la direction de l'effet (c'est-à-dire la forme de l'enveloppe du filtre).

Valeurs: -63~[0]~+63

13. Envelope Velo Sens Filter (sensibilité à la vélocité de l'enveloppe du filtre)

Détermine comment la vélocité affecte le filtrage. Utilisez des valeurs positives (+) si vous voulez que le filtrage devienne plus important quand vous jouez avec des vélocités plus fortes, ou négatives si vous préférez qu'il soit réduit.

Valeurs: -63~[0]~+63

14. Envelope Velo Sens T1 (A) (sensibilité à la vélocité du temps d'attaque)

Détermine comment la vélocité affecte la valeur T1 de l'enveloppe du filtre (voir schéma). Utilisez des valeurs positives (+) si vous voulez que T1 soit plus rapide pour des vélocités élevées, ou des valeurs négatives (-) si vous préférez qu'il soit plus lent.

Valeurs: -63~[0]~+63

15. Envelope Velo Sens T4 (R) (sensibilité à la vélocité du temps de retombée)

Détermine comment la vélocité affecte la valeur T4 de l'enveloppe du filtre (voir schéma). Utilisez des valeurs positives (+) si vous voulez que T4 soit plus rapide pour des vélocités élevées, ou des valeurs négatives (-) si vous préférez qu'il soit plus lent.

Valeurs: -63~[0]~+63

16. Envelope T1 (A), T2 (D), T3, T4 (R) (Valeurs temporelles de l'enveloppe 1~4)

Permet de choisir les valeurs temporelles (T1~T4) de l'enveloppe. Des valeurs élevées rallongent les segments (par exemple T2 détermine le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2).

Valeurs: [0]~127

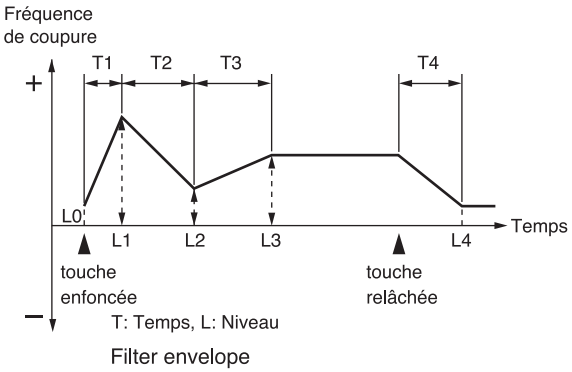
17. Envelope L1, L2, L3 (S), L4 (niveaux de l'enveloppe 1~4)

Permet de choisir les différents niveaux de l'enveloppe du filtre (L1~L4). Chaque paramètre définit une variation de la fréquence de coupure par rapport au réglage de base « Cutoff ».

Valeurs: [0]~127

MEMO

Le niveau de la touche enfoncée (L0) est lié à (le même que) celui de L4.



Filter envelope

Touches de fonction (F)

F1

Sample Edit

Affiche le menu local **SAMPLE EDIT** (p. 260).

F2

SMT (Sample Mix Table)

Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269).

F4

Amplifier

Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)** (p. 274).

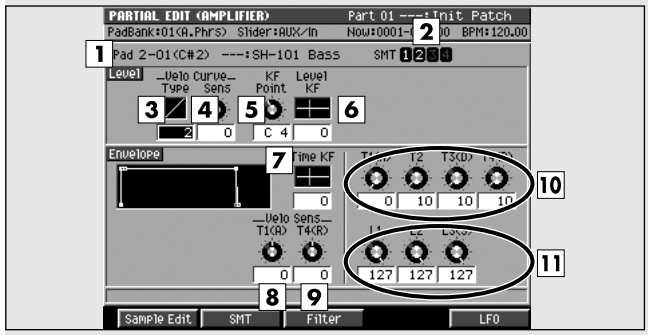
F5

LFO (Low Frequency Oscillator)

Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (LFO)** (p. 276).

PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)

Cette page permet d'éditer la manière dont le volume du partiel peut évoluer.



Pour accéder à cette page



Description des zones

1. Pad (numéro du pad)

Sélectionne le numéro de pad et le nom du partiel que vous éditez.

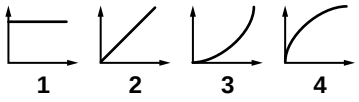
2. SMT (Sample Mix Table)

Affiche l'utilisation des samples dans le partiel sélectionné en (1). Dans cet exemple,le partiel utilise les SMT1 and 2.

3. Level Velo Curve Type (type de courbe de vélocité)

Permet de choisir un de quatre types de courbes de vélocité à affecter au volume. Si vous ne voulez pas que la vélocité affecte le volume, choisissez « 1 ».

Valeurs: 1, [2], 3, 4



4. Level Velo Curve Sens (sensibilité à la courbe de vélocité)

Détermine l'amplitude et la polarité de l'affectation de la courbe au volume. Plus les valeurs augmentent dans le sens positif et plus la courbe réelle est proche du choix « Level Velo Curve Type ». Une valeur 0 correspond au type 1 et des valeurs négatives inversent la réponse.

Valeurs: -63~[0]~+63

5. Level KF Point (centre du suivi de touche)

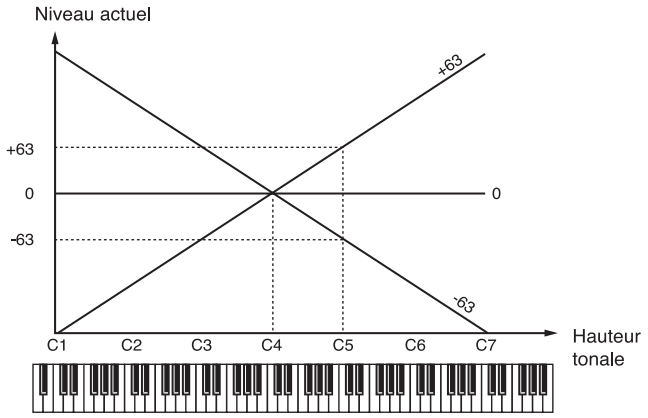
Utilisez cette option si vous voulez que le niveau du son varie en fonction de la note jouée. Le niveau sera à sa valeur de base pour la touche définie ici comme KF Point.

Valeurs: A0~[C4]~G#8

6. Level KF (amplitude du suivi de touche)

Utilisez cette option si vous voulez que le filtrage varie en fonction de la note jouée. Des valeurs positives pour ce paramètre feront monter de plus en plus la fréquence de coupure pour les notes situées à droite du centre de suivi et la feront descendre de plus en plus pour les notes situées à sa gauche. Le schéma ci-dessous vous montre ce qui se passe quand vous jouez la touche C5 avec un KF Point réglé sur C4.

Valeurs: -63~[0]~+63



7. Time KF (suivi de touche affecté à l'enveloppe)

Détermine si les valeurs temporelles de l'enveloppe (T1~T4) sont modifiées par le suivi de touche. Les valeurs positives la raccourcissent vers la partie droite du clavier et l'allongent vers la partie gauche et inversement pour les valeurs négatives.

Valeurs: -63~[0]~+63

8. Envelope Velo Sens T1 (A)
(sensibilité à la vélocité du temps d'attaque)

Détermine comment la vélocité affecte la valeur T1 de l'enveloppe d'amplitude (voir schéma). Utilisez des valeurs positives (+) si vous voulez que T1 soit plus rapide pour des vélocités élevées, ou des valeurs négatives (-) si vous préférez qu'il soit plus lent.

Valeurs: -63~[0]~+63

9. Envelope Velo Sens T4 (R)
(sensibilité à la vélocité du temps de retombée)

Détermine comment la vélocité affecte la valeur T4 de l'enveloppe d'amplitude (voir schéma). Utilisez des valeurs positives (+) si vous voulez que T4 soit plus rapide pour des vélocités élevées, ou des valeurs négatives (-) si vous préférez qu'il soit plus lent.

Valeurs: -63~[0]~+63

10. Envelope T1 (A), T2 (D), T3, T4 (R)
(Valeurs temporelles de l'enveloppe 1~4)

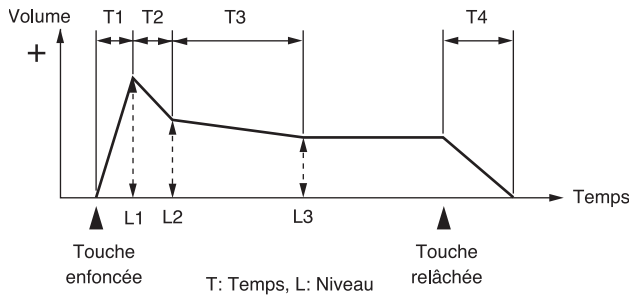
Permet de choisir les valeurs temporelles (T1~T4) de l'enveloppe. Des valeurs élevées rallongent les segments (par exemple T2 détermine le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2).

Valeurs: [0]~127

11. Envelope L1, L2, L3 (S), L4
(niveaux de l'enveloppe 1~4)

Permet de choisir les différents niveaux de l'enveloppe d'amplitude (L1~L4). Chaque paramètre définit une variation de la fréquence de coupure par rapport au réglage de base « Cutoff ».

Valeurs: [0]~127



Enveloppe d'amplitude

Touches de fonction (F)

F1
Sample Edit

Affiche le menu local **SAMPLE EDIT** (p. 260).

F2
SMT (Sample Mix Table)

Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269).

F4
Filter

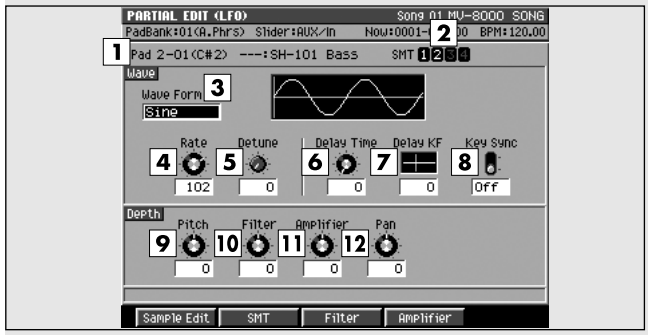
Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (FILTER)** (p. 271).

F5
LFO (Low Frequency Oscillator)

Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (LFO)** (p. 276).

PARTIAL EDIT (LFO)

Cette page permet d'éditer les paramètres de l'action du LFO sur le partiel.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → F5 → F5 → F5

Description des zones

1. Pad (numéro du pad)

Sélectionne le numéro de pad et le nom du partiel que vous éditez.

2. SMT (Sample Mix Table)

Affiche l'utilisation des samples dans le partiel sélectionné en (1). Dans cet exemple,le partiel utilise les SMT1 and 2.

3. Wave Form (forme d'onde)

Choix de la forme d'onde utilisée par le LFO.

Valeur	Commentaire
[Sine]	Sinusoïde
Triangle	Triangulaire
Saw Up	Dents de scie
Saw Down	Dents de scie inversées
Square	Carrée
Random	Variable
Bend Up	La forme d'onde monte progressivement jusqu'au niveau normal et s'y maintient
Bend Down	La forme d'onde descend progressivement jusqu'au niveau normal et s'y maintient

MEMO

Si vous choisissez « Bend Up » ou « Bend Down » vous devez régler le paramètre Key Sync (page **PARTIAL EDIT (LFO)** p. 97) sur « On », faute de quoi l'effet LFO ne pourrait être obtenu.

4. Wave Rate (fréquence du LFO)

Détermine la fréquence des cycles de la forme d'onde produite par le LFO.

Valeurs: 0~[102]~127, (valeur de note)

5. Wave Detune (variation de fréquence)

Ce paramètre permet de créer de petites variations de la fréquence du LFO (Wave Rate) à chaque enfoncement de touche. Les valeurs élevées provoquent les changements les plus grands. Si « Rate » est réglée sur une valeur de note, ce paramètre est ignoré.

Valeurs: [0]~127

6. Wave Delay Time (retard d'action du LFO)

Permet de définir un retard entre l'enfoncement de touche et le début (ou la poursuite) d'action du LFO.

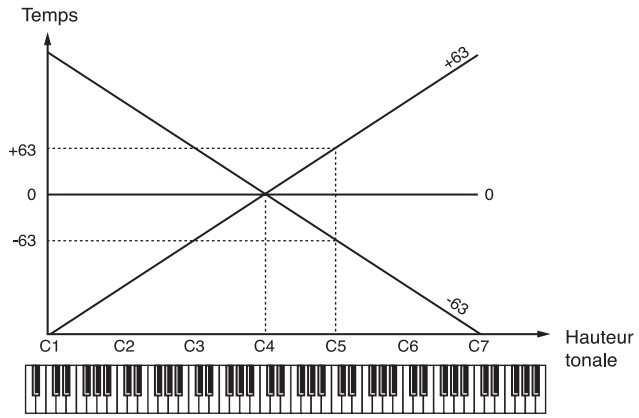
Valeurs: [0]~127

Réglez ce paramètre en suivant les instructions de la page 52.

7. Wave Delay KF (suivi de touche du retard d'action)

Détermine la manière dont le paramètre Delay Time ci-dessus peut être modifié par rapport à la note jouée sur le clavier (avec une valeur centrale au *do* du milieu (C4)). Choisissez une valeur positive si vous voulez que le retard soit réduit vers les notes plus aiguës ou négatives si vous préférez qu'il soit plus long. Les valeurs plus élevées créent une progression plus forte. Si vous ne voulez pas que le suivi de touche agisse sur le retard du LFO, réglez ce paramètre sur « 0 ».

Valeurs: -63~[0]~+63



8. Key Sync (synchronisation note-on)

Détermine si les cycles du LFO sont réinitialisés à chaque note-on (ON) ou non (OFF).

Valeurs: Off, [On]

9. Depth Pitch (action sur la hauteur du son)

Détermine la manière dont le LFO agit sur la hauteur du son.

Valeurs: -63~[0]~+63

10. Depth Filter (action sur la fréquence de coupure)

Détermine la manière dont le LFO agit sur la fréquence de coupure.

Valeurs: -63~[0]~+63

11. Depth Amplifier (action sur l'amplitude du son)

Détermine la manière dont le LFO agit sur le volume.

Valeurs: -63~[0]~+63

12. Depth Pan (action sur le panoramique)

Détermine la manière dont le LFO agit sur le panoramique.

Valeurs: -63~[0]~+63

ASTUCE

Les valeurs positives (+) et négatives (-) de ces paramètres d'action (depth) produisent des effets opposés en hauteur ou en volume. Si, par exemple, vous appliquez une valeur positive (+) à un partiel et une valeur identique mais opposée (-) à un autre, les deux seront modulés dans des sens opposés. Vous pouvez utiliser cette option pour provoquer un échange entre deux partiels ou l'associer au panoramique pour réaliser une modulation circulaire du son.

Touches de fonction (F)

F1

Sample Edit

Affiche le menu local **SAMPLE EDIT** (p. 260).

F2

SMT (Sample Mix Table)

Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (SMT)** (p. 269).

F3

Filter

Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (FILTER)** (p. 271).

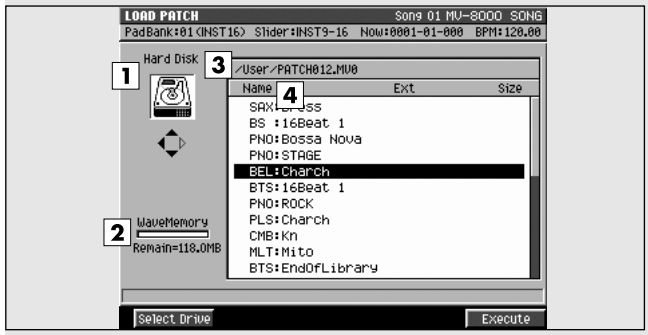
F4

Amplifier

Affiche le menu local **PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)** (p. 274).

LOAD PATCH

Cette page permet de charger un patch depuis le disque et de l'utiliser dans le projet en cours.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS → MENU → (choisissez Load Patch) → F5

Description des zones

1. Volume sélectionné

Shows the currently selected drive with its icon.

2. Wave Memory (capacité mémoire)

Affiche de manière graphique l'utilisation de la mémoire interne. La partie noire représente l'occupation mémoire par des données de formes d'ondes et la partie blanche l'espace libre. La valeur de l'espace libre est également indiquée en dessous du graphe.

MEMO

Le système utilise environ 10 Mo de RAM, ce qui signifie que même si aucune forme d'onde n'est chargée la mémoire disponible sera toujours inférieure de 10 Mo au moins à la mémoire installée.

3. Nom du dossier actif

Affiche le nom du dossier actif. Si ce dossier se trouve à un niveau inférieur à la racine du disque, il sera précédé des symboles «/» (slash) appropriés.

4. Name (nom)

Affiche les noms des données de patch sauvegardées.

Touches de fonction (F)

F1

Select Drive

Affiche le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) qui permet de choisir vos patches dans différents volumes.

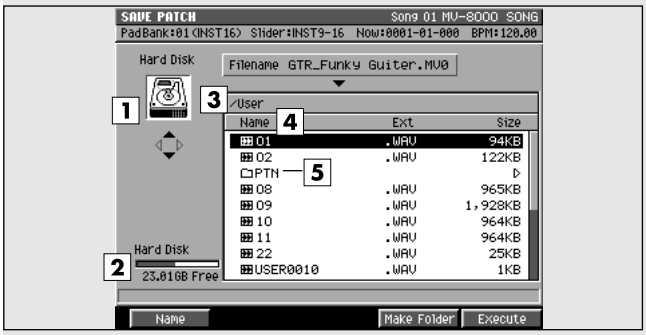
F5

Execute

Charge le patch sélectionné par le curseur et affiche la page **INSTRUMENTS** (p. 245).

SAVE PATCH

Cette page permet de sauvegarder les patches du projet en cours ou de la bibliothèque de patches vers le disque dur.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS ➜ MENU ➜ (choisissez Save Patch) ➜ F5

Description des zones

1. Volume sélectionné

Affiche le volume en cours de sélection avec son icône.

2. Capacité mémoire

Affiche de manière graphique l'utilisation de la mémoire interne et l'espace libre.

3. Nom du dossier actif

Affiche le nom du dossier actif. Si ce dossier se trouve à un niveau inférieur à la racine du disque, il sera précédé des symboles «/» (slash) appropriés.

4. Name (nom)

Affiche les noms des données de patch sauvegardées.

5. Sous dossier

Structure permettant le regroupement des fichiers par catégorie ou utilisation. Pour visualiser son contenu, amenez le curseur dessus et appuyez sur CURSOR (flèche droite).

ASTUCE

Pour remonter d'un sous-dossier au dossier parent, appuyez sur CURSOR (flèche gauche).

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant de modifier le nom du sample.

F3 **Select Drive**

Affiche le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) qui permet de sauvegarder vos patches dans différents volumes.

F4 **Make Folder**

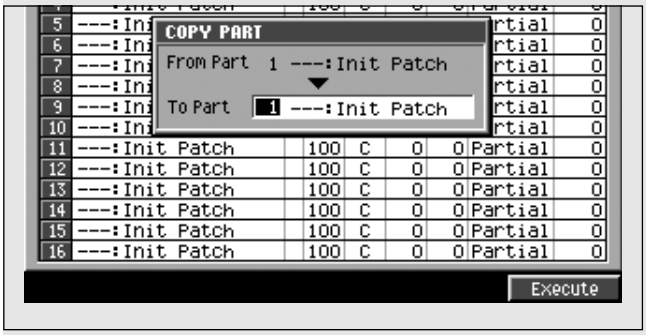
Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.

F5 **Execute**

Sauvegarde le patch dans le dossier en cours.

COPY PART

Ce menu local permet de copier les paramètres de la Part en cours vers une autre Part.



Pour accéder à cette page

• INSTRU-MENTS ➜ MENU ➜ (choisissez Copy Part) ➜ F5

Description des zones

1. To Part (destination)

Permet de choisir la destination de la copie des données de Part.

Valeurs: 1~16

MEMO

Vous ne pouvez pas choisir le numéro de la Part en cours: les données ne peuvent pas se copier sur leur propre source.

Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

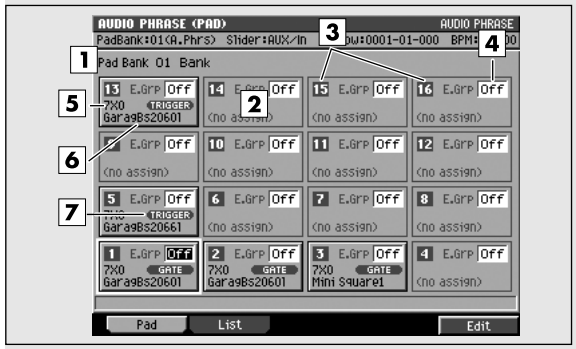
Effectue la copie des paramètres vers la Part spécifiée.

PHRASES AUDIO

Cette section permet de gérer vos phrases audio.

AUDIO PHRASES (PAD)

Cette page affiche les pads du bank de pads en cours de sélection.



Pour accéder à cette page



Description des zones

1. Pad Bank (bank de pads)

Détermine le numéro du bank de pads sélectionné. Ses pads sont affichées en (2).

2. Pads

Cette zone donne des informations sur chaque pads. Ils sont disposés comme leurs équivalents physiques sur la surface de contrôle.

3. Numéros des pads

Ces numéros identifient chaque pad et correspondent à ceux de la surface de contrôle. Le pad sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

ASTUCE

Vous pouvez aussi sélectionner un pad en appuyant dessus sur la surface de contrôle.

4. E.Grp (groupe d'exclusivité)

Ce paramètre gère l'appartenance aux différents groupes d'exclusivité: quand des phrases audio affectées au même groupe sont jouées simultanément la première est interrompue par la mise en lecture de la deuxième.

Valeurs: [Off], 1~31

5. Noms des catégories

Cet élément est un élément du nom de la phrase audio (Catégories, p. 70). Vous pouvez affecter une catégorie à chaque phrase audio de manière à pouvoir les retrouver plus facilement ensuite.

6. Nom de la phrase audio

Le nom affecté à chaque phrase audio.

7. Mode de lecture

Indique comment la phrase audio est lue. Ce paramétrage appartient à la page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283).

Valeur	Commentaire
Gate	Appui sur le pad ➜ début de lecture Relâchement du pad ➜ arrêt du son
Trigger	Appui sur le pad ➜ début de lecture (et poursuite même si vous le relâchez) Nouvel appui ➜ arrêt du son
Drum	Appui sur le pad ➜ début de lecture (et poursuite même si vous le relâchez) Le son s'arrête automatiquement en fin de phrase

Touches de fonction (F)

F1

Pad

Affiche la page **AUDIO PHRASES (PAD)** (p. 281) (cette page d'écran).

F2

List

Affiche la page **AUDIO PHRASES (LIST)** (p. 282).

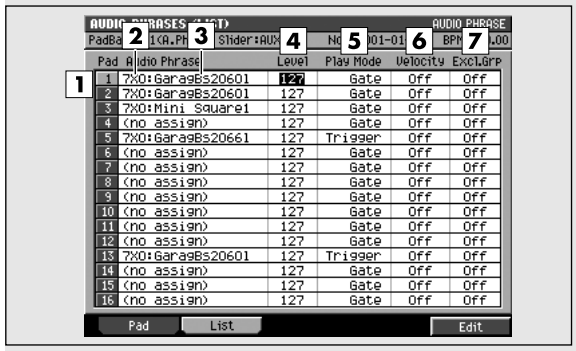
F5

Edit

Affiche la page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283).

AUDIO PHRASES (LIST)

Cette page affiche une liste d'informations concernant les phrases audio affectées aux pads.



Pour accéder à cette page

- AUDIO PHRASES → F2

Description des zones

1. Numéros des pads

Ces numéros identifient chaque pad et correspondent à ceux de la surface de contrôle. Le pad sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

ASTUCE

Vous pouvez aussi sélectionner un pad en appuyant dessus sur la surface de contrôle.

2. Noms des catégories

Cet élément est un élément du nom de la phrase audio (Catégories, p. 70). Vous pouvez affecter une catégorie à chaque phrase audio de manière à pouvoir les retrouver plus facilement ensuite.

3. Nom de la phrase audio

Le nom affecté à chaque phrase audio.

4. Level (niveau)

Détermine le niveau de lecture de la phrase audio.

Valeurs: 0~[127]

5. Mode de lecture

Indique comment la phrase audio est lue.

Valeur	Commentaire
Gate	Appui sur le pad ➜ début de lecture Relâchement du pad ➜ arrêt du son
Trigger	Appui sur le pad ➜ début de lecture (et poursuite même si vous le relâchez) Nouvel appui ➜ arrêt du son
Drum	Appui sur le pad ➜ début de lecture (et poursuite même si vous le relâchez) Le son s'arrête automatiquement en fin de phrase

6. Velocity (vélocité)

Détermine si la fonction de vélocité sera utilisée ou non.

7. E.Grp (groupe d'exclusivité)

Ce paramètre gère l'appartenance aux différents groupes d'exclusivité: quand des phrases audio affectées au même groupe sont jouées simultanément la première est interrompue par la mise en lecture de la deuxième.

Valeurs: [Off], 1~31

Touches de fonction (F)

F1 **Pad**

Affiche la page **AUDIO PHRASES (PAD)** (p. 281) (cette page d'écran).

F2 **List**

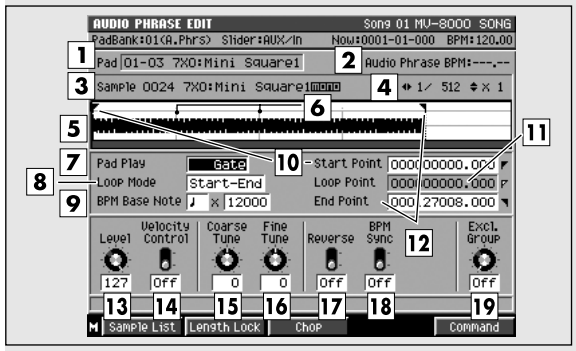
Affiche la page **AUDIO PHRASES (LIST)** (p. 282).

F5 **Edit**

Affiche la page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283)

AUDIO PHRASE EDIT

Cette page permet d'effectuer les réglages des phrases audio affectées à chaque pad.



Pour accéder à cette page

AUDIO PHRASES
- ➜ (choisissez la phrase audio à éditer)

F5
➜

Description des zones

1. Pad (numéro du pad)

Affiche le numéro du pad et le nom de la phrase audio à éditer.

2. Audio Phrase BPM (tempo de la phrase audio)

Affiche le tempo auquel la phrase audio sera jouée. Cette valeur est calculée à partir du paramètre BPM Base Note et du nombre de temps dans le bouclage.

3. Zoom level (niveau de zoom)

Indique le niveau d'agrandissement ou de rétrécissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'affichage.

4. Sample (échantillon)

Indique le numéro du sample en édition et son nom.

5. Wave window (fenêtre d'affichage)

Donne une représentation graphique de la forme d'onde en cours d'édition.

6. Repérage des « temps »

Cette ligne repère chacun des « temps ». L'intervalle entre deux lignes représentant une note.

7. Pad play (mode de lecture)

Indique comment la phrase audio est lue.

Valeur	Commentaire
Gate	Appui sur le pad ➜ début de lecture Relâchement du pad ➜ arrêt du son
Trigger	Appui sur le pad ➜ début de lecture (et poursuite même si vous le relâchez) Nouvel appui ➜ arrêt du son
Drum	Appui sur le pad ➜ début de lecture (et poursuite même si vous le relâchez) Le son s'arrête automatiquement en fin de phrase

8. Loop Mode (mode de bouclage)

Détermine le fonctionnement du bouclage.

Valeur	Commentaire
Off	Pas de bouclage.
[Start-End]	La région entre les points Start et End est lue en boucle.
Loop-End	La région entre les points Loop et End est lue en boucle.

MEMO
Si le mode Pad Play est réglé sur Drum, les paramétrages Loop Point et Loop Mode seront ignorés.

9. BPM Base Note (valeur de note de référence)

Détermine la longueur de la phrase audio en cours d'édition en termes de nombre de temps pour la valeur de note de référence. Le tempo de lecture est déterminé par rapport à cette valeur.

10. Start Point (point de départ)

Définit le point de départ de la lecture. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables du début du sample.

11. Loop Point (point de bouclage)

Définit le point à partir duquel la lecture reprend le bouclage (si vous voulez que ce bouclage revienne en un point différent du point de départ).

12. End Point (point de fin)

Définit la fin de lecture du sample. Positionnez-le de manière à éliminer tous les aspects indésirables de la

fin du sample.

13. Level (niveau)

Détermine le niveau de la phrase audio.

Valeurs: 0~[127]

14. Velocity (vélocité)

Détermine si la vélocité est activée pour les pads.

15. Coarse tune (accordage grossier)

Règle la hauteur de la phrase audio par pas d'un demi-ton.

Valeurs: -48~[0]~+48 (+/-4 octaves)

16. Fine tune (accordage fin)

Règle la hauteur de la phrase audio par pas d'un « cent ».

Valeurs: -50~[0]~+50

Un cent = 1/100e de demi-ton

17. Reverse

Provoque la lecture de la phrase audio à l'envers (depuis le point de fin jusqu'au point de début).

Valeurs: [Off], On

MEMO

Si la fonction Reverse est activée (On) et que le mode de bouclage (Loop Mode) est réglé sur Loop-End, le bouclage se fera entre les points « Loop Point » et « Start Point ».

18. BPM Sync (synchronisation BPM)

Si ce paramètre est activé, le tempo sera calculé en fonction du temps de lecture compris entre les points « Start Point » et « End Point » par rapport à la valeur de note de base et au nombre de notes comprises dans cette section de manière à ce que le séquenceur et la phrase audio puissent être lus de manière synchronisée.

Valeurs: Off, [On]

19. Exclusive Group (groupe exclusif)

Détermine la manière dont les notes sont traitées quand une phrase audio affectée au même groupe « exclusif » est jouée dans le même temps.

Quand des phrases audio affectées à un même groupe exclusif sont jouées en même temps, la première jouée est arrêtée avant que la suivante ne soit entendue. Un paramétrage «-- » (Off) signifie que la phrase audio n'est affectée à aucun groupe exclusif.

Valeurs: [Off], 1~31

Touches de fonction (F) et menu

F1

Sample List

Affiche le menu local **SAMPLE LIST** (p. 262).

F2

Length Lock

Quand cette option est activée, la durée entre les points Loop et End est fixée, ce qui permet de modifier la position de l'un ou l'autre sans agir sur l'écart entre ces points.

MEMO

Si la fonction Reverse est activée (On), l'écart entre les points Start et Loop est fixe.

F4

Chop

Affiche le menu local **CHOP** (p. 285).

F5

Edit

Affiche la page **AUDIO PHRASE EDIT** (p. 283).

F5

Menu

Appelle le menu Audio Phrase.

Éléments du menu

1. Edit Audio Phrase Name

Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant d'attribuer un nom à la phrase audio.

2. Save Sample As WAV

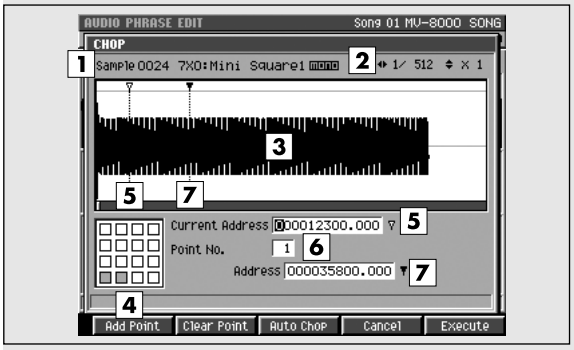
Affiche la page **SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF** (p. 267) permettant de sauvegarder la phrase audio au format WAV.

3. Save Sample As AIFF

Affiche la page **SAVE SAMPLE AS WAV/SAVE SAMPLE AS AIFF** (p. 267) permettant de sauvegarder la phrase audio au format AIFF.

CHOP

Ce menu local permet de diviser une phrase audio en différents points et d'affecter chaque portion à un pad (pour créer un patch). Vous pouvez ainsi créer jusqu'à seize sections.



Pour accéder à cette page

- AUDIO PHRASES ➜ (choisissez la phrase audio à éditer) ➜ F5 ➜ F3
- SAMPLING ➜ F2 ➜ (désactivez le paramètre « Auto Divide ») ➜ F5 ➜ (sampling...) ➜ F5 ➜ F3

Description des zones

1. Sample (échantillon)

Indique le numéro et le nom de l'échantillon en cours d'édition.

2. Zoom level (niveau de zoom)

Indique le niveau d'agrandissement ou de rétrécissement de la forme d'onde dans la fenêtre d'affichage.

3. Wave window (fenêtre d'affichage)

Donne une représentation graphique de la forme d'onde en cours d'édition.

4. Pads

Une fois divisé, l'échantillon sera réparti entre les pads affichés en noir.

5. Current Address (point de division)

Permet de choisir le point de division de la phrase audio. La ligne de partage affichée dans la fenêtre d'affichage change de position en fonction de la valeur temporelle saisie dans Current Address.

6. Point No. (numérotation de la division)

Indique que la position indiquée par la valeur Current Address constitue la nième division de cette phrase audio. La section repérée par ce numéro apparaît contrastée dans la fenêtre d'affichage.

7. Address (longueur du fragment)

Indique la longueur de chacun des fragments résultant de la division (fragment repéré par Current Address).

Touches de fonction (F)

F3 **Add Point**

Ajoute un point de division à la position définie par Current Address.

MEMO
Vous pouvez définir jusqu'à quinze points (seize sections).

F3 **Clear Point**

Supprime le point de division sélectionné. Pour le sélectionner, déplacez la valeur Current Address.

NOTE
Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction si aucun point de division n'est défini, et vous ne pouvez pas non plus supprimer le point 1.

F3 **Auto Chop**

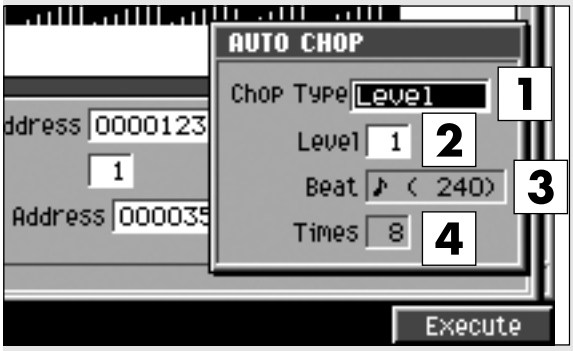
Affiche le menu local **AUTO CHOP** (p. 286).

F3 **Execute**

Divise la phrase audio aux points choisis et affiche le menu local **QUICK ASSIGN (CHOP)** (p. 287).

AUTO CHOP

Ce menu local permet d'effectuer automatiquement la division d'une phrase audio.



Pour accéder à cette page

- AUDIO PHRASES → (choisissez la phrase audio à éditer) → F5 → F3 → F3
- SAMPLING → F2 → (désactivez le paramètre « Auto Divide ») → F5 → (sampling...) → F5 → F3 → F3

Description des zones

1. Chop Type (type de découpe)

Détermine les conditions dans lesquelles se fait la division automatique.

Valeur	Commentaire
Level	Division en fonction du volume.
Beat	Division en fonction des temps définis par le tempo du séquenceur (p. 238).
Divide X	Division en un certain nombre de portions égales.

2. Level (division en fonction du niveau)

Détermine le niveau provoquant la division de l'échantillon. Des valeurs basses provoqueront une division plus fine.

Valeurs: 1~[6]~10

3. Beat (division en fonction des temps)

Détermine la résolution de la division en termes de valeurs de notes.

Valeurs : 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), 𝅘𝅥𝅯 (60), 𝅘𝅥𝅯₃ (80), 𝅘𝅥𝅯 (120), 𝅘𝅥𝅯₃(160), 𝅘𝅥𝅯 (240), 𝅗𝅥₃(320), [𝅗𝅥 (480)], 𝅗𝅥₃(640), 𝅗𝅥 (960), 𝅝 (1920), 𝅜 (3840),

4. Times (division en un certain nombre de portions)

Détermine le nombre des sections égales.

Valeurs: 2~16

Touches de fonction (F)

F3 **Execute**

Divise la phrase audio aux points choisis et affiche le menu local **QUICK ASSIGN (CHOP)** (p. 287).

QUICK ASSIGN (CHOP)

Ce menu local permet d'affecter chacune des phrases audio résultant de la division par Chop à leur propre pad en tant que partiels.



Pour accéder à cette page

- AUDIO PHRASES ➜ (choisissez la phrase audio à éditer)
  ➜ F5 ➜ F3 ➜ F5
- SAMPLING ➜ F2 ➜ (désactivez le paramètre « Auto Divide parameter ») ➜ F5 ➜ (sampling...)
  ➜ F5 ➜ F3 ➜ F5

Description des zones

1. Sample (échantillon)

Indique le numéro et le nom de l'échantillon en cours d'édition.

2. Wave window (fenêtre d'affichage)

Donne une représentation graphique de la forme d'onde en cours d'édition.

3. Pads

Indication de l'état d'état des pads du bank de pads en cours de sélection.

État	Commentaire
■	Un partiel est affecté à ce pad.
□	Aucun partiel n'est affecté à ce pad.

4. Part Number (numéro de part)

Sélectionne le numéro d'instrument auquel la phrase audio divisée sera affectée.

Valeurs: [1]~16

5. Assign To Pad Bank (affectation au bank de pads)

Sélectionne le bank de pads auquel la part d'instrument choisie précédemment par Part Number sera affectée.

Valeurs: [1]~6

6. As Partials (identification des partiels)

Indique les noms des partiels affectés.

MEMO
Les quatre derniers caractères du nom sont automatiquement formatés « Cp** » (** étant un nombre différent et incrémental).

Touches de fonction (F)

F1 Name

Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant d'attribuer un nom à chaque partiel.

MEMO
Les quatre derniers caractères du nom sont automatiquement formatés « Cp** » (** étant un nombre différent et incrémental).

F5 Set All Chop

Affecte les partiels dans l'ordre (type drum) à partir du premier pad.

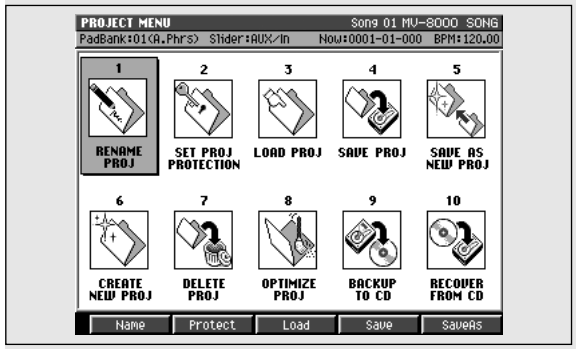
MEMO
Lors des affectations automatiques, un message de confirmation apparaît si l'affectation doit se faire sur un pad comportant déjà un échantillon et qui devra donc être effacé par l'opération.

PROJET

Cette section vous permet de créer et gérer vos projets.

PROJECT MENU

Ce menu permet de sélectionner les paramètres d'édition du Song en cours.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- 

Description des zones

1. RENAME PROJ (attribution du nom)

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) permettant d'attribuer un nom au projet.

2. SET PROJ PROTECTION (gère la protection du projet)

Affiche la page **SET PROJECT PROTECTION** (p. 290).

3. LOAD PROJ (chargement du projet)

Appelle le menu local **LOAD PROJECT** (p. 295).

4. SAVE PROJ (sauvegarde du projet en cours)

Appelle le menu local **SAVE PROJECT** (p. 292).

5. SAVE AS NEW PROJ (sauvegarde sous un nouveau nom)

Appelle le menu local **SAVE AS NEW PROJECT** (p. 293).

6. CREATE NEW PROJ (création d'un nouveau projet)

Appelle la page **CREATE AS NEW PROJECT** (p. 294).

7. DELETE PROJ (suppression d'un projet)

Appelle le menu local **DELETE PROJECT** (p. 296).

8. OPTIMIZE PROJ (optimisation du projet en cours)

Appelle le menu local **PROJECT OPTIMIZE** (p. 291).

9. BACKUP TO CD (sauvegarde du projet en cours sur CD)

Affiche la page **BACKUP PROJECT TO CD** (p. 297).

10. RECOVER FROM CD (rappel d'un projet du CD)

Appelle le menu local **RECOVER PROJECT FROM CD** (p. 298).

Touches de fonction (F)

L'affectation des touches de fonction varie en fonction de la position du curseur .

Si le curseur se trouve dans la rangée supérieure

F1

Name

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181).

F2

Protect

Affiche la page **SET PROJECT PROTECTION** (p. 290).

F3

Load

Appelle le menu local **LOAD PROJECT** (p. 295).

F4

Save

Appelle le menu local **SAVE PROJECT** (p. 292).

F5

SaveAsProj (Save As Project)

Appelle le menu local **SAVE AS NEW PROJECT** (p. 293).

Si le curseur se trouve dans la rangée inférieure

F1

Create

Appelle la page **CREATE AS NEW PROJECT** (p. 294).

F2

Delete

Appelle le menu local **DELETE PROJECT** (p. 296).

F3

Optimize

Appelle le menu local **PROJECT OPTIMIZE** (p. 291).

F4

Backup

Affiche la page **BACKUP PROJECT TO CD** (p. 297).

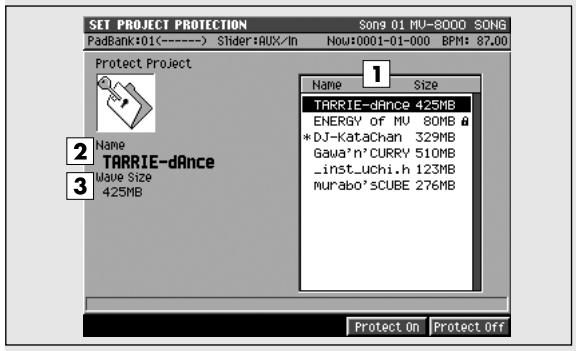
F5

Recover

Appelle le menu local **RECOVER PROJECT FROM CD** (p. 298).

SET PROJECT PROTECTION

Cette page permet d'installer une protection évitant tout effacement accidentel ou toute modification du projet sur le disque.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (amenez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F2

Description des zones

1. Liste des projets

Affiche le statut de protection des projets: ceux qui sont protégés présentent un symbole 🔒.

2. Name (nom)

Affiche le nom du projet contrasté par le curseur dans la liste.

3. Wave Size (taille mémoire)

Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste.

Touches de fonction (F)

F4

Protect On

Active la protection pour le projet contrasté par le curseur.

F5

Protect Off

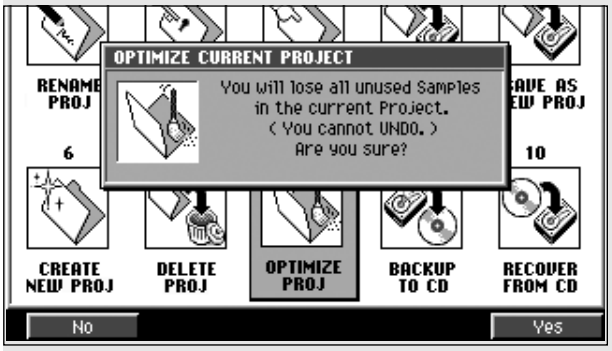
Supprime la protection pour le projet contrasté par le curseur.

MEMO

Un projet protégé ne peut pas être modifié ou remplacé. Pour sauvegarder vos modifications vous devez soit désactiver la protection avant de sauvegarder, soit utiliser la fonction **SAVE AS NEW PROJECT** (p. 293) pour créer un nouveau projet comportant ces modifications.

PROJECT OPTIMIZE

Ce menu local permet d'organiser les données du projet en cours pour optimiser l'occupation mémoire.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F3

Touches de fonction (F)

F1 **No**

Ramène au menu **PROJECT** (p. 288) sans exécuter l'optimisation.

F5 **Yes**

Valide l'optimisation. Les données d'évènement de forme d'onde devenues inutiles à la suite d'éditions de pistes sont effacées.

NOTE

- Vous ne pouvez exécuter la commande Project Optimize que pour le projet en cours. Si vous voulez l'appliquer à un autre projet vous devez d'abord l'activer (**Chargement d'un projet** (p. 128)).
- Selon la structure des données du projet cette commande peut donner des résultats inférieurs à ce que vous espérez.
- Il n'est pas possible d'annuler la commande Project Optimize par Undo (p. 73) .
- L'exécution de la commande Project Optimize annulera par contre les données de Undo antérieures.

SAVE PROJECT

Ce menu local permet la sauvegarde du projet en cours.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F4

Touches de fonction (F)

F1 **No**

Ramène au menu **PROJECT** (p. 288) sans exécuter l'optimisation.

F5 **Yes**

Sauvegarde le projet en cours et ramène à la page **SEQUENCE** (p. 186).

SAVE AS NEW PROJECT

Ce menu local permet de sauvegarder le projet en cours sous un autre nom.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F5

Description des zones

1. Nom du projet

Permet de choisir un nouveau nom de projet.

Touches de fonction (F)

F1

History

Permet de rappeler (et ressaisir) un des dix entrées les plus récentes réalisées à l'aide du menu local EDIT NAME depuis la mise sous tension. Chaque pression sur [F1 (History)] les passe en revue dans l'ordre chronologique inverse.

F2

InsSpace (insertion d'espace)

Insère un espace à la position du curseur.

F3

Delete

Supprime le caractère présent à la position du curseur. Les caractères suivants se décalent pour combler l'espace vide.

F4

A➜a/a➜A (changement de casse)

Alterne le caractère présent à la position du curseur entre majuscules et minuscules.

F5

Execute

Sauvegarde le projet en cours et ramène à la page **SEQUENCE** (p. 186).

Au cas où l'alerte « That name already exists » apparaît.

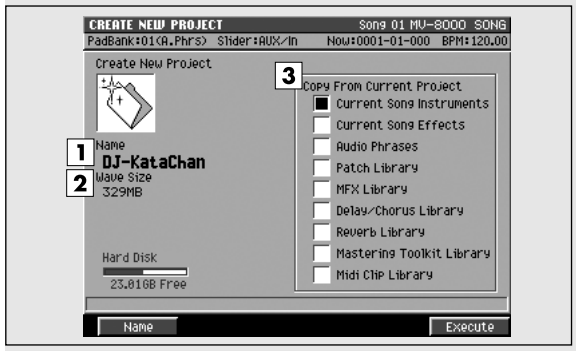
Un projet du même nom que celui que vous avez saisi dans la page PROJECT NAME existe déjà sur le disque. Choisissez un autre nom.

MEMO

Le disque dur interne est la seule destination possible pour la sauvegarde de ces données.

CREATE NEW PROJECT

Cette page permet de créer un nouveau projet.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes inférieure) ➜ F1

Description des zones

1. Nom du projet

Affiche le nom du projet. Quand vous accédez à cette page, un nom par défaut est attribué sous la forme « NewProj_#### » (dans lequel #### est un nombre).

2. Wave Size (taille mémoire)

Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste

3. Copy From Current Project (données à copier du projet en cours)

Quand vous créez un projet, les paramètres et samples du projet en cours lui sont affectés par défaut.

Vous pouvez valider d'une marque ✔ les paramètres à utiliser dans le nouveau projet.

Option	Commentaire
Instruments	Instruments et samples
Effects	Paramètres d'effets
Audio Phrases	Phrases audio
Patch Library	Bibliothèque de patches
MFX Library	Bibliothèque d'effets
Delay/Chorus Library	Bibliothèque des effets Delay/chorus
Reverb Library	Bibliothèque des effets Reverb
MIDI Clip Library	Bibliothèque MIDI clip

MEMO

Si vous validez ✔ les optionsInstrument, Audio Phrases, et Patch Library, les samples qu'ils utilisent sont également copiés.

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181), dans lequel vous pouvez attribuer un nom au nouveau projet créé.

F5 **Execute**

Crée le projet.

Au cas où le message « Save Current?» apparaît

Vous êtes averti que vos modifications seront perdues si vous ne les sauvegardez pas avant de créer votre nouveau projet.

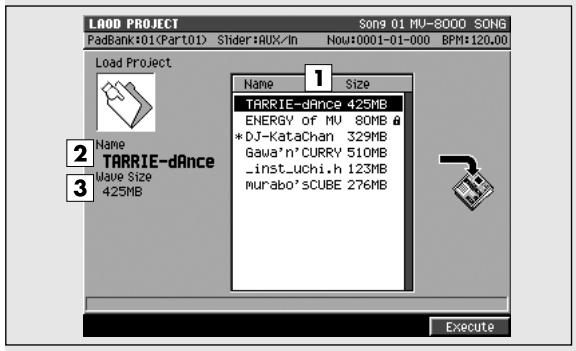
Touche F	Commentaire
F1 No	Efface les données antérieures et crée le nouveau projet.
F5 Yes	Permet d'effectuer une sauvegarde avant de créer le nouveau projet.

NOTE

Si vous n'effectuez pas de sauvegarde du projet en cours au moment de l'apparition de l'alerte « Save Current?», vous n'aurez aucun moyen de récupérer ces données ultérieurement (sauf à repartir d'une sauvegarde plus ancienne). La société Roland ne saurait être tenue pour responsable d'une telle perte de données ou de dommages induits.

LOAD PROJECT

Cette page permet de charger un projet et d'en faire le projet en cours.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes inférieure) ➜ F2

Description des zones

1. Liste des projets

Cette zone affiche la liste des projets sauvegardés. Celui qui est sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

2. Name (nom)

Affiche le nom du projet contrasté par le curseur dans la liste.

3. Wave Size (taille mémoire)

Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste.

Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Charge le projet sélectionné par le curseur et ramène à la page **SEQUENCE** (p. 186).

Au cas où le message « Save Current?» apparaît:

Vous êtes averti que vos modifications seront perdues si vous ne les sauvegardez pas avant de créer votre nouveau projet.

Touche F	Commentaire
F1 No	Efface les données antérieures et crée le nouveau projet.
F5 Yes	Permet d'effectuer une sauvegarde avant de créer le nouveau projet.

NOTE

Si vous n'effectuez pas de sauvegarde du projet en cours au moment de l'apparition de l'alerte « Save Current?», vous n'aurez aucun moyen de récupérer ces données ultérieurement (sauf à repartir d'une sauvegarde plus ancienne). La société Roland ne saurait être tenue pour responsable d'une telle perte de données ou de dommages induits.

Au cas où le message « Current project is protected. Can't overwrite it » apparaît :

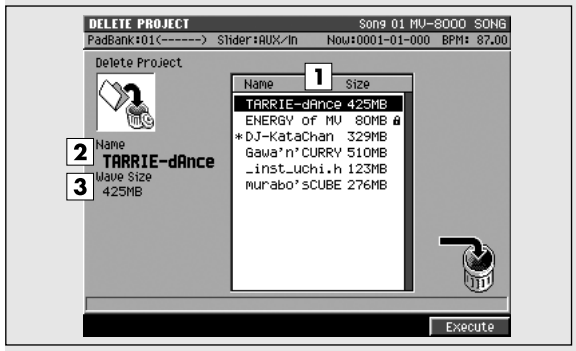
Le projet en cours est protégé et ne peut pas être remplacé. Vous pouvez alors soit désactiver la protection avant de procéder à la sauvegarde, soit utiliser le menu local **SAVE AS NEW PROJECT** (p. 293) permettant de créer et sauvegarder un nouveau projet.

Au cas où le message « Project is too large » apparaît:

Le projet que vous tentez de charger est trop gros pour la capacité mémoire dont vous disposez: cela peut se produire si vous avez modifié votre configuration mémoire après avoir effectué la sauvegarde. Pour pouvoir le charger, vous devez réinstaller au moins autant de mémoire qu'il y en avait au moment de la création du projet.

DELETE PROJECT

Cette page permet de supprimer un projet indésirable.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes inférieure) ➜ F3

Description des zones

1. Liste des projets

Cette zone affiche la liste des projets sauvegardés. Celui qui est sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

2. Name (nom)

Affiche le nom du projet contrasté par le curseur dans la liste.

3. Wave Size (taille mémoire)

Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste.

Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Supprime le projet.

Au cas où le message « Delete Sure?» apparaît:

Quand vous demandez à supprimer un projet, le message de confirmation « Delete #### Sure?» apparaît dans lequel #### est le nom du projet sélectionné par le curseur.

Touche F	Commentaire
F1 No	Annule la suppression.
F3 Yes	Supprime le projet et ramène à la page **PROJECT MENU** (p. 288).

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo (p. 73) pour récupérer un projet supprimé par erreur.

BACKUP PROJECT TO CD

Cette page permet d'effectuer une sauvegarde du projet en cours sur disque CD-R/RW.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes inférieure) ➜ F4

Description des zones

1. Liste des projets

Cette zone affiche la liste des projets sauvegardés. Celui qui est sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

2. Name (nom)

Affiche le nom du projet contrasté par le curseur dans la liste.

3. Wave Size (taille mémoire)

Affiche la taille mémoire du projet contrasté par le curseur dans la liste.

Touches de fonction (F)

F5 **Execute**

Effectue la sauvegarde du projet sélectionné par le curseur.

Au cas où le message « Insert blank CD-R/RW » apparaît :

Aucun disque n'est présent dans le lecteur-graveur CD-R/RW. Insérez un disque inscriptible dans le tiroir du lecteur et refermez-le. Le menu local CD WRITE apparaît alors.

RECOVER PROJECT FROM CD

Ce menu local permet de rappeler (restituer) un projet sauvegardé sur CD dans la mémoire interne du MV-8000 avec un nom choisi par vos soins.



Pour accéder à cette page

PROJECT

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F5

Description des zones

1. New Project on Hard disk (nouveau projet à recréer)

Permet de saisir un nouveau nom de projet correspondant au fichier restauré.

Touches de fonction (F)

F1

History

Permet de rappeler (et ressaisir) un des dix entrées les plus récentes réalisées à l'aide du menu local EDIT NAME depuis la mise sous tension. Chaque pression sur [F1 (History)] les passe en revue dans l'ordre chronologique inverse.

F2

InsSpace (insertion d'espace)

Insère un espace à la position du curseur.

F3

Delete

Supprime le caractère présent à la position du curseur. Les caractères suivants se décalent pour combler l'espace vide.

F4

A➜a/a➜A (changement de casse)

Alterne le caractère présent à la position du curseur entre majuscules et minuscules.

F5

Execute

Réenregistre le projet du CD sur le disque dur interne et ramène à la page **SEQUENCE** (p. 186).

Au cas où le message « That name already exists » apparaît:

Un projet portant le nom que vous avez inscrit dans la page PROJECT NAME existe déjà sur le disque dur. Choisissez un autre nom.

MEMO

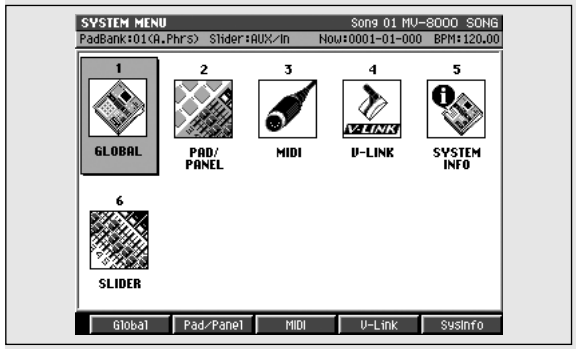
Le disque dur interne est la seule destination possible pour cette récupération de données.

SYSTÈME

Cette section donne accès aux paramétrages système du MV-8000.

SYSTEM MENU

Cette page constitue le menu permettant d'effectuer les paramétrages système du MV-8000.



Pour accéder à cette page

SYSTEM

- 

Description des zones

1. Global (réglages globaux)

Affiche la page **GLOBAL** (p. 300).

2. Pad/Panel (pad/surface de contrôle)

Affiche la page **PAD** (p. 301) ou **PANEL** (p. 302).

3. MIDI

Affiche la page **MIDI** (p. 304).

4. V-LINK

Affiche la page **V-LINK** (p. 305).

5. System Information (informations système)

Affiche la page **SYSTEM INFORMATION** (p. 306).

6. Assignable Slider (curseurs assignables)

Affiche la page **ASSIGNABLE SLIDER** (p. 309).

Touches de fonction (F)

La fonction de ces touches varie en fonction de la position du curseur.

Quand le curseur se trouve dans la rangée supérieure:

F1



Global

Affiche la page **GLOBAL** (p. 300).

F2



Pad/Panel

Affiche la page **PAD** (p. 301) ou **PANEL** (p. 302).

F3



MIDI

Affiche la page **MIDI** (p. 304).

F4



V-LINK

Affiche la page **V-LINK** (p. 305).

F5



System Info (System Information)

Affiche la page **SYSTEM INFORMATION** (p. 306).

Quand le curseur se trouve dans la rangée inférieure:

F1

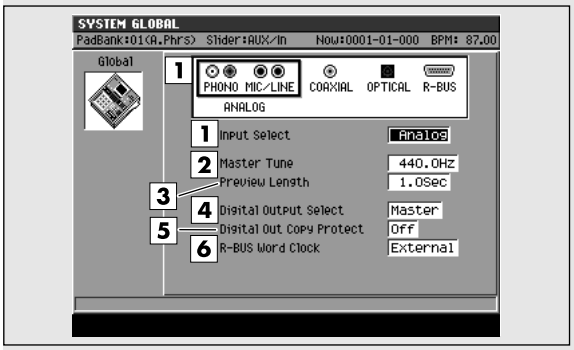


Slider

Affiche la page **ASSIGNABLE SLIDER** (p. 309).

GLOBAL

Cette page permet d'effectuer les réglages systèmes généraux du MV-8000.



Pour accéder à cette page

SYSTEM

- [ ] ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ [F1]

Description des zones

1. Input Select (sélection de source)

Sélectionne la source destinée à l'échantillonnage ou à l'enregistrement.

Valeur	Source d'échantillonnage
[Analog]	Entrées analogiques PHONO ou MIC/LINE
Coaxial	Entrée numérique coaxiale
Optical	Entrée numérique optique
R-BUS	Entrée numérique R-BUS (canaux 1 et 2)

2. Master Tune (accordage général)

Permet de fournir globalement une référence d'accordage au MV-8000. La valeur affichée est celle du *la 4* (A4).

Valeurs: 415.3~[440.0]~466.2

3. Preview Length (temps de pré-écoute)

Permet de choisir le temps de pré-écoute de la fonction Preview Playback ([TO]/[FROM]) par pas de 0,1 seconde.

Valeurs: 0.1~[1.0]~10.0

4. Digital Output Select (choix de sortie numérique)

Permet de choisir le bus affecté aux sorties numériques.

Valeur	Signal de sortie
[Master]	Bus principal Master out.
Multi1/2	Bus multi 1/2.
Multi7/8	Bus multi 7/8.

5. Digital Out Copy Protect (protection anti-copie)

Permet d'installer une protection anti-copie numérique de deuxième génération du support que vous avez réalisé sur le MV-8000 vers, par exemple, un enregistreur MD ou équivalent.

Valeur	Commentaire
[Off]	Le connecteur de sortie de l'appareil fournit un signal sans marquage numérique de protection.
On	Le connecteur de sortie de l'appareil fournit un signal avec marquage numérique de protection. Il ne sera pas possible de copier ces données par voie numérique vers un enregistreur MD ou un DAT.

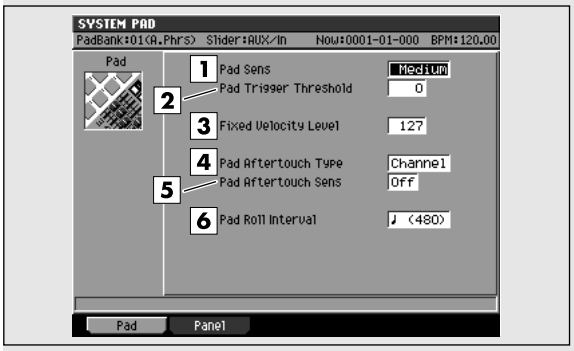
6. R-BUS Word Clock (horloge numérique sur R-Bus)

Permet de choisir le signal d'horloge utilisé si le MV-8000 est relié à une unité externe par R-BUS.

Valeur	Commentaire
Internal	Le MV-8000 utilise son horloge interne.
[External]	Le MV-8000 utilise l'horloge de l'unité externe reliée par R-BUS.

PAD

Cette page donne accès au paramétrage des pads.



Pour accéder à cette page

SYSTEM

- [ ] ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F2 ➜ F1

Description des zones

1. Pad Sens (sensibilité des pads)

Détermine la sensibilité des pads de la surface de contrôle.

Valeur	Commentaire
Soft	Des frappes légères provoqueront des vélocités élevées.
[Medium]	Réglage intermédiaire entre Soft et Hard.
Hard	Seules des frappes fortes pourront produire des vélocités élevées. Cette option permet par conséquent une meilleure expressivité dans les vélocités faibles.

2. Pad Trigger Threshold (seuil de déclenchement)

Permet de choisir un seuil de déclenchement des pads. Si vous vous trouvez, par exemple en présence de déclenchements croisés intempestifs, où la frappe d'un pad déclenche également le pad voisin, vous pouvez relever le seuil pour qu'ils ne répondent qu'à des frappes plus fortes .

Valeurs: [0]~15

3. Fixed Velocity level (niveau de vélocité fixe)

Détermine le niveau de vélocité utilisé si l'option [FIXED VELOCITY] est activée.

Valeurs: 0~[127]

4. Pad Aftertouch Type (type d'after-touch)

Permet de sélectionner le mode de fonctionnement de l'after-touch pour les pads: canal (affectation de l'effet d'un pad à l'ensemble des sons de la « part »), ou polyphonique, c'est-à-dire individuel pour chaque pad.

Valeurs: [Channel], Poly

5. Pad Aftertouch Sens (sensibilité de l'after-touch)

Détermine la sensibilité de l'after-touch. Des valeurs plus faibles réduisent la sensibilité c'est-à-dire nécessiteront une pression plus forte pour obtenir un même effet de modulation d'after-touch. En position Off, l'after-touch est désactivé.

Valeurs: [Off], 1~7

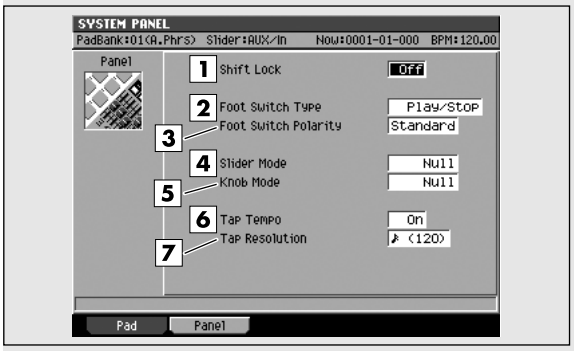
6. Pad Roll Interval (fréquence des roulements)

Détermine l'espacement entre les frappes des roulements de batteries quand vous utilisez cette fonction pour les pads.

Valeurs: 𝅘𝅥𝅯 (30), 𝅘𝅥𝅯₃(40), [𝅘𝅥𝅯 (60)], 𝅘𝅥𝅯₃ (80), 𝅘𝅥𝅯 (120), 𝅘𝅥𝅯₃(160), 𝅘𝅥𝅯 (240), ♩₃(320), ♩(480), 𝅗𝅥₃(640), 𝅗𝅥 (960)

PANEL

Cette page donne accès au paramétrage des boutons rotatifs, sélecteurs et curseurs de la surface de contrôle.



Pour accéder à cette page

SYSTEM

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F2 ➜ F2

Description des zones

1. Shift Lock (verrouillage touche shift)

Détermine le fonctionnement du bouton Shift.

Valeur	Commentaire
[Off]	La fonction Shift n'est active et le témoin [SHIFT] allumé que quand le bouton [SHIFT] est maintenu enfoncé.
On	La fonction Shift est activée après une pression sur [SHIFT], et le reste jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur [SHIFT].
Once	La fonction Shift est activée après une pression sur [SHIFT], et se désactivera après que vous ayez exécuté une fonction.

2. Foot Switch (interrupteur au pied)

Détermine la fonction attribuée à la pédale interrupteur (vendue séparément) (DP-2, BOSS FS-5U).

Valeur	Commentaire
[Play/Stop]	Lecture/arrêt alternatifs à chaque pression sur la pédale.
Damper	La pédale sert au maintien du son comme sur un piano (control change numéro 64 (Hold)).
Punch I/O	Passage de lecture en enregistrement et inversement en punch-in manuel.
Tap Tempo	Permet de définir le tempo par frappes successives. NOTE Paramètre Tap Tempo activé.
Marker Set	La pédale agit comme le bouton [MARKER SET]. Un marker est mis en place à chaque frappe du pied.
Marker Next	La pédale remplace le bouton . La position de lecture avance au marker suivant.
Marker Previous	La pédale remplace le bouton . La position de lecture revient au marker précédent.
Event Next	La pédale remplace le bouton . La position de lecture avance à l'évènement suivant.
Event Previous	La pédale remplace le bouton . La position de lecture revient à l'évènement précédent.

3. Foot Switch Polarity (polarité de l'interrupteur au pied)

Inverse la polarité de la pédale-interrupteur.

Valeur	Commentaire
[Standard]	Choisissez cette option pour une pédale Roland (sans sélecteur de polarité).
Reverse	Choisissez cette option pour une pédale fonctionnant dans le sens inverse de ce que vous espérez quand vous la pressez ou la relâchez.

4. Slider Mode / Knob Mode (positions curseurs / boutons rotatifs)

Quand vous changez de page ou effectuez certaines opérations, la position des curseurs et boutons rotatifs de la surface de contrôle peut ne plus correspondre aux valeurs en cours. Cette option permet de choisir la manière dont ces éléments reprendront le contrôle de leurs valeurs.

Valeur	Commentaire
Null	La valeur restera inchangée tant que le curseur ou le bouton n'auront pas « rattrapé » la valeur en cours. Vous devez donc amener le contrôle sur cette valeur préalablement à toute action.
[Jump]	Dès que vous mobilisez le contrôle, le paramètre prend automatiquement la valeur correspondant à la position du curseur/bouton.
Relative	Le déplacement du contrôle provoque un changement relatif et proportionnel de la valeur.

5. Tap Tempo (détection de tempo automatique)

Active/désactive la fonction Tap Tempo au niveau du bouton [BPM/TAP].

Valeur	Commentaire
Off	Fonction Tap Tempo non utilisée.
[On]	Le tempo est déduit automatiquement des intervalles entre les frappes sur le bouton [BPM/TAP].

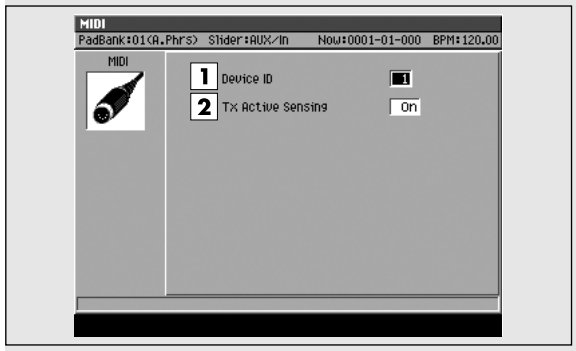
6. Tap Resolution (résolution de la détection de tempo automatique)

Détermine la résolution utilisée par la fonction Tap Tempo.

Valeur	Commentaire
♬ (120)	Frappez [BPM/TAP] « à la noire » pour la valeur du tempo à paramétrer.
♪ (240)	Frappez [BPM/TAP] « à la croche » pour la valeur du tempo à paramétrer.
[♩ (480)]	Frappez [BPM/TAP] « à la double-croche » pour la valeur du tempo à paramétrer.

MIDI

Cette page permet de choisir certaines options MIDI.



Pour accéder à cette page

SYSTEM

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F3

Description des zones

1. Device ID (numéro d'identification)

Ce numéro sert à distinguer plusieurs unités MV-8000 éventuellement reliées dans une même chaîne MIDI. Pour que des messages système exclusif soient reçus et interprétés, les unités émettrice et réceptrice doivent être réglées sur le même device ID.

Valeurs: 1~[17]~32

2. Tx Active Sensing (émission de l'active sensing)

Détermine si les messages d'active sensing sont émis par le MV-8000 en MIDI OUT. Cette option permet à une unité réceptrice de vérifier en permanence la validité de la liaison MIDI.

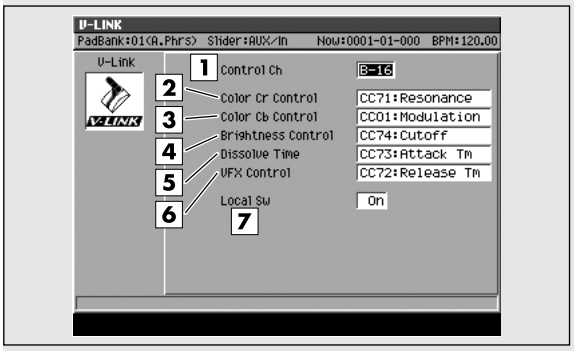
Valeur	Commentaire
Off	Active Sensing non transmis.
[On]	Active Sensing transmis.

MEMO

Le MV-8000 n'émet pas de messages système exclusif. Par contre il peut émettre des messages MTC (MIDI Time Code) et MMC (MIDI Machine Control).

V-LINK

Cette page permet de paramétrer les fonctions V-LINK de l'appareil, qui permettent d'associer musique et vidéo.



Pour accéder à cette page

SYSTEM

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F4

Description des zones

1. Control Ch (canal de contrôle)

Permet de choisir le canal MIDI utilisé pour le contrôle des effets color Cb/Cr, brightness, et video sur une unité V-LINK distante.

Valeurs: A-1~A-16, B-1~[B-16], R-1~R-16

2. Color Cr Control (couleur rouge)

Détermine le numéro control change pour contrôler la tonalité du canal Cr (rouge).

Valeurs: Off, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, [CC71], CC72, CC73, CC74, CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

3. Color Cb Control (couleur bleue)

Détermine le numéro control change pour contrôler la tonalité du canal Cb (bleu).

Valeurs: Off, [CC1], CC5, CC7, CC10, CC11, CC71, CC72, CC73, CC74, CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

4. Brightness Control (luminosité)

Détermine le numéro control change pour contrôler la luminosité de l'image.

Valeurs: Off, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71, CC72, CC73, [CC74], CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

5. Dissolve Time (temps de dissolution)

Détermine le numéro control change pour contrôler le temps de dissolution croisée entre clips.

Valeurs: Off, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71, CC72, [CC73], CC74, CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

6. VFX Control (contrôle des effets vidéo)

Détermine le numéro control change pour contrôler les effets vidéo.

Valeurs: Off, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71, [CC72], CC73, CC74, CC91, CC92, CC93, Channel Aftertouch

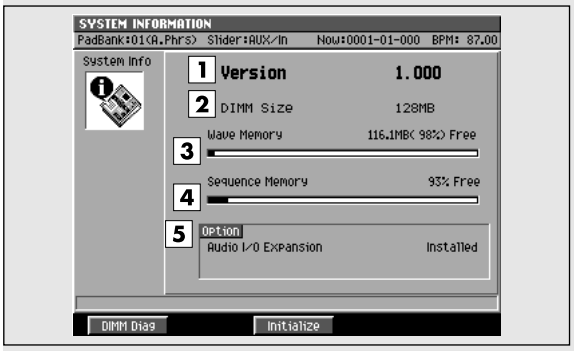
7. Local Switch (fonction local on/off)

Détermine si les pads du MV-8000 commandent directement ou non le générateur de son interne.

Valeur	Commentaire
Off	Les pads ne pilotent pas directement le générateur de son interne.
[On]	Les pads pilotent directement le générateur de son interne.

SYSTEM INFORMATION

Cette page permet de vérifier l'état du système du MV-8000.



Pour accéder à cette page

SYSTEM

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F5

Description des zones

1. Version

Affiche le numéro de la version système du MV-8000.

1. DIMM (mémoire installée)

Affiche la quantité de mémoire installée dans le MV-8000.

MEMO

- À la sortie d'usine, l'appareil est équipé de 128 Mod e mémoire DIMM.
- La mémoire DIMM gère les données de formes d'ondes et d'«events ».

2. Option

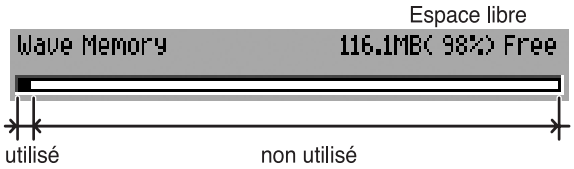
Affiche les options (cartes) installées dans le MV-8000.

Affichage	Commentaire
MV8-OP1	Kit Multi I/O
MV8-VGA	Kit de connexion moniteur VGA monitor/souris

Affichage	Commentaire
Not Installed	Option non installée.
Installed	Option installée.

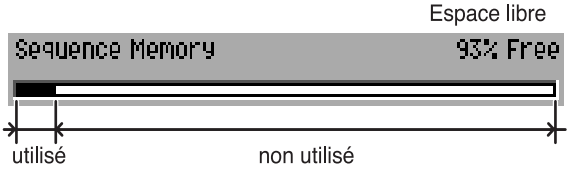
3. Wave Memory (capacité mémoire formes d'ondes)

Affiche la quantité de mémoire de formes d'ondes utilisée ou libre de manière graphique et numérique.



4. Sequence Memory (capacité mémoire séquences)

Affiche la quantité de mémoire de séquence utilisée ou libre de manière graphique et numérique.

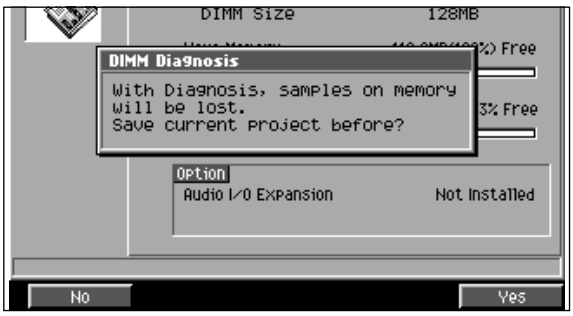


Touches de fonction (F)

F1

MemoryDiag (diagnostic mémoire)

Opère un diagnostic mémoire sur le module installé. Le menu local **MEMORY DIAGNOSIS** (p. 308) apparaît.



Si le message « Save Current?» apparaît:

Vous êtes averti d'avoir à sauvegarder votre projet en cours avant de lancer DIMM DIAGNOSIS sous peine de perdre vos données.

Touche F	Commentaire
F1 No	Lance DIMM DIAGNOSIS sans sauvegarder le projet en cours.
F5 Yes	Effectue une sauvegarde avant de lancer DIMM DIAGNOSIS
EXIT EXIT	Annule l'exécution de DIMM DIAGNOSIS

NOTE

Si vous ne sauvegardez pas votre projet à l'apparition de l'alerte « Save Current?» il n'existera ensuite aucun moyen de récupérer vos données (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait être tenue pour responsable d'une telle impossibilité à récupérer des données perdues ou de dommages induits.

F3

Initialize (initialisation système)

Rappelle toutes les valeurs par défaut du MV-8000. Un message de confirmation apparaît.

Quand le message « Initialize Sure?» apparaît:

L'initialisation consiste à ramener tous les paramètres système dans l'état où ils étaient à la sortie d'usine.

Touche F	Commentaire
F1 No	Annule l'initialisation.
F5 Yes	Procède à l'initialisation système.

MEMORY DIAGNOSIS

Ce menu local effectue un diagnostic de la mémoire installée dans le MV-8000.



Pour accéder à cette page

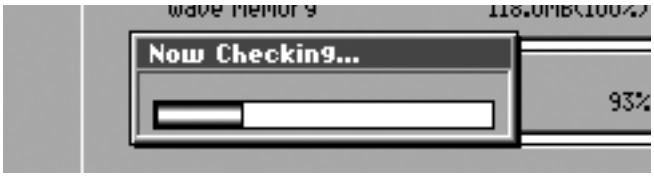
SYSTEM

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F5 ➜ F1

Description des zones

1. Now Checking... (en cours de vérification)

La mémoire est en cours de vérification. Attendez la fin de l'opération.



2. Result (résultat)

Affiche le résultat de la vérification.

Affichage	Commentaire
OK	la DIMM est en bon état.
NG	la DIMM est défectueuse.

MEMO

Si le résultat du test est « NG », la mémoire DIMM installée est défectueuse. Les problèmes d'écriture ou de lecture en mémoire peuvent occasionner un dysfonctionnement du MV-8000. Procédez au remplacement de cette mémoire (p. 174).

Touches de fonction (F)

F5 **Close**

Referme le menu local MEMORY DIAGNOSIS.

ASSIGNABLE SLIDER

Cette page permet d'effectuer les affectations des numéros des messages control change émis par les curseurs de la surface de contrôle.



Pour accéder à cette page

SYSTEM

- ➜ (déplacez le curseur dans la rangée d'icônes supérieure) ➜ F3

MEMO

Quand vous appuyez sur le bouton [ASSIGNABLE SLIDER] et que le témoin s'allume, les curseurs se trouvent placés en mode ASSIGNABLE SLIDER (dans lequel ils émettent des messages control change).

Description des zones

1. Control Number (numéros des contrôles)

Définition du numéro de contrôle affectée à chaque curseur).

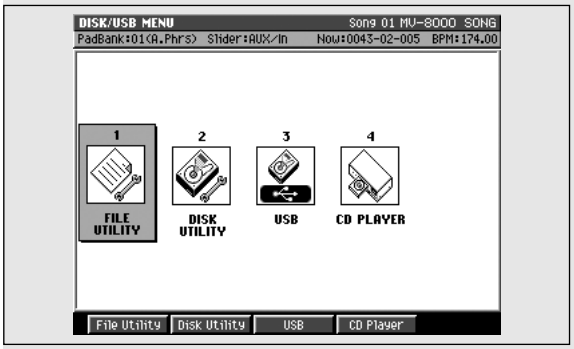
Curseur	Valeurs
Slider 1	0~[7 (Volume)]~119
Slider 2	0~[10 (Panoramique)]~119
Slider 3	0~[91 (Niveau Reverb Send)])~119
Slider 4	0~[93 (Niveau Chorus Send)]~119
Slider 5	0~[74 (Fréquence de coupure)]~119
Slider 6	0~[71 (Résonance)]~119
Slider 7	0~[73 (Temps d'attaque)]~119
Slider 8	0~[72 (Temps d'atténuation)]~119

DISK/USB

Cette section est consacrée au paramétrage disque et USB du MV-8000.

DISK/USB MENU

Cette page affiche le menu des paramètres liés aux opérations disque.



Pour accéder à cette page

DISK / USB

- 

Description de chaque zone

1. File Utility (outils fichiers)

Affiche la page **FILE UTILITY** (p. 311).

2. Disk Utility

Affiche la page **DISK UTILITY** (p. 315).

3. USB

Affiche la page **USB** (p. 317).

4. CD Player

Affiche la page **CD PLAYER** (p. 318).

Touches de fonction (F)

F1



File Utility

Affiche la page **FILE UTILITY** (p. 311).

F2

Disk Utility

Affiche la page **DISK UTILITY** (p. 315).

F3



USB

Affiche la page **USB** (p. 317).

F4

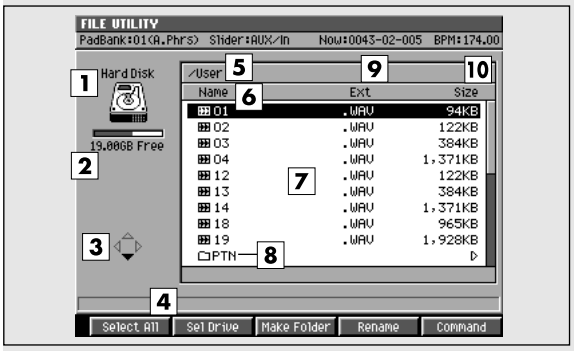


CD Player

Affiche la page **CD PLAYER** (p. 318).

FILE UTILITY

Cette page permet la gestion des fichiers par copie, déplacement ou suppression.



Pour accéder à cette page

DISK / USB → F1

Description de chaque zone

1. Volume en cours de sélection

Affiche l'icône du volume en cours.

Icône	Commentaire
	Lecteur de disquette
	Disque dur
	Graveur CD-R/RW

2. Capacité mémoire

Affiche la mémoire totale et l'espace disponible sur le volume sélectionné.

3. Icône « curseur »

Les touches fléchées peuvent servir à la navigation si elles apparaissent contrastées sur cet icône.

Icône curseur	Commentaire
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas. La flèche droite accessible indique que vous vous trouvez sur un dossier (contrasté) et vous permet d'y accéder et d'en visualiser le contenu.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas. La flèche gauche accessible vous permet de remonter dans la hiérarchie au dossier « parent ».

4. Information

Affiche les informations concernant le fichier.

5. Current folder (dossier en cours)

Affiche le nom du dossier en cours de sélection.

6. Name (noms)

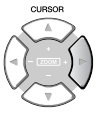
Affiche le nom du fichier sauvegardé. Il est précédé d'un des icônes ci-dessous, indiquant son type.

Icône	Commentaire
	Formes d'ondes (ex.: fichier WAV)
	Données de séquence (ex.: fichier MID)
	Sous-dossier
	Fichier MV-8000
	Type inconnu

7. FListe des fichiers

Affiche la liste des fichiers sauvegardés sur le disque dur interne du MV-8000. Le fichier sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

8. Sous-dossier

Structure permettant le regroupement de fichiers par thème ou catégorie. Pour visualiser le contenu d'un sous-dossier, amenez le curseur dessus et appuyez sur la flèche droite 

.

ASTUCE

Pour remonter d'un sous-dossier au dossier « parent » appuyez sur 

(flèche gauche).

9. Ext (Extension)

Partie du nom du fichier servant à l'identification de son type.

Exemple d'extension	Commentaire
.WAV	Données de forme d'onde (au format de fichier Windows)
.MID	Données de séquence MIDI (SMF par exemple)

10. Size (taille du fichier)

Affiche la taille du fichier.

Touches de fonction (F)

F1

Select All

Sélectionne (contraste) tous les fichiers du dossier en cours. L'opération que vous exécuterez alors s'appliquera à tous les fichiers contrastés (sélectionnés).

F2

Sel Drive

Appelle le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) permettant d'accéder à un autre volume.

F3

Make Folder

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) qui permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.

F4

Rename

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) qui permet d'éditer le nom du fichier ou du dossier sélectionné par le curseur.

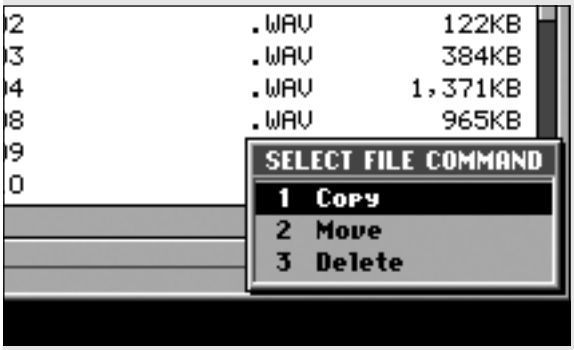
F5

Command

Appelle le menu **SELECT COMMAND** (p. 313).

SELECT COMMAND

Ce menu permet de gérer vos fichiers.



Pour accéder à cette page

- DISK / USB → F1 → (sélectionnez un fichier ou un dossier) → ENTER

Description de chaque zone

1. Copy

Appelle le menu local **SELECT DESTINATION FOLDER** (p. 314) qui permet de sélectionner le dossier de destination de la copie.

2. Move

Appelle le menu local **SELECT DESTINATION FOLDER** (p. 314) qui permet de sélectionner le dossier de destination du déplacement.

3. Delete

Supprime le fichier ou le dossier. Appuyez sur [F3 (Select)] pour lancer la suppression.

NOTE

Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait être tenue pour responsable d'une telle impossibilité à récupérer des données perdues ou de dommages induits.

MEMO

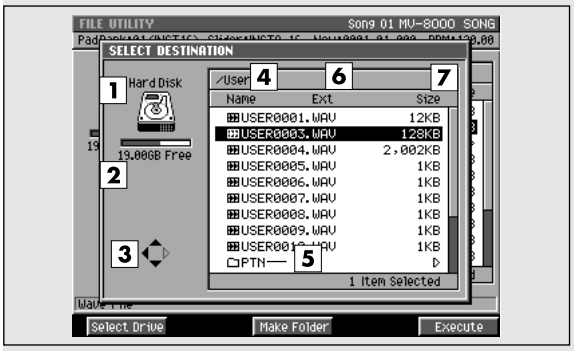
Si vous supprimez un dossier, un message de confirmation apparaît si ce dossier n'est pas vide et contient des fichiers. Pour supprimer ce dossier et les fichiers qu'il contient, appuyez sur [F5 (Yes)]. Pour annuler cette suppression, appuyez sur [F1 (No)].

ENTER

Valide la commande choisie dans le menu SELECT COMMAND.

SELECT DESTINATION FOLDER

Ce menu local permet de choisir le dossier de destination d'une copie ou d'un déplacement de fichier.



Pour accéder à cette page

DISK / USB

• [ ] ➜ F1 [ ] ➜ (choisissez un fichier ou un dossier) ➜ F5 [ ] ➜ (choisissez Copy ou Move) ➜ F5 [ ]

Description de chaque zone

1. Volume en cours de sélection

Affiche l'icône du volume en cours.

2. Capacité mémoire

Affiche la mémoire totale et l'espace disponible sur le volume sélectionné.

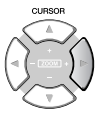
3. Icône « curseur »

Les touches fléchées peuvent servir à la navigation si elles apparaissent contrastées sur cet icône.

4. Current folder (dossier en cours)

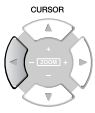
Affiche le nom du dossier en cours de sélection. Les dossiers appartenant à des sous répertoires de la racine du volume sont indiqués par les symboles «/» (slash) appropriés.

5. Sous-dossier

Structure permettant le regroupement de fichiers par thème ou catégorie. Pour visualiser le contenu d'un sous-dossier, amenez le curseur dessus et appuyez sur la flèche droite 

.

ASTUCE

Pour remonter d'un sous-dossier au dossier « parent » appuyez sur 

(flèche gauche).

6. Ext (Extension)

Partie du nom du fichier servant à l'identification de son type.

7. Size (taille du fichier)

Affiche la taille du fichier.

Touches de fonction (F)

F2 **Sel Drive**

Appelle le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) permettant d'accéder à un autre volume de destination pour la copie ou le déplacement.

F3 **Make Folder**

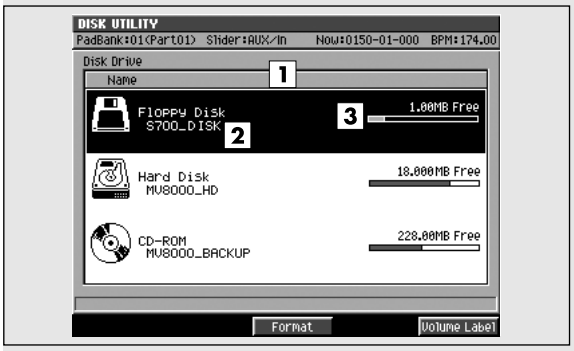
Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) qui permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.

F5 **Execute**

Copie ou déplace le fichier dans le dossier choisi. La page **FILE UTILITY** (p. 311) réapparaît.

DISK UTILITY

Cette page permet d'accéder aux opérations de contrôle et de maintenance des disques.



Pour accéder à cette page

DISK / USB

• → F2

Description de chaque écran

1. Liste des volumes

Affiche la liste des volumes accessibles pour le MV-8000. Le volume sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

Icône	Commentaire
	Lecteur de disquettes
	Disque dur
	Graveur CD-R/RW

2. Nom du volume

Nom attribué au volume.

3. Capacité mémoire

Affiche l'espace libre sur le disque.

Touches de fonction (F)

F3

Format

Appelle le menu local **FORMAT** (p. 316).

F5

Volume Label

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) qui permet d'attribuer un nom au disque.

MEMO

[F5 (Volume Label)] n'apparaît que si le volume sélectionné est un disque dur ou une disquette.

FORMAT

Ce menu local permet de formater (initialiser) un volume. Toutes les données qu'il contient seront effacées.



Pour accéder à cette page

DISK / USB → F2 → F3

Touches de fonction (F)

F1 **No**

Annule l'opération et referme le menu FORMAT.

F5 **Yes**

Lance le formatage. Cette opération prend un certain temps. Quand elle est terminée, un menu local de confirmation (Completed) apparaît.

MEMO

Dans le menu local Completed l'appui sur [F5 (Close)] provoquera les actions suivantes:

Support formaté	Action provoquée par l'appui sur [F5 (Close)]
Floppy disk / CD-RW disc	Referme le menu local « Completed ».
Hard disk	Referme le menu local « Completed » et crée automatiquement un projet et un song puis appelle la page **SEQUENCE** (p. 186).

NOTE

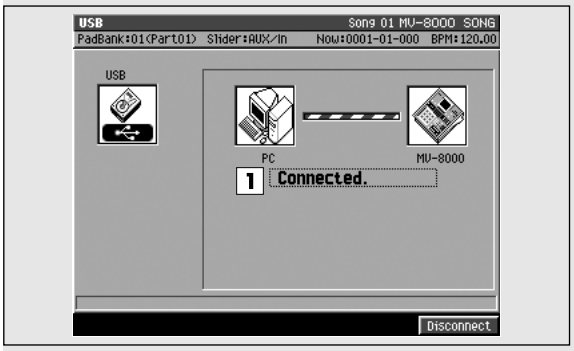
Il n'existe aucun moyen de récupérer des données supprimées (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait être tenue pour responsable d'une telle impossibilité à récupérer des données perdues ou de dommages induits.

MEMO

Après formatage, le projet créé est appelé Newproj_***, et le song créé NewSong_**** (où **** est un nombre). Pour modifier ces noms, utilisez les pages d'édition appropriées.

USB

Cette page permet de basculer le MV-8000 en mode USB permettant le transfert de données entre le disque dur interne et un ordinateur.



Pour accéder à cette page

DISK / USB

• → F3

Description de chaque zone

1. Statut de communication

Affiche graphiquement le statut de communication entre l'ordinateur et le MV-8000.

Statut	Commentaire
	Déconnecté
	Connecté

NOTE

Le branchement ou le débranchement du câble USB ne doivent être faits qu'avec le MV-8000 hors-tension. Ne modifiez jamais vos connexions quand le mode USB est actif sous peine de dysfonctionnements divers.

MEMO

Le MV-8000 peut communiquer par USB avec les systèmes Windows Me/2000/XP ou ultérieurs et Mac OS 9.0.4 ou ultérieurs. Mais cette connexion peut aussi ne pas fonctionner en fonction du modèle d'ordinateur utilisé, même avec ces systèmes.

Si le message « Save Current?» apparaît:

Vous êtes averti d'une éventuelle perte de données si vous n'effectuez pas de sauvegarde avant d'activer le mode USB.

Touche F	Commentaire
F1 No	Active le mode USB sans procéder à la sauvegarde.
F5 Yes	Effectue la sauvegarde avant d'activer le mode USB.
EXIT EXIT	Annule l'opération et n'active pas le mode USB.

NOTE

Si vous ne procédez pas à la sauvegarde, il n'existera aucun moyen de récupérer vos données supprimées (sauf à repartir d'une sauvegarde antérieure). La société Roland ne saurait être tenue pour responsable d'une telle impossibilité à récupérer des données perdues ou de dommages induits.

Touches de fonction (F)

F5

Connect / Disconnect

Si le MV-8000 n'est pas en communication avec l'ordinateur, cette touche affichera Connect; appuyez sur [F5 (Connect)] pour l'activer. Si le MV-8000 est en communication, il affichera Disconnect; appuyez alors sur [F5 (Disconnect)] pour vous déconnecter.

Avant de vous déconnecter

Windows Me/2000/XP

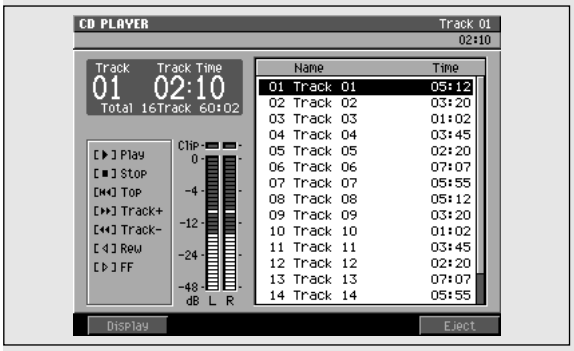
Utilisez l'icône de démontage sécurisé de la barre des tâches pour suspendre la connexion avec le MV-8000, puis appuyez sur [F5 (Disconnect)] du MV-8000.

Macintosh

Glissez l'icône du MV-8000 dans la corbeille puis appuyez sur [F5 (Disconnect)] sur le MV-8000.

CD PLAYER

Cet écran permet d'accéder à la lecture standard d'un CD audio.



Pour accéder à cette page

DISK / USB

• F3 →

Description de chaque zone

1. Track (piste)

Affiche la piste en cours de lecture.

2. Time (durée)

Affiche la durée écoulée pour la piste en cours.

MEMO

[F1 (Display)] permet de choisir le format d'affichage des durées selon le tableau ci-dessous. La valeur par défaut est « Track Time ».

Affichage	Format de durée
Total Time	Durée écoulée entre le début du CD et la position actuelle.
[Track Time]	Durée écoulée dans la piste en cours de lecture.
Total Remain	Durée restante jusqu'à la fin du CD.
Track Remain	Durée restante jusqu'à la fin de la piste en cours.

3. Track Time (durée des pistes)

Affiche la durée de chaque piste.

4. Liste des pistes

Affiche les informations de pistes du CD. La piste sélectionnée par le curseur apparaît contrastée et le symbole ▶ indique la piste en cours de lecture .

Touches de fonction (F)

F1

Display

Modifie le format d'affichage des durées.

F5

Eject

Permet d'ouvrir le tiroir du lecteur CD-R/RW.

Touches de transport

Dans la page CD PLAYER vous pouvez utiliser les touches de transport pour gérer la lecture d'un CD audio.

PLAY

PLAY

Lance la lecture de la piste du CD repérée par le curseur.

STOP

STOP

Arrête la lecture.

TOP

TOP

Ramène la position de lecture au début du disque.

◁

STEP

Effectue un retour arrière d'une seconde.

▷

STEP

Effectue une avance d'une seconde.

◀◀

MEAS

Ramène à la piste précédente. Si la commande est déclenchée pendant la lecture d'une piste, le retour se fait au début de la piste en cours.

▶▶

MEAS

Avance à la piste suivante.

MASTERING

Cette section permet de réaliser un « master » deux pistes et de créer un CD audio.

MASTERING MENU

Cette page permet de gérer les données de mixage et de mastering.



Pour accéder à cette page

MASTERING

- 

Description de chaque zone

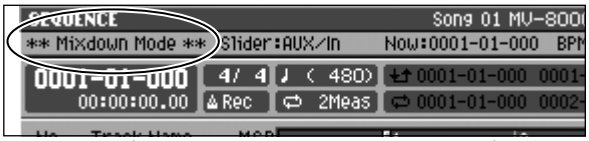
1. MIXDOWN MODE (mode de mixage)

Active/désactive le mode mixdown. Un message de confirmation apparaît.

Touche F	Commentaire
F1 No	Si vous préférez ne pas entrer en mode de mixage, appuyez sur [F1 (No)].
F5 Yes	Pour passer en mode de mixage, appuyez sur [F5 (Yes)]. (affichage On quand le mode est désactivé et Off quand il est activé, pour pouvoir échanger. Après accès, la page **SEQUENCE** (p. 186) apparaît.

Quand « Mixdown mode » est activé...

Chaque page d'écran affiche alors "** Mixdown Mode **".



Et les opérations ci-après ne seront plus accessibles.

- Édition de séquence dans la page SEQUENCE.
- [SAMPLING] et [IMPORT]
- [DISK/USB] et [PROJECT]

2. MASTERING TOOL KIT

Donne accès à la page **MASTERING** (p. 323).

3. CREATE AUDIO CD

Donne accès à la page **CUE SHEET** (p. 332).

4. AUDIO FILE LIST

Appelle le menu local **SELECT AUDIO FILE / ADD MASTERING SOURCE** (p. 322).

Touches de fonction (F)

F1 **Mixdown**

Active/désactive le mode mixdown. Un message de confirmation apparaît.

F2 **Mastering**

Donne accès à la page **MASTERING** (p. 323).

F3 **Create CD**

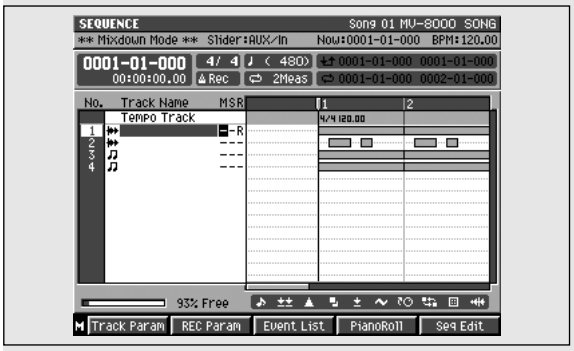
Donne accès à la page **CUE SHEET** (p. 332).

F4 **Audio List**

Appelle le menu local **SELECT AUDIO FILE / ADD MASTERING SOURCE** (p. 322).

SEQUENCE (Mixdown mode)

Aspect de la page Sequence en mode Mixdown.



Pour accéder à cette page

MASTERING

- → F1 → (activez le mode Mixdown)

→ F5

MEMO

Cette page est pratiquement la même que la page Sequence quand le mode mixdown est désactivé (état normal).

Touches de transport

Dans la page SEQUENCE (Mixdown mode) les touches de transport servent à créer (enregistrer) le fichier « master ».

PLAY

PLAY

Lance la lecture de la séquence. Si vous appuyez sur cette touche alors que le témoin REC clignote, le mixage (enregistrement de la réduction de pistes) démarre.

REC

STEP REC

REC

Active l'enregistrement. Une première pression sur ce bouton fait clignoter le témoin en rouge et vous place en attente d'enregistrement. Si vous appuyez alors sur [PLAY], le témoin passe en fixe et le mixage (enregistrement de la réduction de piste) démarre.

STOP

STOP

Arrête la lecture ou l'enregistrement. S'il s'agissait de l'enregistrement du mixage, un message de confirmation « Mixdown finished. Mastering?» apparaît.

LISTEN AUDIO FILE

Ce menu local permet d'effectuer une lecture du fichier immédiatement après le mixage ou le mastering, ou de réécouter un fichier de mixage ou de mastering précédemment enregistré.



Pour accéder à cette page

F2 ➜ (sélectionnez un fichier) ➜ F1 ➜ MASTERING

Description de chaque zone

1. Bargraphe

Affiche le niveau de lecture du fichier de mixage ou de mastering.

2. Affichage temporel

Donne la position de lecture au sein du fichier de mixage ou de mastering.

3. Barre de progression

Donne une indication graphique de la position de lecture dans le fichier de mixage ou de mastering. Le fichier sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

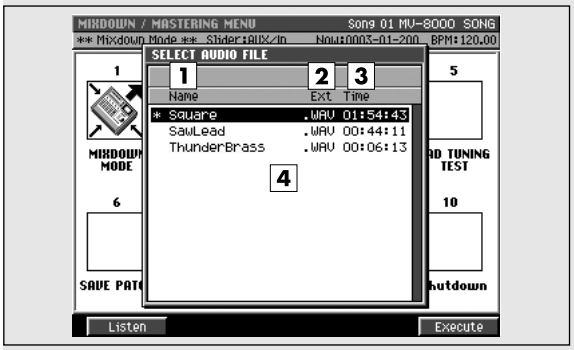
Touches de fonction (F)

F5 **Close**

Arrête la lecture du fichier et referme le menu local LISTEN AUDIO FILE.

SELECT AUDIO FILE / ADD MASTERING SOURCE

Ce menu local permet de lire ou de supprimer des fichiers de mixage ou de mastering.



Pour accéder à cette page

- menu local ADD MASTERING SOURCE

MASTERING → F2

- menu local SELECT AUDIO FILE

MASTERING → F4

Description de chaque zone

1. Name (nom)

Affiche les noms des fichiers de mixage ou de mastering présents sur le disque.

2. Ext (Extension)

Partie du nom de fichier destinée à indiquer le type de ce fichier. Les fichiers de mastering comportent une extension .WAV.

3. Time (durée)

Indique la durée (la longueur) de chacun des fichiers audio.

4. Liste des fichiers audio

Affiche les fichiers audio stéréo ayant fait l'objet d'un mixage ou d'une masterisation. Le fichier sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

Touches de fonction (F)

F1 **Listen**

Appelle le menu local **LISTEN AUDIO FILE** (p. 321).

F3 **Name**

Affiche le menu local **EDIT FILE NAME** (p. 181) qui permet de modifier le nom du fichier présent à la position du curseur dans la liste des fichiers audio.

MEMO
[F2 (Name)] n'est valide que dans la page SELECT AUDIO FILE.

F5 **Mastering**

Affiche la page **MASTERING** (p. 323).

MASTERING

Cette page permet d'utiliser l'effet « mastering tool kit » pour créer un fichier audio « master ».



Pour accéder à cette page

MASTERING

• → F2 → (sélectionnez un fichier)

→ F5

Description de chaque zone

1. Mastering Tool Kit

Donne accès au paramétrage des effets de mastering.

MEMO

Vous pouvez en fait paramétrer le compresseur du mastering tool kit. Pour le réglage des autres effets du kit (expandeur et égaliseur), utilisez la page **MASTERING TOOL KIT EDIT** (p. 326).

2. Statut du Mastering tool kit

Indique si le mastering toolkit est activé ou non. Utilisez la touche [F3 (MTK On/Off)] pour le modifier.

3. Division en bandes de fréquences

Le compresseur du Mastering tool kit permet de traiter séparément les aigus, les mediums et les graves.

Bande	Commentaire
High	Paramétrage de la compression dans la bande des aigus
Mid	Paramétrage de la compression dans la bande des mediums
Low	Paramétrage de la compression dans la bande des graves

4. Attack (attaque)

Paramètre d'attaque du compresseur: détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début de la compression.

Valeurs: 0~100 ms

ASTUCE

Ce paramètre peut être réglé par le bouton C1.

5. Release (atténuation)

Temps d'atténuation du compresseur: détermine le temps entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de la compression.

Valeurs: 50~5000 ms

ASTUCE

Ce paramètre peut être réglé par le bouton C2.

6. Level (niveau)

Détermine le niveau de sortie du compresseur.

Valeurs: -80~+12 dB

ASTUCE

Ce paramètre peut être réglé par le bouton C3.

7. Threshold (seuil)

Détermine le seuil de déclenchement de la compression.

Valeurs: -80~0 dB

8. Ratio

Détermine le ratio de compression (signal source / signal en sortie) appliqué par l'effet. C'est la proportion de la réduction du signal en sortie quand le niveau d'entrée dépasse le seuil.

9. GR (affichage de la réduction de gain)

Indique l'amplitude d'action de la compression.

10. Low Split / High Split (fréquences de coupure)

Détermine les fréquences de partage entre les bandes de fréquences: Low Split pour la limite entre graves et mediums et High Split pour la limite entre mediums et aigus.

Paramètre	Valeurs
Low Split	20~800 Hz
High Split	1.6~16.0 kHz

11. In (visualisation du niveau d'entrée)

Indique le niveau du signal source entrant dans le compresseur.

12. Out (visualisation du niveau de sortie)

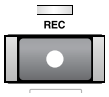
Indique le niveau de sortie du compresseur.

Touches de transport



PLAY

Lance l'écoute du fichier audio à travers le « mastering tool kit ». Si le témoin REC clignote, le mastering commence effectivement.



REC

Active l'enregistrement. Une première pression sur ce bouton fait clignoter le témoin en rouge et vous place en attente de mastering. Si vous appuyez alors sur [PLAY], le témoin passe en fixe et le mastering démarre.



STOP

Arrête la lecture ou le mastering. S'il s'agissait du mastering, un message de confirmation « Mastering finished. CD burning?» apparaît.



TOP

Ramène la position de lecture à 00h00m00s00f.



STEP

Recule la position temporelle d'une seconde.



STEP

Avance la position temporelle d'une seconde.

Touches de fonction (F)

F3

MTK Lib (bibliothèque Mastering Tool Kit)

Appelle le menu local **MASTERING TOOL KIT LIBRARY** (p. 325).

F3

Reset Peak

Réinitialise le maintien des crêtes des bargraphes.

F4

MTK On/Off (activation Mastering Tool Kit)

Sélecteur principal de l'effet Mastering tool kit. La zone (3) affiche le statut de ce sélecteur.

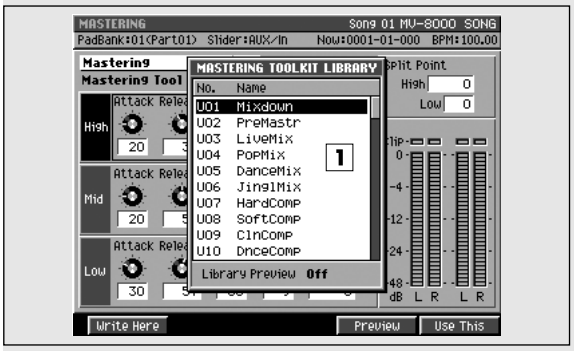
F5

MTK Edit (édition du Mastering Tool Kit)

Affiche la page **MASTERING TOOL KIT EDIT** (p. 326).

MASTERING TOOL KIT LIBRARY

Ce menu local permet de sauvegarder et rappeler les paramètres du Mastering tool kit.



Pour accéder à cette page

MASTERING

- → F2 → (sélectionnez un fichier)

→ F5 → F3

Description de chaque zone

1. Liste des fichiers de la bibliothèque (library)

Cette fenêtre affiche les fichiers de paramétrage du Mastering Tool Kit sauvegardés dans la bibliothèque. Celui qui se trouve sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

Touches de fonction (F)

F1

Write Here

Sauvegarde les paramètres actuels du mastering tool kit dans la liste à la position du curseur.

NOTE

Si cet emplacement contient déjà des données, celles-ci seront effacées.

F2

Name

Affiche le menu local **EDIT FILE NAME** (p. 181) qui permet de modifier le nom du fichier de réglages présent à la position du curseur dans la liste des fichiers de la bibliothèque Mastering tool kit.

F4

Preview

Active temporairement les paramètres du fichier de réglage présent à la position du curseur dans la bibliothèque. Si vous appuyez alors sur [PLAY] vous pouvez écouter votre morceau avec ces paramètres.

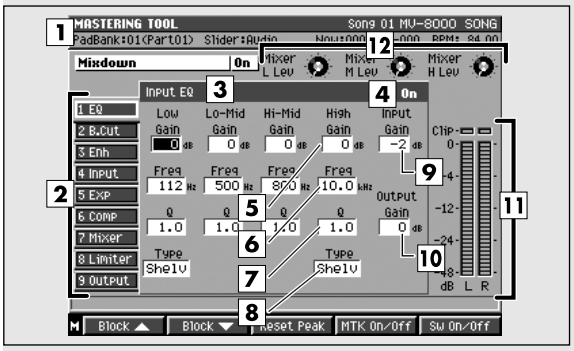
F5

Use This

Rappelle le fichier de réglages mastering tool kit sélectionné par la position du curseur en mémoire vive. Ses réglages seront alors utilisés par l'effet en permanence.

MASTERING TOOL KIT EDIT

Cette page vous permet d'éditer tous les paramètres de l'effet Mastering tool kit.



Pour accéder à cette page

MASTERING

• → F2 → (sélectionnez un fichier)

→ F5 → F5

Description de chaque zone (EQ)

Cet effet permet de régler globalement le caractère tonal du morceau.

1. Mastering Tool Kit

Donne accès aux paramétrages des effets de mastering.

2. Structure hiérarchique des effets

Présente les différents blocs constituant le mastering tool kit. Le bloc en cours d'édition est signalé par le curseur. Utilisez les touches de fonction [F1 (Block ▲)] et [F2 (Block ▼)] pour passer d'un bloc à l'autre.

3. Nom du bloc (EQ)

Donne accès aux paramètres d'égalisation.

4. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc d'égalisation.

Valeurs: Off, On

5. Gain

Détermine le niveau de renforcement/coupure de chaque bande de fréquences (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High).

Valeurs: -12~+12 dB

6. Freq (fréquence)

Détermine la valeur centrale de la bande de fréquences (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High) traitée.

Paramètre	Valeurs
Low	20~2000 Hz
Low-Mid	20~8000 Hz
Hi-Mid	20~8000 Hz
High	1.4~20.0 kHz

7. Q (facteur Q)

Détermine la largeur de chacune des bandes de fréquences (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High).

8. Type

Détermine le type d'égalisation appliqué aux bandes Low et High.

Paramètre	Valeurs
Shelving	Type Shelving*
Peaking	Type Peaking*

MEMO

Le facteur Q est sans effet sur les bandes de type Shelving (plateau).

9. Input Gain (gain d'entrée)

Règle le volume général avant entrée dans l'égaliseur.

Valeurs: -24~+12 dB

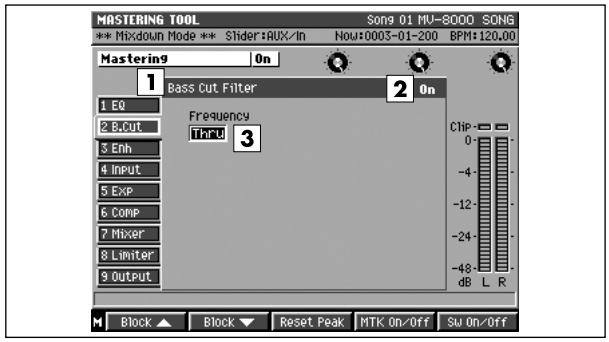
10. Output Gain (gain de sortie)

Règle le volume général après passage dans l'égaliseur.

Valeurs: -24~+12 dB

Description de chaque zone (B-Cut)

Cette sous-section permet de supprimer certaines fréquences graves indésirables de type bruits de « pop ».



1. Nom du bloc (B-Cut)

Donne accès aux paramètres du filtrage des basses.

2. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc de filtrage des basses.

Valeurs: Off, On

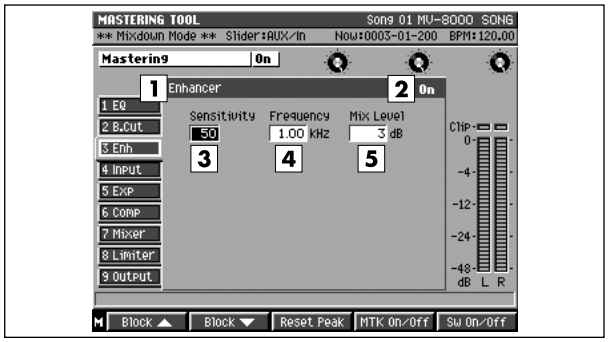
3. Frequency (fréquence)

Détermine la fréquence en dessous de laquelle les composantes de basses fréquences indésirables seront filtrées.

Valeurs: Thru, 20~2000 Hz

Description de chaque zone (Enhancer)

Ajoute un caractère incisif et brillant au son.



1. Nom du bloc (Enhancer)

Donne accès aux paramètres de l'enhancer.

2. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc enhancer des basses.

Valeurs: Off, On

3. Sensitivity (sensibilité)

Détermine l'ampleur de l'effet enhancer.

Valeurs: 0~100

4. Frequency (fréquence)

Détermine la fréquence à laquelle l'enhancer commence à agir.

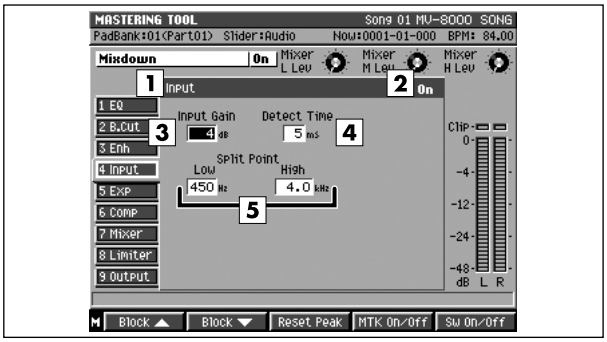
Valeurs: 1.00~10.0 kHz

5. Mix Level (niveau de mix)

Règle le volume du son traité par l'enhancer.

Description de chaque zone (Input)

Cette partie divise le signal source en bandes de fréquences graves, mediums et aiguës.



1. Nom du bloc (Input)

Donne accès aux paramètres du bloc d'entrée.

2. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc « input ».

Valeurs: Off, On

3. Input Gain (gain d'entrée)

Règle le volume avant que le signal accède à l'expandeur ou au compresseur.

Valeurs: -24~+12 dB

4. Detect Time (temps de détection)

Retarde le signal source entrant dans l'expandeur ou le compresseur.

Valeurs: 0~10 ms

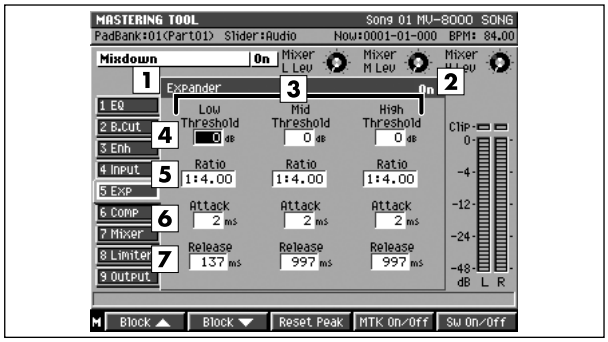
5. Low Split / High Split (fréquences de coupure)

Détermine les fréquences de partage entre les bandes de fréquences: Low Split pour la limite entre graves et mediums et High Split pour la limite entre mediums et aigus.

Paramètre	Valeurs
Low Split	20~800 Hz
High Split	1.6~16.0 kHz

Description de chaque zone (Expander)

Augmente la plage dynamique.



1. Nom du bloc (Expander)

Donne accès aux paramètres de l'expandeur.

2. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc « expander ».

Valeurs: Off, On

3. Division en bandes de fréquences

L'expandeur du Mastering tool kit permet de traiter séparément les aigus, les mediums et les graves.

Bande	Commentaire
High	Paramétrage de l'expandeur dans la bande des aigus
Mid	Paramétrage de l'expandeur dans la bande des mediums
Low	Paramétrage de l'expandeur dans la bande des graves

4. Threshold (seuil)

Détermine le seuil de déclenchement de l'expansion.

Valeurs: -80~0 dB

5. Ratio

Détermine la proportion (entre signal source et signal de sortie) dans laquelle l'expandeur augmentera l'amplitude dynamique. C'est la proportion dans laquelle le signal de sortie sera réduit quand le niveau d'entrée passe en dessous du seuil.

Valeurs: 1.0:1~16:1, Inf:1

6. Attack (attaque)

Paramètre d'attaque de l'expandeur: détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début de l'expansion.

Valeurs: 0~100 ms

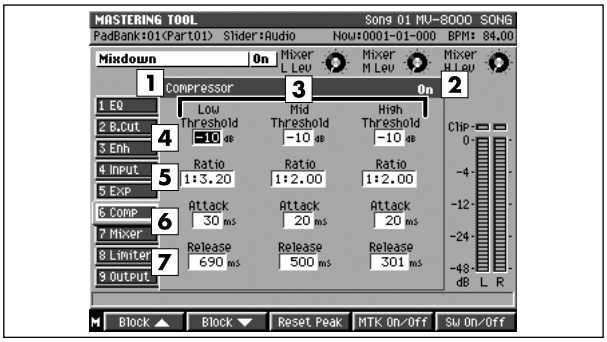
7. Release (atténuation)

Paramètre d'atténuation de l'expandeur: détermine le temps entre le retour du signal au-dessus du seuil et l'arrêt de l'expansion.

Valeurs: 50~5000 ms

Description de chaque zone (Compressor)

Cet effet réduit le niveau de sortie quand le niveau d'entrée excède un seuil défini.



1. Nom du bloc (Compressor)

Donne accès aux paramètres du compresseur.

2. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc « compressor ».

Valeurs: Off, On

3. Division en bandes de fréquences

Le compresseur du Mastering tool kit permet de traiter séparément les aigus, les mediums et les graves.

Bande	Commentaire
High	Paramétrage de la compression dans la bande des aigus
Mid	Paramétrage de la compression dans la bande des mediums
Low	Paramétrage de la compression dans la bande des graves

4. Threshold (seuil)

Détermine le seuil de déclenchement de la compression.

Valeurs: -80~0 dB

5. Ratio

Détermine le ratio de compression (signal source / signal en sortie) appliqué par l'effet. C'est la proportion de la réduction du signal en sortie quand le niveau d'entrée dépasse le seuil.

Valeurs: 1.0:1~16:1, Inf:1

6. Attack (attaque)

Paramètre d'attaque du compresseur: détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début de la compression.

Valeurs: 0~100 ms

7. Release (atténuation)

Temps d'atténuation du compresseur: détermine le temps entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de la compression.

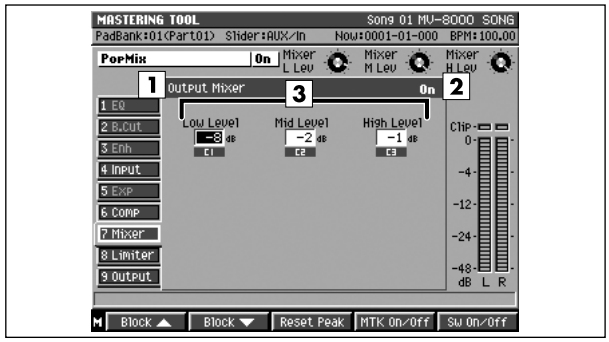
Valeurs: 50~5000 ms

MEMO

- En fonction des paramètres de seuil (Threshold) et de Ratio le niveau est ajusté automatiquement pour fournir un signal optimisé en sortie.
- Comme des valeurs d'attaque longue sont susceptibles de produire de la distorsion, une réserve de 6 dB est conservée en sortie. Agissez sur le paramètre Level du bloc « Mixer » si nécessaire.

Description de chaque zone (Mixer)

Règle le volume de chacune des bandes de fréquence.



1. Nom du bloc (Input)

Affiche les paramètres du bloc « mixer ».

2. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc « mixer ».

Valeurs: Off, On

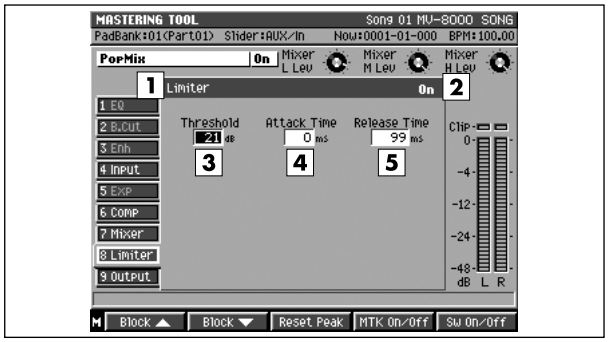
3. Level (niveaux)

Règle le niveau de chaque bande de fréquences (Low/Mid/High) après passage dans l'expandeur et le compresseur.

Valeurs: -80~+6 dB pour chaque bande

Description de chaque zone (Limiter)

Réduit les crêtes de fort niveau pour éviter la distorsion.



1. Nom du bloc (Limiter)

Affiche les paramètres du bloc « limiter ».

2. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc « limiter ».

Valeurs: Off, On

3. Threshold (seuil)

Détermine le niveau à partir duquel le limiteur commence à agir.

Valeurs: -24~0 dB

4. Attack (attaque)

Détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début d'action du limiteur.

Valeurs: 0~100 ms

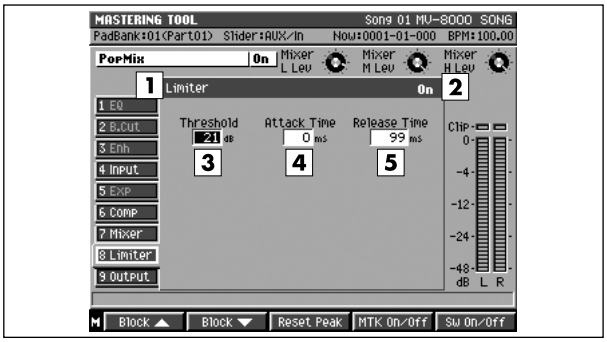
5. Release (atténuation)

Détermine le temps entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de l'action du limiteur.

Valeurs: 50~5000 ms

Description de chaque zone (Output)

Permet d'effectuer des paramétrages généraux de sortie.



1. Nom du bloc (Output)

Donne accès aux paramètres du bloc « output ».

2. Activation

Permet l'activation/désactivation du bloc « output ».

Valeurs: Off, On

3. Dither

Atténue la transition lors de la disparition du son.

Valeurs: Off, 24~8 bit

4. Soft Clip

Réduit la distorsion susceptible d'apparaître quand l'expandeur ou le compresseur sont utilisés avec des valeurs extrêmes.

Valeurs: Off, On

5. Level

Règle le niveau du signal après passage dans le limiteur.

Valeurs: -80~+6 dB

Touches de fonction (F) et menus

F1

Block▲

Déplace le curseur vers le haut dans la liste des blocs d'effets.

F2

Block▼

Déplace le curseur vers le bas dans la liste des blocs d'effets.

F3

Knob Assign

Appelle le menu local **KNOB ASSIGN** (p. 356).

F4

MTK On/Off

Interrupteur général de l'effet Mastering tool kit. Le statut On/Off est affiché dans la zone (1).

F5

Block On/Off

Active/désactive le bloc en cours de sélection. Le statut On/Off est affiché dans le bloc.

MENU

MENU

Éléments de menu

Mastering Tool Kit Library

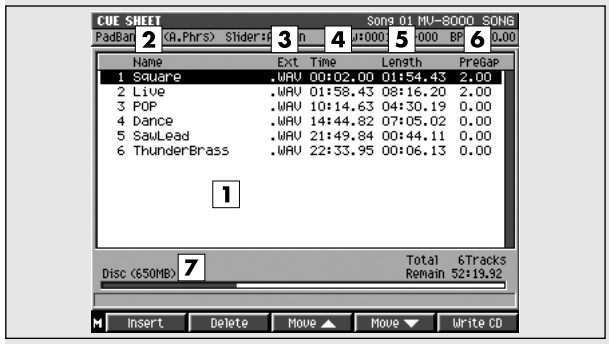
Appelle le menu local **MASTERING TOOL KIT LIBRARY** (p. 325).

Edit Mastering Tool Kit Name

Affiche le menu local **EDIT NAME** (p. 181).

CUE SHEET

Cette page permet de définir dans quel ordre les fichiers audio seront gravés sur le disque CD-R/RW.



Pour accéder à cette page

MASTERING → F3

Description de chaque zone

1. Liste des morceaux (Cue sheet)

Affiche les morceaux dans l'ordre dans lequel vous souhaitez les graver sur le disque CD-R/RW.

2. Name (noms)

Affiche les noms des fichiers audio à graver sur le disque CD-R/RW.

3. Ext (Extension)

Partie du nom du fichier utilisée pour indiquer son type. Les fichiers de mastering comportent tous une extension .WAV.

4. Time (valeurs temporelles)

Affiche les valeurs en temps absolu depuis le début du disque CD-R/RW à graver.

5. Length (durée)

Indique la durée de chacun des fichiers audio.

6. PreGap

Indique la durée des pauses entre les morceaux.

7. Taille cumulée des fichiers à graver

Indique le cumul des fichiers à graver sur le disque CD-R/RW.

Touches de transport

Dans la page CUE SHEET les touches de transport permettent d'écouter les fichiers de la liste.

PLAY

PLAY

Lance la lecture du fichier audio désigné par le curseur.

STOP

STOP

Arrête la lecture en cours.

TOP

TOP

Ramène la position de lecture à 00h00m00s00f.

STEP

Retour arrière d'une seconde dans le fichier en cours.

STEP

Avance d'une seconde dans le fichier en cours.

MEAS

Retour au fichier précédent. Si la lecture d'un fichier est en cours, le retour se fait au début de ce fichier.

MEAS

Avance au fichier suivant.

Touches de fonction (F) et menu

F1

Insert

Appelle le menu local **SELECT AUDIO FILE / ADD MASTERING SOURCE** (p. 322), dans lequel vous pouvez sélectionner un fichier audio que vous voulez graver sur CD et l'ajouter à la liste « cue sheet » à la position du curseur. Les morceaux situés après la position du curseur sont reculés d'un pas.

F2

Delete

Supprime un fichier audio de la liste « cue sheet » (le fichier sélectionné (contrasté) par le curseur).

MEMO

La suppression de la liste « cue sheet » n'affecte pas le fichier lui-même sur le disque dur.

F3

Move▲ (déplacement vers le haut)

Échange le fichier contrasté à la position du curseur dans la liste « cue sheet » avec le fichier au-dessus de lui.

F4

Move▼ (déplacement vers le bas)

Échange le fichier contrasté à la position du curseur dans la liste « cue sheet » avec le fichier en dessous de lui.

F5

Write CD

Lance la gravure du CD.

MEMO

La vitesse de gravure est choisie automatiquement par l'appareil en fonction du type de support inséré dans le graveur CD-R/RW.

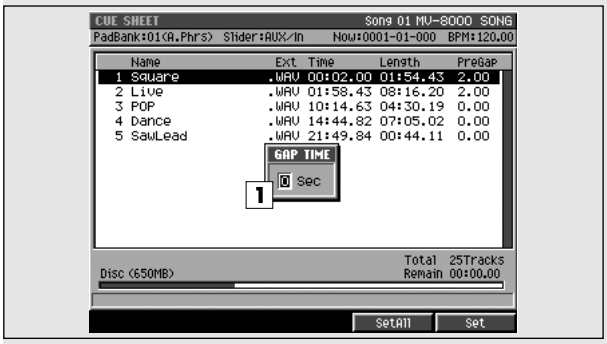
MENU

MENU

Affiche le menu « cue sheet ».

GAP TIME

Ce menu local permet de choisir la valeur par défaut des pauses entre les plages du CD audio à graver.



Pour accéder à cette page

MASTERING → F3 → MENU → (sélectionnez Gap Time)

Description de chaque zone

1. Gap Time (pauses)

Détermine le temps de pause précédant chaque plage sur le CD audio.

Valeurs: 0.00~[2.00]~99.99 (sec)

MEMO

La valeur GAP TIME s'applique par défaut à toutes les pauses entre morceaux du disque à graver. Si vous voulez modifier le temps de pause entre certaines plages précises, vous pouvez le faire dans la page **CUE SHEET** (p. 332).

Touches de fonction (F)

F5 **Close**

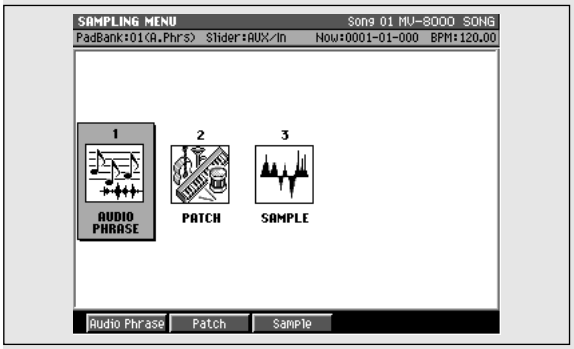
Referme le menu local GAP TIME.

SAMPLING

Cette section permet d'échantillonner différents types de sources audio.

SAMPLING MENU

Cette page permet de choisir le type de sampling à mettre en œuvre.



Pour accéder à cette page

SAMPLING

Description de chaque zone

1. Audio Phrase

Affiche la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336) permettant d'échantillonner et de créer une phrase audio. Après l'échantillonnage, vous pourrez utiliser la fonction Quick Assign pour affecter la phrase audio à un pad.

2. Patch

Affiche la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336) permettant d'échantillonner et de créer un patch. Après l'échantillonnage, vous pourrez utiliser la fonction Quick Assign pour affecter le partiel à un patch.

3. Sample

Affiche la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336) permettant d'échantillonner et de sauvegarder le fichier dans le dossier « sample » du projet en cours.

Touches de fonction (F)

F1

Audio phrase

Affiche la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336). Après l'échantillonnage, vous pouvez créer les affectations de votre phrase audio.

F2

Patch

Affiche la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336). Après l'échantillonnage, vous pouvez créer les affectations de votre partiel.

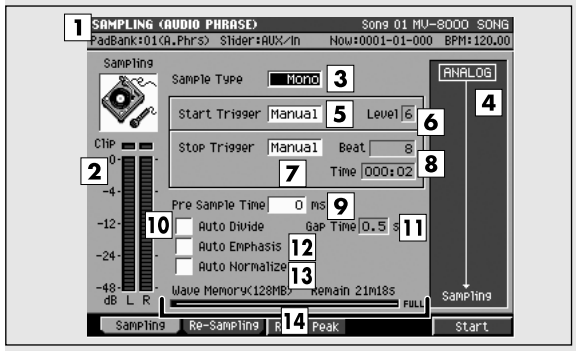
F3

Sample

Affiche la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336). Le fichier audio échantillonné sera sauvegardé dans le dossier « sample » du projet en cours.

SAMPLING / RE-SAMPLING

Cette page permet de procéder à l'échantillonnage du son.



Pour accéder à cette page

- SAMPLING → F1 (pour le sampling de phrases)
- SAMPLING → F2 (pour le sampling de patches)
- SAMPLING → F3 (pour le sampling simple)

MEMO

La page SAMPLING qui apparaît est la même pour les trois types de sampling. Le type est simplement indiqué dans le bandeau de titre.

Description de chaque zone

1. SAMPLING

Indique le type de sampling effectué.

Affichage	Commentaire
AUDIO PHRASE	Phrase audio
PATCH	Patch
SAMPLING	Sample et sauvegarde dans le dossier adéquat

2. Bargraphe

Indique le niveau du signal en entrée. Lors de l'échantillonnage, réglez le niveau de manière à ce que ce bargraphe soit dans la zone -12~0 dB.

MEMO

La distorsion apparaît à 0 dB (témoin d'écrêtage/clip allumé).

3. Sample Type (type d'échantillonnage)

Détermine le nombre de canaux utilisés.

Valeur	Commentaire
[Mono]	Mono (un canal)
Stereo	Stéréo (deux canaux)

4. Affectation

Indique la source échantillonnée et les effets utilisés.

Affichage des entrées	Commentaire
ANALOG	Entrée analogique (MIC/LINE ou PHONO)
COAXIAL	Entrée numérique (coaxiale)
OPTICAL	Entrée numérique (optique)
R-BUS	Entrée numérique (R-BUS)
MIX BUS	Pour le resampling

MEMO

- Utilisez la page système **GLOBAL** (p. 300) pour changer de source.
- Pour effectuer un resampling (ré-échantillonnage), appuyez sur [F2 (Re-Sampling)].

5. Start Trigger (déclenchement du départ)

Détermine la manière dont le sampling est lancé.

Valeur	Commentaire
[Manual]	Démarrage manuel.
Level	Détection d'une variation du niveau d'entrée.
Play	Lancement de la lecture du séquenceur.
Pad	Frappe sur un pad.

6. Level (niveau)

Permet de choisir un niveau de déclenchement si vous utilisez l'option de déclenchement « level ».

Valeurs: [1]~7

MEMO

Le paramètre Level n'est utilisé que si Start Trigger = Level.

7. Stop Trigger (détection de l'arrêt)

Détermine la circonstance entraînant l'arrêt du sampling.

Valeur	Commentaire
[Manual]	Arrêt manuel.
Beat	Arrêt après un nombre de temps définis par le paramètre Length.
Time	Arrêt après une durée définie par le paramètre Length.

8. Length (longueur du sampling)

Détermine la durée du sampling.

Paramètre Stop Trigger	Valeurs
Beat	1~[4]~20000
Time	00m00s010~50m00s000

MEMO

- La valeur Length n'est utilisée que si Stop Trigger= Beat ou Time.
- La valeur maximum du paramètre Length dépend de la mémoire d'échantillonnage disponible.

9. Pre Sample Time (temps de pré-échantillonnage)

Détermine le temps de sampling supplémentaire capturé avant le démarrage effectif du sampling.

Valeurs: [0], 20, 40, 80, 160, 320, 640, 1000 ms

10. Auto Divide (division automatique)

La fonction Auto Divide détecte les silences au sein du sample et le divise automatiquement en samples multiples sur ces points.

Valeurs: [Off], On

11. Gap Time (détection des silences)

Quand Auto Divide=On, ce paramètre définit la durée des régions de silence à détecter.

Valeurs: [0.5], 1.0, 1.5, 2.0 sec

MEMO

Le paramètre Gap Time n'est utilisé que si Auto Divide=On.

12. Auto Emphasis (emphasis automatique)

Effectue un pré-emphasis automatique.

Valeurs: Off, [On]

13. Auto Normalize (normalisation automatique)

Effectue automatiquement une normalisation du niveau après l'échantillonnage.

Valeurs: Off, [On]

14. Wave Memory (capacité mémoire)

Indique la taille des données stockées en mémoire DIMM, graphiquement et de manière numérique.

Touches de fonction (F)

F1

Sampling

Échantillonne une source audio externe. La page SAMPLING apparaît.

F2

Re-Sampling

Échantillonne une source audio interne. La page RESAMPLING apparaît.

F3

Reset Peak

Réinitialise les témoins de crêtes des bargraphes.

F5

Start

Lance l'échantillonnage.

Si Start Trigger=Manual, il démarre immédiatement. Dans les autres cas, il suivra la logique des conditions définies par le paramètre Start Trigger.

Si Start Trigger = Level/Play/Pad



F1

Cancel

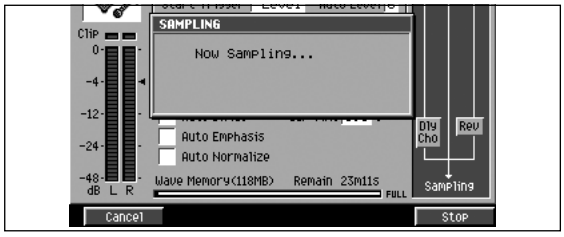
Annule l'opération d'échantillonnage.

F5

Start

Lancement manuel du sampling. Le message « Now Sampling...» apparaît.

Si Start Trigger=Manual, ou pendant le sampling



F1

Cancel

Annule l'opération d'échantillonnage

F5

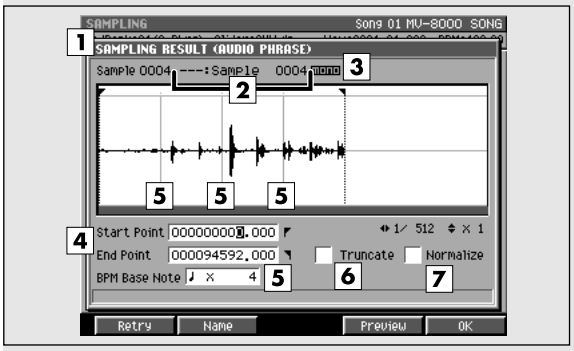
Stop

Arrête le sampling. La page Sampling Result apparaît alors.

Type de sampling	Page appelée
Audio phrase/ patch	Menu local **SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/ PATCH)** (p. 338)
Sample	Menu local **SAMPLING RESULT (SAMPLE)** (p. 340)

SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH)

Ce menu local affiche le résultat du sampling. Il permet d'éditer l'échantillon et de l'affecter à un pad ou à un partiel.



Pour accéder à cette page

- SAMPLING → F1 ou F2 → F5 (Start / start sampling) → F5 (Stop / stop sampling)

Description de chaque zone

1. Fenêtre de visualisation

Affiche la forme d'onde échantillonnée.

2. Nom du Sample

Indique le nom du sample.

3. Nombre de canaux

Affiche le nombre de canaux utilisés par le sample (Mono/Stereo).

4. Start Point / End Point (points de début/fin)

Définit les points de départ et de fin de la lecture. La région comprise entre ces points est contrastée.

5. BPM Base Note (résolution des lignes de visualisation du tempo)

Provoque le dessin de lignes sur les temps et les mesures en superposition à l'affichage de l'échantillon.

Valeurs: x 1~[x 4]~65535

6. Truncate (troncature)

Supprime les portions inutilisées de l'échantillon, avant le début et après la fin de la lecture.

Valeurs: Off, [On]

MEMO

Si vous effectuez votre sauvegarde avec l'option Truncate désactivée (Off), le sample gardera ces portions excédentaires, mais les points Start et End resteront appliqués aux paramètres du partiel.

7. Normalize (normalisation)

Augmente globalement le niveau du sample sans excéder la limite maximum.

Valeurs: Off, [On]

MEMO

La normalisation augmente l'amplitude dynamique (l'écart entre les niveaux minimum et maximum) et apporte une plus grande précision dans l'édition des formes d'ondes.

Touches de fonction (F)

F1

Retry

Efface l'échantillon affiché et reprend l'opération d'échantillonnage. La page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336) réapparaît.

F2

Name

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez éditer le nom du sample.

F3

Chop

Appelle le menu local **CHOP** (p. 285) dans lequel vous pouvez diviser le sample.

[F3 (Chop)] n'est accessible que si le type du sampling est PATCH.

F4

Preview

Permet d'effectuer une pré-écoute du sample contrasté par le curseur. Pour arrêter cette lecture, appuyez à nouveau sur [F4 (Preview)].

F5

OK

Sauvegarde le sample sur le disque dur (dans le dossier sample du projet en cours). Si les options Truncate ou Normalize sont activées, elles sont exécutées avant que la sauvegarde ne s'effectue.

La page Quick Assign réapparaît ensuite.

Type de sampling	Fenêtre affichée
Audio phrase	Page **QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE)** (p. 341)
Patch	Page **QUICK ASSIGN (PATCH)** (p. 342)

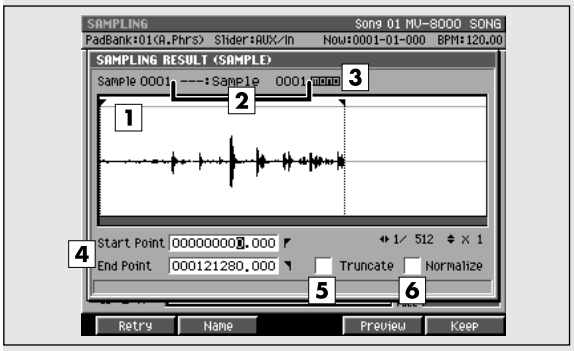
EXIT

EXIT

Efface le sample dont la forme d'onde est affichée. S'il existe un autre sample à la suite il s'affiche, sinon la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336) réapparaît.

SAMPLING RESULT (SAMPLE)

Ce menu local affiche le résultat du sampling. Le sample est sauvegardé dans le dossier approprié du projet, sur le disque.



Pour accéder à cette page

- SAMPLING → F3 → F5 (Start / start sampling)
  → F5 (Stop / stop sampling)

Description de chaque zone

1. Fenêtre de visualisation

Affiche la forme d'onde échantillonnée.

2. Nom du Sample

Indique le nom du sample.

3. Nombre de canaux

Affiche le nombre de canaux utilisés par le sample (Mono/Stereo).

4. Start Point / End Point (points de début/fin)

Définit les points de départ et de fin de la lecture. La région comprise entre ces points est contrastée.

MEMO
Si l'option Truncate est sur Off, les points de début et de fin sont ignorés.

5. Truncate (troncature)

Supprime les portions inutilisées de l'échantillon, avant le début et après la fin de la lecture.

Valeurs: Off, [On]

6. Normalize (normalisation)

Augmente globalement le niveau du sample sans excéder la limite maximum.

Valeurs: Off, [On]

Touches de fonction (F) et menu

F1 **Retry**

Efface l'échantillon affiché et reprend l'opération d'échantillonnage. La page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336) réapparaît.

F2 **Name**

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez éditer le nom du sample.

F4 **Preview**

Permet d'effectuer une pré-écoute du sample contrasté par le curseur. Pour arrêter cette lecture, appuyez à nouveau sur [F4 (Preview)].

F5 **Keep**

Sauvegarde le sample sur le disque dur (dans le dossier sample du projet en cours). Si les options Truncate ou Normalize sont activées, elles sont exécutées avant que la sauvegarde ne s'effectue. Après la sauvegarde, la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336) réapparaît.

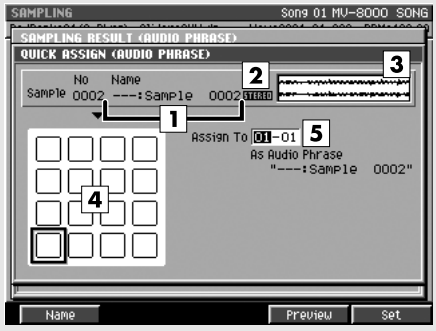
ASTUCE
Les samples sont sauvegardés avec un nom attribué automatiquement, ce qui peut rendre les recherches ultérieures compliquées. Nous recommandons d'utiliser [F2 (Name)] pour modifier le nom avant de sauvegarder le sample.

EXIT **EXIT**

Efface le sample dont la forme d'onde est affichée. S'il existe un autre sample à la suite il s'affiche, sinon la page **SAMPLING / RE-SAMPLING** (p. 336) réapparaît.

QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE)

Cette page permet d'affecter les samples aux pads.



Pour accéder à cette page

- SAMPLING → F1 → F5 (Start / start sampling)
  → F5 (Stop / stop sampling) → F5

Description de chaque zone

1. Nom du sample

Indique le nom du sample.

2. Nombre de canaux

Affiche le nombre de canaux utilisés par le sample (Mono/Stereo).

3. Fenêtre de visualisation

Affiche les données échantillonnées (forme d'onde).

4. Pads

Indique l'état des pads dans le bank en cours.

Affichage	Statut
■	Un partiel est affecté à ce pad.
□	Rien n'est affecté à ce pad.

5. Assign To (affectation)

Sélectionne le pad auquel le sample va être affecté.

Valeurs: [01-01]~32-16

ASTUCE

Vous pouvez aussi désigner ce pad en tapant simplement dessus.

Touches de fonction (F)

F1 **Name**

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez éditer le nom du pad.

F4 **Preview**

Permet d'effectuer une pré-écoute du sample contrasté par le curseur. Pour arrêter cette lecture, appuyez à nouveau sur [F4 (Preview)].

F5 **Set / Set All**

Affecte le sample en cours d'édition au pad choisi. Si l'option Auto divide est activée, choisissez le pad numéro 1 du bank de pads spécifié.

MEMO

Quand vous appuierez sur [F5 (Set All)], les samples seront affectés dans l'ordre aux différents pads à partir de celui que vous aurez spécifié.

MEMO

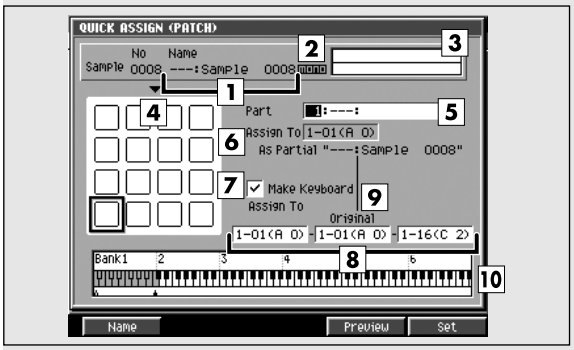
Lors de l'affectation automatique des samples, un message de confirmation apparaîtra si un pad comportant déjà une affectation de sample risque d'être effacé et remplacé.

EXIT **EXIT**

Ramène au menu local **SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH)** (p. 338) sans affecter l'échantillon à un pad et affiche le sample suivant.

QUICK ASSIGN (PATCH)

Cette page permet d'affecter les samples à un partiel ou à un patch.



Pour accéder à cette page

- SAMPLING → F2 → F5 (Start / start sampling)
- F5 → (Stop / stop sampling) → F5

Description de chaque zone

1. Nom du sample

Indique le nom du sample.

2. Nombre de canaux

Affiche le nombre de canaux utilisés par le sample (Mono/Stereo).

3. Fenêtre de visualisation

Affiche les données échantillonnées (forme d'onde).

4. Pads

Indique l'état des pads dans le bank en cours.

Affichage	Statut
■	Un partiel est affecté à ce pad.
□	Rien n'est affecté à ce pad.

5. Part (numéro de part)

Définit la part instrumentale à laquelle sera affectée le sample.

Valeurs: [1]~16

6. Assign To (partiel)

Défini le partiel (numéro de note) dans la part instrumentale sélectionnée ci-dessus auquel le sample est affecté.

Valeurs: 1-01 (A0)~[numéro de note vacant le plus bas]~6-6 (G#8)

ASTUCE

Vous pouvez aussi définir cette valeur en tapant directement sur un pad. Si un son lui est déjà affecté il sera joué.

7. Make Keyboard (mapping clavier)

Cochez cette case si vous voulez affecter le sample dans une gamme accordée (utilisant le suivi de touche).

Valeur	Commentaire
Non coché	Affectation de type « kit rythmique » (non accordé).
Coché	Affectation de type « clavier »: les hauteurs changent en fonction du numéro de note.

8. Assign To (affectation)

Si le paramètre Make Keyboard est coché, cette fonction sélectionne les pads (numéros de notes) auxquels le sample est affecté. La valeur de gauche définit la note la plus basse et la valeur de droite la note la plus haute. La valeur centrale donne la hauteur originale.

Valeurs: 1-01 (A0)~[numéro de note vacant le plus bas]~6-6 (G#8)

ASTUCE

Vous pouvez aussi définir cette valeur en tapant directement sur un pad. Si un son lui est déjà affecté il sera joué.

MEMO

Si l'affectation concerne une série de pads (numéros de notes), ils jouent tous le même partiel, ce qui veut dire que si vous éditez les paramètres de ce partiel, cette édition s'appliquera à tous les pads utilisant ce partiel. La page **PATCH EDIT (SPLIT)** (p. 254) montre comment les partiels sont affectés aux pads.

9. Original Key (hauteur originale)

Détermine la hauteur originale du son: quand vous jouerez cette note vous obtiendrez le son à sa hauteur

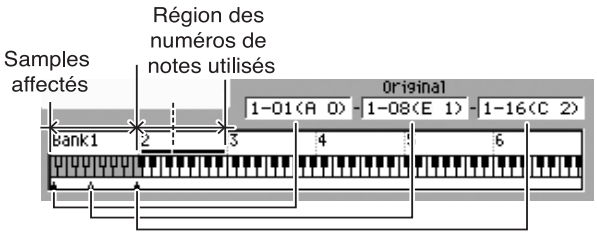
d'origine (tel qu'il a été échantillonné).

?

Quand ce numéro de note est reçu, le sample est joué à la hauteur à laquelle il avait été enregistré. Les numéros de notes supérieurs ou inférieurs le feront jouer à des hauteurs plus hautes ou plus basses.

10. Clavier

Indique la manière dont les numéros de notes sont utilisés.



Touches de fonction (F)

F1

Name

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez éditer le nom du pad.

F3

Preview

Permet d'effectuer une pré-écoute du sample contrasté par le curseur. Pour arrêter cette lecture, appuyez à nouveau sur [F2 (Preview)].

F4

Set All

Lors d'un multi-sampling, affecte automatiquement les samples à partir du partiel spécifié (numéro de note).

MEMO

Vous pouvez utiliser [F4 (Set All)] dans les cas suivants:

- import de samples multiples
- Make Keyboard= off (mode batterie)

F5

Set

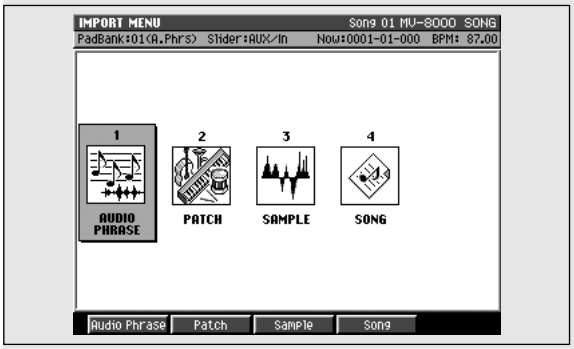
Affecte le sample au pad spécifié.

IMPORT

Cette section permet d'importer divers types de données musicales sur le disque dur et de les utiliser dans le MV-8000.

IMPORT MENU

Cette page permet de sélectionner les fichiers musicaux à utiliser comme matériel sonore dans vos Songs.



Pour accéder à cette page

- IMPORT

Description de chaque zone

1. Audio Phrase

Charge un fichier de données musicales pour créer une phrase audio.

2. Patch

Charge un fichier de données musicales pour créer un patch.

3. Sample

Charge un fichier de données musicales pour créer un sample.

4. Song

Charge un fichier SMF (Standard MIDI File) en tant que Song.

MEMO
Ce fichier SMF doit être au format 0.

Touches de fonction (F)

F1
Audio Phrase

Affiche la page **IMPORT** (p. 345).

F2
Patch

Affiche la page **IMPORT** (p. 345).

F3
Sample

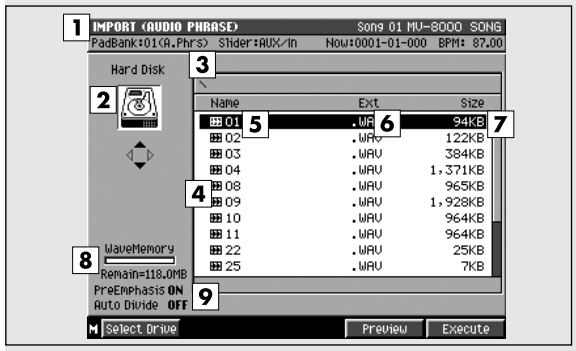
Affiche la page **IMPORT** (p. 345).

F4
Song

Affiche la page **IMPORT** (p. 345).

IMPORT

Cette page permet de sélectionner les fichiers musicaux que vous voulez charger.



Pour accéder à cette page

- IMPORT → F1 (si import d'une phrase audio)
- IMPORT → F2 (si import d'un Patch)
- IMPORT → F3 (si import d'un Sample)
- IMPORT → F4 (si import d'un fichier SMF pour conversion en Song)

MEMO

La page IMPORT est en fait la même quel que soit le type des données à importer. Seul le bandeau de titre signale le changement.

Description de chaque zone

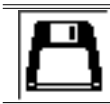
1. IMPORT

Affiche le type d'import.

Affichage	Commentaire
AUDIO PHRASE	Import d'un fichier de données comme phrase audio
PATCH	Import d'un fichier de données comme patch
SAMPLE	Import d'un fichier de données comme sample
SONG	Import d'un SMF (format 0) et conversion en song

2. Volume sélectionné

Affiche l'icône du volume en cours de sélection.

Icône	Commentaire
	Lecteur de disquettes
	Disque dur
	Lecteur CD-ROM ou CD audio

3. Nom du dossier en cours

Affiche le nom du dossier en cours de sélection. Le symbole «/» sépare la racine du volume (niveau supérieur) et le nom du dossier.

4. Icône des touches fléchées (cursor)

Les flèches de cet icône sont ou ne sont pas contrastées pour indiquer les options de navigations disponibles dans les dossiers.

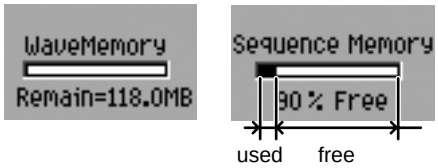
Icône	Commentaire
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas, mais la flèche droite contrastée indique que vous vous trouvez sur un dossier (contrasté) et que vous pouvez appuyer sur cette flèche pour accéder à son contenu.
	Déplacement possible du curseur vers le haut et vers le bas, mais la flèche gauche contrastée indique que vous pouvez remonter dans la hiérarchie en appuyant dessus.

5. Liste des fichiers

Affiche la liste des fichiers du volume en cours de sélection. Le fichier sélectionné est contrasté.

6. Capacité mémoire (Wave/Sequence)

Affiche graphiquement l'utilisation de la mémoire interne: mémoire de forme d'ondes dans les pages Audio phrase, Patch et Sample et mémoire de séquence dans la page Song import. La partie noire correspond à la mémoire utilisée et la partie blanche à la mémoire libre (dont la valeur numérique est également indiquée sous le graphique).



MEMO

Le système utilise en permanence environ 10 Mo de mémoire. De ce fait, la mémoire disponible restante sera toujours inférieure de cette valeur à la capacité

mémoire installée.

7. Options d'import

Indique le statut des options sélectionnées pour l'import.

MEMO
Pour modifier ces options, appuyez sur [MENU], et appelez le menu local **IMPORT OPTIONS** (p. 348).

8. Name (nom)

Affiche le nom des fichiers. L'icône présent à sa droite indique le type de ces fichiers.

Icône	Commentaire
	Formes d'ondes (WAV, par ex.)
	Séquence (MID, par ex)
	Dossier
	Fichier MV-8000
	Type inconnu

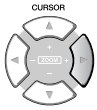
9. Ext (extension)

Partie du nom du fichier destinée à indiquer son type.

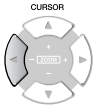
10. Size (taille mémoire)

Indique la taille du fichier.

11. Dossier

Structure permettant le regroupement de fichiers par thème ou catégorie. Pour visualiser le contenu d'un sous-dossier, amenez le curseur dessus et appuyez sur la flèche droite 

.

ASTUCE
Pour remonter d'un sous-dossier au dossier « parent » appuyez sur 

(flèche gauche).

Touches de fonction (F) et menu

F1
Select Drive

Appelle le menu local **SELECT DRIVE** (p. 185) permettant d'accéder à un autre volume.

F4
Preview

Permet d'effectuer une pré-écoute du sample contrasté par le curseur. Pour arrêter cette lecture, appuyez à nouveau sur [F4 (Preview)].

MEMO
[F4 (Preview)] est accessible dans les pages IMPORT (AUDIO PHRASE), IMPORT (PATCH), et IMPORT (SAMPLE).

F5
Import

Importe le fichier sélectionné. La page appelée alors dépend du type du fichier.

Matériel créé	Page affichée
Audio phrase	Page **QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE)** (p. 341)
Patch	Si vous importez un patch S-700 series, le menu local **ASSIGN TO PART/LIBRARY** (p. 350) apparaît. Pour d'autres types de données, la page **IMPORT** (p. 345) apparaît.
Sample	Après import, la page **IMPORT** (p. 345) apparaît.
Song	Le fichier SMF est converti en Song et la page **IMPORT** (p. 345) apparaît.

MEMO
Le nom du fichier converti est constitué des 12 premiers caractères du nom du SMF.

MENU
MENU

Appelle le menu Import

Éléments du menu

1. Import Options

Appelle le menu local **IMPORT OPTIONS** (p. 348) qui permet de choisir les options d'import des fichiers audio.

Si le message « No more song numbers » apparaît

Un projet ne peut pas contenir plus de 16 songs et le fichier SMF que vous tentez d'importer ferait dépasser cette limite. Réduisez le nombre de fichiers SMF à importer ou supprimez les Songs inutilisés dans le projet en cours.

Si le message « No more sample numbers » apparaît

Vous avez atteint le nombre maximum de samples (9999) qu'un projet peut contenir. Réduisez le nombre des fichiers à importer ou supprimez les fichiers inutilisés.

Si le message « Sequence memory full » apparaît

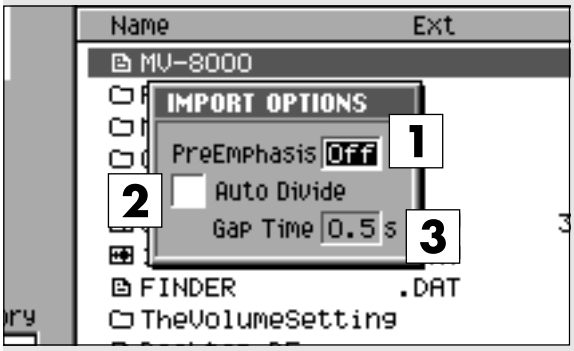
La mémoire d'enregistrement de séquences du MV-8000 est saturée. Elle ne peut plus accepter de nouvelles données et le fichier SMF ne peut donc pas être importé.

Si le message « Wave memory full » apparaît

La mémoire d'enregistrement d'échantillons du MV-8000 est saturée. Elle ne peut plus accepter de nouvelles données et le fichier audio ne peut donc pas être importé.

IMPORT OPTIONS

Permet de définir si l'option d'emphasis sera appliquée ou non aux données audio que vous importez.



Pour accéder à cette page

• SAMPLING ➜ une des touches F1 ~ F3 ➜ MENU ➜ (sélectionnez Import Options) ➜ ENTER

Description de chaque zone

1. Pre Emphasis

Détermine si vous appliquez ou non l'emphasis aux données que vous importez.

Affichage	Commentaire
[Off]	L'emphasis n'est pas appliqué aux données importées.
On	L'emphasis est appliqué aux données importées.

2. Auto Divide

La fonction Auto Divide détecte les silences à l'enregistrement et divise l'échantillon en autant de samples séparés.

Valeurs: [Off], On

3. Gap Time

Quand la fonction Auto Divide est activée, ce paramètre détermine la durée des silences susceptible de provoquer la coupure.

Valeurs: [0.5], 1.0, 1.5, 2.0 sec

MEMO

Le paramètre Gap Time n'est utilisé que si Auto Divide=On.

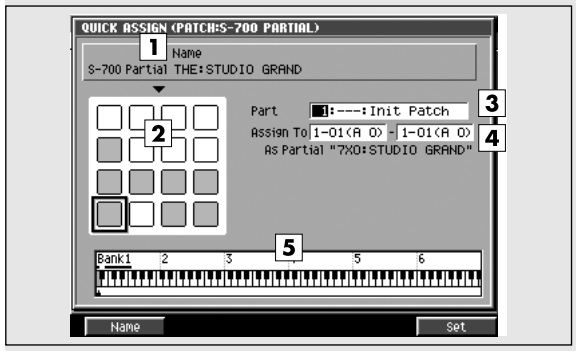
Touches de fonction (F)

F5 **Close**

Referme le menu local IMPORT OPTIONS. La page **IMPORT** (p. 345) apparaît.

QUICK ASSIGN (PATCH:S-700 PARTIAL)

Cette page permet d'affecter les données d'un partiel S-700 series à un patch.



Pour accéder à cette page

- IMPORT → F2 (sélectionnez le partiel S-700)

Description de chaque zone

1. Partial Name (nom du partiel)

Affiche le nom du partiel S-700 series à importer.

2. Pads

Indique l'état des pads dans le bank en cours.

Affichage	Statut
	Un partiel est affecté à ce pad.
	Rien n'est affecté à ce pad.

3. Part Number (numéro de part)

Détermine la part instrumentale à laquelle vous affectez les données échantillonnées.

Valeurs: [1]~16

4. Assign To (affectation)

Cette fonction sélectionne le partiel (numéros de notes) au sein de la part instrumentale sélectionnée par Part Number auxquel le sample est affecté. La valeur de gauche définit la note la plus basse et la valeur de droite la note la plus haute. La valeur centrale donne la hauteur originale.

Valeurs: 1-01 (A0)~[numéro de note vacant le plus bas]~6-6 (G#8)

ASTUCE

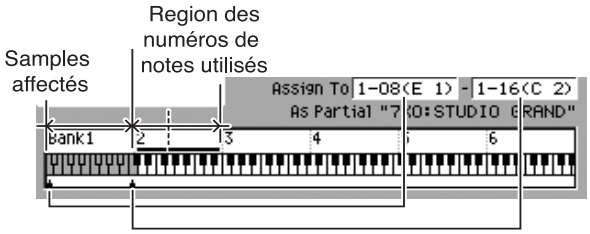
Vous pouvez aussi définir cette valeur en tapant directement sur un pad. Si un son lui est déjà affecté il sera joué.

MEMO

- Si l'affectation concerne une série de pads (numéros de notes), ils jouent tous le même partiel, ce qui veut dire que si vous éditez les paramètres de ce partiel, cette édition s'appliquera à tous les pads utilisant ce partiel. La page **PATCH EDIT (SPLIT)** (p. 254) montre comment les partiels sont affectés aux pads.
- Les données de partiel importé contiennent des indications sur la note correspondant à la hauteur originale et vous n'avez donc pas à la définir ici.

5. Keyboard (clavier)

Indique la manière dont les numéros de notes sont utilisés.



Touches de fonction (F)

F1 **Name**

Appelle le menu local **EDIT NAME** (p. 181) dans lequel vous pouvez éditer le nom du pad.

F5 **Set**

Affecte le sample au pad désigné.

ASSIGN TO PART / LIBRARY

Lors d'un import de patch S-7000 series, ce menu local permet de choisir s'il sera importé en tant que part entière ou importé dans la bibliothèque (library).



Pour accéder à cette page

- SAMPLING → F2 (sélectionnez un patch S-700 series) → F5

Description de chaque zone

1. New Patch (nouveau patch)

Affiche le nom du patch S-700 series sélectionné dans la page **IMPORT** (p. 345) pour être importé.

2. To (destination)

Détermine le type de conversion prévue dans le MV-8000 pour cet import.

Valeur	Type de données résultantes
[Part]	Convertit un patch en part instrumentale
Library	Convertit en données de sons « patch library » et sauvegarde en bibliothèque

3. Part

Si le paramètre « To » est réglé sur « Part », cette option définit le numéro de la Part dans laquelle le nouveau Patch sera créé.

Valeurs: 1~16

4. Library

Si le paramètre « To » est réglé sur « Library », cette option définit le numéro de mémoire dans laquelle le nouveau Patch sera créé.

Valeurs: 1~128

Touches de fonction (F)

F5 **Set**

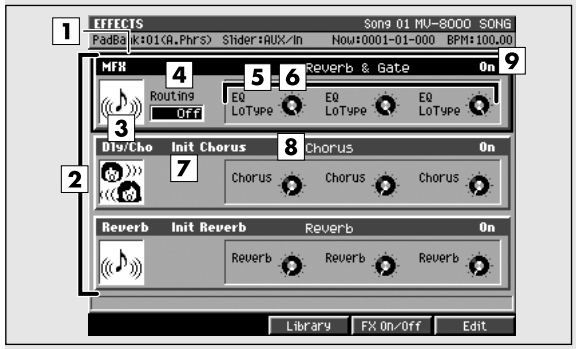
Importe le patch dans la destination choisie et referme le menu local **ASSIGN TO PART/LIBRARY** (p. 350).

EFFETS

Cette section permet de paramétrer le multi-effet (MFX) et les effets delay/chorus et reverb incorporés

EFFECTS

Cette page permet de visualiser l'état du multi-effet et des effets delay/chorus et reverb.



Pour accéder à cette page

EFFECTS

- 

Description de chaque zone

1. Curseur

La section (MFX, delay/chorus, reverb) sélectionnée par le curseur apparaît contrastée.

2. Sections d'effets

Indique le type d'effet.

Affichage	Commentaire
MFX	Multi-effet
Dly/Cho	Delay/Chorus
Reverb	Reverb

3. Icône de l'algorithme

L'algorithme utilisé par chaque effet est indiqué par un icône spécifique.

4. Routing (affectation)

Détermine la manière dont le multi-effet MFX est inséré dans le mixage.

Affichage	Commentaire
Off	MFX non utilisé.
Input	Bus d'entrée
AUX1~4	Bus AUX 1~4
Master	Bus Master out

MEMO

Le choix de l'affectation n'est possible que pour le MFX.

5. Paramètres pilotés par les contrôles

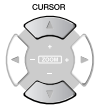
Indique le nom des paramètres contrôlés par les boutons rotatifs. Trois paramètres sont ainsi affichés, correspondant aux boutons C1, C2, et C3.

6. Contrôles rotatifs

Utilisez ces boutons pour agir sur les paramètres principaux de l'algorithme d'effet utilisé par chaque section.

ASTUCE

Trois boutons sont présents dans chaque section, correspondant aux boutons rotatifs C1~ à C3 de la surface de contrôle.

Pour y accéder, utilisez les touches 

(haut/bas) pour déplacer la zone contrastée sur la section d'effet appropriée.

ASTUCE

La fonction Knob Assign (p. 356) permet d'affecter librement un paramètre d'effet à un bouton.

7. Nom du patch d'effet

Indique le nom du patch.

8. Algorithme d'effet

Indique le nom de l'algorithme utilisé par chaque effet.

9. Statut de l'effet

Activation/désactivation de chaque section d'effet.

Statut	Commentaire
Off	Off, désactivé.
On	On, activé.

Touches de fonction (F)

F3

Library

Appelle le menu local **EFFECT LIBRARY (MFX/DlyCho/Reverb)** (p. 353).

MEMO

La bibliothèque (library) d'effet qui apparaît dépend de la section contrastée par le curseur (section « en cours »).

Effet en cours	F3 Bouton
MFX	MFX LIBRARY (Multi-effect Library) (p. 353)
Dly/Cho	DELAY/CHORUS LIBRARY (p. 353)
Reverb	REVERB LIBRARY (p. 353)

F4

FX On/Off (activation de l'effet)

Active/désactive l'effet en cours de sélection.

F5

Edit

Affiche la page **EFFECTS EDIT** (p. 354).

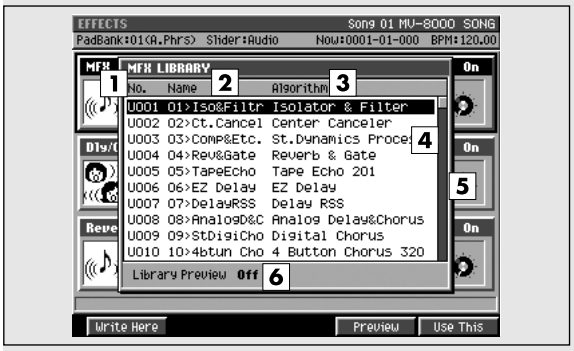
MEMO

L'effet à éditer dépend de la section contrastée par le curseur (section « en cours »).

Effet en cours	F5 Bouton
MFX	MFX EDIT (Multi-effect Edit) (p. 354)
Dly/Cho	DELAY/CHORUS EDIT (p. 354)
Reverb	REVERB EDIT (p. 354)

EFFECT LIBRARY (MFX/DlyCho/Reverb)

Ce menu local permet de sauvegarder et de rappeler des paramètres d'effets.



Pour accéder à cette page

EFFECTS

- ➜ (sélectionnez l'effet) ➜ F3

MEMO

La page d'effet qui apparaît dépend de la section contrastée par le curseur (section « en cours ») dans la page **EFFECTS** (p. 351).

Description de chaque zone

1. Liste des bibliothèques d'effets sauvegardées

Affiche la liste des bibliothèques d'effets disponibles. Celui qui est sélectionné par le curseur apparaît contrasté.

2. No. (numéro de la bibliothèque d'effets)

Chaque bibliothèque d'effet consiste en une zone Preset non modifiable et une zone User (utilisateur) destinée à sauvegarder et rappeler vos réglages personnalisés.

Effet	U (User)	P (Preset)
MFX	U001~U100	P001~P024
Dly/Cho	U001~U050	P001~P002
Reverb	U001~U050	P001~P004

MEMO

La zone Preset est en lecture seule et ne peut pas recevoir de réglages personnalisés.

3. Name (nom)

Affiche le nom des paramètres d'effets.

4. Algorithm (algorithme)

Affiche l'algorithme en cours d'utilisation.

5. Barre de défilement

Donne une image approximative de la portion visible de la liste.

6. Library Preview (pré-écoute de l'effet)

Affiche « On » quand vous effectuez une pré-écoute de l'effet.

Touches de fonction (F)

F1

Write Here

Sauvegarde la bibliothèque de réglages d'effets en cours à la position du curseur dans la liste.

Appuyez sur [F5 (Yes)] pour effectuer la sauvegarde ou sur [F1 (No)] pour annuler l'opération.

F4

Preview

Active temporairement les réglages d'effets sélectionnés par le curseur, permettant d'effectuer une pré-écoute du résultat. L'écran affiche « Library Preview On » pendant que cette pré-écoute est active.

F5

Use This

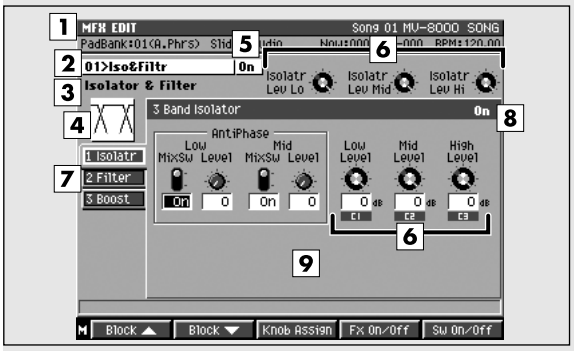
Définit comme sélection d'effet « en cours » les paramètres contrastés par le curseur.

MEMO

Pour annuler la sélection effectuée dans le menu local et revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

EFFECTS EDIT

Cette page permet de réaliser une édition détaillée du multi-effect, ou des effets delay/chorus, et reverb.



Pour accéder à cette page

EFFECTS

- → (sélectionnez un des blocs d'effets)

F3

→

Description de chaque zone

1. Section d'effet

Indique le nom (le type) de la section d'effet que vous éditez.

Affichage	Commentaire
MFX EDIT	Page d'édition Multi-effet
DELAY/CHORUS EDIT	Page d'édition Delay/Chorus
REVERB EDIT	Page d'édition Reverb

2. Nom du patch d'effet

Indique le nom des paramètres d'effets en cours de sélection.

3. Nom de l'algorithme d'effet

Indique le nom de l'algorithme en cours de sélection.

Pour plus de détails sur les effets et leurs algorithmes reportez-vous à la section **Appendices** (p. 361).

4. Statut on/off de l'effet

Indique le statut de l'effet en cours de sélection.

Statut	Commentaire
Off	Bypass, effet inactif.
On	Effet activé.

5. Icône de l'algorithme

Cet icône indique l'algorithme en cours de sélection.

6. Contrôles rotatifs

Utilisez ces boutons rotatifs pour agir sur les principaux paramètres de l'effet en cours de sélection.

ASTUCE

Chaque bloc d'effet comporte plusieurs boutons rotatifs. Les indications C1, C2 et C3 repèrent ceux d'entre eux qui peuvent être manipulés directement par les boutons rotatifs C1 à C3 de la surface de contrôle.

ASTUCE

La fonction Knob Assign (p. 356) permet d'affecter à volonté n'importe quel paramètre d'effet à un de ces boutons.

7. Blocs d'effets

Chaque algorithme d'effet est constitué de plusieurs « blocs » d'effets. pour modifier les réglages d'un bloc en particulier, utilisez les touches [F1 (Block ▲)] ou [F2 (Block ▼)] pour le sélectionner.

La liste d'onglets représentant les blocs d'effets permet de visualiser chacun d'eux. Pour plus de détails, reportez-vous à **Effect Block** (p. 375).

8. Statut d'activation

Indique le statut de chaque bloc d'effet (effet individuel.

Valeur	Commentaire
Off	Ce bloc d'effet n'est pas utilisé.
On	Le bloc d'effet est activé.

9. Paramètres du bloc d'effet

Cette section affiche les paramètres du bloc d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres affichés, reportez-vous à **Effect Block** (p. 375).

Touches de fonction (F) et menu

F1 F2

Block▲ / Block▼ (Effect block)

Permet de changer de bloc d'effet.

F3

Knob Assign

Appelle le menu local **KNOB ASSIGN** (p. 356).

F4

FX On/Off (activation d'effet)

Active/désactive l'effet en cours.

F5

Block On/Off (activation de bloc)

Active/désactive le bloc sélectionné.

MENU

Menu

Affiche le menu d'édition.

Éléments du menu

1. Library

- MFX Library
- Delay/Chorus Library
- Reverb Library

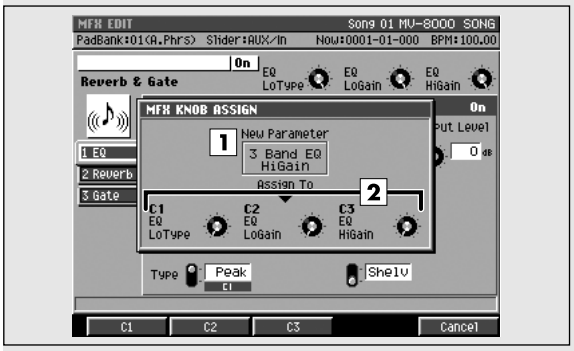
Appelle le menu local **EFFECT LIBRARY (MFX/DlyCho/Reverb)** (p. 353).

MEMO

Le menu qui apparaît dépend de l'effet en cours.

KNOB ASSIGN

Ce menu local permet d'affecter des paramètres d'effets aux boutons rotatifs C1 à C3 et de les utiliser pour agir directement sur ces paramètres.



Pour accéder à cette page

- EFFECTS ➜ (sélectionnez un effet) ➜ F5 ➜ (utilisez le curseur pour sélectionner le paramètre à affecter à un bouton rotatif) ➜ F3
- EFFECTS ➜ F2 ➜ F5 ➜ MENU ➜ (sélectionnez Knob Assign)➜ ENTER

Description de chaque zone

1. Bloc d'effet

Indique le nom du bloc d'effet en cours d'édition.

2. Paramètre

Affiche les noms des paramètres d'effets affectés aux boutons rotatifs C1, C2, et C3.

Touches de fonction (F)

F1 **C1 /** F2 **C2 /** F3 **C3**

Affectent le paramètre d'effet présent à la position du curseur au bouton rotatif correspondant.

F5 **Cancel**

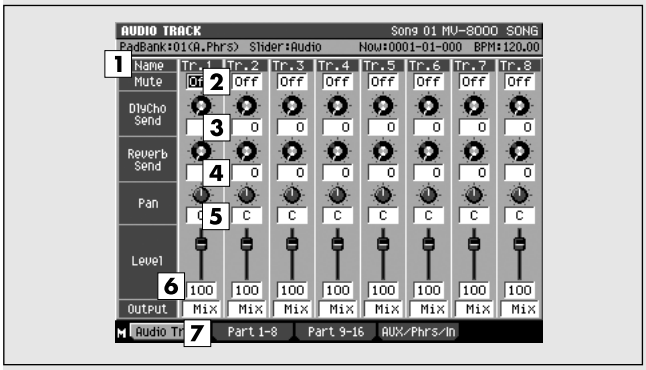
referme le menu local KNOB ASSIGN.

MIXER

Cette section permet de régler le volume et le panoramique du son.

AUDIO TRACK

Cette page de mixage gère les paramètres de niveau, panoramique et d'affectation de sortie des pistes audio.



Pour accéder à cette page

MIXER

- → F1 (Audio track mixer)

MEMO

Les pages Audio Track Mixer et Instrument Part Mixer affichent les mêmes paramètres.

Description de chaque zone

1. Name (nom)

Affiche le nom de la piste audio.

MEMO

Seuls les cinq premiers caractères du nom sont affichés.

2. Mute

Permet de désactiver temporairement la piste.

Valeurs: [Off], On

3. DlyCho Send (niveau de départ Delay/Chorus)

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet delay/chorus.

Valeurs: [0]~127

4. Reverb Send (niveau de départ Reverb)

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet reverb.

Valeurs: [0]~127

5. Pan (panoramique)

Détermine la position stéréo du signal dans le bus de sortie.

Valeurs: L63~[0]~R63

6. Level (niveau)

Détermine le volume de chaque part.

Valeurs: 0~[100]~127

ASTUCE

Vous pouvez utiliser les huit curseurs de la surface de contrôle pour ajuster ce paramètre Level.

7. Output

Détermine l'affectation de sortie de chaque piste ou part.

Valeur	Commentaire
[Mix]	Adresse le son au bus de Mix. Le son sortira sur les connecteurs Master et Phones.
AUX1~AUX4	Adresse le son au bus AUX.
MLT1~MLT8	Adresse le son à un bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie mono).
M1/2~M7/8	Adresse le son à une paire de bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie stéréo).

MEMO

MLT1~MLT8 et M1/2~M7/8 ne sont accessibles qu'avec une extension MV8-OP1 (vendue séparément).

Touches de fonction (F)

F1 **Audio 1-8 (parts audio 1 à 8)**

Affiche la page **AUDIO TRACK** (p. 357).

F2 **Part 1-8 (parts instrumentales 1 à 8) /**

F3 **Part 9-16 (parts instrumentales 9 à 16)**

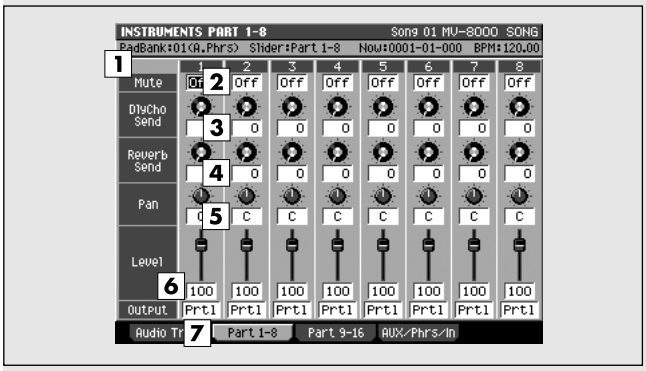
Affiche la page **INSTRUMENT PART** (p. 358) pour les canaux 1 à 8 ou 9 à 16.

F4 **AUX/Phrs/In (AUX bus / Audio phrase / Input)**

Affiche la page **AUX / FX / AUDIO PHRASE / INPUT** (p. 359).

INSTRUMENT PART

Cette page de mixage gère les paramètres de niveau, panoramique et d'affectation de sortie des parts instrumentales.



Pour accéder à cette page

MIXER → F2 (Instrument part 1~8 mixer)

MIXER → F3 (Instrument part 9~16 mixer)

MEMO

Les pages Audio Track Mixer et Instrument Part Mixer affichent les mêmes paramètres.

Description de chaque zone

1. Track / Part

Affiche les premiers caractères du nom de la piste audio ou de la part instrumentale.

MEMO

Seuls les cinq premiers caractères du nom sont affichés.

2. Mute

Permet de désactiver temporairement la piste.

Valeurs: [Off], On

3. DlyCho Send (niveau de départ Delay/Chorus)

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet delay/chorus.

Valeurs: [0]~127

4. Reverb Send (niveau de départ Reverb)

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet reverb.

Valeurs: [0]~127

5. Pan (panoramique)

Détermine la position stéréo du signal dans le bus de sortie.

Valeurs: L63~[0]~R63

6. Level (niveau)

Détermine le volume de chaque part.

Valeurs: 0~[100]~127

ASTUCE

Vous pouvez utiliser les huit curseurs de la surface de contrôle pour ajuster ce paramètre Level.

7. Output

Détermine l'affectation de sortie de chaque part.

Valeur	Commentaire
Off	Pas de sortie.
[Prtl]	Suit le paramétrage **Output Assign** (p. 257) du partiel.
[Mix]	Adresse le son au bus de Mix. Le son sortira sur les connecteurs Master et Phones.
AUX1~ AUX4	Adresse le son au bus AUX.
MLT1~ MLT8	Adresse le son à un bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie mono).
M1/2~ M7/8	Adresse le son à une paire de bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie stéréo).

MEMO

MLT1~MLT8 et M1/2~M7/8 ne sont accessible que si l'extension MV8-OP1 (vendue séparément) est installée.

Touches de fonction (F)

F1 **Audio 1-8 (parts audio 1 à 8)**

Affiche la page **AUDIO TRACK** (p. 357).

F2 **Part 1-8 (parts instrumentales 1à 8) /**

F3 **Part 9-16 (parts instrumentales 9 à 16)**

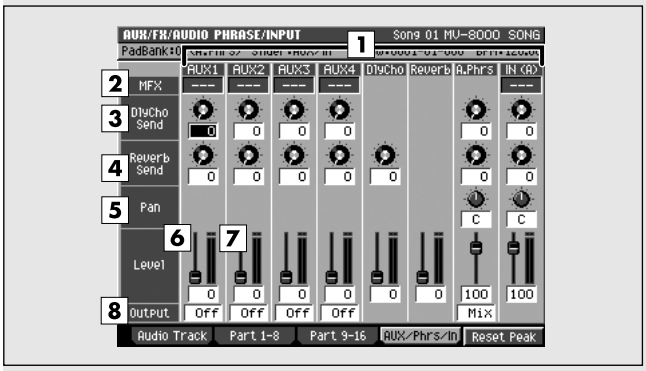
Affiche la page **INSTRUMENT PART** (p. 358) pour les canaux 1 à 8 ou 9 à 16.

F4 **AUX/Phrs/In (AUX bus / Audio phrase / Input)**

Affiche la page **AUX / FX / AUDIO PHRASE / INPUT** (p. 359).

AUX / FX / AUDIO PHRASE / INPUT

Cette page est consacrée au mixage des bus auxiliaires (AUX), d'effets, d'entrées et des parts de phrases audio.



Pour accéder à cette page

MIXER → F4 (AUX bus / Audio phrase / Input)

Description de chaque zone

1. Mixer

Nom de chaque mixer.

Affichage	Commentaire
AUX1~AUX4	Bus AUX
DlyCho	Bus Delay/Chorus
Reverb	Bus Reverb
A.Phrs	Phrase audio
In (A)	Entrée analogique
In (C)	Entrée Digital (coaxial)
In (O)	Entrée Digital (optical)
In (R)	Entrée Digital (R-BUS)

MEMO

Pour choisir entre (A), In (C), In (O), et In (R), utilisez l'accès System Parameter / Global screen **Input Select** (p. 300).

2. MFX (Multi-effet)

Un bus dans lequel le multi-effet est inséré s'affiche comme « MFX ».

MEMO

"---" signale que le MFX n'est pas inséré.

3. DlyCho Send (niveau de départ Delay/Chorus)

Détermine le niveau du signal des bus AUX 1 à 4, des phrases audio et du bus d'entrée adressé à l'effet delay/chorus.

Valeurs: [0]~127

4. Reverb Send (niveau de départ Reverb)

Détermine le niveau du signal adressé à l'effet reverb.

Valeurs: [0]~127

5. Pan (panoramique)

Détermine la position stéréo du signal dans le bus de sortie.

Valeurs: L63~[0]~R63

6. Level (niveau)

Détermine le volume de chaque part.

Valeurs: 0~[100]~127

ASTUCE

Vous pouvez utiliser les huit curseurs de la surface de contrôle pour ajuster ce paramètre Level.

7. Bargraphe

Affiche le niveau post-fader de chaque part.

ASTUCE

Le témoin supérieur du bargraphe s'allume à l'écrêtage (= 0 dB). Si cela se produit, réduisez le niveau du paramètre Level.

8. Output

Détermine l'affectation de sortie du signal pour chaque Part.

Valeur	Commentaire
[Off]	Pas de sortie.
[Mix]	Adresse le son au bus de Mix. Le son sortira sur les connecteurs Master et Phones.
AUX1~ AUX4	Adresse le son au bus AUX.
MLT1~ MLT8	Adresse le son à un bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie mono).
M1/2~ M7/8	Adresse le son à une paire de bus ANALOG MULTI OUTPUT (sortie stéréo).

MEMO

- Vous pouvez régler les paramètres de sortie pour les mixers AUX1~4 et A.Phrs (Audio Phrase).
- MLT1~MLT8 et M1/2~M7/8 ne sont accessible que si l'extension MV8-OP1 (vendue séparément) est installée.

Touches de fonction (F)

F1

Audio 1-8 (parts audio 1 à 8)

Affiche la page **AUDIO TRACK** (p. 357).

F2

Part 1-8 (parts instrumentales 1 à 8) /

F3

Part 9-16 (parts instrumentales 9 à 16)

Affiche la page **INSTRUMENT PART** (p. 358) pour les canaux 1 à 8 ou 9 à 16.

F4

AUX/Phrs/In (AUX bus / Audio phrase / Input)

Affiche la page **AUX / FX / AUDIO PHRASE / INPUT** (p. 359).

F5

Reset Peak

Réinitialise le maintien des crêtes du bargraphe.

Appendices



MIDI

Cette section décrit les concepts de base du système MIDI et la manière dont le MV-8000 le gère.

Qu'est-ce que le MIDI

MIDI est l'acronyme de **Musical Instrument Digital Interface**. C'est un standard international permettant la communication entre ordinateurs et instruments de musique qui leur permet d'échanger aussi bien des données d'exécution que des changements de programmes ou d'autres informations. Tous les appareils MIDI sont capables de transmettre des données pouvant être reconnues et utilisées par d'autres appareils MIDI, quels que soient les modèles et les constructeurs.

Prises MIDI

Les messages MIDI (données gérées par le système MIDI) sont transmis et reçus par deux types de connecteurs. Le MV-8000 dispose de deux connecteurs MIDI OUT, A et B.

MIDI IN: Réception de messages depuis un autre appareil MIDI.

MIDI OUT A/B: Transmission de messages depuis le MV-8000.

Canaux MIDI

Le MIDI peut contrôler de manière indépendante plusieurs appareils à partir d'un même câble. Cela est rendu possible par l'existence de canaux MIDI.

Ces canaux reposent sur la même idée que les chaînes de télévision: en changeant de canal sur un même téléviseur, vous pouvez en effet accéder à de nombreux programmes. Cela est dû au fait qu'un type d'information donné (une émission) n'est reçu que lorsque les canaux de l'émetteur et du récepteur sont accordés.

Le système MIDI dispose de 16 canaux, et les messages MIDI seront reçus par l'instrument (ou l'appareil MIDI) dont le canal correspond à celui de l'émetteur.

Messages MIDI

Le MV-8000 utilise les types de messages MIDI suivants.

Messages de notes:

Ces messages servent à piloter des notes. Sur un clavier ils désignent la touche (par le numéro de note) qui est enfoncée et avec quelle force. Sur le MV-8000, ces messages sont utilisés si vous utilisez un générateur MIDI externe pour jouer le clic du métronome.

Messages Control Change:

Messages destinés à gérer l'expressivité d'une interprétation. Chaque message comporte un numéro de contrôle et le paramétrage de l'appareil récepteur déterminera quel aspect du son sera affecté par un message d'un numéro de contrôle donné.

Sur le MV-8000, ces messages peuvent être adressés à des unités MIDI externes par la fonction V.Fader.

Messages système exclusif:

Ces messages gèrent des paramètres spécifiques à l'appareil considéré, paramétrage ou programmation. Ils ne peuvent généralement être échangés qu'entre appareils du même modèle et du même constructeur. Sur le MV-8000, ils permettent de contrôler les paramètres de mixage.

Les messages système exclusif sont distingués entre appareils par un Device ID et non par un numéro de canal. Pour que la transmission ou la réception se fassent correctement, les Device ID des deux appareils doivent correspondre.

Implémentation MIDI

Le MIDI permet à de nombreux messages d'être échangés entre instruments, mais il n'est pas nécessaire que tous ces types soient reconnus partout. Deux appareils peuvent se borner, dans ce système, à échanger les types de messages qu'ils ont en commun (et ignorer les autres).

C'est pourquoi chaque mode d'emploi d'appareil MIDI comporte un tableau d'implémentation, indiquant les types de messages que l'appareil peut émettre ou recevoir. En comparant les implémentations de deux appareils, vous pouvez voir d'un coup d'œil le type de données qu'ils peuvent échanger, et comme ces tableaux sont standardisés, vous n'avez, pour cela, qu'à les placer côte à côte.

Dysfonctionnements

Si le MV-8000 ne semble pas fonctionner normalement, vérifiez les points suivants. Si cela ne suffit pas, adressez-vous à votre revendeur ou au centre de maintenance agréé Roland le plus proche.

* *Si l'appareil affiche un message d'erreur quel qu'il soit, commencez par vous reporter au chapitre* ***« Messages d'erreur »****.*

Problèmes concernant l'ensemble du MV-8000

L'appareil ne s'allume pas.

Le câble d'alimentation est-il branché à la fois sur l'appareil et sur une prise secteur alimentée (Prise en main, p. 4).

Problèmes liés au son

Pas de son.

- Les éléments de votre système de diffusion sont-ils sous tension et leur contrôle de volume pas au minimum ?
- Le VOLUME n'est-il pas au minimum ?
- Les branchements sont-ils corrects ?
- Entendez-vous du son au casque ?
  Dans ce cas il est possible que les branchements soient défectueux ou que votre amplificateur soit en panne. Vérifiez à nouveau votre matériel.
- Les paramètres de niveau des Parts sont peut-être trop bas. Accédez à ces paramètres et vérifiez le niveau de chaque Part.
- Les paramètres « amplifier » du Patch ou du Partiel peuvent être trop bas. Accédez à ces paramètres et vérifiez le niveau de chaque patch/partiel.
- Le paramétrage des effets est-il correct ?
  Vérifiez le paramètre ON ou OFF, ainsi que Effect Balance et Level.→[EFFECTS]
- Le paramétrage des affectations de sortie est-il correct ?
  Vérifiez les affectations de sortie.
- Le volume n'a-t-il pas été réduit par certains messages MIDI (volume ou expression) reçus depuis une unité MIDI externe ?
- Les samples ont-ils été bien chargés ?

Une Part reste silencieuse

Vérifiez les points suivants.

- Le volume de la part n'a-t-il pas été réduit ?
  Agissez sur le paramètre Level de cette part pour l'entendre.
- Cette part n'est-elle pas mutée ?
  Mettez le paramètre Mute Switch sur « OFF ».

Certaines zones du clavier sont silencieuses

- N'avez-vous pas créé de limites de tessiture ?
  Vérifiez le paramètre Key Range du Tone du Patch Tone, et de la Part de la Performance.

Le son est distordu.

- Un effet de distorsion n'est-il pas actif ?
- Si le son d'un patch est distordu isolément, réduisez le volume de cette Part.
- Si tous les sons sont distordus, utilisez le contrôle MASTER pour réduire le volume général.

La hauteur tonale est fausse.

- Le MV-8000 est-il bien accordé ?
  Vérifiez le paramètre Master Tune.
- La hauteur n'a-t-elle pas été modifiée par des messages de pitch-bend ou de pédale en provenance d'unités MIDI externes ?
- Les paramètres Coarse Tune ou Fine Tune n'ont-ils pas été modifiés pour certaines Parts ?
  Vérifiez les paramètres Coarse Tune et Fine Tune.

Le son est interrompu.

La chose est normale si plus de 64 sont utilisées simultanément.

- Réduisez le nombre de Tones utilisés.
- Augmentez la valeur du paramètre Voice Reserve pour les Parts qui ne doivent pas être interrompues.

Après une frappe sur un pad, le son ne s'arrête pas.

- La fonction [HOLD] du pad est-elle activée ?
  Appuyez à nouveau sur le pad [HOLD] pour éteindre son témoin.
- La polarité de la pédale de maintien n'est-elle pas inversée ?
  Vérifiez le paramètre Hold Pedal Polarity.

Parfois, en jouant legato, le son ne s'élève pas.

- Quand le paramètre Legato Switch est sur « ON », que le paramètre Legato Retrigger est sur « OFF » et que vous maintenez des notes dans les aigus pour les jouer legato, la limite haute de lecture du sample peut se retrouver dépassée et empêcher le son de monter aussi haut que vous le souhaiteriez. Par ailleurs si des limites hautes

différentes ont été utilisées pour les samples d'un Patch qui utilise des tones multiples, il peut ne plus pouvoir être entendu en MONO. Si vous devez réaliser de grandes variations de hauteur, mettez le paramètre Legato Retrigger sur « ON ».

Les notes ont un timbre bizarre dans les aigus.

- Parfois, en jouant des notes aiguës, le son peut être interrompu ou le son peut ne pas pouvoir monter suffisamment, ou des bruits intermittents peuvent intervenir. Cela se produit principalement quand la limite supérieure du MV-8000 a été dépassée et ce genre de problème n'intervient donc pas en utilisation normale. Dans tous les cas il n'indique aucun dysfonctionnement.

Le volume de l'instrument relié au MV-8000 est trop faible.

- N'utilisez-vous pas un câble comportant une résistance ? N'utilisez pas de câbles de ce type.

Problèmes liés aux effets

Effets non actifs.

- Les sélecteurs d'effets « MFX », « CHO », « REV » de la page EFFECT peuvent être en position « off ».
  Appuyez sur [EFFECTS]/[F4 (Fx On/Off)] pour les activer (on).
- Le paramétrage des effets est-il correct ?
  Si le niveau de départ des effets est à 0, il ne sera pas actif. Vérifiez ce paramétrage.
- Si le paramètre Output Assign est réglé sur une autre valeur que « MFX » le son de cet effet n'apparaîtra pas en sortie.

Je voudrais pouvoir changer l'ordre des effets dans l'algorithme.

- Il n'est pas possible de modifier l'ordre des effets. Ils peuvent seulement être activés/désactivés.

La Modulation ou un autre contrôle est toujours active.

- Vérifiez le paramétrage Patch Control.
  Le MV-8000 permet d'utiliser le Patch Control pour contrôler les Patches en temps réel. Le Patch Control fonctionne alors comme source de contrôle pour les messages MIDI Control Change ou autres reçus par le MV-8000, et fait dépendre les changements des paramètres de Patch de ces messages. Selon ces paramétrages, le MV-8000 peut être amené à répondre à des messages MIDI envoyés par des unités externes et peut donner aux Patches un son différent de celui attendu.

Problèmes liés au séquenceur

Impossible d'enregistrer les données de séquence

- La capacité mémoire Sequence Memory est-elle suffisante ?

Après l'enregistrement le Song ne donne aucun son quand j'en lance la lecture.

- Les pistes ne sont-elles pas mutées ?
  Supprimez les mutes.

Le tempo est différent de celui utilisé lors l'écoute précédente du même Song.

- Si un song est lu après que le tempo ait été changé, le nouveau tempo ne sera pas gardé à moins d'avoir effectué une sauvegarde sur le disque. Inversement, le tempo précédent sera effacé si vous sauvegardez le song. Surveillez donc attentivement la valeur du tempo en cours quand vous faites votre sauvegarde.

Des données supposées être présentes n'apparaissent pas au « microscope ».

- N'avez-vous pas sélectionné les mauvaises pistes ?
- En View Filter, certaines données ne sont-elles pas « masquées » ?

Après avoir utilisé un séquenceur MIDI pour lire un song, les sons se sont arrêtés et aucun son n'est plus joué même après envoi de Program Changes.

Aucun son n'est lu si la bibliothèque de patches n'est pas celle désignée par le MV-8000 avec ses program changes. Tentez de renvoyer le program correspondant à la « patch library ».

La lecture est ralentie ou présente des interruptions.

- De tels problèmes peuvent survenir quand le séquenceur ou le générateur de son ont à gérer des débits de données trop importants.

Les principales causes et les mesures éventuelles à prendre sont examinées ci-après.

- Tentez-vous de faire jouer plus de 64 voix simultanément ?
  Réduisez le nombre des voix. La composition des patches du MV-8000 est ainsi faite qu'un même patch peut arriver à utiliser jusqu'à huit formes d'ondes. Si vous utilisez de tels patches, même si vous avez l'impression de n'entendre qu'un seul son, vous en jouez en réalité huit simultanément. Par ailleurs, pour certains sons continus et à

atténuation lente, même quand le son semble être devenu inaudible, il peut toujours être actif et occuper la polyphonie. Dans les deux cas la polyphonie réelle peut être différente de la polyphonie apparente.

- N'utilisez-vous pas un patch avec beaucoup de LFO ?
  Essayez avec un autre patch: le traitement du son par le LFO est très exigeant en temps machine et peut réduire le traitement général du MV-8000, affectant l'expression des sons eux-mêmes.
- Les données ne sont-elles pas concentrées sur le début des temps dans la séquence ?
  Évitez de faire coïncider les données sur une même position temporelle en les décalant éventuellement d'un ou deux ticks. Ce regroupement sur le début des temps peut résulter, par exemple, d'une saisie pas à pas ou d'une quantification stricte après saisie au clavier en temps réel. De grosses quantités de données peuvent être envoyées ainsi ponctuellement et créer des problèmes de lecture.
- Un message Program Change n'est-il pas présent au point où la lecture perd de sa rigueur ?
  Modifiez la position de ce Program Change. Le temps pris par l'appareil pour effectuer le changement de programme peut être à l'origine d'une lecture ralentie.
- Un message système exclusif n'est-il pas présent au point où se produit le ralentissement ?
  Modifiez la position de ce message. Les messages système exclusif peuvent comporter de grandes quantités de données et surcharger excessivement les séquenceurs et les générateurs de sons. Vous pouvez aussi tenter, quand cela est possible, de remplacer les messages système exclusif par des messages Control Change.
- Des messages d'Aftertouch ou Control Change comportant de grosses quantités de données ne sont-ils pas accumulés dans les endroits où la séquence ralentit ?
  Déplacez ces données ou, si elles ne sont plus utiles, supprimez-les. Dans certains cas, l'utilisation d'un clavier capable de générer des données d'aftertouch pour la saisie peut vous faire enregistrer de grosses quantités de données perturbatrices avant de comprendre ce qui arrive. Ces grosses quantités de données peuvent surcharger excessivement les séquenceurs et les générateurs de sons.



Vous pouvez aussi utiliser la fonction Data Thin de la section Track Edit pour alléger ces données indésirables.

Problèmes liés au MIDI et aux unités externes

Pas de son au niveau de l'unité externe.

- L'instrument est-il paramétré pour la transmission de messages MIDI ?
- Les branchements sont-ils corrects ?
- Le câble est-il en bon état ?

Les messages système exclusif ne sont par reçus.

- Le Device ID de l'unité émettrice correspond-il à celui du MV-8000 ?
  Vérifiez les Device ID.
- Le MV-8000 ne peut pas recevoir d'autres messages système exclusif que MMC. Par contre son séquenceur peut servir à enregistrer des messages système exclusif externes.

Après augmentation du paramètre Bend Range d'un Patch (48), la variation de hauteur ne suit pas lors de la réception des messages MIDI Pitch Bend adéquats.

- Bien que le Bend Range puisse être réglé à n'importe quelle valeur entre 0 et 48, certaines formes d'ondes peuvent s'arrêter à leur propre limite et ne pas pouvoir poursuivre dans la direction positive. Une valeur de 12 garantit une limite haute accessible, les valeurs supérieures sont à manipuler avec précaution.

Problèmes liés au sampling

Un son source externe ne peut pas être entendu ou son niveau est trop faible

- Le niveau de l'entrée externe a pu être réduit.
  Utilisez le bouton SENS pour obtenir un niveau d'entrée approprié.
- Vérifiez le paramètre Input Level.
- Le volume de l'unité externe reliée à l'entrée ANALOG INPUT a également pu être réduit.
  Choisissez un niveau approprié.
- Les branchements audio sont-ils corrects ?
  Vérifiez vos branchements.
- Les câbles audio sont-ils en bon état ?.
- N'utilisez-vous pas un câble audio doté d'une résistance ?
  N'utilisez que des câbles dépourvus de résistances (Roland PCS series par exemple).

Le son du micro est inaudible ou trop faible

- Le câble du micro est-il correctement branché ?
  Vérifiez le branchement.
- Le câble est-il défectueux ?
- Le niveau d'entrée micro n'est-il pas réduit ?
  Utilisez le bouton SENS pour obtenir un niveau approprié.

Impossible d'enregistrer un échantillon

- Disposez-vous d'une capacité mémoire suffisante ?

Le son échantillonné comporte trop de bruit ou de distorsion

- Le niveau d'entrée est-il approprié ?
  Si le niveau d'entrée est trop haut, le son peut être distordu. S'il est trop bas, du bruit de fond peut apparaître. Pour échantillonner un son, utilisez le bouton SENS de la page Sampling pour obtenir un niveau convenable à l'aide du bargraphe, mais en faisant en sorte que les témoins d'écrêtage CLIP ne s'allument pas.
- Le paramétrage des effets est-il correct ?
  Certains types d'effets peuvent augmenter le niveau au-delà de celui de la source originale ou peuvent créer volontairement de la distorsion. Désactivez temporairement les effets et vérifiez que l'échantillon lui-même ne contienne pas de bruit ou de distorsion. Reprenez ensuite le paramétrage des effets.
- Plusieurs samples ne sont-ils pas déclenchés simultanément ?
  Même si le niveau individuel de chaque sample est correct, un déclenchement simultané pourrait créer un niveau global trop élevé et générant de la distorsion. Réduisez le niveau de chaque sample pour que le son ne soit pas distordu.

Les données ne sont pas sauvegardées correctement.

- La mise hors-tension du MV-8000 n'a pas été faite en suivant la procédure prévue.
- La mise hors tension a été effectuée pendant que le disque dur était en activité.
- Le disque dur a été soumis à un choc.
  - Reformatez le disque dur.

Messages d'erreur

No more Song numbers.

Nouvelle création de song impossible.

No more MIDI tracks.

Nouvelle création de piste MIDI impossible.

No more Audio tracks.

Nouvelle création de piste audio impossible.

No more Marker numbers.

Nouvelle création de marker impossible.

No more MIDI Clip numbers.

Nouvelle création de clip MIDI impossible.

Sequence memory full.

Impossible de créer/éditer de nouvelles données de song.

Can't delete current Song.

Il n'est pas possible de supprimer le song sur lequel vous êtes en train de travailler.

Can't delete last one track.

Vous ne pouvez pas supprimer la dernière piste du song.

No region to edit.

Il n'y a pas de région d'édition sélectionnée.

No MIDI track selected.

Aucune piste MIDI n'est sélectionnée.

No more Sample numbers.

Wave memory full.

Impossible d'enregistrer d'autres samples.

End of Pads.

Lors de l'affectation de phrases audio ou de partiels aux pads, le dernier pad a été atteint.

Can't write to Preset library.

Il n'est pas possible d'effectuer de sauvegarde en mémoire preset.

Other Project has the same name.

Ce nom a déjà été attribué à un projet existant.

Current Project is protected.

Le projet sur lequel vous travaillez est protégé.

Selected Project is too large.

Le projet ne peut pas être chargé (mémoire insuffisante).

Can't delete current Project.

Il n'est pas possible de supprimer le projet sur lequel vous êtes en train de travailler.

Unknown disc.

Unformatted disk.

Le disque est d'un type inconnu (qui ne peut pas être utilisé sur le MV-8000).

Disk full.

L'espace libre du disque est insuffisant : enregistrement ou édition impossible.

Disk not ready.

Pas de disque dans le lecteur.

File name duplicate.

Ce nom de fichier est déjà utilisé. Édition impossible.

File read error.

Le fichier est illisible.

File write error.

Le fichier ne peut pas être enregistré.

Write Protected.

Le disque est protégé en écriture.

File not found.

Fichier inexistant.

Unsupported file.

Le MV-8000 ne peut pas lire ce fichier.

Invalid file name.

Nom de fichier invalide.

Operation Failed.

Opération impossible à mener à bien pour une raison quelconque.

Mixdown Mode.

Le MV-8000 est en mode de mixage (Mixdown).

No Audio Files for Mastering.

Absence de fichier audio pouvant faire l'objet d'unmastering.

No Audio Files on the Cue Sheet.

Pas de fichier audio dans la liste «cue sheet».

No more CD Track numbers.

Il n’est pas possible d’enregistrer plus de 99 fichiers audio dans la liste «cue sheet».

CD-R/RW disc full.

L’espace libre sur le disque CD-R/RW est insuffisant (impossible d’ajouter des fichiers audio).

No Audio Files for CD writing.

Il n’y a pas de fichier audio à graver sur le CD.

MIDI offline.

Un problème est intervenu avec la liaison MIDI (MIDI IN). Le câble MIDI peut avoir été débranché en cours de transmission.

MIDI buffer full.

Un flux de données MIDI important a été reçu plus vite qu’il ne pouvait être traité.

Load Project. Current Project is protected. (Can't save.) Load anyway?

Le projet en cours est protégé contre l’écriture et ne peut pas être sauvegardé. Voulez-vous quand même effectuer votre chargement sans sauvegarder le projet en cours ?

Backup Project to CD. Current Project is protected. (Can't save.) Backup anyway?

Le projet en cours est protégé contre l’écriture et ne peut pas être sauvegardé. Voulez-vous procéder à un backup sans le sauvegarder ?

Glossaire

Analyzer

Unité permettant de diviser le spectre audio en bandes de fréquences étroites et de les afficher sous forme d'un bargraphe permettant l'analyse.

ATA

Interface pour disques durs PC, standard officiel de l'interface IDE. Il offre de nombreuses améliorations par rapport à l'ancien standard IDE et en particulier des vitesses de transfert accrues.

ATAPI

Spécifications destinées à permettre à des unités autres que les disques durs (CD-ROM par ex.) d'être reliées en utilisant la norme ATA.

CD-R

Abréviation de **Compact Disc Recordable**. Système permettant la lecture et l'enregistrement des disques au même format que les CDs (CD-ROMs et CD audio). Un graveur CD-R ne permet que des gravures uniques.

Toutefois, tant que les données n'ont pas été « finalisées » et que l'espace libre restant le permet, le CD-R peut permettre des additions ultérieures d'autres données en « sessions » successives.

CD-RW

Abréviation de **Compact Disc ReWritable**. Système permettant la création de disques pouvant être lus au même format que les CDs (CD-ROMs et CD audio). Semblables aux CD-R, les CD-RW en diffèrent par le fait d'utiliser un graveur spécial qui leur permet d'être réutilisés un nombre indéterminé de fois.

Compresseur

Effet permettant d'atténuer ou supprimer les fluctuations de volume. Quand le niveau du signal en entrée dépasse un certain seuil, le gain est réduit proportionnellement pour éviter toute saturation. Le même algorithme peut être utilisé en « limiteur » (effet supprimant instantanément toutes les crêtes).

De tous les effets présents dans ce système, seul le compresseur inclus dans l'effet « guitar multi 1–3» simule un compresseur compact pour guitare et fonctionne différemment d'un limiteur. (Il supprime les surcharges et égalise le volume de sortie en renforçant les signaux de bas niveau).

COSM

Acronyme de **Composite Object Sound Modeling**. Il s'agit d'une « technologie qui combine plusieurs modèles sonores pour créer de nouveaux sons » et qui a été inaugurée par Roland dans son système V-guitarVG-8. Par exemple, les sons créés sur le VG-8 sont le résultat de divers modèles sonores (éléments) du micro, du corps de la guitare, de son ampli ou de son haut-parleur, etc.

Current Song (en cours de sélection)

Le morceau (song) en cours d'enregistrement, en cours de lecture ou en cours d'édition est appelé « en cours » de sélection.

Dynamics (traitement de la dynamique)

Effets inverses du compresseur, destinés à augmenter l'amplitude des variations de volume. Ces effets sont utilisés pour réduire le bruit de fond lors d'enregistrements sur bande, ou pour augmenter l'amplitude dynamique d'un micro sans fil, par exemple. Les effets de traitement de la dynamique proposés dans ce système sont: Enhancer, Expander, Compressor, et Limiter.

DSP

Abréviation de **Digital Signal Processing**. Technologie utilisant des processus de calcul dédiés pour traiter le signal audionumérique ou vidéo afin d'implémenter dans l'appareil des fonctionnalités de mixage, de filtre ou de processeur d'effet. Par extension, le sigle DSP est également utilisé pour se référer globalement à des appareils utilisant cette technologie.

Expander

Effet permettant d'augmenter (d'un ratio défini) l'amplitude entre les niveaux faibles et forts, en rendant les signaux de bas niveau plus faibles et les signaux de haut niveau plus forts.

Formants

Un formant est un élément important qui détermine le caractère d'une voix humaine. Il s'agit d'une harmonique fixe dont la position est déterminée par la taille des cordes vocales.

Les transpositeurs traditionnels agissent sur la hauteur du son en déplaçant également la position des formants (qui ne devraient en principe pas changer). Un déplacement vers le haut se traduira donc par une « voix de canard », comme si les cordes vocales avaient rétréci, et un déplacement vers le bas créerait une « voix de géant », comme si ces cordes s'étaient allongées.

L'effet Voice Transformer agit séparément sur la hauteur du son et sur le formant et permet ainsi de créer diverses « personnalités » vocales.

Frame

Similaires aux « images » d'une bobine de film, les images fixes qui se succèdent rapidement pour créer une vidéo sont également appelées « frames ». Il s'en affiche environ 30 par secondes. Quand des enregistreurs direct-to-disc, des séquenceurs ou des équipements similaires sont synchronisés avec de la vidéo, il est généralement convenu que c'est à la vitesse d'1/30e de seconde.

IDE

IDE est l'acronyme de **Integrated Device and Electronics**. Il s'agit de la méthode de transmission standard des données utilisée par les disques durs des ordinateurs personnels récents. Actuellement, l'IDE est compatible avec le format standard ATA.

les disques durs internes sont compatibles IDE.

IEC

Les signaux qui sont transférés par les entrées/sorties numériques de cet appareil sont compatibles avec les formats IEC60958 et IEC958 (consumer).

Limiter

Effet fonctionnant d'une manière analogue à celle d'un compresseur. Quand le signal dépasse un certain seuil, il réduit instantanément le gain pour limiter le niveau de sortie. Le degré de compression est défini par le ratio. En général, des ratios de 1:10 ou moins sont compris comme de la compression, par opposition au limiteur.

MMC

MMC est l'acronyme de **MIDI Machine Control**. Il s'agit d'un ensemble de règles permettant d'utiliser des messages MIDI système exclusif pour contrôler des unités d'enregistrement multiples à partir d'un seul appareil. Le MV-8000 est compatible avec le MMC. En plus des fonctions de lecture, d'arrêt, et d'avance rapide, vous pouvez également sélectionner les pistes pour l'enregistrement, etc.

MTC

MTC est l'acronyme de **MIDI Time Code**. Il s'agit d'un groupe de messages transmis et reçus entre unités MIDI pour synchroniser leur fonctionnement. À la différence des messages MIDI Clock, le MTC repose sur un temps absolu. Semblable au time code SMPTE, le MTC est compatible avec une grande variété de débits de frames. Si vous voulez pouvoir utiliser le MTC pour synchroniser les opérations de deux appareils, ils doivent être réglés sur le même débit de frames.

NTSC (format)

Format de télévision couleur utilisé au Japon, aux États-Unis et dans certains autres pays. Les bandes enregistrées au format NTSC ne peuvent pas être lues sur des magnétoscopes utilisant les formats PAL ou SECAM.

R-BUS

Spécifications de communications numériques Roland développées pour permettre un échange de données et un contrôle entre appareils. Ces données comprennent les signaux audio multicanal, la synchronisation d'horloge word clock, et les échanges de données MIDI. Un unique connecteur R-BUS peut permettre le transfert bidirectionnel simultané de huit canaux audionumériques. Le connecteur est de type DB-25 mais utilise un câble spécial pour les connexions. Il ne doit en AUCUN CAS être relié à d'autres types de ports utilisant le même type de connecteurs!

RSS

RSS sont les initiales de **Roland Sound Space**. Cet effet permet à une source sonore d'être positionnée dans un espace tridimensionnel à partir d'une écoute stéréo traditionnelle. Le son n'est pas destiné qu'à être placé devant l'auditeur mais également à côté de lui, au-dessus ou en dessous voire derrière.

SCMS

SCMS est l'acronyme de **Serial Copy Management System**. Il s'agit d'une fonction destinée à protéger les droits des détenteurs de copyrights en interdisant l'enregistrement par liaison numérique au delà de deux générations. Quand des connexions numériques sont établies entre des enregistreurs numériques implémentant cette fonction, les données SCMS seront enregistrées en même temps que les données audio, et cet enregistrement ne pourra pas être réenregistré plus de deux fois par liaison numérique.

SECAM/PAL (formats)

Formats de télévision couleur utilisés en Europe et dans d'autres pays. Les bandes enregistrées aux formats SECAM ou PAL ne peuvent pas être lues sur des appareils au format NTSC.

Shutdown (procédure d'extinction)

Pour pouvoir effectuer une mise hors tension en toute sécurité vous devez d'abord vérifier que votre performance a été enregistrée sur le disque dur et que les têtes de ce dernier sont parquées. Cette procédure d'extinction s'appelle « shutdown ».

SMPTE (time code)

Format de signal défini par l'association américaine SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) et utilisé pour synchroniser le fonctionnement d'unités audio ou vidéo. SMPTE définit un format numérique « heures-minutes-secondes-frames » destiné à indiquer la position temporelle de chaque image vidéo. Pour cette raison une certain nombre de débits de frames sont disponibles.

TOC

Acronyme de Table of Contents (sommaire). Zone d'en-tête du CD-R comportant des informations comme les durées des morceaux, les séquences, etc. Si le nombre de morceaux d'un disque et leurs durées peuvent s'afficher quand un CD est inséré dans un lecteur, c'est parce que ces données peuvent être lues automatiquement dans la TOC. Celle-ci s'enregistre différemment des données musicales, et offre principalement la capacité d'accéder au début de n'importe quel morceau e manière instantanée.

Raccourcis claviers

Un certain nombre d'opérations courantes sont accessibles par des combinaisons de touches ou l'utilisation d'un bouton en association avec la molette VALUE.

SHIFT + SHUTDOWN	appelle le menu local **SAVE PROJECT** (p. 292)
SHIFT + V-LINK	affiche la page **V-LINK** (p. 305)
SHIFT + AUTO PUNCH	appelle le menu local **AUTO PUNCH** (p. 222)
SHIFT +(LOOP) ON	appelle le menu local **LOOP** (p. 221)
SHIFT + JUMP	appelle le menu local **JUMP** (p. 233)
SHIFT + ASSIGNABLE SLIDER	affiche la page **ASSIGNABLE SLIDER** (p. 309)
SHIFT +ROLL	appelle le menu local PAD ROLL INTERVAL
SHIFT + ▶▶	Avance pas à pas d'un temps
SHIFT + ◀◀	Recule pas à pas d'un temps
SHIFT +VALUE dial	Incrémente/décrémente un paramètre par pas de 10
JUMP +VALUE dial	Modifie la position de lecture par pas de un tick
SHIFT + INC	Augmente la valeur d'un paramètre par pas de dix
SHIFT + DEC	Réduit la valeur d'un paramètre par pas de dix

Patches et algorithmes d’effets

Patches d’effets presets

Bibliothèque d’effets MFX preset

Numéro de Library	Nom	Algorithme
P001	01>Iso&Fltr	Isolator & Filter
P002	02>Ct.Cancel	Center Canceller
P003	03>Comp&Etc.	St.Dynamics Processor
P004	04>Rev&Gate	Reverb & Gate
P005	05>TapeEcho	Tape Echo 201
P006	06>EZ Delay	EZ Delay
P007	07>RSS Delay	RSS Delay
P008	08>AnalogD&C	Analog Delay & Chorus
P009	09>StDigiCho	Digital Chorus
P010	10>4bton Cho	4 Button Chorus 320
P011	11>Flange325	Vintage Flanger 325
P012	12>FlgBOSSx2	2 x BOSS Flanger
P013	13>Pitch-Sft	Stereo Pitch Shifter
P014	14>80sPhaser	80s Phaser
P015	15>2xAutoWah	Stereo Auto Wah
P016	16>2xDistort	Stereo Distortion
P017	17>Records	Phonograph
P018	18>RadioTune	Radio Modeling
P019	19>Lo-FiProc	Lo-Fi Processor
P020	20>GuitarMlt	Guitar Multi
P021	21>VocalMlt	Vocal Multi
P022	22>VoTrans	Voice Transformer
P023	23>MicModel	Mic.Modeling
P024	24>Vocoder10	10 Band Vocoder

Bibliothèque d’effets Delay/Chorus preset

Numéro de Library	Nom	Algorithme
P001	01>Delay	Delay
P002	02>Chorus	Chorus

Bibliothèque d’effets Reverb preset

Numéro de Library	Nom	Algorithme
P001	01>Reverb	Reverb
P002	02>SRV Room	SRV Room
P003	03>SRV Hall	SRV Hall
P004	04>SRV Plate	SRV Plate

Bibliothèque d'effets Mastering Tool Kit preset

Numéro de Library	Nom	Algorithme
P001	01>Mixdown	Mastering Tool Kit
P002	02>PreMastr	Mastering Tool Kit
P003	03>LiveMix	Mastering Tool Kit
P004	04>PopMix	Mastering Tool Kit
P005	05>DanceMix	Mastering Tool Kit
P006	06>JinglMix	Mastering Tool Kit
P007	07>HardComp	Mastering Tool Kit
P008	08>SoftComp	Mastering Tool Kit
P009	09>ClnComp	Mastering Tool Kit
P010	10>DnceComp	Mastering Tool Kit
P011	11>OrchComp	Mastering Tool Kit
P012	12>VocalComp	Mastering Tool Kit
P013	13>Acoustic	Mastering Tool Kit
P014	14>RockBand	Mastering Tool Kit
P015	15>Orchestr	Mastering Tool Kit
P016	16>LoBoost	Mastering Tool Kit
P017	17>Brighten	Mastering Tool Kit
P018	18>DJsVoice	Mastering Tool Kit
P019	19>PhoneVox	Mastering Tool Kit
P020	20>Cassette	Mastering Tool Kit
P021	21>Phono	Mastering Tool Kit

Liste des algorithmes

	Algorithme	Bloc d'effets						
01	Isolator & Filter	3 Band Isolator	Filter	Low Booster				
02	Center Canceller	Center Canceller	3 Band EQ					
03	St.Dynamics Processor	Comp/ Limiter	Enhancer	3 Band EQ	Noise Suppressor			
04	Reverb & Gate	3 Band EQ	Reverb + Gate					
05	Tape Echo 201	Tape Echo						
06	EZ Delay	EZ Delay						
07	Delay RSS	Delay RSS						
08	Analog Delay & Chorus	Analog Delay	Analog Chorus					
09	Digital Chorus	Digital Chorus						
10	4 Button Chorus 320	4 Button Chorus						
11	Vintage Flanger 325	Vintage Flanger						
12	2 x BOSS Flanger	Stereo Flanger						
13	Stereo Pitch Shifter	Stereo Pitch Shifter						
14	80s Phaser	Stereo Phaser						
15	Stereo Auto Wah	Stereo Auto Wah						
16	Stereo Distortion	Stereo Distortion	3 Band EQ	Noise Suppressor				
17	Phonograph	Phonograph						
18	Radio Modeling	Radio						
19	Lo-Fi Processor	Bit/Rate Down	Filter	Noise Suppressor				
20	Guitar Multi	Comp/ Sustain	Auto Wah	Drive	Guitar Amp	Noise Suppressor	Simple Delay	Chorus/ Flanger
21	Vocal Multi	Noise Suppressor	Limiter/ De-Esser	Enhancer	3 Band EQ	Pitch Shifter	Simple Delay	Chorus
22	Voice Transformer	Voice Transformer	3 Band EQ	Simple Delay				
23	Mic.Modeling	Mic Modeling Link	Mic Modeling (Ch A)	Mic Modeling (Ch B)				
24	10 Band Vocoder	Vocoder	Stereo Delay	Chorus				

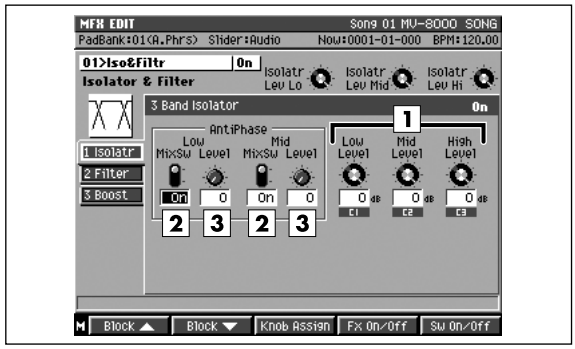
Blocs d'effets

Cette section présente les algorithmes et les effets

01 Isolator & Filter

Isolatr (3-band isolator)

Cet effet sépare la source en trois bandes de fréquence High, Mid, et Low, et permet de les couper ou de les extraire.



1. Level Low, Level Mid, Level High

Valeur: -60 dB–+4 dB

Ces paramètres permettent d'ajuster les niveaux des trois bandes de fréquences. À -60 dB, le son devient inaudible. 0 dB correspond à un niveau équivalent au niveau d'entrée.

2. AntiPhase Low MixSw, AntiPhase Mid MixSw

Valeur: Off, On

3. AntiPhase Low Level, AntiPhase Mid Level

Valeur: 0–100

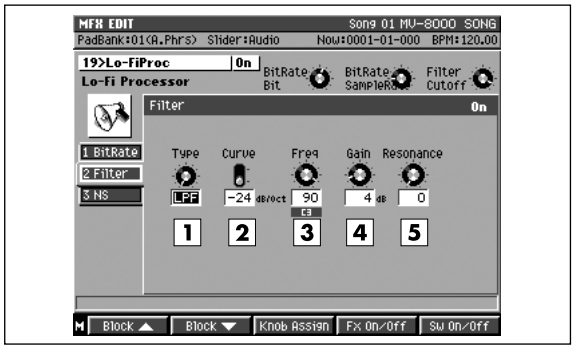
Ces paramètres permettent l'activation de la fonction anti-phase et son réglage de niveau. Quand elle est activée, le signal d'un côté est inversé et ajouté au signal du côté opposé. Le réglage de niveau permet d'arriver à n'extraire qu'une partie spécifique du son (cela ne fonctionne qu'avec une source stéréo)

MEMO

Dans cet algorithme, les fonctions des machines qui représentent la base du traitement du son par les artistes du remix et les DJ professionnels ont été minutieusement analysées et reproduites. Alors qu'avec des égaliseurs standards une partie du son atténué reste toujours audible, l'Isolator opère une coupure franche et totale. En l'activant et en le désactivant en temps réel vous pouvez obtenir l'apparition ou la disparition de composantes spécifiques du son.

Filter

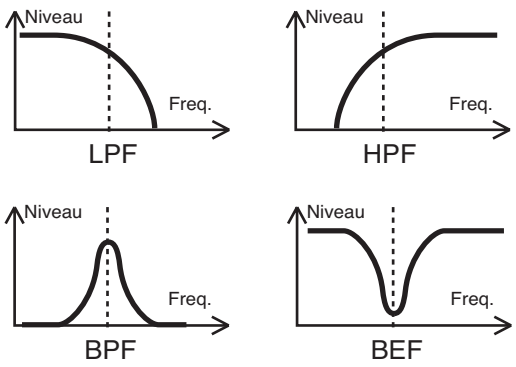
Les filtres vous permettent de modifier la réponse en fréquence du son incident et d'en modeler le timbre.



1. Type

Détermine le type de filtre utilisé.

Valeur	Commentaire
LPF (Low pass filter)	Laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
BPF (Band pass filter)	Laisse passer les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure.
HPF(High pass filter)	Laisse passer les fréquences au dessus de la fréquence de coupure.
BEF (Band eliminate filter)	Laisse passer les fréquences en dehors du voisinage de la fréquence de coupure.



2. Curve (oct)

Valeur: -12 dB, -24 dB

Ajuste l'atténuation du filtre (-24 dB /octave: brutale; -12 dB / octave: douce).

3. Freq (Cutoff Frequency)

Valeur: 0–100

Réglage de la fréquence de coupure du filtre. Au minimum pour la bande de fréquence avec une valeur de 0, au maximum pour une valeur de 100.

4. Gain

Valeur: 0–24 dB

Permet de compenser les variations de niveau entraînées par l’utilisation des filtres. La compensation augmente avec les valeurs et le volume de sortie fait de même.

5. Resonance

Valeur: 0–100

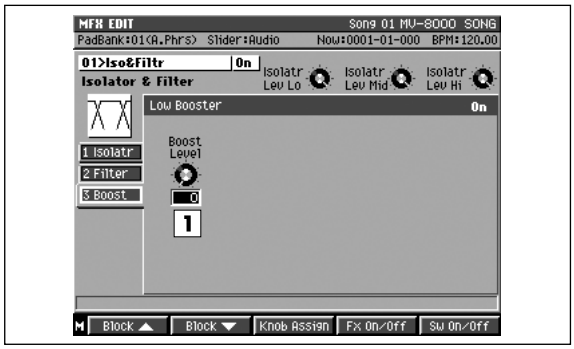
Ajuste le niveau de résonance. Les valeurs les plus élevées renforcent les fréquences proches de la fréquence de coupure et donnent un timbre caractéristique

NOTE

Si la résonance est trop élevée, le filtre peut entrer en oscillation et provoquer de la saturation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d’endommager votre audition ou vos appareils. En cas de problème, appuyez sur [F4 (FX ON/OFF)] pour l’interrompre immédiatement.

Boost (Low booster)

Permet d’augmenter significativement les extrêmes graves.



1. Boost Level

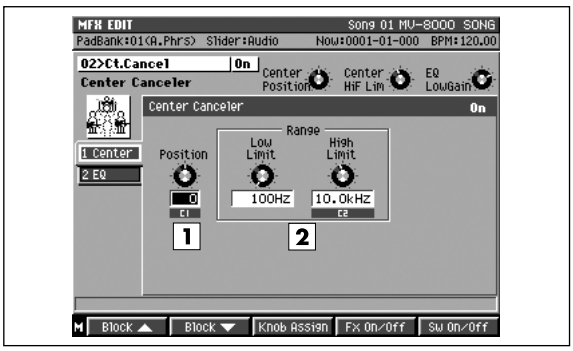
Valeur: 0–100

Les valeurs les plus hautes donnent des graves plus amples (pour certains réglages d’isolator et de filtre, cet effet peut être difficile à percevoir).

02 Center Canceler

Cancel (Center canceler)

Annule le son présent au centre du champ stéréo (comme une voix solo par exemple).



1. Position (Cancel Position)

Valeur: -50–+50

Permet un ajustement fin de la position de coupure. Modifiez la valeur jusqu'à ce que la coupure soit franche.

2. Range

Détermine les valeurs supérieures et inférieures de la bande de fréquence à couper. Quand la sélection est « Thru », les fréquences à couper ne sont pas limitées.

Valeur	Commentaire
Low Limit	Thru, 20–2000 Hz
High Limit	1.0–20,0 kHz, Thru

ASTUCE

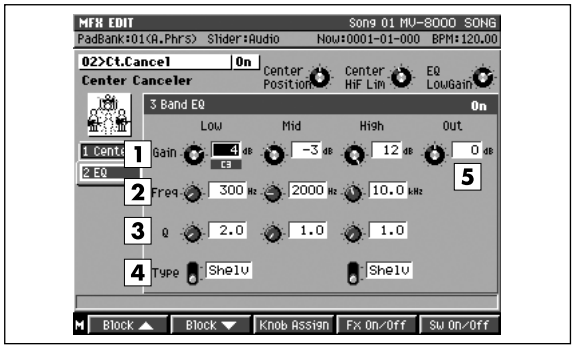
Le résultat en sortie est mono. Bien que vous puissiez obtenir un effet similaire avec la fonction Anti-Phase dans l'algorithme **01 Isolator & Filter** (p. 375), celui en diffère par la possibilité de définir des limites hautes et basses. Cette fonction est particulièrement efficace sur l'annulation des voix.

NOTE

Cet effet est inactif si la source sonore est mono. Par ailleurs, même en stéréo, le résultat peut varier largement d'un enregistrement à l'autre en fonction des conditions dans lesquelles il a été réalisé.

EQ (3-band equalizer)

Cet égaliseur fonctionne sur trois bandes de fréquences: graves, mediums et aigus. Vous pouvez choisir ces fréquences et renforcer ou couper le gain pour chacune d'elles.



1. Gain

Règle le gain (renforcement ou coupure) de l'égaliseur.

Paramètre	Valeur
Low Gain	-12 – +12 dB
Mid Gain	
High Gain	

2. Freq

x

Détermine la fréquence à renforcer ou à couper. Avec une forme d'égalisation de type « peaking », cela désigne la fréquence centrale de l'égalisation. Avec une forme de type « shelving » cela représente la fréquence de coupure du filtrage.

Paramètre	Valeur
Low Freq	20–2000 Hz
Mid Freq	200–8000 Hz
High Freq	1.4–20.0 kHz

3. Q

Règle la largeur de la bande de fréquences à renforcer ou à couper. Plus la valeur est élevée et plus la bande est étroite.

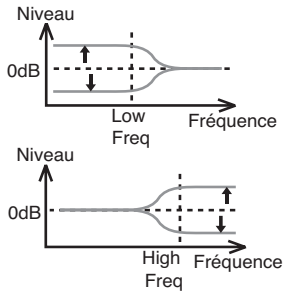
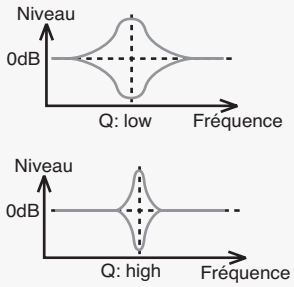
MEMO

Cet égaliseur est uniquement de type « peaking ».

Paramètre	Valeur
Low Q	0.3–16.0
Mid Q	
High Q	

4. Type

Modifie les formes des courbes d'égalisation Low et High.

Valeur	Explanation
Shelv (Shelving-type)	
Peak (Peaking-type)	

5. Out Level

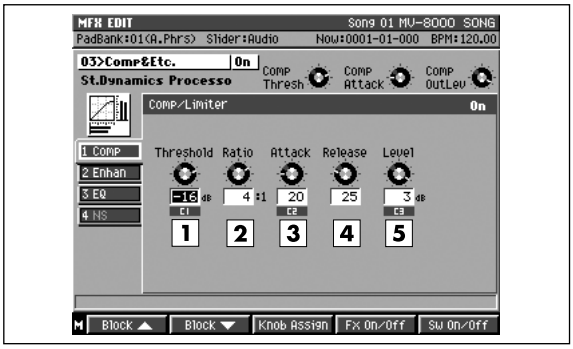
Valeur: -12–+12 dB

Détermine le niveau de sortie.

03 St. Dynamics Processor

Comp (Comp/Limiter)

Cet effet peut fonctionner comme un compresseur (destiné à corriger les variations excessives de niveau en réduisant les niveaux élevés et en renforçant les niveaux plus faibles) ou comme un limiteur, évitant seulement au signal d'atteindre des niveaux trop élevés.



1. Threshold

Valeur: -60–0 dB

Détermine le niveau à partir duquel la compression démarre.

2. Ratio

Valeur: 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

Détermine le rapport de compression entre le son « source » et le son « en sortie ».

3. Attack

Valeur: 0–100

Règle le temps de latence entre le dépassement du seuil de déclenchement et le début effectif de la compression.

4. Release

Valeur: 0–100

Règle l'amortissement de l'effet entre le passage du signal au-dessous du seuil de déclenchement et la disparition complète de la compression.

5. Output Level

Valeur:-60–+12 dB

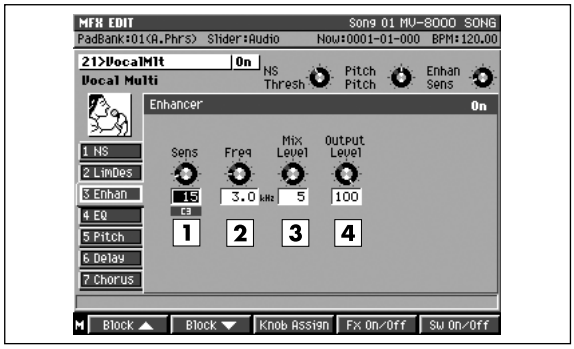
Réglage du gain en sortie.

ASTUCE

Pour utiliser cet effet en limiteur, réglez le Ratio sur 100:1 avec un temps de release court. Quand le niveau dépasse le seuil, le son est alors supprimé instantanément.

Enhan (Enhancer)

Cet effet traite les harmoniques dans le domaine des fréquences aiguës, renforçant la clarté du son et la définition du timbre.



1. Sens

Valeur:0–100

Règle la sensibilité de l'enhancer.

2. Freq

Valeur:1.0–10,0 kHz

Règle la limite inférieure des fréquences affectées par le renforcement de l'enhancer.

3. Mix Level

Valeur: 0–100

Détermine la balance entre les harmoniques produites par l'enhancer et le son d'origine.

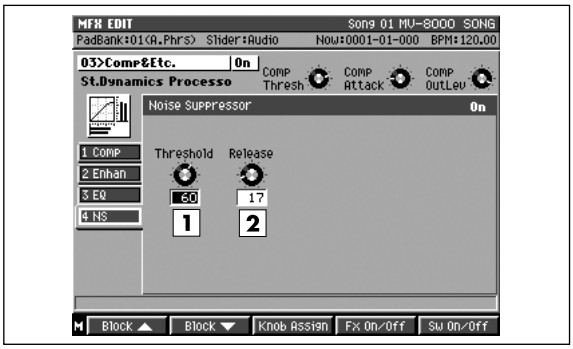
4. Output Level

Valeur: 0–100

Réglage du niveau de sortie.

NS (Noise suppressor)

Le suppresseur de bruit (noise suppressor) laisse le son original intact mais coupe le bruit de fond pendant les périodes de silence.



1. Threshold

Valeur: 0–100

Règle le niveau de déclenchement en dessous duquel le suppresseur de bruit se met en action et coupe le signal résiduel.

2. Release

Valeur: 0–100

Ajuste le temps de transition entre l’activation du suppresseur de bruit et l’arrivée du volume à zéro.

MEMO

Si le seuil est trop bas, l’effet ne marche pas. S’il est trop haut, des sons que vous souhaitez entendre peuvent se retrouver mutés. Si, enfin, le temps de Release est trop long, le bruit résiduel peut devenir audible, tandis que s’il est trop court le son peut devenir peu naturel. Effectuez vos réglages avec soin.

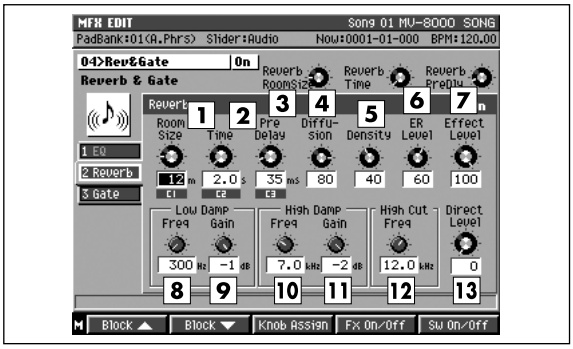
Autres blocs d’effets

EQ (3-band equalizer) (p. 377)

04 Reverb & Gate

Reverb

Cet effet est une réverbération de qualité supérieure équipée d'une fonction « gate » permettant de couper le son et de la transformer en gated reverb, reverse reverb, ducking reverb, ou autres effets spéciaux.



1. Room Size

Valeur: 5–40 m

Détermine la taille de la pièce: un réglage de « 10 m » crée une réverb correspondant à une pièce de 10 m de large.

2. Time

Valeur: 0.1–32 secondes

Règle le temps de réverbération en secondes.

3. Pre Delay

Valeur: 0–200 msec

Retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré. Indique en fait la distance par rapport à la source sonore.

4. Diffusion

Valeur: 0–100

Des valeurs élevées augmentent la sensation d'espace. Ce paramètre n'est efficace qu'avec des sources stéréo.

5. Density

Valeur: 0–100

Ce paramètre ajuste la densité du son qui atteint l'auditeur après qu'un grand nombre de réflexions se soient produites.

6. ER Level (Early Reflection Level)

Valeur: 0–100

Réglage du volume des réflexions courtes.

(les « Early reflections » sont en fait les réflexions directes du son sur les murs. Elles sont perceptibles au début du son réverbéré.)

7. Low Damp Freq

Valeur: 50 Hz–4000 Hz

Réglage de la fréquence à partir de laquelle les basses fréquences sont amorties. Il s'agit d'un amortissement du son réverbéré uniquement, pour les valeurs inférieures à cette fréquence.

8. Low Damp Gain

Valeur: -36 dB–0 dB

Réglage de l'importance de l'amortissement du son pour les basses fréquences.

9. High Damp Freq

Valeur: 1 kHz–20 kHz

Réglage de la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences sont amorties. Il s'agit d'un amortissement du son réverbéré uniquement, pour les valeurs supérieures à cette fréquence.

10. High Damp Gain

Valeur: 36 dB–0 dB

Réglage de l'importance de l'amortissement du son pour les hautes fréquences.

ASTUCE

En combinant Low Damp et High Damp, vous indiquez des qualités de la pièce comme les matériaux de surface (ou leurs propriétés d'absorption).

11. High Cut Freq

Valeur: 0,2 kHz–20 kHz

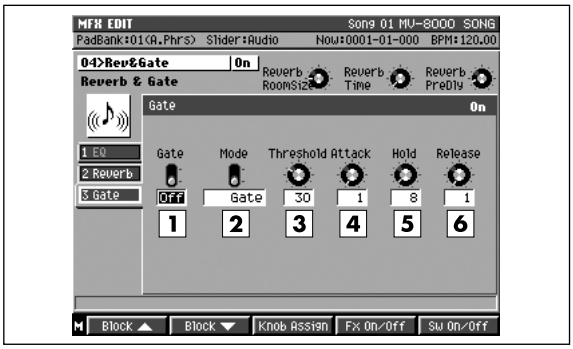
Réglage de la fréquence à partir de laquelle agit le filtre passe-bas. Le filtrage ne concerne que le son réverbéré.

12. Direct Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son source. Mettez ce paramètre à 0 si vous utilisez la méthode départ/retour d'effet. Montez-le si vous utilisez un branchement en insertion pour ajouter du son non traité au son de l'effet.

Gate



1. Gate (Gate Switch)

Valeur: Off, On

Active/désactive l'effet « gate » qui coupe la sortie du son réverbéré en fonction du volume du son source.

MEMO

Le sélecteur du bloc d'effet (appuyez sur [F5] pour changer) est partagé avec le bloc Reverb. Si vous voulez ne désactiver que le Gate, mettez le paramètre Gate switch en position Off.

2. Mode

Valeur	Commentaire
Gate	(Gate Reverb) Quand le son source descend en dessous d'un certain niveau, la « porte » se referme donnant une réverb interrompue.
Duck	(Ducking Reverb) Quand le volume source est suffisamment élévé, la porte se referme, donnant n un effet de type « plongée ». Il n'arrête la réverbération que quand le son est fort pour lui éviter de manquer de clarté.

3. Threshold

Valeur: 0–100

Réglage du niveau standard provoquant l'ouverture ou la fermeture de la porte.

4. Attack

Valeur: 1–100

Réglage du temps entre le déclenchement et l'ouverture complète de la porte.

5. Hold

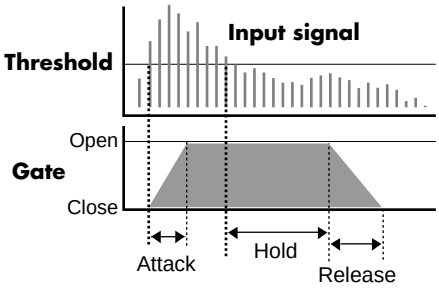
Valeur: 1–100

Réglage du temps entre l'ouverture complète et la fermeture complète de la porte.

6. Release

Valeur: 1–100

Réglage du temps entre la fin du temps de maintien et la coupure totale du son.



7. Effect Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son réverbéré. Si vous utilisez cet algorithme en insertion, réduisez ce paramètre pour obtenir un bon équilibre avec le son non traité.

8. Direct Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son source. Mettez ce paramètre à 0 si vous utilisez la méthode départ/retour d'effet. Montez-le si vous utilisez un branchement en insertion pour ajouter du son non traité au son de l'effet.

ASTUCE

Pour paramétrer facilement l'effet Gate et réaliser des effets de réverb spéciales, allongez les temps de réverbération. Dans ce cas, au lieu d'utiliser Low Damp et High Damp, agissez plutôt surr le paramètre High Cut frequency ou sur l'égalisation des étages précédents. Pour obtenir des réverbs incisives, choisissez des temps d'attaque et de relâchement très courts et ajustez le rythme avec le temps de maintien. Pour obtenir une réverb inversée, choisissez un temps d'attaque très long et un temps de relâchement court.

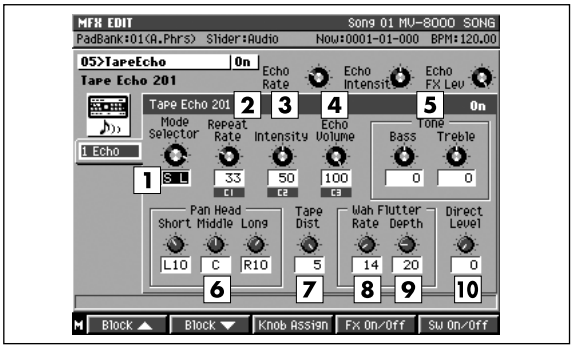
Autres blocs d'effets

EQ (3-band equalizer) (p. 377)

05 Tape Echo 201

Echo (Tape Echo)

Cet écho à bande virtuel vous donne un véritable d'écho traditionnel, et modélise la partie « tape echo » du RE-201 Space Echo Roland.



1. Mode Selector

Valeur: 1–7

Le RE-201 dispose de trois têtes de lecture permettant d'obtenir simultanément trois retards distincts (Short (= court), Medium et Long). Vous pouvez choisir avec le paramètre « mode » la combinaison de têtes utilisées: par exemple «4:S+M » pour l'utilisation du delay court et du delay moyen.

2. Repeat Rate

Valeur: 0–100

Réglage de la vitesse virtuelle de la « bande ». Correspond au temps de retard dans les delay actuels. Plus la valeur est élevée et plus le retard est court.

3. Intensity

Valeur: 0–100

Règle le nombre de répétitions du son retardé. Ce paramètre est analogue au feedback (rétroaction) des delay actuels. Plus la valeur est élevée et plus le nombre de répétitions est grand.

4. Echo Volume

Valeur: 0–100

Règle le volume du son traité par l'écho. Quand vous utilisez cet algorithme en insertion, choisissez un niveau plus faible pour obtenir une balance avec le son non traité.

5. Bass/Treble

Valeur: -100–+100

Réglages de tonalité du son traité. Dans les deux cas, la valeur 0 correspond à une absence de modification.

6. Pan Head Short, Pan Head Middle, Pan Head Long

Valeur: L63–R63

Position panoramique gauche-droite pour chacune des répétitions initiales du son. Ce paramètre n'était pas présent sur le RE-201 original.

7. Tape Dist.

Valeur: 0–5 (Tape Distortion)

Ajoute les éléments sonores caractéristiques de la distorsion provoquée par la bande. Ce changement est subtil et ne peut en principe être détecté qu'avec des appareils de mesure. Plus la valeur est élevée et plus la distorsion est intense.

8. Wow/Flutter Rate

9. Wow/Flutter Depth

Valeur: 0–100

Le pleurage consiste en des variations de hauteur tonale provoquées par des irrégularités de la bande ou de son système d'entraînement. Ce « chevrotement » est plus rapide pour des valeurs de « rate » plus élevées, et il est plus intense pour des valeurs de « depth » plus fortes.

10. Direct Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son source. Mettez ce paramètre à 0 si vous utilisez la méthode départ/retour d'effet. Montez-le si vous l'utilisez en insertion.

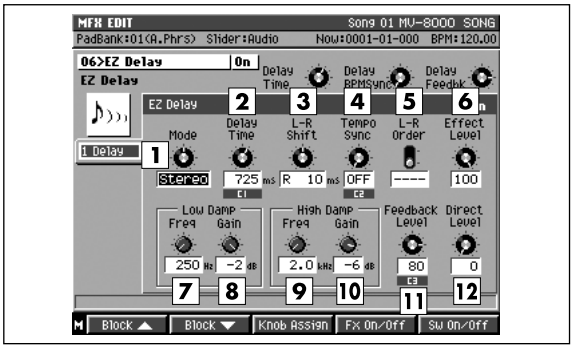
ASTUCE

Le RE-201 SPACE ECHO date de 1974 et possède donc un « fan-club » très important et toujours actif. Cet algorithme reproduit fidèlement le son de l'appareil d'origine, sur lequel il a été directement copié. Il comporte en plus des réglages permettant de choisir les variations générées par le moteur ou la position des têtes. Vous pouvez utiliser le son chaud et clair qu'il procure pour remplacer avantageusement les delays numériques d'aujourd'hui. Le temps de répétition (vitesse de la bande) peut être réglé directement à l'aide des boutons Realtime Effects vous donnant la sensation de manipuler une véritable pièce de collection.

06 EZ DELAY

Delay (EZ Delay)

Ce delay numérique peut être paramétré en stéréo, mono ou « alternate » et son retard peut être synchronisé avec le tempo du morceau (pouvant aller jusqu'à 1200 ms).



1. Mode

Permet de sélectionner le mode.

Valeur	Commentaire
Mono	Source unique et sortie double: les sources stéréo sont réduite en mono avant entrée.
Stereo	Double entrée et double sortie. Le son en sortie présente le même positionnement stéréo que la source.
Alt	Les retards gauches et droits sont entendus en alternance.

2. Delay Time

Valeur: 1–1200 msec

Règle le temps de retard, entre le son source et le son traité. En mono ou en stéréo le paramètre Value est limité par le décalage droite-gauche L-R Shift. En mode alternet il est limité à la plage 0–600 ms.

Quand la fonction Tempo Sync (décrite ci-dessous) est active, ce paramètre n'est pas actif et vous ne pouvez pas le modifier.

3. L-R Shift

Valeur: L1199–R1199 msec

Le temps de retard d'un des côtés est augmenté par rapport à l'autre afin de modifier l'expression du son. Selon l'option choisie, la plage de réglage peut se trouver limitée. Ce paramètre est désactivé en mode alterned et vous ne pouvez pas le modifier.

4. Tempo Sync

Valeur: OFF, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝, |𝅝|

Activez cette fonction si vous voulez synchroniser le retard avec le tempo du morceau. Quand vous sélectionnez une valeur de note, le temps de retard s'aligne automatiquement sur cette valeur. Si vous ne voulez pas le synchroniser, choisissez l'option « off ».

5. L-R Order

Valeur: L>>R, L<<R

En mode alternate ce paramètre détermine quel côté gauche ou droit est joué avant l'autre (pour L>>R, la partie gauche est jouée en premier et pour L<<R, la partie droite est jouée en premier). Ce paramètre est désactivé en mode alternate et vous ne pouvez pas le modifier.

6. Effect Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son retardé. Si vous utilisez cet algorithme en insertion, réduisez la valeur de ce paramètre pour le mixer avec le son non traité.

7. Low Damp Freq

Valeur: 50 Hz–4000 Hz

Détermine la limite supérieure de fréquence de la plage affectée par « Low Damp ». La fonction Low Damp atténue la bande des fréquences graves plus vite que les autres bandes pour rendre le son retardé plus clair.

8. Low Damp Gain

Valeur: -36 dB–0 dB

Ajuste l'importance de l'atténuation Low Damp.

9. High Damp Freq

Valeur: 1 kHz–20 kHz

Dans le monde réel, les fréquences aiguës revenant en écho sont atténuées plus vite que les autres fréquences. Ce paramètre simule cet effet et rend donc le delay plus naturel.

Ce réglage affecte la limite inférieure de fréquence de la plage atténuée.

10. High Damp Gain

Valeur: 36 dB–0 dB

Ajuste l'importance de l'atténuation High Damp.

11. Feedback

Valeur: 0–100

Détermine l'importance de la rétroaction (le nombre de rebonds) du son retardé. Pour une valeur 0 le son ne sera répété qu'une fois.

12. Direct Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son source. Choisissez la valeur 0

si vous utilisez l'effet en boucle départ/retour. Augmentez-la si vous l'utilisez en insertion pour effectuer un mélange de son traité et non traité.

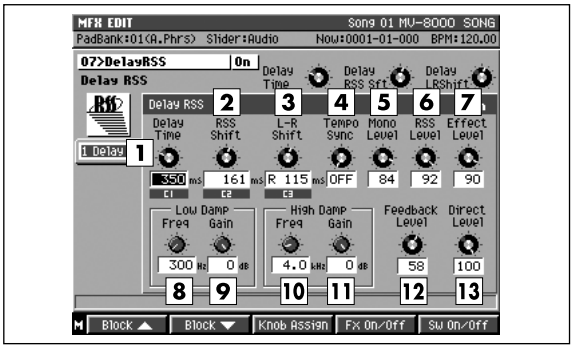
NOTE

Quand vous synchronisez cet effet sur le tempo d'un Song, si la note choisie crée une valeur de retard plus longue (ou plus courte) que la plage d'action autorisée pour l'effet, le temps de retard pourra ne plus correspondre à cette valeur de note. La précision du temps de retard et le tempo du morceau vont alors se mettre à diverger et un décalage perceptible finira par se produire après un certain temps.

07 Delay RSS

Delay (Delay RSS)

Ce delay à source unique utilise le système RSS pour fournir des caractéristiques spatiales étendues. Il s'agit d'une variation sur le thème des effets de delay.



1. Delay Time

Valeur: 0–1200 msec

Règle le temps de retard, entre le son source et le son traité. La plage d'action est limitée ici par les paramètres RSS shift et L-R shift (expliqués ci-dessous). Quand la fonction Tempo Sync (décrite ci-dessous) est active, ce paramètre n'est pas actif et vous ne pouvez pas le modifier.

2. RSS Shift

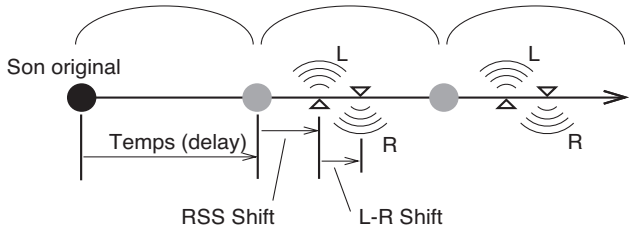
Valeur: -1200–0–+1200 msec

Temps de retard isolé du son traité par RSS est augmenté pour donner de l'expressivité au son. Ce paramètre est limité par les paramètres delay time et L-R shift.

3. L-R Shift

Valeur: L1200–R1200 msec

Le temps de retard de la sortie RSS est augmenté par rapport à l'autre afin de modifier l'expression du son. Selon l'option choisie, la plage de réglage peut se trouver limitée. Ce paramètre est désactivé en mode alterned et vous ne pouvez pas le modifier.



4. Tempo Sync

Valeur: OFF, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥., 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝₃, 𝅝, 𝅝., 𝅝

Activez cette fonction si vous voulez synchroniser le retard avec le tempo du morceau. Quand vous sélectionnez une valeur de note, le temps de retard s'aligne automatiquement sur cette valeur. Si vous ne voulez pas le synchroniser, choisissez l'option « off ».

5. Mono.D (Monaural Delay Level)

Valeur: 0–100

Règle le volume du delay mono.

6. RSS D (RSS Delay Level)

Valeur: 0–100

Règle le volume du delay RSS.

7. Effect Level (Effect Total Level)

Valeur: 0–100

Utilisez le paramètre Total Level pour définir le volume global de l'effet tout en maintenant la balance entre Mono Level et RSS Level.

8. Low Damp Freq

Valeur: 50 Hz–4000 Hz

Détermine la limite supérieure de fréquence de la plage affectée par « Low Damp ». La fonction Low Damp atténue la bande des fréquences graves plus vite que les autres bandes pour rendre le son retardé plus clair.

9. Low Damp Gain

Valeur: -36 dB–0 dB

Ajuste l'importance de l'atténuation Low Damp.

10. High Damp Freq

Valeur: 1 kHz–20 kHz

Dans le monde réel, les fréquences aiguës revenant en écho sont atténuées plus vite que les autres fréquences. Ce paramètre simule cet effet et rend donc le delay plus naturel.

Ce réglage affecte la limite inférieure de fréquence de la plage atténuée.

11. High Damp Gain

Valeur: 36 dB–0 dB

Ajuste l'importance de l'atténuation High Damp.

12. Feedback Level

Valeur: 0–100

Détermine l'importance de la rétroaction (le nombre de rebonds) du son retardé. Pour une valeur 0 le son ne sera répété qu'une fois.

13. Direct Level

Valeur: 0–100

Détermine le volume du son source. Réglez-le sur 0 si

vous utilisez l'effet en boucle départ/retour. Augmentez-la si vous l'utilisez en insertion pour effectuer un mélange de son traité et non traité.

MEMO

Normalement, l'effet RSS est véritablement évident si vous réglez la valeur du delay mono sur 0. Avec une valeur de décalage L-R shift à 0 (pas de décalage), l'effet RSS peut par contre être difficile à entendre. Les points à surveiller lors de la synchronisation de delay sur le tempo du morceau sont les mêmes que ceux de l'algorithme **06 EZ DELAY** (p. 384).

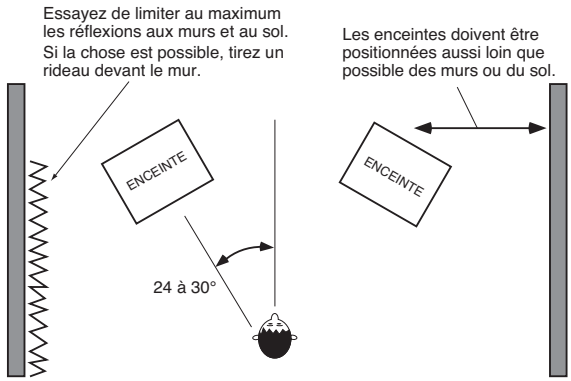
Le système RSS (Roland Sound Space) est une technologie d'effet spéciale permettant de restituer des environnements tridimensionnels à partir d'enceintes stéréo ordinaires. La technologie RSS est utilisée en partie dans cet algorithme qui permet de positionner le son à côté de vous (en dehors du champ sonore décrit par les enceintes droite et gauche). (Avec d'autres effets dédiés Roland, le RSS permet de contrôler d'autres positions ou directions, au-dessus, en dessous ou derrière ainsi que la proximité apparente de la source sonore)

Pour exploiter au maximum les qualités le RSS, vous devez tenir compte des points suivants.

- Choisissez une pièce peu réverbérante.
- Les enceintes mono-voie sont plus appropriées mais les haut-parleurs coaxiaux sont également acceptables.
- Éloignez autant que possible les enceintes des murs latéraux.
- Ne les éloignez pas trop l'un de l'autre.
- Utilisez la position optimale d'écoute (ci-dessous).

Pour des enceintes stéréo

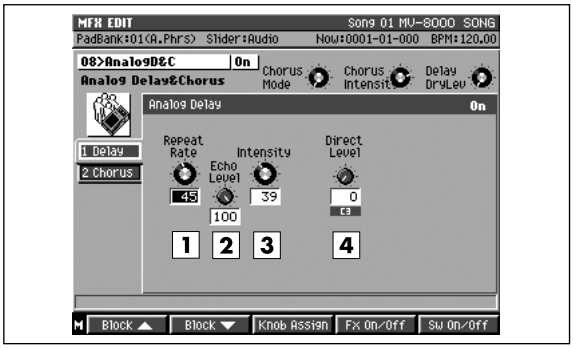
Ce son est destiné spécifiquement à une écoute sur haut-parleurs.
L'effet adéquat ne peut pas être obtenu convenablement au casque.



08 Analog Delay & Chorus

Delay (Virtual analog delay)

Cet effet simule une pédale Delay compacte utilisée par les guitaristes dans les années quatre-vingt. Il fournit toutes les caractéristiques des delays analogiques et offre un son doux et velouté.



1. Repeat Rate

Valeur: 0–100

Correspond au temps de retard pour les delay actuels. Les valeurs les plus élevées correspondent au retard le plus court.

2. Echo Level

Valeur: 0–100

3. Intensity

Valeur: 0–100

Règle le nombre de répétitions du son retardé. Ce réglage est analogue au feedback des delay actuels. Les valeurs les plus élevées correspondent au plus grand nombre de répétitions.

4. Direct Level

Valeur: 0–100

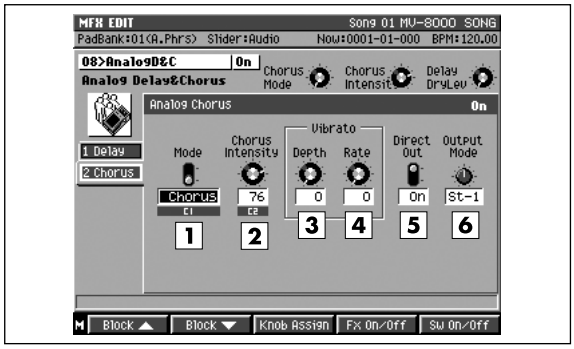
Règle le volume du son source. Mettez ce paramètre à 0 si vous utilisez la méthode départ/retour d'effet. Montez-le si vous l'utilisez en insertion.

MEMO

Cet effet reproduit des paramètres comme la réponse en fréquence de la pédale d'écho analogique BOSS du milieu des années quatre-vingt. Cette simulation se porte jusqu'à des limitations d'action, comme des temps de retard plus courts qu'avec d'autres effets delay. Bien que l'appareil d'origine ne comporte pas de réglage son traité/non traité, cet algorithme en est doté pour des raisons pratiques.

Chorus (Virtual analog chorus)

Simulation de l'effet « BOSS CE-1 Chorus Ensemble », ajoutant un effet de vibration et de l'épaisseur au son original.



1. Mode (CE Mode)

Valeur: Chorus, Vibrato

Sélectionne une des deux options disponibles.

2. Chorus Intensity

Valeur: 0–100

Quand CE Mode (ci-dessus) est sur CHORS (chorus), ce paramètre règle la vitesse de l'oscillation de hauteur.

3. Vibrato Depth

Valeur: 0–100

Quand CE Mode est sur VIB (vibrato), ce paramètre ajuste la profondeur du vibrato.

4. Vibrato Rate

Valeur: 0–100

Quand CE Mode est sur VIB (vibrato), ce paramètre ajuste la vitesse du vibrato.

5. Direct Out

Valeur: Off, On

Détermine si la source (mono) est mixée ou non avec le son traité. Sur le CE-1 d'origine cette option était fixée sur ON. En position OFF, l'effet peut être utilisé aussi en méthode départ/retour d'effet.

6. Output Mode

Sélectionne les modes mono et stéréo en sortie de l'effet. Le mode stéréo propose deux options.

Valeur	Commentaire
Mono	Sortie mono.

Valeur	Commentaire
St-1(Stereo-1)	Le son de chorus dont la phase est inversée entre la gauche et la droite est mixé avec le son d'origine. L'effet de chorus est très ample, mais crée une perte de séparation stéréo et une sensation de positionnement moins net.
St-2(Stereo-2)	La sortie gauche est affectée uniquement au son d'origine, et la sortie droite au son de chorus.

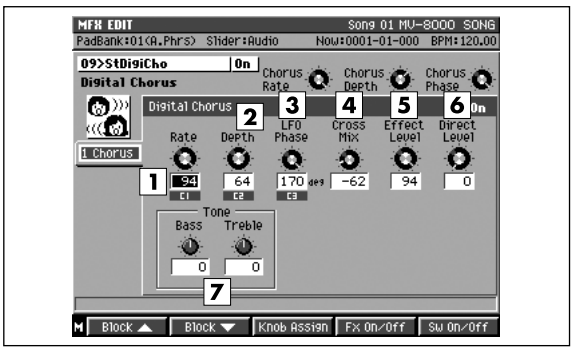
MEMO

Cet algorithme reproduit fidèlement le son original du CE-1 sur lequel il a été copie. En mode Chorus vous pouvez obtenir un effet de chorus à modulation de hauteur ajouté au son source. En mode vibrato, la forme d'onde et la vitesse de la modulation de hauteur sont différentes de celles du mode chorus (bien que sur les vibrato BOSS d'origine le son direct ne puisse pas être mixé avec le son traité, c'est le cas ici). Le mode de sortie avait été ajouté sur un modèle ultérieur, le CE-3. (Le son du CE-1 correspond donc aux options « Mono » et « St-1 »).

09 Digital Chorus

Chorus (Stereo digital chorus)

Cet effet ajoute une ampleur spatiale particulière au son en ajoutant un léger décalage de hauteur.



1. Rate

Valeur: 0–100

Règle la fréquence de la modulation de hauteur.

2. Depth

Valeur: 0–100

Règle l’amplitude de la modulation de hauteur.

3. LFO Phase

Valeur: 0–180 deg

Détermine le décalage de phase entre canaux droit et gauche créé par le LFO à l’origine de la modulation de hauteur (voir ASTUCE).

4. Cross Mix

Valeur: -100–+100

Réinjecte le son du canal de gauche dans le canal de droite et réciproquement, ce qui augmente la sensation d’espace.

La valeur « + » ramène le son du chorus vers la phase normale et la valeur « - » vers la phase inversée.

5. Effect Level

Valeur: 0–100

Détermine le volume du son de chorus. Laissé habituellement à 100.

6. Direct Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son source. Mettez ce paramètre à 0 si vous utilisez la méthode départ/retour d’effet. Montez-le si vous l’utilisez en insertion.

7. Bass/Treble

Valeur: -100–+100

Réglages de tonalité graves/aigus du chorus. En position « 0 » ils n’affectent pas le son.

ASTUCE

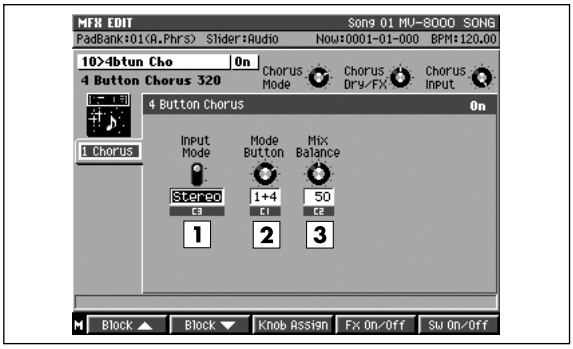
En réglant la phase du LFO, vous pouvez modifier les périodes de montée et de descente du son dans les canaux gauche et droit du son traité. À 0°, les montées sont synchrones, à 180° elles se font en opposition de phase, et pour des valeurs faibles, en particulier sur des sources mono, vous obtenez l’effet de dispersion du son souhaité.

Si vous choisissez une valeur négative pour le paramètre Cross Mix vous pouvez obtenir un effet de chorus stéréo donnant une sensation de flottement particulière.

10 4 Button Chorus 320

Chorus (Virtual SDD-320)

Cet effet crée une ampleur spatiale particulière.



1. Input

Valeur: Mono, Stereo

Ce paramètre permet de convertir la source stéréo en mono (Mono) ou de la laisser telle quelle (Stereo). (Sur le SDD-320, cette option se gérait au niveau des connecteurs d'entrée.)

2. Mode Button

Valeur: 1–4, 1+4, 2+4, 3+4

Le SDD-320 proposait quatre boutons de mode destinés à la modification de l'effet. Ce paramètre permet de la même manière de choisir les boutons qui sont enfoncés (« 1+4 représente le cas où les boutons 1 et 4 sont enfoncés simultanément).

3. Mix Balance

Valeur: 0–100

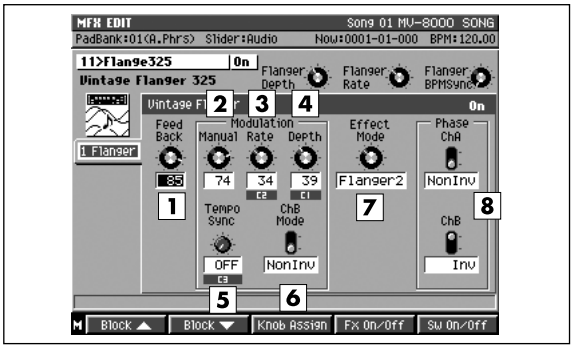
Règle la balance de volume entre le son original et le son traité. Une valeur de 50 donne la même balance que sur le SDD-320. À 0 seul le son source est entendu et à 100 le son traité est exclusif. Si vous utilisez l'effet dans une boucle départ/retour, choisissez la valeur 100.

MEMO

Les différentes configurations de bouton provoquent des modification de son assez subtiles. Essayez-les les une après les autres. Le SDD-320 Roland, sorti en 1979 et resté en production pendant huit ans, était un remarquable effet analogique qui ajoutait une ampleur très particulière au son. Il ne présentait que cinq boutons (4 boutons de mode et un bouton OFF), permettant à l'utilisateur de choisir les effets. Bien qu'il entre dans la catégorie des chorus, son caractère particulièrement naturel et son absence de vibrato exagéré en ont fait un standard très apprécié, qui conserve un grand nombre d'adeptes parmi les artistes de la mouvance remix.

11 Vintage Flanger 325

Flanger (Vintage flanger)



1. Feedback

Valeur: 0–100

Réglage de l'intensité de l'effet de flanger. Désactivé en mode Chorus.

MEMO

Cet effet reproduit fidèlement le fonctionnement du SBF-325 et une valeur trop élevée peut donc le mettre en oscillation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d'endommager votre audition ou vos appareils. En cas de problème, appuyez sur [F4 (FX ON/OFF)] pour l'interrompre immédiatement.

2. Manual

Valeur: 0–100

Modification de la fréquence centrale autour de laquelle le flanger agit. Modifie en fait la hauteur du son métallique de l'effet.

3. Rate

Valeur: 0–100

Règle la vitesse de l'ondullation du son de flanger. En mode Tempo Sync ce paramètre est désactivé.

4. Depth

Valeur: 0–100

Détermine l'amplitude de la modulation du son de flanger.

5. Tempo Sync

Valeur: OFF, ♪3 - ○ X4

Choisissez cette option pour synchroniser le paramètre Rate sur le tempo du morceau. Dans le cas contraire, mettez-le sur « OFF ». Avec une valeur de note, le paramètre Rate est désactivé et la valeur est déduite du tempo. Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

6. ChB Mode (Channel B Modulation Phase)

Valeur: NonInv, Inv

Paramètre généralement réglé sur"Normal" (NonInv). L'option "Invert" (Inv) inverse la phase de la modulation du canal droit. Vous pouvez ainsi avoir des effets inversés pour chaque canal.

7. Effect Mode

Valeur: Flanger1, Flanger2, Flanger3, Chorus

Sélection du type d'effet. Choisissez celui qui vous convient le mieux.

Valeur	Commentaire
Flanger1	Flanger mono général
Flanger2	Flanger stéréo utilisant le positionement stéréo de la source sonore
Flanger3	Flanger en mix croisé procurant un effet plus intense
Chorus	Chorus effect

8. Phase ChA (Channel A Phase)/ChB (Channel B Phase)

Valeur: NonInv Inv

Paramétrage de la phase des canaux gauche et droit quand la source est mixée avec le son de flanger. "Normal" (NonInv) correspond à une phase positive (+), "Invert" (Inv) à une phase négative (-) ou inversée. Le changement affecte la dispersion du son. Effectuez des tests pour choisir l'option qui vous convient.

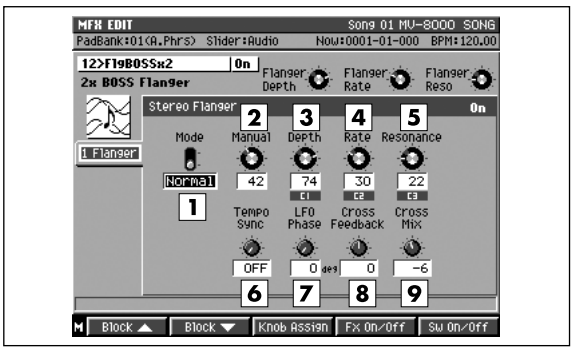
MEMO

Cet algorithme reproduit fidèlement le son du SBF-325, offre de nombreuses variations de l'effet et crée un son puissant doté de toutes les caractéristiques d'un flanger analogique. Le modèle original du SBF-325 sorti en 1979, est resté en production pendant environ 5 ans. Aujourd'hui encore, il reste recherché des musiciens, y compris dans les styles les plus modernes de la « dance », mais il devient de plus en plus difficile à trouver.

12 2x BOSS Flanger

Flanger (Stereo flanger)

Ajoute une modulation métallique particulière au son d'origine.



1. Model Type

Sélection du type de flanger utilisé.

Valeur	Commentaire
Normal	(Normal <BOSS BF-2>)
HiBand	(High-Band <BOSS HF-2>) La sélection HiBand monte le son de flanger une octave au dessus de la sélection Normal.

2. Manual

Valeur: 0–100

Modification de la fréquence centrale autour de laquelle le flanger agit. Modifie en fait la hauteur du son métallique de l'effet.

3. Depth

Valeur: 0–100

Détermine l'amplitude de la modulation du son de flanger.

4. Rate

Valeur: 0–100

Règle la vitesse de l'ondulation du son de flanger. En mode Tempo Sync ce paramètre est désactivé.

5. Resonance

Valeur: 0–100

Ajuste l'intensité de l'effet de flanger. Correspond au paramètre « Feedback » du **11 Vintage Flanger 325** (p. 392).

NOTE
Une valeur trop élevée peut mettre l'effet en oscillation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d'endommager votre audition ou vos appareils. En cas de problème, appuyez sur [F4 (FX ON/OFF)] pour l'interrompre.

6. Tempo Sync

Valeur: OFF, ♪3 - ○ X4

Choisissez cette option pour synchroniser le paramètre Rate sur le tempo du morceau. Dans le cas contraire, mettez-le sur « OFF ». Avec une valeur de note, le paramètre Rate est désactivé et la valeur est déduite du tempo. Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

7. LFO Phase

Valeur: 0–180 deg

En réglant la phase du LFO, vous pouvez modifier les périodes de montée et de descente du son dans les canaux gauche et droit du son traité. À 0°, les montées sont synchrones, à 180° elles se font en opposition de phase, et pour des valeurs faibles, en particulier sur des sources mono, vous obtenez l'effet de dispersion du son souhaité.

8. Cross Feedback

Valeur: -100–+100

Permet au son « flangé » des canaux droit et gauche de revenir sur l'entrée du canal opposé. L'effet de flanger s'en trouve accentué. Les valeurs positives retournent le signal en phase avec le signal d'origine, et les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.

NOTE
Une valeur trop élevée peut mettre l'effet en oscillation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d'endommager votre audition ou vos appareils. En cas de problème, appuyez sur [F4 (FX ON/OFF)] pour l'interrompre.

9. Cross Mix

Valeur: -100–+100

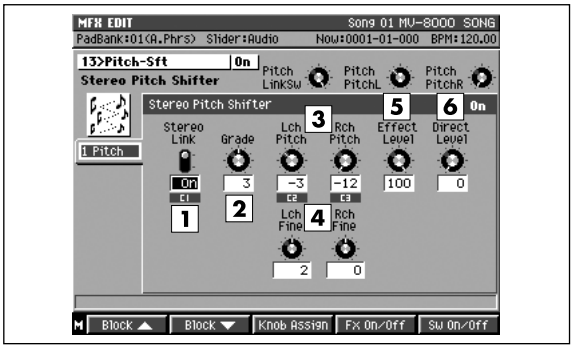
Ce réglage fait en sorte de mixer le son de flanger de chacun des deux canaux avec celui du canal opposé. Les valeurs positives (+) lui permettent d'être mixé avec la phase originale et les valeurs négatives (-) en inversion de phase.

ASTUCE
Cross Feedback et Cross Mix sont des effets que vous ne pourriez pas obtenir avec deux véritables flangers branchés en parallèle. Ils ont été ajoutés à cet algorithme dans la perspective d'une utilisation en stéréo. En donnant une valeur négative au Cross Mix, vous pouvez obtenir des effets de flanger présentant une sensation de flottement particulière.

13 Stereo Pitch Shifter

Pitch (Stereo pitch shifter)

Cet effet comporte deux transpositeurs associés en parallèle pour assurer la compatibilité stéréo. Il peut transposer le signal jusqu’à une octave vers le haut ou vers le bas.



1. Stereo Link

Valeur: Off, On

Détermine si les transpositions des canaux gauche et droit sont couplées ou non. En position « ON » les valeurs du canal droit se calquent sur celles du canal gauche.

2. Grade

Valeur: 1, 2, 3, 4, 5

Détermine la qualité finale du son traité. Plus la valeur est élevée et plus le son semble naturel, mais au prix d’un retard plus important par rapport au son d’origine. Selon le réglage choisi, l’échantillon peut présenter des ruptures, ce qui peut être gênant dans le cas de motifs rythmiques. Choisissez cette valeur en connaissance de cause, après avoir testé différents réglages sur votre échantillon.

3. Lch Pitch/Rch Pitch (Left/Right Channel Pitch)

Valeur: -12–+12

4. Lch Fine/Rch Fine (Left/Right Channel Fine Pitch)

Valeur: -100–+100

Détermine le degré de transposition pour les canaux gauches (left) et droit (right): par pas d’un demi-ton pour le paramètre « Pitch » et par pas d’un centième de demi-ton pour le paramètre « Fine ». Quand l’option Stereo Link est active, le paramétrage du canal de droite est ignoré.

5. Effect Level

Valeur: 0–100

Détermine le volume de l’effet.

6. Direct Level

Valeur: 0–100

Détermine le volume du son source.

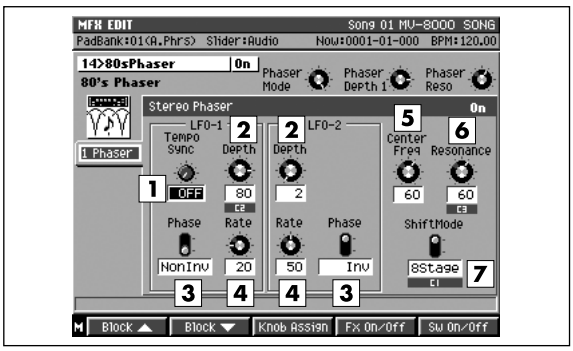
ASTUCE

Si vous voulez simplement modifier la hauteur du son source, mettez le paramètre dry level à 0 et utilisez l’effet en insertion.

14 80s Phaser

Phaser (Stereo phaser)

Cet effet est constitué de deux phasers de type analogique associés en parallèle.



1. Tempo Sync

Valeur: OFF, ♪3 - ○ X4

Choisissez cette option pour synchroniser le paramètre LFO1 Rate sur le tempo du morceau. Dans le cas contraire, mettez-le sur « OFF ». Avec une valeur de note, le paramètre LFO1 Rate est désactivé et la valeur est déduite du tempo. Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre LFO1 Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

2. Depth

Valeur: 0–100

Ajuste la profondeur de la modulation.

3. Phase

Valeur: NonInv, Inv

Règle la phase à la fois du son tournant de droite et du son tournant de gauche. En position "Normal" (NonInv), les deux sont en phase ; en position "Invert" (Inv), la phase du canal de droite est inversée.

4. Rate

Valeur: 0–100

Détermine la vitesse du son tournant. En mode Tempo Sync ce paramètre est désactivé.

5. CenterFreq

Valeur: 0–100

Détermine la fréquence centrale à laquelle l'effet de phaser s'applique. Une valeur élevée déplace ce point d'action dans les hautes fréquences.

6. Resonance

Valeur: 0–100

L'augmentation de ce paramètre donne un effet plus caractéristique.

ASTUCE

Une valeur trop élevée peut mettre l'effet en oscillation. Faites attention à ne pas laisser apparaître de tels sons susceptibles d'endommager votre audition ou vos appareils. En cas de problème, appuyez sur [F4 (FX ON/OFF)] pour l'interrompre.

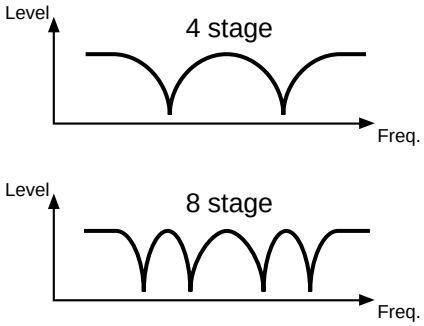
MEMO

Le paramétrage des valeurs du LFO2 est le mêmes que celui du LFO1 (sauf qu'il n'y a pas de fonction Tempo Sync).

7. Shift Mode

Valeur: 4Stage, 8Stage

Détermine le nombre de niveaux au sein du circuit de phasing (quatre = 4STG) ou huit = 8STG). Le réglage à 8 niveaux (8STG) augmente le nombre de points où le son est annulé et donne un effet plus marqué.



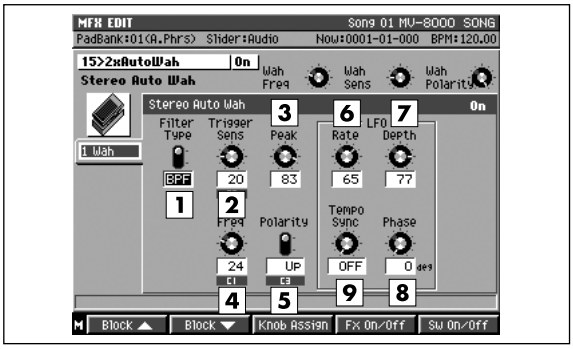
ASTUCE

Cet algorithme reproduit le son de deux phasers rackables 2U du début des années quatre-vingt. Deux entrées mono et deux sorties uniques sont associées ici en parallèle. Deux oscillateurs (LFO) permettent de créer le son modulé de chaque unité, offrant des possibilités de modulation plus complexes. Les fréquences des modulations des LFO1 et LFO2 diffèrent. Le LFO1 crée une modulation extrêmement lente tandis que le LFO2 est plus rapide. Vous pouvez régler la phase de chacun d'eux indépendamment et en créant une ondulation très ample avec le LFO1 et une modulation très courte et en inversion de phase pour le LFO2, vous pouvez donner une épaisseur et une densité exceptionnelles à votre son.

15 Stereo Auto Wah

Wah (Stereo auto wah)

Cet algorithme associe deux effets auto-wah associés en parallèle pour leur donner une compatibilité stéréo.



1. Filter Type

Détermine le type de filtre utilisé.

Valeur	Commentaire
LPF	(Low pass filter) Laisse passer les basses fréquences. L'effet s'applique à une large bande de fréquences.
BPF	(Band pass filter) Laisse passer les fréquences voisines de la fréquence de coupure. L'effet s'applique à une bande de fréquences étroite.

2. Trigger Sens

Valeur: 0–100

Quand vous utilisez le volume pour contrôler l'effet wah, ce paramètre règle la sensibilité du déclenchement. Plus la valeur est haute et plus la réponse à une variation du niveau entrant sera forte

3. Peak

Valeur: 0–100

Détermine la quantité d'effet appliquée dans la zone de la fréquence centrale de l'effet. Les valeurs les plus basses appliquent l'effet à une large zone alors que les valeurs les plus hautes la réduisent plus étroitement autour de la fréquence définie ci-dessus.

4. Freq

Valeur: 0–100

Détermine la fréquence à laquelle l'effet wah s'applique.

5. Polarity

Valeur: DOWN, UP

Si vous utilisez le suivi d'enveloppe pour contrôler l'effet, ce réglage détermine le sens dans lequel se déplace le filtre en fonction du volume: vers le haut (UP) ou vers le bas (DOWN).

6. LFO Rate

Valeur: 0–100

Détermine la vitesse du wah-wah. En mode Tempo Sync ce paramètre est désactivé.

7. LFO Depth

Valeur: 0–100

Règle l'amplitude de la modulation cyclique de l'effet wah.

8. LFO Phase

Valeur: 0–180deg

En réglant la phase du LFO, vous pouvez modifier les périodes d'ouverture et de fermeture de l'effet wah-wah. À 0°, les ouvertures et fermetures sont synchrones, à 180° elles se font en opposition de phase.

9. Tempo Sync

Valeur: OFF, ♪3 - ○ X4

Choisissez cette option pour synchroniser le paramètre LFO Rate sur le tempo du morceau. Dans le cas contraire, mettez-le sur « OFF ». Avec une valeur de note, le paramètre LFO Rate est désactivé et la valeur est déduite du tempo. Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre LFO Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

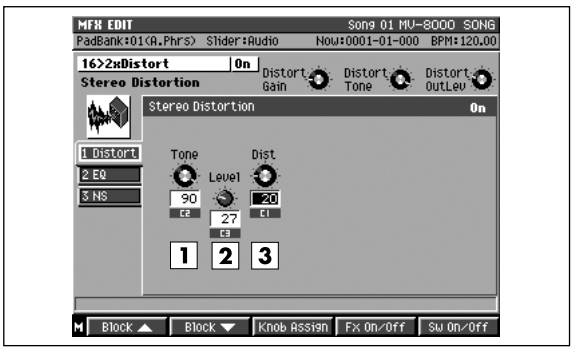
ASTUCE

Si vous souhaitez simplement obtenir un effet wah-wah cyclique à partir du LFO, réglez le paramètre Trigger Sens sur 0. Inversement si vous voulez que l'effet reflète le son source, réglez LFO depth sur 0. Quand les deux paramètres sont à 0, vous pouvez utiliser le bouton C (Control) pour agir sur la fréquence et obtenir un effet « wah-wah » manuel (semblable à une action de pédale).

16 Stereo Distortion

Distort (Stereo distortion)

Effet de distorsion virtuel analogique reproduisant le son des pédales compactes pour guitares.



1. Tone

Valeur: 0–100

Agit sur le timbre du son. Quand la valeur est élevée la distorsion est forte et brillante.

2. Level

Valeur: 0–100

Règle le niveau de sortie. La distorsion augmentant les niveaux, vous pouvez agir sur ce paramètre pour contrôler et réduire les risques d'écrêtage.

3. Dist

Valeur: 0–100

Détermine le degré de distorsion. Si la source sonore a un niveau trop faible, la distorsion peut ne pas apparaître même en montant la valeur au maximum.

MEMO
Deux unités de distorsion sont ici associées en parallèle pour assurer une compatibilité stéréo. Si l'action du paramètre Tone sur le timbre n'est pas suffisante, utilisez l'égaliseur à l'étage suivant.

Autres blocs d'effets

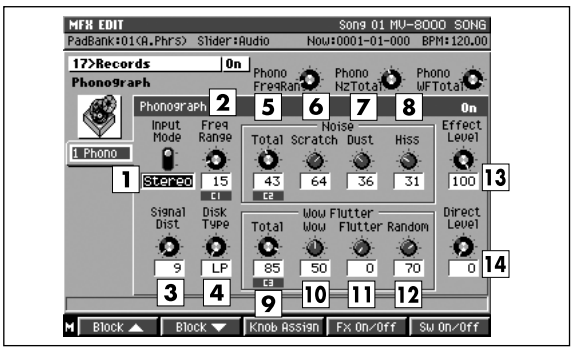
EQ (3-band equalizer) (p. 377)

NS (Noise suppressor) (p. 380)

17 Phonograph

Phono (Phonograph)

Cet effet reproduit le son d'un disque vinyl écouté sur une platine analogique.



1. Input Mode

Valeur: Mono, Stereo

Ce sélecteur permet de choisir entre une source mono ou stéréo.

2. Freq.Range

Valeur: 0–100

Donne le domaine de fréquence couvert par la platine. Des valeurs faibles dégradent la réponse et font ressembler le son à celui d'un vieux système.

3. SignalDist (Signal Distortion)

Valeur: 0–100

Détermine le niveau de la distorsion. Plus la valeur est haute et plus le son est distordu.

4. Disk Type

Réglage de la vitesse de rotation du tourne-disque. Ce paramètre influence la fréquence des craquements revenant de façon cyclique

Valeur	Commentaire
LP:	33 tours/minute
EP:	45 tours/minute
SP:	78 tours/minute

5. Noise Total

Valeur: 0–100

Détermine le niveau de bruit général.

6. Scratch

Valeur: 0–100

Présence de rayures sur le disque.

7. Dust

Valeur: 0–100

Présence de poussières dans les sillons.

8. Hiss

Valeur: 0–100

Bruit de souffle continu.

Ces différents paramètres ajoutent les bruits caractéristiques des disques vinyls. Plus les valeurs sont élevées et plus le niveau de bruit est élevé. Effectuez une balance préalable des options Hiss, Scratch et Dust, puis réglez le niveau de bruit général à l'aide du paramètre Total Noise Level.

9. Wow Flutter Total

Valeur: 0–100

Détermine le niveau général de pleurage.

10. Wow

Valeur: 0–100

Irrégularités de rotation à cycle long.

11. Flutter

Valeur: 0–100

Irrégularités à cycle court, de type vibration.

12. Random

Valeur: 0–100

Irrégularités de rotation non cycliques.

Ces réglages déterminent les différentes irrégularités de rotation que pouvait créer une platine disque traditionnelle. Effectuez une balance préalable des paramètres Wow, Flutter et Random puis ajustez le niveau général de la perturbation à l'aide du paramètre Total Wow/Flutter.

13. Effect Level

Valeur: 0–100

Règle le volume de l'effet. Habituellement à 100.

14. Direct Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son source. Habituellement à 0.

ASTUCE

Pour la simulation du son de vieux 78 tours, l'effet sera plus réaliste avec une source « Mono ». Cet effet continue à produire des bruits pendant les moments de silence. Pour arrêter rapidement cette génération de bruit, appuyez sur[F4 (FX ON/OFF)] pour désactiver l'effet.

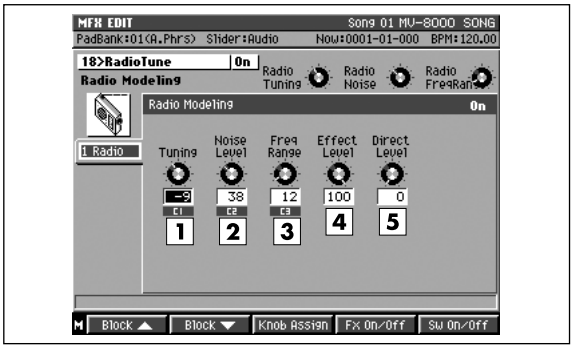
MEMO

Si vous utilisez des patches d'effets basés sur cet algorithme en insertion dans une des pistes et que cette piste est silencieuse (ou le Song pas en lecture) les sons de l'effet (bruit de phono) peuvent être mutés par le jeu des pads. Vous pouvez éviter cet inconvénient en activant la fonction Part Voice Reserve (p. 245).

18 Radio Modeling

Radio (AM radio modeling)

Cet effet reproduit le son d'une source telle qu'elle serait entendue sur récepteur radio en modulation d'amplitude.



1. Tuning

Valeur: -50–+50

Détermine la nature du bruit qui intervient à la recherche de station sur une radio AM. La valeur 0 correspond à un repérage correct de la station.

2. Noise Level

Valeur: 0–100

Règle le niveau général du bruit.

3. Freq Range

Valeur: 0–100

Détermine la bande passante de la radio. De faibles valeurs dégradent la réponse en fréquence et donne un son semblant provenir d'un petit récepteur de radio.

4. Effect Level

Valeur: 0–100

Règle le volume de l'effet. Habituellement à 100.

5. Direct Level

Valeur: 0–100

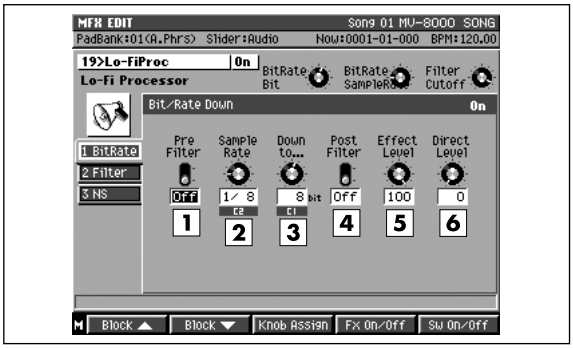
Règle le volume du son source. Habituellement à 0. Augmentez cette valeur pour ajouter une part de son source non traité.

MEMO

Pour toutes les valeurs de « Noise Level » autres que 0, le bruit généré par l'effet l'est en continu, même s'il n'y a pas de source active. Si vous insérez l'effet en MASTER OUT, le bruit est donc présent. Pour l'arrêter rapidement, il suffit d'appuyer sur [F4 (FX ON/OFF)] pour désactiver l'effet.

19 Lo-Fi Processor

BitRate (Bit/Rate down)



1. Pre Filter (Pre-Process Filter)

Valeur: Off, On

Activation/désactivation du filtre placé avant le traitement Lo-Fi. Quand il est activé, il supprime la distorsion numérique en diminuant la fréquence d’échantillonnage.

2. Sample Rate

Valeur: 1/2–1/32

Détermine la proportion de la fréquence d’échantillonnage originale qui sera utilisée pour le traitement.

3. Down to...

Valeur: 16–1 bit

Permet de réduire la longueur du mot numérique. Une valeur de 0 correspond à la conservation de la longueur originale.

4. Post Filter (Post-Process Filter)

Valeur: Off, On

Active/désactive le filtre placé après le traitement Lo-Fi. Comme pour le filtre initial, quand il est activé, il supprime la distorsion numérique en diminuant la fréquence d’échantillonnage.

5. Effect Level

Valeur: 0–100

Règle le volume de l’effet. Habituellement à 100.

6. Direct Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son direct. Habituellement à 0. Augmentez-le si vous voulez ajouter du son non traité au signal traité.

MEMO

Les deux filtrs pré et post sont des éléments nécessaires du traitement du signal numérique. Ils permettent de supprimer la distorsion numérique qui apparaît lors de la réduction de la résolution de l’échantillonnage.

Autres blocs d’effets

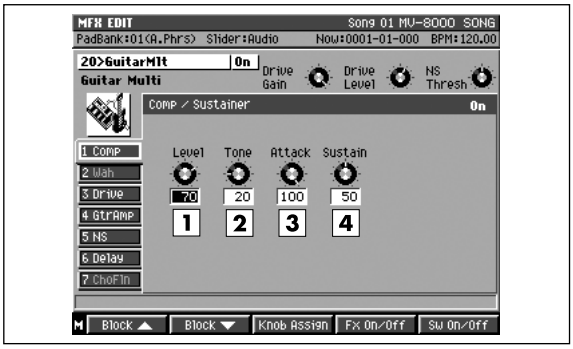
Filter (p. 375)

NS (Noise suppressor) (p. 380)

20 Guitar Multi

Comp (Compressor/Sustainer)

Cet effet est destiné à corriger les variations excessives de niveau en réduisant les niveaux élevés et en renforçant les niveaux plus faibles.



1. Output Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du compresseur.

2. Tone

Valeur: 0–100

Ajuste la tonalité du compresseur.

3. Attack

Valeur: 0–100

Ajuste la force de l'attaque du son en entrée.

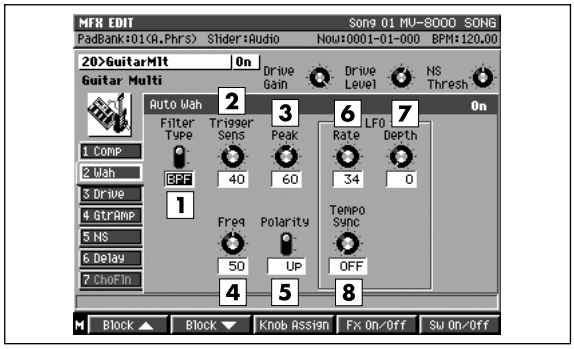
4. Sustain

Valeur: 0–100

Règle la durée pendant laquelle le compresseur maintient le niveau des signaux faibles.

Wah (Auto Wah)

L'effet wah-wah est créé par un changement périodique des paramètres de fréquence d'un filtrage, donnant une tonalité particulière. Vous pouvez le faire évoluer en fonction des variations de niveau de la source ou en l'asservissant à une modulation cyclique.



1. Filter Type

Valeur: LPF, BPF

Détermine le type de filtre utilisé pour cet effet: BPF (band pass filter) ou LPF (low pass filter).

Avec l'option BPF, l'effet se produit dans une bande de fréquences étroite. Avec l'option LPF, la plage d'action est plus large.

2. Trigger Sens

Valeur: 0–100

Détermine la sensibilité quand l'effet wah-wah est asservi aux variations de volume de la source. L'effet intervient d'autant plus vite pour des valeurs plus élevées.

3. Peak

Valeur: 0–100

Détermine l'amplitude de l'effet au voisinage de la fréquence de référence. Plus la valeur augmente et plus la plage d'action est étroite.

4. Freq

Valeur: 0–100

Détermine la fréquence de référence de l'effet wah-wah (la fréquence à partir de laquelle l'effet démarre).

5. Polarity

Valeur: DOWN, UP

Quand l'effet wah-wah suit l'enveloppe du son source, ce paramètre détermine si le changement se fait dans la direction des hautes fréquences (UP) ou dans le sens des basses fréquences (DOWN).

6. LFO Rate

Valeur: 0–100

Règle la fréquence de la modulation cyclique.

7. LFO Depth

Valeur: 0–100

Règle l'amplitude de la variation de fréquence quand la modification de l'effet est cyclique. Choisissez la valeur 0 si vous voulez que les modifications ne suivent pas la rotation du LFO.

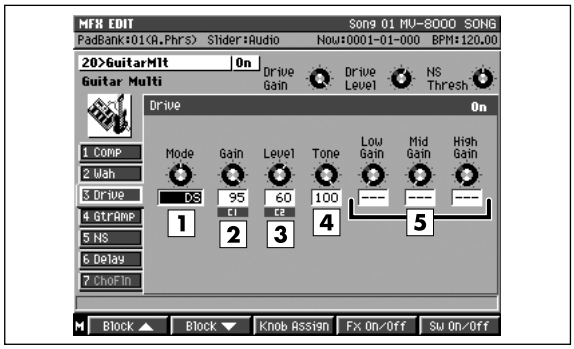
8. LFO Tempo Sync

Valeur: OFF, ♪3 - ○ X4

Ce paramètre permet de synchroniser la fréquence de la rotation de l'effet sur le tempo du morceau. Si vous ne voulez pas le synchroniser, mettez-le en position « OFF ». Si vous choisissez une valeur de note, le paramètre Rate et désactivé et la fréquence de la modulation sera définie par le tempo. Si la valeur choisie est plus longue (ou plus courte) que la plage d'action normale du paramètre LFO Rate, la valeur de note peut ne pas être respectée, et un décalage peut se produire au fur et à mesure que le morceau se déroule.

Drive

Cet effet ajoute de la distorsion et de l'amplitude au son.



1. Mode

Sélectionne le type de l'effet.

Valeur	Commentaire
METAL	Distorsion majeure.
DS	Distorsion considérée comme la plus caractéristique.
OD	Distorsion douce.

2. Gain

Valeur: 0–100

Détermine le niveau de la distorsion.

3. Output Level

Valeur: 0–100

Règle le volume du son traité.

4. Tone

Valeur: 0–100

Ajuste le timbre du son traité.

Ce paramètre n'est valide que si le TYPE est sur DS ou OD.

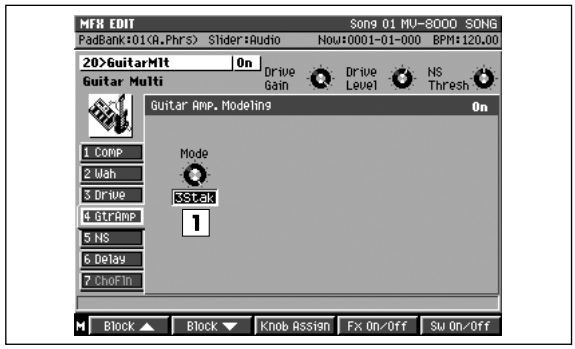
5. Low/Mid/High Gain

Valeur: 0–100

Détermine le gain. Ce paramètre n'est valide que si le TYPE est sur METAL.

GtrAmp (Guitar amp modeling)

Simulation du son d'un ampli guitare.

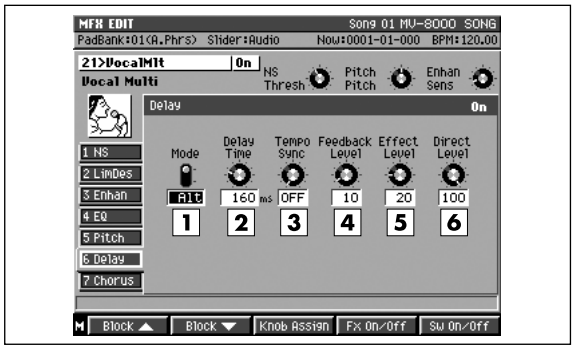


1. Mode

Sélectionne le type d'ampli.

Valeur	Commentaire
Small	Petit ampli
BuiltIn	Ampli combo
2Stack	Ampli double-corps
3Stack	Gros ampli triple-corps

Delay (Simple delay)



1. Mode

Valeur: Mono, Alt

2. Delay Time

Valeur: 1–1200 msec

3. Tempo Sync

Valeur: OFF, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝3, 𝅝, 𝅝., 𝄽

4. Feedback Level

Valeur: 0–100

5. Effect Level

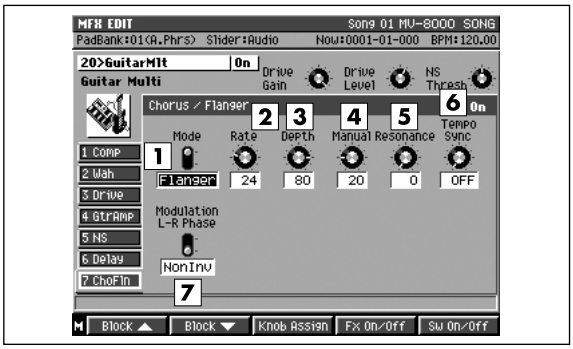
Valeur: 0–100

6. Direct Level

Valeur: 0–100

ChoFln (Chorus/Flanger)

Cet effet propose un choix entre chorus et flanger en fonction de vos besoins. Le chorus ajoute de l’épaisseur et de la densité au son, tandis que le flanger donne au son le caractère chuintant et évolutif d’une turbine d’avion.



1. Mode

Valeur: Chorus, Flanger

Permet de choisir entre chorus et flanger.

2. Rate

Valeur: 0–100

Détermine la fréquence de modulation de l’effet chorus ou flanger.

3. Depth

Valeur: 0–100

Détermine l’amplitude de modulation de l’effet chorus ou flanger.

4. Manual

Valeur: 0–100

Détermine la fréquence centrale de la modulation de l’effet chorus ou flanger.

5. Resonance

Valeur: 0–100

Plus la valeur est élevée et plus le timbre de l’effet est caractéristique. Si vous montez trop haut, l’effet peut entrer en oscillation et provoquer de la saturation.

6. Tempo Sync

Valeur: OFF, ♪3 - ○ X4

7. Modulation L-R Phase

Valeur: NonInv, Inv

Détermine le sens de la phase de l’effet, pour les canaux gauche et droit, par rapport à celle du son source. En position NORM, les canaux sont enphase ; en position INV (inverse), les phases des canaux gauche et droit sont en opposition.

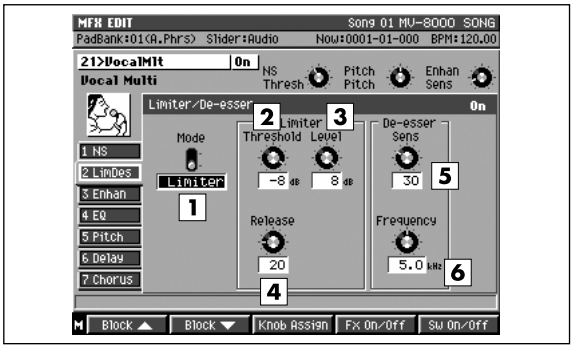
Autres blocs d’effets

☞ **NS (Noise suppressor)** (p. 380)

21 Vocal Multi

LimDes (Limiter/De-Esser)

Cet effe offre un choix entre les fonctions Limiter et De-esser. Le limiteur sert à compresser les signaux de haut niveau et à éviter l'apparition de distorsion. Le de-esser est très utile pour supprimer les sibillances et les « S » sur certaines voix.



1. Mode

Valeur: LMT, DES

Permet de choisir entre les fonctions Limiter et De-esser.

2. Limiter Threshold

Valeur: -60–0 dB

Règle le seuil à partir duquel le limiteur commence à agir.

3. Limiter Level

Valeur: -60–12 dB

Détermine le niveau du signal passant à travers le limiteur.

4. Limiter Release

Valeur: 0–100

Règle le temps au bout duquel le limiteur cesse d'agir après que le signal soit revenu en dessous du seuil.

5. De-esser Sens

Valeur: 0–100

Règle la sensibilité de l'effet par rapport au signal entrant ; contrôle en fait la manière dont l'effet s'applique..

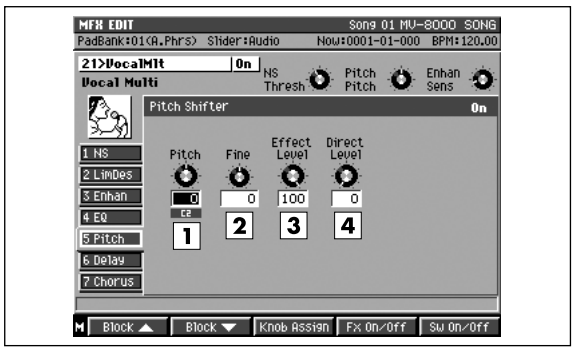
6. De-esser Frequency

Valeur: 1.0–10,0 kHz

Règle la fréquence d'action du dé-esseur. L'effet sera actif pour les fréquences supérieures à cette valeur.

Pitch (Pitch shifter)

Cet effet change la hauteur du son original.



1. Pitch

Valeur: -12–+12

Réglage de l'amplitude de la transposition par pas d'un demi-ton.

2. Fine

Valeur: -100–+100

Réglage fin de la transposition.

3. Effect Level

Valeur: 0–100

Détermine le volume du son transposé.

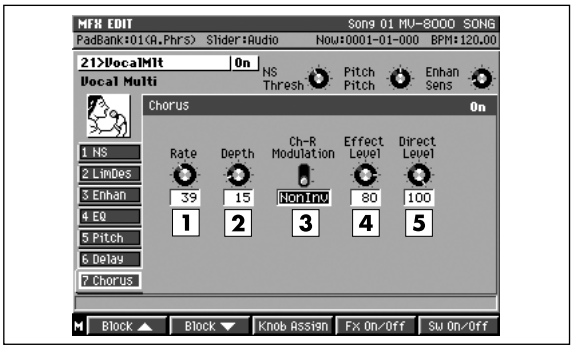
4. Direct Level

Valeur: 0–100

Détermine le volume du son direct.

Chorus

Le chorus ajoute de l’épaisseur et de la densité au son.



1. Rate

Valeur: 0–100

Détermine la fréquence de modulation de l’effet chorus.

2. Depth

Valeur: 0–100

Détermine l’amplitude de modulation de l’effet chorus.

3. Ch-R Modulation. (Right Channel Modulation Phase)

Valeur: NonInv, Inv

Détermine le sens de la phase de l’effet, pour les canaux gauche et droit, par rapport à celle du son source. En position NonInv, les canaux sont enphase ; en position Inv (inverse), les phases des canaux gauche et droit sont en opposition.

4. Effect Level (Effect Level)

Valeur: 0–100

Détermine le niveau du son traité par le chorus.

5. Direct Level

Valeur: 0–100

Détermine le niveau du son direct.

Autres blocs d’effets

☞ **NS (Noise suppressor)** (p. 380)

☞ **Enhan (Enhancer)** (p. 379)

☞ **EQ (3-band equalizer)** (p. 377)

☞ **Delay (Simple delay)** (p. 403)

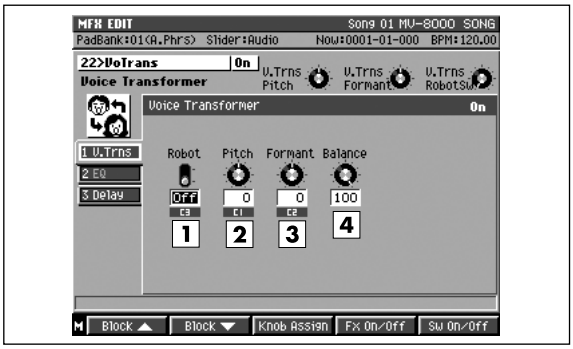
22 Voice Transformer

V.Trns (Voice transformer)

Effet permettant un contrôle indépendant du son fondamental et des formants, capable de créer un grand nombre de voix synthétiques.

Pour la capture des voix

- Ne traitez qu'une personne à la fois. Cet effet ne fonctionne pas correctement avec des sources vocales multiples.
- Ne laissez pas les micros capter les « retours » des voix par les enceintes (qui donneraient le même mauvais résultat que ci-dessus).
- Utilisez de préférence un micro unidirectionnel et tenez le aussi près que possible de la bouche.



1. Robot (Robot Switch)

Valeur: Off, On

Active/désactive la fonction Robot. Activée, elle restitue une voix de hauteur fixe, quelles que soient les inflexions de la voix d'origine.

2. Pitch

Valeur: -63–+63

Réglage fin de la hauteur de la voix synthétique.

3. Formant

Valeur: -63–+63

Réglage du formant de la voix synthétique.

4. Balance

Valeur: 0–100

Réglage de la balance entre le niveau de la voix synthétique et celui de la voix normale.

Autres blocs d'effets

EQ (3-band equalizer) (p. 377)

Delay (Simple delay) (p. 403)

? Formant

Un formant est un élément important qui détermine le caractère d'une voix humaine. Il s'agit d'une harmonique fixe dont la position est déterminée par la taille des cordes vocales.

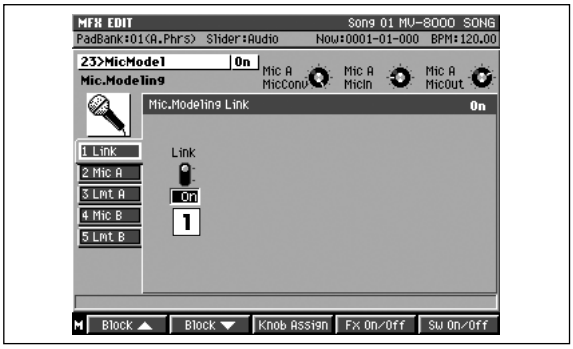
Les transpositeurs traditionnels agissent sur la hauteur du son en déplaçant également la position des formants (qui ne devraient en principe pas changer). Un déplacement vers le haut se traduira donc par une « voix de canard », comme si les cordes vocales avaient rétréci, et un déplacement vers le bas créerait une « voix de géant », comme si ces cordes s'étaient allongées.

L'effet Voice Transformer agit séparément sur la hauteur du son et sur le formant et permet ainsi de créer diverses « personnalités » vocales.

23 Mic Modeling

Link

Permet le couplage des canaux A et B.



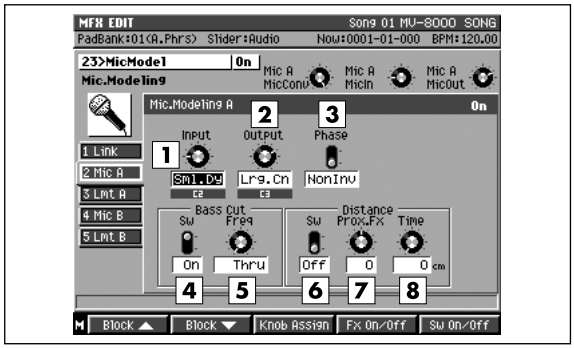
1. Link (Link Switch)

Valeur: Off, On

En position Off, chacun des deux canaux travaille indépendamment en tant qu'égaliseur monocanal. En position On, les deux canaux d'égalisation travaillent simultanément sur les paramètres du canal A (les paramètres du canal B sont ignorés)

Mic (Mic modeling)

Cet effet convertit les caractéristiques de micros inexpressifs et d'entrée de gamme en micros de qualité studio et permet également à des signaux déjà enregistrés de changer de caractère comme si vous pouviez agir a posteriori sur le choix des modèles et leur positionnement. Il ajoute également des caractéristiques de prise de son au micro à des instruments enregistrés en ligne directement sur la console.



1. Input

Sélectionne le type de micro utilisé pour l'enregistrement.

Valeur	Commentaire
DR-20	Roland DR-20 (micro dynamique fabriqué par Roland)
Sml.Dy	Petit micro dynamique pour la prise de voix ou d'instruments
Hed.Dy	Micro-casque dynamique
Min.Cn	Micro mini à condensateur
Flat	Entrée ligne
C3000B	AKG C3000B (micro à condensateur fabriqué par AKG)

2. Output

Sélectionne le type de micro simulé.

Valeur	Commentaire
Sml.Dy	Micro dynamique d'utilisation générale pour voix et instruments. Idéal pour amplis guitare et snare.
Voc.Dy	Micro dynamique spécialisé voix. Offre une présence exceptionnelle dans les mediums.
Lrg.Dy	Micro dynamique à graves étendus. Pour grosse caisse, toms etc.
Sml.Cn	Petit micro à condensateur pour instruments. Offre une définition excellente dans les aigus. Destiné aux percussions métalliques et aux guitares acoustiques.
Lrg.Cn	Micro à condensateur à réponse plate. Pour voix, narration, instruments en direct etc.

Valeur	Commentaire
Vnt.Cn	Micro à condensateur de légende. Pour voix, instruments etc.
Flat	Micro à réponse plate. Destiné aux prises de son de groupes importants.

* *Quand un micro à condensateur est sélectionné dans TypeOut, les bruits de transmission mécaniques peuvent se trouver amplifiés par la bonne réponse dans les graves. Vous pouvez alors soit les couper à l'aide d'un filtre coupe-bas soit doter votre micro d'un bon système de suspension.*

3. Phase

Valeur: NORM, INV

Sélectionne la phase du micro.

NORM: En phase avec la source.

INV: En inversion de phase avec la source.

4. Bass Cut Sw (Bass Cut Filter Switch)

Valeur: Off, On

Ce filtre coupe les bruits de pop et équivalents dans les extrêmes graves. Son activation crée une simulation de filtre coupe-bas. En position off, l'option Freq est désactivée.

5. Bass Cut Freq (Frequency)

Valeur: Thru, 20–2000 Hz

Règle la fréquence de coupure du filtre coupe-bas.

6. Distance Sw

Valeur: Off, On

Les micros tendent à accentuer les graves quand ils sont positionnés à proximité de la source (effet de proximité). L'activation de cette option simule des caractéristiques qui changent avec la distance. En position off, les paramètres ProxFx, et Interval sont désactivés.

7. Prox.Fx (Proximity Effect)

Valeur: -12–+12

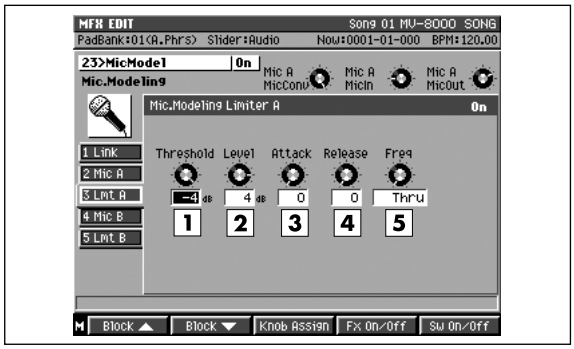
Les micros tendent à accentuer les graves quand ils sont positionnés à proximité de la source (effet de proximité). Cet effet simule ces qualités et compense les variations de rendu des graves avec la distance. Les valeurs positives rapprochent le micro de la source et les valeurs négatives l'éloignent.

8. Time

Valeur: 0–3000 cm

Simule les différences temporelles résultant de l'éloignement de la source.

Lmt (Mic modeling limiter)



1. Limiter

Valeur: Off, On

Cet effet compresse les signaux de haut niveau et protège contre la distorsion.

2. Threshold

Valeur: -60–0 dB

Détermine le seuil à partir duquel le limiteur commence à agir.

3. Output Level

Valeur: -60–+24 dB

Détermine le niveau de sortie du limiteur.

Règle la fréquence de coupure du détecteur de niveau.

4. Attack

Valeur: 0–100

Détermine le temps entre le dépassement du seuil par le signal et le début d'action du limiteur.

5. Release

Valeur: 0–100

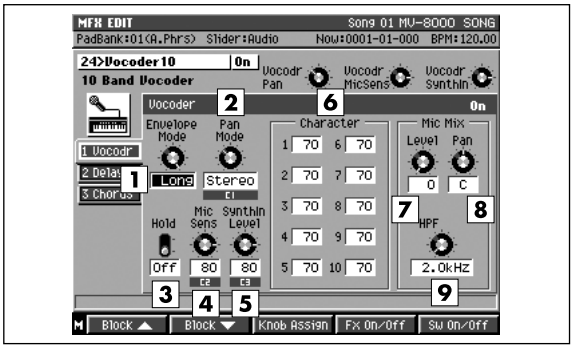
Règle le temps au bout duquel le limiteur cesse d'agir après que le signal soit revenu en dessous du seuil.

6. Freq (Frequency)

Valeur: Thru, 20–2000 Hz

24 10 Band Vocoder

Vocodr (Vocoder)



1. Envelope

Valeur	Commentaire
Sharp:	Action prioritaire sur la voix humaine.
Soft:	Action principale sur le son instrumental.
Long:	Son « historique » avec long decay.

2. Pan Mode

Valeur: Mono, Stereo, L>>R, L<<R

Avec l'option Mono, les composantes de chaque bande de fréquence sont assignées au centre. Avec l'option Stereo, les bandes de fréquences impaires sont affectées à gauche et les bandes paires sont affectées à droite. Avec l'option L>>R, les bandes de fréquences impaires sont affectées à gauche et les bandes paires sont affectées à droite. Avec l'option R>>L, les bandes de basses fréquences sont affectées de plus en plus à droite et les hautes fréquences de plus en plus à gauche.

3. Hold

Valeur: Off, On

Active/désactive la fonction de maintien Hold. Si vous activez cette fonction pendant que le micro capte une voix, le timbre instrumental conservera les caractéristiques vocales analysées à ce moment..

4. Mic Sens.

Valeur: 0–100

Réglage de la sensibilité d'entrée du micro.

5. SynthInLev

Valeur: 0–100

Réglage du niveau d'entrée de l'instrument.

MEMO
Quand vous utilisez ce paramètre, branchez le micro sur le canal L et l'instrument sur le canal R.

6. Character 1-10

Valeur: 0–100

Réglage du volume de chaque bande de fréquences, et donc du timbre du vocoder. Plus la valeur est élevée et plus la fréquence est haute.

Les fréquences centrales de chaque canal sont réparties comme suit:

Ch1 = 100.0 [Hz]
Ch2 = 166.8 [Hz]
Ch3 = 278.3 [Hz]
Ch4 = 464.2 [Hz]
Ch5 = 774.3 [Hz]
Ch6 = 1.292 [kHz]
Ch7 = 2.154 [kHz]
Ch8 = 3.594 [kHz]
Ch9 = 5.995 [kHz]
Ch10 = 10.00 [kHz]

7. Mic Mix Level

Valeur:0–100

Réglage de la partie de la source audio (canal gauche) passée à travers le filtre HPF qui sera ajoutée en sortie du vocoder.

8. Mic Mix Pan

Valeur:L63–R63

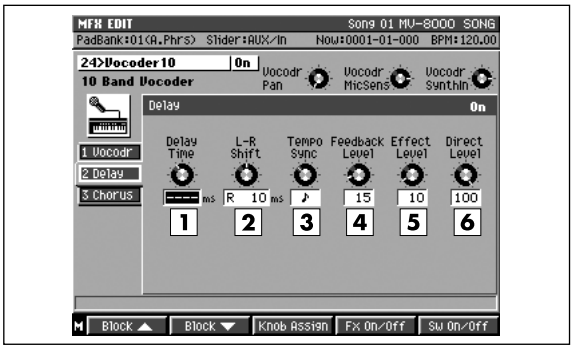
Réglage du panoramique du micro audio.

9. MicMix HPF

Valeur:Thru, 1.0–20,0 kHz

Quand le mixage micro est utilisé, ce paramètre règle la fréquence du filtre (HPF) qui commencera à affecter l'audio. Les valeurs élevées ne permettent de mixer que les consonnes. La valeur Thru correspond à une désactivation du filtre HPF.

Delay (Stereo delay)



1. Delay Time

Valeur:1–1200msec

Règle le temps de retard, entre le son source et le son traité. En mono ou en stéréo le paramètre Value est limité par le décalage droite gauche L-R Shift. En mode alternet il est limité à la plage 0–600 ms.

Quand la fonction Tempo Sync (décrite ci-dessous) est active, ce paramètre n’est pas actif et vous ne pouvez pas le modifier.

2. L-R Shift

Valeur:L700–0–R700ms

Le temps de retard d’un des côté est augmenté par rapport à l’autre afin de modifier l’expression du son. Selon l’option choisie, la plage de réglage peut se trouver limitée. Ce paramètre est désactivé en mode alterned et vous ne pouvez pas le modifier.

3. Tempo Sync

Valeur: OFF, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯., 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥., 𝅝3, 𝅝, 𝅝., 𝅝, 𝄇

Activez cette fonction si vous voulez synchroniser le retard avec le tempo du morceau. Quand vous sélectionnez une valeur de note, le temps de retard s’aligne automatiquement sur cette valeur. Si vous ne voulez pas le synchroniser, choisissez l’option « off ».

4. Feedback Level

Valeur:0–100

Détermine l’importance de la rétroaction (le nombre de rebonds) du son retardé. Pour une valeur 0 le son ne sera répété qu’une fois.

5. Effect Level

Valeur:0–100

Règle le volume du son retardé. Si vous utilisez cet algorithme en insertion, réduisez la valeur de ce paramètre pour le mixer avec le son non traité.

6. Direct Level

Valeur:0–100

Autres blocs d’effets

Chorus (Stereo digital chorus) (p. 390)

Implémentation MIDI

1. Receive Data (Sound Source Section)

■Channel Voice Messages

●Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

●Control Change

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* Controls the volume of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

* Controls the panpot of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* Controls the hold of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Resonance value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* Controls the resonance of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* Controls the release time of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* Controls the attack time of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* Controls the cutoff of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* Controls the reverb send level of the part that correspond to received MIDI channel number.

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* Controls the chorus send level of the part that correspond to received MIDI channel number.

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Program change that received each MIDI channel number will function as the patch change.

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Controls the pitch bend change of the part that correspond to received MIDI channel number.

■Channel Mode Messages

●All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 is ON, the sound will be continued until these are turned off.

●OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

●OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

■System Realtime Message

●Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

2. Data Transmission

■Channel Voice Messages

●Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

●Control Change

* By selecting a controller number that corresponds to the setting of parameters of controllers (Assignable sliders), the MV-8000 can transmit any control change message.

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

❍Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

❍Portamento (Controller number 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Resonance value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Portamento control (Controller number 84)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
kk = source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

●Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

■Channel Mode Messages

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

■System Realtime Messages

●Active Sensing

Status
FEH

* This message is transmitted at intervals of approximately 250 msec.
* This message is not sent when Transmit Active Sensing parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

3. Data reception (Sequencer Section)

■3.1 Messages recorded during recording

■Channel Voice Messages

●Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Note parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

* Not received when the Note parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Polyphonic Aftertouch

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Polyphonic Aftertouch:00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Poly Afertouch parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Control Change

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=Control number: 00H - 78H (0 - 120)
vv=value: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Control Change parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number:00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received when the Program Change parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Channel Aftertouch

Status	2nd byte
DnH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch:00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Channel Aftertouch parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll=Pitch Bend value:00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Not received when the Pitch Bend parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.

■Channel Mode messages

●All Sound Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Reset All Controller (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Omni Off (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Omni On (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Mono (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Poly (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

■System Exclusive Messages

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H:	System Exclusive message status
ii=ID number:	This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-real-time messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data:	00H - 7FH (0 - 127)
F7H:	EOX (End of System Exclusive)

* Not received when the System Exclusive parameter (RECORDING FILTER popup) is OFF.
* MIDI Machine Control and MIDI Time code is not recorded.(Refer to "1.3 Messages acknowledged for synchronization")

■3.2 Messages not recorded during recording

■Channel mode messages

●Local On/Off (Controller number 122)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7AH	vvH

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Value: 00H, 7FH (Local Off, Local On)

●All notes off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off's, and the resulting Note Off messages will be recorded.

■3.3 Messages acknowledged for synchronization

■System Common messages

●Tune Request

Status
F6H

●Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm, ll=value: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)

* Received when Remote MIDI In parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

■System Realtime Messages

●Start

Status
FAH

* Received when Remote MIDI In parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

●Continue

Status
FBH

* Received when Remote MIDI In parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

●Stop

Status
FCH

* Received when Remote MIDI In parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

■System Exclusive Message

●MIDI Machine Control (MMC)

* Received when the MMC Mode parameter (System/Sync/Tempo) is SLAVE.

❍STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍LOCATE (MCP)
❍Format2---LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type**ff**)
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

4. Data transmission (Sequencer Section)

■4.1 Messages transmitted during playing

Recorded messages are transmitted during playback.

■4.2 Messages that are generated and transmitted

■4.2.1 Messages Appearing When Synchronizing with Other Devices

■System Common Messages

* Sent when MIDI Clock parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

●Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm, ll=value: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)

■System Realtime Messages

* Sent when MIDI Clock parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On.

●Timing Clock

Status
F8H

●Start

Status
FAH

●Continue

Status
FBH

●Stop

Status
FCH

●Quarter Frame Messages

Status	2nd byte
F1H	mmH (= 0nnnddd)

* Sent when MTC Output parameter (SONG SETUP/SYNC) is set to On. Furthermore, sending a Quarter Frame Message with "00h00m00s00f00" at the beginning of the song adds the MTC Offset Time parameter (SONG SETUP/SYNC).

●MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the sequencer is running (Playing or Recording) if the Sync Mode parameter (System/Sync/Tempo) is MASTER and MTC Sync Output parameter (System/Sync/Tempo) is ON.

Status	Second
F1H	mmH (= 0nnnddd)

nnn = Message type :
0 = Frame count LS nibble
1 = Frame count MS nibble
2 = Seconds count LS nibble
3 = Seconds count MS nibble
4 = Minutes count LS nibble
5 = Minutes count MS nibble
6 = Hours count LS nibble
7 = Hours count MS nibble

dddd = 4 bit nibble data : h - FH (0 - 15)
Bit Field is assigned as follows.

Frame Count	xxxyyyyy	
xxx	Reserved (000)	
yyyyy	Frame No.(0-29)	
Seconds Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Seconds (0-59)
Minutes Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Minutes (0-59)
Hours Count	xyyzzzzz	
	x	Reserved (0)
	yy	Time Code type
	0 = 24 Frames / Sec	
	1 = 25 Frames / Sec	
	2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)	
	3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame	
	zzzzz	Hours (0-23)

■System Exclusive Message

●MIDI Time code

❍Full Message

Full Messages are used, which encode the complete time into a single message.
This message transmitted when the song position moves.

Status	Data Byte	Status
F0H, 7FH xxH, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH		F7H

F0H, 7FH :	Realtime Universal System Exclusive Header
xxH :	7F (Device ID)
01H :	sub-ID #1 (MIDI Time code)
01H :	sub-ID #2 (Full Message)
hrH :	hours and type: 0 yy zzzzz
yy type:	
	00 = 24 Flame/sec
	01 = 25 Flame/sec
	10 = 30 Flame/sec
	11 = 30 Flame/sec
zzzzz :	Hours (00 - 23)
mnH :	Minutes (00 - 59)
scH :	Seconds (00 - 59)
frH :	Frames (00 - 29)
F7H :	EOX (End of Exclusive)

●MIDI Machine Control (MMC)

* Not received when the MMC Mode parameter (System/Sync/Tempo) is Master.

❍STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍DEFFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

❍LOCATE (MCP)

❍Format2---LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffHF7H	

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type**ff**)
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

5. Appendices

●Decimal and Hexadecimal table (Hexadecimal number is shown with H.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of system exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.
the following table shows how these correspond to decimal numbers.

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

(*) Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one(1) greater than the values given in the above table.
(*) A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expression two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128 + bb.
(*) In the case of values which have a +/- sign, 40H=-64, 00H=0, 3FH=+63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart.
In the case of two types, 40 00H = -8192, 00 00H = 0, 3F 7FH = +8191.
(*) Data marked "nibbled" is expressed in hexadecimal in 4-bit units.
A value expressed as a 20byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16 + b.

<Ex.1> What 5AH in decimal system?
5AH = 90 according to the above table.
<Ex.2> What in decimal system is 12034H in hexadecimal of every 7 bit?
12H = 18, 34H = 52 according to the above table. So 18 x 128 + 52 = 2356.
<Ex.3> What in decimal system is 0A 03 09 0D in nibble system?
0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 according to the above table.
So ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 3 = 41885.
<Ex.4> What in nibble system is 1258 in decimal system?

```
16)1258
16)  78 ... 10
16)   4 ... 14
      0 ...  4
```

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH according to the above table. So it is 00 04 0E 0AH.

●Example of system exclusive message and Checksum calculation

On Roland system exclusive message (DT1), checksum is added at the end of transmitted data (in front of F7) to check the message is received correctly.
Value of checksum is defined by address and data (or size) of the system exclusive message to be transmitted.

❍How to calculate checksum (Hexadecimal number is shown with H.)

checksum is a value which lower 7 bit of the sum of address, size and checksum itself turns to be 0.
If the address of the system exclusive message to be transmitted is aa bb ccH and data or size is dd ee ffH,

```
aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum /128 = quotient and odd

When odd is 0, 0 = checksum
When odd is other than 0, 128 - odd = checksum.
```

■MIDI Machine Control (MMC) Command, Information Field/Response Reference

●Command Recognized

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Designated Time)
4CH MOVE	Move between Information

●Commands Transmitted

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

STUDIO DE PRODUCTION — Date : 29 sept. 2003

Modèle MV-8000 — Version : 1.00

IMPLÉMENTATION MIDI (section séquenceur)

Fonction...		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base :	par défaut	tous canaux	tous canaux	Pas de canal de base spécifique.
	modifié	x	1–16	
Mode :	par défaut	x	Mode 1	
	Message	x	x	
	modifié	**********	x	
Numéro de note :	n° réels	o 0–127	o 0–127	
Vélocité :	Note On	o	o	
	Note Off	o	o	
Aftertouch	poly	o	o *1	
	canal	o	o *1	
Pitch bend		o	o *1	
Contrôles (Control change)	0–119	o	o *1	
Changement de programme		o	o *1	
	nn° réels	**********	0–127	
Système exclusif		o	o *1	
Système commun :	Quarter frames	o *1	o *2	
	Song position	o *1	o *1	
	Song select	x	x	
	Tune request	o	o	
Temps réel :	Clock	o *1	o *1	
	Command	o *1	o *1	
Messages auxiliaires :	All sound off	o	o	
	Reset all controller	o	o	
	Local On/Off	x	x	
	All note off	o *3	o *3 *4	
	Active sensing	o	o *2	
	System reset	x	x	

Remarques

*1 o x commutable
*2 non mémorisé quand reçu.
*3 non mémorisé/transmis quand reçu. , mais peut être créé et transmis par Event List.
*4 Messages de mode (123–127) enregistrés et transmis après que toutes les notes en cours aient été arrêtés.

Mode 1: OMNI ON, POLY — Mode 2: OMNI ON, MONO — o: Oui

Mode 3: OMNI OFF, POLY — Mode 4: OMNI OFF, MONO — x: Non

STUDIO DE PRODUCTION — Date : 29 sept. 2003

Modèle MV-8000 — Version : 1.00

IMPLÉMENTATION MIDI (section générateur de son)

Fonction...		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base :	par défaut	1–16	1–16	
	modifié	x		
Mode:	par défaut	Mode 1	Mode 1, 2	
	messages	x	x	
	modifié	**********	x	
Numéro de note :		o	o	
	n° réel	21–116	0–127	
Vélocité :	Note On	o	o	
	Note Off	o	o	
Aftertouch	poly	o *1	o *1	
	canal	o *1	o *1	
Pitch bend		x	o	
Contrôles (Control change)	0, 32	o	o	Bank select
	1	o	o	Modulation
	2	o	o	Breath type
	4	o	o	Foot type
	5	o	o	Portamento time
	6, 38	o	o	Data entry
	7	o	o	Volume
	8	o	o	Balance
	10	o	o	Panpot
	11	o	o	Expression
	16	o	o	General purpose controller 1
	17	o	o	General purpose controller 2
	18	o	o	General purpose controller 3
	19	o	o	General purpose controller 4
	64	o	o	Hold 1
	65	o	o	Portamento
	66	o	o	Sostenuto
	67	o	o	Soft
	68	o	o	Legato foot switch
	69	o	o	Hold 2
	70	o	o	Sound variation
	71	o	o	Resonance
	72	o	o	Release time
	73	o	o	Attack time
	74	o	o	Cutoff
	75	o	o	Decay time
	76	o	o	Vibrato rate
	77	o	o	Vibrato depth
	78	o	o	Vibrato delay
	80	o	o	General purpose controller 5
	81	o	o	General purpose controller 6
	82	o	o	General purpose controller 7
	83	o	o	General purpose controller 8
	84	o	o	Portamento control
	91	o	o	General purpose effects 1
	92	o	o	Tremolo
	93	o	o	General purpose effects 3
	94	o	o	Celeste
	95	o	o	Phaser
	1–31, 64–95	o	o	Sliders *2
	98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB
	100, 101	x	x	RPN LSB, MSB
Changement de programme		x	o	Patch Library 1–128
	n° réels	**********	0–127	
Système exclusif		x	x	
Système commun :	Quarter frames	x	x	
	Song position	x	x	
	Song select	x	x	
	Tune request	x	x	
Système temps réel :	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Messages auxiliaires:	All sound off	x	x	
	Reset all controllers	x	x	
	Local On/Off	x	x	
	All notes off	x	o	
	Active sensing	x	o	
	System reset	x	x	

Notes

*1 o x est commutable.

*2 peut être modifié.

Mode 1: OMNI ON, POLY — Mode 2: OMNI ON, MONO — o: Oui

Mode 3: OMNI OFF, POLY — Mode 4: OMNI OFF, MONO — x: Non

Caractéristiques

MV-8000: STUDIO DE PRODUCTION

Section sampler

Format des données audio

16 bits linéaire

Fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz (fixe)

Parts

16 (Patches) + 8 (Audio Tracks / Audio Phrases)

Polyphonie maximum

64 Voix

Mémoire de formes d'ondes (RAM)

DIMM: 1 connecteur

(168 pins, PC100 CL = 2 ou PC133 CL = 3, 3,3 V, 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo)

128 Mo (standard)

Extensible jusqu'à 512 Mo (nécessitant une barrette DIMM de 512 Mo)

Temps d'échantillonnage maximum

- avec DIMM 128 Mo (standard)

mono: 24 minutes env. (stéréo: 12 minutes env.)

- avec DIMM 512 Mo (étendu)

mono: 100 mn. env. (stéréo: 50 minutes env.)

Effets

Multi-effets (MFX): 1 (24 types)

Reverb: 1 (2 types)

Chorus: 1 (4 types)

Mastering Tool Kit: 1 (seulement en mode Mastering)

Section séquenceur

Pistes

Pistes MIDI (1 canal MIDI par piste): 128

Pistes audio: 8

Piste de gestion du tempo: 1

Résolution

480 TPQN (ticks par noire)

Tempo

5 à 300

Nombre de notes

env. 150000 notes

Longueur maximum du morceau

9999 mesures

Méthodes d'enregistrement

Enregistrement d'évènements MIDI (temps réel et pas à pas)

Enregistrement audio

Autres

Projet

Songs: 16

Patches: 16 (par Song)

Partiels: 96 (16 pads x 6 banks par Patch)

Samples: 9999

Phrases audio: 512 (16 pads x 32 banks)

Bibliothèques de patches (library): 128

Clips MIDI: 100

Bibliothèques de multi-effets (MFX): 124 (Preset: 24, User: 100)

Bibliothèques de Chorus: 52 (Preset: 2, User: 50)

Bibliothèques de Reverb: 54 (Preset: 4, User: 50)

Bibliothèques Mastering Tool Kit: 71 (Preset: 21, User: 50)

Traitement du signal

Conversion AN: 24 bits, suréchantillonnage 64 fois

Conversion DA: 24 bits, suréchantillonnage 128 fois

Bande passante

Entrées MIC/Line: 20 Hz--20 kHz (+0/-2 dB)

Niveau d'entrée nominal

Entrées MIC/Line: -50-- +14 dBu

(symétriques: maximum +26 dBu; non symétriques: maximum +20 dBu)

Entrées Phono: -87-- -27 dBu

Impédance d'entrée

Entrées MIC/Line: 40 k ohms

Entrées Phono: 50 k ohms

Niveau de sortie nominal

+4 dBu (symétrique)

Impédance de sortie

600 ohms

Charge d'impédance recommandée

Sorties principales: 10 k ohms ou plus

Casque: 8--600 ohms

Niveau de bruit résiduel

-86 dBu ou moins (SENS: LINE, connecteurs d'entrée Phono pontés, pondération IHF type A)

Écran

LCD graphique 320 x 240 pixels (rétro éclairé)

Pads

16 Pads, avec vélocité et after-touch

Contrôles

Boutons rotatifs de contrôle d'effet: C1--C3

Curseurs de mixage: 1--8

Lecteur de disquettes

Lecteur 3.5 pouces, 1,44 Mo ou (2HD), 720 Ko (2DD)

Disque Dur

3,5 pouces, 40 Go

Graveur CD-R/RW

type incorporé

CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW

Connecteurs

Entrées Phono: L, R (RCA)

Entrées MIC/Line: L, R (jacks 6,35 TRS)

Sorties Master Out: L, R (jacks 6,35 TRS)

Prise casque: (jacks 6,35 stéréo)

Sortie Digital Out A (coaxiale)

Sortie Digital Out B (optique)

Prises MIDI: IN, OUT A, OUT B

Connecteur USB (destiné au transfert de fichier (classe stockage de données))

Connecteur pour interrupteur au pied (jack 6,35)

Connecteur d'alimentation

* *Si la carte d'E/S audio MV8-OP1 (optionnelle) est installée:*

Sorties analogiques Multi Output: 1--6 (jacks 6,35 TRS)

Sortie Digital Out A (coaxiale)

Sortie Digital Out B (optique)

Connecteur R-BUS (DB-25)

* *Si la carte d'extension VGA/Souris MV8-VGA (optionnelle) est installée:*

Connecteur VGA Out (HD DB-15)

Connecteur PS/2 Souris (mini DIN 6 broches)

Alimentation

117 V, 230 V ou 240 V alternatif (50/60 Hz)

220 V alternatif (60 Hz)

Consommation

40 W

Dimensions

480 (L) x 482 (P) x 136 (H) mm

Poids

9,8 kg

(sans MV8-OP1, MV8-VGA)

Accessoires

Manuel de prise en main, Mode d'emploi, Schéma synoptique

CD-ROM d'échantillons

CD-ROM de sauvegarde

Carte des raccourcis

Cordon d'alimentation

Cavalier de pontage

Options

Carte d'extension d'E/S audio: MV8-OP1

Carte VGA/souris: MV8-VGA

Interrupteur au pied: FS-5U (BOSS)

Pédale: DP-2

(0 dBu = 0.775 V rms)

MEMO

Toutes caractéristiques sujettes à modification sans préavis.

Memo

Index

A

ADD AUDIO TRACKS (menu local) 228
ADD MASTERING SOURCE (menu local) 322
ADD MIDI TRACKS (menu local) 227
Affectation d'une phrase audio à un pad 59
aftertouch 169
AIFF 145
Ajout de pistes pour l'enregistrement 69
Akai MPC2000 (XL) 146
Algorithmes (liste) 374
AM (modélisation radio) 399
Analogique (Delay & Chorus) 388
Analyzer 369
Annulation signal central 377
À propos des partiels 23
ASSIGN TO PART / LIBRARY (menu local) 350
ASSIGNABLE SLIDER (page d'écran) 309
ATA 369
ATAPI 369
Attaque 379
Attribution d'un nom à un disque 140
Attribution d'un nom à un projet 129
audio CD 123
AUDIO EVENT PARAMETER (menu local) 201
audio (fichiers) 145
Audio (extension E/S) 159
AUDIO PHRASE EDIT (page d'écran) 283
AUDIO PHRASES (LIST) (page d'écran) 282
AUDIO PHRASES (PAD) (page d'écran) 281
AUDIO TRACK (page d'écran) 357
AUTO CHOP (menu local) 286
AUTO PUNCH (menu local) 222
Auto Wah 401
Autres formats 141
AUX / FX / AUDIO PHRASE / INPUT (page d'écran) 359

B

BACKUP PROJECT TO CD (page d'écran) 297
B-Cut 327
Bit/Rate (réduction) 400
BitRate 400
Boost 376

C

« Can't delete current Project ». 367
« Can't delete current Song ». 367
« Can't delete last one track ». 367
« Can't write to Preset library ». 367
Cancel (annulation) 377
CD PLAYER (page d'écran) 318
CD-R 369
CD-R/RW 123
CD-R/RW (disque saturé). 368
CD-RW 369
Center Canceler 377
CHANGE DURATION (menu local) 213
Changement de durée 93
Changement d'effets 112
Changement de nom d'un dossier ou d'un fichier 136
Changement de tempo 103
Changement de vélocité 92
CHANGE VELOCITY (menu local) 212
Chargement d'un projet 128
Chargement d'un Song 105
ChoFln 404
CHOP (menu local) 285
Chorus 388, 390–391, 406
Chorus 320 à 4 Boutons 391
Chorus digital 390
Chorus/Flanger 404
Comp 379, 401
Comp/Limiter 379
Compact Disc enregistrable 369
Compact Disc réenregistrable 369
Composite Object Sound Modeling (COSM) 369
Compresseur 329, 369
Compressor/Sustainer 401
Control Change (messages) 362
Controller (section) 21
Copie 101
Copie comme clip MIDI 97
Copie de données 88
Copie d'un fichier 137
COPY AS AUDIO PHRASE (menu local) 218
COPY AS MIDI CLIP (menu local) 217
COPY AS NEW SONG (menu local) 244
COPY PART (menu local) 280
COPY&INSERT (menu local) 209
COPY&PASTE (menu local) 207
COSM 369
Create Event 99
CREATE EVENT (menu local) 198
CREATE NEW PROJECT (page d'écran) 294

CREATE NEW SONG (page d'écran) 240
Création d'un dossier 136
Création d'un instrument 43
Création d'un nouveau morceau 68
Création d'un nouveau projet 131
CUE SHEET (page d'écran) 332
« Current Project is protected ». 367
Current (Song) 369
Curseurs assignables 152

D

DATA THIN (menu local) 215
Décalage temporel 94
Delay 384, 386, 388, 403, 411
Delay RSS 386
Delay/chorus 22
Delay/Chorus library 26
Delay/Chorus preset library 372
DELETE PROJECT (page d'écran) 296
DELETE SONG (page d'écran) 243
DELETE TRACKS (menu local) 229
Déplacement d'un fichier 138
Déplacement de données de séquence 87
Device ID 362
DIF-AT24 163
DIMM (taille) 171
« Disk full ». 367
« Disk not ready ». 367
DISK UTILITY (page d'écran) 315
DISK/USB MENU (page d'écran) 310
Disque (gestion) 140
Distorsion 397
Données de masterisation 125
DSP 369
Duplication de nom de fichier. 367
Dynamique 369

E

Echo 383
EDIT COMMENT (menu local) 182
EDIT DELAY/CHORUS NAME 181
EDIT FILE NAME 181
EDIT LOCATOR NAME 181
EDIT MASTERING TOOLKIT NAME 181
EDIT MFX NAME 181
EDIT MIDI CLIP NAME 181
EDIT PAD BANK NAME 181
EDIT PARTIAL NAME 181
EDIT PATCH NAME 181
EDIT PROJECT NAME 181
EDIT SAMPLE NAME 181
EDIT SONG NAME 181
EDIT SYS-EX (menu local) 200
EDIT TRACK NAME 181
Édition des durées notes 93
Édition d'un message système exclusif 102
Édition de paramètres d'effets 114
Édition des paramètres d'une phrase audio 60
Édition d'un partiel 51
Édition d'un patch 46
Édition d'un sample 56
Édition des vélocités 92
Effacement 101
EFFECT LIBRARY (menu local)
(MFX/DlyCho/Reverb) 353
Effets (liste des patches presets) 372
Effets (routing) 116
Effets (section) 21
Égaliseur 3 bandes 377
EFFECTS EDIT (page d'écran) 354
EFFECTS (page d'écran) 351
EMPHASIS (page d'écran) 265
Enhan 379
Enhancer 327, 379
Enregistrement audio 36
Enregistrement direct 80
Enregistrement temps réel 71
Entrées 328
EQ 377
EVENT ERASE (menu local) 234
EVENT LIST EDIT (page d'écran) 98, 197
Events 27
Exemples d'affectations 117
Expandeur 328, 369
Extension mémoire 173
Extraction discrète de données 95
EZ DELAY 384

F

Face arrière 33
Fil (Filtre) 396, 401
« File not found ». 367
« File read error ». 367
FILE UTILITY (page d'écran) 311
« File write error ». 367
Filtre 375

Flanger 392–393
Flanger 2x BOSS 393
Formants 369
FORMAT (menu local) 316
Formatage d'un disque 140
Frame 369
Fréquences (Freq) 375, 379

G

GAP TIME (menu local) 334
Gate 382
Gestion des fichiers 134
Gestion des pads 67
Gestion des partiels 54
Gestion des patches 47
Gestion des projects 128
Gestion des samples 58
Global 166
GLOBAL (page d'écran) 300
GtrAmp 403
Guitar amp modeling 403
Guitar Multi 401

I

IDE 369
IEC 370
IMPORT MENU (page d'écran) 344
IMPORT OPTIONS (menu local) 348
IMPORT (page d'écran) 345
Import de données 141
Import depuis un CD audio 41
Informations systèmes 171
INSTRUMENT PART (page d'écran) 358
INSTRUMENTS (page d'écran) 245
« Invalid file name ». 367
Isolator 3 bandes..... 375
Isolator & Filtre 375
Isolatr 375

J

Jeu des pads 64
JUMP (menu local) 233

K

KNOB ASSIGN (menu local) 356

L

Lecteur 402
Lecture d'un Song 105
Lecture d'un CD audio 127
Libraries 26
LimDes 405
Limiter 330, 370
Limiter/De-Esser 405
Link 408
LISTEN AUDIO FILE (menu local) 321
Lmt 409
LOAD PATCH (page d'écran) 278
LOAD PROJECT (page d'écran) 295
« Load Project. Current Project is protected.
(Can't save.) Load anyway? » 368
LOCATOR (menu local) 232
Lo-Fi (processeur) 400
LOOP (menu local) 221
Low booster 376

M

MARKER (menu local) 230
Mastering 121
MASTERING MENU (page d'écran) 319
MASTERING (page d'écran) 323
Mastering Tool Kit (MTK) (bibliothèque) 26
MASTERING TOOL KIT EDIT (page d'écran) 326
MASTERING TOOL KIT LIBRARY (menu local) .. 325
Mastering Tool Kit (preset) 373
Mémoire 173
Mémoire de formes d'ondes 171
Mémoire (diagnostic) 172
Mémoire installée 172
MEMORY DIAGNOSIS (menu local) 308
Messages de notes 362
Messages système exclusif 362
METRONOME (menu local) 196
MFX (bibliothèque) 26
MFX (bibliothèque preset) 372
Mic 408
Mic Modeling 408
Mic modeling 408
Mic modeling limiter 409
MIDI
  canaux 362
  connecteurs 362
  implémentation 362
  IN 362
  messages 362
  OUT 362
MIDI (buffer full). 368
MIDI Clip (bibliothèque) 27

MIDI CLIP LIBRARY (menu local) 219
MIDI (unités) 151
MIDI FILTER (page d'écran) 247
MIDI Machine Control 370
MIDI (messages)
Control Change 362
Exclusive 362
Note 362
MIDI (offline). 368
MIDI (page d'écran) 304
MIDI Time Code 370
Mise hors tension 370
Mixage 120
Mixdown (Mode). 367
Mixer 330
MMC 370
Move 138
MOVE (menu local) 208
MTC 370
MTK (bibliothèque) 26
Multi-effet 21
Musical Instrument Digital Interface 362
Mute 106
MV8-OP1 ..... 159, 175
MV8-VGA 177

N

« No Audio Files for CD writing ». 368
« No Audio Files for Mastering ». 367
« No Audio Files on the Cue Sheet ». 367
« No MIDI track selected ». 367
« No more Audio tracks ». 367
« No more CD Track numbers ». 368
« No more Marker numbers ». 367
« No more MIDI Clip numbers ». 367
« No more MIDI tracks ». 367
« No more Sample numbers ». 367
« No more Song numbers ». 367
« No region to edit ». 367
NS 380
Numéro de note 362
NTSC Format 370

O

« Operation Failed ». 367
Optimisation 132
Options 171
options 173
« Other Project has the same name ». 367

P

Pad / Panel 168
PAD BANK (menu local) 184
PAD (page d'écran) 301
PAL (format) 370
PANEL (page d'écran) 302
Paramétrage des instruments 44
PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (page d'écran) 274
PARTIAL EDIT (FILTER) (page d'écran) 271
PARTIAL EDIT (LFO) (page d'écran) 276
PARTIAL EDIT (SMT) (page d'écran) 269
PARTIAL EDIT (page d'écran) 257
PASTE EVENT (menu local) 199
PASTE MIDI CLIP (menu local) 220
PATCH EDIT (CONTROL) (page d'écran) 252
PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) (page d'écran) 255
PATCH EDIT (SPLIT) (page d'écran) 254
PATCH EDIT (page d'écran) 250
Patch library 26
PATCH LIBRARY (page d'écran) 248
Patches et Partiels 24
Patches et Parts 24
Pédale 169
Phaser 395
Phaser 80s 395
Phono 398
Phonograph 398
Phrases audio 24
PIANO ROLL EDIT (page d'écran) 83, 202
Pitch 394, 405
Grade (changement de hauteur) 394
Pitch shifter 405
Play Quantize 108
Points de localisation 109
Portamento Time (patch) 256
Position 377
Projet 25
PROJECT OPTIMIZE (menu local) 291
Protection d'un projet 129

Q

Quantification 90
QUANTIZE (menu local) 210
Qu'est-ce que le MIDI 362
QUICK ASSIGN (AUDIO PHRASE) (page d'écran) 341
QUICK ASSIGN (CHOP) (menu local) 287

QUICK ASSIGN (PATCH S-700 PARTIAL) (page d'écran) 349
QUICK ASSIGN (PATCH) (page d'écran) 342

R

Raccourcis 371
Radio 399
Radio (modélisation) 399
R-BUS 161, 163–164, 370
RECORDING FILTER (menu local) 194
RECORDING PARAMETER (AUDIO) (menu local) 195
RECORDING PARAMETER (MIDI) (menu local) . 192
RECOVER PROJECT FROM CD (menu local) 298
Réglage de la balance 119
RE-SAMPLING (page d'écran) 336
Reverb 22, 381
Reverb & Gate 381
Reverb (bibliothèque) 26
Reverb preset Library 372
Roland S-700 146
RPC-1 164
RSS 370

S

Sample 23
SAMPLE EDIT COMMAND (menu local) 264
SAMPLE EDIT (page d'écran) 260
SAMPLE LIST (menu local) 262
Sampler (section) 20
SAMPLING MENU (page d'écran) 335
SAMPLING RESULT (AUDIO PHRASE/PATCH) (menu local) 338
SAMPLING RESULT (SAMPLE) (menu local) 340
SAMPLING (page d'écran) 336
Sauvegarde (section) 21
Sauvegarde d'un projet 130–131
SAVE AS NEW PROJECT (menu local) 293
SAVE PATCH (page d'écran) 279
SAVE PROJECT (menu local) 292
SAVE SAMPLE AS AIFF (page d'écran) 267
SAVE SAMPLE AS WAV (page d'écran) 267
SCMS 370
SECAM (formats) 370
Section générateur de son 20
SELECT AUDIO FILE (menu local) 322
SELECT CATEGORY (menu local) 183
SELECT COMMAND (menu) 313
SELECT DESTINATION FOLDER (menu local) 314
SELECT DRIVE (menu local) 185
SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND (menu local) 205
SELECT SONG (page d'écran) 242
« Selected Project is too large ». 367
Sélection d'un effet 113
Sélection d'un Song 81
Sensibilité des pads 168
SEQUENCE (Mixdown mode) (page d'écran) 320
Sequence (édition) 82
SEQUENCE EDIT COMMAND (menu local) 206
SEQUENCE EDIT (page d'écran) 84, 203
Sequence (mémoire) 171
« Sequence memory full ». 367
SEQUENCE (page d'écran) 186
Sequenceur 21
SET 290
SET PROJECT PROTECTION (page d'écran) 290
SETUP 237
SETUP MENU (page d'écran) 237
Shift (bouton) 169
SHIFT TIMING (menu local) 214
Simple delay 403
SMF 148
SMPTE (time code) 370
Solo 106
Song 25
SONG PARAMETER (page d'écran) 238
Sorties 331
St. Dynamics Processor 379
STEP REC (AUDIO) (page d'écran) 236
STEP REC (MIDI) (page d'écran) 235
Step recording 78
STEP TIME (menu local) 231
Stereo Auto Wah 396
Stereo auto wah 396
Stereo delay 411
Stereo digital chorus 390
Stereo Distorsion 397
Stereo flanger 393
Stereo phaser 395
Stereo Pitch Shifter 394
Stereo pitch shifter 394
Structure de base 20
Structure des dossiers 133
Supports recommandés 124
Suppresseur de bruit 380

Suppression d'un fichier ou d'un dossier 139
Suppression d'un projet 130
Surface de contrôle 35
SYNC (page d'écran) 239
SYSTEM INFORMATION (page d'écran) 306
SYSTEM MENU (page d'écran) 299

T

Tape Echo 383
Tape Echo 201 383
Tempo 384, 392–393, 403
TEMPO (Tempo) 384, 392–393, 403
TEMPO TRACK (page d'écran) 225
TIME STRETCH (page d'écran) 266
TOC 370
TRACK LIST (OUTPUT) (page d'écran) 223
TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) (page d'écran) . 224
TRACK PARAMETER (AUDIO) (menu local) 191
TRACK PARAMETER (MIDI) (menu local) 189
Traitement d'une phrase audio 62
Traitement numérique du signal 369
Transposition 96
TRANSPOSE (menu local) 216

U

« Unformatted disk ». 367
« Unknown disc ». 367
« Unsupported file ». 367
USB 141
USB (page d'écran) 317
Utilisation de fichiers musicaux
pour créer un patch 42
Utilitaire fichier 134

V

V 157
V.Trns 407
Vélocité 362
Version 171
VIEW FILTER (menu local) 226
Vintage flanger 392
Vintage Flanger 325 392
Virtual analog chorus 388
Virtual analog delay 388
Virtual SDD-320 391
V-LINK 151
V-LINK devices 157
V-LINK Function chart 158
V-LINK (page d'écran) 305
VM 165
VM-7000 165
VM-C7000 165
Vocal Multi 405
Vocoder 410
Vocoder 10 Bandes 410
Vocodr 410
Voice Transformer 407
VS-2400CD 164
VS-2480CD 164

W

Wah 396, 401
WAV 145
« Wave memory full ». 367
« Write Protected ». 367

Z

Zone de titre 180

Copyright

- La loi interdit l'enregistrement non autorisé, la représentation en public, la diffusion, la vente ou la distribution d'une œuvre (enregistrement sur CD, enregistrement vidéo, émission etc.) dont les droits appartiennent à une tierce personne.
- Dans l'échange et l'enregistrement de données audio par voie numérique avec un appareil externe, cet appareil n'est pas soumis aux restrictions du système SCMS (Serial Copy Management System). Cet appareil est en effet destiné seulement à la production musicale et n'est pas soumis à restriction aussi longtemps que vous ne l'utilisez que pour enregistrer des œuvres (vos propres compositions par exemple) pour lesquelles vous ne faites aucune violation de copyright (le SCMS est une fonction interdisant l'enregistrement via une connexion numérique sur plus de deux générations, et qui est implantée dans les enregistreurs minidisques et dans d'autres appareils audionumériques grand public)
- N'utilisez pas cet appareil dans le but de violer un copyright détenu par une tierce partie. Roland ne pourrait être en aucun cas tenu pour responsable des infractions que vous pourriez commettre avec cet appareil.

À propos de la licence d'utilisation

- Le MV-8000 et ses capacités d'enregistrement CD-R sont conçus pour permettre la reproduction de données dont vous détenez le copyright ou l'autorisation du détenteur du copyright. Toute autre reproduction de CDs ou données sous copyright de deuxième génération sans l'autorisation de leur détenteur et tentant de contourner les techniques de protection de type SCMS ou autres constitue une violation du copyright et est susceptible de poursuites, même si ces reproductions n'ont été faites que pour une utilisation privée. Consultez un spécialiste du copyright ou des publications spécialisées pour obtenir plus de détails à ce sujet et sur la manière d'obtenir les autorisations nécessaires de la part des détenteurs des copyrights.

Réserve de responsabilité

Roland ne pourra être tenu en aucun cas pour responsable de tout dommage direct, dommage consécutif ou tout autre dommage pouvant résulter de l'usage du MV-8000, incluant, sans y être limité:

- la perte de profit résultant d'éventuelles pertes de données
- la perte définitive de vos données musicales
- l'incapacité à utiliser le MV-8000 lui-même ou un appareil relié.

* *Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.*
* *La dénomination officielle de Windows® 2000 est: « Microsoft® Windows® 2000 operating system ».*
* *La dénomination officielle de Windows® Me est: « Microsoft® Windows® Millennium Edition operating system ».*
* *La dénomination officielle de Windows® XP est: « Microsoft® Windows® XP operating system ».*
* *Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.*
* *MacOS est une marque déposée de Apple Computer, Inc.*
* *Dolby est une marque déposée de Dolby Laboratories.*
* *DTS est une marque déposée de Digital Theater Systems, Inc.*
* *ADAT est une marque déposée de Alesis Corporation.*
* *Les MPC2000 et MPC2000XL Akai sont des produits fabriqués par Akai Professional M.I. Corporation.*
* *Tous les produits et marques cités dans ce manuel sont la propriété de leurs ayants droit respectifs.*

Questions - Réponses

Q1. Comment entendre le métronome ?

Rép. 1-1.

Pour entendre le métronome, procédez comme suit:

1. Appuyez sur [MENU].
2. Sélectionnez « 10 Metronome ».
3. Appuyez sur [ENTER].
4. Sélectionnez Mode.
5. Sélectionnez Output.

Rép. 1-2.

Pour entendre le métronome, procédez comme suit:

1. Dans la page SEQUENCE appuyez sur [REC] pour accéder à RECORDING PARAMETER.
2. Vous obtenez alors la même validation en appuyant sur [F3(Metronome)].

Q2. Peut-on utiliser la molette VALUE pour modifier la position de lecture ?

Rép.

En maintenant [JUMP] enfoncé et en tournant la molette VALUE vous modifiez la position de lecture tick par tick.
Il n'est pas possible d'agir sur la position de lecture en utilisant la molette VALUE seule

Q3. Comment sélectionner un son pour une piste MIDI ?

Rép.

Pour affecter un son à une piste MIDI, procédez comme suit:

1. Sélectionnez comme « en cours » (current) la piste MIDI à laquelle vous voulez affecter un son.
2. Appuyez sur [F1 (Track Param)].
3. Utilisez Output Assign pour sélectionner la Part à utiliser.

Si vous avez atteint le son que vous vouliez utiliser, vous en avez terminé.
Si vous voulez affecter un autre son (patch) à cette Part:

4. Appuyez sur [INSTRUMENTS].
5. Sélectionnez comme « en cours » (current) la Part dont vous voulez modifier l'affectation.
6. Appuyez sur [F4 (Library)].
7. Sélectionnez le son (patch) à affecter.
8. Appuyez sur [F5 (Use This)].
9. Revenez à l'étape 1 et sélectionnez une Part.

Si, parvenu à ce point, vous n'avez toujours pas trouvé le son que vous vouliez utiliser, vous devrez créer votre propre patch original en important ou en réalisant un échantillon.

Q4. Comment supprimer une piste ?

Rép.

1. Dans la page SEQUENCE appuyez sur [MENU].
2. Sélectionnez « 4 Delete Track ».
3. Appuyez sur [ENTER].
4. Choisissez la(les) piste(s) à supprimer.
   From: à partir de cette piste
   to: jusqu'à cette piste.
5. Appuyez sur [F5 (Execute)].
6. Pour confirmer la suppression de ces pistes, appuyez sur [F5 (Yes)].

Q5. Comment supprimer tous les évènements d'une piste ?

Rép.

1. Dans la page SEQUENCE appuyez sur [MENU].
2. Sélectionnez « 5 Erase All Events ».
3. Appuyez sur [ENTER].
4. Pour confirmer la suppression de tous les évènements de la piste, appuyez sur [F5 (Yes)].

Q6. Lors de l'enregistrement d'une piste audio, quelle est la différence entre les modes d'enregistrement Direct (Mono/ Stereo) et Event ?

Rép.

En mode Direct, les deux opérations:

- Échantillonnage d'un son sur la source INPUT pour créer le matériel audio
- Enregistrement de ce matériel sur une piste audio

...sont réalisées en une seule étape.
En mode Event, c'est une phrase audio existante que vous enregistrez sur une piste audio.

Q7. Quand on veut enregistrer une séquence sur une piste audio en tapant sur les pads, pourquoi n'entend-on rien ?

Rép.

Vous ne pouvez pas enregistrer vos actions sur les pads si vous êtes en mode Direct (Mono / Stereo). Dans le menu local RECORDING PARAMETER réglez le mode d'enregistrement « Rec Mode » sur « Event ».

Q8. J'aimerais que les échantillons se découpent automatiquement entre les plages lors de l'import d'un CD audio.

Rép.

Utilisez pour cela la fonction Auto Divide.
Pour activer cette division automatique:

1. Dans la page IMPORT appuyez sur [MENU].
2. Sélectionnez IMPORT OPTION, et appuyez sur [ENTER].
3. Mettez le paramètre Auto Divide sur On.

Q9. J'aimerais ajouter plus de clarté à un morceau importé depuis un CD audio.

Rép.

Utilisez pour cela le Pre Emphasis.
Pour activer le Pre Emphasis:

1. Dans la page IMPORT, appuyez sur [MENU].
2. Sélectionnez IMPORT OPTION, et appuyez sur [ENTER].
3. Mettez le paramètre Pre Emphasis sur On.

Q10. Je voudrais pouvoir sélectionner tous les numéros de notes dans la page PIANO ROLL EDIT.

Rép.

Appuyez sur [F2 (All Note Sel)]. Vous sélectionnez ainsi tous les numéros de notes comme « cible » d'édition.

Q11a. Je voudrais supprimer un sample de la liste des samples.

Q11b. Je voudrais augmenter la quantité de mémoire libre.

Rép.

Vous ne pouvez pas sélectionner et supprimer isolément un sample.
Si la mémoire est saturée et que vous avez besoin de supprimer des samples, utilisez la fonction « Optimize Project ». Cette fonction permet d'effacer en une seule passe tous les samples non utilisés dans le projet en cours.

1. Appuyez sur [PROJECT].
2. Sélectionnez « OPTIMIZE PROJ ».
3. Appuyez sur [ENTER].
4. Confirmez la suppression en appuyant sur [F5 (Yes)].

Q12. Quand la piste en cours de sélection est de type « phrase audio », pourquoi n'entend-on rien en tapant sur les pads ?

Rép. 12-1.

Dans la page MIXER le niveau AUDIO PHRASE n'est-il pas à zéro ?

- Le son peut être inaudible si le niveau est trop faible.

Rép. 12-2.

Dans la page MIXER l'affectation de sortie (paramètre Output Assign) AUDIO PHRASE est-elle différente de Mix ?

- Si cette affectation est sur Off, vous n'entendez rien simplement parce que le son n'est pas affecté en sortie.
- Les choix MLT1~M7/8 affectent le son en sortie au MV8-OP1.
- De même pour les options AUX1~4 le son peut être inaudible pour les mêmes raisons que ci-dessus si les affectations de sortie AUX Output Assign ne sont pas réglées sur Mix.

Q13. Je voudrais supprimer les données du CLIPBOARD.

Rép.

Maintenez [DELETEJ et appuyez sur [CLIP BOARD] pour supprimer les données du presse-papiers. Quand celui-ci ne contient plus de données, son témoin reste éteint.

Q14. Je voudrais modifier le tempo d'une phrase audio.

Rép.

1. Appuyez sur [AUDIO PHRASE] puis sur le pad auquel est affectée la phrase audio dont vous voulez modifier le tempo.
2. Appuyez sur [F5 (Edit)].
3. Choisissez les points de début et de fin de la phrase audio.
4. Affectez la longueur de la phrase entre les points de début et de fin de la phrase aux paramètres de tempo de base BPM. Choisissez le nombre de notes et leur valeur.

   Une fois ces éléments paramétrés, le tempo de la phrase audio se calcule automatiquement et le résultat s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran sous la forme [Audio Phrase BPM:].

Q15. Comment écouter une phrase audio et une séquence en synchronisation sur un même tempo.

Rép.

Utilisez une phrase audio dotée d'informations de tempo. De telles phrases peuvent voir leur durée modifiée et permettre la lecture synchronisée sur un tempo donné.

1. Mettez en œuvre tous les éléments de la réponse à la question 14.
2. Activez le paramètre BPM Sync.

   Avec les paramètres ci-dessus, la durée totale de la phrase audio s'allonge ou se raccourcit automatiquement sans modification de hauteur du son, en fonction du tempo de la séquence.

40565123 2GA

Roland®

MV-8000 PRODUCTION STUDIO Version 2.0

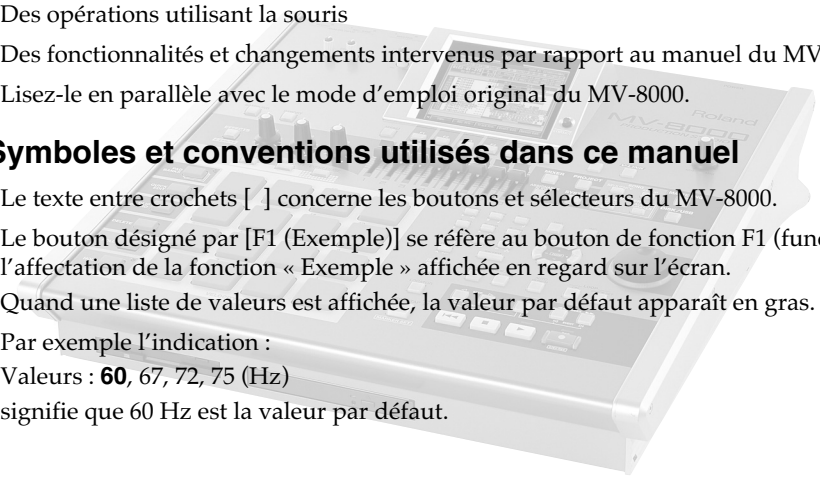
Mode d'emploi

Ce manuel concerne l'utilisation d'un MV-8000 dans lequel le système d'exploitation « System Program Version 2.00 » (fourni avec le MV8-VGA) est installé.

Il comporte essentiellement la description :

- Des éléments apparaissant sur l'écran externe
- Des opérations utilisant la souris
- Des fonctionnalités et changements intervenus par rapport au manuel du MV-8000.

Lisez-le en parallèle avec le mode d'emploi original du MV-8000.



● Symboles et conventions utilisés dans ce manuel

- Le texte entre crochets [ ] concerne les boutons et sélecteurs du MV-8000.

  Le bouton désigné par [F1 (Exemple)] se réfère au bouton de fonction F1 (function 1) avec l'affectation de la fonction « Exemple » affichée en regard sur l'écran.
- Quand une liste de valeurs est affichée, la valeur par défaut apparaît en gras.

  Par exemple l'indication :
  Valeurs : **60**, 67, 72, 75 (Hz)
  signifie que 60 Hz est la valeur par défaut.

NOTE

Signale des informations importantes concernant le MV-8000.

ASTUCE

Signale une solution ergonomique ou une technique de production utile.

MEMO

Apporte des informations supplémentaires sur une opération.

Renvoie à une page de référence.

?

Explique un mot.

Top Panel

Signale une opération à réaliser sur le panneau de contrôle du MV-8000.

VGA

Signale une opération à réaliser à la souris sur l'écran VGA externe.

- Avant d'installer cet appareil, lisez attentivement les chapitres « RÈGLES DE SÉCURITÉ » (Mode d'emploi, p. 2), « CONSIGNES D'UTILISATION » (Mode d'emploi p. 3) et « REMARQUES IMPORTANTES » (Mode d'emploi p. 5) qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil. Pour maîtriser toutes ses fonctionnalités, nous vous suggérons également de lire attentivement et en totalité les manuels « Prise en main » et « Mode d'emploi » et de les conserver en lieu sûr pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.
- Les commentaires de ce manuel se réfèrent à des illustrations correspondant à un aspect standard de l'écran. Notez toutefois que si votre appareil comporte une version nouvelle ou améliorée du système (dotée par exemple de nouveaux sons), votre écran peut présenter un aspect légèrement différent de celui décrit dans le manuel.

©2004 Roland Corporation

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

Site internet Roland http://www.roland.co.jp/

Sommaire

Pilotage du MV-8000 à l'aide d'une souris et d'un écran externe 4

La nouvelle page VGA/MOUSE.....4
Utilisation des deux modes de fonctionnement, de l'écran et de la souris.....5
Passage d'un mode à l'autre.....5
Souris.....6
À propos de la souris.....6
Fonctionnement de base.....6
Actions de souris.....8
Écran.....10
Page SEQUENCE.....10
Utilisation.....22
Généralités.....22
Édition des données de séquence à la souris.....25
Édition d'une piste MIDI à la souris (page PIANO ROLL EDIT).....26
Enregistrement pas à pas.....28

Modifications concernant l'échantillonnage et l'import.....29

Échantillonnage.....29
Import.....32
Import des fichiers WAV ou AIFF.....32
Import des fichiers MIDI Files standards.....37
Import à partir de bibliothèques sur CD-ROM.....38
Vérification des divers échantillons importés.....40
Affectation rapide (Quick Assign).....41
Affectation d'un sample à un patch (partiel).....41
Affectation d'un sample à une phrase audio.....41
Affectation d'un patch (partiel) par découpe d'un sample.....42
Affectation de samples multiples en tant que partiels.....43
Affectation de samples multiples en tant que phrases audio.....44

Modification concernant l'édition de samples.....45

Troncature.....45
Troncature d'un sample en utilisant les données SMT d'un partiel.....45
Troncature d'un sample utilisé par une phrase audio.....46
Page d'écran supplémentaire : AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT.....49
Suppression du sample avec son partiel (Delete Partial).....50
Suppression du sample avec sa phrase audio (Delete Audio Phrase).....51
Suppression du sample avec son patch (Delete Patch).....52
Affectation d'un partiel aux pads en gamme chromatique (Set Chromatic).....53

Modifications concernant l'enregistrement et l'édition de séquences.....55

Sélection rapide d'une région (Quick Region).....55
Dans la page SEQUENCE EDIT.....55
Dans la page PIANO ROLL EDIT.....55
Lancement de l'enregistrement sur réception d'un message de note.....56
Enregistrement pas à pas à la résolution d'une longueur de phrase audio.....56
Combinaison de plusieurs pistes MIDI en une seule (Merge Tracks).....57
Extraction de valeurs de notes spécifiques (Split Notes).....58
Insertion de mesures vierges en un point donné (Insert Measure).....60
Raccourcis affectés aux commandes d'édition.....61
Raccourcis modifiant la valeur du pas.....61

Modifications concernant le mixage et le mastering.....62

Mixage.....62
Mastering.....63

Utilisation du MV-8000 avec des unités externes 65
Utilisation du MV-8000 en mode « Multitimbre Sampler » 65
Pilotage du MV-8000 à partir d'un séquenceur externe 65
Enregistrement d'actions sur les pads avec un séquenceur externe 66
Synchronisation avec des unités externes (Slave) 69
Paramètres supplémentaires dans la page SYNC 69
Page ajoutée pour le R-BUS. 70
Réception et synchronisation sur MIDI Clock 71
Réception et synchronisation sur MTC 72
Utilisation du connecteur MIDI IN de la carte DIF-AT24 73

Autres changements 74
Sélection directe d'une bank de pads ([PAD BANKS]+Pad 1–16) 74
Utilisation des pads pour la sélection des Mute et Solo de pistes 74
Nouveau morceau (Song) créé à partir de réglages favoris (User Track Template) 75
Sauvegarde d'un modèle « User Track Template » 75
Utilisation d'un modèle « User Track Template » pour créer un Song 76
Sauvegarde d'un Song au format SMF (Save As SMF) 76
À propos de la sauvegarde en SMF 77
Appel du menu local PATCH LIBRARY dans la page INSTRUMENTS 77
Copie et déplacement de dossiers 77
Modification des paramètres du « MIDI Filter » 78
Modification de la page GLOBAL 78
Protection du disque dur contre un formatage intempestif (HD Format Protect) 78
Réglage du volume général de l'échantillonneur 78

Mémo 79

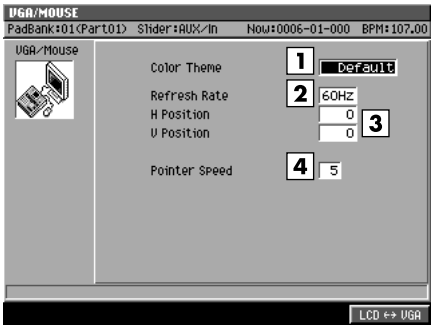
Pilotage du MV-8000 à l'aide d'une souris et d'un écran externe

Si la carte MV8-VGA est installée dans le MV-8000, vous pouvez brancher un écran externe (VGA) ainsi que la souris fournie avec la carte et réaliser un certain nombre d'opérations sur cet écran externe.

Cette utilisation d'un écran externe ne contrarie pas la visualisation des informations sur l'écran LCD incorporé du MV-8000.

La nouvelle page VGA/MOUSE

Cette page donne accès aux nouveaux paramétrages concernant l'écran externe et la souris correspondant à l'installation d'une carte MV8-VGA (vendue séparément).



1. Color Theme (thème coloré)

Vous pouvez choisir la combinaison de couleurs utilisée pour l'affichage sur l'écran externe parmi les options ci-après :

Valeurs		
Par défaut	Chocolate	Magenta
Mint	Slate	Moss Green
Purple	Orchid	Copper
Grass	Tan	
Violet	Gray	

2. Refresh Rate (taux de rafraîchissement)

Détermine la fréquence de la mise à jour des images du moniteur.

Valeurs : **60**, 67, 72, 75 (Hz)

3. H Position and V Position (positionnement horizontal et vertical)

Vous pouvez agir sur les paramètres H Position (position horizontale) et V Position (position verticale) pour décaler ou recentrer l'image sur le moniteur VGA.

Taux de rafraîchissement	H Position	V Position
60	-3–**0**–4	-14–**0**–14
67	-5–**0**–5	-21–**0**–22
72	-5–**0**–5	-18–**0**–19
75	-5–**0**–5	-8–**0**–9

4. Pointer Speed (vitesse de déplacement de la souris)

Détermine la vitesse de déplacement du curseur par rapport aux mouvements de la souris.

Valeurs : 1 (lent)–**5**–9 (rapide)

MEMO

Pour pouvoir piloter le MV-8000 à partir d'un écran externe, la version 2.00 du système ou ultérieure doit être installée.

NOTE

Si vous choisissez une valeur non compatible avec le moniteur, la qualité de l'image peut se retrouver dégradée et le moniteur peut être endommagé.

MEMO

Pour certaines valeurs de H Position et V Position, l'image de l'écran externe peut être distordue. Si votre écran dispose de réglages de positionnement de l'image, commencez par les utiliser avant d'utiliser ceux du MV-8000.

Utilisation des deux modes de fonctionnement, de l'écran et de la souris

Pour définir si l'écran servant au pilotage est l'écran externe ou l'écran LCD incorporé, procédez comme suit.

● Si l'écran externe affiche le logo « MV-8000 »

Vous utilisez alors les contrôles et l'écran incorporé du MV-8000 pour le paramétrer. L'écran externe et la souris sont inactifs.

● Si l'écran LCD du MV-8000 indique « VGA MODE »

Une page couleur de 640 x 480 pixels apparaît sur l'écran externe et vous permet de piloter toutes les fonctions du MV-8000 (mode VGA). Vous pouvez cependant toujours utiliser les contrôles de la face avant en plus des actions que vous pouvez mener avec la souris. L'écran LCD du MV-8000 affiche alors le statut des pistes et les noms des samples affectés au pads.

Passage d'un mode à l'autre

Pour sélectionner un des deux modes de pilotage-écran du MV-8000, procédez comme suit :



1 **Appuyez sur** SYSTEM

La page SYSTEM MENU apparaît.

2 **Le curseur étant placé dans la rangée d'icônes inférieure, appuyez sur** F3 **(VGA/Mouse) (vous pouvez aussi sélectionner l'icône VGA/MOUSE et appuyer sur** ENTER **).**

La page VGA/MOUSE apparaît.

3 **Appuyez sur** F5 **(VGA-LCD).**



1 **Dans la barre des menus, sélectionnez « SYSTEM » → « VGA/Mouse ».**

La page VGA/MOUSE apparaît.

2 **Click** LCD ↔ VGA **.**

Vous pouvez travailler à nouveau sur l'écran LCD incorporé.



Vous pouvez utiliser la combinaison [SHIFT] + [EXIT] pour passer de l'affichage externe à l'écran LCD incorporé. Cette combinaison de touches ne fonctionne toutefois pas dans l'autre sens.

Souris

Vous pouvez utiliser la souris fournie avec l'appareil pour agir sur les boutons virtuels à l'écran ou modifier les données de séquence dans la liste des évènements.

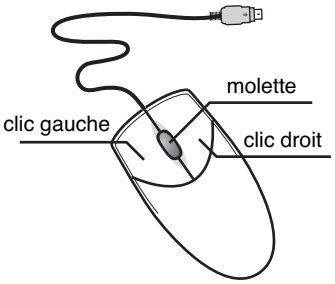
Quand vous déplacez la souris, le curseur (flèche) se déplace en conséquence à l'écran. En amenant ce curseur sur un bouton et en appuyant sur le bouton de la souris, vous pouvez déclencher des actions correspondant à la nature de ce bouton.

MEMO

Pour pouvoir utiliser la souris, le MV-8000 doit être sous version système 2.0 ou ultérieure. La souris n'est active que sur l'écran externe.

À propos de la souris

La souris fournie est de type à deux boutons et une molette.



MEMO

La souris fournie est de type « optique » et peut mal fonctionner sur certains types de surfaces. Utilisez de préférence le tapis de souris fourni.

Fonctionnement de base

La souris sert principalement :

- À pointer un bouton ou un contrôle à l'écran (pointer)
- À appuyer sur un de ses boutons (cliquer)
- À tourner sa molette pour faire défiler une liste

● Pointer

Amener le curseur de l'écran sur un bouton dessiné sur l'écran constitue l'action de « pointer ».



● Cliquer

Une fois le curseur amené sur un élément de l'écran, le fait d'appuyer puis de relâcher le bouton gauche de la souris constitue l'action de « cliquer ».

Dans certains cas il peut vous être demandé d'effectuer un « clic droit » qui consiste à utiliser le bouton de droite au lieu du bouton de gauche.



● Double-clic

Le « double-clic » consiste à appuyer rapidement deux fois consécutives sur le bouton de la souris.



● Utilisation de la molette

Vous pouvez la tourner dans un sens ou dans l'autre.

Après avoir cliqué sur la valeur numérique d'un paramètre, cette molette vous permet d'en modifier la valeur dans un sens ou dans l'autre. Elle est sans effet sur les boutons rotatifs présents à l'écran.



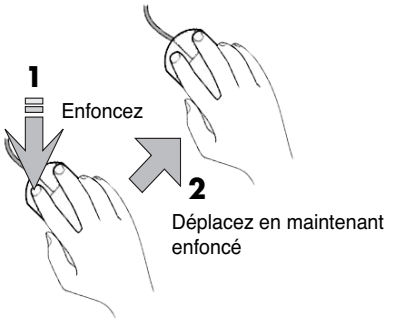
MEMO

Cette molette peut également être enfoncée pour générer un clic comme les boutons gauche et droit, mais le MV-8000 n'utilise pas cette option.

● Faire glisser

Cette action consiste à déplacer la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé.

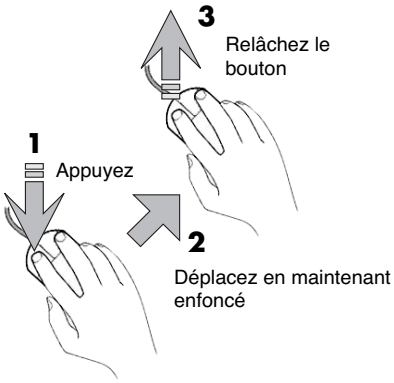
Vous pouvez ainsi modifier la valeur temporelle de départ d'un évènement d'une piste ou la position d'un bouton virtuel à l'écran.



● Glisser-déposer

Faites glisser la souris puis relâchez le bouton quand vous avez atteint la position voulue.

Les données de séquence ou le bouton que vous avez ainsi déplacé resteront à la position que vous aurez définie en relâchant le bouton.



Actions de souris

Pour manipuler les éléments virtuels à l'écran, procédez comme suit.

● Barre des menus



Cliquez sur un en-tête de menu : une liste apparaît montrant les différents éléments qu'il contient. Vous pouvez alors cliquer sur celui de votre choix.

● Boutons



Un clic sur les différents « boutons » présents à l'écran permet d'effectuer diverses actions ou sélections de paramètres.

● Barres de défilement



Les barres de défilement permettent de faire varier des valeurs en continu. Pointez sur le curseur de la barre et déplacez-le dans un sens ou dans l'autre.

● Boutons rotatifs



Ces boutons servent aussi à faire varier des valeurs en continu. Pointez sur le bouton et effectuez horizontalement un glisser dans un sens ou dans l'autre.

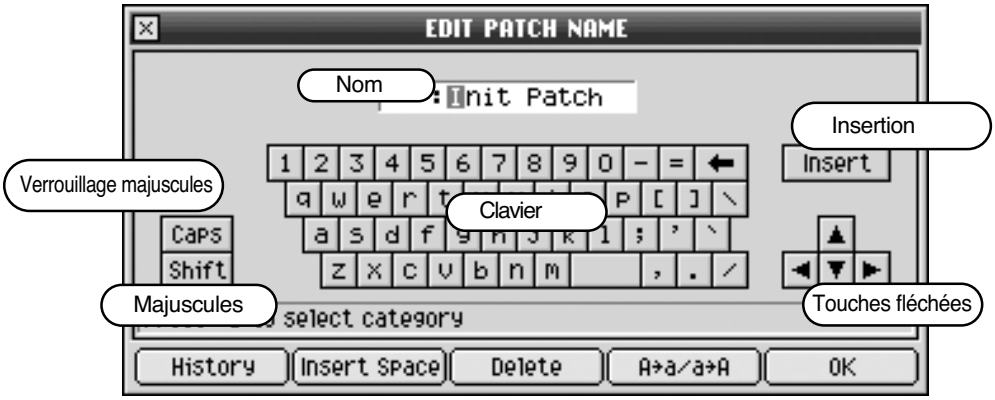
● Zones de saisie numérique



Ces numéros encadrés permettent d'effectuer des modifications fines de la valeur d'un paramètre. Cliquez sur la valeur pour la contraster et tournez la molette de la souris dans un sens ou dans l'autre pour la modifier.

● Édition des noms (Edit Patch Name)

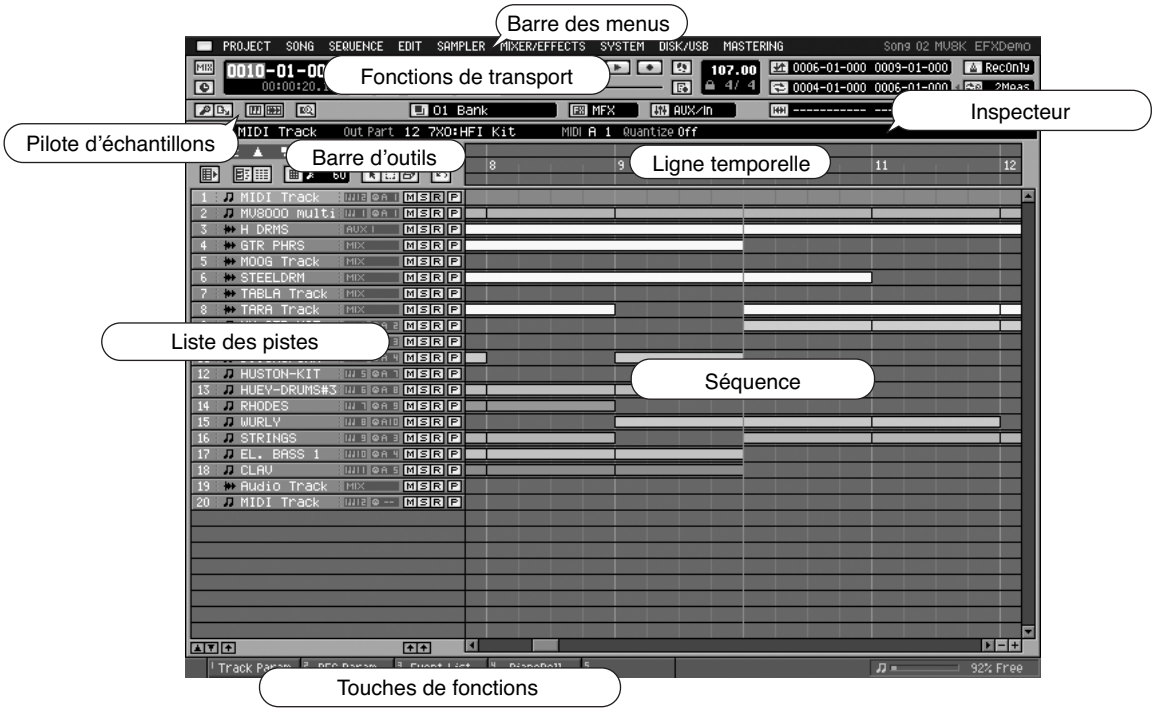
Cette fenêtre locale permet de saisir les noms de patchs dans diverses pages d'écran. La sélection des caractères se fait en cliquant sur la case correspondante.



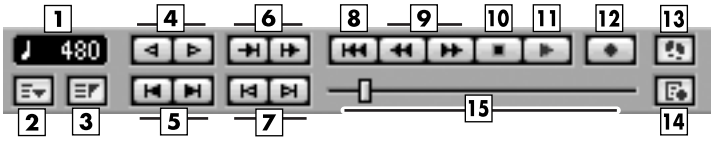
	Commentaire
Nom	Zone de saisie du nom.
Clavier	Touches servant à la saisie des caractères du nom.
Insertion	Permet d'alterner entre les modes insertion et remplacement. Dans le premier cas (position « enfoncé »), le curseur est considéré comme étant avant le caractère sélectionné et la saisie repoussera tous les caractères qui suivent vers la droite. Dans le deuxième cas, la saisie « remplace » les caractères éventuellement présents antérieurement à la position du curseur.
Verrouillage majuscules	Ce bouton permet d'accéder aux caractères « majuscules » (en position « enfoncé ») et minuscules (en position « relevé »). La saisie au clavier ne concerne que les majuscules.
Majuscules	Modifie temporairement le type « majuscule » ou « minuscule » des caractères saisis au clavier. Un clic sur le clavier pendant que ce bouton est en position « enfoncé » le ramène automatiquement en position « relevé ».
Touches fléchées	Ces touches permettent de modifier la position du curseur dans la ligne de saisie.

Écran

Page SEQUENCE



● Fonctions de transport

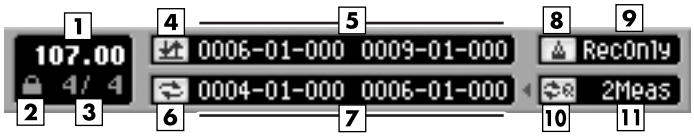


	Commentaire
1 Longueur du pas	Indique la résolution des déplacements dans la saisie pas à pas quand vous utilisez les boutons (Rewind/Forward). Un clic sur cette zone fait apparaître la liste des valeurs disponibles.
2 Marker	Le dialogue local MARKER apparaît.
3 Locator	Le dialogue local LOCATOR apparaît.
4 Avance/retour d'un pas	Retour ou avance de la position de lecture d'un pas défini par Step Time.
5 Marker (précédent/suivant)	Accès à la position de lecture du marker suivant ou précédent.
6 Pré-écoute (avant/après)	Pré-écoute d'une portion de plusieurs secondes (définie dans Preview Length) avant ou après la position de lecture.
7 Event (précédent/suivant)	Déplacement de la position de lecture sur l'Event précédent ou suivant.
8 Début	Retour au début du Song (0001-01-000).
9 Mesure (précédente/suivante)	Déplacement de la position de lecture vers l'avant ou vers l'arrière par pas d'une mesure.
10 Arrêt	Arrêt du séquenceur.
11 Lecture	Mise en lecture du séquenceur.
12 REC (enregistrement temps réel)	Appel du dialogue local RECORD PARAMETER permettant la mise en place des données d'enregistrement du séquenceur.
13 Step REC	Appel du dialogue local STEP REC et début de l'enregistrement pas à pas.

	Commentaire
14 Paramètres d'enregistrement	Le dialogue local RECORD PARAMETER apparaît.
15 Position temporelle	La longueur de cette barre représente la durée totale du Song et son curseur correspond à la position de lecture en cours. Vous pouvez vous déplacer sur cette ligne temporelle en déplaçant le curseur.



	Commentaire
1 Mixage	Active le mode de mixage (mixdown). Quand ce bouton est activé, l'enregistrement se fait en réduction de pistes (mixage).
2 Synchronisation	Permet de choisir le mode de synchronisation.
3 Position temporelle	Indique la position temporelle en cours en « mesures-temps-ticks ». Vous pouvez cliquer sur une de ces valeurs pour la contraster et la modifier.
4 Position temporelle	Indique la position temporelle en cours en « heures : minutes : secondes . frames ».



	Commentaire
1 BPM (Tempo)	Indique le tempo en cours à la position de lecture. Si la piste de tempo n'est pas active, vous pouvez cliquer sur cette valeur et la modifier.
2 Piste de tempo	Permet d'activer (On) ou de désactiver (Off) la piste de tempo.
3 Métrique	Affiche les indications de mesure du Song en cours.
4 Auto Punch	Active/désactive la fonction Auto Punch.
5 Auto Punch In/Out	Indique les valeurs temporelles des points d'entrée (à gauche) et de sortie (à droite) de la fonction Auto Punch. Vous pouvez cliquer sur ces valeurs et les modifier.
6 Bouclage	Active/désactive la fonction de bouclage (Loop).
7 Début/fin de bouclage	Indique les valeurs temporelles des points de début (à gauche) et de fin (à droite) de la fonction de bouclage. Vous pouvez cliquer sur ces valeurs et les modifier.
8 Métronome	Détermine le mode d'activité du métronome.
9 Bouclage rapide	Active un bouclage à partir du début du temps en cours et pour une durée définie par le paramètre Loop Quick Set Length.
10 Durée du bouclage rapide	Détermine la durée de la boucle créée en appuyant sur le bouton Loop Quick Set. Un clic prolongé permet de visualiser les différentes valeurs disponibles.

● Pilote d'échantillons



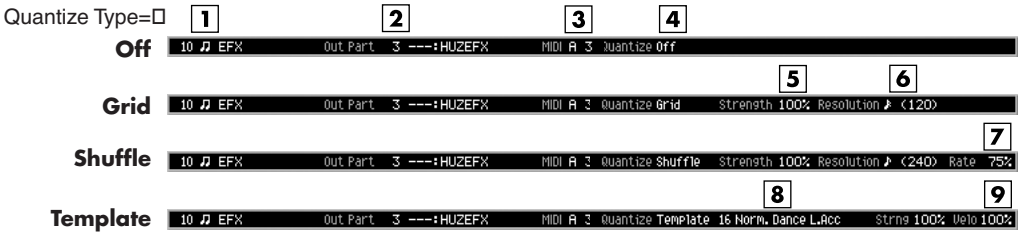
	Commentaire
1 Sampling	Appelle le dialogue local SAMPLING permettant de paramétrer et lancer l'échantillonnage.
2 Import	Appelle le dialogue local IMPORT qui permet d'importer des samples depuis le disque dur ou un CD.
3 Instruments	Appelle le dialogue local INSTRUMENTS donnant accès à l'édition des instruments.
4 Phrases audio	Appelle le dialogue local AUDIO PHRASES donnant accès à l'édition des phrases audio.
5 Quick Edit	Permet d'éditer les phrases audio ou les partiels de la piste en cours.
6 Banks de pads	Appelle le dialogue local PAD BANKS qui permet de choisir la bank d'affectation des pads.
7 Nom/numéro du bank de pads	Affiche le nom du pad et du bank de pads en cours.



	Commentaire
1 Effets	Appelle le dialogue local EFFECTS donnant accès aux réglages des effets incorporés : MFX, Delay / Chorus et Reverb.
2 Sélection d'effet	Sélectionne le module d'effet (MFX, delay / chorus, reverb) contrôlé par les boutons C1 à C3.
3 Console	Appelle le dialogue local MIXER donnant accès aux contrôles de volume et de panoramique des pistes audio et des parts instrumentales.
4 Section « Mixer »	Affiche les tranches de console contrôlées par les huit curseurs de la face avant du MV-8000. Une liste des différentes sections disponibles apparaît quand vous maintenez le clic enfoncé. Il s'agit des : • Pistes audio (Audio Tracks) 1 à 8 • Parts instrumentales (Instrument Part) 1 à 8 • Parts instrumentales (Instrument Part) 9 à 16 • AUX1–4 / Effect Return / Audio Phrase / Input • Curseurs assignables (Assignable sliders)
5 Region (In / Out)	Ce bouton affecte la valeur temporelle en cours en tant que «region-in » (début de sélection) ou region-out (fin de sélection).
6 Region In / Out (point)	Cette fenêtre affiche les valeurs temporelles de region-in (à gauche) et region-out (à droite). Vous pouvez cliquer sur une des valeurs numériques et la modifier avec la molette de la souris.

● Séquence

Inspecteur (accessible si la piste en cours est une piste MIDI)



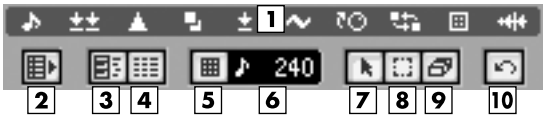
	Explanation
1 Nom / numéro de la piste en cours	Affiche le numéro et le nom de la piste en cours.
2 Affectation de sortie (Instrument)	Donne le nom de la part instrumentale jouée par la piste en cours. Un clic sur cette zone fait apparaître la liste des parts instrumentales.
3 Affectation de sortie (MIDI)	Détermine le port de sortie et le canal MIDI affectés à la piste MIDI.
4 Quantize	Affiche le type de quantification appliqué à la piste en cours.
5 Strength	Rigueur de la quantification. Vous pouvez cliquer sur cette valeur pour la modifier (ne s'affiche que si le type de quantification est sur Grid ou Shuffle).
6 Resolution	Résolution de la quantification. Vous pouvez cliquer sur cette valeur pour la modifier (ne s'affiche que si le type de quantification est sur Grid ou Shuffle).
7 Rate	Détermine le niveau de « swing » appliqué à la quantification quand le type est réglé sur Shuffle. Vous pouvez cliquer sur cette valeur pour la modifier.
8 Template	Indique le type de « modèle » appliqué quand Quantize Type est réglé sur Template. Un clic sur le nom du modèle fait apparaître la liste et permet de choisir un autre style rythmique.
9 Vélocité	Détermine la rigueur de la correction des valeurs de vélocité quand Quantize Type est réglé sur Template. Vous pouvez cliquer sur cette valeur pour la modifier.

Inspecteur (accessible si la piste en cours est une piste audio)



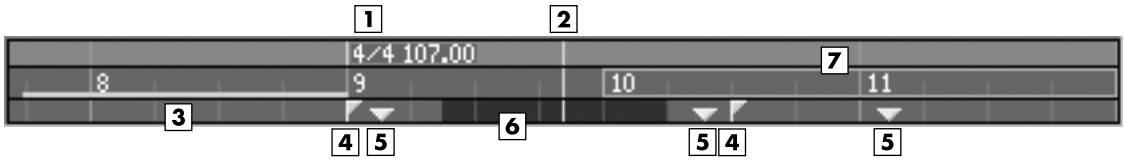
	Commentaire
1 Numéro/nom de la piste en cours	Affiche le numéro et le nom de la piste en cours.
2 Output Assign	Détermine la sortie à laquelle seront affectées les données audio enregistrées sur la piste.

Barre d'outils



	Commentaire
1 Filtre d'affichage	Indique le type d'évènements qui s'affichent dans la page SEQUENCE ou dans la fenêtre EVENT LIST. En cliquant sur chaque icône vous définissez si le type d'évènements est visible (blanc) ou non (noir).
2 Extension de zone	Augmente la partie visible de la liste des pistes.
3 Édition « Piano Roll »	Appelle lle dialogue local PIANO ROLL EDIT (quand la piste en cours est de type MIDI).
4 Édition d'évènements	Appelle lle dialogue local EVENT LIST (quand la piste en cours est de type MIDI).
5 Ajustement sur grille	Quand cette option est activée, un clic sur la ligne temporelle ou sur une règle positionne la lecture sur une valeur entière (début de mesure par exemple). L'intervalle pris en compte étant celui défini dans Grid Resolution, vous pouvez ainsi amener votre sélection sur des valeurs entières de temps.
6 Résolution	Détermine la résolution utilisée par la fonction Snap. En cliquant sur la valeur numérique vous pouvez faire apparaître la liste des options disponibles.
7 Mode flèche	Fait passer le curseur de la souris en mode « flèche » (Arrow). Utilisez cette option pour sélectionner une zone d'évènements dans la séquence. Tous les évènements touchant la sélection sont concernés, même s'ils s'étendent au-delà de son cadre.
8 Mode plage	Fait passer le curseur de la souris en mode « plage » (Range). Utilisez cette option pour sélectionner une plage d'évènements dans la séquence. La zone de sélection correspond strictement à cette plage.
9 Effaceur	Fait passer le curseur de la souris en mode « effacement » (Eraser). Dans ce mode, un clic sur un évènement de la séquence le supprime.
10 Undo/Redo	Ce bouton permet d'annuler (UNDO) le résultat d'une commande d'édition dans la section « séquenceur ». Un deuxième clic annule l'annulation et restitue le résultat (REDO).

Ligne temporelle



	Commentaire
1 Changement de tempo	Indique la position d'un changement de tempo ou d'indications de mesure.
2 Position de lecture	La position de lecture est indiquée par un trait rouge.
3 Zone d'Auto Punch In/Out	Indique la région (en rouge) pour laquelle l'enregistrement automatique est activé.
4 Locator	Points de localisation/positionnement placés dans le Song. Vous pouvez mettre en place jusqu'à dix de ces points. La position de lecture en cours peut être stockée dans n'importe quel numéro de Locator.
5 Marker	Points de repère placés dans le Song. Vous pouvez mettre en place jusqu'à 99 markers dans un Song. Les Markers sont numérotés automatiquement selon leur position temporelle.
6 Région sélectionnée	Indique la zone temporelle sélectionnée par exemple par un « glisser » de la souris.
7 Zone de bouclage	La zone comprise entre ces limites est lue en boucle (Loop).

Clic droit sur la ligne temporelle :



1 Locator
Appelle le menu local LOCATOR.
Permet de définir un numéro de locator avec une valeur temporelle .

2 Tempo Track
Appelle le menu local TEMPO TRACK.
La piste de tempo permet de définir les changements de tempo et de métrique.

3 Add Marker
Ajoute un Marker à la position temporelle en cours.

4 Add Tempo Change Event...
Appelle le menu local ADD TEMPO CHANGE EVENT.
Il permet de créer ou de modifier des éléments de changement de tempo.

5 Clear Marker
Efface un Marker en place et prenant en compte le clic droit.

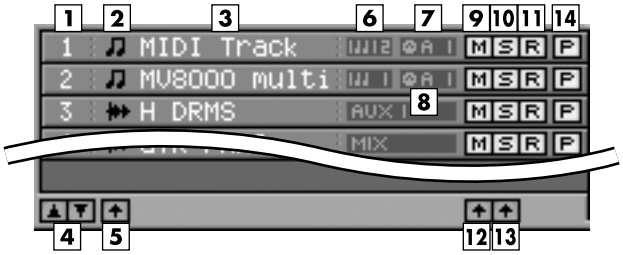
6 Clear Locator
Efface un Locator en place et prenant en compte le clic droit.

7 Clear Tempo Change Event
Efface un évemment Erase « Tempo Change » prenant en compte le clic droit.

8 Set Selected Region to Loop
Définit la zone de bouclage à partir de la région en cours de sélection.

9 Set Selected Region to Auto Punch
Définit la zone d' auto-punch à partir de la région en cours de sélection.

Liste des pistes



	Commentaire
1 Numéro de piste	Donne le numéro de la piste. En cliquant dessus, vous faites de cette piste la piste « en cours ».
2 Type de la piste	Icône indiquant le type de piste. Permet de sélectionner ou désélectionner la piste.
3 Nom de la piste	Affiche le nom de la piste. Un double-clic appelle l'écran EDIT TRACK NAME qui permet de modifier ce nom.
4 Changement de l'ordre des pistes	Flèches permettant de remonter ou de descendre la piste sélectionnée dans la liste.
5 Sélection de toutes les pistes	Permet de sélectionner ou dé-sélectionner toutes les pistes.
6 Affectation de piste (Instrument)	Indique la part instrumentale associée à la piste en cours.
7 Affectation de sortie (MIDI)	Détermine le port de sortie MIDI et le canal affecté à une piste MIDI.
8 Affectation de sortie (Audio)	Détermine la sortie audio affectée à une piste audio.
9 Mute	Active le Mute de la piste (jaune) ou le désactive (éteint).
10 Solo	Active le Solo de la piste (bleu clair) ou le désactive (éteint).
11 Enregistrement	Active/désactive la mise en enregistrement de la piste.
12 Mute off général	Permet de désactiver le mute pour toutes les pistes.
13 Solo off général	Permet de désactiver le solo pour toutes les pistes.
14 Track Parameter	Appelle le dialogue local TRACK PARAMETER pour la piste correspondante.

Clic droit sur la liste des pistes



1 Add MIDI Tracks...
Appelle la fenêtre ADD MIDI TRACKS qui permet d'ajouter une ou plusieurs pistes d'enregistrement MIDI à votre Song.

2 Add Audio Tracks...
Appelle le dialogue local ADD AUDIO TRACKS qui permet d'ajouter une ou plusieurs pistes d'enregistrement audio à votre Song.

3 Delete Tracks...
Appelle le dialogue local DELETE TRACKS permettant de supprimer des pistes.

4 Merge Tracks...
Appelle le dialogue local MERGE TRACKS qui permet de combiner plusieurs pistes MIDI en une seule.

5 Insert Measure...
Appelle le dialogue local INSERT MEASURE qui permet d'insérer des mesures vierges à la position de lecture.

6 Erase All Events
Supprime tous les évènements de la piste cn cours de sélection. Un dialogue de confirmation apparaît avant l'effacement.

7 Track Name...
Appelle le dialogue local EDIT TRACK NAME qui permet de modifier le nom de la piste.

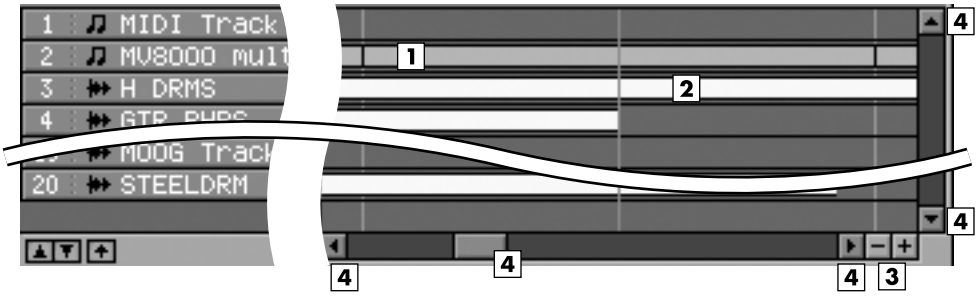
8 Track Parameter
Appelle le dialogue local TRACK PARAMETER.

9 Select All Tracks
Sélectionne ou dé-sélectionne toutes les pistes.

10 All Mute Off
Désactive le mute pour toutes les pistes.

11 All Solo Off
Désactive le solo pour toutes les pistes.

Affichage de la séquence



	Commentaire
1 Données MIDI	Ces rectangles signalent la présence de données MIDI et adoptent une couleur fonction de la part instrumentale qui leur est affectée. Quand vous double-cliquez dessus, la fenêtre d'édition PIANO ROLL EDIT apparaît. ASTUCE En maintenant [JUMP] enfoncé et en cliquant sur une case « MIDI event », la fenêtre EVENT LIST apparaît.
2 Données audio	Ces rectangles signalent la présence de données audio. Quand vous double-cliquez dessus, la fenêtre d'édition AUDIO EVENT PARAMETER apparaît.
3 Zoom	Ces boutons permettent d'augmenter (+) ou réduire (-) la durée affichée.
4 Barre de défilement	Permet de se déplacer dans la séquence en modifiant la portion affichée sur l'axe du temps. Cliquez sur ◀ pour revenir vers le début du Song, ou sur ▶ pour avancer vers sa fin. Vous pouvez aussi effectuer directement un cliquer-glisser sur la barre de défilement pour effectuer ce déplacement.

Clic-droit dans l'affichage de la séquence



1 Move...
Appelle le dialogue local MOVE permettant de déplacer les données d'une région vers une autre destination.

2 Copy&Paste...
Appelle le dialogue local COPY&PASTE permettant de copier les données d'une région vers une autre destination.

3 Copy&Insert...
Appelle le dialogue local COPY&INSERT permettant d'insérer les données d'une région dans une autre destination.

4 Erase
Supprime les données d'une région (qui reste vierge).

5 Cut
Supprime les données (les données suivantes sont ramenées).

6 Quantize...
Appelle le dialogue local QUANTIZE permettant de corriger la mise en place des données MIDI.

7 Change Velocity...
Appelle le dialogue local CHANGE VELOCITY permettant de modifier la vélocité des évènements de note MIDI.

8 Change Duration...
Appelle le dialogue local CHANGE DURATION permettant de modifier la durée des évènements de note MIDI.

9 Shift Timing...
Appelle le dialogue local SHIFT TIMING permettant de déplacer dans le temps les évènements de note MIDI par pas d'un tick (1/480e de noire).

10 Data Thin...
Appelle le dialogue local DATA THIN permettant d'effectuer une extraction discrète de données afin d'en limiter le volume global.

11 Transpose...
Appelle le dialogue local TRANSPOSE permettant de transposer les évènements de note de la région sélectionnée par pas d'un demi-ton.

12 Split notes...
Appelle le dialogue local SPLIT NOTE permettant d'extraire certaines données de notes spécifiques d'une piste et de les reporter sur une autre piste.

13 Copy As MIDI Clip...
Appelle le dialogue local COPY AS MIDI CLIP permettant d'ajouter les données spécifiées en tant que «Clip» dans la bibliothèque appropriée.

14 Paste MIDI Clip...
Appelle le dialogue local PASTE MIDI CLIP permettant de «coller» un clip MIDI de la bibliothèque dans le Song en cours.

15 Copy As Audio Phrase...
Appelle le dialogue local COPY AS AUDIO PHRASE permettant de copier les données sélectionnées en tant que phrase affectée aux pads

16 Audio Event Parameter
Appelle le dialogue local COPY AS MIDI CLIP permettant de régler les paramètres d'un évènement sélectionné sur une piste audio.

● Touches de fonctions



	Explanation
1 Boutons de fonctions	Les boutons [F1] à [F5] correspondent aux fonctions affichées en bas de l'écran LCD.
2 Mémoire de formes d'ondes disponible	Si l'appareil est en état d'effectuer un enregistrement direct, le temps d'enregistrement restant et la capacité mémoire disponible sont affichés ici.
3 Mémoire de séquence disponible	Si l'appareil est en état d'effectuer un enregistrement de séquence, un affichage de niveau en vert apparaît. Il indique la quantité de données déjà enregistrées, et la valeur numérique indique le pourcentage d'espace mémoire encore disponible dans le séquenceur.

● Barre des menus

PROJECT

Ce menu assure la gestion et le paramétrage du projet.



1 Rename Project...
Appelle le dialogue local EDIT PROJECT NAME qui permet d'attribuer un nom au projet.

2 Set Project Protection...
Appelle le dialogue local SET PROJECT PROTECTION destiné à protéger un projet contre une suppression ou un effacement accidentel.

3 Load Project...
Appelle le dialogue local LOAD PROJECT permettant de charger un projet en mémoire d'utilisation.

4 Save Project
Fait apparaître le dialogue «Save Current Project?» permettant la sauvegarde du projet.

5 Save As New Project...
Appelle le dialogue local SAVE AS NEW PROJECT permettant de sauvegarder le projet modifié sous un autre nom et d'en faire le projet en cours.

6 Create New Project...
Appelle le dialogue local CREATE NEW PROJECT permettant de créer un nouveau projet.

7 Delete Project...
Appelle le dialogue local DELETE PROJECT permettant de supprimer un projet.

8 Optimize Project
Fait apparaître le dialogue «Optimize Project?» permettant la réorganisation des samples utilisés dans le projet en cours pour assurer une meilleure utilisation de la mémoire disponible.

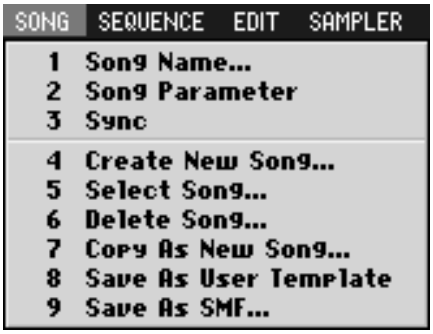
9 Backup To CD...
Appelle le dialogue local BACKUP PROJECT TO CD permettant de sauvegarder le projet en cours sur disque CD-R/RW.

10 Recover From CD...
Appelle le dialogue local RECOVER PROJECT FROM CD permettant de rappeler un projet sauvegardé sur CD dans la mémoire interne du MV-8000.

11 Shutdown
Fait apparaître le dialogue «SHUTDOWN Are you sure?» correspondant à la procédure d'extinction du MV-8000 indispensable avant toute mise hors-tension.

SONG

Ce menu assure la gestion et le paramétrage du Song en cours.



1 Song Name...
Appelle le dialogue local EDIT SONG NAME qui permet de modifier le nom du Song en cous.

2 Song Parameter
Appelle l'écran SONG PARAMETER permettant le paramétrage du Song en cours.

3 Sync
Appelle le dialogue local SYNC consacrés aux paramétrages de synchronisation.

4 Create New Song...
Appelle le dialogue local CREATE NEW SONG permettant de créer un nouveau Song dans le projet.

5 Select Song...
Appelle le dialogue local SELECT SONG permettant le changement de Song dans le projet.

6 Delete Song...
Appelle le dialogue local DELETE SONG permettant la suppression d'un Song.

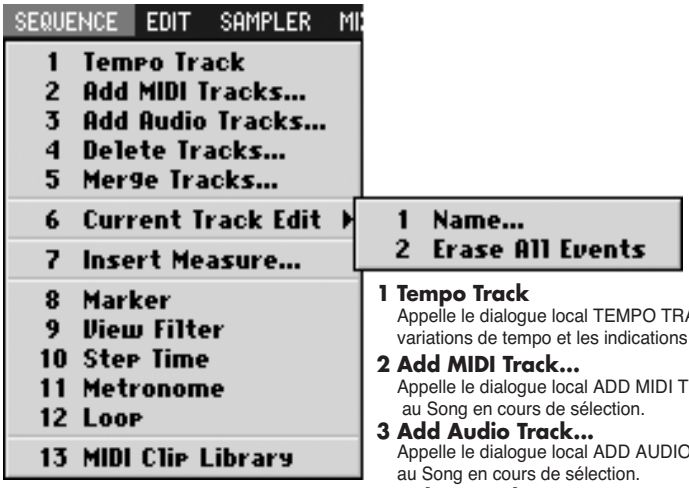
7 Copy As New Song...
Appelle le dialogue local COPY AS NEW SONG permettant la copie d'un Song sous un autre nom et d'en faire le Song en cours.

8 Save As User Template
Sauvegarde une structure de piste ou des paramètres de bouclage comme «modèle» (template).

9 Save As SMF...
Sauvegarde le Song en cours au format SMF (Standard MIDI File) type 1.

SEQUENCE

Ce menu assure la gestion et le paramétrage du séquenceur.



1 Tempo Track
Appelle le dialogue local TEMPO TRACK permettant de choisir les variations de tempo et les indications de mesure.

2 Add MIDI Track...
Appelle le dialogue local ADD MIDI TRACKS permettant d'ajouter une ou plusieurs pistes MIDI au Song en cours de sélection.

3 Add Audio Track...
Appelle le dialogue local ADD AUDIO TRACKS qui permet d'ajouter une ou plusieurs pistes audio au Song en cours de sélection.

4 Delete Tracks...
Appelle le dialogue local DELETE TRACKS qui permet de supprimer des pistes.

5 Merge Tracks...
Appelle le dialogue local MERGE TRACKS permettant de combiner plusieurs pistes MIDI en une seule.

6 Current Track Edit >

1 Name...
Appelle le dialogue local EDIT TRACK NAME permettant de modifier le nom de la piste.

2 Erase All Events
Supprime tous les évènements de la piste. Un message de confirmation précède la suppression.

7 Insert Measure...
Appelle le dialogue local INSERT MEASURE permettant d'insérer des mesures vierges à la position choisie.

8 Marker
Appelle le dialogue local MARKER permettant d'ajouter ou de supprimer des markers.

9 View Filter
Appelle l'écran VIEW FILTER.
Il permet de choisir les évènements MIDI affichés ou non à l'écran, et concernés par l'édition dans les pages SEQUENCE et EVENT LIST.

10 Step Time
Appelle le dialogue local STEP TIME permettant de définir le «pas» utilisé par les boutons STEP dans la modification de la position temporelle.

11 Metronome
Appelle le dialogue local METRONOME permettant le paramétrage du métronome.

12 Loop
Appelle le dialogue local LOOP permettant le paramétrage du bouclage (loop).

13 MIDI Clip Library
Appelle le dialogue local MIDI CLIP LIBRARY qui permet de modifier le nom ou de supprimer des clips MIDI.

EDIT

Ce menu donne accès à l'édition des pistes.



1 Move...
Appelle le dialogue local MOVE permettant de déplacer les données d'une région vers une autre destination.

2 Copy&Paste...
Appelle le dialogue local COPY&PASTE permettant de copier les données d'une région vers une autre destination.

3 Copy&Insert...
Appelle le dialogue local COPY&INSERT permettant d'insérer les données d'une région dans une autre destination.

4 Erase
Supprime les données d'une région (qui reste vierge).

5 Cut
Supprime les données (les données suivantes sont ramenées).

6 Quantize...
Appelle le dialogue local QUANTIZE permettant de corriger la mise en place des données MIDI.

7 Change Velocity...
Appelle le dialogue local CHANGE VELOCITY permettant de modifier la vélocité des évènements de note MIDI.

8 Change Duration...
Appelle le dialogue local CHANGE DURATION permettant de modifier la durée des évènements de note MIDI.

9 Shift Timing...
Appelle le dialogue local SHIFT TIMING permettant de déplacer dans le temps les évènements de note MIDI par pas d'un tick (1/480e de noire).

10 Data Thin...
Appelle le dialogue local DATA THIN permettant d'effectuer une extraction discrète de données afin d'en limiter le volume global.

11 Transpose...
Appelle le dialogue local TRANSPOSE permettant de transposer les évènements de note de la région sélectionnée par pas d'un demi-ton.

12 Split notes...
Appelle le dialogue local SPLIT NOTE permettant d'extraire certaines données de notes spécifiques d'une piste et de les reporter sur une autre piste.

13 Copy As MIDI Clip...
Appelle le dialogue local COPY AS MIDI CLIP permettant d'ajouter les données spécifiées en tant que «Clip» dans la bibliothèque appropriée.

14 Paste MIDI Clip...
Appelle le dialogue local PASTE MIDI CLIP permettant de «coller» un clip MIDI de la bibliothèque dans le Song en cours.

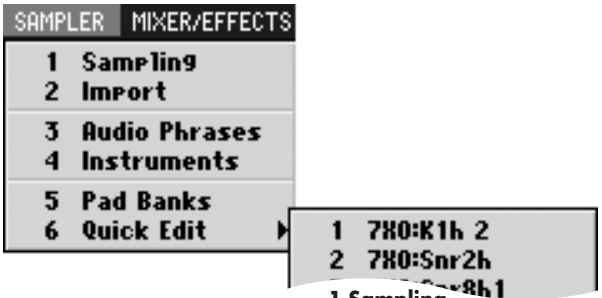
15 Copy As Audio Phrase...
Appelle le dialogue local COPY AS AUDIO PHRASE permettant de copier les données sélectionnées en tant que phrase affectée aux pads.

16 Audio Event Parameter
Appelle le dialogue local AUDIO EVENT PARAMETER permettant de régler les paramètres d'un évènement sélectionné sur une piste audio.

17 Select All Tracks
Sélectionne ou dé-sélectionne toutes les pistes.

SAMPLER

Ce menu donne accès à l'échantillonnage ou à l'import de sources audio.



1 Sampling
Appelle le dialogue local SAMPLING permettant le paramétrage et le lancement de l'échantillonnage.

2 Import
Appelle l'écran IMPORT permettant l'import de données depuis le disque dur ou un CD.

3 Audio Phrases
Appelle le dialogue local AUDIO PHRASES permettant l'édition des phrases audio.

4 Instruments
Appelle le dialogue local INSTRUMENTS permettant l'édition des instruments.

5 Pad Banks
Appelle le dialogue local PAD BANKS permettant de changer l'affectation des pads à une bank.

6 Quick Edit >
Permet d'éditer une phrase audio ou un partiel affecté à un pad.
Le sous-menu permet de choisir le numéro du pad.

MIXER/EFFECTS

Ce menu permet le paramétrage de la console et des effets.



1 Mixer
Appelle le dialogue local MIXER permettant de régler le volume et le panoramique des pistes audio et des parts instrumentales.

2 Effects
Appelle le dialogue local EFFECTS qui donne accès au paramétrage des effets incorporés : MFX, Delay/Chorus et Reverb.

SYSTEM

Ce menu donne accès aux réglages systèmes du MV-8000.



1 Global
Appelle le dialogue local GLOBAL qui donne accès aux réglages généraux du système du MV-8000.

2 Pad/Panel
Appelle le dialogue local SYSTEM PAD permettant de modifier les réglages des pads, des boutons et des contrôles de la face avant.

3 MIDI
Appelle le dialogue local MIDI donnant accès aux paramétrages MIDI.

4 V-Link
Appelle le dialogue local V-LINK donnant accès aux paramétrages V-LINK.

5 System Info
Appelle le dialogue local SYSTEM INFORMATION qui donne diverses informations sur l'utilisation mémoire et le statut des options installées.

6 Slider
Appelle le dialogue local SYSTEM ASSIGNABLE SLIDER qui permet de choisir les fonctions affectées aux curseurs.

7 R-BUS
Appelle le dialogue local R-BUS donnant accès aux paramètres R-BUS.

8 VGA/Mouse
Appelle le dialogue local VGA/MOUSE permettant de définir le signal adressé à l'écran externe et de régler la sensibilité de la souris.

DISK/USB

Ce menu donne accès à la gestion du disque et du bus USB du MV-8000.



1 File Utility
Appelle le dialogue local FILE UTILITY permettant la copie, le déplacement ou la suppression des fichiers.

2 Disk Utility
Appelle le dialogue localDISK UTILITY qui donne accès à la maintenance et à la gestion du disque dur.

3 USB
Appelle le dialogue local USB.
Le MV-8000 passe alors en mode de connexion USB permettant le transfert de données entre le disque dur interne et votre ordinateur.

4 CD Player
Appelle le dialogue local CD PLAYER permettant la lecture d'un CD audio.

MASTERING

Ce menu permet de mixer (réduire) un Song terminé sur un « master » 2 pistes et de créer un CD audio.



1 Mixdown Mode
Un message de confirmation apparaît.
Active/désactive le mode Mixdown (mixage).

2 Mastering
Appelle le dialogue local MASTERING. Permet d'utiliser l'effet «mastering tool kit» pour masteriser un fichier audio.

3 Create Audio CD...
Appelle le dialogue local CUE SHEET.
Permet de choisir l'ordre des Song qui sera utilisé pour graver les fichiers audio sur un disque CD-R/RW.

4 Audio File List
Appelle le dialogue local AUDIO FILE LIST permettant d'écouter ou de supprimer des données de mixage ou de mastering.

Case de fermeture pour tous les écrans ouverts

Ce bouton permet de refermer tous les écrans d'édition ouverts.



Numéro/Nom du Song

Affichage du numéro et du nom du Song en cours.



Utilisation

Généralités

Les pages qui suivent concernent les principales opérations du mode VGA. Veillez à le lire attentivement afin de tirer le meilleur parti de votre MV-8000.

Préparation

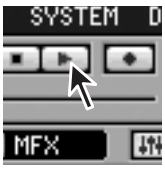
Chargez un projet comportant des données comme « MVDEMO_SONG ».

● Lecture et choix de la position de lecture

1

Cliquez sur le bouton de lecture.

La lecture du Song démarre.



2

Cliquez sur un point de la ligne temporelle (barre de progression).

La position de lecture passe immédiatement à la position choisie.



3

Dans l'affichage des valeurs temporelles, cliquez sur un des champs.

Le nombre passe en bleu et vous pouvez l'éditer. La position de lecture se déplace selon les valeurs que vous faites défiler avec la molette de la souris.

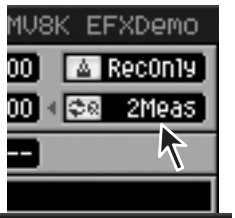


● Lecture en boucle

1

Cliquez sur les indications de bouclage rapide.

Une liste apparaît. Cliquez sur le nombre de mesures que vous voulez boucler (par exemple 2Meas pour 2 mesures).



2

Cliquez sur le bouton de bouclage rapide

La lecture en boucle est activée.

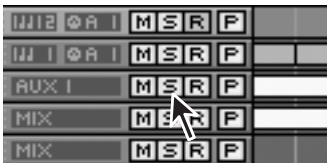


● Lecture en solo

1

Cliquez sur le bouton Solo.

Il s'allume en bleu et seules les pistes dont ce bouton est bleu seront entendues. Un deuxième clic désactive le solo (le bouton s'éteint).



MEMO

Ces généralités sont principalement destinées aux pistes MIDI et aux instruments, mais elles s'appliquent aussi bien aux pistes audio et aux phrases.

MEMO

Pour chargez un projet, cliquez sur « PROJECT » dans la barre des menus et choisissez « Load Project...» dans le menu déroulant.

MEMO

Vous pouvez aussi faire glisser directement le curseur.

MEMO

Le bouclage se fait sur le nombre de mesures choisi à l'étape 1.

2

Cliquez sur le bouton « All Track Solo Off ».

Tous les solos sont désactivés.

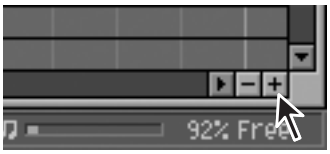


● Fonctions « écran »

1

Cliquez sur le bouton de zoom.

La partie visible sur l'axe horizontal (temporel) se modifie.



2

Cliquez sur l'icône d'évènement de note dans les icônes du View Filter.

Détermine si les évènements de note sont affichés ou cachés dans la visualisation en liste.



● Sélection et ajout de pistes

1

Cliquez sur le nom d'une piste MIDI.

Sa couleur se modifie et elle devient « en cours de sélection ».



Quand vous frappez sur un pad, le patch émettra un son selon le paramétrage de sortie « Output Assign » de la piste en cours de sélection.

2

Effectuez un clic-droit sur le nom de la piste en cours de sélection.

Une liste apparaît. Cliquez sur « Add MIDI Tracks..». L'écran ADD MIDI TRACKS apparaît. Cliquez sur [Execute].

Une piste MIDI est ajoutée et devient la piste en cours.

● Enregistrement et annulation (undo)

Préparation

- Si le bouclage est désactivé, cliquez sur son bouton pour l'activer.
- Si la lecture est arrêtée, cliquez sur le bouton de lecture.

1

Jouez sur les pads pour répéter votre prestation.

Des essais préalables sont souvent utiles.

2

Cliquez sur le bouton d'enregistrement.

L'enregistrement démarre. Jouez sur les pads.



3

Cliquez sur le bouton d'annulation (Undo)

Annule le résultat de l'enregistrement. Le bouton Undo clignote.



4

Cliquez à nouveau sur le bouton d'annulation (Undo).

Les données effacées par Undo sont restituées (Redo). Le bouton est alors allumé en bleu. Les fonctions Undo et Redo alternent à chaque clic.

MEMO

Vous pouvez aussi cliquer sur pour afficher/masquer les évènements audio.

?

La piste « en cours de sélection » est celle à qui s'appliquent vos opérations.

MEMO

Si vous n'avez aucun son, essayez de cliquer sur le bouton des banks de pads ou changez de piste.

MEMO

Pour charger un projet, cliquez sur « Load Project...» dans le menu PROJECT

MEMO

La région définie comme boucle s'enregistre aussi en boucle.

MEMO

Si vous effectuez un Undo, l'état d'enregistrement est désactivé et vous revenez en mode lecture.

● Quantification en lecture (Play Quantize)



1

Cliquez sur le type de quantification.

La liste des options apparaît. Le résultat dépend du type choisi. Les paramètres à droite permettent de définir l'action avec plus de détails.

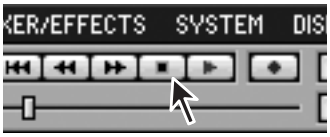
● Édition du nom d'une piste

1

Double-cliquez sur le nom de la piste en cours de sélection.

Le dialogue localEDIT TRACK NAME apparaît. Cliquez sur les lettres du clavier à l'écran pour modifier le nom, puis cliquez sur [OK].

● Édition d'un évènement MIDI





1

Cliquez sur le bouton Stop.

La lecture ou l'enregistrement s'arrêtent.

2

Effectuez un cliquer-glisser sur un évènement.

Celui-ci se déplace.

3

Cliquez sur le bouton de magnétisme (snap).

Le magnétisme est activé/désactivé. Quand il est activé, le pointeur de la souris n'accepte que des positions définies par un intervalle précis, ce qui permet d'être sûr que l'évènement s'alignera sur un début de mesure ou tout autre intervalle que vous avez défini.

4

Double-cliquez sur un évènement.

Un écran permettant une édition plus fine apparaît.

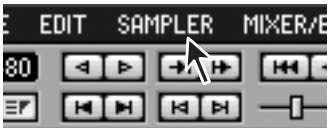
5

Modifiez vos paramètres puis cliquez sur [⊠].

6

L'écran se referme.

● Édition du son



1

Cliquez sur « Sampler » dans la barre des menus.

Le menu déroulant apparaît.

2

Amenez le curseur sur « Quick Edit ».

Une autre liste apparaît.

3

Cliquez sur le nom du partiel à éditer.

Le dialogue local PARTIAL EDIT ou AUDIO PHRASE EDIT apparaît.

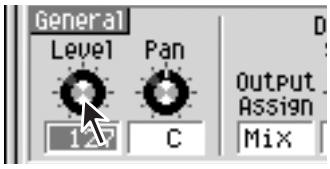
MEMO

Cette opération n'affecte que la lecture des données. Vous pouvez donc l'annuler simplement en mettant l'option sur « off ».

MEMO

Pour éditer une valeur, amenez le curseur de la souris dessus et utilisez le bouton gauche pour l'incrémenter ou la décrémenter.

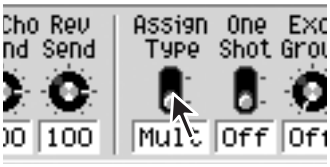
4



Effectuez un cliquer-glisser sur le bouton dont vous voulez modifier la position (valeur).

Le bouton change de position et sa valeur change en conséquence.

5



Cliquez sur le sélecteur de votre choix.

L'indication associée au sélecteur (et le paramètre associé) se modifie en conséquence.

6



Cliquez sur le bouton de fermeture de toutes les fenêtres.

Tous les écrans d'édition sont refermés.

Ceci termine cette visite des principales fonctions.

Celles qui n'ont pas été examinées ici se contrôlent de la même façon.

Édition des données de séquence à la souris

● Sélection d'une région et déplacement des données

Pour sélectionner un ensemble de données et les déplacer dans le temps ou sur une autre piste, procédez comme suit.

1

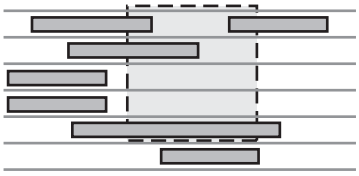


Cliquez sur l'outil flèche

Cela vous permet d'utiliser le mode « flèche » pour effectuer une sélection.

2

Effectuez un cliquer-glisser sur la région que vous voulez sélectionner.



Si vous effectuez une sélection comme celle-ci



toutes les données croisant le rectangle sont sélectionnées.

3

Cliquez sur « EDIT » dans la barre des menus (ou effectuez un clic-droit) pour faire apparaître un menu déroulant.

4

Cliquez sur « Move... ».

Le dialogue local MOVE apparaît. Utilisez les paramètres qu'il contient pour choisir la destination du déplacement.

5

Cliquez sur Execute **.**

Le déplacement est validé.

● Déplacement par glisser-déposer

1. Cliquez sur l'outil flèche ou sur l'outil plage.

2. Effectuez un cliquer-glisser sur la région à éditer.

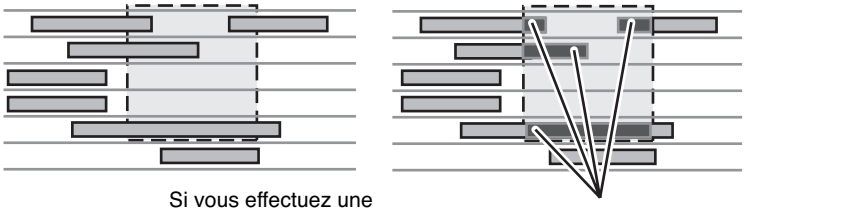
3. Pointez sur cette région sélectionnée.

4. Effectuez un glisser-déposer vers la destination choisie.

Pendant le glisser, le curseur se change en . Après avoir déposé les données, il redevient .

● Utilisation de l'outil plage pour effectuer une sélection

En cliquant sur l'outil plage, le curseur devient . Dans ce cas, seule la portion incluse dans le rectangle de sélection est sélectionnée.



Si vous effectuez une sélection comme celle-ci

seules les données comprises dans le rectangle sont sélectionnées.

● Utilisation de l'effaceur pour supprimer des données

En cliquant sur l'outil d'effacement, le curseur devient . Vous pouvez alors supprimer des données simplement en cliquant dessus.

Édition d'une piste MIDI à la souris (PIANO ROLL EDIT)

● Sélection d'une région et déplacement des données

Pour sélectionner à la souris une série d'évènements de notes et les déplacer dans une autre position temporelle ou les transposer, procédez comme suit.

1

Cliquez sur l'outil flèche.

Vous effectuez alors la sélection en mode flèche.



2

Effectuez un cliquer-glisser sur la région à sélectionner.



Si vous effectuez une sélection comme celle-ci

toutes les données croisant le rectangle sont sélectionnées.

3

Cliquez sur [Command].

Le menu d'édition apparaît.

4

Double-cliquez sur l'option « Move... ».

Le dialogue local MOVE apparaît. Utilisez le paramètre « To » pour choisir la destination du déplacement.

5

Cliquez sur [Execute].

Le déplacement est effectué.

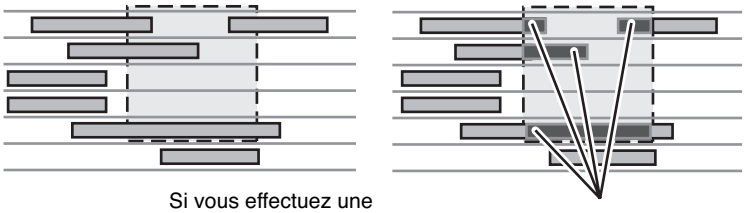
● Déplacement par glisser-déposer

1. **Cliquez sur l'outil flèche ou sur l'outil plage.**
2. **Effectuez un cliquer-glisser sur la région à éditer.**
3. **Pointez sur cette région sélectionnée.**
4. **Effectuez un glisser-déposer vers la destination choisie.**

Pendant le glisser, le curseur devient . Lors du déposer il se déplace à la position du curseur de la souris et redevient .

● Utilisation de l'outil plage pour effectuer une sélection

En cliquant sur l'outil plage, le curseur devient . Dans ce cas, seule la portion incluse dans le rectangle de sélection est sélectionnée.



Si vous effectuez une sélection comme celle-ci

seules les données comprises dans le rectangle sont sélectionnées.

● Utilisation de l'effaceur pour supprimer des données

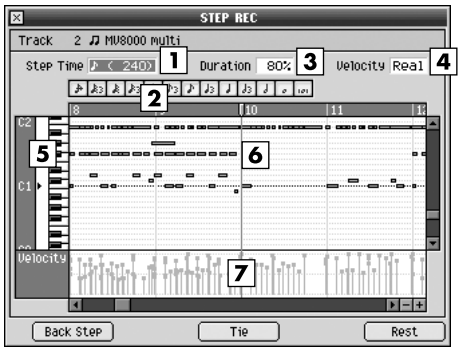
En cliquant sur l'outil d'effacement, le curseur devient . Vous pouvez alors supprimer des données simplement en cliquant dessus.

MEMO

Vous pouvez remplacer le déplacement par une copie en maintenant [SHIFT] enfoncé pendant le glisser-déposer.

Enregistrement pas à pas

● Avec une piste MIDI (page STEP REC)



	Commentaire
1 Step Time	Affichage de la durée des notes saisies.
2 Boutons « Step Time »	Permet de choisir les valeurs de note d'un clic sur l'icône.
3 Duration	Détermine la durée effective de la note jouée en pourcentage de la valeur définie dans Step Time.
4 Velocity	Détermine la vélocité de la note.
5 Numéro de touche (clavier)	Les numéros de touches sont présentés graphiquement de bas en haut. La position de la note en hauteur dans la séquence indique donc sa hauteur tonale.
6 Séquence en mode « Piano Roll »	Affiche les évènements de notes. L'axe horizontal représente le temps et l'axe vertical les hauteurs de notes. Vous pouvez déplacer les évènements de notes dans un sens ou dans l'autre.
7 Vélocités	Affichage graphique des vélocités en parallèle avec les évènements de notes. Les barres les plus longues indiquent la vélocité la plus forte.

	Commentaire
Back Step	Annule la dernière entrée.
Tie	Lie le pas en cours au pas suivant.
Rest	Saisit un silence.

● Avec une piste audio (page AUDIO PHRASE STEP REC)



	Commentaire
1 Step Time	Affichage de la durée des évènements audio.
2 Boutons « Step Time »	Permet de choisir la durée de l'évènement audio d'un clic sur l'icône.
3 Duration	Détermine la durée effective de la note jouée en pourcentage de la valeur définie dans Step Time.
4 Velocity	Détermine le volume de l'évènement audio.

	Commentaire
Back Step	Annule la dernière entrée.
Tie	Lie le pas en cours au pas suivant.
Rest	Saisit un silence.

Modification concernant l'échantillonnage et l'import

Échantillonnage (sampling)

La procédure d'échantillonnage et ses caractéristiques ont été modifiées comme suit :

- Le dialogue local SAMPLING apparaît dès que vous appuyez sur [SAMPLING].

  Le dialogue local SAMPLING apparaît désormais sans passer par la page SAMPLING MENU. Vous pouvez ainsi commencer à enregistrer immédiatement. Vérifiez les affectations de la page RESULT avant de paramétrer.
- Le nombre de samples divisés par la fonction Auto Divide est passé de 16 à 96.
- Vous disposez désormais d'une préécoute dans la page RESULT.

1

Appuyez sur SAMPLING **.**

La page SAMPLINGapparaît.



2

Paramétrez l'échantillonnage.

- **Sample Type**

Détermine le nombre de canaux échantillonnés.

Valeurs	Commentaire
Mono	un canal mono
Stereo	deux canaux stéréo

- **Input Select**

Détermine la source utilisée pour l'enregistrement.

Valeurs	Commentaire
Analog	Entrée analogique des connecteurs PHONO ou MIC/LINE.
Coaxial	Entrée numérique coaxiale
Optical	Entrée numérique optique
R-BUS	Entrée numérique R-BUS (voies 1 et 2)

- **Start Trigger**

Détermine la manière dont l'enregistrement démarre.

Valeurs	Commentaire
Manual	Démarrage manuel.
Level	Détection de signal (seuil).
Pad	Frappe d'un pad.
Play	Mise en lecture du séquenceur.

- **Level**

Chois du niveau seuil utilisé dans l'option « seuil »:

Valeurs : -36, -24, -18, -12, -8, **-4** dB

- **Pre Sample Time**

  Détermine la durée précédant le début théorique du sampling et incluse dans l'échantillon.

  Valeurs : **0**, 20 40, 80, 160, 320, 640, 1000 ms

- **Stop Trigger**

  Détermine la manière dont l'enregistrement s'arrête.

Valeurs	Commentaire
Manual	Arrêt manuel.
Beat	Arrêt après un certain nombre de «temps » défini dans le paramètre Length.
Time	Arrêt après un temps défini dans le paramètre Length.

- **Beat/Time**

  Affiche la durée de l'échantillon en temps ou en ms quand Stop Trigger est réglé sur Beat ou Time.

  Valeurs : Beat 1–**8**–20000

  Time 000:01–**000:02**–100:00 (minutes : secondes)

- **Auto Divide**

  La fonction Auto Divide détecte les silences présents dans l'échantillon et divise celui-ci en autant d'échantillons séparés par ces silences.

  Valeurs : **Off**, On

MEMO

La division peut aller jusqu'à 96 samples.

- **Gap Time**

  Seuls les silences d'une durée supérieure à cette valeur seront considérés comme susceptibles de provoquer une division. Ce paramètre n'est actif que si la fonction Auto Divide est activée.

  Valeurs : **0.5**, 1.0, 1.5, 2.0 sec

- **Auto Emphasis**

  Effectue un pre-emphasis automatique après l'échantillonnage.

  Valeurs : **Off**, On

- **Auto Normalize**

  Effectue une normalisation automatique du niveau après l'échantillonnage.

  Valeurs : **Off**, On

3

Appuyez sur F5 **(Start).**

Le message « Now Sampling..» apparaît et l'échantillonnage démarre.

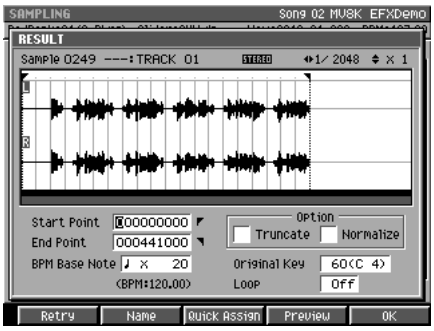
4

Appuyez sur F5 **(Stop).**

L'échantillonnage s'arrête et la page RESULT apparaît.

MEMO

Cette page est remplacée par la page RESULT (MULTIPLE) si la fonction Auto Divide est activée.



5

Paramétrez les limites du sample.

- **Start Point / End Point**

  Déterminent les points de départ et de fin de lecture de l'échantillon. La région comprise entre ces points apparaît contrastée.

  Valeurs : 000000000.000–fin du sample

- **BPM Base Note**

  Donne la résolution de la grille superposée à l'affichage du sample.

  Valeurs : 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥(initial), 𝅗𝅥, 𝅝 / x 1–**x 4**–x 65535

- **Original Key**

  Détermine la note de référence permettant d'entendre l'échantillon à sa hauteur originale (lors de l'enregistrement).

  Valeurs : 0 (C -)–**60 (C 4)**–127 (G 9)

- **Truncate**

  Supprime les parties du sample extérieures aux points Start et End.

  Valeurs : **Off**, On

- **Normalize**

  Augmente le niveau global du sample sans dépasser le maximum en aucun de ses points.

  Valeurs : **Off**, On

- **Loop**

  Détermine le fonctionnement de [F4 (Preview)]. Vous pouvez aussi paramétrer le bouclage en lecture lorsque vous affectez le sample à un pad en tant que partiel ou phrase audio.

Valeurs	Commentaire
Off	Lecture simple, du début à la fin.
On	Lecture en boucle entre les points Start et End.

- **Touches de fonction**

Touches de fonction	Commentaire
F1 (Retry)	Annule le sample en cours d'affichage et reprend la procédure d'échantillonnage. La page SAMPLING / RE-SAMPLING réapparaît.
F2 (Name)	Appelle le dialogue local EDIT SAMPLE NAME permettant de modifier le nom du sample.
F3 (Quick Assign)	Appelle le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN.
F4 (Preview)	Permet d'écouter le sample sélectionné pendant l'appui sur cette touche [F4 (Preview)].
F5 (OK)	Referme l'écran RESULT. Si les fonctions Truncate ou Normalize sont activées, elles sont effectuées avant la fermeture.

Vous pouvez utiliser les boutons [PREVIEW FROM] et [PREVIEW TO] pour effectuer une écoute à proximité des points Start et End.

Preview	Commentaire
TO (To)	Lecture du sample à partir d'un point légèrement antérieur (Preview Length) au point d'édition.
FROM (From)	Lecture du sample à partir du point d'édition jusqu'à un point légèrement postérieur (Preview Length).

6 Appuyez sur F5 (OK).

Le dialogue local RESULT se referme.

MEMO

La valeur du tempo (BPM) est affichée en-dessous de la case BPM Base Note. Cette valeur est calculée par rapport aux valeurs de BPM Base Note et de longueur du sample.

ASTUCE

Pour utiliser les données échantillonnées comme phrase audio ou patch, appuyez sur [F3 (Quick Assign)] pour appeler le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN.

Import

La procédure d'import a été améliorée et permet une collecte beaucoup plus rapide des échantillons. Les modifications sont décrites ci-après.

- Appuyez sur [IMPORT], pour faire apparaître la page IMPORT.

  Cette page IMPORT apparaît directement sans passage préalable par IMPORT MENU. Vous pouvez ainsi effectuer l'import immédiatement.
- De nouveaux types de fichiers sont accessibles.

  Les fichiers programmes et sons Akai MPC2000/2000XL et S1000/S3000 peuvent désormais être chargés.
- Plusieurs fichiers peuvent être importés simultanément.

  Vous pouvez ainsi charger votre matériel audio plus rapidement.

MEMO

L'écran RESULT (MULTIPLE) n'apparaît plus pour l'import de fichiers multiples.

- L'écran SMF (Standard MIDI File)

  retourne à la page IMPORT dès que l'import est terminé.

- Les patches Roland S-700 series
- Les programmes Akai MPC2000/2000XL
- Les programmes Akai S1000
- Les programmes Akai S3000

  appellent l'écran ASSIGN TO PART/LIBRARY.

- Les partiels Roland S-700 series

  appellent l'écran ASSIGN TO PARTIAL.

- Vous pouvez désormais choisir la méthode de pré-écoute dans l'écran RESULT.
- Un affichage du tempo BPM a été ajouté dans l'écran RESULT.

  Vous pouvez définir BPM (tempo) du sample importé.

Import de fichiers WAV ou AIFF

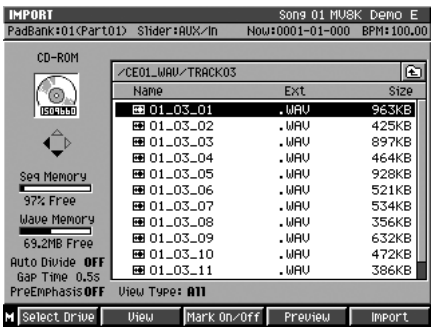
1

Insérez la disquette ou le CD-ROM contenant le fichier à importer dans le lecteur adéquat.

2

Appuyez sur IMPORT **.**

L'écran IMPORT apparaît.



MEMO

Vous ne pouvez pas créer un patch simplement en chargeant des fichiers de programme Akai MPC2000/2000XL (.PGM) seuls. Les fichiers-sons (.SND or .WAV) doivent aussi être présents dans le même dossier.

?

Les fichiers programmes Akai sont analogues aux patches du MV-8000.

3

Appuyez sur F1 (Select Drive).

Le dialogue local SELECT DRIVE apparaît.

4

Utilisez les touches CURSOR pour choisir le disque contenant le fichier WAV/AIFF à importer et appuyez sur F5 (Select).

Le contenu du disque apparaît.

5

Utilisez les touches CURSOR pour sélectionner le fichier WAV/AIFF.

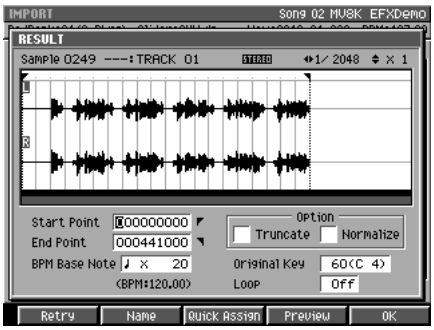
- **Touches de fonction**

Touches de fonction	Commentaire
F1 (Select Drive)	Appelle le dialogue local SELECT DRIVE qui permet de sélectionner le volume contenant les fichiers.
F2 (View)	Permet de limiter le type des fichiers apparaissant dans la page IMPORT.
F3 (Mark On/Off)	Permet de valider/dévalider un fichier.
F4 (Preview)	Permet d'effectuer une pré-écoute du fichier contrasté. Maintenez [F4 (Preview)] enfoncé.
F5 (Import)	Effectue l'import du ou des fichiers validé(s).

6

Appuyez sur F5 (Import).

Les données sont importées et le dialogue local RESULT apparaît.



7

Saisissez les valeurs.

- **Start Point / End Point**

  Déterminent les points de début et de fin de lecture. La région correspondante apparaît contrastée sur l'échantillon.

  Valeurs : 000000000.000 – Fin du sample

- **BPM Base Note**

  Détermine le pas de la grille affichée à l'écran.

  Valeurs : ♪, ♪., ♩(valeur initiale), 𝅗𝅥, 𝅝 / x 1–**x 4**–x 65535

- **Truncate**

  Supprime les portions du sample extérieures à la zone définie par Start Point et End Point.

  Valeurs : **Off**, On

ASTUCE

En utilisant [F3 (Mark On/Off)] pour marquer les fichiers à importer, vous pouvez en importer plusieurs à la fois.

ASTUCE

En appuyant sur [MENU] et en choisissant « All Mark » vous pouvez sélectionner/désélectionner tous les fichiers de la liste.

Quand l'import se fait depuis un CD audio, le dialogue local SETUP TIME apparaît. Pour plus de détails voir p. 36.

MEMO

Le tempo (BPM) s'affiche en-dessous du paramétrage « BPM Base Note » et est calculé à partir de cette valeur et de la longueur de l'échantillon.

- **Normalize**

  Augmente le niveau global du sample jusqu'au maximum possible sans qu'il y ait d'écrêtage.

  Valeurs : **Off**, On

- **Original Key**

  Détermine la note de référence du sample. Déclenché sur cette note, il est joué à sa hauteur initiale au moment de l'enregistrement.

  Valeurs : 0 (C -)–**60 (C 4)**–127 (G 9)

- **Loop**

  Détermine le mode de fonctionnement de la fonction [F4 (Preview)]. Vous pouvez aussi paramétrer la lecture en boucle lorsque vous affectez le sample à un partiel ou à une phrase audio.

Valeurs	Commentaire
Off	Le sample est lu une fois, depuis le point Start jusqu'au point End.
On	Le sample est lu en boucle entre les points Start et End.

- **Touches de fonction**

Touche de fonction	Commentaire
F1 (Retry)	Le sample affiché est effacé et vous revenez à l'opération d'échantillonnage (la page SAMPLING / RE-SAMPLING réapparaît).
F2 (Name)	Donne accès au dialogue local EDIT SAMPLE NAME qui permet de modifier le nom du sample.
F3 (Quick Assign)	Appelle le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN.
F4 (Preview)	Permet une pré-écoute du sample en cours d'affichage (en maintenant cette touche [F4 (Preview)] enfoncée.
F5 (OK)	Referme le dialogue local RESULT. Si les options Truncate ou Normalize ont été validées, elles sont exécutées avant la fermeture.

Vous pouvez utiliser les boutons [PREVIEW FROM] et [PREVIEW TO] pour écouter la zone située un peu avant ou un peu après les points Start et End.

Preview	Commentaire
TO (To)	La lecture se fait à partir d'un point un peu antérieur (Preview Length) du point d'édition sélectionné.
FROM (From)	La lecture se fait à partir d'un point un peu postérieur (Preview Length) du point d'édition sélectionné.

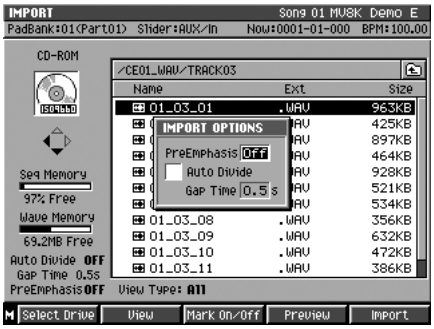
8 **Appuyez sur F5 (OK).**

L'écran RESULT se referme.

ASTUCE

Si vous voulez utiliser les données importées en tant que phrase audio ou patch, appuyez sur [F3 (Quick Assign)] pour accéder au dialogue local SELECT QUICK ASSIGN.

Si vous sélectionnez [MENU] ➜ « Import Options » à l'étape 5, le dialogue local IMPORT OPTIONS apparaît.



- **Pre Emphasis**

  Détermine si l'emphasis est appliqué ou non au fichier que vous importez.

Valeurs	Commentaire
Off	L'emphasis n'est pas appliqué.
On	L'emphasis est appliqué.

- **Auto Divide**

  La fonction Auto Divide détecte les silences au sein de l'enregistrement et le divise en plusieurs samples à partir de ces points.

  Valeurs :**Off**, On

- **Gap Time**

  Quand la fonction Auto Divide est activée (On), ce paramètre détermine la durée minimum des silences pris en compte pour la détection.

  Valeurs :**0.5**, 1.0, 1.5, 2.0 sec

MEMO

Il s'agit du temps nécessaire pour exécuter l'emphasis.

MEMO

Le pre-emphasis augmente les hautes fréquences du sample source.

MEMO

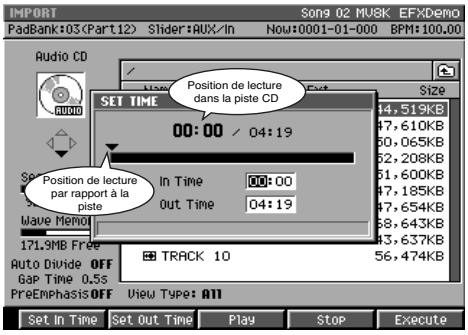
En cas de fichiers multiples comme sources, la fonction Auto Divide n'est pas applicable.

MEMO

La division automatique peut aller jusqu'à 96 samples.

● Import depuis un CD (dialogue local SET TIME)

Lors de l'import d'un Cd audio, le dialogue local SET TIME apparaît suivi de l'étape 6 de la procédure « Import » (p. 32).



- **In Time/Out Time**

  Détermine les points de départ et de fin dans la piste sélectionnée.

Paramètre	Commentaire
In Time	Détermine le temps de départ de l'import dans la piste. (en minutes:secondes)
Out Time	Détermine le temps de fin de l'import dans la piste. (en minutes:secondes)

Touches de fonction	Commentaire
F1 (Set In Time)	Pendant l'écoute du CD, positionne le « In Time » sur la position de lecture en cours.
F2 (Set Out Time)	Pendant l'écoute du CD, positionne le « Out Time » sur la position de lecture en cours.
F3 (Play)	Lance la lecture entre les points In Time et Out Time.
F4 (Stop)	Arrête la lecture.
F5 (Execute)	Importe (charge en mémoire) la région comprise entre les points In et Out et appelle la page RESULT. Poursuivez alors avec l'étape 7 de la procédure « Import » (p. 32).
TO (PREVIEW TO)	Effectue une lecture des cinq secondes précédant la position de début ou de fin sur laquelle le curseur est situé (In Time ou Out time).
FROM (PREVIEW FROM)	Effectue une lecture des cinq secondes suivant la position de début ou de fin sur laquelle le curseur est situé (In Time ou Out time).

MEMO

Le menu local SET TIME apparaît dès qu'une piste du CD est importée.

Import de fichiers MIDI Files standards

1

Insérez le disque à partir duquel vous voulez importer un fichier SMF (disquette ou CD-ROM).

2

Appuyez sur IMPORT **.**

La page IMPORT apparaît.

3

Appuyez sur F1 **(Select Drive).**

Le dialogue local SELECT DRIVE apparaît.

4

Utilisez les touches CURSOR **pour sélectionner le disque contenant le(s) SMF(s) que vous voulez importer et appuyez sur** F5 **(Select).**

Le volume sélectionner affiche son contenu.

5

Utilisez les touches CURSOR **pour sélectionner le fichier SMF à importer.**

- **Touches de fonction**

Touches de fonction	Commentaire
F1 (Select Drive)	Appelle le dialogue local SELECT DRIVE permettant de changer de volume pour la sélection des fichiers.
F2 (View)	Permet de limiter la visualisation des fichiers à un type spécifique dans la page IMPORT.
F3 (Mark On/Off)	Attribue ou enlève une marque de validation à un fichier.
F4 (Preview)	Effectue une pré-écoute du fichier sélectionné. Maintenez pour cela cette touche [F4 (Preview)] enfoncée.
F5 (Import)	Importe les fichiers sélectionnés ou repérés par une marque de validation.

6

Appuyez sur F5 **(Import).**

Le fichier SMF est importé dans le projet en cours en tant que «New Song ». Son nom est automatiquement constitué des douze premiers caractères du fichier SMF.

ASTUCE

En utilisant [F3 (Mark On/Off)] pour attribuer une marque de validation aux fichiers à importer, vous pouvez effectuer des sélections multiples.

ASTUCE

En sélectionnant « All Mark » dans [MENU] vous pouvez sélectionner ou dé-sélectionner tous les fichiers.

Import à partir de bibliothèques sur CD-ROM

Vous pouvez importer des données à partir de bibliothèques compilées pour d'autres appareils que le MV-8000.

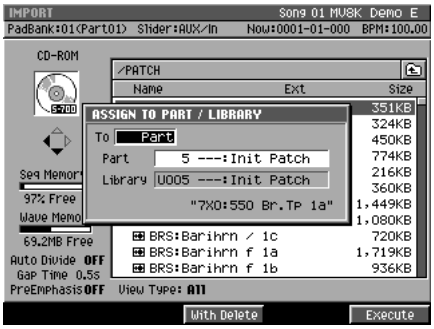
Format	Extension du nom de fichier
Fichiers patchs Roland S-700 series	-
Fichiers programmes Akai MPC2000/2000XL	.PGM
Fichiers sons Akai MPC2000/2000XL	.SND
Fichiers programmes Akai S1000	.A1P
Fichiers sons Akai S1000	.A1S
Fichiers programmes Akai S3000	.A3P
Fichiers sons Akai S3000	.A3S
Fichiers Wave	.WAV
Fichiers AIFF	.AIF
CD audio	-

● Import d'un Patch

1

Appuyez sur F5 **(Import) dans « Import » (p. 32), étape 6.**

Le dialogue local ASSIGN TO PART/LIBRARY apparaît.



2

Choisissez le paramétrage.

- **To**

  Type de données MV-8000 de destination pour la conversion.

Valeurs	Type de données obtenu
Part	Le patch est utilisé comme part instrumentale.
Library	Le fichier est converti en son « patch library » et sauvegardé.

- **Part**

  Si le paramètre « To » est réglé sur « Part », cette option permet de choisir le numéro de part dans laquelle le nouveau patch sera créé.

  Valeurs : 1–16

- **Library**

  Si le paramètre « To » est réglé sur « Library », cette option permet de choisir le numéro de bibliothèque de sons dans laquelle le nouveau patch sera créé.

  Valeurs : 1–128

- **Touches de fonction**

Touches de fonction	Commentaire
F3 (avec Delete)	Supprime les samples utilisés par la part ou le patch de library choisi (Delete Patch), puis importe les données.
F5 (Execute)	Importe le patch dans la destination choisie.

MEMO

Certains imports peuvent ne pas donner les résultats audio escomptés.

MEMO

En plus des types cités dans le tableau ci-contre, vous pouvez importer des fichier SMF standard (extension .MID) et les convertir en songs MV-8000.

MEMO

Vous ne pouez pas créer un patch en chargeant simplement des fichiers programmeAkai MPC2000/2000XL(.PGM) seuls. Les fichiers sons (.SND ou .WAV) doivent aussi être présents dans le dossier.

?

Les fichiers « program » d'Akai sont analogues aux patches du MV-8000.

MEMO

Les données desCD-ROMs Akai MPC2000/2000XL ou S1000/S3000 sont organisées en ensembles propriétaires appelés « partitions ». Sur le MV-8000, elles apparaîtront comme des dossiers PARTITION A, PARTITION B, etc.

MEMO

Quand des fichiers programme ou son d'Akai MPC2000/2000XL ou S1000/S3000 sont convertis, le nom de catégorie sera « AK » et le nom du patch sera constitué des 12 premiers caractères du nom du fichier.

3 **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

Les données importées sont converties.

● Import de plusieurs fichiers à la fois

Lors de la sélection des fichiers vous pouvez effectuer une sélection multiple (marques de validation) et effectuer l'import en une fois.

1. Utilisez CURSOR **pour amener le curseur sur l'origine de l'import**

2. Appuyez sur F3 **(Mark On/Off).**

Une marque de validation est ajoutée ou enlevée selon le cas (pressions alternées).

3. Appuyez sur F5 **(Execute).**

Les fichiers repérés par une marque de validation sont importés.

MEMO

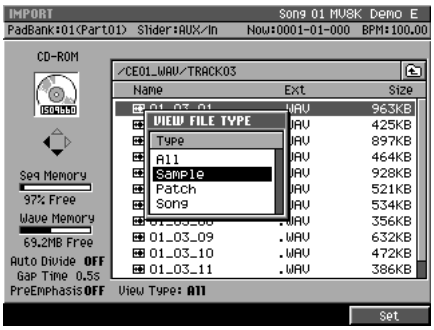
Il n'est pas possible d'importer simultanément des types de fichiers différents.

ASTUCE

En sélectionnant « All Mark » dans [MENU] vous pouvez sélectionner ou dé-sélectionner tous les fichiers.

● Visualisation limitée à certains types de fichiers

Appuyez sur [F2 (View)] dans « Import de fichiers WAV ou AIFF » (p. 32) à l'étape 5 pour appeler le dialogue local VIEW FILE TYPE. Celui-ci permet de sélectionner le type des fichiers visualisés dans la liste.



- **Type**

Sélectionne le type de fichier visibles à l'affichage dans la liste.

Valeurs	Commentaire
All	Visualisation de tous les types.
Sample	• Fichiers Windows Wave • Fichiers AIFF • Fichiers sons Akai MPC2000/2000XL (.SND) • Fichiers sons Akai S1000 (.A1S) • Fichiers sons Akai S3000 (.A3S) visualisés.
Patch	• Fichiers programmes Akai MPC2000/2000XL (.PGM) • Fichiers programmes Akai S1000 (.A1P) • Fichiers programmes Akai S3000 (.A3P) • Patches MV-8000 (.MV0) visualisés.
Song	• Standard MIDI File (.MID) visualisés

MEMO

Les données Roland S-700 series (samples, partiels, patches) sont affichées tout le temps, quel que soit ce filtrage.

MEMO

Si vous changez de type affiché après avoir apposé des marques de validation, celles-ci seront annulées.

Vérification des divers échantillons importés

Le dialogue local RESULT (MULTIPLE) apparaît après l'échantillonnage ou l'import de samples multiples. Dans ce dialogue, vous pouvez réaliser les opérations suivantes :

- Modifier le nom des samples
- Effectuer une pré-écoute
- Effectuer une affectation multiple des samples aux pads en une fois
- Supprimer plusieurs samples en une fois



1. Forme d'onde

Affiche la forme d'onde du sample sélectionné dans la liste.

2. Sample List

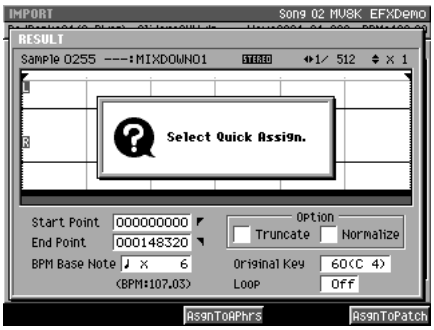
Affiche les samples capturés en liste. En dessous de cette liste, le nombre et la taille cumulée des samples capturés sont affichés.

• Touches de fonction

Touches de fonction	Commentaire
F1 (Retry)	Le message de confirmation «Retry sure?» apparaît. Appuyez sur [F5 (YES)] pour supprimer le sample capturé.
F2 (Name)	Appelle le dialogue local EDIT SAMPLE NAME permettant de modifier le nom du sample sélectionné dans la liste.
F3 (Quick Assign)	Appelle le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN permettant d'affecter en une fois plusieurs samples capturés aux pads.
F4 (Preview)	Permet d'effectuer une pré-écoute du fichier sélectionné (contrasté) dans la liste.
F5 (OK)	Referme le dialogue local RESULT (MULTIPLE).

Appuyez sur [F5 (OK)] quand vous avez terminé votre édition ou votre pré-écoute du sample. Le dialogue local RESULT (MULTIPLE) disparaît.

Si vous voulez affecter des samples capturés à des pads en tant que partiels ou phrases audio, appuyez sur [F3 (Quick Assign)]. Le message SELECT QUICK ASSIGN apparaît.



Touche de Fonction	Commentaire
F3 (AssignToAphrs)	Le dialogue local AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (MULTIPLE) apparaît. Les samples sont affectés aux pads désignés en tant que phrases audio.
F5 (AssignToPatch)	Le dialogue local PATCH QUICK ASSIGN (MULTIPLE)apparaît. Les samples sont affectés aux pads désignés en tant que patches.

Affectation rapide (Quick Assign)

Affectation d'un sample à un patch (partiel)

Vous pouvez affecter le sample à un patch en tant que partiel.

1

F3

Appuyez sur (Quick Assign) dans « Échantillonnage (sampling » (p. 29), à l'étape 6 ou dans « Import » (p. 32) à l'étape 8.

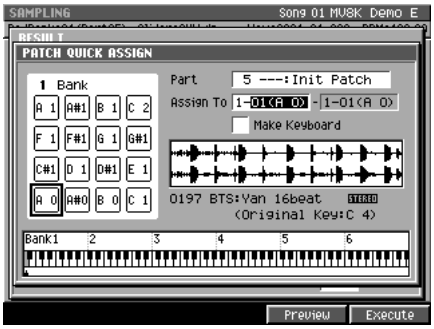
Le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN apparaît.

2

F5

Appuyez sur (AsgnToPatch).

Le dialogue local PATCH QUICK ASSIGN apparaît.



3

Choisissez la Part (part number) à laquelle vous voulez affecter un sample.

4

Paramétrez « Assign To » pour votre sample.

5

F5

Appuyez sur (Execute).

Le sample est affecté au pad désigné en tant que partiel.

Affectation d'un sample à une phrase audio

Vous pouvez affecter le sample à une phrase audio.

1

F3

Appuyez sur (Quick Assign) dans « Échantillonnage (sampling » (p. 29), à l'étape 6 ou dans « Import » (p. 32) à l'étape 8.

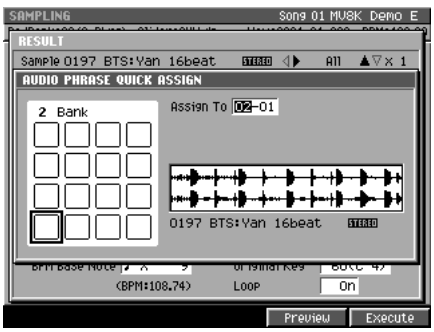
Le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN apparaît.

2

F3

Appuyez sur (AsgnToAPhrs).

Le dialogue local AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN apparaît.



ASTUCE

Si le paramètre « Make Keyboard » est validé, vous pouvez effectuer des réglages de suivi de touche pour la hauteur (key follow). Vous devez alors aussi définir la tessiture d'affectation.

3 **Frappez sur le pad**  **destinataire de l'affectation.**

VELOCITY PADS

4 **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

Le sample est affecté au pad en tant que phrase audio.

Affectation d'un patch (partiel) par découpe d'un sample

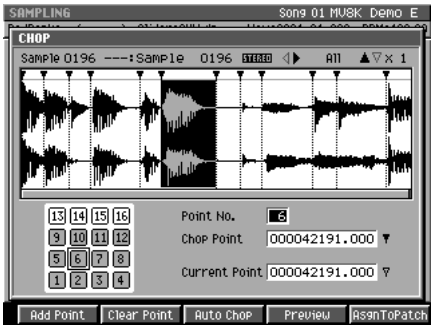
Vous pouvez découper un tronçon donné d'un sample et l'affecter en tant que partiel .

1 **Appuyez sur** F3 **(Quick Assign) dans « Échantillonnage (sampling » (p. 29), à l'étape 6 ou dans « Import » (p. 32) à l'étape 8.**

Le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN apparaît.

2 **Appuyez sur** F1 **(Chop).**

Le dialogue local CHOP apparaît.



3 **Définissez le paramètre Current Address.**

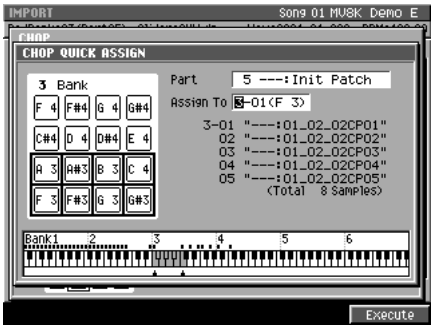
Le sample est divisé au niveau de ce point.

4 **Appuyez sur** F1 **(Add Point).**

Un nouveau point de division est créé. Pour ajouter d'autres points de division, répétez simplement cette étape 4.

5 **Appuyez sur** F5 **(AsgnToPatch).**

Le sample est divisé au niveau des valeurs temporelles que vous avez définies, et le dialogue local CHOP QUICK ASSIGN apparaît.



6 **Définissez les paramètres Part (numéro de part) et « Assign To » (pads) servant de destination au(x) sample(s).**

MEMO

Vous pouvez affecter jusqu'à 95 divisions(c'est-à-dire créer jusqu'à 96 fragments).

MEMO

Si l'affectation concerne un pad auquel est déjà attribué un partiel, le message de confirmation « Overwrite sure?» apparaît. Pour effectuer le remplacement, appuyez sur [F5 (YES)] et pour annuler l'affectation, appuyez sur [F1 (No)].

ASTUCE

Pour que les points de découpe soient déterminés automatiquement (selon certaines conditions) appuyez sur [F3 (Auto Chop)]. Le dialogue local AUTO CHOP apparaît. Pour plus de détails sur les conditions dont il est question, reportez-vous au dialogue local AUTO CHOP.

ASTUCE

Les samples sont affectés aux partiels avec un paramètre « key follow » à zéro.

7

Appuyez sur F5 (Execute).

Le(s) sample(s) est(sont) affecté(s) au(x) pad(s) désigné(s) en tant que partiels d'une part.

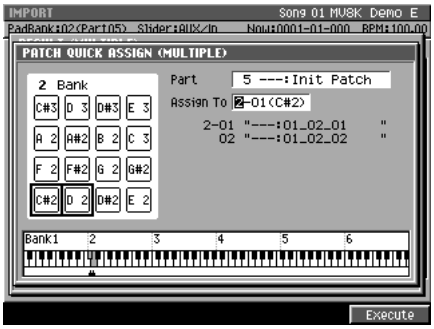
Affectation de samples multiples en tant que partiels

Vous pouvez affecter un ensemble de samples multiples (résultant d'échantillonnages ou d'imports) aux pads en tant que partiels.

1

Appuyez sur F5 (AsgnToAPatch) lorsque le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN est affiché.

Le dialogue local PATCH QUICK ASSIGN (MULTIPLE) apparaît.



2

Définissez le paramètre Part avec le numéro de part de l'instrument à affecter.

3

Définissez le paramètre « Assign To » avec le numéro de bank de pad et le numéro de pad.

4

Appuyez sur F5 (Execute).

Le sample est affecté aux pads choisis en tant que partiels.

MEMO

Si l'affectation concerne un pad auquel est déjà attribué un partiel, le message de confirmation « Overwrite sure?» apparaît. Pour effectuer le remplacement, appuyez sur [F5 (YES)] et pour annuler l'affectation, appuyez sur [F1 (No)]

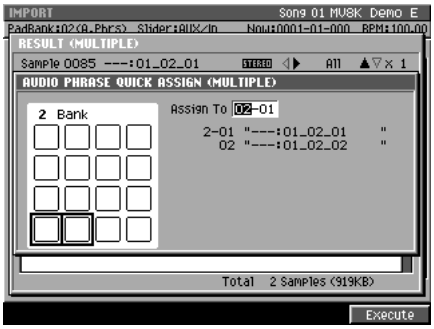
Affectation de samples multiples en tant que phrases audio

Vous pouvez affecter un ensemble de samples multiples (résultant d'échantillonnages ou d'imports) aux pads en tant que phrases audio.

1

Appuyez sur F3 (AsgnToAPhrs) lorsque le dialogue local SELECT QUICK ASSIGN est affiché.

Le dialogue local AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (MULTIPLE) apparaît.



2

Paramétrez « Assign To » avec le numéro de bank et de pad à affecter.

3

Appuyez sur F5 (Execute).

Le sample est affecté au pad désigné en tant que phrase audio.

MEMO

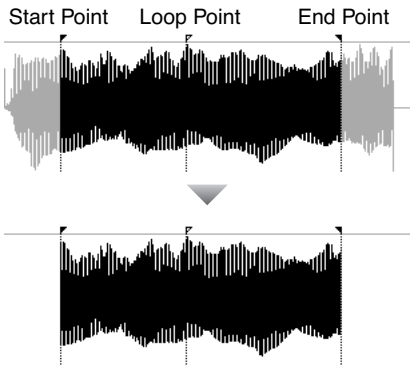
Si l'affectation concerne un pad auquel est déjà attribué un partiel, le message de confirmation « Overwrite sure?» apparaît. Pour effectuer le remplacement, appuyez sur [F5 (YES)] et pour annuler l'affectation, appuyez sur [F1 (No)]

Modifications concernant l'édition de samples

Troncature

Utilisez la fonction « Truncate » pour supprimer les portions indésirables d'un sample.

En les supprimant (par exemple s'il s'agit de silences au début ou à la fin) vous pouvez réduire l'espace mémoire occupé par les données et l'utiliser plus efficacement.



Troncature d'un sample en utilisant les données SMT d'un partiel

1 **Appuyez sur [INSTRUMENTS].**

La page INSTRUMENTS apparaît.

2 **Amenez le curseur sur le numéro de part dont vous voulez un sample.**

Le numéro de part apparaît contrasté.

3 **Appuyez sur [F5] (Patch Edit).**

La page PATCH EDIT apparaît.

4 **Frappez sur le pad [VELOCITY PADS] du partiel que vous voulez tronquer.**

5 **Appuyez sur [F5] (Partial Edit).**

La page SAMPLE EDIT apparaît.

6 **Appuyez sur [F1] (Sample).**

La page SAMPLE EDIT apparaît.

7 **Choisissez le SMT (1 à 4) que vous voulez tronquer.**

8 **Réglez les points Start et End.**

La troncature s'applique à la région située à l'extérieur de ces points, vers le début du sample d'un côté et vers la fin de l'autre.

9 **Appuyez sur [F5] (Command).**

Le dialogue local SELECT SAMPLE EDIT COMMAND apparaît.

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler les parties tronquées d'un sample.

?

SMT=Sample Mix Table

ASTUCE

Vous pouvez utiliser la combinaison [SHIFT]+touches fléchées pour zoomer dans la forme d'onde.

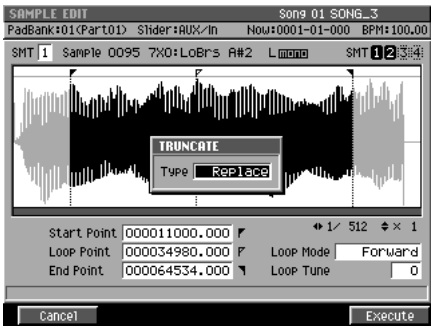
ASTUCE

Vous pouvez utiliser [PREVIEW TO] et [PREVIEW FROM] pour effectuer une pré-écoute du son immédiatement au voisinage de la position de lecture et vérifier ainsi le bon positionnement des points Start et End.

10

Amenez le curseur sur Truncate et appuyez sur ENTER.

Le dialogue local TRUNCATE apparaît.



11

Choisissez le « Type » de troncature à effectuer.

Vous pouvez choisir entre deux options :

Type	Commentaire
Replace	Le sample édité est modifié directement.
Duplicate	Un nouveau sample « tronqué » este créé et échangé avec le sample du partiel en cours de sélection.

12

Appuyez sur F5 (Execute).

L'opération Truncate est exécutée.

Troncature d'un sample utilisé par une phrase audio

1

Appuyez sur AUDIO PHRASES.

La page AUDIO PHRASES apparaît.

2

Frappez le pad correspondant à la phrase audio à tronquer.

VELOCITY PADS

3

Appuyez sur F5 (Edit).

La page AUDIO PHRASE EDIT apparaît.

4

Réglez les points Start et End.

La troncature s'applique à la région située à l'extérieur de ces points, vers le début du sample d'un côté et vers la fin de l'autre.

5

Appuyez sur F5 (Command).

Le dialogue local SELECT SAMPLE EDIT COMMAND apparaît.

L'utilisation du type « Replace » peut affecter la manière dont un autre partiel, ou phrase audio, ou audio event est entendu. Reportez-vous aux commentaires concernant « Si ce message apparaît ».

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler les parties tronquées d'un

ASTUCE

Vous pouvez utiliser la combinaison [SHIFT]+touches fléchées pour zoomer dans la forme d'onde.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser [PREVIEW TO] et [PREVIEW FROM] pour effectuer une pré-écoute du son immédiatement au voisinage de la position de lecture et vérifier ainsi le bon positionnement des points Start et End.

6

Amenez le curseur sur « Truncate » et appuyez sur ENTER.

Le dialogue local TRUNCATE apparaît.



7

Choisissez le « Type » de troncature à effectuer.

Vous pouvez choisir entre deux options :

Type	Commentaire
Replace	Le sample édité est modifié directement.
Duplicate	Un nouveau sample « tronqué » este créé et échangé avec le sample du partiel en cours de sélection.

8

Appuyez sur F5 (Execute).

L'opération Truncate est exécutée.

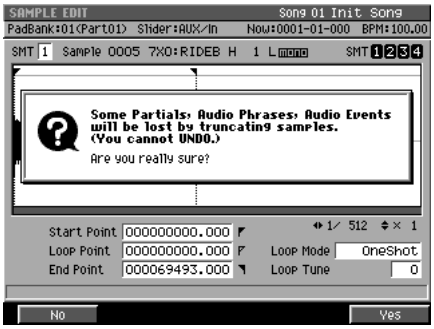
ASTUCE

L'utilisation du type « Replace » peut affecter la manière dont un autre partiel, ou phrase audio, ou audio event est entendu. Reportez-vous aux commentaires concernant « Si ce message apparaît ».

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler les parties tronquées d'un

● Si ce message apparaît



Ce message apparaît en fait dans les conditions suivantes :

- Le « Type » de troncature est réglé sur « Replace ».
- Le Sample à tronquer est utilisé par ailleurs (par d'autres partiels, phrases audio ou audio events).
- La portion tronquée est effectivement utilisée par ces autres données.

Dans ce cas vous pouvez :

- Effectuer quand même la troncature.

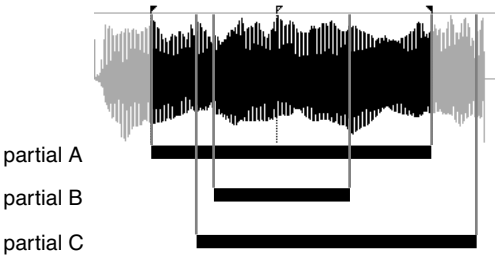
  Appuyez sur F5 (Yes).
- Ne tronquer le sample que pour les données ciblées.

  Appuyez sur F1 (No) pour annuler l'opération, changez le « Type » pour « Duplicate » et reprenez la troncature.
- Annuler la procédure.

  Appuyez sur F1 (No).

Ce message apparaît pour la raison suivante

(Cette explication part d'une troncature effectuée sur un sample utilisé en commun par des partiels A, B et C, et avec l'option « Replace »)



Si vous tronquez le sample du partiel A comme indiqué dans ce schéma, une portion du sample utilisé par le partiel C sera supprimée (le partiel B n'est pas affecté).

Le partiel C n'aura donc plus le même son qu'avant la troncature.

Quand vous effectuez une troncature qui affecte le son d'un partiel (ou d'autres données) de cette manière, le MV-8000 est programmé pour supprimer ces données affectées (ici, le partiel C est supprimé)**.**

Le message d'alerte prévient donc seulement, par prudence, de cette suppression.

Si vous voulez tronquer le partiel A mais conserver l'état du partiel C, effectuez la troncature en mode « Duplicate ».

MEMO

Si vous effectuez la troncature en mode « Duplicate », un nouveau sample sera créé. Cette solution est donc plus consommatrice en mémoire.

Page d'écran supplémentaire : AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT

Vous pouvez désormais passer de la page AUDIO PHRASE EDIT à une page AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT permettant de régler le point de lecture sur un affichage large de la forme d'onde.

1

Appuyez sur AUDIO PHRASES **.**

La page AUDIO PHRASES apparaît.

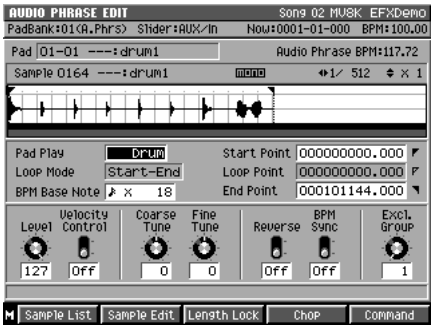
2

Frappez sur le pad VELOCITY PADS **correspondant à la phrase audio à éditer.**

3

Appuyez sur F5 **(Edit).**

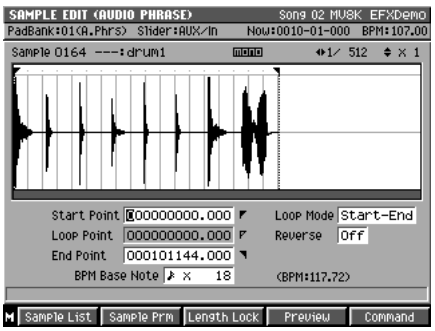
La page AUDIO PHRASE EDIT apparaît.



4

Appuyez sur F2 **(Sample Edit).**

La page AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT apparaît.



5

Paramétrez les valeurs de Start Point, Loop Point et End Point.

Suppression du sample avec son partiel (Delete Partial)

Vous pouvez supprimer simultanément un sample et le partiel auquel il est lié.

1 **Appuyez sur** INSTRU-MENTS **.**

La page INSTRUMENTS apparaît.

2 **Utilisez les touches** CURSOR **pour sélectionner la part du partiel que vous voulez supprimer.**

Le numéro de part sélectionné (en cours) apparaît contrasté.

3 **Maintenez** DELETE **enfoncé et frappez sur le pad** VELOCITY PADS **du partiel à supprimer.**

Le dialogue de confirmation « Delete partial on Pad ##-##. Are You Sure?» apparaît. (##-## correspondant aux numéros de bank et de pad.)

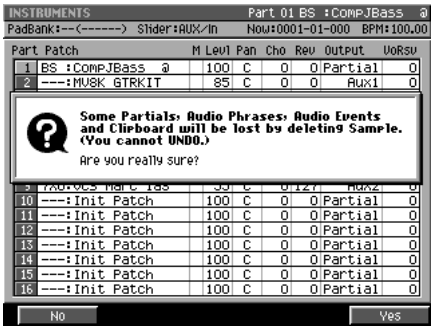
Touche de fonction	Commentaire
F1 (No)	Annule l'opération (partiel et sample restent inchangés).
F3 (Assign Only)	Supprime le partiel (le sample reste inchangé).
F5 (Yes)	Supprime le partiel et le sample qui lui est associé.

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler un sample supprimé.

● Suppression d'un sample utilisé par plus d'un partiel ou phrase audio ou audio event

Quand vous appuyez sur [F5 (Yes)] à l'étape 3, si le sample que vous allez supprimer est utilisé par un autre partiel ou une phrase audio et/ou un audio event, le message ci-dessous apparaît :



(Un ou plusieurs partiels, phrases audio et/ou audio events seront effacés si vous supprimez ce sample. Confirmez-vous cette suppression ?)

Fonction	Commentaire
F1 (No)	Annule l'opération (partiels et samples restent inchangés).
F5 (Yes)	Supprime le partiel et le sample qu'il utilise.

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler un sample supprimé.

Suppression du sample avec sa phrase audio (Delete Audio Phrase)

Vous pouvez supprimer simultanément un sample et la phrase audio à laquelle il est lié.

1 **Appuyez sur** AUDIO PHRASES **.**

La page AUDIO PHRASES apparaît.

2 **Maintenez** DELETE **enfoncé et frappez sur le pad** VELOCITY PADS **correspondant à la phrase audio à supprimer.**

Le dialogue de confirmation « Delete Audio Phrase on Pad ##-##. Are You Sure?» apparaît. (##-## correspondant aux numéros de bank et de pad.)

Touche de fonction	Commentaire
F1 (No)	Annule l'opération (phrase audio et sample restent inchangés).
F3 (Assign Only)	Supprime la phrase audio (le sample reste inchangé).
F5 (Yes)	Supprime la phrase audio et le sample qui lui est associé.

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler une phrase audio ou un sample supprimés.

● Suppression d'un sample utilisé par plus d'un partiel ou phrase audio ou audio event

Quand vous appuyez sur [F5 (Yes)] à l'étape 3, si le sample que vous allez supprimer est utilisé par un autre partiel ou une phrase audio et/ou un audio event, le message ci-dessous apparaît :



(Un ou plusieurs partiels, phrases audio et/ou audio events seront effacés si vous supprimez ce sample. Confirmez-vous cette suppression ?)

Fonction	Commentaire
F1 (No)	Annule l'opération (phrase audio et sample restent inchangés).
F5 (Yes)	Supprime la phrase audio et le sample qui lui est associé.

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler un sample supprimé.

Suppression du sample avec son patch (Delete Patch)

You can delete a sample at the same time that you delete a patch.

1 **Appuyez sur** INSTRU-MENTS **.**

La page INSTRUMENTS apparaît.

2 **Utilisez les touches** CURSOR **pour sélectionner la part correspondant au patch que vous voulez supprimer.**

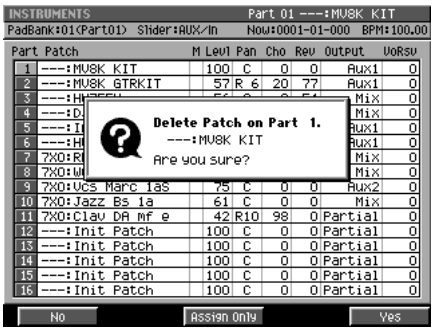
Le numéro de part sélectionné (en cours) apparaît contrasté.

3 **Appuyez sur** MENU **.**

Le dialogue local MENU apparaît.

4 **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner « Delete Patch » et appuyez sur** ENTER **.**

Le dialogue de confirmation « Delete Patch on Part ##. Are You Sure?» apparaît. (## correspond au numéro de part.)



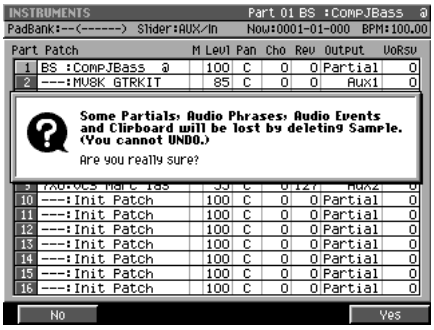
Fonction	Commentaire
F1 (No)	Annule l'opération (patch et sample restent inchangés).
F3 (Assign Only)	Supprime le patch (le sample reste inchangé).
F5 (Yes)	Supprime le patch et le sample qu'il utilise.

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler un patch ou un sample supprimés.

● Suppression d'un sample utilisé par plus d'un partiel ou phrase audio ou audio event

Quand vous appuyez sur [F5 (Yes)] à l'étape 3, si le sample que vous allez supprimer est utilisé par un autre partiel ou une phrase audio et/ou un audio event, le message ci-dessous apparaît :.



(Un ou plusieurs partiels, phrases audio et/ou audio events seront effacés si vous supprimez ce sample. Confirmez-vous cette suppression ?)

Fonction	Commentaire
F1 (No)	Annule l'opération (le patch et le sample restent inchangés).
F5 (Yes)	Supprime le patch et le sample qu'il utilise.

NOTE

Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Undo pour rappeler un sample supprimé.

● Différences entre optimisation et suppression de samples

Suppression de samples par optimisation

La fonction Optimize recherche automatiquement les samples qui ne sont utilisés par aucun Song du projet en cours et les supprime.

Cela permet de récupérer facilement de l'espace mémoire mal exploité.

Mais comme vous ne maitrisez pas la liste des samples supprimés certains d'entre eux pourraient être supprimés abusivement : en particulier ceux que vous pourriez avoir créés ou importé pour une utilisation ultérieure.

Suppression de samples associés à des données (partiels, phrases audio, patches)

En utilisant les fonctions Delete Partial, Delete Audio Phrase, ou Delete Patch pour supprimer les samples associés, seuls ceux qui sont utilisés par ces ensembles sont supprimés.

Les samples qui ne sont affectés nulle part ne seront donc pas supprimés.

Le MV-8000 vérifie par ailleurs si les samples que vous voulez supprimer sont utilisés par un autre Song du projet en cours et affiche une alerte quand c'est le cas, permettant d'éviter toute suppression non désirée.

Affectation d'un partiel aux pads en gamme chromatique (Set Chromatic)

vous pouvez réaliser des gammes à partir d'un partiel affecté aux pads, comme sur les touches d'un piano.

1 **Appuyez sur** INSTRU-MENTS **.**

La page INSTRUMENTS apparaît.

2 **Utilisez les touches** CURSOR **pour sélectionner la part dont vous voulez pouvoir jouer un partiel en gamme chromatique.**

Le numéro de part sélectionné (en cours) apparaît contrasté.

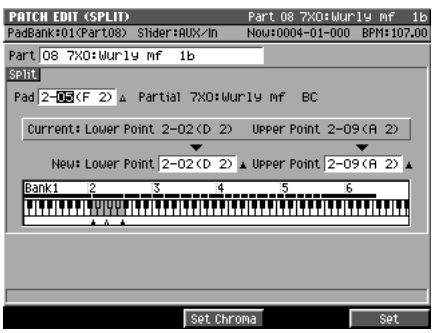
3 **Appuyez sur** F5 **(Patch Edit).**

La page PATCH EDIT apparaît.

4 **Appuyez sur** F3 **(Split).**

La page PATCH EDIT (SPLIT) apparaît.

Dans cette page, vous pouvez affecter le partiel en cours de sélection à un pad en tant que part instrumentale.



5

Sélectionnez les numéros de bank et de pad auxquels vous voulez affecter votre partiel (paramètres de pads).

L'écran affiche l'affectation « en cours (current) » entre les points Lower et Upper.

6

Saisissez de nouvelles valeurs dans les cases New Lower Point et Upper Point.

7

Appuyez sur F3 (Set Chroma).

Le partiel est affecté en gamme chromatique entre les nouveaux points Lower et Upper.

MEMO

Les partiels affectés entre les points Lower et Current sont réaffectés aux nouvelles valeurs New Lower Point et Upper Point (ils disparaissent donc de la zone originale).

MEMO

[F3 (Set Chroma)] est une fonction additionnelle de [F5(Set)]. Elle permet une affectation d'un partiel aux pads en gamme chromatique. Si vous procédez de manière séquentielle avec les autres pads, vous pouvez jouer comme sur un clavier.

Touche de fonction	Commentaire
F3 (Set Chroma)	Modifie le paramètre Pitch KF (page « Partial Edit SMT ») des partiels en [Norm (chromatic scale)] et les affecte aux pads.
F5 (Set)	Ne modifie pas le paramètre Pitch KF (page « Partial Edit SMT ») des partiels et les affecte aux pads.

MEMO

Les partiels sont affectés aux pads dans le bank de pad défini sous le paramétrage New Lower Point et Upper Point.

MEMO

Appuyez sur [F5 (Set)] pour affecter les pads selon la gamme en cours de sélection (non chromatique).

MEMO

Vous pouvez régler les gammes des partiels affectés aux pads dans les paramètres Coarse et Fine de la page PARTIAL EDIT.

MEMO

Vous pouvez modifier le paramètre Pitch KF des partiels affectés aux pads dans la page PARTIAL EDIT (SMT).

MEMO

Si vous affectez un nouveau partiel à un pad qui comportait déjà une affectation, celle-ci sera remplacée par le nouveau partiel.

Modifications concernant l'enregistrement et l'édition de séquences

Sélection rapide d'une région (Quick Region)

La fonction Quick Region permet une sélection/édition rapide d'une piste (page SEQUENCE EDIT) ou d'une valeur de note (page PIANO ROLL EDIT).

1 **Appuyez sur** SEQUENCE **.**

La page SEQUENCE apparaît.

2 **Appuyez sur** F5 **(Seq Edit) ou** F4 **(PianoRoll).**

L'appui sur F5 (Seq Edit), appelle la page SEQUENCE EDIT et l'appui sur F4 (PianoRoll) appelle la page PIANO ROLL EDIT.

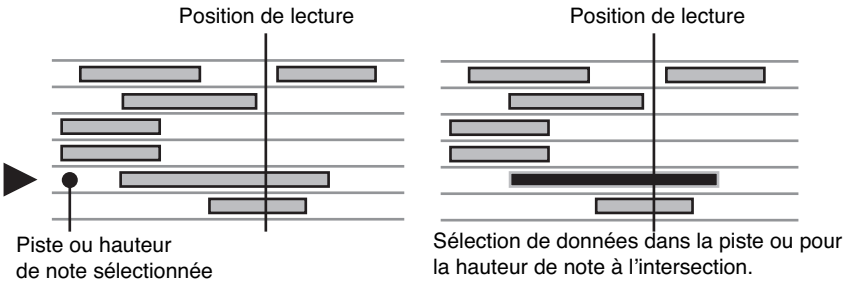
3 **Amenez le curseur sur une piste (ou une hauteur de note) contenant les évènements que vous voulez sélectionner. Elle devient la note ou la piste en cours de sélection (current).**

4 **Déplacez la position de lecture pour la faire croiser les évènements que vous voulez sélectionner.**

Vous déterminez les évènements qui feront l'objet de l'édition.

5 **Appuyez sur** F4 **(Quick Rgn).**

Les évènements sont contrastés et sélectionnés.



Dans la page SEQUENCE EDIT

● Quand la piste en cours est de type MIDI

La sélection concerne la partie comprise entre le début et la fin de la mesure en cours pour la piste sélectionnée (c'est-à-dire une mesure).

● Quand la piste en cours est de type Audio

Si un évènement audio est présent à la position de lecture pour la piste sélectionnée, il sera sélectionné. La longueur de la sélection sera la longueur de cet évènement. Si aucun évènement audio n'est présent, la sélection se fera du début à la fin de la mesure en cours.

Dans la page PIANO ROLL EDIT

Si un évènement est présent à la position de lecture pour la hauteur de note sélectionnée, un évènement de la durée de la note sera sélectionné.

Si ce n'est pas le cas, c'est un évènement correspondant à la longueur du pas STEP TIME qui sera sélectionné.

MEMO

Vous ne pouvez pas lancer la fonction « Quick region » sur plus d'une piste (note). Par contre, après avoir utilisé le « Quick Region » pour sélectionner une zone, vous pouvez appuyer sur [F2 (All Track Sel)] ou [F2 (All Note Sel)], pour sélectionner cette même région sur toutes les pistes (notes).

Lancement de l'enregistrement sur réception d'un message de note

Dans l'écran RECORDING PARAMETER vous pouvez désormais choisir l'option « Wait Note » comme paramétrage du décompte préalable (Count In).
Dans ce cas, le MV-8000 commencera l'enregistrement dès qu'une des actions ci-après sera effectuée.

- Réception d'un message de note

  (par exemple une note jouée sur un clavier ou par toute autre unité de contrôle reliée en MIDI IN)

- Frappe sur un pad 

.

- Appui sur la touche 

.

MEMO

Si vous utilisez l'option Wait Note pour une piste audio, le mode d'enregistrement « Rec Mode » doit être réglé sur Event.

Enregistrement pas à pas à la résolution d'une longueur de phrase audio

Dans la page AUDIO PHRASE STEP REC l'option « Phrase » a été ajoutée aux choix du paramètre « Step Time ».
Avec cette option, la longueur de l'évènement audio enregistré sera égale à celle de la phrase audio sélectionnée.

Combinaison de plusieurs pistes MIDI en une seule (Merge Tracks)

Cette commande combine les données de plusieurs pistes MIDI en une seule. Elle sert principalement quand vous êtes à court de pistes MIDI ou si vous avez enregistré séparément les instruments d'une batterie et que vous voulez les réunir en une piste.

MEMO

Les données des pistes audio ne peuvent pas être combinées.

1 **Appuyez sur** SEQUENCE **.**

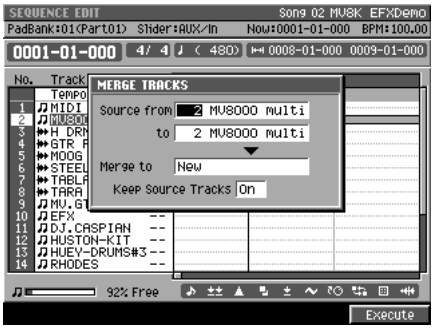
La page SEQUENCE apparaît.

2 **Appuyez sur** MENU **.**

Le dialogue local SEQUENCE MENU apparaît.

3 **Amenez le curseur sur « Merge Tracks » avec** CURSOR **et appuyez sur** ENTER **.**

Le dialogue local MERGE TRACKS apparaît.



4 **Effectuez votre paramétrage.**

- **Source From**

  Définit le numéro de la première piste à combiner.

  Valeurs : 1–**Piste en cours de sélection**–136

- **Source To**

  Définit le numéro de la dernière piste à combiner.

  Valeurs : 1–**Piste en cours de sélection**–136

- **Merge To**

  Définit la destination des données combinées.

Valeurs	Commentaire
New	Une nouvelle piste est créée et les données sont insérées dedans.
1–136	Les données sont placées dans la piste spécifiée.

- **Keep Source Tracks**

  Détermine si les données-sources sont conservées ou non.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données-sources sont supprimées.
On	Les données-sources sont conservées.

5 **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

L'opération de combinaison « Merge Track » est exécutée : les données comprises entre les valeurs « Source From » et « Source To » sont réunies dans la piste « Merge To ».

Extraction de valeurs de notes spécifiques (Split Notes)

Cette option vous permet d'extraire les évènements correspondant à certaines valeurs de notes dans une piste et à les déplacer dans une autre piste.

Face à une piste de batterie réalisée sur une piste unique, par exemple, vous pouvez ainsi extraire uniquement les notes correspondant à la caisse claire et les placer sur une piste différente.

1 **Appuyez sur [SEQUENCE] .**

La page SEQUENCE apparaît.

2 **Appuyez sur [F5] (Seq Edit).**

La page SEQUENCE EDIT apparaît.

3 **Utilisez [F1] (Track Sel) ou [F2] (All Track Sel) pour sélectionner la(les) piste(s) dans laquelle vous voulez extraire des notes.**

Un symbole de sélection apparaît en face des pistes sélectionnées.

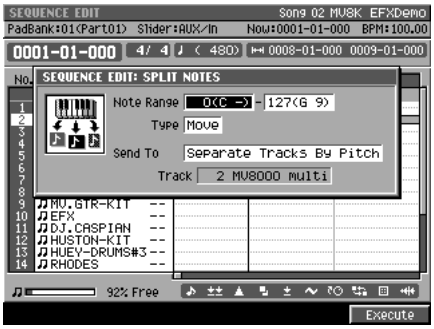
4 **Utilisez [F3] (Rgn In/Out) ou [F4] (Quick Rgn) pour sélectionner la zone temporelle (region) dont vous voulez extraire des notes.**

5 **Appuyez sur [F5] (Command).**

Le dialogue local SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND apparaît.

6 **Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur « Split Notes » et appuyez sur [ENTER] .**

Le dialogue local SPLIT NOTES apparaît.



7 **Effectuez votre paramétrage.**

- **Note Range**

  Détermine la tessiture concernée par l'extraction.

  Valeurs : 0 (C -)–127 (G 9)

- **Type**

  Détermine la suite des opérations intervenant après l'extraction.

Valeurs	Commentaire
Move	Les notes définies dans « Note Range » sont déplacées dans la piste de destination et sont supprimées de la piste originale.
Copy	Les notes définies dans « Note Range » sont copiées dans la piste de destination et sont maintenues dans la piste originale.

MEMO

Vous ne pouvez pas extraire de données des pistes audio.

ASTUCE

Cette option est très pratique pour appliquer un « Play Quantize » uniquement à une charleston par exemple.

ASTUCE

Si vous définissez une valeur plus grande pour le curseur de gauche que pour le curseur de droite, la fonction SPLIT NOTES sera exécutée pour les valeurs de notes non comprises dans « Range ».

- **Send To**

  Détermine la manière dont les notes extraites seront enregistrées.

Valeurs	Commentaire
Separate Tracks by Note	Une piste séparée est créée pour chaque note.
One Track	Les notes extraites sont placées dans la piste de destination définie par le paramètre Track.
One New Track	Les notes extraites sont placées dans une piste nouvellement créée.

- **Track**

  Dans le cas où le paramètre « Send To » est réglé sur « One Track », cette option détermine le numéro de la piste dans laquelle les notes seront envoyées.

  Valeurs : 1–**Current Track**–136

8 **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

La fonction « Split Notes » est exécutée.

MEMO

Si vous utilisez le paramétrage « One Track » pour placer les données extraites dans une piste qui en contient déjà elles seront combinées au sein de la piste de destination.

ASTUCE

Si vous voulez séparer les instruments d'une batterie sur des pistes séparées, utilisez l'option « Separate Tracks By Note ».

Insertion de mesures vierges en un point donné (Insert Measure)

Pour insérer des mesures vierges en un point donné, procédez comme suit :

1 **Appuyez sur** SEQUENCE **.**

La page SEQUENCE apparaît.

2 **Appuyez sur** F5 **(Seq Edit).**

La page SEQUENCE EDIT apparaît.

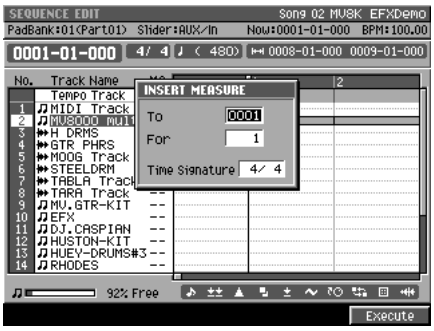
3 **Utilisez ◄◄ ou ►► pour amener la position de lecture sur l'endroit où vous voulez insérer des mesures vierges.**

4 **Appuyez sur** MENU **.**

Le dialogue local SEQUENCE MENU apparaît.

5 **Utilisez** CURSOR **pour amener le curseur sur « Insert Measure » et appuyez sur** ENTER **.**

Le dialogue local INSERT MEASURE apparaît.



6 **Définissez vos paramètres.**

- **To**

  Détermine le numéro de la mesure destinataire de l'insertion.

  Valeurs : 0001–**numéro de mesure de la position de lecture**–9999

- **For**

  Détermine le nombre de mesures vierges à insérer.

  Valeurs : **1**–9999

- **Time Signature**

  Définit les indications de mesure (métrique) des mesures à insérer.

  Valeurs : **même métrique que la mesure précédente**, 1–32 / 2, 4, 8, 16

7 **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

L'insertion de mesure est exécutée.

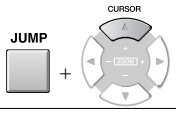
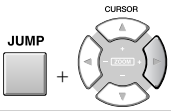
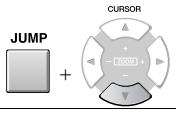
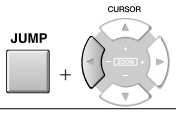
MEMO

Vous pouvez définir les indications de mesure pour cette insertion.

MEMO

Lors de l'insertion, les réglages de la piste de tempo sont modifiés en conséquence.

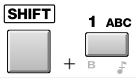
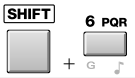
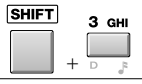
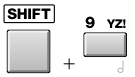
Raccourcis affectés aux commandes d'édition

Raccourci	Fonction
	Supprime l'évènement sélectionné (Erase).
	Amène l'évènement sélectionné à la position de lecture (Move).
	Copie l'évènement sélectionné à la position de lecture (Copy&Paste).
	Si un évènement audio est présent à la position de lecture, appelle le dialogue local AUDIO EVENT PARAMETER (dans la page SEQUENCE EDIT seulement).

MEMO

Les raccourcis de commande d'édition sont activés aussi bien dans la page SEQUENCE EDIT que dans la page PIANO ROLL EDIT.

Raccourcis modifiant la valeur du pas

Fonction	Pas	Fonction	Pas
	(30)		(240)
	(60)		3 (320)
	3 (80)		(480)
	(120)		(960)
	3 (160)		

MEMO

La combinaison [SHIFT]+ touche de fonction numérique est active dans les pages STEP REC, AUDIO PHRASE STEP REC, SEQUENCE et SEQUENCE EDIT.

Modifications concernant le mixage et le mastering

Mixage

1 **Appuyez sur** MASTERING **.**

La page MASTERING MENU apparaît.

2 **Appuyez sur** F1 **(Mixdown) ou utilisez les touches** CURSOR **pour sélectionner l'icône « MIXDOWN MODE » et appuyez sur** ENTER **.**

Si le mode Mixdown n'est pas actif, un message de confirmation apparaît : «Enter Mixdown Mode. Are you sure?»

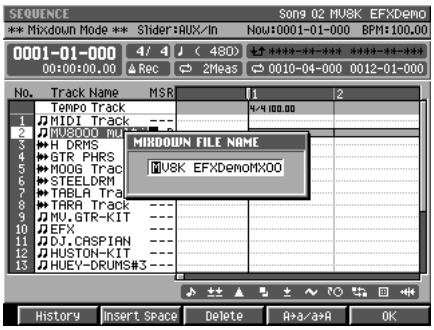
Touche	Action
F1 (No)	Annule la procédure et ramène à la page MASTERING MENU.
F5 (Yes)	Active le mode Mixdown et appelle la page SEQUENCE qui indiquera « ** Mixdown Mode **. ». Poursuivez à l'étape 3. 

3 **Tournez le bouton** MASTER (MIN / MAX) **vers la position MAX.**

Vous pouvez ainsi mixer sans réduire le volume.

4 **Appuyez sur** REC (STEP REC) **.**

Le dialogue local EDIT MIXDOWN FILE NAME apparaît.



5 **Choisissez un nom de fichier.**

Un nom par défaut est attribué automatiquement, mais vous pouvez le modifier.

6 **Appuyez sur** F5 **(OK).**

Le témoin REC (rouge) clignote et le MV-8000 passe en attente de mixage.

7 **Appuyez sur** PLAY **.**

Le mixage commence. Le témoin REC s'allume en fixe et le témoin PLAY s'allume en vert.

ASTUCE

Vous faire partir le mixage de n'importe quelle position temporelle. Amenez simplement la position de lecture à ce point et lancez la procédure « mixdown».

MEMO

Si le mode Mixdown est actif, un message inverse demandera « Exit Mixdown Mode. Are you sure?»

ASTUCE

Si vous mixez sans avoir mis le bouton MASTER au MAX, le volume sera plus faible. Vous devez en fait le laisser au maximum sauf quand vous créez des fondus enchaînés.

ASTUCE

Les actions sur les niveaux ou sur les effets sont prises en compte en direct dans le mixage.

MEMO

Si vous appuyez sur [EXIT] à l'étape 6, le dialogue local EDIT MIXDOWN FILE NAME se referme sans passer en mode d'attente.

MEMO

Si le nom de votre fichier de mixage correspond à un fichier déjà présent dans le dossier MIXDOWNTR, un message d'alerte « That name already exists. Overwrite?» apparaît. En appuyant sur [F1 (No)], vous pouvez revenir à l'édition de ce nom, et en appuyant sur [F5 (Yes)], vous remplacerez l'ancien fichier par le nouveau.

8

Pour arrêter le mixage, appuyez sur STOP.

Le mixage s'arrête et le fichier est sauvegardé dans le dossier MIXDOWNTR. Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent.

Un message « Mixdown finished. Go to Mastering?» apparaît pour vous proposer d'accéder directement au mastering.

Touche de fonction	Action
F1 (No)	Retour à la page SEQUENCE.
F3 (Exit Mixdown)	Sortie du mode Mixdown et accès à la page SEQUENCE.
F5 (Yes)	Accès à la page MASTERING.

Mastering

1

Appuyez sur MASTERING.

La page MASTERING MENU apparaît.

2

Appuyez sur F2 (Mastering). Vous pouvez aussi sélectionner l'icône MASTERING et appuyer sur ENTER.

Le dialogue local SELECT AUDIO FILE / SELECT MASTERING SOURCE apparaît.

3

Amenez le curseur sur le fichier à masteriser et appuyez sur F5 (Execute).

La page MASTERING apparaît.



4

Mettez le bouton MASTER (MIN / MAX) en position MAX.

Vous pouvez ainsi effectuer un mastering sans réduire le volume.

ASTUCE

Si vous effectuez le mastering sans avoir préalablement mis le bouton MASTER en position MAX, le volume s'en trouvera réduit. Vous ne devriez en fait modifier cette position que pour créer des « fade-out».

5 **Appuyez sur** REC **.**

Le dialogue local EDIT MASTERING FILE NAME apparaît.



6

Choisissez un nom de fichier.

Un nom par défaut est attribué automatiquement, mais vous pouvez le modifier.

7 **Appuyez sur** F5 **(OK).**

Le témoin REC (rouge) clignote et le MV-8000 passe en attente de mastering.

8 **Appuyez sur** PLAY **.**

Le mastering du fichier sélectionné à l'étape 3 commence. Les témoins REC (rouge) et PLAY (vert) sont allumés.

9 **Pour arrêter, appuyez sur** STOP **.**

Le mastering s'arrête et le fichier est sauvegardé dans le dossier MASTERTR. Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent.

Le message « Mixdown finished. Go to CD Burning?» apparaît alors pour vous proposer de passer au gravage du CD.

Touche de fonction	Action
F1 (No)	Retour à la page MASTERING.
F5 (Yes)	Passage à la page CUE SHEET.

MEMO

Si vous appuyez sur [EXIT] à l'étape 7, le dialogue local EDIT MASTERING FILE NAME se referme sans passer en attente de mastering.

MEMO

Si le nom de votre fichier de mastering correspond à un fichier déjà présent dans le dossier MASTERTR, un message d'alerte « That name already exists. Overwrite?» apparaît.
En appuyant sur [F1 (No)], vous pouvez revenir à l'édition de ce nom, et en appuyant sur [F5 (Yes)], vous remplacerez l'ancien fichier par le nouveau.

MEMO

Si vous agissez sur les effets de mastering pendant la masterisation, ces actions seront enregistrées dans le fichier final.

ASTUCE

Quand la lecture atteint la fin du fichier sélectionné à l'étape 3, le mastering s'arrête automatiquement.

Utilisation du MV-8000 en mode « Multitimbre Sampler »

En mode « Multi Timbre Sampler », les instruments du MV-8000 fonctionnement comme un générateur de son multitimbral et les données d'exécution des pads sont transmises en tant que messages MIDI (MIDI OUT A/B, R-BUS).

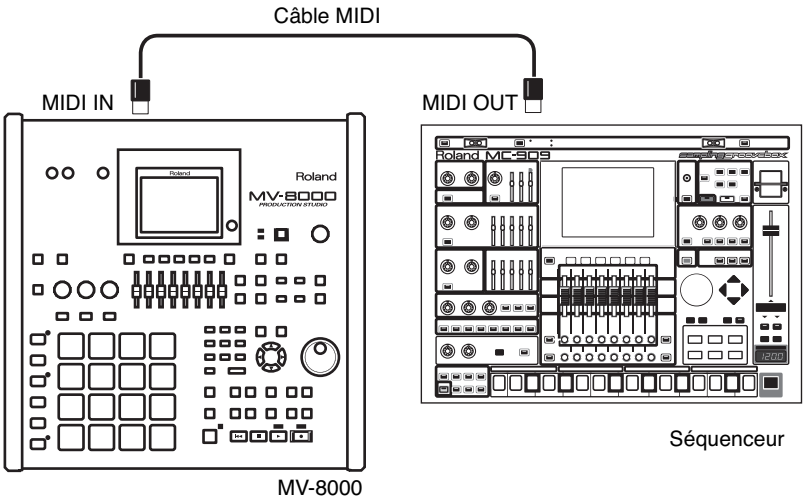
Le mode « Multi Timbre Sampler » présente un certain nombre de limitations décrites dans « Limitation concernant le transfert des données en mode Multitimbre Sampler » (p. 68).

Pilotage du MV-8000 à partir d'un séquenceur externe

Pour utiliser le MV-8000 en tant que générateur de son multitimbral, capable de recevoir des données sur plusieurs canaux MIDI en provenance d'un séquenceur externe, procédez comme suit.

1

Reliez la prise MIDI IN du MV-8000 à la prise MIDI OUT du séquenceur.



2

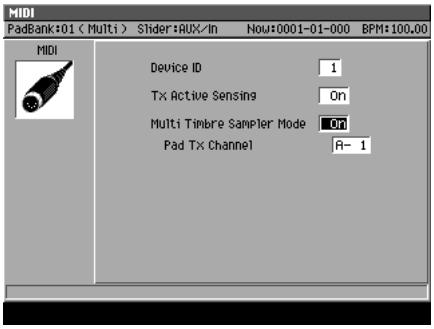
Appuyez sur SYSTEM .

La page SYSTEM MENU apparaît.

3

Le curseur étant positionné dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur F3 (MIDI). Vous pouvez aussi sélectionner l'icône MIDI et appuyer sur ENTER .

La page MIDI apparaît.



4

Activez lle mode « Multi Timbre Sampler ».

Le MV-8000 peut alors recevoir des données d'exécution depuis votre séquenceur externe, à destination de ses instruments.

5

Appuyez sur SEQUENCE **.**

La page SEQUENCE apparaît.

6

Lancez la lecture sur le séquenceur externe.

Les instruments du MV-8000 jouent les données adressées par le séquenceur MIDI.

MEMO

Le mode « Multi Timbre Sampler » n'est accessible qu'à partir des pages suivantes :

- SEQUENCE
- INSTRUMENTS
- EFFECTS
- MIXER

Enregistrement d'action sur les pads avec un séquenceur externe

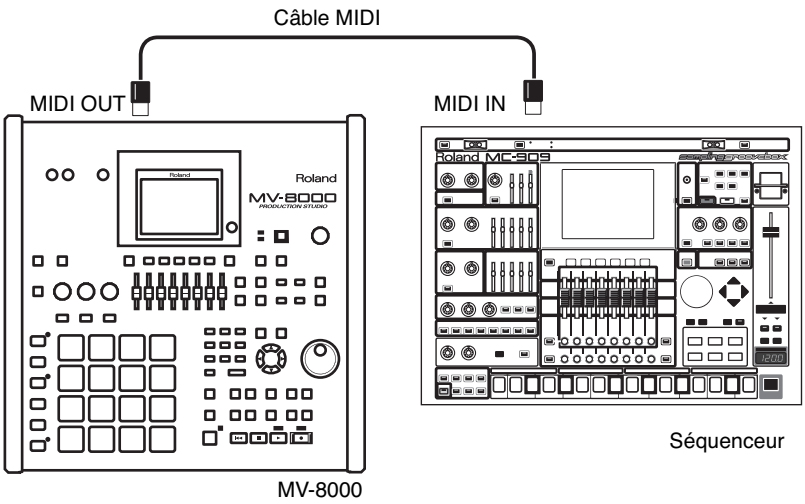
Quand vous activez le mode « Multi Timbre Sample », vos actions sur les pads sont transmises sous forme de messages MIDI et vous pouvez donc les enregistrer sur un séquenceur externe.

MEMO

Vous ne pouvez pas enregistrer les données d'exécution du MV-8000 sur son propre séquenceur interne quand le mode « Multi Timbre Sampler » est activé.

1

Reliez la prise MIDI OUT du MV-8000 à la prise MIDI IN du séquenceur.



2

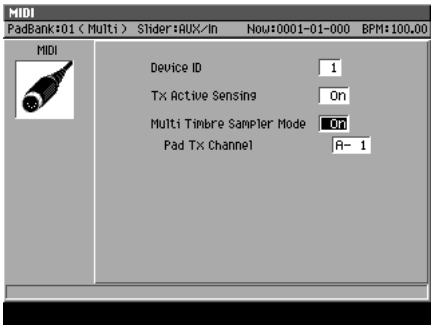
Appuyez sur SYSTEM **.**

La page SYSTEM apparaît.

3

Le curseur étant positionné dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur F3 **(MIDI) ou sélectionnez l'icône MIDI et appuyez sur** ENTER **.**

La page MIDI apparaît.



4

Activez le mode « Multi Timbre Sampler ».

Dans ce mode, vos actions sur les pads sont transmises par le connecteur MIDI OUT.

5

Réglez le canal de transmission (Pad Tx Channel).

Ce paramètre définit le connecteur MIDI OUT ainsi que le canal MIDI attribué aux pads sensitifs.

Valeurs	Commentaire
A- 1	Transmission des données en MIDI OUT A, canal 1.
:	:
A-16	Transmission des données en MIDI OUT A, canal 16.
B- 1	Transmission des données en MIDI OUT B, canal 1.
:	:
B-16	Transmission des données en MIDI OUT B, canal 16.
R- 1	Transmission des données MIDI par R-BUS, canal 1.
:	:
R-16	Transmission des données MIDI par R-BUS, canal 16.

6

Appuyez sur SEQUENCE **.**

La page SEQUENCE apparaît.

7

Lancez l'enregistrement sur votre séquenceur externe et jouez sur les pads.

Votre exécution est enregistrée, avec sa vélocité, sur le séquenceur externe.

MEMO

Vous ne pouvez régler le paramètre éPad Tx Channel » que si le mode « Multi Timbre Sampler » est activé.

MEMO

Les options R- 1–R-16 ne s'affichent que si la carte MV8-OP1 est installée.

MEMO

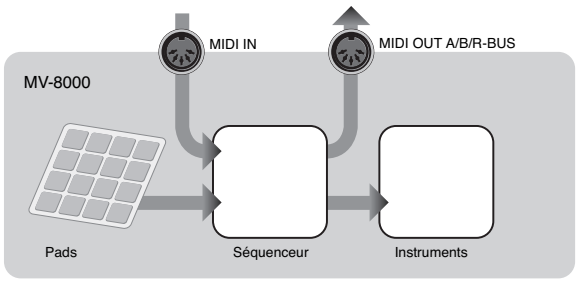
La transmission par MIDI des actions sur les pads n'est active que quand une des pages suivantes est affichée :

- SEQUENCE
- EFFECTS
- MIXER

● Limitations concernant le transfert des données en mode « Multi Timbre Sampler »

Comme indiqué ci-dessous, le trajet des données varie en fonction du paramétrage du mode « Multi Timbre Sampler » dans la page MIDI.

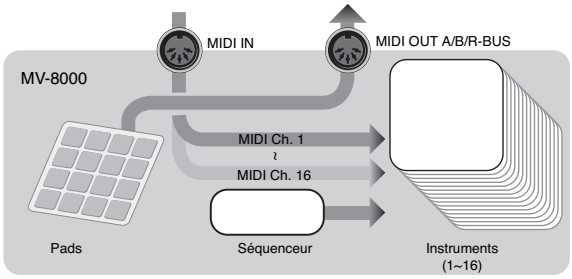
Position Off (normal)



Les données reçues en MIDI IN ou depuis les pads sont renvoyées en MIDI OUT et/ou jouées par les instruments du MV-8000 selon le paramétrage de « Output Assign » et « Output Assign MIDI » pour la piste en cours.

Position On

Le MV-8000 fonctionne de la manière suivante :



- **En tant que générateur de son multi-timbral**

  Les données sont reçues en MIDI IN et adressées aux instruments : la part 1 reçoit le canal MIDI 1, la part 2 le canal MIDI 2 etc. et la part 16 le canal MIDI 16.

- **En adressant des données d'exécution MIDI depuis ses pads sensitifs**

  Les données MIDI d'exécution des pads sont transmises par MIDI OUT A/B ou par R-BUS sur le canal défini par le paramètre « Pad Tx Channel » dans la page MIDI.

● Limitations du mode « Multi Timbre Sampler »

- Les données d'exécution des pads ne sont pas transmises au générateur de son interne.
- Elles ne peuvent pas être enregistrées dans le séquenceur interne du MV-8000.
- Le mode « Multi Timbre Sampler » n'est accessible que depuis les pages suivantes :
  - •SEQUENCE
  - •INSTRUMENTS (les actions sur les pads ne sont pas transmises)
  - •EFFECTS
  - •MIXER

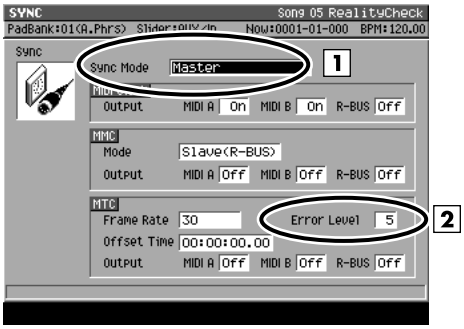
MEMO

La correspondance entre les canaux MIDI entrants et les parts instrumentales est fixe et ne peut être modifiée.

Synchronisation avec des unités externes (Slave)

Paramètres supplémentaires dans la page SYNC

Les paramètres « Sync Mode » et « Error Level » ont été ajoutés dans la page SYNC.



1. Sync Mode

Ce paramètre détermine le mode de fonctionnement lors de la synchronisation du MV-8000 avec une unité externe.

Valeurs	Commentaire
Master	Le MV-8000 fonctionne sur son horloge interne (Master).
Slave-MIDI (MIDI)	Le MV-8000 reçoit des messages MIDI Clock par son connecteur MIDI IN et fonctionne en esclave.
Slave-MIDI (R-BUS)	Le MV-8000 reçoit des messages MIDI Clock par son connecteur R-BUS et fonctionne en esclave.
Slave-MTC (MIDI)	Le MV-8000 reçoit des messages MTC par son connecteur MIDI IN et fonctionne en esclave.
Slave-MTC (R-BUS)	Le MV-8000 reçoit des messages MTC par son connecteur R-BUS et fonctionne en esclave.
Remote (MIDI)	Le MV-8000 reçoit les messages de contrôle distant Start, Stop, et Continue par son connecteur MIDI IN.
Remote (R-BUS)	Le MV-8000 reçoit les messages de contrôle distant Start, Stop, et Continue par son connecteur R-BUS.

2. Error Level

Valeurs : 0–**5**–10 (les valeurs élevées correspondent à des intervalles de vérification plus longs)

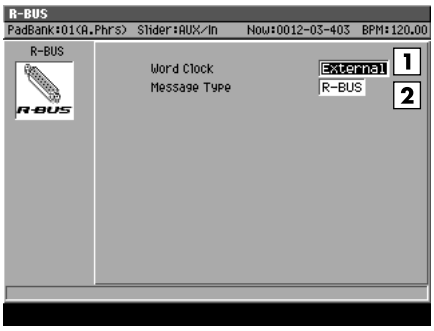
Ce paramètre détermine l'intervalle après lequel le statut de réception MTC est vérifié quand le mode de synchronisation est réglé sur Slave-MTC (MIDI) ou Slave-MTC (R-BUS).

MEMO

Le MV-8000 vérifie le statut de réception et suspend la synchronisation s'il détecte un problème de communication. Les valeurs élevées rendent le MV-8000 plus tolérant vis-à-vis des problèmes de time code, et attendent plus longtemps avant d'annuler la synchronisation.

Page ajoutée pour le R-BUS.

Cette page permet le paramétrage du R-BUS quand la carte MV8-OP1 (vendue séparément) est installée.



Cette page contient les paramètres suivants :

1. Word Clock

Détermine le signal d'horloge de mot numérique (word clock) utilisé par le MV-8000 quand un signal audionumérique est transféré sur la connexion R-BUS entre le MV-8000 et une unité externe.

Valeurs	Commentaire
Internal	Le MV-8000 utilise son horloge interne.
External	Le MV-8000 utilise une horloge externe reliée par R-BUS.

2. Message Type

Détermine le type de message utilisé pour la communication entre des unités R-BUS et le MV-8000 quand de telles unités lui sont reliées.

Unité R-BUS branchée sur le MV8-OP1	Valeurs	Commentaire
Appareils VS-series (ou éq.) avec connecteur R-BUS	**R-BUS**	Utilisez cette option pour transférer des données audionumériques par R-BUS, ou si vous utilisez une synchronisation MMC ou MTC entre unités R-BUS.
MV-8000 DIF-AT24	MIDI	Utilisez cette option si un DIF-AT24 (vendu séparément) est branché sur le MV8-OP1 et si vous utilisez les connexions MIDI IN/OUT de ce DIF-AT24, ou si vous reliez deux MV-8000 entre eux.

MEMO

Le paramètre Word Clock était auparavant situé dans la page GLOBAL.

MEMO

Si le DIF-AT24 est branché et si vous utilisez son connecteur MIDI OUT, réglez le paramètre « Message Type » sur « MIDI ». Avec une autre valeur, les unités MIDI reliées à la sortie MIDI OUT du DIF-AT24 ne fonctionneraient pas correctement.

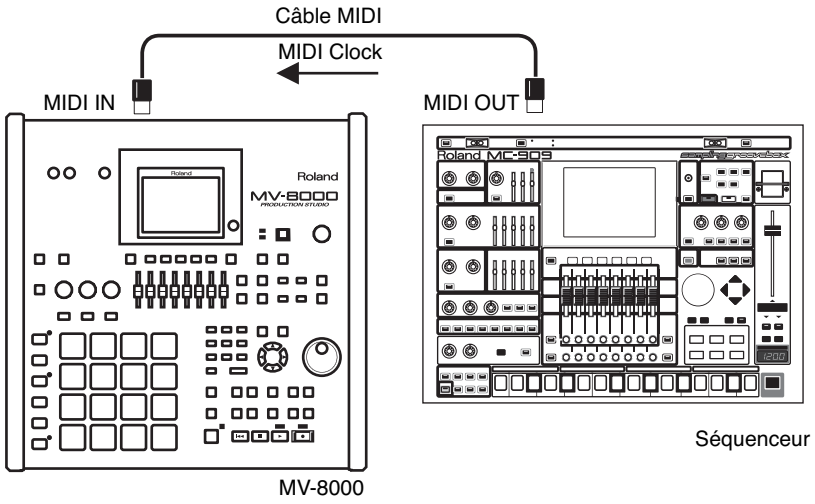
Réception et synchronisation sur MIDI Clock

Les messages MIDI Clock reçus d'un séquenceur externe ou d'un enregistreur (unité maître) peuvent être reçus par le MV-8000 et le faire fonctionner en esclave.

Dans l'exemple ci-dessous, le séquenceur est maître et le MV-8000 reçoit les messages MIDI Clock sur sa prise MIDI IN.

1

Reliez votre séquenceur au MV-8000.



2

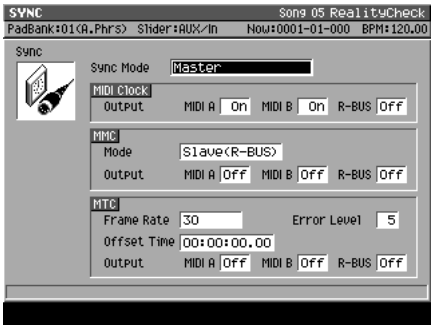
Appuyez sur SETUP **.**

La page SONG SETUP MENU apparaît.

3

Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur SYNC ou sélectionnez l'icône SYNC et appuyez sur ENTER.

La page SYNC apparaît.



4

Réglez les paramètres de synchronisation.

Cette page vous permet de choisir les options de synchronisation MIDI Clock. Reportez-vous au tableau ci-dessous et effectuez le paramétrage à la fois sur le MV-8000 et sur l'unité maître reliée en externe (séquenceur ou enregistreur envoyant le signal de synchronisation). Pour plus de détails sur le paramétrage de l'unité externe, reportez-vous à son mode d'emploi.

Paramètre	Valeur	Paramétrage de l'unité maître reliée en externe
Sync Mode	Slave-MIDI (MIDI)	Effectuez les réglages pour que cet appareil émette des messages MIDI Clock (Master).

MEMO

Quand le MV-8000 est en esclave, le signal de synchronisation peut être reçu soit sur le MIDI IN de l'appareil, soit sur le MIDI IN du DIF-AT24. Vous devez toutefois préciser dans Sync Mode (p. 69) sur quel connecteur il doit rechercher son signal de synchronisation.

Pour ce qui concerne les autres paramètres de cette page, reportez-vous à la page SYNC dans le mode d'emploi du MV-8000

MEMO

En esclave MIDI Clock, l'option « Wait Note » n'est pas accessible pour le paramétrage du « Count In ».

5

Lancez la lecture à partir de l'unité maître.

Appuyez sur le bouton PLAY de l'unité maître. Le MV-8000 démarre sa lecture en synchronisation.

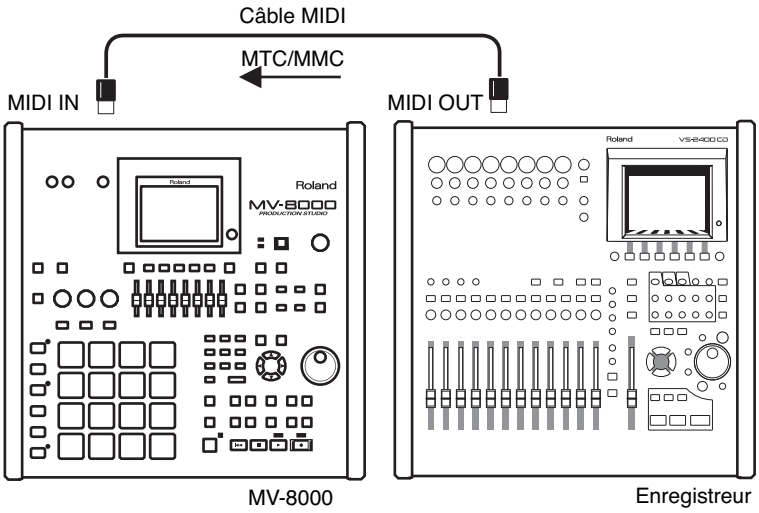
Réception et synchronisation sur MTC

Les messages MTC provenant d'un séquenceur ou enregistreur externe (maître) peuvent être reçus par le MV-8000, et le piloter en esclave.

Dans l'exemple ci-dessous, l'enregistreur est maître et le MV-8000 reçoit les messages MTCk sur sa prise MIDI IN.

1

Reliez votre séquenceur ou votre enregistreur au MV-8000.



2

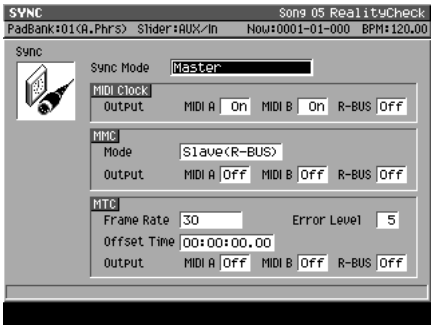
Appuyez sur SETUP **.**

La page SONG SETUP MENU apparaît.

3

Le curseur étant situé dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur SYNC ou sélectionnez l'icône SYNC et appuyez sur ENTER.

La page SYNC apparaît.



ASTUCE

Cet exemple montre comment utiliser la télécommande MMC depuis une unité externe.

?

MTC=MIDI Time Code

?

MMC=MIDI Machine Control

MEMO

Quand le MV-8000 est en esclave, le signal de synchronisation peut être reçu soit sur le MIDI IN de l'appareil, soit sur le MIDI IN du DIF-AT24. Vous devez toutefois préciser dans Sync Mode (p. 69) sur quel connecteur il doit rechercher son signal de synchronisation.

MEMO

Pendant la lecture synchronisée en esclave MTC, il peut se produire qu'une piste contenant un évènement audio long quitte la synchronisation. La synchro MTC ne peut en effet pas gérer la vitesse de lecture d'un évènement audio et cela n'est lié à aucun dysfonctionnement.

MEMO

En esclave de synchronisation MTC, les options de lecture en boucle et de décompte avant enregistrement ne sont pas disponibles.

4

Réglez vos paramètres de synchronisation.

Cette page vous permet de choisir les options de synchronisation MTC. Reportez-vous au tableau ci-dessous et effectuez le paramétrage à la fois sur le MV-8000 et sur l'unité maître reliée en externe (séquenceur ou enregistreur envoyant le signal de synchronisation). Pour plus de détails sur le paramétrage de l'unité externe, reportez-vous à son mode d'emploi.

Paramètre	Valeurs	Réglage de l'unité externe
Sync Mode	Slave-MTC (MIDI)	Effectuez les réglages pour que cet appareil émette des messages MTC (Master).
MTC Frame Rate	Même débit de frames que sur l'unité maître.	Pour le paramétrage de votre unité maître, reportez-vous à son mode d'emploi spécifique.

5

Réglez les paramètres MMC.

Effectuez également les réglages permettant de recevoir des messages MMC de l'unité externe.

Reportez-vous au tableau ci-dessous et effectuez le paramétrage à la fois sur le MV-8000 et sur l'unité maître reliée en externe (séquenceur ou enregistreur envoyant le signal de synchronisation). Pour plus de détails sur le paramétrage de l'unité externe, reportez-vous à son mode d'emploi.

Paramètre	Valeurs	Réglage de l'unité externe
MMC Mode	Slave (MIDI)	Effectuez les réglages pour que cet appareil émette des messages MMC (Master).

6

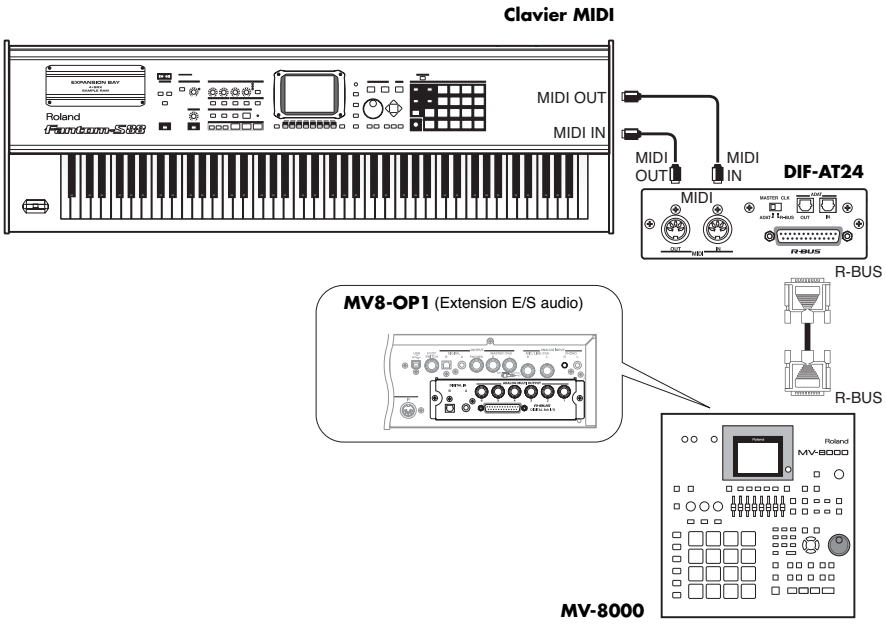
Lancez la lecture sur l'unité maître.

Appuyez sur le bouton PLAY de l'unité maître. Des messages MMC sont transmis au MV-8000 et celui-ci démarre sa lecture, puis des messages MTC les suivent et le MV-8000 poursuit sa lecture en synchronisation.

Utilisation du connecteur MIDI IN de la carte DIF-AT24

Vous pouvez désormais utiliser le connecteur MIDI IN de la carte DIF-AT24 (vendue séparément) pour recevoir des données MIDI sur le MV-8000.

Le branchement de la DIF-AT24 ajoute un ensemble MIDI IN/OUT à l'appareil.



Autres changements

Sélection directe d'une bank de pads ([PAD BANKS]+Pad 1–16)

Vous pouvez changer de bank de pad en désignant simplement son numéro.

1 **Maintenez [PAD BANKS] enfoncé et frappez sur le pad [VELOCITY PADS] (1–16) correspondant à la bank désirée.**

La bank correspondante est appelée. Vous avez le choix entre les banks 1 à 6 pour les instruments ou 1 à 16 pour les phrases audio.

MEMO

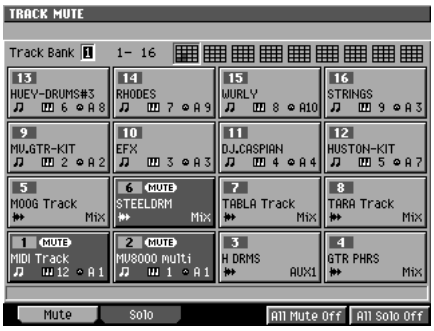
Cette méthode ne permet pas d'accéder aux banks de phrases audio 17 à 32. Appuyez sur [PAD BANKS] et utilisez la molette VALUE ou les touches numériques.

Utilisation des pads pour la sélection des mute et solo

Pour utiliser les pads pour activer/désactiver les mutes et solo de pistes :

1 **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD BANKS].**

La page TRACK MUTE apparaît.



2 **Appuyez sur [F1] (Mute) pour changer le statut de mute ou sur [F2] (Solo) pour changer le statut de solo d'une piste.**

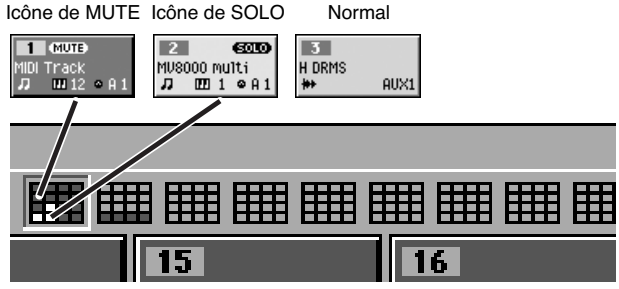
La page TRACK MUTE apparaît si vous appuyez sur [F1 (Mute)] et la page TRACK SOLO apparaît si vous appuyez sur [F2 (Solo)].

3 **Utilisez la molette ou [DEC] / [INC] pour choisir une Track Bank.**

Les Track Banks divisent les pistes 1 à 136 en groupes de 16 pistes. Sélectionnez la bank contenant les pistes que vous voulez muter ou mettre en solo.

4 **Frappez sur [VELOCITY PADS].**

La piste correspondant au pad est mutée ou mise en solo. Les pistes mutées sont indiquées par l'icône de « MUTE » et le pad apparaît gris foncé. Les pistes mises en solo sont indiquées par l'icône « SOLO » et le pad apparaît blanc.



MEMO

Les pads des banks 1 à 9 sont affichés en miniature à droite du paramètre Track Bank dans une forme destinée à visualiser les statuts de mute et de solo en cours.

5

Appuyez sur EXIT pour sortir de la page TRACK MUTE ou TRACK SOLO.

La page SEQUENCE réapparaît.

MEMO

Les mises en mute ou en solo ne peuvent être enregistrées sur le séquenceur.

Nouveau morceau (Song) créé à partir de réglages favoris (User Track Template)

Vos réglages favoris, comme la structure d'une piste ou des paramétrages de boucle peuvent être sauvegardés sur le disque dur en tant que modèles (Templates) afin d'être rappelés instantanément à l'occasion de la création d'un nouveau morceau de même structure.

MEMO

Il n'est possible de stocker qu'un seul « user track template ».

MEMO

Le modèle « user track template » étant stocké sur le disque dur, il sera effacé si vous initialisez ce disque.

Sauvegarde d'un modèle « User Track Template »

1

À partir du Song en cours de sélection, créez la structure que vous voudriez sauvegarder en tant que modèle « user track template ».

2

Appuyez sur SEQUENCE **.**

La page SEQUENCE apparaît.

3

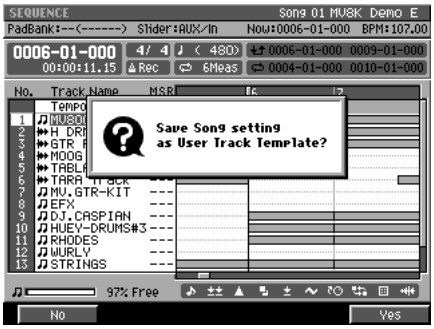
Appuyez sur MENU **.**

Le dialogue local SEQUENCE MENU apparaît.

4

Utilisez CURSOR **pour sélectionner « Save As User Template » et appuyez sur** ENTER **.**

Le message de confirmation « Save Song setting as User Track Template?».



Fonctions	Commentaire
F1 (No)	Le modèle « user track template » n'est pas sauvegardé et la page SEQUENCE réapparaît.
F5 (Yes)	Les éléments comme le paramétrage des pistes du Song en cours de sélection sont sauvegardés sur le disque dur en tant que modèle « user track template ».

Utilisation d'un modèle « user track template » pour créer un song

1 **Appuyez sur** SETUP **.**

La page SONG SETUP MENU apparaît.

2 **Le curseur étant positionné dans la rangée d'icônes supérieure, appuyez sur** F3 **(Create New). Vous pouvez aussi sélectionner l'icône CREATE NEW SONG et appuyer sur** ENTER **.**

La page CREATE NEW SONG apparaît.

3 **Réglez le paramètre « Track Layout » sur « User Template ».**

4 **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

Un nouveau song est créé à partir du modèle « user track template ».

Sauvegarde d'un song au format SMF (Save As SMF)

Vous pouvez sauvegarder le song en cours au format SMF (Standard MIDI File) type 1. Cela permet de faire jouer ou d'éditer un song créé sur le MV-8000 sur un séquenceur ou un logiciel de séquence sur ordinateur.

? SMF=Standard MIDI File

1 **Choisissez le song à convertir en SMF.**

Sélectionnez ce Song comme « en cours » (current).

2 **Appuyez sur** SETUP **.**

La page SONG SETUP MENU apparaît.

3 **Le curseur étant positionné dans la rangée d'icônes inférieure, appuye sur** F2 **(SaveAsSMF). Vous pouvez aussi sélectionner l'icône SAVE AS SMF et appuyer sur** ENTER **.**

La page SAVE SONG AS SMF apparaît.



4 **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner un dossier de destination.**

Le dossier sélectionné apparaît contrasté.

5 **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

Le SMF est sauvegardé avec le nom désigné dans ce dossier.

ASTUCE

Si vous appuyez sur [F4 (Make Folder)], le dialogue local EDIT FOLDER NAME apparaît, permettant de créer un nouveau dossier au sein du dossier en cours.

ASTUCE

Si vous appuyez sur [F1 (Name)], le dialogue local EDIT SMF FILE NAME apparaît, permettant d'éditer le nom du fichier SMF sauvegardé.

Remarques concernant la sauvegarde en SMF

La sauvegarde en SMF présente un certain nombre de limites :

- **Seul le song en cours peut être converti**

  Si vous voulez convertir un autre Song en SMF, vous devez l'appeler en tant que sont « en cours » (current).
- **La destination de sauvegarde est limitée au disque dur.**

  Il n'est pas possible d'enregistrer le fichier sur disquette ou disque CD-R/RW.
- **Les données sont sauvegardées au format SMF type 1.**

  Le format SMF type 0 n'est pas accessible.
- **Les données des pistes audio ne peuvent pas être converties en SMF.**
- **Les canaux MIDI attribués dans le SMF sont déterminés par les paramètres Output Assign et MIDI de chaque piste du song.**

  Les canaux MIDI sont affectés comme suit :

Output Assign	(MIDI)	canal MIDI attribué
Off	Off	1
1	A- 1, B- 1, R- 1	1
:	:	:
16	A- 16, B-16, R-16	16

Le paramètre Output Assign est prioritaire dans cette attribution. Par exemple, si Output Assign = 2 et MIDI Output = A-5, l'affectation sera du canal 2. Par contre si Output Assign = Off et MIDI Output = A-5, l'affectation sera du canal 5.

ASTUCE

Vous pouvez copier, en deuxième intention, les fichiers SMF sauvegardés sur le disque dur vers une disquette dans la page FILE UTILITY. Vous pouvez aussi transférer ces fichiers vers votre ordinateur dans la page USB.

Appel du menu local PATCH LIBRARY dans la page INSTRUMENTS

Dans la page INSTRUMENTS le simple déplacement du curseur dans la colonne Patch fait apparaître le dialogue local PATCH LIBRARY.

1 **Appuyez sur** INSTRU-MENTS **.**

La page INSTRUMENTS apparaît.

2 **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner une part dans laquelle vous voulez choisir un patch.**

La part est contrastée et devient « en cours » (current).

3 **Utilisez** CURSOR **pour amener le curseur dans la colonne Patch.**

Le dialogue local PATCH LIBRARY apparaît.

Copie et déplacement de dossiers

L'utilisation des commandes ci-après dans la page FILE UTILITY permet désormais d'agir sur des dossiers complets.

La procédure est identique à la gestion des fichiers individuels.

- **Copy**
- **Move**

Modification des paramètres du « MIDI Filter »

Paramètre	Avant	Après
PC	On	**Off**
Bank	On	**Off**

Modifications de la page GLOBAL

Protection du disque dur contre un formatage intempestif (HD Format Protect parameter)

Le paramètre « HD Format Protect » permet de protéger le disque dur contre un formatage intempestif. Il est activé par défaut à la mise sous tension.
Quand il est activé, le formatage du disque dur est impossible. Si vous en avez besoin, mettez-le en position « off ».

1 **Appuyez sur** SYSTEM **.**

La page SYSTEM MENU apparaît.

2 **Appuyez sur** F1 **(Global).**

La page GLOBAL apparaît.

3 **Modifiez le paramétrage « HD Format Protect ».**

HD Format Protect	Commentaire
Off	Le formatage du disque est possible.
On	Le formatage du disque est impossible.

Si vous tentez de formater le disque dur avec l'option « HD Format Protect » activée, le message d'alerte « Can't Format the Hard Disk. HD Format Protect is On. » apparaît.

Réglage du volume général de l'échantillonneur

Vous pouvez régler le volume général de sortie par le paramètre « Sampler Output Gain ». Ce réglage vous permet d'éviter d'agir sur les niveaux individuels des partiels et des phrases audio quand vous avez l'impression que le volume de sortie est insuffisant.

1 **Appuyez sur** SYSTEM **.**

La page SYSTEM MENU apparaît.

2 **Appuyez sur** F1 **(Global).**

La page GLOBAL apparaît.

3 **Agissez sur le paramètre « Sampler Output Gain ».**

Valeurs : **-12**, -9, -6, -3, 0 (dB)

MEMO

Le niveau de lecture du sampler est inférieur au niveau d'écoute des samples pour réduire les risques de distorsions dues à la polyphonie et au paramétrage des filtres.

Memo

* *Microsoft and Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.*
* *Windows® porte le nom officiel de «Microsoft® Windows® operating system».*
* *Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.*
* *MacOS est une marque déposée Apple Computer, Inc.*
* *Les Akai MPC2000, MPC2000XL, S1000 et S3000 sont des produits fabriqués par Akai Professional M.I. Corporation.*
* *Tous les autres noms de produits cités dans ce document sont la propriété de leurs ayants-droit respectifs.*

Roland Corporation

03674856 '04-5-1GA

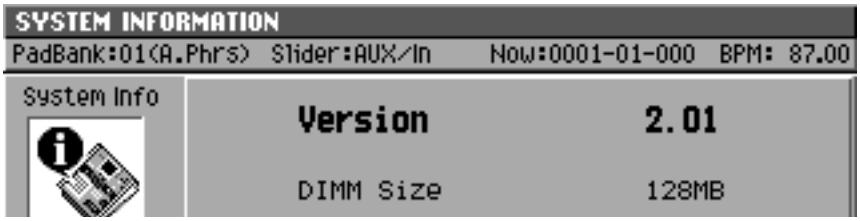
Mise à jour MV-8000

Ce feuillet explique les modalités de la mise à jour du système de votre MV-8000 en version 3.0. Cette mise à jour modifie les fonctions ci-après:

- Pattern
- Analog Modeling Bass
- Drum Grid
- Pix Jam

Vérification de la version de votre MV-8000

1. **Mettez le MV-8000 sous tension et attendez la fin de l'initialisation.**
2. **Appuyez sur [SYSTEM].**
   L'écran SYSTEM MENU apparaît.
3. **Le curseur étant dans la ligne supérieure, appuyez sur [F5 (SysInfo)]; vous pouvez aussi sélectionner SYSTEM INFO et appuyer sur [ENTER].**
   L'écran SYSTEM INFORMATION apparaît.
4. **Vérifiez le numéro de version.**
   S'il indique Version 3.00 ou ultérieure, vous pouvez utiliser les nouvelles fonctions.



Mise à jour depuis le CD-ROM fourni

Pour effectuer la mise à jour du MV-8000 en version 3.0 à partir du CD-ROM:

1. **Tout en maintenant [DISK/USB] et [INSTRUMENTS] enfoncés, mettez le MV-8000 sous tension.**
   L'écran affiche « Roland MV-8000 PRODUCTION STUDIO » puis « ** CD-ROM Update Mode ** »; vous pouvez relâcher les boutons maintenus.
2. **Appuyez sur le bouton d'éjection du lecteur CD-R/RW et insérez le disque « MV-8000 system update disc (CD-ROM) ».**
   La mise à jour du système commence. Les messages suivants apparaîtront successivement sur l'écran. Attendez patiemment la fin de la procédure.

"Loading Main Program.. Completed."
Le programme de mise à jour a été chargé, le tiroir du lecteur CD-R/RW se rouvre.

"Erasing.. OK"
La mémoire système a été initialisée.

"Writing OK"
Le programme système a été réécrit.

"Verifying OK"
Le nouveau programme a été vérifié.

Quand la mise à jour est terminée, un message « Please Reboot OK » apparaît,

MEMO

Si vous avez effectué par mégarde un démarrage normal, lancez la procédure d'extinction, éteignez l'appareil, puis reprenez la mise à jour à l'étape 1.

MEMO

Vous devez observer certaines précautions concernant le lecteur CD-R/RW et la manipulation du CD-ROM. Reportez-vous à ce sujet au chapitre « Utilisation du lecteur CD-R/RW » du mode d'emploi du MV-8000.

demandant de redémarrer l'appareil. Tous les témoins de la surface de contrôle du MV-8000 clignotent.

3. **Ouvrez complètement le tiroir et retirez le CD-ROM du lecteur.**

4. **Mettez le MV-8000 hors tension.**

   Pour éviter d'endommager ses circuits, attentez plusieurs secondes avant de poursuivre.

5. **Effectuez une vérification de la version système installée comme indiquée au début de ce feuillet.**

Installation des images fixes

Vous pouvez ensuite installer les images fixes destinées à être utilisées avec la fonction Pix Jam et qui se trouvent également sur le CD-ROM fourni.

Pour utiliser la fonction Pix Jam, le système doit être en version 3.0 ou ultérieur. S'il est dans une version antérieure, reprenez la procédure **Mise à jour avec le CD-ROM fourni**, décrite page précédente.

1. **Maintenez enfoncés les boutons [DISK/USB] et [SETUP] et mettez votre MV-8000 sous tension.**

   L'écran indique « Roland MV-8000 PRODUCTION STUDIO » puis « ** Pix Install Mode ** »; vous pouvez alors relâcher vos boutons. Une page d'accueil apparaît alors et indique « INSTALL PIX ».

2. **Appuyez sur le bouton d'éjection du lecteur CD-R/RW et insérez le CD-ROM fourni.**

   Les images fixes vont se télécharger depuis le CD-ROM. Pendant ce temps, les indications suivantes apparaissent à l'écran. Attendez patiemment la fin de l'opération.

"Now Processing..."

En attente du chargement des images fixes depuis le CD-ROM.

"Copying Pix.."

Chargement des images du CD-ROM et copie dans le MV-8000 en tant que partie du projet en cours.

Quand le transfert est terminé, le message « Install Completed. You may turn off » apparaît. Le tiroir du lecteur CD-R/RW s'ouvre spontanément.

3. **Ouvrez complètement le tiroir et retirez le CD-ROM du lecteur.**

4. **Mettez le MV-8000 hors tension.**

   La procédure d'installation est terminée.

MEMO

Si vous avez effectué par mégarde un démarrage normal, lancez la procédure d'extinction, éteignez l'appareil, puis reprenez la mise à jour à l'étape 1.

MEMO

Vous devez observer certaines précautions concernant le lecteur CD-R/RW et la manipulation du CD-ROM. Reportez-vous à ce sujet au chapitre « Utilisation du lecteur CD-R/RW » du mode d'emploi du MV-8000.

Roland®

MV-8000 PRODUCTION STUDIO Version 3.0

Mode d'emploi

Ce manuel décrit l'utilisation d'un MV-8000 dans laquelle le «Programme Système Version 3.0» a été installé.

À propos des symboles et icônes utilisés dans ce manuel

● **Le texte entre crochets [ ] concerne les boutons de la face avant du MV-8000.**

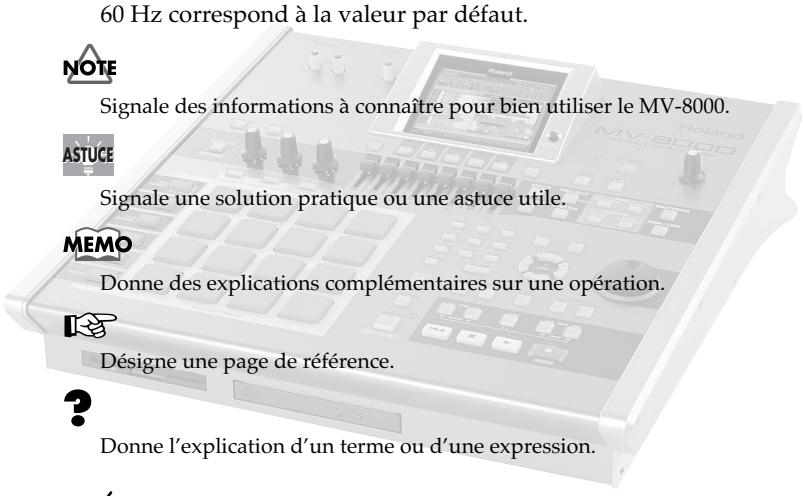
Un bouton signalé par [F1 (Sample)] par exemple, désigne la touche de fonction F1 pour laquelle la fonction affectée sur l'écran LCD est «Sample».

● **Au sein d'une plage de valeurs, la valeur par défaut est indiquée en gras.**

Par exemple, dans une liste telle que celle-ci :

Valeurs : **60**, 67, 72, 75 (Hz)

60 Hz correspond à la valeur par défaut.



NOTE

Signale des informations à connaître pour bien utiliser le MV-8000.

ASTUCE

Signale une solution pratique ou une astuce utile.

MEMO

Donne des explications complémentaires sur une opération.

Désigne une page de référence.

?

Donne l'explication d'un terme ou d'une expression.

VGA

Indique une opération à réaliser à la souris sur l'écran VGA externe ou un affichage sur cet écran VGA.

LCD

Signale une information affichée sur l'écran LCD du MV-8000.

Top Panel

Indique une opération à réaliser à partir de la surface de contrôle du MV-8000.

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez attentivement les chapitres «CONSIGNES DE SÉCURITÉ» (mode d'emploi, p. 2), «CONSIGNES D'UTILISATION» (mode d'emploi, p. 3) et «REMARQUES IMPORTANTES» (mode d'emploi, p. 5), qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil. Pour maîtriser toutes ses fonctionnalités, nous vous suggérons également de lire attentivement et en totalité les manuels « Prise en main » et « Mode d'emploi » et de les conserver en lieu sûr pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.
- Les explications fournies dans ce manuel comportent des illustrations correspondant à un affichage standard, mais votre appareil peut être doté d'une version plus récente du système (avec de nouveaux sons, par exemple) pouvant engendrer des variations par rapport à cet état de base.

©2004 Roland Corporation

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

http://www.roland.com/

Sommaire

Aperçu de la version 3.0 5
- Nouvelles fonctionnalités 5
- Nouveaux écrans 5
- Écrans modifiés 6

Qu'est-ce qu'un Pattern ? 8
- Quelques avantages liés aux Patterns 8
- Utilisation conjointe des Patterns et des projets 8
- Limitations dans l'utilisation des Patterns 9

Création d'un Pattern 10

Mode Song et mode Pattern 10
- Mode Song 10
- Mode Pattern 10

Création d'un Pattern 11
- Avant d'enregistrer un Pattern 11
- Enregistrement de séquence sur une piste MIDI de Pattern 12
- Enregistrement audio sur une piste audio de Pattern 14
- Enregistrement de phrases audio dans un Pattern 15

Édition d'un Pattern 16
- Édition d'éléments d'une piste audio (PATTERN EDIT) 16
- Utilisation de la « Quick Region » dans l'édition d'une piste MIDI (PATTERN EDIT) 17
- Édition d'un évènement de note MIDI (PIANO ROLL EDIT) 17
- Édition d'un « MIDI event » (EVENT LIST) 18
- Sauvegarde d'une section de Song en tant que Pattern 19
- Collage des données d'exécution d'un Pattern dans un Song 20

Sélection / écoute / gestion des Patterns 21
- Édition d'un Pattern existant 21
- Copie d'un Pattern 21
- Affectation d'un Pattern à un Pad 21
- Modification du nom / de la longueur / du tempo d'un Pattern 22
- Utilisation de la fonction Pattern Play pour la lecture de Patterns 23
- Initialisation (effacement) de Patterns 24
- Remarque à propos de la sauvegarde d'un Pattern 24

Conversion d'un Pattern sous une autre forme 25
- Sauvegarde d'un Pattern en SMF (Standard MIDI File) 25
- Import d'un SMF (Standard MIDI File) en tant que Pattern ou Song 26

Mise en place de Patterns pour créer un Song 27

Création de la piste des Patterns 27

Mise en place de Patterns dans la piste des Patterns 27

Édition de la piste des Patterns 28

Remplacement d'un Pattern dans la piste des Patterns 28

Saisie de données comme sur une boîte à rythmes 30
Fonction «Drum Grid » 30
Relation entre les paramètres Step Time et Grid 31

Utilisation de l'effet 32
Effet (Analog Modeling Bass) 32
Mise en œuvre à partir des boutons « Effect » 32
Mise en œuvre à partir d'une piste MIDI / des Pads/ou d'une unité MIDI externe 33

Affichage d'images 34
Émission d'images (fonction Pix Jam) 34
Import d'images 34
Changement d'image à partir des Pads 35
Changement d'image synchronisé avec la lecture d'une séquence 35
Sauvegarde d'images associée au projet 36
Utilisation du V-LINK 37
À propos de l'utilisation du V-LINK 37
Utilisation du MV-8000 pour piloter une unité V-LINK externe (V-LINK Master) 37
Utilisation du V-LINK à partir d'une unité externe (V-LINK Slave) 37
À propos des messages V-LINK 38

Autres fonctions ajoutées et modifiées 39
Song 39
Enregistrement d'un Song ou d'un Pattern sur une piste audio (Resample Mix) 39
Chargement d'un song appartenant à un autre projet (Load Song) 40
Édition de « Note events » dans l'écran PIANO ROLL EDIT 41
Ouverture de la fenêtre SAMPLE EDIT à partir de la fenêtre AUDIO EVENT PARAMETER 42
Ajouts à la fonction « Insert Measure » 43
Ajouts à la fonction « Delete Measure » 44
Projet 45
Écran « Sample Manager » 45
Conversion d'un Sample stéréo en mono 46
Méthodes de sauvegarde des Samples modifiés (Overwrite ou Duplicate) 46
Générateur de son 47
Attribution d'une hauteur à un partiel et affectation aux Pads (modifications de la fonction « Set Chromatic ») 47
Ajouts et modifications dans le paramétrage des voies d'entrée analogiques 47
Réglage de la qualité audio lors de l'utilisation du « BPM Sync » 48
Arrêt de la diffusion des phrases audio et partiels en cours de lecture 48
Mute temporaire de l'entrée audio après échantillonnage 48
Import 49
Import simultané d'un patch dans une Part et dans une bibliothèque (library) 49
Réinitialisation du bank de Pad à 1 après import d'un Patch 49
Filtre d'affichage par type 50
MIDI 51
Lecture de phrases audio à partir d'unités MIDI externes 51

Écran VGA (externe) 52
Changement de thème coloré des écrans SEQUENCE et PATTERN 52
Utilisation des pads pour la gestion des Mute et Solo de pistes 53
Affichage de la fenêtre « Drum Grid » 53
Autres 54
Bascule entre les écrans SEQUENCE et PATTERN 54
Raccourci permettant de choisir l'écran de travail (VGA/LCD) 54
Réglage du volume ou du panoramique dans la fenêtre TRACK PARAMETER de la piste audio 54
Les banks de Pads sont désormais mémorisés pour chaque Part 54

Effets 55
Analog Modeling Bass 55
Synth Common 55
Synth LFO 56
Virtual VCO + Ring 57
Virtual VCF 58
Virtual VCA 59
Delay 60
Chorus/Flanger 61

Solutions utiles en production musicale 62
Création d'un Song 62
Création de sons 62
Autres 63
Écran VGA (externe) 64

Aperçu de la version 3.0

Nouvelles fonctionnalités

- Vous pouvez désormais utiliser des Patterns pour créer des Songs. (p. 8)
- Édition en grille rythmique (Drum Grid) permettant une saisie et une édition visuelle plus claire de la durée de chaque note. (p. 30)
- Ajout d'un nouvel effet « Analog Modeling Bass ». (p. 55)
- Possibilité d'émettre des images à partir du MV-8000. (p. 34)
- Il est désormais possible d'effectuer un rééchantillonnage vers des pistes audio. (p. 39)
- Vous pouvez régler la qualité audio dans l'utilisation du « BPM Sync ». (p. 48)
- Vous pouvez jouer des phrases audio à partir d'une unité MIDI externe. (p. 51)

Nouveaux écrans



Écran PATTERN (p. 12)

C'est l'écran principal permettant la création de Patterns. Son fonctionnement est pratiquement le même que celui de l'écran Song SEQUENCE.

Écran PATTERN LIST (p. 21)

Permet de visualiser en liste les Patterns qui ont été sauvegardés, de les pré-écouter et d'éditer leur affectation aux Pads.

Écran PATTERN EDIT (p. 16)

Écran d'édition (modification) des Patterns.

Fenêtre PATTERN PARAMETER (p. 22)

Permet de modifier le nom et la longueur du Pattern.

Écran PATTERN STEP REC (p. 27)

Écran destiné au positionnement des Patterns au sein d'un Song.

Écran DRUM GRID (p. 30)

Propose un affichage sous forme de grille rythmique.

Écran PIX JAM (p. 34)

Permet d'affecter des images aux Pads et de les émettre vers l'extérieur.

Écran LOAD SONG (p. 40)

Permet de charger des Songs issus d'un autre projet.

Écran SAMPLE MANAGER (p. 45)

Permet de gérer, éditer ou supprimer les Samples.

NOTE

Les projets sauvegardés sous système MV-8000 version 3.0 ne peuvent pas être réouverts sous des versions inférieures à la 3.0.

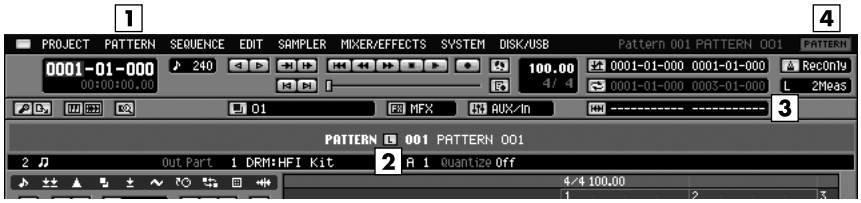
MEMO

Vous pouvez utiliser les patches contenus dans des projets sauvegardés sous système MV-8000 version 3.0 dans des versions antérieures par la procédure d'import.

VGA

● Écran PATTERN

Il s'agit de la page d'écran VGA permettant la création des Patterns.



1 PATTERN (barre de menu)

- Pattern Name…

  Appelle la fenêtre EDIT PATTERN NAME qui permet de changer le nom du Pattern.

- Pattern parameter (p. 22)

  Appelle la fenêtre PATTERN PARAMETER.

- Save As SMF (p. 25)

  Appelle la fenêtre SAVE PATTERN AS SMF.

- Pattern List (p. 21)

  Appelle la fenêtre PATTERN LIST.

- Pattern Play (p. 23)

  Appelle la fenêtre PATTERN PLAY.

2 Bouton « Pattern List »

Appelle la fenêtre PATTERN LIST (p. 21).

3 Affichage de la longueur du Pattern

Permet de modifier cette longueur.

4 Bouton PATTERN

Permet d'alterner entre les modes Song et Pattern (p. 10).

Écrans modifiés

LCD

Écran SEQUENCE (p. 27)

Permet désormais d'ajouter une piste de Pattern.

Fenêtre AUDIO EVENT PARAMETER / Écran AUDIO PHRASE EDIT (p. 48)

Un nouveau paramètre vous permet d'ajuster la qualité audio quand vous utilisez la fonction « BPM Sync ».

Commandes Sample Edit (EMPHASIS popup etc.) (p. 46)

Vous pouvez maintenant choisir entre éditer directement le Sample ou créer un nouveau Sample d'édition.

Fenêtre ASSIGN TO PART/LIBRARY (p. 49)

Lors de l'utilisation de la fonction « Patch Import » vous pouvez désormais importer simultanément vers la Part et la bibliothèque (Library).

Écran MIDI (p. 51)

De nouveaux paramètres permettent de jouer des phrases audio à partir d'une unité MIDI externe.

Fenêtre TRACK PARAMETER (AUDIO) (p. 54)

Cette fenêtre vous permet désormais d'accéder à des paramètres de mixage (volume ou panoramique).

VGA

● Écran SEQUENCE

Certains menus ont été ajoutés dans la barre des menus.

SEQUENCE

- Add Pattern Track (p. 27)

  Une piste « Pattern » est insérée immédiatement en dessous de la piste sélectionnée par le curseur.

- Delete Measure (p. 44)

  Permet de supprimer des mesures.

- Recording Parameter

  Appelle la fenêtre RECORDING PARAMETER de la piste en cours.

EDIT

- Copy As New pattern… (p. 19)

  Copie une région définie dans le Song en cours de sélection pour en faire un nouveau Pattern.

- Paste Pattern… (p. 20)

  Colle les données définies comme Pattern dans le Song en cours de sélection.

- Pattern Event Parameter (p. 28)

  Permet de remplacer un pattern ou de modifier le timing de la lecture.

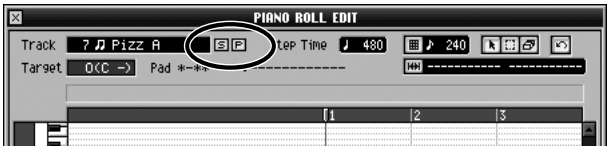
SYSTEM

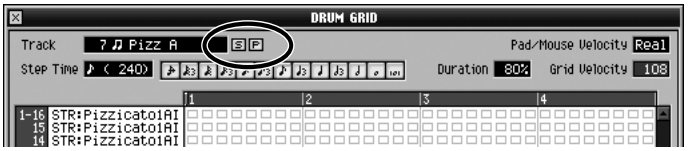
- Pix Jam (p. 34)

  Permet d'émettre des images fixes à partir de la sortie VGA vers un MV8-VGA (vendu séparément).

● Fenêtres EVENT LIST / PIANO ROLL EDIT / DRUM GRID







- Bouton S

  Active/désactive le mode Solo pour la piste en cours de sélection. Quand le Solo est activé, le bouton « S » s'allume en bleu.

- Bouton P

  Appelle la fenêtre TRACK PARAMETER pour la piste en cours de sélection.

Qu’est-ce qu’un pattern?

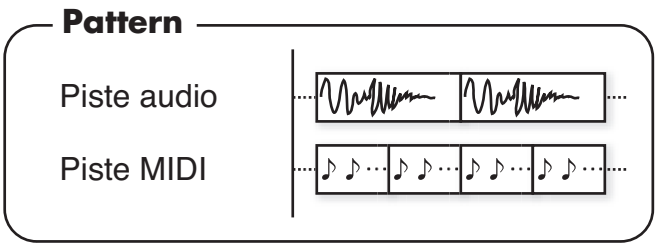
Un Pattern est une sorte de Song de courte durée. Vous pouvez créer de nombreux Patterns et les combiner ensuite pour créer un Song. Vous pouvez également utiliser les Pads pour déclencher leur lecture.

Quelques avantages liés aux patterns

- Ils permettent de saisir immédiatement des données sans avoir à décider préalablement de la structure générale du Song.
- Ils peuvent ensuite être exploités pour créer des Songs composés d’une succession de boucles de plusieurs mesures.
- Vous pouvez les réarranger pour tester différentes versions d’un même Song.
- Vous pouvez les considérer comme un « carnet de notes » servant à stocker des idées à exploiter dans vos Songs.

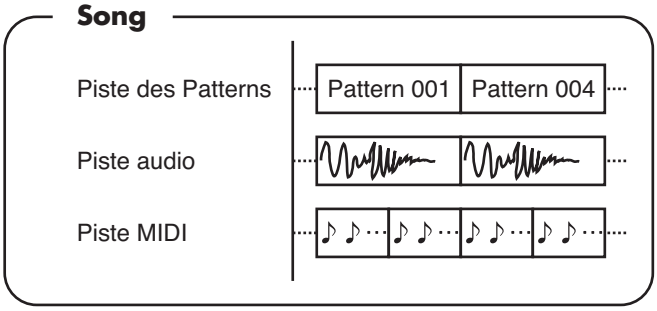
Utilisation conjointe des patterns et des projets

● Pattern



● Song

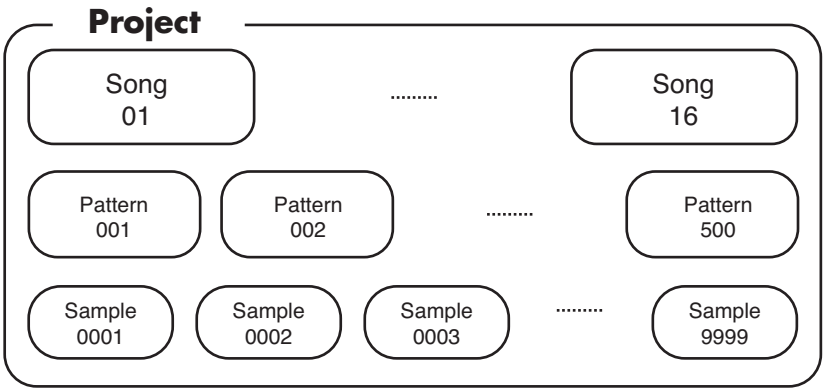
Une piste de pattern est ajoutée aux Songs, permettant de placer ceux-ci dans l’ordre que vous voulez.



Si vous éditez le contenu d’un Pattern (par exemple à partir de l’écran PATTERN EDIT), vos modifications seront automatiquement reportées dans les Patterns que vous avez affectés à la piste des Patterns.

● Project

Un projet peut contenir jusqu’à 500 Patterns. Ces patterns peuvent être utilisés dans un maximum de seize Songs.



● Différences entre songs et patterns

	Song	Pattern
Pistes audio	8	1
Pistes MIDI	128	64
Pistes des Patterns (nouvelle fonctionnalité)	1	N/A
Piste de tempo	1	N/A (le tempo/BPM et les indications de mesure sont définis pour l'ensemble du Pattern)
Mesures	9,999	999
Markers	99	N/A
Locators	10	N/A
Boucles	partout	seulement pour le Pattern complet
Fonction « Loop Quick Set »	possible	impossible
Synchro externe	possible	impossible
Mixage/réduction	possible	impossible

Les procédures d'enregistrement, édition et paramétrage des Patterns sont pratiquement les mêmes que pour les Songs (dans l'écran SEQUENCE).

Limitations dans l'utilisation des patterns

- Vous ne pouvez pas superposer plusieurs Patterns et les faire jouer simultanément.
- Chaque Pattern contient une valeur de tempo, mais quand il est joué au sein d'un Song, c'est le tempo du Song qui est toujours pris en compte.

MEMO

Le pattern utilise les mêmes paramétrages d'instrument que le Song.

ASTUCE

Vous ne pouvez pas mixer un Pattern « tel quel », mais vous pouvez le placer dans la piste es Patterns d'un Song et procéder alors au mixage du Song. Il en va de même pour la synchronisation externe.

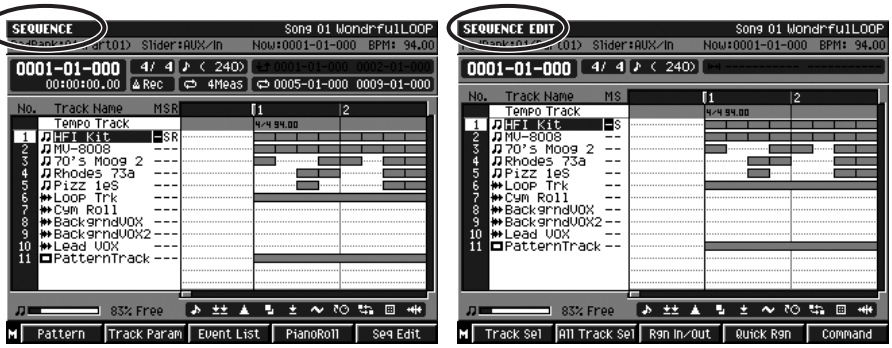
Création d'un Pattern

Mode Song et mode Pattern

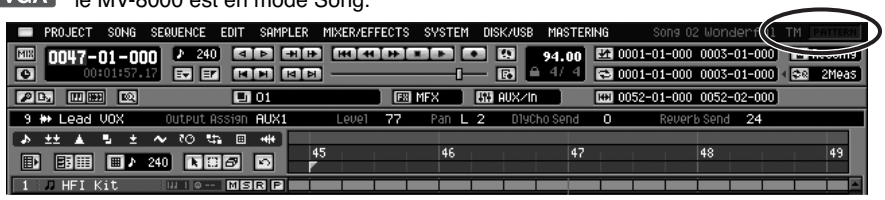
LeMV-8000 présente désormais deux modes de fonctionnement: Song et Pattern. Pour savoir dans quel mode vous vous trouvez, reportez-vous aux indications suivantes:

Mode Song

LCD Quand l'écran SEQUENCE ou SEQUENCE EDIT est affiché, le MV-8000 est en mode Song.

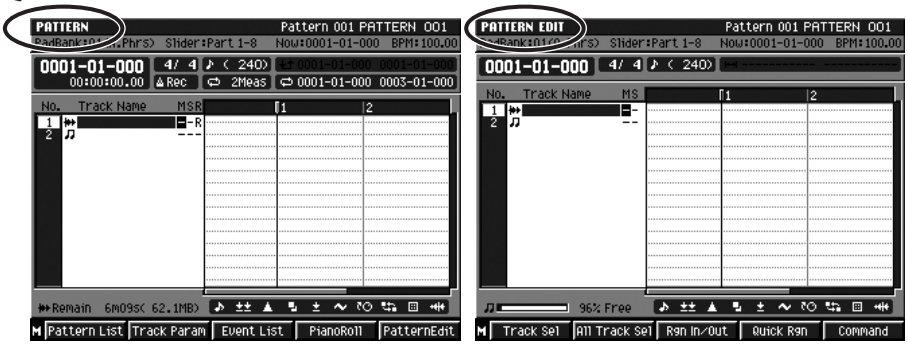


VGA Quand le bouton PATTERN est éteint (noir), le MV-8000 est en mode Song.



Mode Pattern

LCD Quand l'écran PATTERN ou PATTERN EDIT est affiché, le MV-8000 est en mode Pattern.



VGA Quand le bouton PATTERN est rouge, le MV-8000 est en mode Pattern.



MEMO

Dans ce manuel, toutes les explications partent du mode Song. Vérifiez dans quel mode vous vous trouvez avant de commencer.

MEMO

Pour passer de mode Pattern en mode Song, appuyez deux fois sur [SEQUENCE] ou maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [SEQUENCE]. (p. 54).

MEMO

Lors du changement d'écran, les données Undo/Redo sont réinitialisées.

Création d'un Pattern

Si vous n'avez pas encore préparé les sons que vous allez utiliser dans votre Pattern, reportez-vous aux pages « Sampling » (p. 29) et « Import » (p. 32) du manuel du MV-8000 Version 2.0.

Avant d'enregistrer un Pattern

Dans l'écran Pattern List sélectionnez le numéro du Pattern que vous voulez enregistrer. Les Patterns vides sont appelés (Empty) dans la liste.

Choisissez (Empty) si vous voulez créer un nouveau Pattern.

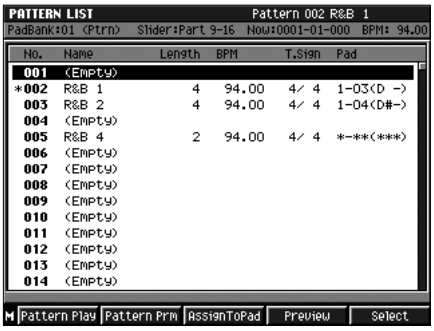
1. Appuyez sur SEQUENCE **.**

2. Appuyez sur F1 **(Pattern).**

L'écran PATTERN apparaît (mode Pattern).

3. Appuyez sur F1 **(Pattern List).**

L'écran PATTERN LIST apparaît.



Touche de fonction	Commentaire
F1 (Pattern Play)	L'écran PATTERN PLAY (p. 23) apparaît.
F2 (Pattern Prm)	La fenêtre PATTERN PARAMETER (p. 22) apparaît.
F3 (AssignToPad)	La fenêtre ASSIGN TO PAD (p. 21) apparaît. Dans cette fenêtre, le Pattern sélectionné par le curseur dans l'écran PATTERN LIST peut être affecté à un Pad.
F4 (Preview)	Permet d'effectuer une pré-écoute du Pattern en cours de sélection. Maintenez pour cela cette touche [F4 (Preview)] enfoncée.
F5 (Select)	La sélection du Pattern se modifie selon votre choix.

4. Utilisez CURSOR **pour sélectionner un des emplacements vide et appuyez sur** F5 **(Select).**

Si vous sélectionnez un Pattern non vide, vous passez en édition de ce Pattern.

MEMO

Si vous pilotez le MV-8000 à partir de l'écran VGA, vous pouvez modifier la couleur du thème des écrans SEQUENCE et PATTERN. Pour plus de détails sur cette fonction, voir p. 52.

Pour copier et utiliser un Pattern existant, voir **Édition d'un Pattern existant** (p. 21).

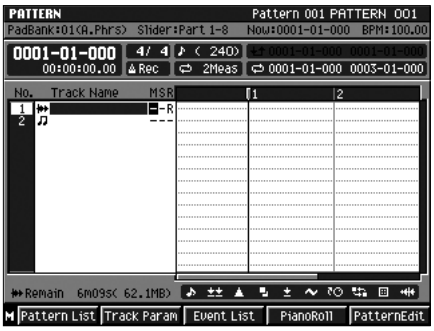
Enregistrement de séquence sur une piste MIDI de Pattern

● Enregistrement temps réel

Avec cette méthode, l'enregistrement se fait tel que vous le jouez .

1. Appuyez sur SEQUENCE → F1 **(Pattern).**

L'écran PATTERN apparaît (mode Pattern).

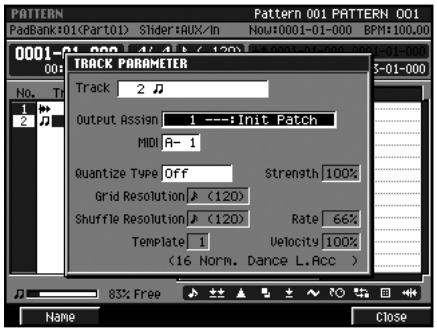


Touche de fonction	Commentaire
F1 (Pattern List)	L'écran PATTERN LIST (p. 21) apparaît.
F2 (Track Param)	La fenêtre TRACK PARAMETER apparaît. Elle permet d'effectuer différents réglages pour la piste sélectionnée par le curseur.
F3 (Event List)	L'écran EVENT LIST (p. 18) apparaît. Il permet d'éditer individuellement les évènements MIDI du Song.
F4 (PianoRoll)	L'écran PIANO ROLL EDIT (p. 17) apparaît. Il permet d'éditer les évènements de notes d'une piste MIDI.
F5 (PatternEdit)	L'écran PATTERN EDIT (p. 16) apparaît. Il permet d'éditer un Pattern.

2. Utilisez CURSOR **pour sélectionner la piste MIDI à enregistrer.**

3. Appuyez sur F2 **(Track Param).**

La fenêtre TRACK PARAMETER apparaît.



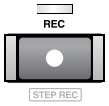
4. En utilisant les pads pour écouter le son, modifier le paramétrage Output Assign de manière à entendre la Part de votre choix.

5. Appuyez sur F5 **(Close).**

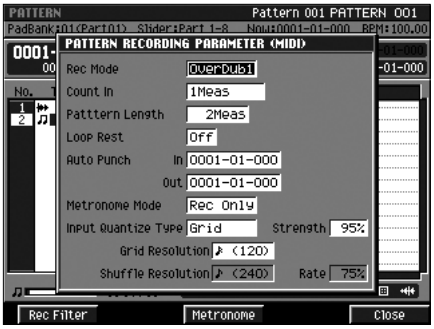
MEMO

En mode Pattern, il n'y a qu'une piste Audio ou MIDI. Les pistes MIDI peuvent être ajoutées ou supprimées comme suit:

- Add Track
  Appuyez sur [MENU] et sélectionnez "Add MIDI Tracks…"
- Delete Track
  Appuyez sur [MENU] et sélectionnez "Delete Tracks..."

6. Appuyez sur  **.**

La fenêtre PATTERN RECORDING PARAMETER (MIDI) apparaît.



En plus des paramètres de la fenêtre RECORDING PARAMETER du mode Song, la fenêtre PATTERN RECORDING PARAMETER comporte quelques paramètres supplémentaires.

- Rec Mode

  Utilisez ces options pour choisir le mode d'enregistrement.

Valeurs	Commentaire
OverDub1	Les nouvelles données sont ajoutées au matériel existant sans l'effacer. En utilisant ce « type » en association avec l'enregistrement en boucle (Loop), vous pouvez rajouter de nouveaux évènements à chaque tour sans effacer ce qui a déjà été saisi, à la manière d'une boîte à rythmes dans laquelle vous enregistreriez la grosse caisse, puis la caisse claire, puis la charleston en passes successives.
OverDub2	Cette nouvelle fonction de la version 3.0 permet de faire en sorte que de nouveaux évènements tombant sur la même position temporelle que des évènements déjà enregistrés les remplacent.
Replace	Les nouvelles données enregistrées remplacement celles qui étaient précédemment enregistrées, en les effaçant. Utilisez ce mode pour ré-enregistrer une piste.

- Pattern Length

  Permet de définir la longueur du Pattern à enregistrer.

  Valeurs: 1–**2**–999 (Meas)

- Loop Rest

  Détermine ce qui se passe à la fin du bouclage.

Valeurs	Commentaire
Off	Le bouclage continue.
On	Une pause d'une mesure est insérée après chaque fin de boucle puis l'enregistrement se poursuit (si le paramètre Rec Mode est sur OverDub1 ou OverDub2).

Paramétrez également la quantification et les autres choix en fonction de vos besoins.

7. Appuyez sur  **pour lancer l'enregistrement et effectuez votre saisie en tapant sur les pads (ou par tout autre moyen).**

MEMO

Vous pouvez appeler la fenêtre PATTERN RECORDING PARAMETER en appuyant sur [JUMP]+[REC].

?

OverDub1 correspond à l'ancienne option "OverDub" de la version 2.0.

MEMO

Pour régler le tempo/BPM, utilisez le bouton [BPM/TAP] pour appeler la fenêtre BPM.

● Enregistrement pas à pas

Dans cette méthode, vous saisissez les évènements un à un comme si vous les écriviez sur une portée.

1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F1 **(Pattern).**

   L'écran PATTERN apparaît (mode Pattern).

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste à enregistrer.**

3. **Appuyez sur** SHIFT + REC (STEP REC) **.**

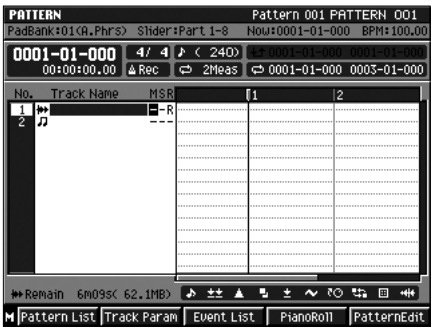
   La fenêtre STEP REC apparaît et vous pouvez démarrer la saisie.

4. **Définissez le paramètre Step Time en fonction de vos besoins et utilisez les pads ou le clavier MIDI pour saisir les données.**

Enregistrement audio sur une piste audio de Pattern

1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F1 **(Pattern).**

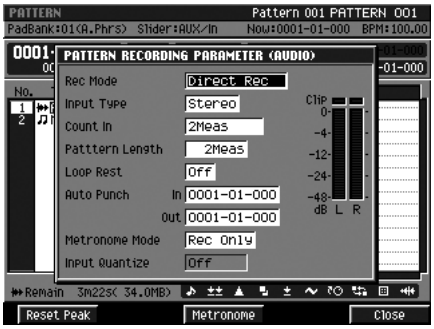
   L'écran PATTERN apparaît (mode Pattern).



2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner une piste audio.**

3. **Appuyez sur** REC (STEP REC) **.**

   La fenêtre PATTERN RECORDING PARAMETER (AUDIO) apparaît.



4. **Réglez le paramètre Rec Mode sur Direct Rec.**

   Si besoin, modifiez les paramètres Pattern Length ou Count In.

MEMO

Vous pouvez appeler la fenêtre PATTERN RECORDING PARAMETER en appuyant sur [JUMP]+[REC].

MEMO

Pour modifier le numéro de la voie d'entrée analogique, agissez sur le paramètre Input Type de l'écran GLOBAL.

- Pattern Length

  Permet de définir la longueur du Pattern à enregistrer.

  Valeurs: 1–**2**–999 (Meas)

- Loop Rest

  Détermine ce qui se passe à la fin du bouclage.

Valeurs	Commentaire
Off	Le bouclage continue.
On	Une pause d'une mesure est insérée à la fin de chaque boucle.

MEMO

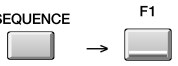
Pour régler le tempo/BPM, utilisez le bouton [BPM/TAP] pour appeler la fenêtre BPM.



5. Appuyez sur pour lancer l'enregistrement.

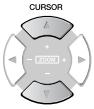
Enregistrement de phrases audio dans un Pattern

● Enregistrement temps réel

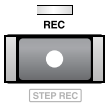


1. Appuyez sur → (Pattern).

L'écran PATTERN apparaît (mode Pattern).



2. Utilisez pour sélectionner la piste audio.



3. Appuyez sur .

La fenêtre PATTERN RECORDING PARAMETER (AUDIO) apparaît.

4. Réglez le paramètre Rec Mode sur Event.

Si besoin, modifiez également les paramètres Length et Input Quantize.

MEMO

Pour régler le tempo/BPM, utilisez le bouton [BPM/TAP] pour appeler la fenêtre BPM.

MEMO

Vous pouvez appeler la fenêtre PATTERN RECORDING PARAMETER en appuyant sur [JUMP]+[REC]



5. Appuyez sur pour lancer l'enregistrement et effectuez votre saisie en appuyant sur les Pads.

● Step recording

L'enregistrement pas à pas est identique à celui des pistes MIDI "**Enregistrement pas à pas** (p. 14)".

Édition d'un Pattern

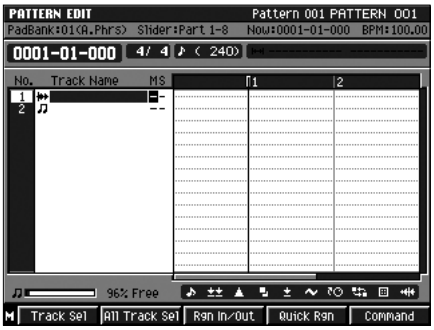
La procédure d'édition des pistes MIDI et audio d'un Pattern est identique à l'édition d'un Song (dans l'écran SEQUENCE EDIT). Nous ne vous en donnerons donc ici que les grandes lignes en vous renvoyant pour les détails aux chapitres:

- Prise en main, p. 17 « Création d'un Song »
- Mode d'emploi « Création d'un Song (Song Recording) »
- Mode d'emploi « Édition d'un Song »

Édition d'éléments d'une piste audio (PATTERN EDIT)

1. Appuyez sur SEQUENCE **→** F1 **(Pattern) →** F5 **(Pattern Edit).**

L'écran PATTERN EDIT apparaît (mode Pattern).



2. Utilisez CURSOR **pour sélectionner la piste audio à éditer.**

3. Appuyez sur JUMP **+** ◄◄ **/** ►► **(EVENT) pour vous déplacer au sein des données à éditer.**

4. Appuyez sur F4 **(Quick Rgn).**

L'évènement audio est sélectionné pour être édité.

5. Appuyez sur F5 **(Command).**

La fenêtre SELECT PATTERN EDIT COMMAND apparaît. Choisissez une méthode d'édition et modifiez les données.

ASTUCE

Pour l'édition d'un pattern existant, voir **Édition d'un Pattern existant** (p. 21).

ASTUCE

Si vous voulez définir une région et éditer ses données, utilisez [F3 (Rgn In/Out)] pour en définir les limites.

Utilisation de la « Quick Region » dans l'édition d'une piste MIDI (PATTERN EDIT)

1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F1 **(Pattern) →** F5 **(Pattern Edit).**
2. **Utilisez** ◄◄ / ►► **(MEAS) pour accéder à la mesure à éditer.**
3. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste MIDI à éditer.**
4. **Appuyez sur** F4 **(Quick Rgn).**

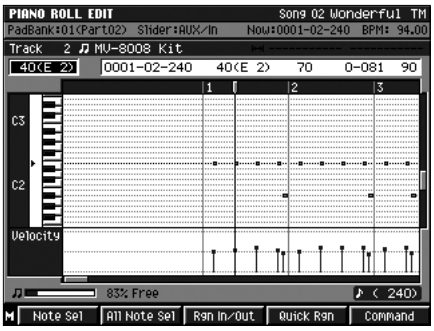
   Cette action sélectionne une zone d'édition pour les évènements MIDI.
5. **Appuyez sur** F5 **(Command).**

   La fenêtre SELECT PATTERN EDIT COMMAND apparaît. Choisissez une méthode d'édition et modifiez vos données.

Édition d'un évènement de note MIDI (PIANO ROLL EDIT)

1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F1 **(Pattern)**
2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste MIDI à éditer.**
3. **Appuyez sur** F4 **(Piano Roll).**

   L'écran PIANO ROLL EDIT apparaît.



4. **Utilisez** CURSOR **(ou les pads) pour sélectionner la hauteur de note à éditer.**
5. **Appuyez sur** JUMP **+** ◄◄ / ►► **(EVENT) pour accéder à l'évènement à éditer.**
6. **Appuyez sur** F4 **(Quick Rgn).**

   L'évènement est prêt à être édité.
7. **Appuyez sur** F5 **(Command).**

MEMO

Dans la version 3.0 du logiciel, cette fonction modifie la sélection de région par l'affichage dans la playlist.

La fenêtre SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND apparaît. Choisissez une méthode d'édition et modifiez vos données.

Édition d'un « MIDI event » (EVENT LIST)

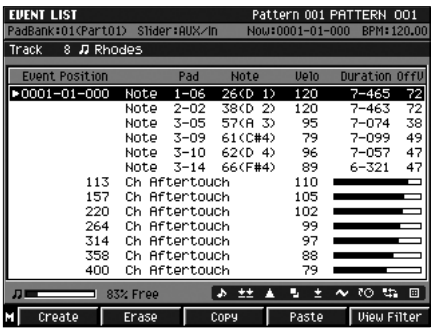
1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F1 **(Pattern)**

   L'écran PATTERN apparaît (mode Pattern).

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste MIDI à éditer.**

3. **Appuyez sur** F3 **(MIDI Event).**

   L'écran EVENT LIST apparaît.



4. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner l'évènement à éditer.**

5. **Appuyez sur** CURSOR **pour accéder à la saisie des valeurs.**

   Déplacez le curseur sur le paramètre à éditer.

6. **Utilisez la molette VALUE (ou les touches d'incrémentation) pour modifier la valeur et appuyez sur** ENTER **.**

MEMO

Pour ajouter un nouvel évènement, appuyez sur [F1 (Create)].

Sauvegarde d'une section de Song en tant que Pattern

Pour créer un nouveau Pattern à partir de la sélection en cours procédez comme suit:

1. **Vérifiez que le Song comportant les données à copier est bien en cours de sélection.**

2. **Appuyez sur** SEQUENCE → F5 **(Seq Edit)**

   L'écran SEQUENCE EDIT apparaît.

3. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste dans laquelle vous voulez copier vos données et appuyez sur** F1 **(Track Sel) pour la repérer.**

4. **Utilisez** JUMP **+** ◄◄ **/** ►► **(EVENT) pour déplacer le point de départ de la zone à copier en tant que Pattern.**

5. **Appuyez sur** F3 **(Rgn In/Out).**

   Vous avez défini ainsi le début de la sélection d'évènements à copier en tant que Pattern.

6. **Utilisez** JUMP **+** ◄◄ **/** ►► **(EVENT) pour accéder au point de fin de la zone à copier en tant que Pattern.**

7. **Appuyez sur** F3 **(Rgn In/Out).**

   Les évènements sélectionnés apparaissent contrastés. Le point de fin est désormais défini et les évènements compris entre le point de début et lui sont tous sélectionnés.

8. **Appuyez sur** MENU **et sélectionnez « Copy As New Pattern… »**

   L'écran PATTERN LIST apparaît. Il permet de définir la position au sein de la liste des patterns dans laquelle vous voulez sauvegarder le nouveau Pattern.

   Utilisez CURSOR pour définir la position de sauvegarde et appuyez sur F5 (Select).

ASTUCE

Vous pouvez aussi sauvegarder une partie de Pattern en tant que nouveau Pattern.

ASTUCE

Si vous ne voulez sélectionner qu'un seul évènement, appuyez sur [F4 (Quick Rgn)].

MEMO

Il n'est pas possible de sauvegarder en tant que nouveau Pattern une sélection de plus de 999 mesures.

MEMO

Si vous sélectionnez un emplacement non vide, le message de confirmation « Overwrite Sure?» apparaît. En appuyant sur [F5 (Yes)], les nouvelles données remplaceront les anciennes.

Collage de données d'exécution d'un Pattern dans un Song

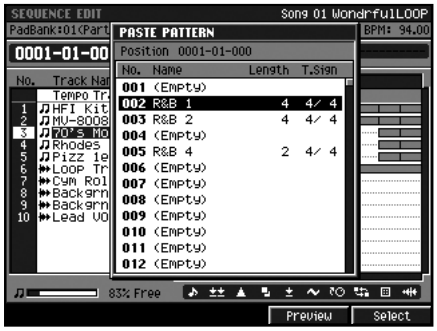
Pour inclure les données que vous avez enregistrées au sein d'un Pattern au sein d'un Song, procédez comme suit:

1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F5 **(Seq Edit)**

   L'écran SEQUENCE EDIT apparaît.

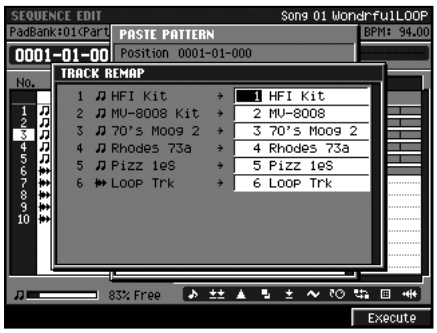
2. **Appuyez sur** MENU **et sélectionnez « Paste Pattern… »**

   La fenêtre PASTE PATTERN apparaît.



3. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner le pattern que vous voulez coller/inclure et appuyez sur** F1 **(Select).**

   La fenêtre TRACK REMAP apparaît.



4. **Définissez la piste de Song dans laquelle chaque piste de Pattern devra être collée.**

   La colonne de gauche affiche les pistes utilisées dans le Pattern.

   La colonne de droite vous permet de définir la piste de Song dans laquelle la piste en regard sera collée.

5. **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

ASTUCE

Le maintien de [F4 (Preview)] enfoncé permet d'entendre le Pattenr sélectionné par le curseur .

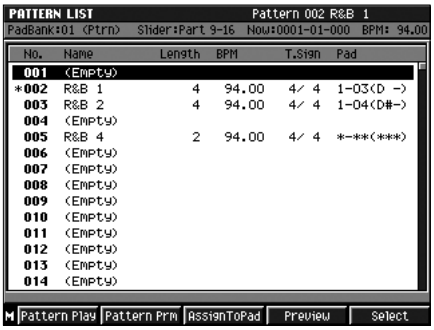
Sélection / écoute / gestion des Patterns

Utilisez l'écran PATTERN LIST pour sélectionner, écouter et gérer vos Patterns.

Édition d'un Pattern existant

1. **Appuyez sur** SEQUENCE **→** F1 **(Pattern) →** F1 **(Pattern List).**

   L'écran PATTERN LIST apparaît.



2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner le Pattern à éditer et appuyez sur** F5 **(Select) pour l'appeler.**

Copie d'un Pattern

1. **Appuyez sur** SEQUENCE **→** F1 **(Pattern) →** F1 **(Pattern List).**

   L'écran PATTERN LIST apparaît.

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner le Pattern à copier.**

3. **Appuyez sur** MENU **et choisissez « Copy Pattern… »**

4. **Sélectionnez le numéro du Pattern de destination et appuyez sur** F5 **(Yes).**

Affectation d'un Pattern à un Pad

1. **Appuyez sur** SEQUENCE **→** F1 **(Pattern) →** F1 **(Pattern List).**

   L'écran PATTERN LIST apparaît.

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner le pattern à affecter au Pad.**

3. **Appuyez sur** F3 **(AssignToPad).**

   La fenêtre ASSIGN TO PAD apparaît.

MEMO

Vous pouvez visualiser le Pattern en cours de sélection par le signe ∗ affiché à sa gauche.

MEMO

Lors du changement de Pattern les données d'annulation Undo/Redo sont effacées.

ASTUCE

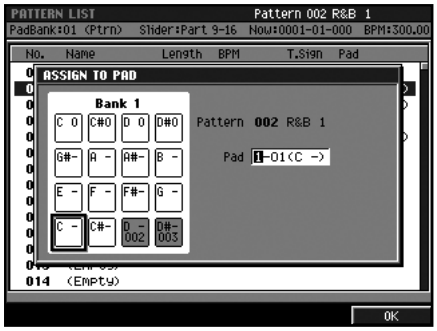
Utilisez la fonction Copy pour modifier un pattern existant et en faire un nouveau pattern.

MEMO

Un message d'erreur apparaîtra si le numéro de source de la copie est le même que celui de la destination (la copie ne peut pas être effectuée).

ASTUCE

Il est possible d'écouter les patterns après les avoir affectés aux pads.



4. **Choisissez le pad et appuyez sur** F5 **(OK).**

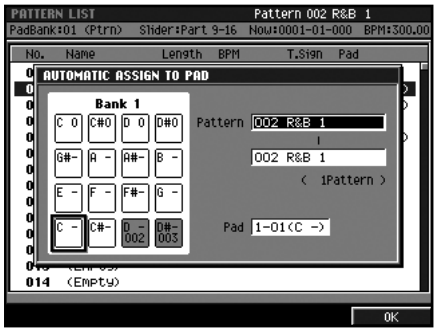
● Affectation de plusieurs Patterns en une seule opération

1. **Appuyez sur** SEQUENCE **→** F1 **(Pattern) →** F1 **(Pattern List).**

   L'écran PATTERN LIST apparaît.

2. **Appuyez sur** MENU **et sélectionnez « Automatic Assign To Pad… »**

   La fenêtre AUTOMATIC ASSIGN TO PAD apparaît.



3. **Utilisez le paramètre Pattern pour choisir la plage de patterns que vous voulez affecter.**

4. **Utilisez le paramètre Pad pour définir le premier pad concerné par l'affectation.**

5. **Appuyez sur** F5 **(OK).**

Modification du nom / de la longueur / du tempo d'un Pattern

1. **Appuyez sur** SEQUENCE **→** F1 **(Pattern) →** F1 **(Pattern List).**

   L'écran PATTERN LIST apparaît.

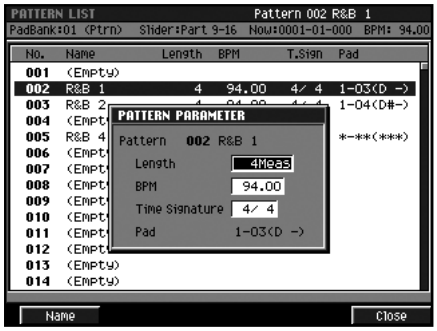
2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner le pattern à éditer.**

3. **Appuyez sur** F2 **(Pattern Prm).**

   La fenêtre PATTERN PARAMETER apparaît.

MEMO

Les pads contrastés (en gris foncé) sont ceux auxquels un Pattern est déjà affecté.



- Pattern

  Indique le nom du Pattern en cours de sélection.

- Length

  Permet de définir la longueur du Pattern.

  Valeurs: 1–999 (Meas)

- BPM

  Permet de définir le tempo du Pattern.

  Valeurs: 5.00–300.00

- Time Signature

  Permet de choisir la mesure de référence pour le Pattern.

  Valeurs: 1–32 / 2, 4, 8, 16

- Pad

  Indique la position d'affectation du Pattern.

- [F1 (Name)]

  Appelle la fenêtre EDIT PATTERN NAME et de choisir un nom pour le Pattern.

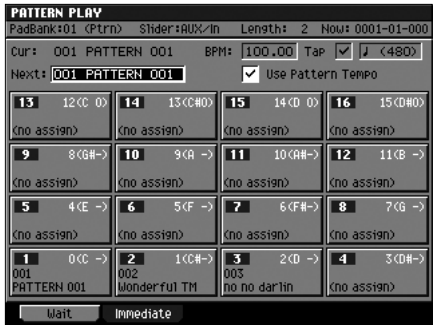
4. Appuyez sur F5 (Close).

Utilisation de la fonction Pattern Play pour la lecture des Patterns

La fonction Pattern Play permet d'effectuer la lecture des Patterns que vous avez créés de diverses façons. Elle permet également de vérifier que la transition entre deux Patterns donnés fonctionne correctement.

1. Appuyez sur SEQUENCE → F1 (Pattern) → F1 (Pattern List) → F1 (Pattern Play).

L'écran PATTERN PLAY apparaît.



- Cur:

  Indique le Pattern en cours de lecture.

- Next:

  Détermine le Pattern qui prendra la suite dès que celui qui est cours sera terminé.

- Use Pattern Tempo

  Détermine le tempo de lecture du Pattern.

Valeurs	Commentaire
Off	Le Pattern est lu au tempo du Song.
On	Le Pattern est lu au tempo défini pour ce Pattern.

- [F1 (Wait)]

  Quand vous appuyez sur [F1 (Wait)], la lecture passe en mode d'attente (Wait). Quand la lecture du Pattern Cur: (current) sera terminée, celui-ci passera au Pattern Next: (suivant).

- [F2 (Immediate)]

  Quand vous appuyez sur [F2 (Immediate)], la lecture passe en mode Immediate. Le changement de Pattern se fait alors immédiatement vers celui désigné par le paramètre Next:.

2. Appuyez sur PLAY ▶.

La lecture du Pattern commence. Le champ Cur: signale celui qui est en cours de sélection.

3. Pendant la lecture du Pattern, vous pouvez utiliser le paramètre Next pour choisir celui qui lui succédera.

Quand le Pattern en cours de lecture arrive à sa fin, la lecture se poursuit automatiquement par celui défini comme Next.

Initialisation (effacement) de Patterns

1. Appuyez sur SEQUENCE → F1 (Pattern) → F1 (Pattern List).

L'écran PATTERN LIST apparaît.

2. Utilisez CURSOR pour sélectionner le Pattern à initialiser.

3. Appuyez sur MENU et sélectionnez « Initialize Pattern ».

Le message « Initialize Sure?» apparaît.

4. Appuyez sur F5 (Yes).

Remarque à propos de la sauvegarde d'un Pattern

Il n'est pas possible de sauvegarder un Pattern isolément. Lors de la sauvegarde du projet, les Patterns associés seront automatiquement sauvegardés avec.

Pour sauvegarder un projet: PROJECT → sélectionnez « SAVE PROJ » → ENTER

MEMO

Si vous attribuez un Pattern (Empty) à l'option Next, le Pattern en cours de lecture ne changera pas.

Si vous voulez affecter un Pattern à un pad, reportez-vous à **Affectation d'un Pattern à un Pad** (p. 21).

MEMO

Si vous initialisez le Pattern sélectionné dans l'écran Pattern, c'est le Pattern de plus faible numéro dans la liste des Patterns qui sera sélectionné automatiquement.

MEMO

Il n'est pas possible d'initialiser tous les Patterns (la liste des Patterns doit toujours contenir au moins un Pattern actif.)

MEMO

Les Samples utilisés dans le Pattern sont aussi partagés par l'ensemble du projet et vous devez donc sauvegarder le projet pour sauvegarder les Samples. -> Project (p. 8)

Conversion d'un Pattern sous une autre forme

Sauvegarde d'un Pattern en SMF (Standard MIDI File)

Un Pattern créé peut être sauvegardé en tant que fichier SMF (Standard MIDI File) Format 1.

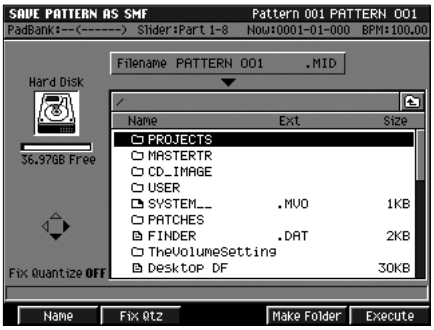
1. Appuyez sur SEQUENCE **→** F1 **(Pattern) →** F1 **(Pattern List).**

L'écran PATTERN LIST (p. 21) apparaît.

2. Utilisez CURSOR **pour sélectionner le Pattern à sauvegarder en SMF.**

3. Appuyez sur MENU **et sélectionnez « Save As SMF… »**

L'écran SAVE PATTERN AS SMF apparaît.



- [F2 (Fix Qtz)]

  Si vous voulez que les données SMF reflètent les paramètres Play Quantize de chaque piste MIDI du Pattern, appuyez sur [F2 (Fix Qtz)] pour activer la fonction Fix Quantize. Dans ce cas, lors de la sauvegarde du SMF l'ambiance rythmique que vous pouvez entendre lors de la lecture du Pattern sur le MV-8000 sera sauvegardée au format SMF.

4. Utilisez CURSOR **pour sélectionner le dossier de destination de la sauvegarde.**

Permet de choisir le dossier dans lequel s'effectuera la sauvegarde.

5. Appuyez sur F5 **(Execute).**

Le Pattern sera sauvegardé au format SMF dans le dossier choisi.

MEMO

Les données d'une piste audio ne peuvent pas être sauvegardées en SMF.

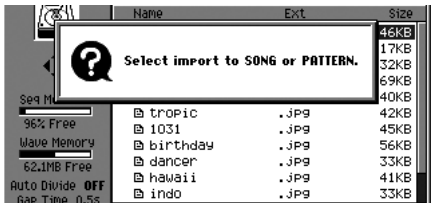
Import d'un SMF (Standard MIDI File) en tant que Pattern ou Song

Vous pouvez convertir inversement les données SMF en Pattern ou en Song.

1. **Appuyez sur** IMPORT **.**

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner le SMF à importer et appuyez sur** F5 **(Import).**

   Le message « Select import to SONG or PATTERN » apparaît.



3. **Sélectionnez le type de données (Song ou Pattern) dans laquelle vous voulez convertir les données SMF importées.**

Operation	Commentaire
F3 (To Song)	Convertit le fichier SMF en Song.
F5 (To Pattern)	Convertit le fichier SMF en Pattern.
EXIT	Annule l'opération.

- Si vous effectuez l'import en appuyant sur [F3 (To Song)]

  Le fichier SMF importé sera sauvegardé en tant que Song dans le projet en cours de sélection.

- Si vous effectuez l'import en appuyant sur [F5 (To Pattern)]

  L'écran PATTERN LIST apparaît.

  Dans cet écran, vous pouvez choisir l'emplacement de sauvegarde au sein de la liste des Patterns.

  Utilisez CURSOR pour choisir l'emplacement de destination et appuyez sur F5 (Execute). Si vous choisissez un Pattern non vide, les données sauvegardées remplaceront les données anciennes.

Mise en place de Patterns pour créer un Song

Création de la piste des Patterns

1. **Appuyez sur** SEQUENCE **.**

2. **Utilisez** CURSOR **pour amener le curseur sur la piste située immédiatement au-dessus de la position à laquelle vous voulez insérer la piste de Patterns.**

3. **Appuyez sur** MENU **et sélectionnez « Add Pattern Track ».**

   La piste des Patterns sera insérée immédiatement en dessous de la piste signalée par le curseur.

MEMO

Il ne peut y avoir qu'une piste de Patterns. Si vous tentiez de créer une deuxième piste de Patterns, le message « Can't create more pattern tracks » apparaîtrait.

Mise en place de Patterns dans la piste des Patterns

1. **Appuyez sur** SEQUENCE **.**

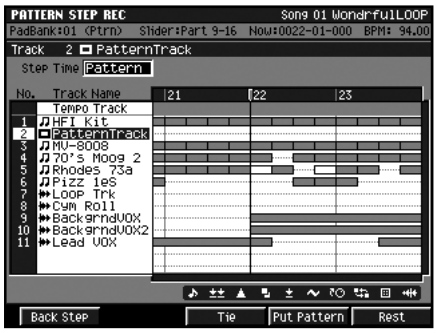
   L'écran SEQUENCE apparaît.

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste des Patterns.**

   Vous pouvez déclencher les Patterns en appuyant sur les pads.

3. **Appuyez sur** SHIFT **+** REC **.**

   L'écran PATTERN STEP REC apparaît.



4. **Frappez sur les pads pour enregistrer les Patterns dans la piste des Patterns.**

5. **Quand vous avez terminé, appuyez sur** STOP **.**

MEMO

Quand la piste des patterns n'a pas encore été créée, vous pouvez le faire en suivant la procédure **Création de la piste des Patterns** (p. 27).

Pour affecter un pattern à un pad, reportez-vous à **Affectation d'un Pattern à un Pad** (p. 21).

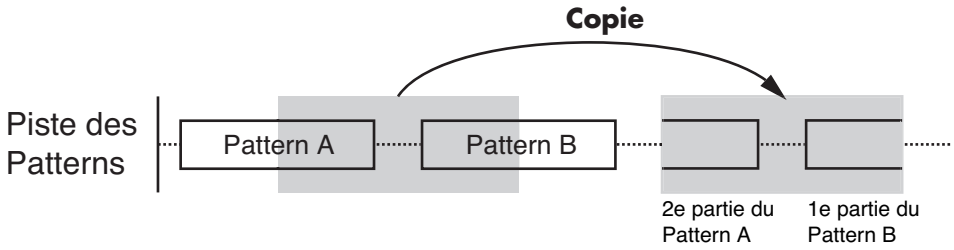
MEMO

Pour placer un Pattern non affecté à un pad, appuyez sur [F4 (Put Pattern)]. La fenêtre PUT PATTERN apparaît. Utilisez le champ Pattern pour sélectionner le Pattern à insérer dans la piste des Patterns, et le champ Times pour définir le nombre des insertions successives. Appuyez ensuite sur [F5 (Execute)] pour valider l'opération.

Édition de la piste des Patterns

Vous pouvez éditer la piste des Patterns de la même manière que pour l'édition d'une piste audio. Les fonctions ci-après sont également les mêmes:

- Si la durée de lecture du Pattern (Duration) dépasse sa longueur (Pattern Length), il sera rejoué en boucle (loop)
- Il est possible de couper et coller des portions spécifiques d'un Pattern, comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



Pour plus de détails sur les commandes d'édition, voir « Liste des commandes d'édition » (mode d'emploi du MV-8000).

MEMO

Les éditions que vous faites dans la piste des Patterns n'affectent pas le Pattern original (celui qui est sauvegardé dans la PATTERN LIST).

Remplacement d'un Pattern dans la piste des Patterns

Un Pattern peut être remplacé dans la piste des Patterns sans avoir à effacer les autres Patterns en place.

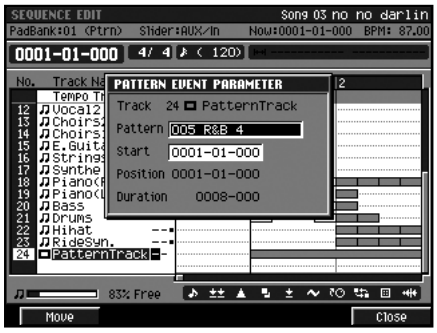
1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F5 **(Seq Edit)**

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste des Patterns contenant celui que vous voulez remplacer.**

3. **Utilisez** JUMP **+** ◄◄ **/** ►► **(EVENT) pour accéder à la position temporelle à laquelle vous voulez effectuer le remplacement.**

4. **Appuyez sur** MENU **et sélectionnez « Pattern Parameter… »**

   La fenêtre PATTERN EVENT PARAMETER apparaît.



- [F1 (Move)]

  Appelle la fenêtre MOVE PATTERN EVENT qui permet de modifier la Position de lecture du Pattern et sa durée (Duration).

- Track

  Affiche le numéro et le nom de la piste en cours d'édition.

- Pattern

  Permet de choisir une position temporelle à laquelle le Pattern en cours change pour un autre Pattern défini.

  Valeurs: 001–**numéro du Pattern en cours**–500

- Start

  Permet de choisir la position temporelle à partir de laquelle le Pattern commence sa lecture.

  Valeurs: **0001-01-000**–Fin du Pattern

- Position

  Affiche la position de départ (en mesure - temps - tick) d'enregistrement du Pattern. Pour éditer ce paramètre, appuyez sur [F1 (Move)].

- Duration

  Affiche la durée de lecture actuelle (en temps - ticks) du Pattern. Pour éditer ce paramètre, appuyez sur [F1 (Move)].

5. Utilisez le paramètre Pattern pour choisir un Pattern.

6. Appuyez sur 

(Close).

Fonction « Drum Grid»

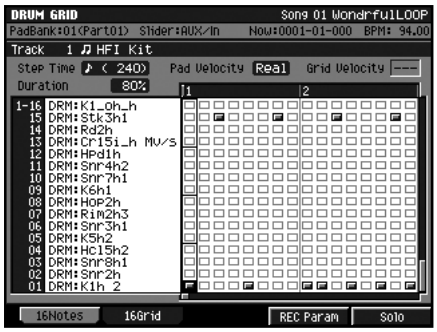
Cet écran d'édition affiche les numéros de notes (rangées) et leur position temporelle (colonnes) sur une grille. Chaque intersection permet de définir un évènement de note.

1. Appuyez sur SEQUENCE **.**

2. Utilisez CURSOR **pour sélectionner la piste MIDI que vous voulez enregistrer.**

3. Appuyez sur MENU **et sélectionnez « Drum Grid… »**

L'écran DRUM GRID apparaît.



- 1-01–6-16

  Indique les sons affectés aux pads. Les numéros correspondent au bank de Pad et au numéro de Pad.

- Pad Velocity

  Permet de choisir la vélocité attribuée à un Pad : avec des valeurs de 1 à 127, celle-ci sera fixe. Si vous voulez que la valeur varie avec la force utilisée pour le frapper, choisissez l'option « Real ».

- Grid Velocity

  Permet d'éditer la vélocité de l'évènement de note que vous saisissez.

- [F4 (REC Param)]

  Appelle la fenêtre RECORDING PARAMETER qui permet de modifier différents paramètres (Step Time, Pad Velocity et Duration) lors de la saisie d'évènements de note dans l'écran DRUM GRID.

- [F5 (Solo)]

  Active/désactive le mode Solo pour cette piste. Quand le Solo est activé, l'indication SOLO apparaît à côté du nom de la piste considérée.

4. Vérifiez que le témoin REC est allumé en rouge.

Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [REC] pour l'allumer.

5. Utilisez F1 ou F2 pour choisir une méthode de saisie.

La saisie peut se faire à l'aide des pads et vous pouvez choisir entre trois options pour faire correspondre les numéros de pads aux numéros de notes et aux positions temporelles.

ASTUCE

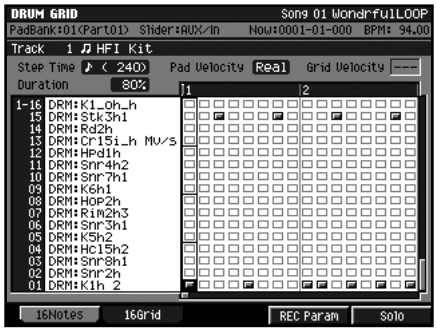
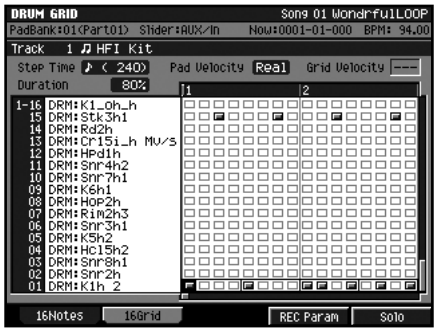
Vous pouvez utiliser la fonction « Drum Grid » en mode Pattern.

MEMO

Vous pouvez appeler la fenêtre RECORDING PARAMETER en appuyant sur [JUMP]+[REC].

MEMO

Sur l'écran VGA externe, un bouton « S » s'allume en bleu.

Touche de fonction	Caractéristiques de la méthode de saisie	Écran
F1 (16Note)	Les numéros de pads correspondent aux numéros de notes. Vous pouvez utiliser ainsi les pads pour saisir jusqu'à 16 numéros de notes différents à la position sélectionnée.	
F2 (16Grid)	Les numéros de pads correspondent aux positions « step time » (location). Vous pouvez utiliser ainsi les pads pour saisir un même numéro de note sélectionné sur 16 positions différentes.	

VGA

- En effectuant un clic droit :

  Vous pouvez sélectionner un évènement isolé ou une grille d'édition.

6. Frappez sur le pad pour enregistrer.

Les évènements seront saisis selon la méthode choisie à l'étape 5.

Relation entre les paramètres Step Time et Grid

Selon les valeurs attribuées au paramètre Step Time, un groupe de plusieurs événements proches peut apparaître comme un seul. Dans ce cas, le MV-8000 fonctionne comme suit :

- Pour une suppression, tous les évènements affichés comme un seul sont supprimés.
- Pour un remplacement, tous les évènements affichés comme un seul sont supprimés et remplacés par le nouvel évènement à la position définie par le Step Time.
- La modification de vélocité concernera le premier des multiples évènements.

Utilisez SHIFT + CURSOR pour modifier le paramètre Step Time.

MEMO

Pour supprimer une saisie, maintenez [EVENT ERASE] enfoncé et appuyez sur le Pad correspondant à l'évènement à supprimer.

ASTUCE

Pour saisir toutes les notes à une vélocité fixe, appuyez sur [FIXED VELOCITY] pour l'activer.

ASTUCE

Vous pouvez affiner l'édition d'un évènement en activant [MULTILEVEL] pour modifier les vélocités.

MEMO

En fonction de la vélocité des évènements de notes, différents icônes s'affichent comme suit :

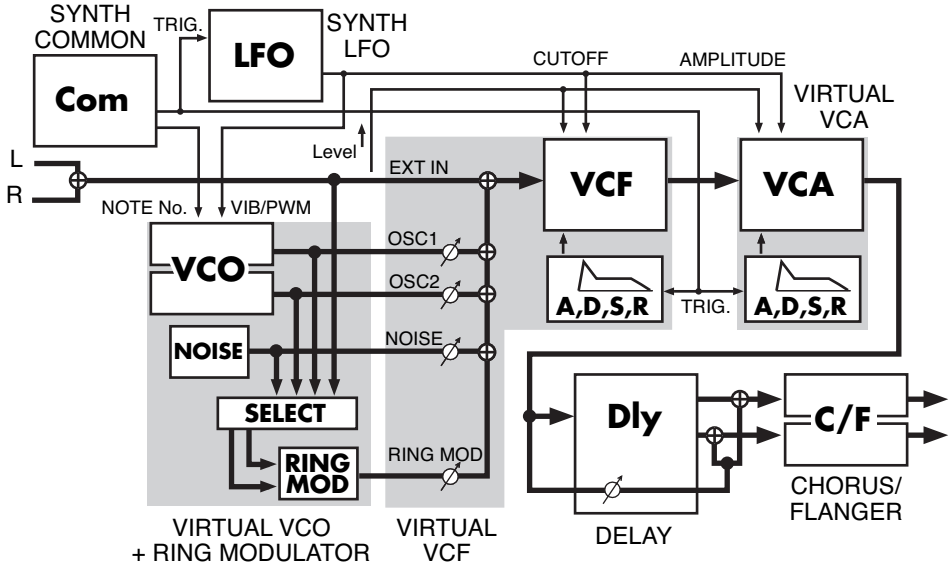
Vélocité	
0	
1–42	
43 –84	
85–126	
127	

Effet (Analog Modeling Bass)

Un nouvel effet « Analog Modeling Bass » a été ajouté à ceux existants.

Il s'agit d'un algorithme qui simule le fonctionnement d'un synthétiseur analogique.

En contrôlant ses paramètres avec les pads ou par des messages MIDI externes, vous pouvez déjà obtenir des sons de synthétiseur analogique issus du VCO (Voltage Controlled Oscillator). Mais en plus, grâce aux sections correspondant au -VCF (Voltage Controlled Filter) et au VCA (Voltage Controlled Amplifier), vous avez la possibilité de traiter également des sources externes. Un modulateur en anneau est également inclus et l'adjonction d'un delay et d'un chorus (ou flanger) en sortie en fait un filtre/effet multifonction très puissant.



En sélectionnant « Analog Modeling Bass », vous pouvez utiliser la section d'effets du MV-8000 comme un synthétiseur monophonique. Les actions de note-on/off et la hauteur peuvent être contrôlées de différentes manières.

Mise en œuvre à partir des boutons « Effect »

Si vous voulez utiliser le synthétiseur pour créer un effet sonore plutôt que de le piloter sur une gamme accordée, vous pouvez utiliser les boutons d'effets pour l'activer et le désactiver à la volée. Vous pouvez par exemple procéder aux affectations suivantes:

C1: Trigger In (p. 55)
C2: Note Number (p. 55)
C3: VCF Cutoff (p. 58)
VCF Reso (p. 58)
LFO Rate (p. 61)
LFO Depth (p. 61)
etc.

Le synthétiseur commencera donc à produire du son quand vous tournerez C1 vers la droite et s'arrêtera quand vous le tournerez vers la gauche.

C2 , pour sa part, permettra de changer de hauteur et si le paramètre Common / Portamento (p. 55) est activé, le changement de hauteur sera progressif.

Tout en écoutant le Song ou une boucle d'échantillon, tournez les boutons afin de mieux situer leurs actions.

MEMO

À part le delay et le chorus/flanger, les parties « effets » de cet algorithme ne peuvent pas être désactivées.

Pour une explication détaillée de chaque bloc, voir p. 55

Pour une explication détaillée de la fonction Knob Assign, reportez-vous au chapitre « Fenêtre KNOB ASSIGN » du mode d'emploi du MV-8000.

Mise en œuvre à partir d'une piste MIDI / de pads / ou d'une unité MIDI externe

EFFECTS

1. **Appuyez sur** **.**

CURSOR

2. **Utilisez** **pour sélectionner MFX.**

F3

3. **Appuyez sur** **(Library).**
4. **Sélectionnez « P025 (Analog Modeling Bass) ».**

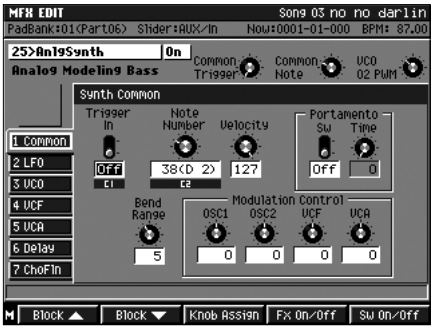
F5

5. **Appuyez sur** **(Use This).**

F5

6. **Appuyez sur** **(Edit).**

   L'écran MFX Edit (p. 55)apparaît.



F1 F2

7. **Appuyez sur** **(Block▲) /** **(Block▼) pour sélectionner VCA.**
8. **Réglez le paramètre Initial Gain (p. 59) sur 0.**

   Dans ce cas, le synthétiseur ne jouera que lorsque vous frappez sur un pad (ou jouez sur un clavier MIDI externe relié à l'appareil).

9. **Sélectionnez une piste MIDI dans l'écran SEQUENCE (ou PATTERN).**
10. **Dans l'écran TRACK PARAMETER, réglez « Output Assign » (p. 12) sur « MFX ».**

    L'effet « Analog Modeling Bass » produira un son en fonction de vos frappes sur les pads ou de votre jeu sur le clavier MIDI externe relié à l'appareil.

L'effet « Analog Modeling Bass » utilise les messages MIDI ci-après:

- Note On
- Note Off
- Modulation (CC #001)
- Pitch Bend

MEMO

La vélocité du message de Note-on (la force d'enfoncement d'une touche) affectera le son en fonction des paramétrages « velocity sensitivity) du VCF et du VCA (p. 59).

Affichage d’images

Vous pouvez importer jusqu’à seize images fixes (photos) dans chaque projet et les faire s’afficher en même temps que votre musique se déroule. Vous pouvez également les faire changer de manière synchronisée avec la lecture du séquenceur. Ces images sont émises par la sortie VGA OUT du MV8-VGA (vendu séparément).

Émission d’images (fonction Pix Jam)

Pour faire en sorte que des images soient émises par la sortie VGA OUT du MV-8000 quand vous frappez sur les pads, suivez la procédure ci-dessous.

Lisez éventuellement la section « Import d’images » pour en savoir plus sur la manière de préparer les images à émettre.

Import d’images

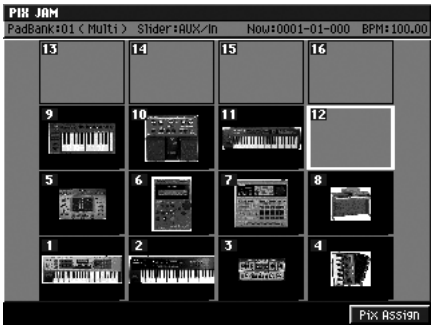
Pour importer des images dans le MV-8000 afin de pouvoir les émettre en frappant sur les pads, procédez comme suit:

1. Appuyez sur SYSTEM .

L’écran SYSTEM MENU apparaît.

2. Sélectionnez « PIX JAM » et appuyez sur ENTER .

L’écran PIX JAM apparaît.



- PAD

  Montre les affectations des images aux pads. Une vignette est apposée sur chacun d’eux.

3. Frappez sur le pad pour lequel vous voulez importer une image ou utilisez le curseur pour le sélectionner.

4. Appuyez sur F5 (Pix Assign).

L’écran PIX ASSIGN apparaît. Attribuez le fichier d’image sélectionné par le curseur au pad choisi.



MEMO

Les images ne peuvent être émises que si vous utilisez l’écran LCD comme écran de travail.

NOTE

Pour utiliser cette fonctionnalité vous devez disposer d’un MV8-VGA (vendu séparément) et d’un écran VGA (à acheter séparément aussi).

MEMO

Vous pouvez utiliser les formats d’image ci-après

- Bitmap (.bmp) (non compressé uniquement)
- JPEG (.jpg)

Pour chaque format, la profondeur d’écran sera automatiquement réduite à 8 bits (256 couleurs).

Seules les images de 640 x 480 pixels peuvent être affichées. Les autres formats ne s’afficheront pas correctement.

ASTUCE

Vous pouvez appuyer sur [IMPORT] pour effectuer l’import à partir de la page dédiée. Utilisez le curseur et [F3 (Mark On/Off)] pour sélectionner le fichier à importer et appuyez sur [F5 (Import)]. La fenêtre PIX QUICK ASSIGN apparaît. Utilisez l’option « Assign To field » pour choisir le numéro du pad auquel vous voulez affecter l’image et appuyez sur [F5 (Execute)]. Vous pouvez importer jusqu’à seize fichiers en une même opération

Touche de fonction	Commentaire
F1 (Select Drive)	Appelle la fenêtre SELECT DRIVE permettant de changer de disque de travail.
F2 (Clear)	Efface l'image affectée au pad sélectionné. Appuyez sur [F5 (Yes)] pour effectuer cette suppression.
F3 (Exchange)	Échange l'image affectée au pad sélectionné avec une image affectée à un autre pad. L'appui sur [F3 (Exchange)] appelle la fenêtre PIX EXCHANGE. Choisissez le numéro du pad avec lequel vous faites l'échange et appuyez sur [F5 (Execute)].
F4 (Copy)	Copie l'image affectée au pad sélectionné vers un autre pad. L'appui sur [F4 (Copy)] appelle la fenêtre PIX COPY. Choisissez le numéro du pad de destination et appuyez sur [F5 (Execute)].
F5 (Assign)	Affecte l'image sélectionnée par le curseur au pad désigné.

MEMO

Le fichier image lui-même n'est pas supprimé du disque.

5. Sélectionnez l'image que vous voulez importer.

6. Appuyez sur F5 (Execute).

Changement d'image à partir des pads

Pour changer d'image à partir des pads, procédez comme suit:

1. Appuyez sur SYSTEM .

L'écran SYSTEM MENU apparaît.

2. Sélectionnez « PIX JAM » et appuyez sur ENTER .

L'écran PIX JAM apparaît.

3. Frappez sur un des pads auquel une image est affectée.

L'image affectée au pad est émise sur la sortie VGA OUT.

Changement d'image synchronisé avec la lecture d'une séquence

Vous pouvez aussi enregistrer des évènements d'appel d'image sur le séquenceur afin de les faire apparaître en synchronisation avec la séquence.

● Enregistrement des changements

1. Appuyez sur SEQUENCE .

L'écran SYSTEM MENU apparaît.

2. Utilisez CURSOR pour sélectionner la piste MIDI sur laquelle vous voulez enregistrer les appels d'image.

3. Appuyez sur F2 (Track Param).

L'écran TRACK PARAMETER apparaît.

4. Réglez le paramètre OUTPUT ASSIGN sur « Pix Jam ».

Cette piste ne servira qu'aux appels d'image.

5. Appuyez sur F5 (Close).

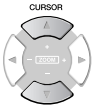
MEMO

Le paramètre OUTPUT ASSIGN est réglé sur Pix Jam quand le paramétrage PAD BANKS est sur « ignore ».

La fenêtre TRACK PARAMETER se referme.

6. **Comme pour un enregistrement temps réel ou pas à pas traditionnel, frappez le pad approprié au moment où vous voulez que l'image change.**

● Changement d'images en synchronisation avec le séquenceur

1. **Utilisez** 

pour sélectionner la piste MIDI sur laquelle sont enregistrés les changements d'images.

2. **Appuyez sur** 

(Track Param).

L'écran TRACK PARAMETER apparaît.

3. **Réglez le paramètre OUTPUT ASSIGN sur « Pix Jam ».**

Cette piste ne sert qu'aux changements d'images.

4. **Appuyez sur** 

(Close).

La fenêtre TRACK PARAMETER se referme.

5. **Appuyez sur** 

.

L'image changera au moment où l'appel est placé dans la piste.

Sauvegarde d'images associées au projet

Sauvegardez le projet afin que les images que vous avez affectées aux pads soient chargées automatiquement lors du prochain rechargement du projet.

Sauvegarde d'un projet: 

→ Sélectionnez « SAVE PROJ » → 

Utilisation du V-LINK

Le V-LINK (V-LINK™) est une fonction permettant d'associer simplement de la vidéo à vos prestations musicales. En utilisant un câble MIDI pour relier une unité V-LINK externe au MV-8000, et en appuyant sur le bouton V-LINK de cette unité externe, vous pouvez créer une configuration adaptée sans toucher aux paramétrages MIDI du MV-8000. L'unité externe peut alors facilement contrôler les images émises par le MV-8000 (fonctionnement V-LINK en esclave/Slave).

MEMO

N'effectuez vos branchements que lorsque tous les appareils sont hors-tension.

À propos de l'utilisation du V-LINK

- LeMV-8000 doit être sous tension avant que vous appuyez sur le bouton V-LINK de l'unité externe.
- Pour pouvoir recevoir des messages V-LINK, vous devez affecter le paramètre « Slave Rx Select » sur le connecteur MIDI auquel l'unité V-LINK est reliée.
- Les fonctions pouvant être contrôlées peuvent varier en fonction de l'unité V-LINK choisie.

Reportez-vous au mode d'emploi de chacune d'elles pour plus d'informations sur les problèmes de compatibilité.

- La fonction « Slave Rx Sw » du MV-8000 est activée automatiquement sur réception d'un message V-LINK ON sur le connecteur défini par le paramètre « Slave Rx Select ». Cela permet aux divers messages V-LINK de mettre en œuvre des fonctions de contrôle et de paramétrage (V-LINK Slave).
- Les mêmes messages MIDI sont reçus, que la fonction V-LINK soit activée ou non.

Pour plus de détails sur ces messages, voir les « Messages V-LINK » (p. 38).

Utilisation du MV-8000 pour piloter une unité V-LINK externe (V-LINK Master)

Pour piloter une unité V-LINK externe à partir du MV-8000, appuyez sur le bouton V-LINK du MV-8000 (V-LINK Master). Ce bouton s'allume en bleu. Pour plus de détails sur son utilisation, reportez-vous au mode d'emploi du MV-8000, et au chapitre « Utilisation d'unités V-LINK ».

Utilisation du V-LINK à partir d'une unité externe (V-LINK Slave)

Vous pouvez activer la fonction V-LINK Slave à partir d'une unité V-LINK reliée en externe au MV-8000. Dans ce cas, le MV-8000 reçoit les messages de contrôle de l'unité externe et modifie en conséquence les images qu'il émet.

1. Reliez votre unité V-LINK externe au MV-8000.

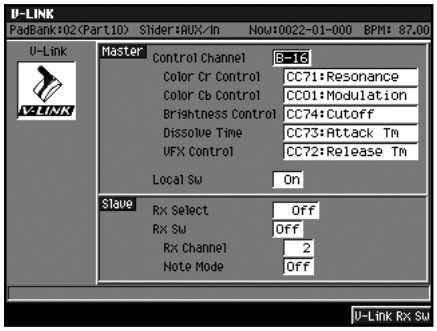
Utilisez pour cela un câble MIDI assurant la liaison entre la prise MIDI OUT de l'unité externe et la prise MIDI IN du MV-8000.

MEMO

Si vous la branchez sur la prise MIDI IN du DIF-AT24 (vendu séparément), vous pourrez aussi utiliser l'entrée R-BUS du MV8-OP1 (vendu séparément).

2. Appuyez sur [SHIFT] **+** [V-LINK] **.**

L'écran V-LINK apparaît.



- Slave Rx Select

  Cette sélection détermine le connecteur sur lequel les messages V-LINK ON émis par une unité externe seront reçus.

  Valeurs: **Off**, MIDI, R-BUS

- Slave Rx Sw/[F5 (V-Link Rx Sw)]

  Cette option permet au MV-8000 de fonctionner en tant qu'esclave V-LINK. Elle s'active en principe automatiquement sur la réception d'un message V-LINK ON en provenance d'une unité externe.

  Valeurs: **Off**, On

- Rx Channel

  Détermine le canal MIDI sur lequel les messages V-LINK sont reçus.

  Valeurs: **1** – 16, Off

- Note Mode

  Permet d'utiliser les messages de notes pour changer d'image. Le tableau ci-dessous indique les valeurs susceptibles d'être reçues et les images qu'elles appellent.

Message de note	Image
21 (A 0)	1
22 (A#0)	2
:	:
36 (C 2)	16
37 (C#2)	1
38 (D 2)	2
:	:
52 (E 3)	16
:	:
127 (G 9)	11

  Valeurs: **Off**, On

3. Réglez le paramètre « V-LINK Rx Select » sur le connecteur auquel est reliée votre unité V-LINK.

4. Appuyez sur le bouton V-LINKde votre unité externe.

La fonction « V-LINK Slave Sw » est automatiquement activée. Les messages de contrôle de l'unité externe sont alors reçus par le MV-8000 et permettent de changer les images émises.

MEMO

Quand le MV-8000 reçoit un message V-LINK ON il passe en état d'esclave V-LINK. Comme le connecteur VGA sert alors à l'émission des images, l'écran de travail est automatiquement basculé sur le LCD.

À propos des messages V-LINK

V-LINK (Model ID= 00H 51H)

- Le MV-8000 ne reçoit les messages V-Link que sur le connecteur défini dans « Slave RX Select parameter ».

Song

Enregistrement d'un Song ou d'un Pattern sur une piste audio (Resample Mix)

La diffusion d'un Song ou d'un Pattern peut être ré-enregistrée en tant qu'évènement audio sur une piste dédiée. La réduction sur une piste unique permet également de libérer un certain nombre de pistes ou d'obtenir le déclenchement de l'ensemble du fragment à partir d'un pad.

1. **Appuyez sur** SEQUENCE **.**

   L'écran SEQUENCE apparaît.

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste audio de destination pour l'enregistrement.**

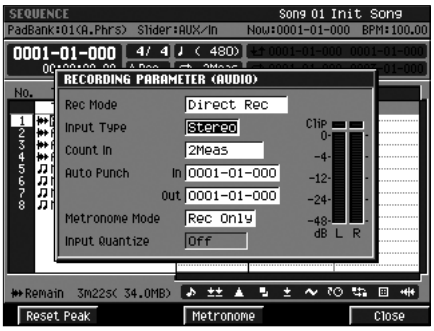
3. **Réglez la balance de chaque piste et chaque instrument.**

4. **Appuyez sur** TOP **.**

   La position de lecture revient au début du Song.

5. **Appuyez sur** REC **.**

   Le témoin REC se met à clignoter et la fenêtre RECORDING PARAMETER (AUDIO) s'ouvre.



6. **Réglez le paramètre Rec Mode sur « Resample Mix ».**

7. **Appuyez sur** PLAY **.**

   Les témoins REC et PLAY s'allument et l'enregistrement (resample mix) démarre.

8. **Appuyez sur** STOP **.**

   Les témoins REC et PLAY s'éteignent et l'enregistrement (resample mix) s'arrête.

MEMO

Vous pouvez faire la même chose dans l'écran PATTERN (p. 12).

MEMO

La piste audio créée par « re-sample mix » est stéréo (2 voies).

ASTUCE

Pour démarrer l'enregistrement au milieu d'un Song, amenez d'abord la position de lecture sur ce point.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser la fonction Auto Punch pour réenregistrer une région spécifique.

MEMO

Vous pouvez appeler la fenêtre RECORDING PARAMETER en appuyant sur [JUMP]+[REC].

Chargement d'un Song appartenant à un autre projet (Load Song)

Vous pouvez charger un Song appartenant à un autre projet dans le projet en cours. Dans ce cas toutes les données (patterns, Samples etc.) nécessaires à la lecture du Song sont chargées en même temps.

1. Appuyez sur [SETUP] .

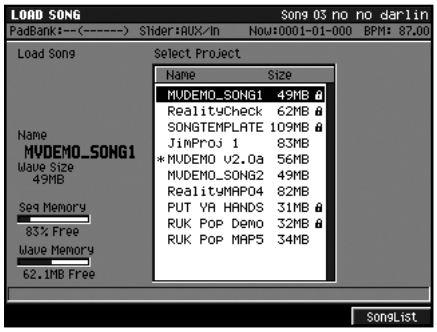
L'écran SONG SETUP apparaît.

2. Sélectionnez « LOAD SONG » et appuyez sur [ENTER] .

3. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le projet contenant le Song que vous voulez charger.

4. Appuyez sur [F5] (Song List).

La fenêtre SONG LIST apparaît. Les Songs contenus dans le projet sont affichés sous forme de liste.



5. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le Song à charger.

6. Appuyez sur [F5] (Execute).

Le Song sélectionné est ajouté au projet en cours et devient la sélection en cours.

MEMO

Si le Song chargé comporte des changements de programme, l'exécution peut ne pas se faire avec le bon instrument (son).

Édition de « Note Events » dans l'écran PIANO ROLL EDIT

Vous pouvez passer à l'édition d'évènements dans l'écran PIANO ROLL EDIT.

Si vous utilisez le raccourci pour accéder directement au début des évènements de notes (JUMP + ◄◄ / ►►), le « note event » présent à cette position sera automatiquement sélectionné et vous pourrez commencer l'édition comme dans la liste d'évènements.

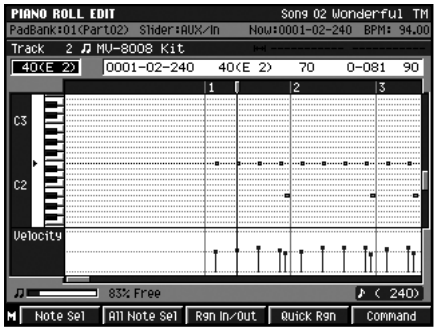
1. **Appuyez sur SEQUENCE .**

   L'écran SEQUENCE apparaît.

2. **Utilisez CURSOR pour sélectionner la piste MIDI à éditer.**

3. **Appuyez sur F4 (Piano Roll).**

   L'écran PIANO ROLL EDIT apparaît.



4. **Utilisez JUMP + ◄◄ / ►► pour accéder au « note event » à éditer.**

   La partie supérieure de la fenêtre d'édition donne des indications détaillées sur le « note event » présent à la position de lecture.

5. **Utilisez CURSOR pour sélectionner le paramètre à éditer.**

6. **Utilisez la molette VALUE (ou tout autre moyen) pour choisir une nouvelle valeur et appuyez sur ENTER .**

Ouverture de la fenêtre SAMPLE EDIT à partir de la fenêtre AUDIO EVENT PARAMETER

Dans la fenêtre AUDIO EVENT PARAMETER, vous pouvez accéder à l'écran Sample Edit et modifier le point de lecture ou l'éditer.

1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F5 **(Seq Edit).**

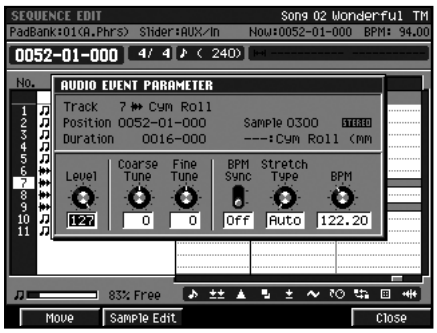
   L'écran SEQUENCE EDIT apparaît.

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste audio contenant l'évènement audio (audio event) à éditer.**

3. **Utilisez** JUMP **+** ◄◄ **/** ►► **pour accéder à l'audio event choisi.**

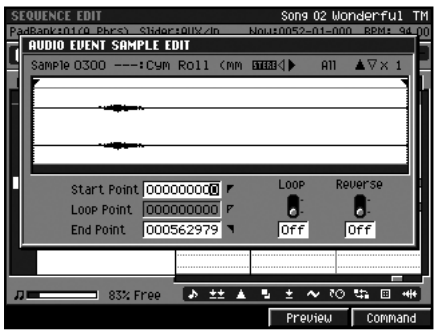
4. **Appuyez sur** MENU **, et sélectionnez « Audio Event Parameter » et appuyez sur** ENTER **.**

   La fenêtre AUDIO EVENT PARAMETER apparaît.



5. **Appuyez sur** F2 **(Sample Edit).**

   L'écran AUDIO EVENT SAMPLE EDIT apparaît, permettant de modifier le point de lecture du Sample.



Ajouts à la fonction « Insert Measure »

Lors de l'insertion de mesures vierges, vous pouvez désormais choisir si le résultat de votre édition sera lié à la piste de tempo. Ce choix n'est évidemment possible que si cette piste de tempo est activée.

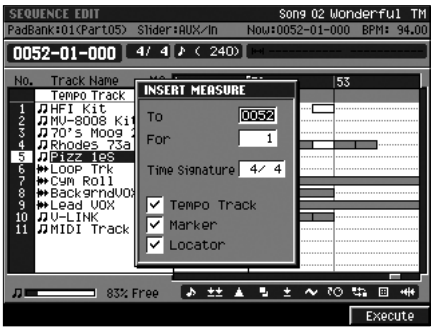
Vous pouvez aussi choisir si le résultat de votre édition concernera les locators et les markers ou non.

1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F5 **(Seq Edit).**

   L'écran SEQUENCE EDIT apparaît.

2. **Appuyez sur** MENU **, puis sélectionnez « Insert Measure… » et appuyez sur** ENTER **.**

   La fenêtre INSERT MEASURE apparaît.



Tempo Track Marker Locator	Commentaire
Off	L'insertion de mesures dans la piste n'affecte pas la position des changements de tempo, des locators et des markers.
On	La position temporelle des changements de tempo, locators et markers situés au-delà des mesures insérées sont reportées en fonction du nombre de mesures insérées.

- To

  Détermine la mesure à laquelle commence l'insertion de mesures vierges.

  Valeurs: 0001–**numéro de mesure de la position en cours**–9999

- For

  Détermine le nombre de mesures vierges insérées.

  Valeurs: 1–9999

- Time Signature

  Détermine les indications de mesure de l'insertion.

  Valeurs: **Même valeur que la mesure précédente**, 1–32 / 2, 4, 8, 16

3. **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

   L'insertion est validée.

MEMO

Vous ne pouvez pas utiliser ces options en mode Pattern.

MEMO

Pour activer/désactiver la piste de tempo, appuyez sur [BPM/TAP], puis sur [F5 (T.Track On)] ou [F5 (T.Track Off)] pour l'activer ou la désactiver.

Ajouts à la fonction « Delete Measure »

Une nouvelle fonction « Delete Measure » a été ajoutée, permettant désormais la suppression de mesures.

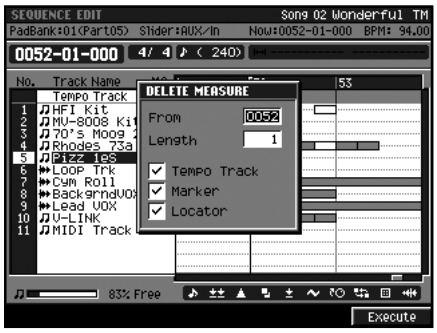
1. **Appuyez sur** SEQUENCE → F5 **(Seq Edit).**

   L'écran SEQUENCE EDIT apparaît.

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner la piste dans laquelle vous voulez supprimer des mesures.**

3. **Appuyez sur** MENU **, puis sélectionnez « Delete Measure… » et appuyez sur** ENTER **.**

   La fenêtre DELETE MEASURE apparaît.



Tempo Track Marker Locator	Commentaire
Off	La suppression de mesures dans la piste n'affecte pas la position des changements de tempo, des locators et des markers.
On	La position temporelle des changements de tempo, locators et markers situés au-delà des mesures supprimées sont reportées en fonction du nombre de mesures supprimées.

- From

  Détermine la mesure à laquelle commence la suppression.

  Valeurs: 0001–**numéro de mesure de la position en cours**–9999

- Length

  Détermine le nombre de mesures à supprimer.

  Valeurs: **1**–9999

4. **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

   Les mesures choisies sont supprimées.

MEMO

Vous ne pouvez pas utiliser ces options en mode Pattern.

MEMO

Pour activer/désactiver la piste de tempo, appuyez sur [BPM/TAP], puis sur [F5 (T.Track On)] ou [F5 (T.Track Off)] pour l'activer ou la désactiver.

Projet

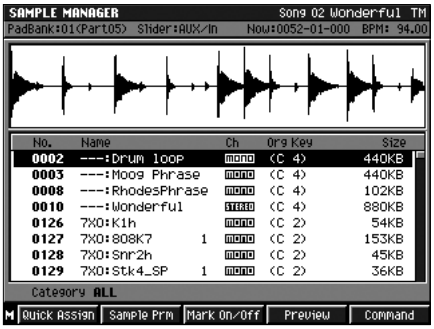
Écran « Sample Manager »

Un écran SAMPLE MANAGER a été ajouté dans cette nouvelle version. Il permet de supprimer ou d'éditer des Samples du projet.

1. Appuyez sur PROJECT **.**

L'écran PROJECT MENU apparaît.

2. Sélectionnez « SAMPLE MANAGER » et appuyez sur ENTER **.**



3. Utilisez CURSOR **pour sélectionner le Sample à éditer.**

4. Selon la destination, appuyez sur une des boutons ci-dessous.

Operation	Explanation
F1 (Quick Assign)	Attribue un sample à un Pad en tant que partiel ou phrase audio.
F3 (Sample Prm)	Modifie le nom ou la note de référence d'un Sample.
F5 (Command)	Édition/suppression d'un Sample.

MEMO

La fonction « Optimize Project » se trouvait dans l'écran PROJECT MENU pour la version 2.0 du MV-8000. Dans la version 3.0, appuyez sur [MENU] puis sélectionnez « Optimize » dans l'écran SAMPLE MANAGER.

Conversion d'un Sample stéréo en mono

Vous pouvez désormais convertir un sample stéréo en mono.

1. Appuyez sur PROJECT .

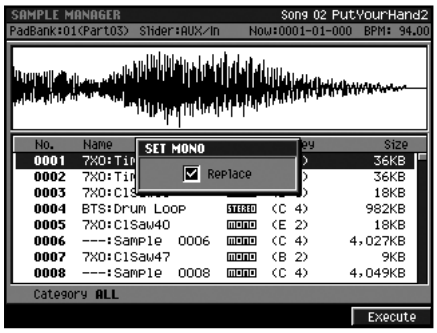
L'écran PROJECT apparaît.

2. Sélectionnez « SAMPLE MANAGER » et appuyez sur ENTER .

3. Utilisez CURSOR pour choisir le Sample à convertir de stéréo en mono et appuyez sur F5 (Command).

4. Sélectionnez « Set Mono » et appuyez sur F5 (Select).

La fenêtre SET MONO apparaît.



5. Choisissez ce qu'il advient du Sample après édition.

Utilisez l'option Replace pour choisir la manière dont le Sample modifié doit être traité.

Replace	Commentaire
Off	Un nouveau Sample mono est créé.
On	Le Sample sélectionné est converti en mono et le résultat vient remplacer le Sample original.

6. Appuyez sur F5 (Execute).

Méthodes de sauvegarde des Samples modifiés (Overwrite ou Duplicate)

Lors des opérations d'édition des Samples (Emphasis/Normalize/Time Stretch/Truncate/Set Mono), vous pouvez choisir que le résultat de l'édition remplace l'original, ou qu'il serve de point de départ à un nouveau Sample.

- Replace

  Quand cette option est activée, le Sample modifié remplace le Sample original.

MEMO

Vous pouvez sélectionner « Set Mono » à partir des écrans AUDIO PHRASE EDIT ou SAMPLE EDIT.

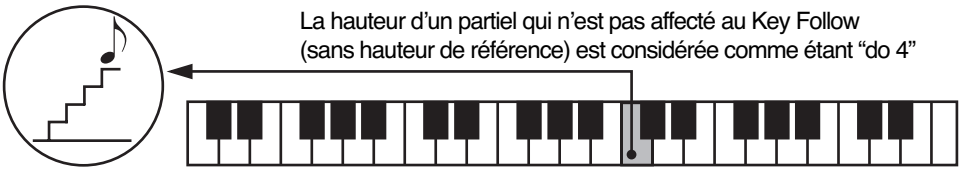
Générateur de son

Attribution d'une hauteur à un partiel et affectation aux Pads (modification de la fonction « Set Chromatic »)

Vous pouvez faire varier en hauteur un partiel en l'affectant aux pads, de manière à le faire « jouer » comme vous le feriez à partir d'un clavier. La fonction « Set Chromatic » est apparue en fait avec la version 2.0 du logiciel MV-8000. Avec la version 3.0, le traitement interne effectué pour la variation de hauteur a été modifié. La fonction est identique mais le résultat sera différent de celui de la version 2.0 dans les cas suivants:

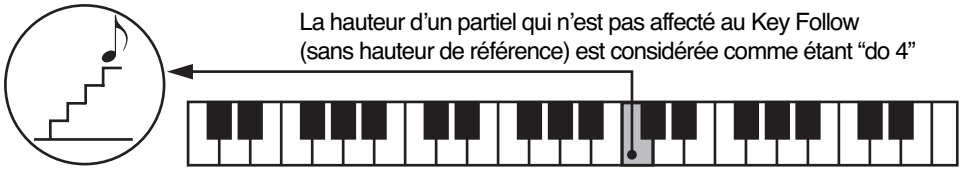
- Quand vous utilisez la fonction « Set Chromatic » pour un partiel qui n'est pas affecté au Key Follow

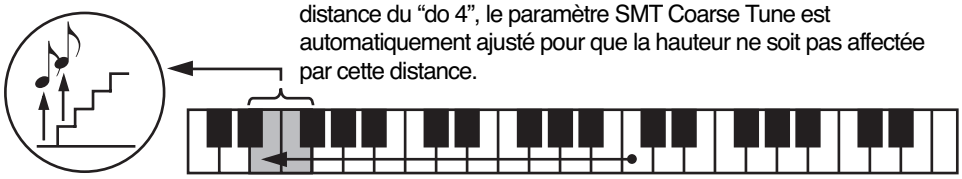
Version 2.0





Version 3.0–





MEMO

Le réglage automatique par rapport à la fonction SMT Coarse Tune n'est pas appliqué aux partiels pour lesquels le Key Follow est déjà défini.

Ajouts et modifications dans le paramétrage des voies d'entrée analogiques

- Écran GLOBAL

Ajout du paramètre Input Type. Il permet de choisir le nombre de voies des entrées analogiques.

Valeurs: Mono, Stereo

- Écran SAMPLING / RE-SAMPLING

Le paramètre « Sample Type » change de nom et devient « Input Type ». Ce paramètre est identique à celui de même nom présent dans l'écran GLOBAL.

Valeurs: Mono, Stereo

● Écran RECORDING PARAMETER (AUDIO) /
Écran PATTERN RECORDING PARAMETER (AUDIO)

Les options disponibles pour le paramètre Rec Mode ont été modifiées. Dans la version 3.0, DirectMono et DirectStereo ont été unifiées en une unique option Direct Rec.

Valeurs: Direct Rec, Event, Resample MIX

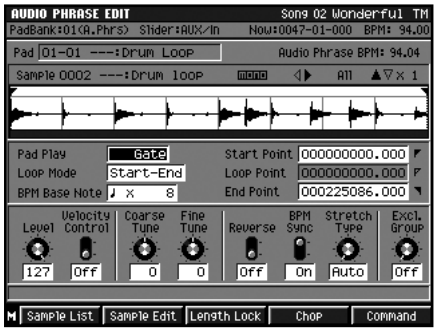
MEMO

Si vous paramétrez Rec Mode en Direct Rec ou en Resample MIX, la voie d'entrée se modifiera en fonction de l'état du paramètre Input Type.

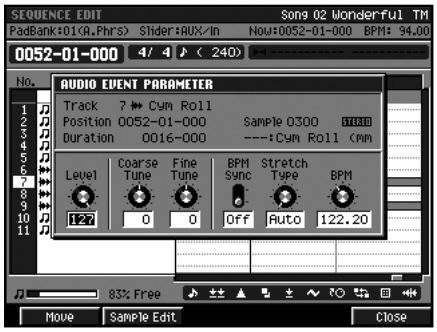
Réglage de la qualité audio lors de l'utilisation du « BPM Sync »

Ajout d'un paramètre permettant de régler la qualité audio lors de l'utilisation du BPM Sync. Vous pouvez choisir entre un réglage automatique et une valeur entre 1 et 10.

● Écran AUDIO PHRASE EDIT



● Fenêtre AUDIO EVENT PARAMETER



- Stretch Type

  Détermine la qualité audio quand vous modifiez la longueur d'un Sample par contraction/dilatation (Time Stretch) à l'aide du BPM Sync. Avec Auto, le réglage se fait par rapport à la longueur et au BPM Base Note.

  Valeurs: **Auto**, 1–10

Arrêt de la diffusion des phrases audio et partiels en cours de lecture

Si vous appuyez sur SHIFT + STOP, tous les sons en cours de lecture (phrases audio, partiels, unités MIDI externes) sont suspendus.

Utile pour forcer l'arrêt d'une phrase audio un peu longue.

MEMO

Pour la sortie MIDI OUT, correspond à un envoi de Note Off.

Mute temporaire de l'entrée audio après échantillonnage

Quand l'échantillonnage est terminé et que l'écran RESULT apparaît, l'audio provenant des entrées INPUT est muté. Vous pouvez ainsi écouter le résultat de l'enregistrement sans qu'il se mélange avec la source audio.

Le Mute est annulé quand vous referez l'écran RESULT.

Import

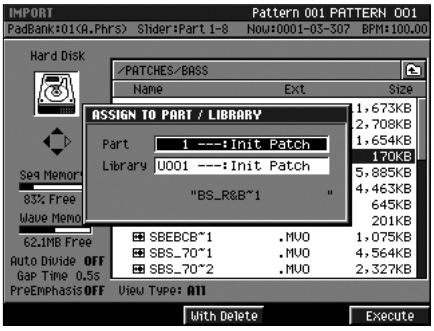
Import simultané d'un patch dans une Part et dans une bibliothèque (library)

Quand vous importez un Patch, vous pouvez désormais l'importer simultanément dans une Part instrumentale et dans une « patch library ».

1. **Appuyez sur** IMPORT **.**

2. **Utilisez** CURSOR **pour sélectionner le Patch à importer.**

   La fenêtre ASSIGN TO PART/LIBRARY apparaît.



3. **Choisissez la destination de l'import (Instrument part et Patch library).**

   Si vous ne voulez effectuer l'import que dans un des deux emplacements, mettez l'autre option sur Off.

4. **Appuyez sur** F5 **(Execute) ou** F3 **(with Delete).**

   Le Patch est importé dans les emplacements choisis.

Replace	Commentaire
F3 (With Delete)	Supprime les Samples utilisés par la Part ou la Library (Delete Patch), puis importe les nouvelles données
F5 (Execute)	Importe le Patch dans l'emplacement choisi.

Réinitialisation du bank de Pad à 1 après import d'un Patch

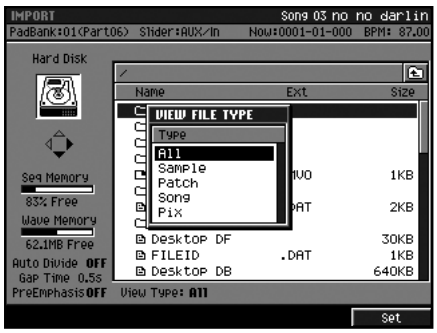
Quand vous importez (ou chargez) un Patch dans une Part d'instrument, le bank de Pad de cette Part est désormais ramené à 1.

Filtre d'affichage par type

Vous pouvez désormais choisir l'option « Pix » dans la fenêtre VIEW FILE TYPE qui permet de restreindre le nombre de fichiers affichés en fonction de leur type. Avec « Pix », seuls les fichiers portant l'extension «.jpg » ou «.bmp » sont affichés.

1. Appuyez sur IMPORT → F2 **(View).**

La fenêtre VIEW FILE TYPE apparaît.



2. Sélectionnez le type de fichier à visualiser et appuyez sur F5 **(Set).**

MIDI

Lecture de phrases audio à partir d'unités MIDI externes

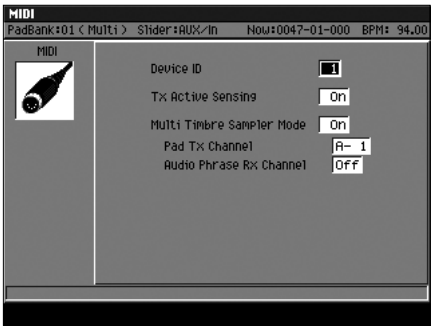
En mode Multi timbre Sampler, le MV-8000 peut désormais recevoir des messages de note d'une unité MIDI externe pour déclencher la lecture de phrase audio.

1. Appuyez sur SYSTEM .

L'écran SYSTEM MENU apparaît.

2. Sélectionnez « MIDI » et appuyez sur ENTER .

L'écran MIDI apparaît.



3. Mettez le paramètre « Multi Timbre Sample Mode » sur On.

4. Réglez la valeur de « Audio Phrase Rx Channel » sur le canal d'émission de l'unité MIDI externe.

Les messages de note provenant d'une unité MIDI externe (clavier ou séquenceur) déclencheront les phrases audio.

● Le paramétrage du canal de réception MIDI détermine la source qui sera jouée (Si Multi Timbre Sampler Mode = On)

Avec « Audio Phrase Rx Channel » = Off	Avec « Audio Phrase Rx Channel » = différent de Off
Tous les canaux MIDI peuvent jouer leurs Parts instrumentales correspondantes. La lecture des phrases audio ne peut pas être contrôlée par MIDI (messages de notes).	Les messages présents sur le canal MIDI défini par le paramètre « Audio Phrase Rx Channel » déclenchent la lecture de phrases audio. La Part instrumentale normalement jouée par ce canal ne peut donc pas être entendue. Les autres canaux MIDI peuvent gérer par contre leurs Parts respectives.

● Numéros de note MIDI et phrases audio (numéros de Pads)

Seules les phrases audio des banks de Pads 1 à 8 peuvent être déclenchées depuis une unité MIDI externe.

Numéro de note MIDI	Numéro de Pad
0 (C -)	Pad 01-01
1 (C#-)	Pad 01-02
2 (D -)	Pad 01-03
:	:
127 (G 9)	Pad 08-16

Écran VGA (externe)

Changement de thème coloré des écrans SEQUENCE et PATTERN

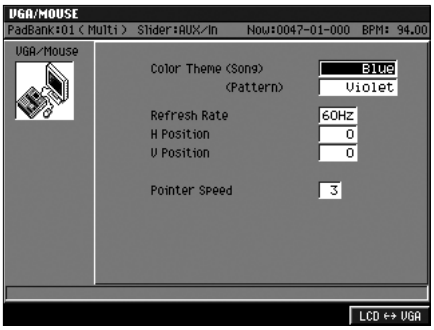
Vous pouvez utiliser la fonction Color Theme pour définir la couleur de fond des écrans SEQUENCE et PATTERN sur l'affichage VGA. Ces deux écrans sont très semblables par leur contenu et une différence de couleur peut aider à les distinguer.



1. Appuyez sur [SYSTEM] .

2. Sélectionnez « VGA/MOUSE » et appuyez sur [ENTER] .

L'écran VGA/MOUSE apparaît.



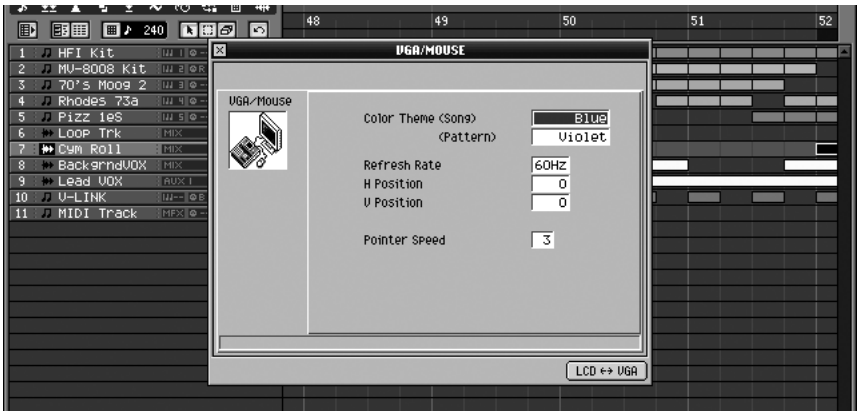
3. Réglez le paramètre « Color Theme » (Song, Pattern).



1. Cliquez sur « SYSTEM » dans la barre des menus.

2. Cliquez sur « VGA/MOUSE ».

L'écran VGA/MOUSE apparaît.



3. Réglez le paramètre « Color Theme » (Song, Pattern).

MEMO

« Blue » correspond en fait à la valeur « Default » de la version 2.0. La valeur par défaut du paramètre « Color Theme (Pattern) » est désormais « Violet ».

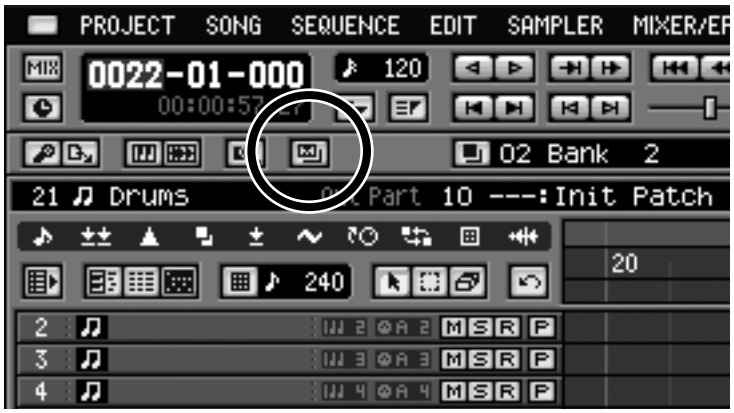
Utilisation des pads pour la gestion des Mute et Solo de pistes

Il est possible, depuis la version 2.0, d'activer/désactiver les Mute et les Solo des pistes à partir des pads, mais il n'était possible jusqu'alors d'effectuer cette sélection qu'à partir de la surface de contrôle du MV-8000. Dans la version 3.0, un bouton dédié est désormais présent dans l'écran VGA.

Top Panel

Appel de l'écran TRACK MUTE/TRACK SOLO: SHIFT + PAD BANKS

VGA



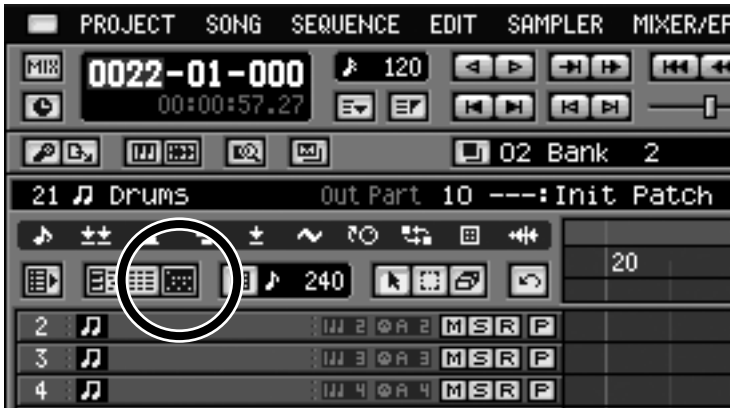
1. Cliquez sur le bouton d'appel de l'écran SEQUENCE.

La fenêtre TRACK MUTE/TRACK SOLO apparaît.

Affichage de la fenêtre « Drum Grid »

Un bouton permettant d'accéder à la fenêtre « Drum Grid » est désormais proposé sur l'écran VGA.

VGA



1. Cliquez sur dans la barre d'outils de l'écran SEQUENCE.

La fenêtre DRUM GRID apparaît.

Autres

Bascule entre les écrans SEQUENCE et PATTERN

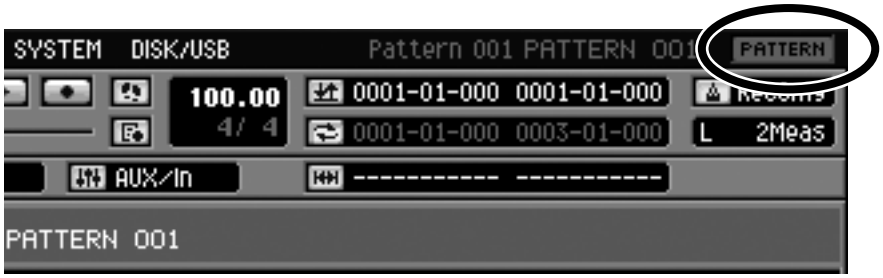
Une nouvelle combinaison de boutons permet désormais de passer rapidement de l'écran Sequence Edit à l'écran Pattern Edit et inversement.

Top Panel

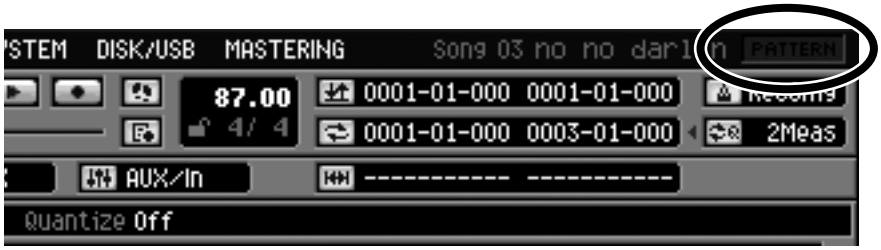
Changement d'écran: SHIFT + SEQUENCE

VGA

1. Cliquez sur « PATTERN » dans la barre des menus.



Le bouton PATTERN devient rouge et l'écran PATTERN apparaît. Pour revenir à l'écran SEQUENCE cliquez à nouveau sur le bouton PATTERN.



Raccourci permettant de choisir l'écran de travail (VGA/LCD)

Un nouveau raccourci permet désormais de changer d'écran de travail.

Changement d'écran: SHIFT + EXIT

Réglage du volume ou du panoramique dans la fenêtre TRACK PARAMETER de la piste audio

Dans la fenêtre TRACK PARAMETER d'une piste audio, vous pouvez désormais accéder aux paramètres (Level, Pan, Reverb Send, etc.) de l'écran MIXER.

Les banks de Pads sont désormais mémorisés pour chaque Part

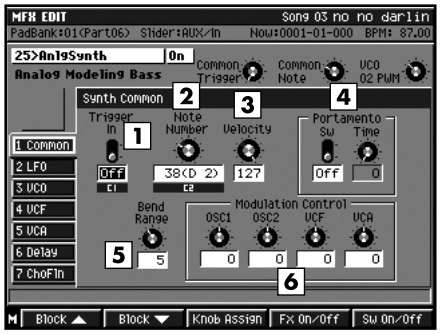
Le dernier bank de Pads utilisé est désormais mémorisé pour chaque Part instrumentale. Le changement de Part provoquera donc automatiquement l'appel du bank utile.

MEMO

Ce changement d'écran provoque la réinitialisation (effacement) des données d'annulation Undo/Redo.

Analog Modeling Bass

Synth Common



Ces paramètres concernent le contrôle global du synthétiseur.

1. Trigger In

Active/désactive l'émission du son du synthétiseur. Le passage de Off à On correspond à l'appui sur une touche de clavier.

Valeurs: Off, On

2. Velocity

Valeurs: 0–127

3. Note Number

Détermine la touche simulée/enfoncée et la vélocité associée.

Valeurs: 0 (do-1)–127 (sol 9)

NOTE

À proximité des limites inférieure et supérieure, la variation de hauteur peut ne plus se produire ou être instable (varie en fonction des paramétrages de chacun des paramètres).

4. Portamento

Sw (Switch)

Active/désactive le portamento (variation progressive de hauteur d'une note à l'autre).

Valeurs: Off, On

Time (Portamento Time)

Détermine le temps mis par le portamento pour passer d'une note à l'autre. Les valeurs les plus élevées correspondant au temps le plus long.

Valeurs: 0–100

5. Bend Range

Détermine l'amplitude de la variation de hauteur lors de la réception de messages MIDI de Pitch Bend. De un demi-ton à une octave par pas d'un demi-ton.

Valeurs: 0-12

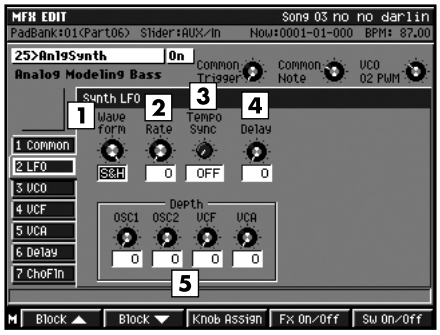
6. Modulation Control

OSC1, OSC2, VCF, VCA

Vous pouvez ajouter ou soustraire une valeur fixe de 1 à 100 à la valeur des messages MIDI de modulation (control change) reçus.

Valeurs: -100–+100

Synth LFO



Le LFO est un oscillateur de basse fréquence dédié à la modulation du son. En faisant varier des paramètres comme VCO vibrato, PWM depth, et LFO depth (voir ci-après), vous pouvez obtenir divers types de variation périodique ou cyclique de hauteur et de timbre.

1. Waveform

Détermine la forme d'onde utilisée par le LFO.

Tri (triangulaire)

Sqr (carrée)

SAW (dents de scie)

S/H (« Sample and Hold » choix aléatoire et maintien)

2. Rate

Détermine la fréquence de l'oscillation. Une valeur de 0 correspond approximativement à 0,1 Hz (10 secondes par cycle), et une valeur de 100 à 20 Hz (20 cycles par seconde). Quand l'option Tempo Sync est activée, ce réglage n'est pas accessible.

Valeurs: 0–100

3. Tempo Sync

Permet de synchroniser la fréquence d'oscillation au tempo du Song. En position « Off », il n'y a pas de synchronisation . Avec une valeur de note, la fréquence est alignée sur le tempo en fonction de la valeur. Si le résultat dépasse la plage des valeurs possible la synchronisation ne sera pas opérationnelle.

Valeurs: Off, $\frac{3}{}$ - $\circ^{x4}$

MEMO

L'apparition d'un «?» devant le symbole de note choisi signifie que vous êtes en dehors des valeurs de réglage permises et que la synchronisation ne sera pas possible. Dans tous les cas, la précision des valeurs Rate et de tempo du Song peut varier et provoquer, sur une longue période, un décalage progressif .

4. Delay

Détermine le temps entre le déclenchement du son (et du LFO) et le moment où celui-ci atteint sa valeur maximum (Depth). Plus la valeur est élevée et plus la mise en place de la modulation est vigoureuse.

Valeurs: 0–100

5. Depth

OSC1/OSC2

Règle l'amplitude des oscillations du vibrato généré par OSC1 ou OSC2 (variation de hauteur provoquée par le LFO).

Valeurs: 0–+100

VCF

Règle l'amplitude des variations de la fréquence de coupure du filtre créées par le LFO. Plus la valeur est élevée et plus les variations timbrales sont importantes.

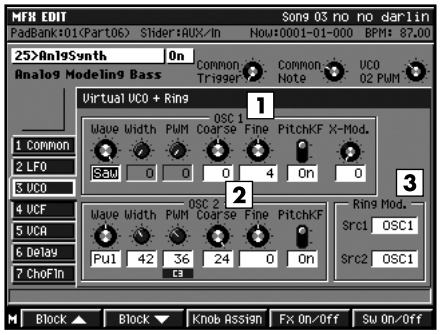
Valeurs: 0–+100

VCA

Règle l'amplitude de la variation d'amplitude créée par le LFO (trémolo). Plus la valeur est élevée et plus les variations sont amples.

Valeurs: 0–+100

Virtual VCO + Ring



Reproduction virtuelle du VCO (Voltage Controlled Oscillator) virtually des synthétiseurs analogiques. Il comporte deux oscillateurs OSC1 et OSC2, un générateur de bruit et un modulateur en anneau. Les paramètres accessibles comprennent le choix de la forme d'onde et les réglages de hauteur des deux oscillateurs.

1. OSC1 (Oscillateur 1)

Wave

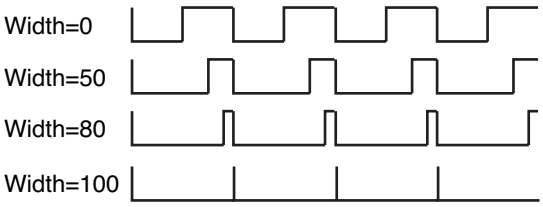
Détermine la forme d'onde de l'OSC1.

Valeurs	Commentaire
Tri (Triangulaire)	Son clair avec peu d'harmoniques.
Pul (Onde pulsée)	Son variable en fonction des paramètres Width et PWM.
Saw (Dents de scie)	Son fort et riche en harmoniques.

Width

Détermine la largeur (amplitude) de la pulsation pour la sélection « Pul » de l'OSC1. Les valeurs élevées étroitisent la pulsation. Ce paramètre est sans effet sur les autres formes d'ondes.

Valeurs: 0–100



PWM (Pulse Width Modulation)

Quand la forme d'onde de l'OSC1 est réglée sur « Pul », ce paramètre détermine la fréquence de la modulation de la forme d'onde. Il donne son caractère cyclique à l'évolution du timbre. Les valeurs les plus élevées renforcent l'effet. Ce paramètre est sans effet sur les autres formes d'ondes.

Valeurs: 0–+100

NOTE

Si les paramètres OSC1 Pulse Width et OSC1 Pulse Width Modulation sont ensemble à un niveau élevé, la variation cyclique du son peut devenir inaudible.

Coarse/Fine

Détermine la hauteur du son généré par l'OSC1. Avec une valeur de référence à 0, le paramètre « coarse » règle la hauteur par pas d'un demi-ton et le paramètre « fine » le règle par pas d'un cent (1/100e de demi-ton).

Valeurs Coarse: -24–+24

Valeurs Fine: -100–+100

PitchKF (Pitch Key Follow)

Détermine si la hauteur du son généré par l'oscillateur 1 change en fonction du numéro de note (ON) ou non (Off).

Valeurs: Off, On

X-Mod. (Cross Modulation)

Détermine l'amplitude de la modulation croisée pour l'oscillateur 1 (modulation de la hauteur de l'OSC1 par l'OSC2). Plus la valeur est élevée et plus les harmoniques sont prédominantes.

Valeurs: 0–100

2. OSC2 (Oscillateur 2)

Paramétrage de l'OSC2. Le résultat est le même que pour l'OSC1 (sauf qu'il n'y a pas de modulation croisée pour l'OSC2).

3. Ring Mod. (Ring Modulator)

Src1 (Ring Modulator Source 1)

Src2 (Ring Modulator Source 2)

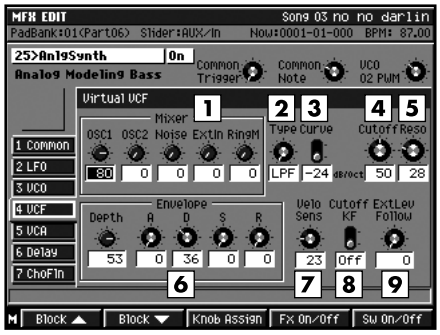
Vous pouvez choisir, pour chacune des deux sources de modulation en anneau, en plus des oscillateurs 1 et 2 soit un bruit blanc « Noise », soit une source externe « ExtIn ».

Valeurs: Src1 OSC1, OSC2, Noise, ExtIn

ASTUCE

En faisant interagir les deux sources de modulation entre elles, vous pouvez créer des sons comportant de nombreuses harmoniques inexistantes dans l'une ou l'autre forme d'onde. Vous pouvez en particulier créer des sons qui n'ont aucune référence tonale. Pour écouter les sons du VCO (OSC1, OSC2, noise generator, et ring modulator), montez le volume de chacun d'eux dans le mixage VCF à l'étape suivante. Les sons du synthétiseur sont accordés sur La 4 (440 Hz). Si vous voulez que le La 4 corresponde à 442 Hz, réglez la valeur de « Fine » des OSC1 et OSC2 sur +8 (au lieu de ± 0).

Virtual VCF



Reproduction virtuelle du VCF (Voltage Controlled Filter). Les sons du VCO ou provenant de sources externes sont traités par un filtre qui fait varier sa fréquence de coupure selon différents paramètres et crée une brillance (ou une dureté) du timbre qui peut évoluer dans le temps. Un mixage est inclus, permettant d'effectuer une balance entre les générateurs de son au niveau des entrées du VCF.

1. Mixer

OSC1 (Oscillator 1), OSC2 (Oscillator 2), Noise, ExtIn, Ring M

Détermine le niveau d'entrée dans le VCF de chacun des générateurs de son. Vous pouvez muter les sons qui ne vous servent pas en mettant leur niveau à 0.

Valeurs: 0–100

2. Type

Détermine le type de filtre utilisé.

Valeurs	Commentaire
LPF (Low pass filter)	Laisse passer les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
BPF (Band pass filter)	Laisse passer les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure.
HPF (High pass filter)	Laisse passer les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.
BEF (Band eliminate filter)	Laisse passer les fréquences les plus à distance de la fréquence de coupure.

3. Curve

Détermine les caractéristiques de la pente du filtre (-24 dB/octave: forte; -12 dB/octave: douce).

Valeurs: -12 dB, -24 dB

MEMO

Certains synthétiseurs analogiques proposaient des pentes de -12 dB/octave, -24 dB/octave, voire d'autres encore.

4. Cutoff (Fréquence de coupure)

Règle la fréquence de coupure du filtre. Plus elle est proche de 0 et plus la fréquence est basse, et plus elle est proche de 100 et plus la fréquence est élevée.

Cette valeur est susceptible d'être modifiée ensuite par diverses actions extérieures: enveloppe, LFO ou autres.

Valeurs: 0–100

5. Reso (Résonance)

Règle le niveau de résonance du filtre, c'est-à-dire le renforcement des fréquences au voisinage de la fréquence de coupure, donnant au son un caractère timbral particulier.

Valeurs: 0–100

NOTE

Quand la résonance est trop haute, le filtre peut entrer en oscillation. Faites attention à l'apparition de ce son susceptible d'endommager votre audition ou votre matériel. Pour l'interrompre immédiatement s'il apparaît, appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [On/Off].

6. Envelope

Depth (Envelope Depth)

Détermine l'amplitude de l'enveloppe du filtre (la variation d'amplitude du filtrage dans le temps).

Valeurs: -100–+100

A (Attack Time)

Temps entre le déclenchement de l'action « Trigger In » et l'arrivée de la fréquence de filtrage à sa valeur maximum.

Valeurs: 0–100

D (Decay Time)

Temps mis par le filtrage à redescendre de la valeur maximum jusqu'au niveau de maintien (Sustain).

Valeurs: 0–100

S (Sustain Level)

Niveau de maintien du filtrage jusqu'à la suspension de l'action « Trigger In » (Off).

Valeurs: 0–100

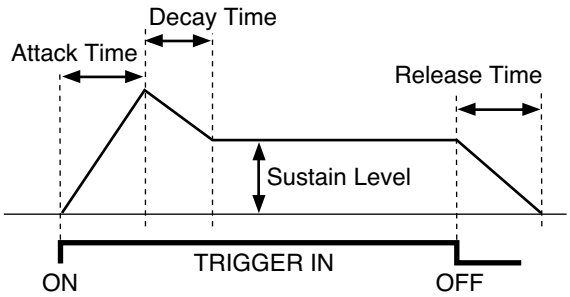
R (Release Time)

Temps mis par le filtrage pour revenir, après la suspension de l'action « Trigger In » (Off), à sa valeur originale (avant attaque).

MEMO

Ces paramètres dessinent « l'enveloppe » du filtrage dans le temps et son amplitude générale avec le paramètre « envelope depth ». Si vous choisissez des valeurs négatives pour cette dernière, l'enveloppe sera inversée.

Valeurs: 0–100



7. Velo Sens (Velocity Sens)

Détermine la manière dont la fréquence de coupure sera affectée par la vélocité des paramètres Common. Plus cette valeur est élevée et plus le suivi de la fréquence de coupure en fonction de la vélocité sera direct.

Valeurs: 0–100

8. Cutoff KF (Cutoff Key Follow)

Détermine si la fréquence de coupure varie (On) ou non (Off) en fonction de la note jouée sur le clavier.

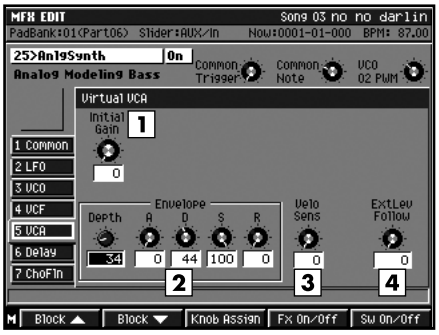
Valeurs: Off, On

9. Ext Lev Follow (External Level Follow)

Détermine la manière dont le niveau de la source externe affectera la fréquence de coupure. Plus ce paramètre est élevé et plus les variations timbrales suivront de manière importante le rythme des variation de la source externe.

Valeurs: -100–100

Virtual VCA



Reproduction virtuelle du VCA (Voltage Controlled Amplifier).

Les sons issus du VCF passent ensuite par un contrôle de volume (qui dispose lui-même d'un certain nombre de critères de variation) avant d'être émis en sortie.

1. Initial Gain

Détermine le volume de référence. Pout toute valeur autre que 0, le son est audible même si le paramètre « Trigger In » est Off, avec un volume d'autant plus grand que la valeur sera élevée (les autres variations basées sur l'enveloppe, le LFO ou des sources externes viennent ensuite s'ajouter à ce volume de référence). Si vous utilisez le Trigger In pour la régulation du son, réglez ce paramètre à 0 et effectuez vos réglages à partir de l'amplitude de l'enveloppe (envelope depth).

Valeurs: 0–100

2. Envelope

Depth

Détermine l'amplitude de l'enveloppe (la variation de niveau dans le temps).

Valeurs: 0–200

A (Attack Time)

Temps entre le déclenchement de l'action « Trigger In » et l'arrivée au niveau maximum.

Valeurs: 0–100

D (Decay Time)

Temps de redescente du niveau maximum jusqu'au niveau de maintien (Sustain).

Valeurs: 0–100

S (Sustain Level)

Niveau de maintien après fin du temps de Decay, jusqu'à ce que l'action « Trigger In » passe sur Off.

Valeurs: 0–100

R (Release Time)

Temps entre le passage de l'action « Trigger In » sur Off et le retour au niveau minimum.

MEMO

Ces éléments composent l'enveloppe du son (son évolution dans le temps) et son amplitude générale d'action.

Valeurs: 0–100

3. Velo Sens (Velocity Sens)

Détermine la manière dont le niveau du son sera affecté par la vélocité des paramètres Common. Plus cette valeur est élevée et plus le suivi du volume en fonction de la vélocité sera direct.

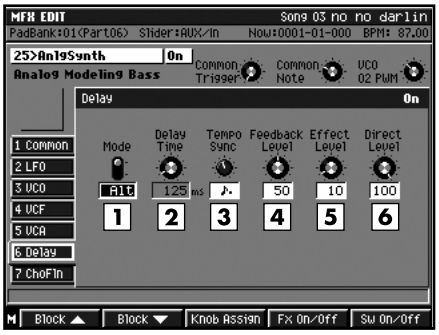
Valeurs: 0–100

4. Ext Lev Follow (External Level Follow)

Détermine la manière dont le niveau de la source externe affectera le volume et l'effet de trémolo. Plus ce paramètre est élevé et plus les variations de niveau suivront de manière importante le rythme des variations de la source externe.

Valeurs: 0–100

Delay



Delay digital pouvant être commuté entre les modes mono et alterné (entre les canaux gauche et droit). Le retard maximum de 2400 ms (2.4 secondes) permet d'obtenir de longs échos et des sons d'une certaine épaisseur.

ASTUCE

Vous pouvez utiliser ce delay comme une machine à retard simple en réglant l'entrée du VCF sur « ExtIn » (external input) et en n'agissant que sur ce paramètre.

1. Mode

Permet de choisir le mode du delay.

Valeurs	Commentaire
Mono (Monaural)	Delay simple à une entrée et une sortie
ALT (Alternate)	Delay à entrée simple et sortie stéréo dont le son en sortie alterne entre les sorties gauche et droite.

2. Delay Time

Règle le retard entre le son source et le son retardé.

Mode	Valeurs
Mono	1–2400 ms
Alt	1–1200 ms
Si le paramètre Tempo Sync n'est pas sur « Off ».	N/A

3. Tempo Sync

Choisissez cette option pour synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Si vous ne voulez pas effectuer de synchronisation, laissez ce paramètre sur « Off ». Si vous choisissez une valeur de note, le paramètre Delay Time se règle automatiquement pour correspondre à la valeur de la note.

Valeurs: Off, 𝅘𝅥𝅯₃ - 𝅝

MEMO

L'apparition de «?» avant le symbole de note sélectionné indique que ce choix fait sortir des limites autorisées et que la synchronisation ne se fera donc pas. Dans tous les cas, la précision des valeurs Rate et de tempo du Song peut varier et provoquer, sur une longue période, un décalage progressif.

4. Feedback Level

Détermine le nombre de répétitions (rebonds) du son retardé. Pour une valeur 0, chaque son retardé n'est joué qu'une fois. (si le mode est réglé sur « Alt », le son retardé n'est joué qu'une fois mais pour chaque canal.)

Valeurs: 0–100

5. Effect Level

Règle le volume du son retardé. Réglez ce paramètre après avoir fait votre balance avec le son direct.

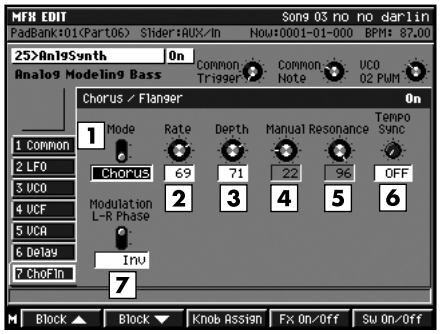
Valeurs: 0–100

6. Direct Level

Détermine le niveau du son source. Il est habituellement réglé sur 100.

Valeurs: 0–100

Chorus/Flanger



Cet effet permet de choisir entre un son de chorus qui ajoute de l'espace et de la texture au son, et un son de flanger qui ajoute une ondulation métallique à type de turbine d'avion.

1. Mode

Permet de choisir entre les options chorus et flanger.

Valeurs: Chorus, Flanger

2. Rate

Règle la fréquence de la modulation des sons de chorus et de flanger. Cette option est désactivée si vous utilisez le Tempo Sync.

Valeurs: 0–100

3. Depth

Règle l'amplitude de la modulation et de l'ondulation du chorus et du flanger.

Valeurs: 0–100

4. Manual

Si le mode de l'effet est réglé sur Flanger, ce paramètre permet de régler la fréquence centrale de l'effet, agissant sur la hauteur du son métallique qu'il produit. Il est sans utilité en mode Chorus.

Valeurs: 0–100

5. Resonance

Règle l'intensité de l'effet de flanger. Sans objet en mode Chorus.

Valeurs: 0–100

6. Tempo Sync

Permet de synchroniser la fréquence d'oscillation au tempo du Song. En position « Off », il n'y a pas de synchronisation . Avec une valeur de note, la fréquence est alignée sur le tempo en fonction de la valeur de note. Si le résultat dépasse la plage des valeurs possible la synchronisation ne sera pas opérationnelle.

Valeurs: Off, 𝅘𝅥𝅯₃ - 𝅝×4

MEMO

L'apparition de «?» avant le symbole de note sélectionné indique que ce choix fait sortir des limites autorisées et que la synchronisation ne se fera donc pas. Dans tous les cas, la précision des valeurs Rate et de tempo du Song peut varier et provoquer, sur une longue période, un décalage progressif.

7. Modulation L-R Phase

Détermine si les modulations de hauteur et de timbre coïncident (NonInv), ou sont en opposition (Inv).

Valeurs: NonInv, Inv

MEMO

L'oscillateur (LFO) utilisé pour créer ces sons de chorus et de flanger se distingue de celui utilisé par ailleurs par le synthétiseur.

Solutions utiles en production musicale

Création d'un Song

- Vous voulez créer un « fade-out » (decrescendo).

  Agissez sur le bouton MASTER pendant le mixage. Le fichier mixé contiendra ce fade-out créé par vos soins.

- Vous n'avez plus de pistes audio libres.

  Augmentez le nombre de pistes libres en utilisant la fonction Resample-Mix qui permet de combiner plusieurs pistes en une seule. Notez qu'il ne sera plus possible ensuite de séparer ce qui a été associé ainsi.

- Vous voulez supprimer sur une piste MIDI toutes les notes enregistrées par un pad donné.

  Dans l'écran SEQUENCE EDIT vous pouvez utiliser F5 (Command) Split Note pour supprimer les notes indésirables.

  Vous pouvez également procéder comme suit dans l'écran PIANO ROLL EDIT:

  1. **Sélectionnez la note (= pad) à effacer et appuyez sur F1 (Note Sel).**
  2. **Accédez au début du Song et choisissez le début de la région à éditer. Appuyez sur F3 (Rgn In/Out).**
  3. **Allez à la fin du Song et choisissez la fin de la région à éditer. Appuyez sur F3 (Rgn In/Out).**
  4. **Appuyez sur F5 (Command), e sélectionnez « Erase ».**

- Vous voulez changer la durée d'un évènement audio.

  Dans « audio event parameters » (p. 42), vous pouvez utiliser F5 (Move) pour modifier la durée (Duration).

Création de sons

- Faut-il utiliser l'emphasis pour échantillonner/importer?

  L'utilisation de l'emphasis renforcera la réponse dans les aigus, mais nécessite en contrepartie plus de temps processeur.

- Les aigus sont un peu ternes.

  Essayez d'utiliser l'emphasis pour éditer le Sample. Vous pouvez aussi utiliser l'emphasis à l'échantillonnage ou à l'import.

- Vous voulez créer plusieurs variations voisines d'un même son.

  Copiez le son original vers CLIP BOARD, copiez le sur plusieurs pads puis éditez chaque copie.

☞
Pour l'échantillonnage (Auto Emphasis) – mode d'emploi ; «SAMPLING/RESAMPLING »

Pour l'import (Pre Emphasis) – mode d'emploi ; fenêtre « IMPORT OPTIONS ».

Pour l'édition du Sample (Emphasis) – mode d'emploi ; «Pour augmenter ou réduire les aigus d'un Sample (Emphasis) ».

Autres

- **Vous voulez pouvoir visualiser le niveau en sortie.**

  Les indicateurs de niveau sont accessibles dans l'écran RE-SAMPLING.

- **Vous voulez savoir quels pads ont des affectations de sons.**

  Utilisez 

  pour ouvrir la fenêtre PAD BANKS.

  Vous pouvez aussi utiliser l'écran PATCH EDIT (SPLIT) pour voir les instruments.

- **Vous voulez connaître les notes MIDI affectées à chaque pad.**

  Utilisez 

  pour ouvrir la fenêtre PAD BANKS.

- **Quel est l'ordre d'apparition des symboles pour la saisie de noms ?**

  Les symboles apparaissent dans l'ordre ci-dessous. Il peut être pratique de saisir un caractère voisin (blanc, 0 à 9, A à Z, a à z) à partir des touches numériques puis d'utiliser la molette VALUE pour accéder au caractère voulu.

  (space) ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 ...
  ... 7 8 9 : ; < = > ? @ A B C ...
  ... X Y Z [¥] ^ _ ` a b c ...
  ... x y z { ¦ } ~ •

- **Vous voulez connaître le nom du projet sur lequel vous travaillez.**

  Le projet sur lequel vous travaillez est repéré d'une astérisque (« * » dans l'écran LOAD PROJECT.

- **Qu'est-ce que la MLT?**

  Dans le MV-8000, la sortie multiple analogique ou ANALOG MULTI OUTPUT (et R-BUS) est appelée MLT. Il s'agit d'une sortie ligne parallèle sur 8 bus qui apparaît si une carte d'extension MV8-OP1 (vendue séparément) est présente dans l'appareil.

  MEMO

  Vous pouvez sortir les voies 1 à 6 sur les sorties ANALOG MULTI OUTPUT, et les voies 1 à 8 sur le R-BUS.

- **Comment modifier la cible contrôlée par les curseurs de mixage ?**

  Dans l'écran MIXER, appuyez sur 

  pour passer en revue les pages Audio Track ➔ Part 1-8 ➔ Part 9-16 ➔ Aux/Phrs/In. En fait, quel que soit l'écran dans lequel vous êtres, l'appui répété sur 

  modifie l'affectation des curseurs.

- **Comment faire une découpe automatique à l'import ?**

  Pendant l'import, vous pouvez faire en sorte que la source soit automatiquement découpée sur les « blancs ». Pour cela, dans l'écran IMPORT appuyez sur 

  et sélectionnez « Import Options ». Activez alors le paramètre Auto Divide.

- **Le fichier de mixage manque de niveau.**

  Si vous réduisez le niveau du bouton MASTER, le niveau du mixage se trouvera réduit en conséquence. Pour le mixage ou le mastering, veillez à bien mettre ce bouton au maximum.

- **L'Aftertouch ne fonctionne pas.**

  Dans l'écran PAD augmentez la valeur du paramètre « Pad Aftertouch Sens ».

Écran VGA (externe)

- Une nouvelle façon de refermer une fenêtre de dialogue ?

  Le bouton «All Popup Close» situé dans la partie supérieure gauche de l'écran répond aux clics dans cette zone quel que soit l'écran affiché. Vous disposez ainsi d'un moyen simple et ne nécessitant pas de pointage précis pour refermer toutes les fenêtres ouvertes.

Information

Pour toute opération de maintenance, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé le plus proche ou au distributeur dont vous dépendez dans la liste ci-dessous.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop(PTY)Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105
FAX: (011) 403 1234

Paul Bothner(PTY)Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)
2/F., No.30 Si You Nan Er Jie Yi Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
TEL: (020) 8736-0428

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39 Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
JI. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala
Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
Suite DP-8
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
TEL: (08) 930-1969

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE
Musique & Son
Z.I Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868)638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.
K-AUDIO
Kardasovska 626.
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA
MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN
Roland Iberia, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 308 10 00

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
Ant Muzik Aletleri Ithalat Ve Ihracat Ltd Sti
Siraselviler Caddesi
Siraselviler Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

MEMO

Tous les noms de produits cités dans ce document sont la propriété de leurs ayants-droit respectifs.

À jour au 20 août 2004 (ROLAND)

Roland®

MV-8000 PRODUCTION STUDIO Version 3.5

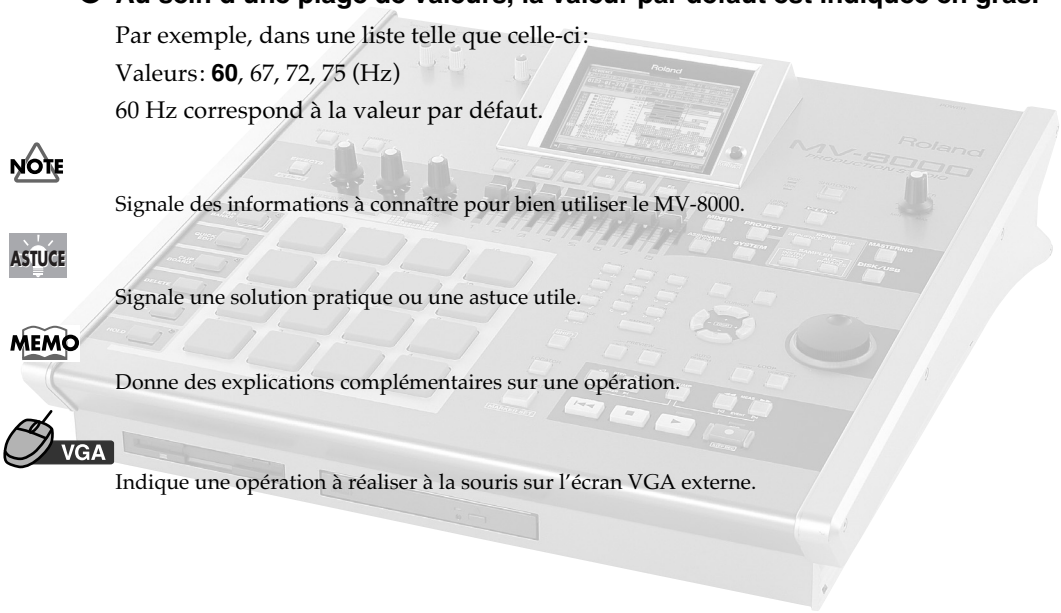
Mode d'emploi

Ce manuel décrit l'utilisation d'un MV-8000 dans lequel le « Programme système version 3.50 » a été installé.

À propos des symboles et icônes utilisés dans ce manuel

- **Le texte entre crochets [ ] concerne les boutons de la face avant du MV-8000.**
  Un bouton signalé par [F1 (Sample)] par exemple, désigne la touche de fonction F1 pour laquelle la fonction affectée sur l'écran LCD est « Sample ».

- **Au sein d'une plage de valeurs, la valeur par défaut est indiquée en gras.**
  Par exemple, dans une liste telle que celle-ci:
  Valeurs: **60**, 67, 72, 75 (Hz)
  60 Hz correspond à la valeur par défaut.



NOTE
Signale des informations à connaître pour bien utiliser le MV-8000.

ASTUCE
Signale une solution pratique ou une astuce utile.

MEMO
Donne des explications complémentaires sur une opération.

VGA
Indique une opération à réaliser à la souris sur l'écran VGA externe.

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez attentivement les chapitres « CONSIGNES DE SÉCURITÉ » (mode d'emploi, p. 2), « CONSIGNES D'UTILISATION » (mode d'emploi, p. 3) et « REMARQUES IMPORTANTES » (mode d'emploi, p. 5), qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil. Pour maîtriser toutes ses fonctionnalités, nous vous suggérons également de lire attentivement et en totalité les manuels « Prise en main » et « Mode d'emploi » et de les conserver en lieu sûr pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.
- Les explications fournies dans ce manuel comportent des illustrations correspondant à un affichage standard, mais votre appareil peut être doté d'une version plus récente du système (avec de nouveaux sons, par exemple) pouvant engendrer des variations par rapport à cet état de base.

©2005 Roland Corporation

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

http://www.roland.com/

Aperçu de la version 3.5

Fonctions ajoutées

- **Automatisation du mixage (p. 3)**

  Toutes les opérations de la page MIXER peuvent désormais être enregistrées et rappelées à volonté.

- **Automatisation des mute (p. 5)**

  Toutes les opérations de la page TRACK MUTE peuvent désormais être enregistrées et rappelées à volonté.

- **Automatisation du bouton C-knob (p. 10)**

  Toutes les opérations du C-knob peuvent désormais être enregistrées et rappelées à volonté.

- **Envoi de messages Program Change vers un générateur de son externe (p. 12)**

  Les messages MIDI de changement de programme peuvent désormais être émis au début d'un Song ou d'un Pattern.

- **Ajout d'un outil « crayon » (p. 13)**

  Vous pouvez désormais saisir des évènements de note directement dans la page VGA PIANO ROLL EDIT.

- **Génération ou modification de données en suite continue (p. 14)**

  Il est maintenant possible de saisir ou de modifier des données en suite continue. Cette option est particulièrement utile pour la saisie de données d'automation dans les pistes MIDI.

- **Ajout d'un égaliseur 3-bandes (p. 16)**

  Ce nouvel égaliseur vous permet de corriger le timbre.

- **Pré-écoute des Patches avant de les importer (p. 18)**

  Vous pouvez désormais pré-écouter et prévisualiser vos Patches avant de les importer.

Nouvelles pages d'écran

- **Page MUTE CONTROL TRACK (p. 8)**
- **Menu local TRACK SELECT (p. 9)**
- **Menu local CREATE CONTINUOUS DATA (p. 14)**
- **Menu local CHANGE CONTINUOUS DATA (p. 15)**
- **Page MIXER (AUDIO TRACK EQ), MIXER (INSTRUMENTS PART 1-8 EQ), MIXER (INSTRUMENTS PART 9-16 EQ) (p. 16)**

Automatisation du mixage (Automation)

Automatisation des voies

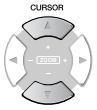
Les opérations de mixage effectuées dans les pages MIXER peuvent désormais être enregistrées sur le séquenceur (en piste MIDI).

Paramètres de mixage susceptibles d'être enregistrés et restitués

Le mixage est enregistré en piste MIDI sous la forme de données de contrôle MIDI (Control Change). Le tableau ci-dessous détaille la nature des paramètres pris en compte et le numéro de contrôle attribué à chacun.

Paramètres	Numéro de contrôle MIDI
Niveau	7 (Volume)
Panoramique	10 (Pan)
Départ réverb	91 (Reverb : Effect 1 Depth)
Départ chorus-delay	93 (Chorus : Effect 3 Depth)

Enregistrement des actions de mixage sur une voie

1. **Accédez à la page SEQUENCE ou PATTERN.**
2. **Amenez la position de lecture à l'endroit où vous voulez commencer à enregistrer le mixage.**
3. **Utilisez les boutons** 

pour sélectionner la piste MIDI sur laquelle vous voulez enregistrer les données de mixages de la voie (les mouvements).
4. **Appuyez sur** 

(Track Param).

   Le dialogue TRACK PARAMETER apparaît.



MEMO

Il n'est pas possible d'enregistrer une automatisation de piste pour plus d'une voie à la fois.

MEMO

Il n'est pas possible d'enregistrer les actions sur les paramètres de sortie (Output), de mute et d'égalisation dans les pages MIXER.

MEMO

Vous pouvez utiliser les pages SEQUENCE EDIT, PATTERN EDIT et EVENT LIST pour éditer une piste MIDI sur laquelle vous avez enregistré des données d'automatisation de mixage.

5. Utilisez le paramètre Output Assign pour choisir la voie pour laquelle vous voulez enregistrer des actions de mixage.

Le tableau ci-dessous indique les voies accessibles à l'automatisation.

Voie de console	Valeur
AUX1	Mixer AUX1
AUX2	Mixer AUX2
AUX3	Mixer AUX3
AUX4	Mixer AUX4
Delay / Chorus	Mixer DlyCho
Reverb	Mixer Reverb
Audio Phrase	Mixer A.Phrs
Input	Mixer Input
Audio track 1-8	AMix *: (Nom de la piste audio) "*" indique le numéro de piste.

Sélectionnez le «AMix» pour lequel vous voulez enregistrer une automation.



6. Appuyez sur MIXER et sélectionnez la page MIXER comportant la voie dont vous voulez enregistrer l'automatisation.

7. Appuyez sur REC.

Le témoin [REC] clignote en rouge et le menu local RECORDING PARAMETER (MIDI) apparaît. Effectuez les paramétrages nécessaires.

8. Appuyez sur PLAY.

Les témoins [REC] (rouge) et [PLAY] (vert) s'allument en fixe et le menu local RECORDING PARAMETER (MIDI) disparaît. Utilisez les curseurs ou la molette VALUE pour modifier les paramètres de la voie sélectionnée à l'étape 5. Les modifications s'enregistrent sur la piste MIDI.

9. Appuyez sur STOP pour arrêter l'enregistrement d'automation.

Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête.

Relecture de l'automatisation de mixage

1. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous avec commencé les manœuvres d'automation.

2. Appuyez sur PLAY.

Le témoin [PLAY] (vert) s'allume. Les paramètres de mixage se modifient en fonction des données enregistrées sur la piste MIDI.

3. Appuyez sur STOP pour arrêter la lecture.

Le témoin [PLAY] s'éteint et l'automation s'arrête.

MEMO

Quand vous supprimez une piste audio, le paramètre Output Assign est désacitvé pour la piste MIDI sur laquelle vous avez enregistré ses données d'automatisation.

ASTUCE

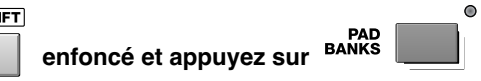
En changeant les paramètres Output Assign de la piste MIDI sur laquelle vous avez enregistré le mixage pour une autre voie de mixage, vous pouvez obtenir le même mixage automatisé pour cette voie.

Automatisation des mutes de voies

Le mute des différentes pistes peut être enregistré sur la piste Mute Control et restitué ensuite.

Enregistrement des opérations de mute

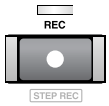
1. **Maintenez** 

enfoncé et appuyez sur 

.

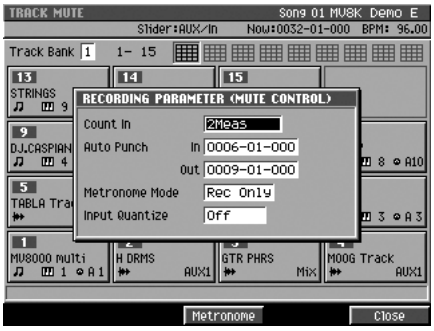
   La page TRACK MUTEapparaît.

2. **Amenez la position de lecture à l'endroit où vous voulez commencer à enregistrer les opérations de mute.**

3. **Appuyez sur** 

.

   Le témoin [REC] (rouge) clignote et le dialogue RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL) apparaît. Effectuez les réglages nécessaires.



- **Count In**

  Détermine la manière dont l'enregistrement démarre.

Valeur	Commentaire
Off	Début d'enregistrement quand vous appuyez sur [PLAY].
1 Meas	À l'appui sur [PLAY] un décompte d'une mesure se fait entendre et l'enregistrement démarre à la position spécifiée.
2 Meas	À l'appui sur [PLAY] un décompte de deux mesures se fait entendre et l'enregistrement démarre à la position spécifiée
Wait Note	L'enregistrement commence au moment ou vous appuyez sur [PLAY].

- **Auto Punch**

  Le passage en enregistrement (punch-in) et son arrêt (punch-out) se font automatiquement aux positions temporelles que vous avez définies.

Paramètre	Valeur
In	**0001-01-000** – 9999-**-***
Out	**0001-01-000** – 9999-**-***

- **Metronome Mode**

  Détermine le comportement du métronome.

Valeur	Commentaire
Off	Métronome désactivé.
Rec Only	Métronome actif seulement pendant l'enregistrement.
Play&Rec	Métronome actif en enregistrement et en lecture.
Always	Métronome actif en permanence.

- **Input Quantize**

  Vous pouvez appliquer une quantification aux données à enregistrer.

  Valeurs : Off, 𝅘𝅥𝅯(60), 𝅘𝅥𝅯₃(80), **𝅘𝅥𝅯 (120)**, 𝅘𝅥𝅰₃(160), 𝅘𝅥𝅰 (240), 𝅗𝅥₃(320), 𝅗𝅥 (480)

4. Appuyez sur [PLAY] .

Les témoins [REC] (rouge) et [PLAY] (vert) s'allument et le dialogue RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL) disparaît. Appuyez sur les pads pour activer ou désactiver les mute, l'enregistrement se fera sur la piste Mute Control.

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

Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête.

MEMO

L'enregistrement s'arrête automatiquement si vous passez à une page autre que TRACK MUTE, par exemple en appuyant sur [EXIT]) en cours d'enregistrement.

Relecture des automatisations de mutes

1. Accédez à la page SEQUENCE ou PATTERN.

2. Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner la piste pour laquelle vous voulez restituer des actions de mute préalablement enregistrées.

3. Appuyez sur la touche [F2] (Track Param).

Le dialogue TRACK PARAMETER apparaît.



4. Utilisez les paramètres proposés pour choisir si les actions de mute doivent être restituées ou non.

- **Mute Control**

  Les pistes sont mutées ou réactivées en fonction des données enregistrées sur la piste Mute Control.

Valeurs	Commentaire
Off	Les données enregistrées sont désactivées et les actions de mute ne sont pas restituées.
On	Les données enregistrées sont restituées.
On (Default=Off)	Les données enregistrées sont activées, mais dans cette configuration le mute sera automatiquement suspendu (par défaut) si vous ramenez la position de lecture au début de la piste.
On (Default=On)	Les données enregistrées sont actéivées mais dans cette configuration, le mute sera automatiquement activé (par défaut) quand vous ramenez la position de lecture au début de la piste.

5. Appuyez sur [F5] (Close).

Le dialogue TRACK PARAMETER disparaît. Si vous voulez activer/désactiver les

actions de mute pour les autre pistes, vous devez reprendre pour chacune d'elles les opérations 2 à 5.

6. Maintenez SHIFT **enfoncé et appuyez sur** PAD BANKS **.**

7. Appuyez sur MENU **.**

8. Utilisez les touches CURSOR **pour sélectionner «Track Mute Setup» et appuyez sur** F5 **(Select).**

Le dialogue TRACK MUTE SETUP apparaît.



9. Mettez le paramètre Mute Control Track sur On.

10. Appuyez sur EXIT **.**

Le dialogue TRACK MUTE SETUP disparaît.

11. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous avez commencé l'enregistrement des actions de mute.

12. Appuyez sur PLAY **.**

Le témoin [PLAY] (vert) s'allume. Les mutes des différentes pistes sont modifiés au cours du temps en fonction des données enregistrées sur la piste Mute Control.

13. Appuyez sur STOP **pour arrêter la lecture de l'automatisation.**

Le témoin [PLAY] s'éteint et l'automatisatioin cesse.

MEMO

Le statut on/off des paramètres de la piste Mute Control peut être choisi pour chaque Song et chaque Pattern.

MEMO

Le statut on/off des paramètres de la piste Mute Control d'un Song peut aussi être défini dans la page SONG PARAMETER.

MEMO

Le statut on/off des paramètres de la piste Mute Control d'un Pattern peut aussi être défini dans la page PATTERN PARAMETER.

Édition des données de mute enregistrées

Dans la page MUTE CONTROL TRACK vous pouvez éditer les données de mute enregistrées sur la piste Mute Control : modification de la positioin temporelle (mesure, temps, clic) ou du statut on/off du mute.

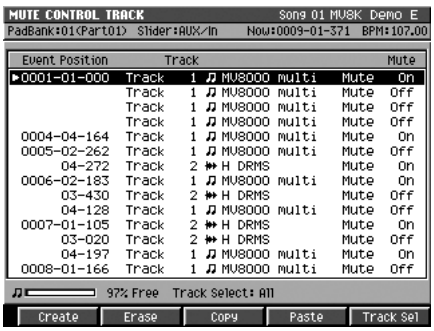
1. Maintenez SHIFT **enfoncé et appuyez** PAD BANKS **.**

La page TRACK MUTEapparaît.

2. Appuyez sur MENU **.**

3. Utilisez CURSOR **pour sélectionner «Mute Control Track» et appuyez sur** F5 **(Select).**

La page MUTE CONTROL TRACKapparaît.



Touches de fonction	Commentaire
F1 (Create)	Ajoute un évènement de mute à la position de lecture.
F2 (Erase)	Efface l'évènement de mute présent à la position de lecture. Il reste toutefois en mémoire tampon.
F3 (Copy)	Copie l'évènement de mute présent à la position de lecture en mémoire tampon .
F4 (Paste)	Appelle le dialogue PASTE EVENT qui permet d'ajouter l'évènement de mute présent en mémoire tampon à une position donnée.
F5 (Track Sel)	Appelle la page TRACK SELECT (p. 9).

4. Utilisez CURSOR **ou la molette pour sélectionner l'évènement de mute à éditer.**

5. Utilisez CURSOR **pour sélectionner le paramètre à modifier.**

6. Utilisez la molette ou les touches DEC **/** INC **pour modifier la valeur.**

ASTUCE

Vous pouvez accéder à la page MUTE CONTROL TRACK à partir des pages SEQUENCE (ou PATTERN). Pour ce faire, appuyez sur [MENU], sélectionnez «Mute Control Track» et appuyez sur [F5 (Select)].

ASTUCE

La valeur peut être saisies par la molette, les boutons [DEC]/[INC], ou les touches numériques. Pour ces dernières il faut toutefois appuyer sur [ENTER]pour valider la saisie.

Visualisation des données de mute d'une piste

Vous pouvez limiter l'affichage des données de la page MUTE CONTROL TRACK à la piste qui vous intéresse .

1. **Maintenez** SHIFT **enfoncé et appuyez sur** PAD BANKS **.**

   La page TRACK MUTEapparaît.

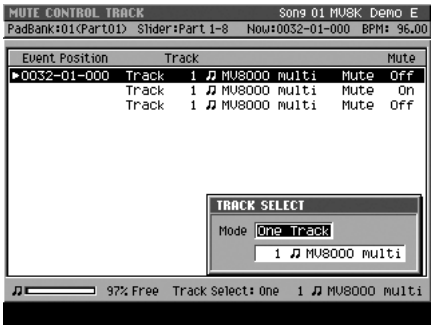
2. **Appuyez sur** MENU **.**

3. **Utilisez les touches** CURSOR **pour sélectionner «Mute Control Track» et appuyez sur** F5 **(Select).**

   La page MUTE CONTROL TRACKapparaît.

4. **Appuyez sur** F5 **(Track Sel).**

   Le dialogue TRACK SELECT apparaît.



5. **Choisissez le numéro de la piste à visualiser.**

   - **Mode**

Valeur	Commentaire
All	Affichage des données de toutes les pistes.
One Track	Affichage des données de la piste que vous avez choisie. Utilisez les paramètres ci-après pour sélectionner cette piste.

6. **Appuyez sur** EXIT **.**

   Le dialogue TRACK SELECT disparaît.

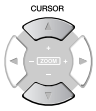
Automatisation des boutons C1 à C3

Les actions sur les boutons C1 à C3 affectés aux paramètres du multi-effets peuvent être enregistrées sur une piste MIDI.

Enregistrement des automatisations de boutons

1. **Affectez d'abord les boutons C& à C3 aux paramètres d'effets que vous voulez contrôler comme indiqué dans «Dialogue KNOB ASSIGN» dans le mode d'emploi du MV-8000.**

2. **Accédez à la page SEQUENCE ou à la page PATTERN.**

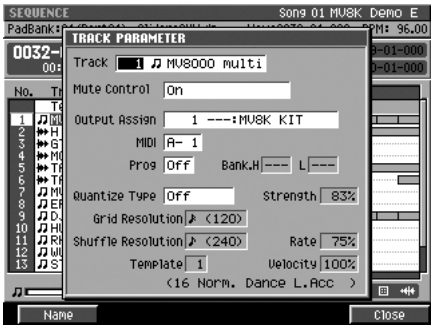
3. **Utilisez les touches** 

pour choisir la piste MIDI sur laquelle vous voulez enregistrer l'automatisation des mouvements des boutons C1 à C3.

4. **Appuyez sur** 

(Track Param).

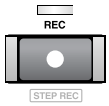
   Le dialogue TRACK PARAMETERapparaît.



5. **Réglez le paramètre Output Assign sur MFX.**



6. **Amenez la position de lecture à l'endroit où vous voulez commencer l'enregistrement des mouvements des boutons C1 à C3.**

7. **Appuyez sur** 

.

   Le témoin [REC] (rouge) se met à clignoter et le dialogue RECORDING PARAMETER (MIDI) apparaît. Effectuez les paramétrages nécessaires.

8. **Appuyez sur** 

.

   Les témoins [REC] (rouge) et [PLAY] (vert) s'allument en fixe et le dialogue RECORDING PARAMETER (MIDI) disparaît. Utilisez les boutons C1 à C3 pour agir sur les paramètres d'effets en temps réel. Ces actions s'enregistrent.

9. **Appuyez sur** 

pour arrêter l'enregistrement.

   Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête.

Relecture des automatisations de boutons C1 à C3 pour contrôler des paramètres d'effets

1. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous avez commencé l'enregistrement des mouvements des boutons C1 à C3.

2. Appuyez sur 

.

Le témoin [PLAY] (vert) s'allume et les actions enregistrées pour les boutons C1 à C3 sont restituées, provoquant la modification des effets.

3. Appuyez sur 

pour arrêter la restitution.

Le témoin [PLAY] s'éteint et la lecture s'arrête.

À propos des données enregistrées sur la piste MIDI

Les données d'automatisation des boutons C1 à C3 sont enregistrées sur la piste MIDI en cours en tant que données de contrôle MIDI (Control Change). Le tableau ci-dessous donne la correspondance entre chaque bouton et le numéro de contrôle qui lui est affecté.

Bouton	Numéro de contrôle MIDI
C1	16 (General 1)
C2	17 (General 2)
C3	18 (General 3)

MEMO

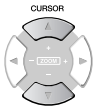
L'automatisation ne concerne que les action effectuées sur les boutons C1 à C3. Elle ne s'occupe pas des paramètres effectivement contrôlés par ces boutons. Si vous avez modifié l'affectation des paramètres pour un ou plusieurs bouton, la relecture de l'automatisation pourra donc donner un résultat non prévu.

Fonctions ajoutées au séquenceur

Envoi de messages Program Change au début d'un Pattern ou d'un Song

Vous pouvez demander l'émission un message MIDI de changement de programme au lancement de la lecture d'un Song ou d'un Pattern (position 0001-01-000) pour commencer avec le son adéquat sur un éventuel générateur de son externe.

1. **Sélectionnez le Song (ou le Pattern) pour lequel vous souhaitez une émission de message Program Change, puis accédez à la page SEQUENCE (ou PATTERN).**

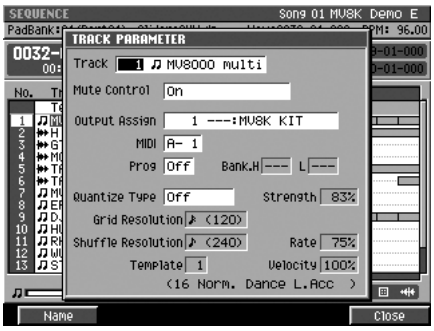
2. **Utilisez les touches** 

pour sélectionner le canal MIDI sur lequel vous voulez que ce Program Change soit émis.

3. **Appuyez sur** 

(Track Param).

   Le dialogue TRACK PARAMETER apparaît.



4. **Effectuez vos paramétrages.**

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Prog	Off, 1-128	Numéro de Program Change transmis.
BankH	- - -, 0-127	Valeur du message Bank Select MSB (CC #0).
(Bank) L	- - -, 0-127	Valeur du message Bank Select LSB (CC #32).

5. **Appuyez sur** 

.

   Le dialogue TRACK PARAMETER disparaît.

6. **Appuyez sur** 

.

   La position de lecture revient au début du Song (ou du Pattern).

7. **Appuyez sur** 

.

   Le témoin [PLAY] (vert) s'allume. Les messages MIDI Program Change et Bank Select sont transmis et la lecture démarre.

8. **Appuyez sur** 

pour arrêter la lecture.

   Le témoin [PLAY] s'éteint et la lecture s'arrête.

MEMO

Les messages Program Change ne sont pas transmis si le paramètre Prog est sur Off.

MEMO

Les messages Bank Select ne sont pas transmis si les paramètres Bank H ou L sont sur la sélection - - -.

Utilisation de l'outil crayon pour la saisie de notes dans la page VGA PIANO ROLL EDIT

Quand vous sélectionnez l'outil crayon, le pointeur change de forme ( ). Vous pouvez l'utiliser pour la saisie de notes.



1. **Cliquez sur l'outil crayon**
   Il permet la saisie de notes à la souris.
2. **Utilisez le paramètre Step Time pour définir la durée (en valeurs de notes) des évènements que vous saisissez.**
3. **Utilisez les paramètres Duration et Velocity pour définir la proportion de note jouée et la force de frappe de la note.**
4. **Cliquez sur la position correspondant à la hauteur à saisir .**
   Un évènement de note de la longueur voulue est ajouté sur la page.
5. **Appuyez sur EXIT .**
   La page VGA PIANO ROLL EDIT se referme.

Durée de note (Step time) et nombre de ticks

Le séquenceur du MV-8000 divise chaque noire en 480 « ticks », ce qui permet d'établir la correspondance suivante pour chaque valeur de note:

Note	Nombre de ticks	Note	Nombre de ticks
(quadruple-croches)	30	(noire)	480
3 (triolet de triple-croches)	40	3 (triolet de rondes)	640
(triple-croches)	60	(blanche)	960
3 (triolet de double-croches)	80	(ronde)	1920
(double-croches)	120	(double ronde)	3840
3 (triolet de croches)	160	Phrase	Durée d'une phrase audio.
(croche)	240	Pattern	Durée d'un Pattern.
3 (triolet de noires)	320		

MEMO

La durée effectivement entendue pour une note enregistrée correspond au nombre de ticks de la valeur de note multiplié par le paramètre Duration. Par exemple, pour une valeur de Duration de 80 %, une noire ne durera que 480 x 0,80 = 384 ticks.

MEMO

Vous ne pouvez choisir Phrase comme Step Time que dans la page STEP REC (AUDIO).
Vous ne pouvez choisir Pattern comme Step Time que dans la page STEP REC (PATTERN).

MEMO

Le paramètre situé à la droite de Step Time permet de définir les notes pointées :

Point	Proportion ajoutée à la note
aucun	1 fois (la durée du Step Time).
un (.)	1,5 fois (une note pointée).
deux (..)	1,75 fois (une note double-pointée)

ASTUCE

Cet « ascenseur » permet de modifier la portion visible des hauteurs de notes.

ASTUCE

Les boutons [−][+] permettent d'élargir (+) ou de resserrer (-) l'axe du temps de la zone visible (zoom).

La direction [+] resserre (zoom-in) la zone affichée, permettant d'effectuer une édition détaillée sur des évènements très proches.

La direction [−] élargit (zoom-out) la zone affichée permettant de visualiser plus de données.

ASTUCE

La valeur de chaque paramètre reste sur la dernière valeur saisie. De ce fait, si la note suivante est identique à la précédente, il suffit de cliquer pour la mettre en place. En d'autres termes, une fois que vous avez choisi une valeur de Duration ou de Velocity, vous pouvez saisir les notes à la suite sur les différentes hauteurs jusqu'à ce qu'une modification soit rendue nécessaire.

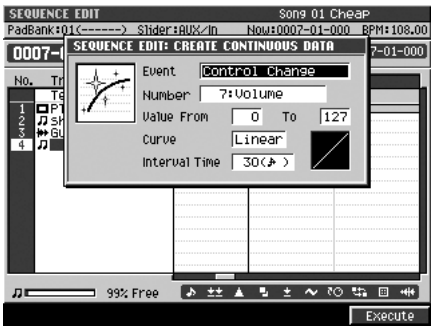
Saisie de donnée en suite continue

Il est possible de saisir des données d'automatisation (p. 3) comportant des valeurs en progression continue dans le temps: volume ou panoramique, par exemple.

1. **Comme décrit dans les étapes 1 à 6 de « Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition » du mode d'emploi du MV-8000, sélectionnez la région pour laquelle vous voulez saisir des données en suite continue.**

2. **Appuyez sur F5 (Command), sélectionnez « Create Continuous Data...» et appuyez sur F5 (Select).**

   Le dialogue CREATE CONTINUOUS DATA apparaît.



3. **Définissez les différents paramètres.**

   - **Event**

     Détermine le type de donnée à saisir.
     Valeurs: **Control Change**, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch, Pitch Bend

   - **Number**

     Si l'Event est de type Control Change, vous pouvez choisir son numéro ici.
     Valeurs: 0:BankSel MSB - **7:Volume** - 119:

   - **Note**

     Si l'Event est de type Poly Aftertouch vous pouvez choisir le numéro de note concerné ici.
     Valeurs: 0 (C -) - **60 (C 4)** - 127 (G 9)

   - **Value From**

     Détermine la valeur de départ de la suite continue.
     Valeurs (Control Change, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch): **0** - 127
     Valeurs (Pitch Bend): -8192 - **0** - 8191

   - **To**

     Détermine la valeur de fin de la suite continue.
     Valeurs (Control Change, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch): 0 - **127**
     Valeurs (Pitch Bend): -8192 - **0** - 8191

   - **Curve**

     Détermine la courbe de progression utilisée.
     Valeurs: -3, -2, -1, **Linear**, +1, +2, +3

   - **Interval Time**

     Détermine la séparation plus ou moins grande (en ticks) de la succession de données.
     Valeurs: 1 - **30** - 999

4. **Appuyez sur F5 (Execute).**

   Les données continues sont créées sur la piste MIDI en fonction des paramètres définis ci-dessus.

MEMO

Le paramètre Number n'apparaît que si l'Event est de type Control Change.
De la même manière, le paramètre Note n'apparaît que si l'Event et de type Poly Aftertouch.

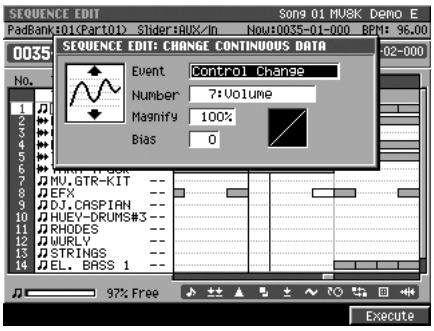
Édition des données dans une zone définie (Change Continuous Data)

Vous pouvez modifier après cous des données enregistrées de volume ou de panoramique par exemple, dans une zone donnée de l'enregistrement.

1. **Comme décrit dans les étapes 1 à 6 de « Utilisation de la page SEQUENCE EDIT pour l'édition » du mode d'emploi du MV-8000, sélectionnez la région pour laquelle vous voulez modifier des données en suite continue.**

2. **Appuyez sur** F5 **(Command), sélectionnez « Change Continuous Data...»et appuyez sur** F5 **(Select).**

   Le dialogue CHANGE CONTINUOUS DATA apparaît.



3. **Définissez les différents paramètres.**

   - **Event**

     Détermine le type de donnée à modifier.
     Valeurs: Control Change, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch, Pitch Bend

   - **Number**

     Si l'Event est de type Control Change, vous pouvez choisir son numéro ici.
     Valeurs: 0:BankSel MSB - **7:Volume** - 119:

   - **Note Range**

     Si l'Event est de type Poly Aftertouch vous pouvez choisir la plage de numéros de notes concerné ici.
     Valeurs (limite inférieure): **0 (C -)** - 127 (G 9)
     Valeurs (limite supérieure): 0 (C -) - **127 (G 9)**

   - **Magnify**

     Utilisez cette option pour augmenter ou diminuer les limites supérieures ou inférieures des valeurs sélectionnées. Avec la valeur 100 %, aucune modification n'est apportée. Des valeurs de 101 % ou plus augmentent les changements et des valeurs de 99 % les diminuent. Avec une valeur de 50 % par exemple, vous réduiriez toutes les valeurs de moitié et avec une valeur de 200 % vous les doubleriez. Des valeurs négatives "-" inversent les limites supérieure et inférieure.
     Valeurs: -200 % - **100 %** - 200 %

   - **Bias**

     Détermine l'augmentation ou la réduction (en décalage) apportée aux valeurs.
     Valeurs (Control Change, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch): -99 - **0** - 99
     Valeurs (Pitch Bend): -999 - **0** - 999

4. **Appuyez sur** F5 **(Execute).**

   Les données que vous avez sélectionnées sont modifiées.

MEMO

Le paramètre Number n'apparaît que si l'Event est de type Control Change.
De la même manière, le paramètre Note n'apparaît que si l'Event et de type Poly Aftertouch.

Fonctions ajoutées au mixage

Réglage du timbre d'un instrument ou d'une piste

Chaque Part instrumentale ainsi que la section de mixage de chaque piste audio dispose désormais d'un égaliseur 3 bandes (equalizer).

Vous pouvez l'utiliser pour agir sur le timbre de la piste ou de l'instrument.

1. Appuyez sur [MIXER].

La page MIXER apparaît.

2. Utilisez les touches de fonction pour sélectionner le groupe de pistes ou de Parts sur lesquelles vous voulez intervenir.

Touche de fonction	Page d'écran appelée
[F1] (Piste audio)	Page MIXER (AUDIO TRACK)
[F2] (Part 1 à 8)	Page MIXER (INSTRUMENTS PART 1-8)
[F3] (Part 9 à 16)	Page MIXER (INSTRUMENTS PART 9-16)

3. Appuyez sur [F5] (→EQ).

L'écran affiche les paramètres d'égalisation correspondant à la sélection effectuée à l'étape 2.



Mixage sélectionné	Page d'écran appelée
Audio track	Page MIXER (AUDIO TRACK EQ)
Part 1-8	Page MIXER (INSTRUMENTS PART 1-8 EQ)
Part 9-16	Page MIXER (INSTRUMENTS PART 9-16 EQ)

4. Utilisez les touches [CURSOR] pour déplacer la sélection sur les paramètres d'égalisation que vous voulez modifier.

ASTUCE

Quand les pages d'égalisation sont affichées, des pressions successives sur le bouton [MIXER] passent en revue ces pages dans l'ordre suivant:
MIXER (AUDIO TRACK)
↓
MIXER (INSTRUMENTS PART 1-8)
↓
MIXER (INSTRUMENTS PART 9-16)
↓
MIXER (AUDIO TRACK)

MEMO

La page MIXER accessible par [F4 (AUX/Phrs/In)] n'est pas dotée de fonctions d'égalisation.

MEMO

L'appui sur [F5 (→EQ)] fait passer à la page EQ et l'appui ultérieur sur [F5 (→Level/Pan)] ramène à la page MIXER. Les fonctions [F5 (→EQ)] et [F5 (→Level/Pan)] alternent donc en fait à chaque appui sur le bouton.

Paramètre		Valeurs	Commentaire
EQ Sw		**Off**, On	Définit le statut (On/Off) de l'égalisation.
EQ High	Gain [dB]	-15 - **0** - +15	Détermine le niveau de renforcement ou de coupure à la fréquence définie par Freq.
	Freq [Hz]	1000, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, **3150**, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k	Détermine la fréquence centrale (pour les aigus) du renforcement ou de la coupure.
EQ Mid	Gain [dB]	-15 - **0** - +15	Détermine le niveau de renforcement ou de coupure à la fréquence définie par Freq.
	Freq [Hz]	100, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, **1000**, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, 3150, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k	Détermine la fréquence centrale (pour les mediums) du renforcement ou de la coupure.
	Q	**0.5**, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1.0, 1.1, 1.2, 1.4, 1.6, 1.8, 2.0, 2.2, 2.5, 2.8, 3.1, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.6, 6.3, 7.1, 8.0, 9.0, 10.0, 11.2, 12.5, 14.0, 16.0	Détermine la largeur de la bande de fréquence concernée par l'égalisation. Les valeurs faibles l'élargissent et les valeurs élevées la rétrécissent.
EQ Low	Gain [dB]	-15 - **0** - +15	Détermine le niveau de renforcement ou de coupure à la fréquence définie par Freq.
	Freq [Hz]	**100**, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, 1000	Détermine la fréquence centrale (pour les graves) du renforcement ou de la coupure.

5. Utilisez la molette VALUE ou les touches DEC / INC pour modifier ces valeurs.

Les paramètres sélectionnés changent en conséquence.

Fonctions ajoutées à l'import

Pré-écoute et prévisualisation préalable des Patches

Vous pouvez désormais pré-écouter et prévisualiser vos Patches avant de les charger et de les utiliser.

Testons cette nouvelle fonction sur un Patch pré-installé.

Types de Patches autorisant la pré-écoute/prévisualisation

- Patches MV-8000 (extension de nom de fichier .MV0)
- Patches S-7x0 Roland
- Programmes AKAI MPC2000/2000XL (extension .PGM)
- Programmes AKAI S1000/S3000 (extension .A1P et .A3P)

1. Insérez le disque contenant le Patch à importer (disquette ou CD-ROM) dans son lecteur.

2. Appuyez sur IMPORT **.**

La page IMPORT apparaît.

3. Appuyez sur F1 **(Select Drive).**

Le dialogue SELECT DRIVE apparaît.

4. Utilisez les touches CURSOR **pour sélectionner le disque contenant le Patch à importer et appuyez sur** F5 **(Select).**

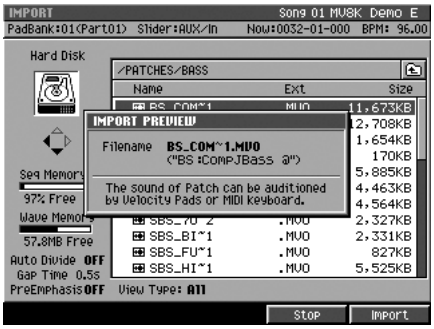
Le contenu du disque apparaît à l'écran.

5. Utilisez CURSOR **pour sélectionner le Patch à importer.**

6. Appuyez sur F4 **(Preview).**

Le dialogue IMPORT PREVIEW apparaît.

Le message « Reading patch for preview...» s'affiche et le chargement commence. Quand les données sont chargées, le dialogue indique le nom du Patch.



MEMO

Les Patches de MV-8000 (extension .MVO) peuvent aussi être prévisualisés/pré-écoutés dans la page LOAD PATCH.

MEMO

Selon la taille du Patch, un certain temps peut être nécessaire avant de pouvoir effectuer la pré-écoute.

MEMO

Seul le Patch qui a été contrasté (sélectionné) à l'étape 5 peut être pré-écouté/prévisualisé dans le dialogue IMPORT PREVIEW.

7. Frappez un pad 

pour écouter le Patch.

8. Si vous choisissez de l'importer, appuyez sur 

(Import). Si vous préférez abandonner la pré-écoute/prévisualisation, appuyez sur 

(Stop).

Quand vous appuyez sur [F5 (Import)], le dialogue ASSIGN TO PART/LIBRARY apparaît. Définissez les paramètres Part et Library puis appuyez à nouveau sur [F5 (Execute)] pour valider l'import.

Si l'écran affiche le message « Wave memory is not enough to preview ».

La mémoire disponible dans le MV-8000 est insuffisante et vous ne pouvez plus effectuer aucune pré-écoute ou prévisualisation.

MEMO

Vous pouvez modifier la tessiture (partielle) en changeant de bank de pad.

MEMO

Vous pouvez aussi écouter le son du clavier MIDI externe relié à l'appareil.

Information

Pour toute opération de maintenance, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé le plus proche ou au distributeur dont vous dépendez dans la liste ci-dessous.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop(PTY)Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105
FAX: (011) 403 1234

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 3 Section Anhuaxili
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)
2/F., No.30 Si You Nan Er Jie Yi Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
TEL: (020) 8736-0428

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39 Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
SWEE LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Soi Verng NakornKasem, New Road, Sumpantawongse,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

VIETNAM
SAIGON MUSIC DISTRIBUTOR (TAN DINH MUSIC)
138 Tran Quang Khai Street
Dist. 1, Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 848-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.
K-AUDIO
Kardasovska 626.
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA
MuTek
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 981-4967

SPAIN
Roland Iberia, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 17 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN
MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192 JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN
TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
ZUHAL DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.37
Beyoglu - Istanbul / TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

à jour au 10 décembre 2005 (ROLAND)

- AKAI MPC2000, MPC2000XL, S1000 et S3000 sont des produits de Akai Professional M.I. Corporation.
- Tous les noms de marques mentionnés dans ce documents sont la propriété de leurs ayants-droits respectifs.
- Ce document est imprimé sur papier recyclé.

04128212-01

04128212 '05-12-1GA