

24 BIT DIGITAL REVERB

SRV-3030

SRV-3030D

MODE D'EMPLOI

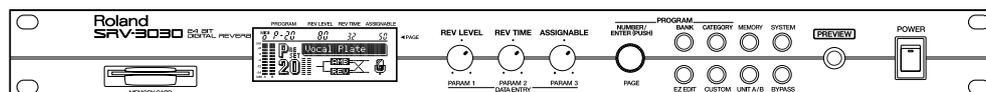
Avant d'utiliser cette unité, veuillez lire les sections intitulées : "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" (p. 2), "CONSIGNES DE SECURITE" (p. 3), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p.6). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'appareil. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, ce manuel doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.

Les explications fournies dans ce manuel incluent des illustrations qui décrivent ce qui apparaît communément dans l'afficheur. Notez, toutefois, que si votre unité possède une version plus récente et améliorée du système (par exemple, incluant de nouveaux sons), ce que vous pouvez voir actuellement dans l'afficheur peut différer de ce qui apparaît dans le mode d'emploi.

Conventions utilisées dans ce manuel

Les mots compris entre crochets [] correspondent aux boutons et potentiomètres de façade.

Exemple : [PREVIEW] indique le bouton PREVIEW.



(p. **) indique une référence de page.

 CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS QUVRIR	
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.	



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE, OU BLESSURES

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

ATTENTION - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

1. Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'une piscine, sur un sol humide ou équivalent.
3. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant.
4. Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capables d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs.
5. L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
6. L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée.
9. Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures.
10. L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
 - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé.
 - B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil.
 - C. L'appareil a été exposé à la pluie.
 - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances.
 - E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé.
11. Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié.

Pour le Canada

Pour fiche de terre :

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

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

A propos des symboles

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

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne. 
- Lorsque vous utilisez l'appareil avec un rack ou un stand recommandé par Roland, ce rack ou ce stand doit être placé soigneusement pour qu'il soit plan et stable. Si vous n'utilisez ni rack, ni stand, vous devrez quand même vous assurer que l'emplacement choisi pour placer l'appareil fournisse une surface plane qui supportera correctement l'unité, et l'empêchera de chanceler. 
- Évitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. 
- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité. 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. 

⚠ AVERTISSEMENT

- Protégez l'unité des chocs violents. (Ne la laissez pas tomber!) 
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 

⚠ PRECAUTIONS

- Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité. 
- Évitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. 
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités. 
- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. 
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 
- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 

Caractéristiques

Effets sonores de haute qualité

Cette unité représente le résultat de nos efforts pour redéfinir et améliorer les possibilités d'interprétation d'une unité de reverb dédiée. Avec un convertisseur AN/NA 24 bits et des entrée/sortie numériques 24 bits (SRV-3070D), la SRV-3030 vous propose des effets de haute qualité pouvant rivaliser avec ceux d'équipements professionnels de studios.

Deux unités de reverb de haute qualité

Avec deux unités de reverb internes de haute qualité, vous pouvez combiner deux effets reverb séparés, ou obtenir une reverb unique stéréo.

Séparation dynamique

Les algorithmes de séparation dynamique, récemment développés, fournissent une reverb qui varie de façon dynamique en fonction de la phrase musicale ou de l'instrument utilisé (p. 50).

Utilisation simple

L'affichage graphique et les boutons assurent une utilisation simple mais complète de la totalité des commandes de la SRV-3030. Cette unité est pourvue de fonctions pratiques, telles que la fonction Preview (p. 17) et la recherche de catégorie (p. 16).

Fonction Preview

La fonction Preview est une fonction qui vous permet de tester les différents effets de reverb à l'aide de sons instrumentaux internes. Vous pouvez écouter ces sons en pressant simplement un bouton. La SRV-3030 fournit un ensemble complet d'instruments, ce qui vous permet d'écouter à chaque fois le son le mieux adapté pour un type de reverb. Plus encore, vous pouvez également écouter des sons échantillonnés (enregistrés) à l'aide de cartes mémoire (p. 35).

Fonction de recherche de catégorie

Les programmes sont classés par catégories basées sur leur application – par exemple voix ou instruments. Utiliser la fonction de recherche de catégorie vous permet de retrouver plus facilement le son que vous recherchez.

Trois méthodes d'édition

Vous pouvez utiliser n'importe laquelle des trois méthodes différentes d'édition la mieux adaptée à la situation.

Edition directe (p. 10)

Vous permet d'éditer rapidement et facilement les paramètres les plus fréquemment utilisés (niveau de reverb, type de reverb, etc.).

Edition simplifiée (EZ) (p. 21)

Avec EZ EDIT, vous pouvez aisément changer les sons de reverb pour approximer rapidement différents profils de paramètres. EZ EDIT vous permet de faire des changements plus rapidement et plus facilement.

Edition CUSTOM (p. 22)

Permet des réglages très précis de tous les paramètres.

Accepte des cartes mémoire

Avec des cartes mémoires amovibles, vous pouvez stocker et utiliser encore plus de données de réglage de reverb. De plus, vous pouvez les utiliser pour échantillonner et utiliser ultérieurement des sons Preview.

SOMMAIRE

Concept 4

REMARQUES IMPORTANTES6

Description externe 7

Prise en main rapide 8

Restauration des réglages d'usine (Factory Reset)8

Ecoute des programmes de démonstrations
(SYSTEM + PREVIEW + POWER).....9

Ecoute de la SRV-3030 seule (PREVIEW)9

Changer les sons de reverb10

Si vous ne pouvez obtenir le son désiré10

Opérations de base 11

Avant de commencer11

 Connexions..... 11

 Mise sous tension 14

 Régler le niveau d'entrée/sortie (SYSTEM) 14

Sélection des programmes (PROGRAM)15

 Sélection parmi tous les programmes
(NUMBER, BANK)..... 15

 Sélection des programmes par catégorie
(CATEGORY)..... 16

 Sélection des programmes en écoutant le son
 Preview (PREVIEW) 17

Régler le volume du son de reverb (REV LEVEL)17

Régler la durée de reverb (REV TIME)18

Régler le caractère de la reverb (ASSIGNABLE).....18

Couper la reverb (BYPASS).....19

Régler le contraste de l'afficheur (SYSTEM)19

Création d'effets 20

Avant de commencer20

Réglages de la sonorité (EZ EDIT)21

Pour des réglages plus précis (CUSTOM).....22

 Réglage de l'usage des paramètres dans la
 création des effets..... 22

 Assignation des paramètres aux commandes..... 23

 Réglage de l'assignation de commande..... 25

 Changement des noms de programme 26

Sauvegarde.....27

 Cartes mémoire..... 31

Utilisation avancée 33

Changement de l'affichage33

Commutation on et off de la reverb avec une pédale

commutateur 34

Création de sons pour la pré-écoute (MEMORY) 35

Emploi d'instruments MIDI 36

 A propos du MIDI..... 36

 Changement des programmes de la SRV-3030

 depuis des appareils MIDI externes 37

 Envoi et réception de réglages via MIDI

 (Bulk Dump/Load) 39

Référence 41

Paramètres d'édition simplifiée (EZ EDIT) 41

Liste des paramètres EZ EDIT41

Fonctions des paramètres EZ EDIT 42

Paramètres CUSTOM 43

Liste des paramètres CUSTOM 43

 STRUCTURE 43

 REVERB 43

 3 BAND EQ 46

 EFFECT 47

 NAME / PREVIEW..... 47

 DIRECT EDIT ASSIGN..... 48

 CONTROL ASSIGN..... 48

Fonctions des paramètres CUSTOM 49

 STRUCTURE 49

 REVERB 52

 REVERB (GATE REV)..... 55

 REVERB (AMBIENCE)..... 57

 REVERB (NON LINEAR) 58

 3 BAND EQ 59

 EFFECT 60

 NAME / PREVIEW..... 62

 DIRECT EDIT ASSIGN (PARAM 1-3)..... 63

 CONTROL ASSIGN (ASSIGN 1-4) 64

 About DYNAMIC CONTROL 64

 Avant d'utiliser les effets 3D (RSS Effects) 65

Paramètres de système (SYSTEM) 66

Liste des paramètres de système 66

Fonctions des paramètres de système 67

Paramètres Mémoire (MEMORY) 69

Liste des paramètres de mémoire..... 69

Fonctions des paramètres MEMORY 70

Emploi des entrées et sorties numériques
(SRV-3030D Only) 71

 Réglage de l'horloge maître 71

 Connexion d'appareil numérique..... 71

 Signaux numériques traités par la SRV-3030D 72

Mauvais fonctionnement 73

Liste des messages 74

Tableau d'équipement MIDI 75

Caractéristiques 76

Index 77

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des instructions énumérées dans “REMARQUES IMPORTANTES DE SECURITE” et “CONSIGNES DE SECURITE” en pages 2 et 3, veuillez lire et suivre ce qui suit:

Alimentation électrique

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

Emplacement

- Utiliser l'instrument près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs électriques) peut induire des parasites ("ronflette"). Pour éliminer le problème, changer l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- Pour éviter des possibles court-circuits, n'utilisez pas l'unité dans des zones humides, telles que des endroits exposés à la pluie.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, solvant ou alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Précautions additionnelles

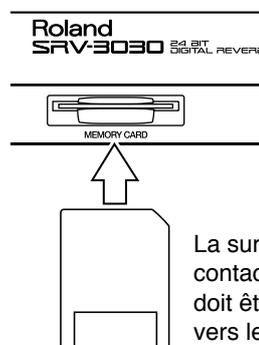
- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité sur une carte de données ou dans un autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur).
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées dans un appareil MIDI (par exemple un séquenceur) ou sur une carte de données une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.

- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- L'appareil peut dégager une petite quantité de chaleur durant le fonctionnement normal.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.

Avant d'utiliser les cartes

Emploi des cartes mémoire

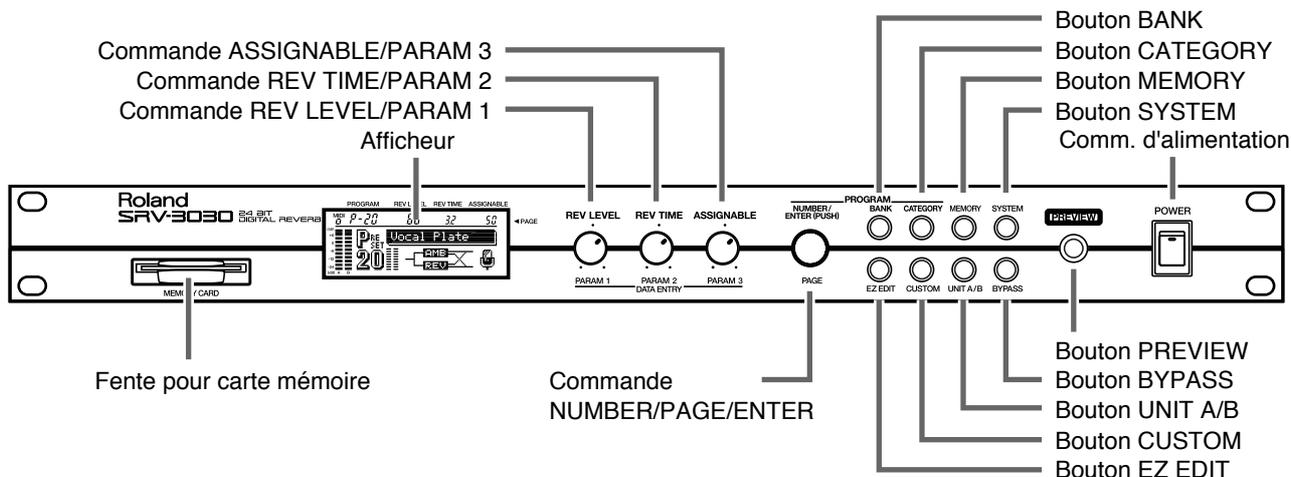
- Insérez précautionneusement la carte – jusqu'à ce qu'elle soit fermement en place.



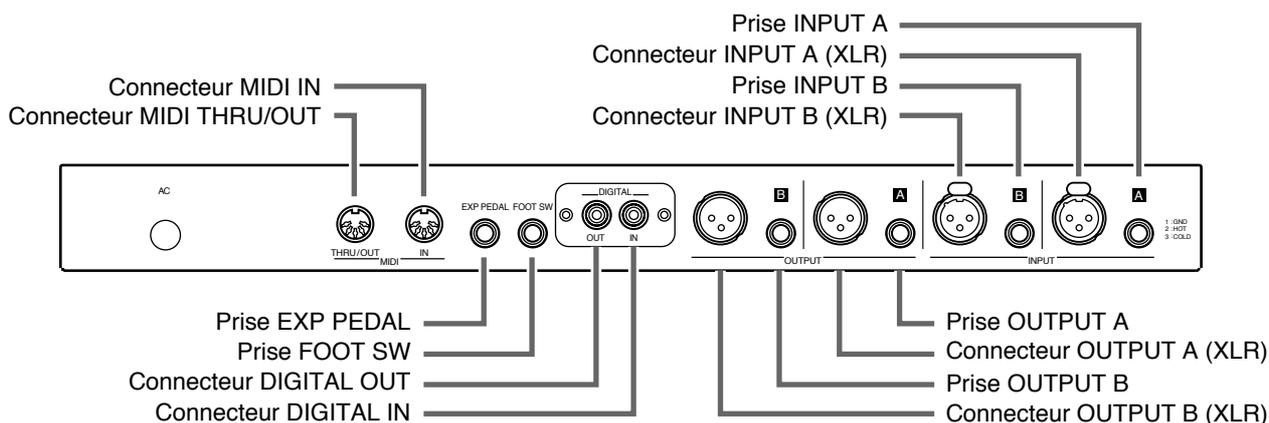
- Ne touchez jamais les terminaux de la carte. Evitez également que de la poussière s'y dépose.
- La SRV-3030 doit être mise hors tension avant d'insérer une carte mémoire. Si une carte mémoire est insérée alors que l'appareil est sous tension, les données de la mémoire peuvent être effacées, ou la carte peut devenir inutilisable.

Description externe

Face avant

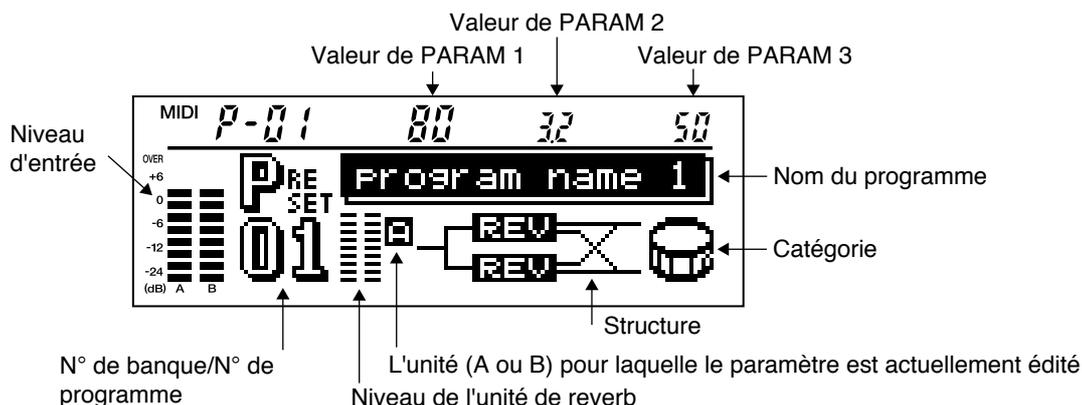


Face arrière



NOTE Seule la SRV-3030D dispose de connecteurs numériques (DIGITAL IN/OUT).

Affichage



Prise en main rapide

Vous pouvez vérifier les sons de reverb à l'aide de la simple SRV-3030 (sans aucun autre équipement connecté). Cette section décrit principalement les procédures pour accomplir cela.

Restauration des réglages d'usine (Factory Reset)

Cela permet de restaurer les réglages de la SRV-3030 au statut qu'ils avaient à leur sortie d'usine.

NOTE

Avec cette procédure, tous les réglages que vous avez accomplis sont restaurés tels qu'à leur sortie d'usine.

Assurez-vous d'avoir bien sauvegarder les réglages importants sur une carte mémoire (p. 28) avant l'initialisation.

1. Pressez [MEMORY].
2. Tournez [NUMBER] (PAGE) jusqu'à ce que l'affichage se présente comme suit.



3. Tournez [PARAM 3] pour régler TARGET sur ALL.
4. Pressez [NUMBER (ENTER)].
"SURE?" apparaît dans l'afficheur.
5. Pressez [NUMBER (ENTER)].

L'initialisation est exécutée, et la SRV-3030 retourne en mode de jeu.

Ecoute des programmes de démonstrations (SYSTEM + PREVIEW + POWER)

Vous pouvez vérifier toute une variété de sons de reverb (programmes) stockés dans la SRV-3030.

La SRV-3030 contient plusieurs sortes de sons instrumentaux internes. Ces sons sont appelés "**Preview sounds**" ou sons **Preview**.

Faire reproduire ces sons Preview vous permet d'écouter les sons de reverb sans connecter un autre appareil (c'est-à-dire sans son entrant).

NOTE

Pour écouter les programmes de démonstrations, la SRV-3030 doit être connectée à une table de mixage, un ampli ou tout autre appareil audio (p. 11).

NOTE

Avant d'écouter les sons Preview, effectuez d'abord une procédure de ré-initialisation.

1. Eteignez l'unité puis rallumez-la en maintenant enfoncés [SYSTEM] et [PREVIEW].

2. Pressez [ENTER].

Les programmes de démonstration débutent.

Chaque fois que la SRV-3030 passe au programme suivant, le son pour ce programme est utilisé, vous permettant d'écouter comment sonnent les sonorités de reverb.

3. Pressez [ENTER].

Cela quitte les programmes de démonstration.

Ecoute avec la SRV-3030 seule (PREVIEW)

La SRV-3030 contient plusieurs sortes de sons instrumentaux internes. Ils sont appelés **Preview sounds** ou sons **Preview**.

Vous pouvez utiliser les sons Preview pour écouter le son de différents programmes.

1. Tournez [NUMBER] pour sélectionner le programme.

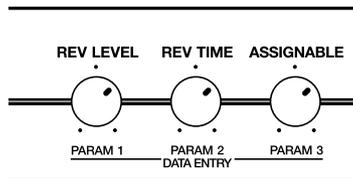
2. Pressez [ENTER].

Le programme est appelé (chargé).

3. Pressez [PREVIEW] pour faire reproduire le son Preview.

Changer les sons de reverb

En utilisant les trois boutons de commande de la face avant, vous pouvez ajuster (éditer) les sons de reverb de façon très simple. Cette méthode est appelée "**Direct Edit**" ou édition directe



Pour régler le niveau de la reverb:

Tournez [REV LEVEL].

Cela vous permet de régler la balance entre le son de reverb et le son direct.

Pour régler la durée de la reverb:

Tournez [REV TIME].

Cela vous permet de régler la durée de la reverb.

Pour régler les caractéristiques de la reverb:

Tournez [ASSIGNABLE]:

Cela vous permet d'ajuster les différents éléments qui donne ses caractéristiques à un type de reverb (ces paramètres varient d'un programme à l'autre).

Si vous ne pouvez obtenir le son désiré

Si vous avez des difficultés pour obtenir de la SRV-3030 le son souhaité, notez les points suivants, puis ré-essayez.

- Le volume de l'appareil connecté en sortie est-il réglé correctement?
- L'appareil de sortie et la SRV-3030 sont-ils alimentés?
- Avez-vous effectué une procédure d'initialisation?

NOTE

En faisant reproduire les sons Preview sans avoir effectué une initialisation au préalable, les réglages de la SRV-3030 peuvent différer des sons Preview sur lesquels ils sont basés. Cela peut empêcher une reproduction correcte des programmes de démonstration.

Procédures de base

Avant de commencer

Connexions

Faites les connexions comme indiqué ci-dessous en fonction de votre utilisation de la SRV-3030.

NOTE

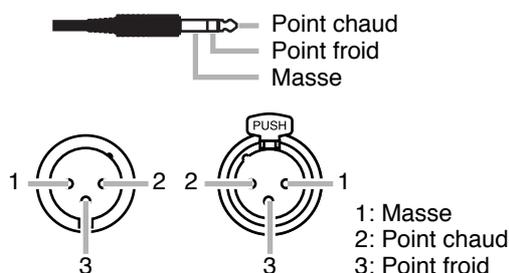
Pour éviter tout mauvais fonctionnement et/ou dommage causé aux haut-parleurs et autres appareils, baissez toujours le volume à fond et éteignez les appareils avant de faire toute connexion.

NOTE

Le volume de votre amplificateur ne doit être monté qu'après avoir allumé tous vos appareils.

NOTE

L'assignation des broches dans les connecteurs de type XLR est indiquée ci-dessous. Avant de faire toute connexion, assurez-vous que cette assignation est compatible avec celle de vos autres appareils. Les prises jack 6,35 mm sont des entrées et sorties symétriques acceptant des fiches de type XLR (elles acceptent aussi une entrée et sortie asymétrique).



NOTE

La SRV-3030D est compatible avec le format S/P DIF.

NOTE

Quand vous connectez un appareil numérique à la SRV-3030D (p. 71), connectez-le au connecteur DIGITAL IN/OUT (co-axial) à l'aide d'un câble co-axial avec une fiche type RCA.

NOTE

Connecter des appareils possédant uniquement des connecteurs de type optique nécessite un adaptateur optionnel.

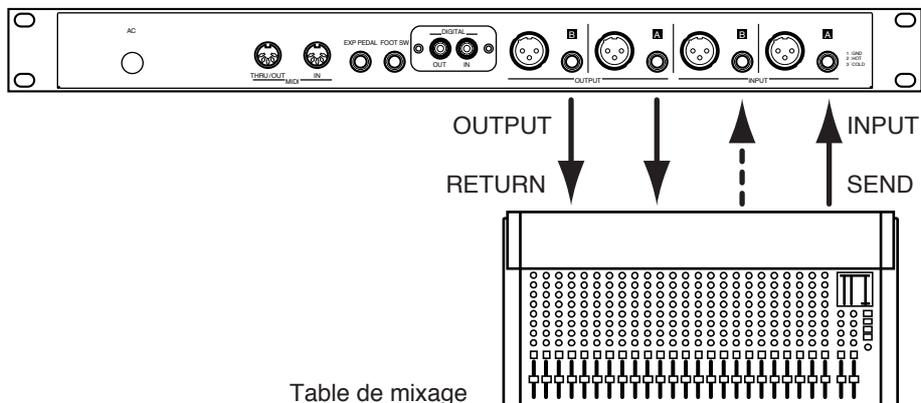
NOTE

Même si la SRV-3030D est compatible avec le format EIAJ CP-1201, connecter des appareils ne possédant que des connecteurs type XLR nécessite un adaptateur optionnel.

NOTE

Utilisez les écrous fournis avec la SRV-3030 lors du montage en rack de l'unité.

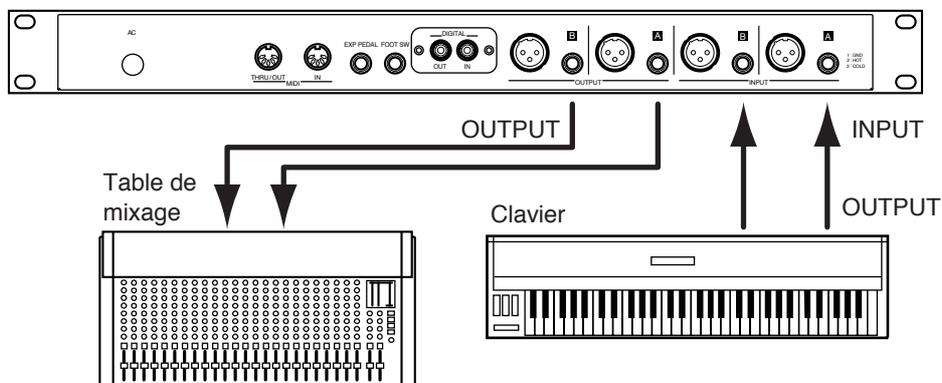
Connecter une table de mixage (SEND/RETURN)



NOTE

Assurez-vous que le réglage de INPUT LEVEL SW et de INPUT VOLUME correspond au niveau d'entrée et de sortie de la table de mixage que vous utilisez (p. 14).

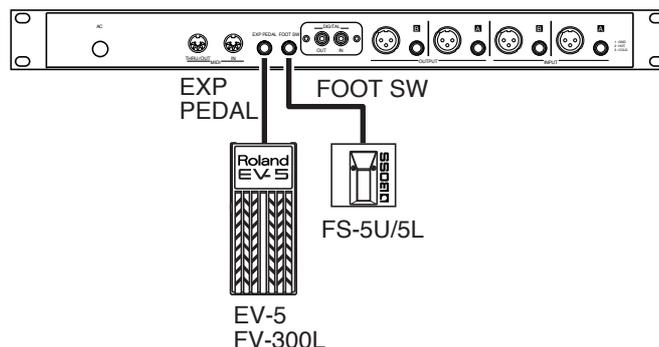
Connecter un clavier ou une boîte à rythme



NOTE

INPUT LEVEL SW sera normalement réglé à -20 dBm, pour ajuster INPUT VOLUME (p. 15).

Connecter des appareils externes



NOTE

Utilisez uniquement une pédale d'expression spécifiée (FV-300L, EV-5; vendues séparément). En connectant d'autres pédales d'expression, vous risquez de provoquer un mauvais fonctionnement et/ou dommage à l'unité.

NOTE

Pour utiliser la pédale d'expression connectée en prise EXP PEDAL à un volume minimum, réglez la pédale en position "MIN"..

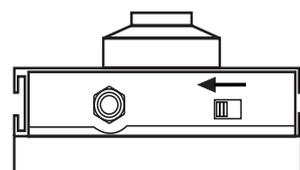
NOTE

Un sifflement peut être produit en fonction de la position des microphones par rapport aux enceintes. Cela peut être corrigé par :

1. Changer l'orientation du ou des microphone(s).
2. Placez le ou les microphone(s) à une plus grande distance des enceintes.
3. Baisser les niveaux de volume.

NOTE

Lorsque vous connectez une pédale (FS-5U/5L, vendue séparément) à la prise FOOT SW, réglez le commutateur de polarité comme suit.



Commutateur de polarité

Mise sous tension

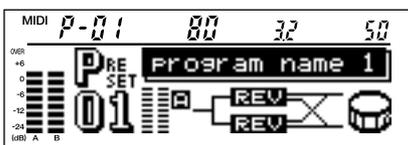
Une fois les connexions terminées (p. 11), allumez vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En les allumant dans un ordre différent, vous risquez de provoquer des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes et autres appareils.

NOTE

Baissez à fond le volume avant de rallumez vos appareils.

Clavier (ou autre instrument) → SRV-3030 → Table de mixage → Amplificateur

L'affichage suivant apparaît, et après quelques secondes, l'appareil est prêt à être utilisé. L'affichage indique que l'unité est en mode de jeu ou "Play Mode."



NOTE

Cette unité est équipé d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) est nécessaire avant que l'unité ne fonctionne normalement.

NOTE

S'il est difficile de lire ce qui est affiché, réglez le contraste de l'afficheur (p. 19).

Régler le niveau entrée/sortie (SYSTEM)

Réglez les niveaux d'entrée et sortie

Il y a deux paramètres, INPUT LEVEL SW et OUTPUT LEVEL SW.

Régler le niveau du signal entrant et sortant réduit la distorsion et le bruit.

INPUT LEVEL SW

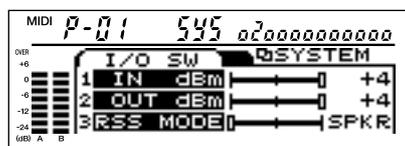
Cela ajuste la sensibilité d'entrée pour correspondre avec le niveau de sortie de l'appareil connecté en prise d'entrée.

OUTPUT LEVEL SW

Cela ajuste la sensibilité de sortie pour correspondre avec le niveau d'entrée de l'appareil connecté en prise de sortie.

<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].
2. Tournez [PAGE] pour afficher ce qui suit.



3. Tournez [PARAM 1] pour régler INPUT LEVEL SW. Faites le réglage pour le faire correspondre au niveau de sortie de l'appareil connecté en prise d'entrée. Avec des instruments électroniques et des appareils audio domestiques, réglez cette valeur sur -20 dBm; réglez-le à +4 dBm pour un équipement professionnel.
4. Tournez [PARAM 2] pour régler OUTPUT LEVEL SW. Faites le réglage pour le faire correspondre à la sensibilité d'entrée de l'appareil connecté en prise de sortie. Lorsque vous vous connectez à la prise Send/Return d'une table de mixage, faites le même réglage que pour INPUT LEVEL SW.
5. Pressez [SYSTEM].
La SRV-3030 retourne en mode de jeu.

Régler le volume d'entrée/sortie

Il y a deux paramètres, INPUT VOLUME et OUTPUT VOLUME.

Ajustent le niveau du signal sortant.

INPUT VOLUME

Ajuste le signal entrant à un niveau correct.

OUTPUT VOLUME

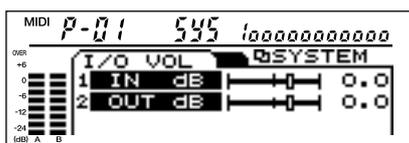
Ajuste le niveau de sortie de la SRV-3030.

NOTE

Pour obtenir des niveaux d'entrée/sortie identiques, réglez INPUT VOLUME et OUTPUT VOLUME à 0 dB.

<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].



2. Tournez [PARAM 1] pour régler INPUT VOLUME. Réglez-le de telle façon que l'indicateur OVER ne s'allume pas même pour les niveaux d'entrée maximum.

NOTE

Quand vous utilisez un appareil numérique, réglez DIGITAL INPUT VOLUME (SRV-3030D seulement).

3. Tournez [PARAM 2] pour régler OUTPUT VOLUME.

NOTE

Quand vous utilisez un appareil numérique, réglez DIGITAL OUTPUT VOLUME (SRV-3030D seulement).

4. Pressez [SYSTEM].

La SRV-3030 retourne en mode de jeu.

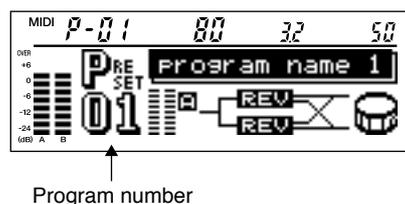
Sélection des programmes (PROGRAM)

La SRV-3030 contient 100 programmes preset (P1-P100), qui, avec 100 autres programmes User (U1-U100) offrent un total de 200 programmes qui peuvent être stockés dans l'unité elle-même. Plus encore, l'emploi d'une carte mémoire vous permet de sauvegarder 1000 programmes supplémentaires (Card Programs A1-A100 to J1-J100) (pour plus de renseignements sur ces cartes mémoire, voir p. 31).

Les programmes de la SRV-3030 peuvent être sélectionnés par banque ou par catégorie.

Sélection parmi tous les programmes (NUMBER, BANK)

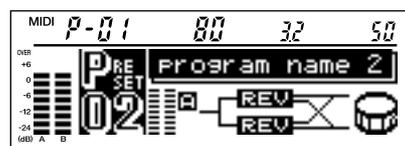
Le numéro du programme apparaît dans l'afficheur comme suit.



Program number

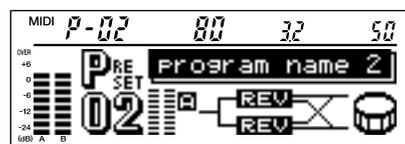
<Procédure>

1. Pressez [BANK] pour sélectionner la banque.
2. Tournez [NUMBER] pour sélectionner le programme.



3. Pressez [ENTER (PUSH)].

Le programme est appelé (chargé).



Sélection des programmes par catégorie (CATEGORY)

Avec la SRV-3030, les programmes sont regroupés par catégories.

Une catégorie est un système de classement des programmes par type, comme le style de jeu. La SRV-3030 possède une fonction de recherche par catégorie qui, quand une catégorie est chargée, ne recherche automatiquement que les programmes de cette catégorie. De cette façon, les programmes désirés se retrouvent plus rapidement.

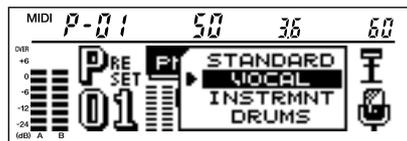
Ci-dessous se trouvent les différentes catégories.

STANDARD
VOCAL
INSTRUMENT
DRUMS/PERC
STEREO
SPECIAL

Par exemple, lorsque vous désirez rechercher des programmes souhaités pour des voix, lancez la fonction de recherche de catégorie jusqu'à "VOCAL". Tant que cette fonction est activée, seuls les programmes de la catégorie sélectionnée seront affichés.

<Procédure>

1. Presser [CATEGORY] met l'unité en statut de recherche de catégorie.
2. Pressez [CATEGORY] encore une fois. L'affichage montre la fenêtre Category.



3. Tournez [NUMBER] pour sélectionner la catégorie.
4. Pressez [ENTER(PUSH)]. Cela sélectionne la catégorie.



5. Tournez [NUMBER] pour sélectionner le programme. Seuls les programmes de la catégorie sélectionnée sont affichés.
6. Pressez [ENTER(PUSH)]. Le programme est appelé (chargé).



Sélection des programmes en écoutant le son Preview (PREVIEW)

La SRV-3030 possède une fonction Preview qui vous permet d'écouter comment sonne l'effet reverb sans aucun autre appareil ne soit connecté, à l'aide de la seule SRV-3030. La fonction Preview est une fonction très pratique pour comparer les programmes durant la sélection, vous permettant de faire reproduire les sons instrumentaux internes spécialement étudiés pour tester les programmes (sons Preview).

Les différents programmes Preview sont listés ci-dessous. Ces sons Preview peuvent être sélectionnés pour être reproduits par chaque programme.

VOIX
PIANO
GUIWARE
SAXOPHONE
CAISSE CLAIRE
GROSSE CAISSE
BATTERIE
CLAVES
IMPULSE

<Procédure>

1. Pressez [PREVIEW].

Le son Preview est reproduit.

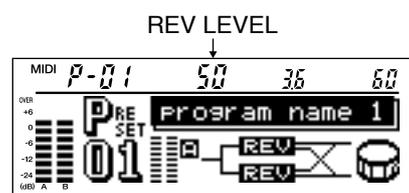
Régler le volume du son de reverb (REV LEVEL)

Cela règle le niveau de sortie du son de reverb.

<Procédure>

1. Tournez [REV LEVEL] pour régler le volume du son de reverb.

La valeur de ce réglage apparaît à REV LEVEL dans l'afficheur.



Quand REV LEVEL est réglé à 100, la reverb est à son volume maximum. A 0, aucun son de reverb n'est entendu.

NOTE

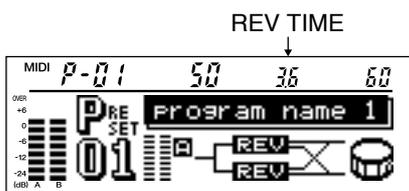
Quand DRY OUT est réglé sur OFF, aucun son direct n'est entendu (p. 67).

Régler la durée de reverb (REV TIME)

Ajuste la durée de la reverb.

<Procédure>

1. Tournez [REV TIME] pour ajuster la durée de la reverb. La valeur de ce réglage apparaît à REV TIME dans l'afficheur.

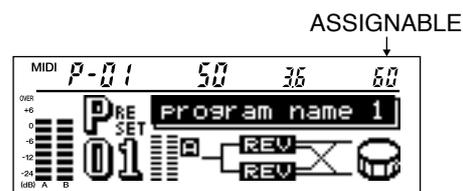


Régler le caractère de la reverb (ASSIGNABLE)

Cela détermine la partie de la reverb qui lui donne sa caractéristique.

<Procédure>

1. Tournez [ASSIGNABLE] pour régler le caractère du son de reverb.



NOTE

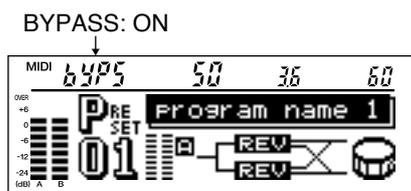
Les paramètres réglés avec le bouton varient d'un programme à l'autre. Vous pouvez vérifier le paramètre ajusté en regardant l'afficheur (p. 23).

Couper la reverb (BYPASS)

Vous pouvez couper l'effet reverb et n'écouter que le son direct, en commutant BYPASS sur ON.

<Procédure>

1. Pressez [BYPASS] pour régler BYPASS sur ON.
Ce qui suit apparaît dans l'afficheur.



NOTE

Une pédale commutateur peut être utilisée pour commuter BYPASS On et OFF (p. 34).

NOTE

Comme le son direct ne sera pas entendu si DRY OUT est réglé sur OFF, cela fonctionnera comme une fonction de coupure du son (p. 67).

Régler le contraste de l'afficheur (SYSTEM)

En fonction de l'emplacement de cette unité, l'afficheur peut être difficile à lire. Dans de tels cas, réglez le contraste de l'afficheur.

<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].
2. Tournez [PAGE]; ce qui suit apparaît dans l'afficheur.



3. Tournez [PARAM 2] pour régler CONTRAST.
4. Pressez [SYSTEM].

La SRV-3030 retourne en mode de jeu.

Création d'effets

Ce chapitre explique la procédure pour créer des effets de reverb.

La SRV-3030 comprend deux systèmes avec reverb, flanger, résonnance et autres effets de modulation, ainsi que l'effet RSS de Roland. Chaque ensemble de tous ces nombreux réglages est identifié par un des 200 "numéros de programme" que contient l'unité.

Les explications suivantes décrivent comment, en éditant différents programmes, vous pouvez créer et sauvegarder de nouveaux effets de reverb.

Avant de commencer

D'abord, il y a quelques éléments que vous devez comprendre avant de créer un effet.

Programmes

Les programmes de la SRV-3030 sont soit des programmes utilisateurs (User), soit des programmes pré-réglés (Preset).

Programmes User

Ce sont des programmes qui peuvent être mémorisés par l'utilisateur. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 100 de ces programmes dans la SRV-3030. Plus encore, avec des cartes mémoire optionnelles (p.31), vous pouvez stocker 1000 programmes supplémentaires.

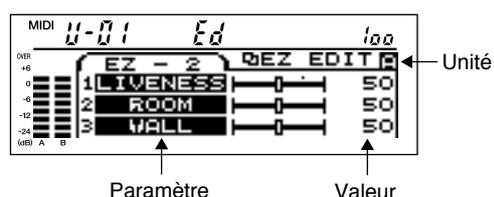
Programmes preset

Ces 100 effets ont été préparés pour les situations les plus courantes. Il est impossible de les remplacer.

Vous pouvez créer de nouveaux réglages en vous basant sur les réglages de programmes preset, mais vous les sauvegarderez alors dans des programmes User.

Concernant l'affichage

Différentes informations sont visibles sur l'écran de la SRV-3030. Par exemple, lorsque vous éditez les paramètres EZ Edit (édition simplifiée), l'affichage suivant apparaît.



• Nom du paramètre

C'est le nom du paramètre édité.

• Valeur du paramètre

C'est la valeur du réglage du paramètre édité. La plage acceptable pour un réglage varie d'un programme à l'autre (dans ce cas, la plage est de 0 à 100). Certains paramètres sont accompagnés dans l'afficheur d'une icône de curseur.

NOTE

La position du curseur correspond à la valeur du paramètre.

La position réelle de la commande en façade de la SRV-3030 est indiquée par le point en zone supérieure du curseur.



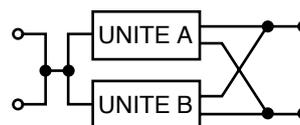
Si la valeur du paramètre ne change pas même quand on déplace la commande, tournez cette commande jusqu'à ce que le curseur atteigne le point ainsi marqué; vous pourrez alors changer la valeur du paramètre.

• Nom de l'unité

Cela indique laquelle des deux unités (UNIT A/UNIT B) est actuellement éditée.

A propos des unités

La SRV-3030 contient deux unités de réverbération (Unité A/Unité B).



Chaque unité dispose d'une reverb et d'un égaliseur. Avec le commutateur [UNIT A/B], vous pouvez alterner entre les deux unités pour éditer les paramètres de chacune.

NOTE

Quand STRUCTURE est réglé sur STEREO (p. 49), les paramètres de UNIT A et UNIT B sont édités simultanément. Dans ce cas, [UNIT A/B] est désactivé.

Réglages de la sonorité (EZ EDIT)

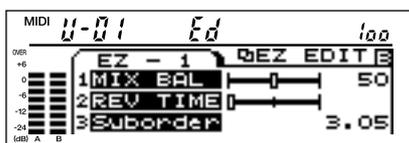
La fonction EZ EDIT (édition simplifiée) ajuste la sonorité de la reverb en utilisant des ensembles de paramètres qui ressemblent à ceux pour certaines images sonores.

Par rapport au changement personnalisé (CUSTOM) des paramètres un à un, EZ EDIT vous permet de faire les changements plus rapidement et plus simplement.

<Procédure>

1. Pressez [EZ EDIT].
2. Pressez [UNIT A/B].

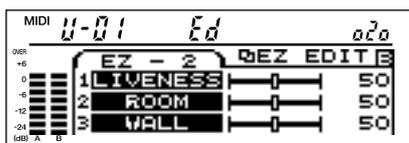
Cela change l'unité à éditer.



NOTE

Lorsque vous éditez REVERB ou EQ, vous pouvez changer l'unité éditée en pressant [UNIT A/B].

3. Tournez [PAGE] jusqu'à ce que le paramètre édité apparaisse dans l'afficheur.



4. Tournez [PARAM 1], [PARAM 2], et [PARAM 3] pour ajuster les valeurs de paramètres.

NOTE

Pour plus d'information sur chacun des paramètres, veuillez vous référer aux **Fonctions des paramètres Easy Edit** (p.42)

5. Répétez les étapes 2-4 si nécessaire.

NOTE

Les réglages effectués sont perdus lorsqu'un autre programme est sélectionné ou si l'alimentation est coupée. Effectuez la procédure de sauvegarde (p.27) pour sauvegarder vos réglages.

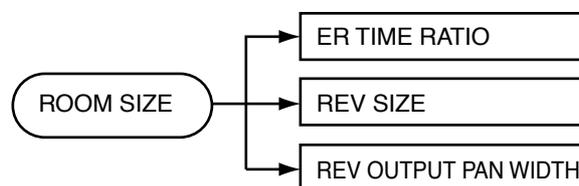
NOTE

Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

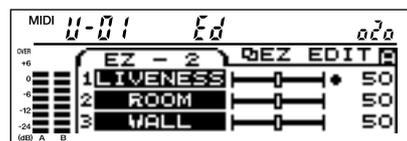
NOTE

Ajuster les paramètres EZ EDIT change le contenu de plusieurs paramètres CUSTOM simultanément.

Par exemple, changer EZ EDIT ROOM SIZE change à la fois CUSTOM ER TIME RATIO, REV SIZE, et un certain nombre d'autres paramètres simultanément.



Lorsque vous éditez des paramètres CUSTOM après avoir fixé les paramètres dans EZ EDIT, l'effet réel peut différer de celui indiqué dans l'afficheur. Dans de tels cas, les paramètres EZ EDIT apparaissent tels que ci-dessous.



Pour des réglages plus précis (CUSTOM)

Les paramètres CUSTOM vous permettent de déterminer la totalité de la structure et de faire des réglages détaillés des effets de reverb. Cela permet une édition plus précise des réglages sélectionnés par EZ EDIT. En utilisant la procédure suivante pour éditer les paramètres EZ EDIT, vous pouvez créer exactement l'effet que vous recherchez.

1. Sélectionnez une catégorie (p. 62).

En déterminant d'abord le type (la catégorie) de programmes adaptée à vos besoins particuliers, ensuite, en cherchant dans les programmes, vous pourrez faire votre sélection plus rapidement par tri à l'intérieur de cette catégorie.

2. Sélectionnez la structure (p. 49).

Sélectionnez les connexions de l'unité et la structure algorithmique adaptée à votre application.

3. Utilisez la séparation dynamique (p. 50).

Avec la séparation dynamique, vous pouvez séparer les signaux entrants en fonction de leur niveau et de leur densité de note, et appliquer des effets de reverb différents à chaque signal.

4. Déterminez la distribution/l'arrangement des effets de modulation et des effets RSS (p. 50).

En plus de la reverb, la SRV-3030 dispose d'un flanger, d'une résonance et d'autres effets de modulation, ainsi que de l'effet RSS. Déterminez comment les structures de ces effets doivent être arrangées en vous basant sur leur utilisation future.

5. Réglez les paramètres pour créer l'effet (p. 52).

Faites les réglages détaillés de reverb et des autres effets.

6. Assignez les différents paramètres aux commandes (p. 63).

Vous pouvez éditer (en édition directe) différents paramètres avec les commandes de la façade de la SRV-3030.

7. Réglez l'assignation de commande (p. 64).

Cela permet à des paramètres d'être pilotés par une pédale d'expression ou par des messages MIDI.

8. Changez le nom du programme (p. 62).

Nommez le programme nouvellement créé.

9. Sauvegardez le programme (p. 27).

Sauvegardez le programme, soit en mémoire interne, soit sur carte mémoire.

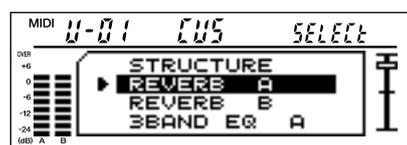
Réglage de l'usage des paramètres dans la création des effets

Cette section explique les procédures utilisées pour changer les réglages de structure, reverb et autres paramètres d'effet qui sont directement liés à la création sonore, ainsi que les réglages pour les sons de contrôle ou pré-écoute (PREVIEW). Pour des informations plus détaillées sur chaque paramètres, veuillez vous référer à **Fonctions des paramètres CUSTOM** (p.49).

<Procédure>

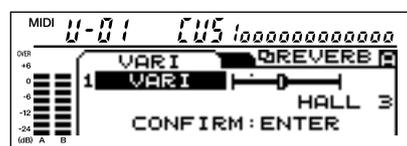
1. Pressez [CUSTOM].

2. Utilisez [NUMBER] pour sélectionner le bloc à éditer.



3. Pressez [ENTER (PUSH)].

La fenêtre des réglages d'édition de bloc apparaît dans l'écran.



NOTE

Lorsque vous éditez REVERB ou EQ,, vous pouvez changer l'unité éditée en pressant [UNIT A/B].

4. Tournez [PARAM 1], [PARAM 2], et [PARAM 3] p ajuster les valeurs de paramètres.

5. Répétez les étapes 2-5 si nécessaire.

NOTE

Les réglages effectués sont perdus lorsqu'un autre programme est sélectionné ou si l'alimentation est coupée. Effectuez la procédure de sauvegarde (p.27) pour sauvegarder vos réglages.

NOTE

Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

Assignation des paramètres aux commandes

Vous pouvez assigner toute une variété de paramètres aux trois commandes ([PARAM 1], [PARAM 2], et [PARAM 3]) de la SRV-3030.

Assigner des paramètres fréquemment utilisés à ces commandes peut grandement simplifier l'édition d'un programme.

[PARAM 1] et [PARAM 2] ont été réglés en usine sur REVERB LEVEL (REV LEVEL) et REVERB TIME (REV TIME) respectivement (c'est-à-dire niveau de reverb et durée de reverb) (les paramètres assignés à [PARAM 3] varient en fonction du programme. Vous pouvez également assigner d'autres paramètres à ces commandes. Chaque paramètre de commande peut être assigné à UNIT A ou UNIT B indépendamment.

<Procédure>

1. Pressez [CUSTOM].
2. Utilisez [NUMBER] pour sélectionner la commande à régler.



3. Pressez [ENTER (PUSH)].

La fenêtre de réglage des commandes s'affiche.



4. Tournez [PAGE] pour sélectionner le groupe de paramètres à éditer.
5. Tournez [PARAM 1], [PARAM 2], et [PARAM 3] pour ajuster les valeurs de paramètres.

Pour plus d'informations sur les différents paramètres, veuillez lire les descriptions qui suivent (p. 24).

6. Répétez les étapes 2-5 si nécessaire..

NOTE

Les réglages effectués sont perdus lorsqu'un autre programme est

sélectionné ou si l'alimentation est coupée. Effectuez la procédure de sauvegarde (p.27) pour sauvegarder vos réglages.

NOTE

Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

Description de chaque paramètre

Cela décrit l'assignation des paramètres à la commande [PARAM 1]. Les réglages pour [PARAM 2] et [PARAM 3] peuvent être faits de la même façon.

Réglage du lien (Link-) entre Unité A et Unité B

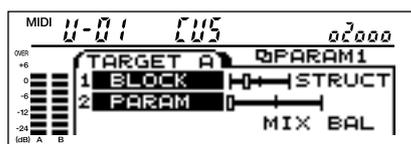
Liaison des Unités A et B

Le paramètre LINK A/B détermine si les unités A et B sont liées ou non durant l'édition directe. Si ce lien est activé (ON), les paramètres des unités A et B sont simultanément édités. Si ce lien est désactivé (OFF), seuls les paramètres de l'unité sélectionnée avec [UNIT A/B] en façade sont édités.

Assignation des paramètres

Paramètres pour l'édition

Cela assigne les paramètres aux commandes.



TARGET BLOCK sélectionne le bloc d'effet. S'il est réglé sur OFF, les paramètres ne peuvent pas être assignés.

TARGET PARAMETER sélectionne le paramètre à assigner.

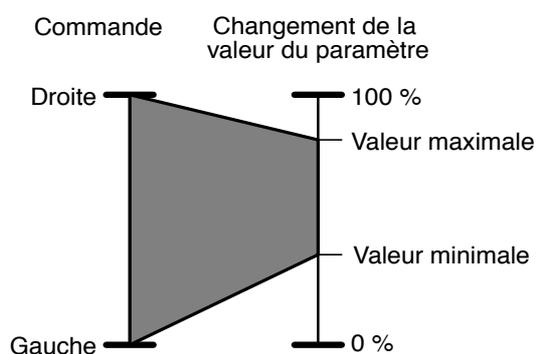
Plage de variation du paramètre

Cela détermine comment le paramètre changera lors de la rotation de la commande.

MAX VALUE fixe la valeur maximale obtenue quand la commande est tournée à fond vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre).

MIN VALUE fixe la valeur minimale quand la commande est tournée à fond vers la gauche (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Tourner la commande change les valeurs du paramètre dans la plage fixée entre MAX VALUE et MIN VALUE.



NOTE

La plage qui peut réglée varie en fonction du paramètre visé (TARGET PARAMETER).

NOTE

Les valeurs de réglages peuvent changées si TARGET PARAMETER est changé après que MAX VALUE et MIN VALUE aient été sélectionnés. Veuillez à vérifier les réglages MAX VALUE et MIN VALUE après changement de TARGET PARAMETER.

NOTE

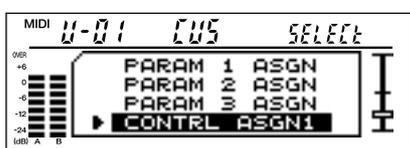
Si la valeur de MIN VALUE est réglée plus haut que celle de MAX VALUE, les changements dans le paramètre sont inversés.

Réglage de l'assignation de commande (Control Assign)

Cette section explique comment assigner les paramètres à une pédale de commande ou autre commande pour autoriser la variation des paramètres en temps réel. Vous pouvez faire jusqu'à quatre réglages différents déterminant la commande qui doivent gérer les paramètres assignés dans chaque programme.

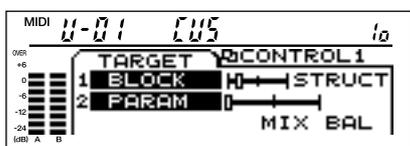
<Procédure>

1. Pressez [CUSTOM].
2. Utilisez [NUMBER] pour sélectionner l'assignation de commande (CONTROL ASSIGN) à faire.



3. Pressez [ENTER (PUSH)].

La fenêtre de réglage CONTROL ASSIGN s'affiche.



4. Tournez [PAGE] pour sélectionner le groupe de paramètres à éditer.
5. Tournez [PARAM 1], [PARAM 2], et [PARAM 3] pour ajuster les valeurs de paramètre.

La procédure de réglage des différents paramètres de commande est identique à celle utilisée pour assigner les paramètres aux commandes (p.23). Pour des informations plus détaillées sur les autres paramètres, veuillez lire les descriptions qui suivent.

6. Répétez les étapes 4 et 5 si nécessaire.

NOTE

Les réglages effectués sont perdus lorsqu'un autre programme est sélectionné ou si l'alimentation est coupée. Effectuez la procédure de sauvegarde (p.27) pour sauvegarder vos réglages.

NOTE

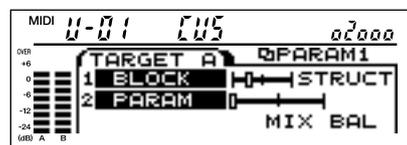
Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

Réglage des paramètres assignés

Les réglages sont faits pour les paramètres assignés.

Paramètres assignés

Cela détermine les paramètres à assigner.



TARGET BLOCK sélectionne le bloc d'effet. S'il est réglé sur OFF, les paramètres ne peuvent pas être assignés.

TARGET PARAMETER sélectionne le paramètre à assigner.

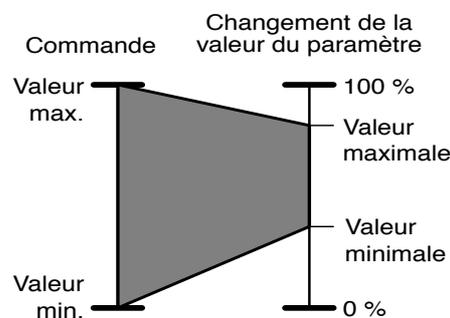
Plage de variation du paramètre

Cela détermine comment le paramètre changera quand la commande est utilisée.

MAX VALUE fixe la valeur maximale pour le paramètre piloté par la commande

MIN VALUE fixe la valeur minimale pour le paramètre piloté par la commande

Utiliser la commande change les valeurs du paramètre dans la plage fixée entre MAX VALUE et MIN VALUE.



NOTE

La plage qui peut réglée varie en fonction du paramètre visé (TARGET PARAMETER).

NOTE

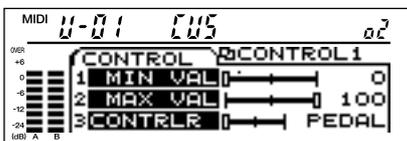
Les valeurs de réglages peuvent changées si TARGET PARAMETER est changé après que MAX VALUE et MIN VALUE aient été sélectionnés. Veuillez à vérifier les réglages MAX VALUE et MIN VALUE après changement de TARGET PARAMETER.

NOTE

Si la valeur de MIN VALUE est réglée plus haut que celle de MAX VALUE, les changements dans le paramètre sont inversés.

Sélection de la commande

Cela sélectionne la commande utilisée pour piloter les paramètres.



Les commandes qui peuvent être sélectionnées sont référencées ci-dessous.

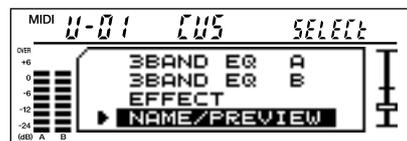
EXP PEDAL	Pédale d'expression (FV-300L ou EV-5 : optionnelles) connectée en prise EXPRESSION PEDAL
PITCH BEND	Message de pitch bend venant d'un appareil MIDI externe (déclenché par l'emploi d'un levier bender ou d'une molette de pitch bend)
AFTERTOUCH	Message de pression ou aftertouch venant d'un appareil MIDI externe (déclenché par la pression sur les touches déjà enfoncées d'un clavier)
NOTE#	Message de note venant d'un appareil MIDI externe (la variation est basée sur la hauteur de note)
VELOCITY	Message de dynamique venant d'un appareil MIDI externe (la variation est basée sur les différentes dynamiques de jeu des notes)
CC	Messages de changement de commande venant d'un appareil MIDI externe (déclenchés par l'emploi d'un curseur, d'une pédale ou autre commande de ce type). La SRV-3030 peut recevoir les messages de changement de commande 1-31 et 64-95.

Changement des noms de programme

Vous pouvez utiliser jusqu'à 14 caractères pour nommer les programmes. Vous pouvez nommer un programme en vous basant sur ce qu'évoque l'effet créé, sur le morceau dans lequel ce programme doit être utilisé, ou sur tout autre élément qui vous permettra de facilement l'identifier.

<Procédure>

1. Pressez [CUSTOM].
2. Tournez [NUMBER] pour sélectionner NAME/PREVIEW.



3. Pressez [ENTER (PUSH)].

La fenêtre de réglage NAME/PREVIEW s'affiche.

4. Tournez [PAGE] jusqu'à ce que la fenêtre NAME apparaisse dans l'afficheur.



5. Tournez [PARAM 1] et [PARAM 2] pour changer le nom.

Tourner [PARAM 2] pour désigner les caractères alphanumériques et [PARAM 1] pour passer au caractère suivant.

NOTE

Les réglages effectués sont perdus lorsqu'un autre programme est sélectionné ou si l'alimentation est coupée. Effectuez la procédure de sauvegarde (p.27) pour sauvegarder vos réglages.

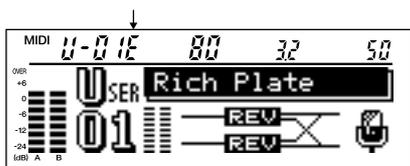
NOTE

Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

Sauvegarde

Les changements apportés aux réglages de programme sont temporaires, c'est-à-dire que si l'appareil est mis hors tension, volontairement ou non, ou si un autre programme est sélectionné, le programme revient à ses réglages précédents.

Lorsque les réglages ont été changés, voici ce qui apparaît dans l'afficheur en mode de jeu.



Les programmes peuvent être sauvegardés en interne ou sur carte mémoire optionnelle.

Sauvegarde interne (MEMORY)

Cela sauvegarde les programmes dans la SRV-3030 elle-même. Jusqu'à 100 programmes peuvent ainsi être sauvés en interne.

<Procédure>

1. Pressez [MEMORY].



2. Tournez [PARAM 3] pour sélectionner le numéro du programme de destination de la sauvegarde.

NOTE

Cette étape est inutile lorsque vous remplacez le programme depuis lequel vous avez lancé les modifications.

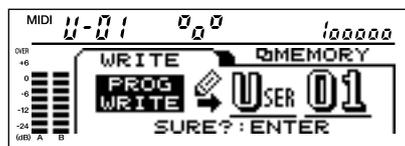
NOTE

Les numéros de programme P1-P100 correspondent aux programmes preset et ne peuvent donc être sélectionnés puisqu'ils sont inamovibles.

Lors de la sauvegarde des changements apportés à un programme preset, sélectionnez donc un programme User comme destination de sauvegarde.

3. Pressez [ENTER (PUSH)].

Ce qui suit s'affiche à l'écran.



NOTE

Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

4. Pressez [ENTER (PUSH)].

Les réglages modifiés sont sauvegardés. La SRV-3030 retourne en mode de jeu.

Sauvegarde sur carte mémoire

Vous pouvez sauvegarder les programmes sur des cartes mémoire optionnelles (p.31). 1000 programmes peuvent être sauvegardés sur chaque carte mémoire.

NOTE

Des cartes neuves ou non encore utilisées par cet appareil doivent être formatées avant de pouvoir être employées par la SRV-3030 (p. 32).

<Procédure>

1. Insérez une carte mémoire dans la fente pour carte mémoire.
2. Pressez [MEMORY].



3. Tournez [PARAM 2] pour sélectionner la banque de destination de sauvegarde. CARD-A à CARD-J peuvent être utilisées comme banque de la carte mémoire.

NOTE

Les cartes mémoire avec les sceaux de protection contre l'écriture encore collés ne peuvent être sélectionnées comme banque de carte mémoire.

4. Tournez [PARAM 3] pour sélectionner le numéro du programme destination de la sauvegarde.
5. Pressez [ENTER (PUSH)].
L'écran ci-dessous s'affiche.



NOTE

Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

6. Pressez [ENTER (PUSH)].

Les réglages modifiés sont sauvegardés. La SRV-3030 retourne en mode de jeu.

Copie de programmes entre carte mémoire et SRV-3030

Vous pouvez copier les programmes que vous avez créés, une banque entière à la fois (une banque contient 100 programmes). Cela vous permet de sauvegarder sur carte mémoire les programmes que vous avez créés dans la SRV-3030, ou à l'inverse, de recopier la banque nécessaire dans la SRV-3030.

NOTE

Des cartes neuves ou non encore utilisées par cet appareil doivent être formatées avant de pouvoir être employées par la SRV-3030 (p. 32).

NOTE

Exécuter la copie supprime toutes les données préalablement enregistrées à l'emplacement de destination de la copie.

NOTE

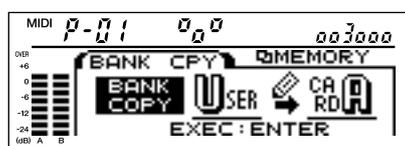
Quand un programme pour lequel un son Preview (pré-écoute) sur une carte mémoire a été désigné et copié dans l'appareil (en programme User), dans les cas suivants, le son Preview peut ne pas être reproduit comme spécifié par les réglages :

- Quand aucune carte mémoire n'a été insérée
- Quand le son Preview n'a pas été sauvegardé sur la carte mémoire.

Dans de tels cas, insérez une carte mémoire ou changez le réglage du son Preview pour un des sons Preview intégré à l'appareil.

<Procédure>

1. Insérez une carte mémoire dans la fente pour carte mémoire.
2. Pressez [MEMORY].
3. Tournez [PAGE] pour que l'affichage suivant apparaisse.



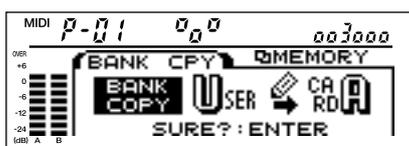
4. Tournez [PARAM 2] pour sélectionner la banque source de la copie.

5. Tournez [PARAM 3] pour sélectionner la banque destination de la copie.

NOTE

Les cartes mémoire avec les sceaux de protection contre l'écriture encore collés ne peuvent être sélectionnées comme banque de carte mémoire.

6. Pressez [ENTER (PUSH)].
L'affichage suivant apparaît.



NOTE

Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

7. Pressez [ENTER (PUSH)].
Tous les programmes de la banque sont copiés.

NOTE

Ne retirez jamais la carte et n'éteignez pas l'appareil alors que la copie est en cours.

8. Pressez [BANK] ou [CATEGORY].
La SRV-3030 retourne en mode de jeu. Presser [CATEGORY] place de plus l'unité en statut de recherche de catégorie.

Copie de carte mémoire

Vous pouvez copier les programmes d'une carte mémoire dans une autre carte mémoire une banque à la fois (une banque contient 100 programmes). Vous pouvez également copier les sons de pré-écoute ou Preview.

NOTE

Des cartes neuves ou non encore utilisées par cet appareil doivent être formatées avant de pouvoir être employées par la SRV-3030 (p. 32).

NOTE

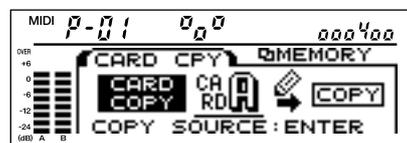
Exécuter la copie supprime toutes les données préalablement enregistrées à l'emplacement de destination de la copie.

NOTE

Lorsqu'un programme pour lequel un son Preview sur carte mémoire a été sélectionné et copié dans une autre carte mémoire, le réel son Preview pour le programme copié devient le son Preview de la carte mémoire destination de la copie. Cela signifie que le son Preview change si un autre son Preview est sauvegardé dans la carte mémoire destination de la copie. S'il n'y a pas de son Preview dans la carte destination de la copie, il n'y aura pas de reproduction possible.

<Procédure>

1. Insérez une carte mémoire dans la fente pour carte mémoire.
2. Pressez [MEMORY].
3. Tournez [PAGE] pour que l'affichage suivant apparaisse.

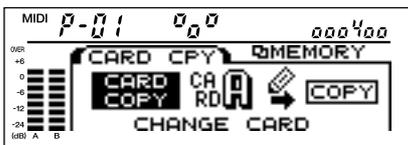


4. Tournez [PARAM 2] pour sélectionner la banque source de la copie.

NOTE

Un seul son Preview peut être sélectionné comme une source de copie.

5. Pressez [ENTER (PUSH)].
L'affichage suivant apparaît.



6. Retirez la carte mémoire source de la copie, et insérez la carte mémoire destination de la copie.
7. Pressez [ENTER (PUSH)].
L'affichage suivant apparaît.



NOTE

Si l'affichage suivant n'apparaît pas, vérifiez si la carte mémoire a été ou non correctement insérée.

8. Tournez [PARAM 3] pour sélectionner la banque destination de la copie.

NOTE

Les cartes mémoire avec les sceaux de protection contre l'écriture encore collés ne peuvent être sélectionnées comme banque de carte mémoire.

9. Pressez [ENTER (PUSH)].
L'affichage suivant apparaît.



NOTE

Pour annuler les changements que vous avez faits, pressez [BANK] ou [CATEGORY] pour retourner en mode de jeu, puis sélectionnez le même programme une fois encore.

10. Pressez [ENTER (PUSH)].
Tous les programmes de la banque sont copiés.

NOTE

Ne retirez jamais la carte et n'éteignez pas l'appareil alors que la copie est en cours.

11. Pressez [BANK] ou [CATEGORY].
La SRV-3030 retourne en mode de jeu. Presser [CATEGORY] place de plus l'unité en statut de recherche de catégorie.

Cartes mémoire

Vous pouvez sauvegarder les programmes et sons Preview sur carte mémoire (p.27). Les cartes mémoire peuvent être utilisées pour sauvegarder les programmes et les sons; les programmes peuvent être utilisés sur d'autres SRV-3030 ou SRV-3030D.

Les données peuvent être sauvegardées sur des cartes 2 Mo ou 4 Mo comme indiqué ci-dessous.

Carte mémoire	Programme	Preview
2 Mo	1000	7
4 Mo	1000	15

Le message suivant apparaît dans l'afficheur quand la carte mémoire insérée est mise à l'envers ou n'a pas été formatée pour la SRV-3030.



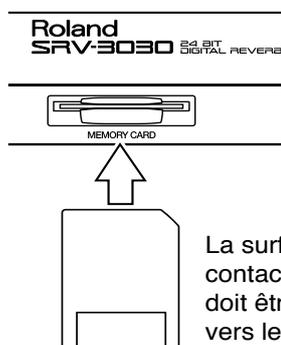
Si ce message est affiché, insérez correctement la carte mémoire si elle a été formatée pour la SRV-3030.

Insertion de cartes mémoire

Après avoir vérifié les faces supérieure et inférieure de la carte, et avoir repéré l'extrémité insérée, insérez fermement la carte à fond dans la fente.

NOTE

Ne touchez pas la portion portant les connecteurs de la carte mémoire, et ne laissez pas cette portion être souillée.



Le message suivant apparaît dans l'afficheur quand la carte mémoire est insérée.



NOTE

Ne retirez jamais la carte et n'éteignez pas l'appareil tant que ce message est affiché. Faire cela rendrait la carte mémoire inutilisable.

Formatage de carte mémoire

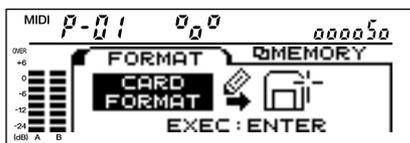
Une carte mémoire ou non encore utilisée ne peut pas être utilisée telle quelle. Elle doit d'abord être formatée pour pouvoir être utilisée par la SRV-3030.

NOTE

Toutes les données d'une carte sont effacées quand la carte est formatée.

<Procédure>

1. Insérez une carte mémoire dans la fente pour carte mémoire.
2. Pressez [MEMORY].
3. Tournez [PAGE] jusqu'à ce que CARD FORMAT apparaisse dans l'afficheur.



4. Pressez [ENTER (PUSH)].

Un message de confirmation s'affiche.



NOTE

Pour annuler le formatage, pressez [MEMORY].

5. Pressez [ENTER (PUSH)].

Le formatage commence.

Quand le formatage est terminé, [Completed] apparaît dans l'afficheur.

NOTE

Ne retire jamais la carte et n'éteignez pas l'appareil durant le formatage.

NOTE

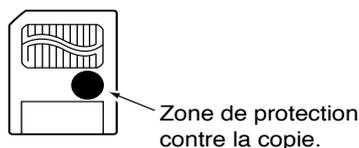
Les cartes mémoire avec les sceaux de protection contre l'écriture encore collés ne peuvent être sélectionnées comme banque de carte mémoire.

6. Pressez [BANK] ou [CATEGORY].

La SRV-3030 retourne en mode de jeu. Presser [CATEGORY] place de plus l'unité en statut de recherche de catégorie.

Protection des données d'une carte mémoire

Des sceaux de protection contre l'écriture sont fournis avec les cartes mémoire. Pour protéger des données importantes d'un effacement accidentel, fixez un de ces sceaux de protection de carte mémoire contre l'écriture. Les données des cartes mémoire portant ces sceaux de protection ne peuvent pas être remplacées ni effacées (lors de procédure telles que le formatage, la sauvegarde de programme ou la copie).



Utilisation avancée

Ce chapitre contient des explications de réglages qui affectent la totalité du système, vous permettant une utilisation plus complète de la SRV-3030.

NOTE

Les réglages de paramètres SYSTEM sont sauvegardés automatiquement dès l'instant où vous retournez en mode de jeu. Si l'appareil est éteint avant retour au mode de jeu, les paramètres SYSTEM reviennent à leur valeur avant que vous ayez fait des changements.

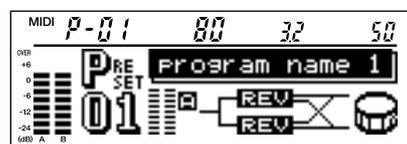
Changement de l'affichage

Vous pouvez avoir des informations affichées de deux façons différentes en mode de jeu.

<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].
2. Tournez [PAGE] (NUMBER) pour sélectionner l'affichage.
3. Tournez [PARAM 2] pour régler le type d'affichage (DISPLAY TYPE).

STRUCTURE (affichage de la structure)



PATTERN (affichage du motif)



4. Pressez [SYSTEM].

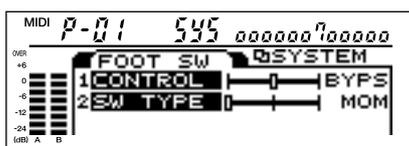
Les réglages sont sauvegardés et la SRV-3030 retourne au mode de jeu.

Commutation on et off de la reverb avec une pédale commutateur

Vous pouvez avoir une pédale commutateur connectée à la prise FOOT SWITCH de la SRV-3030 qui fonctionnera comme une commande On/Off de la reverb. Cela agit de la même façon que BYPASS. La pédale commutateur commute on et off la reverb chaque fois qu'elle est pressée.

<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].
2. Tournez [PAGE] (NUMBER) pour sélectionner FOOT SW CONTROL.
3. Tournez [PARAM 1] pour régler CONTROL sur BYPASS.



4. Tournez [PARAM 2] pour le régler sur TYPE. Cela sélectionne le type de pédale commutateur connecté en prise FOOT SW. Les deux types de pédales commutateurs sont décrits ci-dessous.

Type à verrouillage	Ce type agit par commutation On et Off chaque fois que la pédale est pressée. Les pédales optionnelles FS-5L et FS-1 sont des commutateur de type à verrouillage.
Type fugitif	Ce type de commutateur reste normalement sur Off, et ne commute sur On que lorsqu'il est pressé. Les pédales optionnelles FS-5U et DP-2 sont des commutateurs de type fugitif.

NOTE

Choisir le mauvais type ne permettra pas un fonctionnement normal en cas de connexion à la SRV-3030.

5. Pressez [SYSTEM]. Les réglages sont sauvegardés et la SRV-3030 retourne en mode de jeu.

Faire jouer le son de pré-écoute (Preview) avec la pédale commutateur

Effectuez l'étape 3 de «Commutation On et Off de la reverb avec une pédale commutateur» pour régler CONTROL sur PREVIEW. Le son Preview commencera à jouer lorsque la pédale commutateur sera pressée.

Création de sons pour la pré-écoute ou Preview (MEMORY)

Vous pouvez enregistrer (échantillonner) vos propres sons Preview destinés au contrôle auditif des effets utilisés.

NOTE

Les sons Preview échantillonnés sont sauvegardés sur carte mémoire. Ils ne peuvent pas être sauvegardés dans la SRV-3030 elle-même (pour plus d'informations sur les cartes mémoire, veuillez voir p.31).

Les échantillons de son Preview ont une durée maximale de 3 secondes. Le nombre de sons Preview qui peuvent être sauvegardés sur carte mémoire est donné ci-dessous.

Carte mémoire 2 Mo	7 sons Preview
Carte mémoire 4 Mo	15 sons Preview

<Procédure>

1. Pressez [MEMORY].
2. Tournez [PAGE] pour que l'affichage suivant apparaisse.



3. Pressez [ENTER (PUSH)].
L'affichage suivant apparaît.



4. Tournez [PARAM 1] pour sélectionner le canal d'entrée (INPUT CHANNEL).
Cela règle le canal d'entrée pour le son échantillonné sur A, B, ou A+B.

NOTE

Le son échantillonné est monophonique.

NOTE

Lorsque vous utilisez la SRV-3030D, le connecteur DIGITAL IN peut également être sélectionné.

5. Tournez [PARAM 2] pour sélectionner le niveau d'entrée (INPUT LEVEL).

Réglez-le pour que l'indicateur de niveau OVER ne s'allume pas même au niveau d'entrée maximal.

6. Pressez [ENTER (PUSH)].

Lorsque le niveau du son entrant excède -24 dB, l'échantillonnage commence.

L'échantillonnage s'arrête lorsque le temps maximal d'échantillonnage de 3 secondes est dépassé ou quand [ENTER (PUSH)] est pressé.

7. Pressez [PREVIEW].

Vérifiez le son échantillonné.

Pour rééchantillonner le son, répétez l'étape 6.

Ensuite, vient la procédure de sauvegarde du son Preview ainsi échantillonné sur carte mémoire.

NOTE

Pour annuler la procédure, pressez [MEMORY].

8. Tournez [PAGE] pour que l'affichage suivant apparaisse.



9. Tournez [PARAM 3] pour sélectionner NUMBER.
Cela sélectionne le numéro de la destination de sauvegarde du son Preview.

10. Pressez [ENTER (PUSH)].

"SURE?" (Êtes-vous sûr?) s'affiche.

11. Pressez [ENTER (PUSH)].

Le son Preview est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, «Completed» s'affiche.

12. Pressez [BANK] ou [CATEGORY].

La SRV-3030 retourne en mode de jeu. Presser [CATEGORY] place de plus l'unité en statut de recherche de catégorie.

NOTE

Pour faire reproduire le son Preview créé, il est nécessaire de changer les réglages de programme (p. 63).

Emploi d'instruments MIDI

A propos du MIDI

Cette section explique quelques éléments fondamentaux du MIDI ainsi que la façon dont la SRV-3030 traite les messages MIDI reçus.

Qu'est-ce que le MIDI?

Le MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique). C'est un standard mondial pour l'échange de données musicales entre instruments électroniques et ordinateurs. Ces données comprennent des informations telles que des instructions de jeu, des messages indiquant quand les sons doivent être changés. Les instruments compatibles MIDI peuvent échanger des informations de jeu entre eux, même s'ils sont de fabricants ou de types différents.

Connecteurs MIDI

Les messages MIDI (données ou informations MIDI) sont échangées à l'aide des trois types de connecteurs suivants.

MIDI IN	Entrée recevant les messages MIDI d'un autre appareil MIDI.
MIDI OUT	Sortie pour envoyer les messages MIDI de l'appareil lui-même (ici, la SRV-3030).
MIDI THRU	Renvoi sans changements des messages MIDI reçus par le connecteur MIDI IN.

NOTE

La SRV-3030 utilise le même connecteur pour MIDI OUT et THRU. Pour une information plus détaillée sur cela, voir p. 37.

Canal MIDI

Avec le MIDI, différents messages venant de plusieurs appareils MIDI peuvent être véhiculés par un seul câble MIDI. Cela est possible grâce à ce que l'on appelle des «canaux MIDI». Les canaux MIDI peuvent être comparés aux chaînes de télévision. En changeant le canal de réception sur un téléviseur, vous pourrez voir différents programmes de télévision. Quand le même canal est sélectionné à la fois par l'émetteur et le récepteur, l'information est transférée. De la même façon, avec le MIDI, si l'appareil récepteur n'est pas réglé sur le canal 1 alors que l'appareil émetteur l'est, aucun message MIDI n'est échangé.

Messages MIDI employés par la SRV-3030

Le MIDI utilise toute une variété de messages MIDI pour transmettre différents types d'expression de jeu. Les messages MIDI sont globalement divisés en messages traités individuellement par canaux MIDI (messages par canal) et en messages indépendants des canaux MIDI (messages de système).

<Messages par canal>

Ce sont les messages servant à transmettre les procédures de jeu. Normalement, vous pouvez piloter la plupart des interprétations à l'aide de ces seuls messages. Ce que chaque message pilote est déterminé par les réglages de l'appareil récepteur.

Messages de changement de programme

Ils servent généralement à changer de son. Avec la SRV-3030, ils servent à changer de programme.

Messages de changement de commande

Les messages de changement de commande améliorent l'expressivité d'une interprétation. Chaque fonction est distinguée par un numéro de commande différent, et les fonctions qui peuvent être pilotées par ces commandes varient avec l'appareil MIDI utilisé. Avec la SRV-3030, vous pouvez piloter les paramètres sélectionnés.

Messages d'aftertouch par canal (pression par canal)

Ces messages expriment la pression apportée aux touches du clavier après enfoncement de celle-ci. Avec la SRV-3030, ils peuvent servir à piloter les paramètres sélectionnés.

Messages de pitch bend

Ils transmettent l'action du levier bender (ou molette de pitch bend) trouvé sur les synthétiseurs et autres instruments. Avec la SRV-3030, ils peuvent servir à piloter les paramètres sélectionnés.

Messages de note

Ces messages véhiculent les actions concernant les touches d'un clavier quand elles sont pressées et relâchées. Avec la SRV-3030, ils peuvent servir à piloter les paramètres sélectionnés à l'aide de numéros de note spécifiques (en fonction de la pression de la note donc), avec l'enfoncement/relâchement de note (Note On/Off), et la dynamique (force avec laquelle les touches sont enfoncées).

<Messages de système>

Les messages de système comprennent les messages tels que les messages exclusifs, les messages servant à la synchronisation, et les messages chargés de prévenir les mauvais fonctionnements ou problèmes. Avec la SRV-3030, cela ne concerne que les messages exclusifs.

Messages exclusifs

Les messages exclusifs véhiculent les informations telles que les réglages de l'appareil. Par conséquent, les informations qu'ils contiennent varieront en fonction de l'appareil utilisé. A l'aide de ces messages, vous pouvez enregistrer des réglages de paramètre d'un appareil dans un séquenceur ou retransmettre ces réglages à une autre SRV-3030 ou SRV-3030D.

NOTE

Lorsque vous échangez des messages exclusifs, le numéro d'identification d'unité (Device ID, p.67) des deux appareils doit être identique.

Tableau d'équipement MIDI

Utiliser le MIDI permet à différents instruments électroniques de communiquer. Toutefois, cela ne signifie pas que tous les messages MIDI peuvent être échangés entre tous les instruments. Seuls les messages MIDI compréhensibles par les deux instruments communicants peuvent être échangés. Un tableau d'équipement MIDI est fourni dans le mode d'emploi de chaque appareil MIDI. Ce tableau vous permet de rapidement contrôler quels messages MIDI un appareil peut envoyer et recevoir. Quand vous utilisez les appareils MIDI, comparez les tableaux de chaque appareil, et vérifiez quels messages MIDI sont compris par les deux.

NOTE

Les caractéristiques MIDI de la SRV-3030 peuvent être trouvées dans le «Tableau d'équipement MIDI» (p. 75).

NOTE

Un livret indépendant, intitulé «MIDI Implementation» est également disponible. Il contient les détails complets concernant la façon dont le MIDI est utilisé dans cette unité. Si vous avez besoin de cette publication (notamment si vous désirez faire de la programmation directe au niveau des octets), veuillez contacter le service de maintenance Roland le plus proche ou votre distributeur Roland.

Connecteur MIDI THRU/OUT

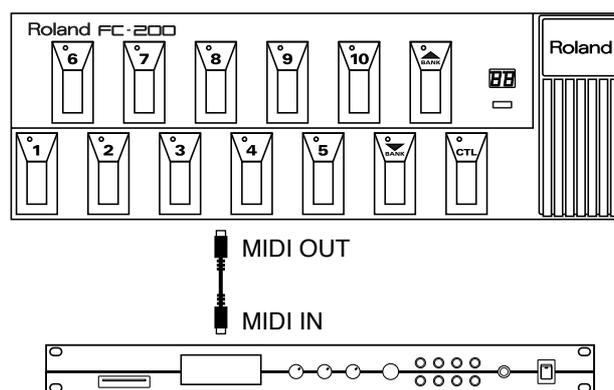
La fonction du connecteur MIDI THRU/OUT de la SRV-3030 peut être commuté entre MIDI THRU et OUT.

Normalement, cette prise fonctionne comme connecteur MIDI THRU. Lorsque vous effectuez la fonction de sauvegarde globale (Bulk Dump, p.39), ce connecteur agit comme MIDI OUT. Quand la procédure Bulk Dump est terminée, le connecteur revient automatiquement à sa fonction MIDI THRU.

Changement des programmes de la SRV-3030 depuis des appareils MIDI externes

Les programmes de la SRV-3030 peuvent être changés par réception de messages de changement de programme venant d'appareils MIDI externes. La correspondance entre les messages MIDI de changement de programme et les programmes de la SRV-3030 peut être décidée et fixée à l'aide de la carte de changement de programme (PC Map, p.38).

A la connexion suivante, un message est envoyé quand un son est changé sur l'appareil MIDI externe. La SRV-3030 reçoit un message de changement de programme correspondant et passe au programme déterminé comme étant le programme associé par la carte de changements de programme (PC Map).



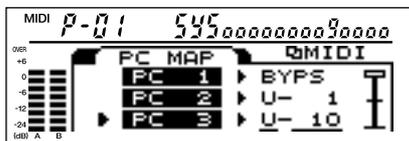
Réglage de la carte de changement de programme

Lorsque vous changez les programmes de la SRV-3030 par les messages de changement de programme envoyés d'un appareil MIDI externe, vous pouvez librement fixer la correspondance entre le numéro de programme que la SRV-3030 reçoit et le numéro de programme qu'il sélectionne. Avec les réglages d'usine, les programmes User de la SRV-3030 correspondant aux numéros des programmes MIDI.

N° prog	Prog. User
1	1
2	2
3	3
:	:
100	100
101	1
:	:
128	28

<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].
2. Tournez [NUMBER] jusqu'à ce que la fenêtre MIDI PC MAP s'affiche.



3. Tournez [PARAM 1] pour sélectionner le numéro de programme reçu.
4. Tournez [PARAM 2] et [PARAM 3] pour sélectionner le numéro de banque et de programme de la SRV-3030 qui sera associé au numéro de programme reçu.
5. Terminez votre tableau de changement de programme en répétant les étapes 3 et 4 pour régler toutes les correspondances nécessaires entre les numéros de programme et banque de la SRV-3030 et les numéros de programme reçus.
6. Pressez [SYSTEM].

Les réglages sont sauvegardés et la SRV-3030 retourne en mode de jeu.

NOTE

Lorsque vous recevez des messages de sélection de banque (commandes n° 0 et 32), la façon dont les programmes suivants changent peut également être modifiée.

Sélection de banque 0	La correspondance suit le tableau de changement de programme.
Sélection de banque 1	Les numéros de programme (programmes User) peuvent être réglés pour être identiques aux numéros de programme MIDI.
Sélection de banque 2	Les numéros de programme (programmes Preset) peuvent être réglés pour que les numéros soient les mêmes que les numéros de programme MIDI.
Sélection de banque 3-12	Les numéros de programme (sur carte) peuvent être réglés pour que les numéros soient les mêmes que les numéros de programme MIDI.

Les banques de carte mémoire correspondent aux numéros de sélection de banque comme suit.

Sélection de banque 3	CARD-A
:	:
Sélection de banque 12	CARD-J

NOTE

Quand aucune carte mémoire n'est insérée, tout message de sélection de banque de 3 à 12 est ignoré.

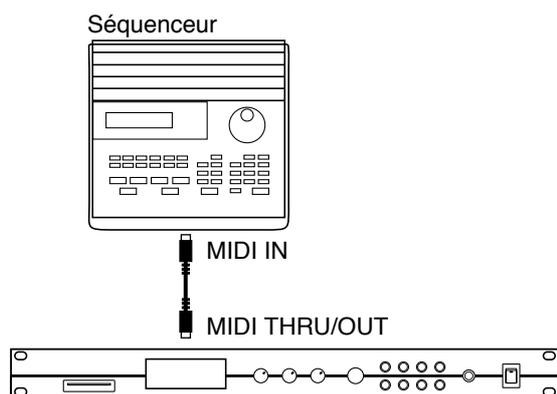
Envoi et réception de réglages via MIDI (Bulk Dump/Load)

Avec les messages exclusifs, les réglages de la SRV-3030 peuvent être transférés et utilisés dans une autre SRV-3030 ou SRV-3030D, et ces mêmes réglages de sonorités d'effet peuvent être enregistrés dans un séquenceur ou autre unité équivalente. La transmission des réglages de la SRV-3030 est appelée procédure "Bulk Dump" et la réception de ces réglages par la SRV-3030 est appelée "Bulk Load".

Envoi des réglages (Bulk Dump)

Pour enregistrer les réglages dans un séquenceur

Connectez les appareils comme ci-dessous et placez le séquenceur en attente d'enregistrement.

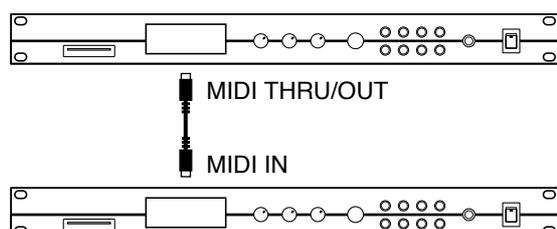


NOTE

Pour des instructions sur le fonctionnement de votre séquenceur, veuillez vous référer au mode d'emploi de ce dernier.

Pour envoyer les réglages de la SRV-3030 à une autre SRV-3030 ou SRV-3030D

Connectez les appareils comme ci-dessous et réglez l'identification d'unité (Device ID) de chaque unité de façon identique. (p. 67).



<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].
2. Tournez [NUMBER] jusqu'à ce que la fenêtre BULK DUMP s'affiche.



3. Tournez [PARAM 1] pour sélectionner les réglages à envoyer.

Affichage	Réglages envoyés
ALL	Tous les réglages
SYSTEM	Tous les réglages sauf les réglages de programme
TEMP PROGRAM	Réglages du programme actuellement sélectionné
1-100	Réglages de tous les programmes User (1-100)

4. Si la destination de la sauvegarde est un séquenceur, placez l'appareil en attente d'enregistrement.

Quand la destination des messages est une autre SRV-3030, placez cette dernière en mode de réception (BULK LOAD RECEIVE) (p. 40).

5. Pressez [ENTER].

La transmission commence. Quand les réglages sont envoyés, la fenêtre antérieure à la transmission réapparaît.

6. Si la destination de sauvegarde est un séquenceur, stoppez-le.

7. Pressez [SYSTEM].

La SRV-3030 retourne en mode de jeu.

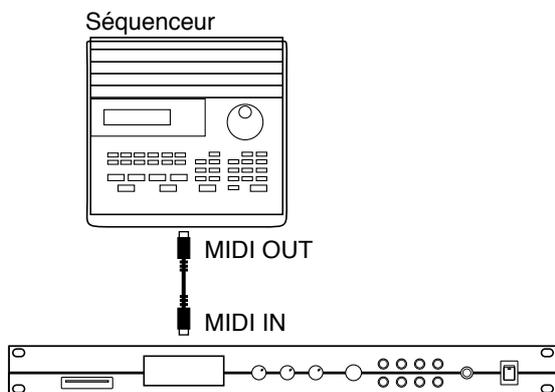
NOTE

Quand la transmission commence, le connecteur MIDI THRU/OUT fonctionne comme MIDI OUT. Quand la transmission est terminée, il revient automatiquement en fonction MIDI THRU.

Réception de réglages (Bulk Load)

Pour recevoir les réglages d'un séquenceur

Connectez les appareils comme ci-dessous. Réglez l'identification d'unité (Device ID) de la SRV-3030 comme dans les messages enregistrés dans le séquenceur (p. 67).



NOTE

Toutes les fonctions de la SRV-3030 sont désactivées durant la réception de messages exclusifs.

NOTE

Pour des instructions sur le fonctionnement de votre séquenceur, veuillez vous référer au mode d'emploi de l'appareil que vous utilisez.

<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].
 2. Tournez [NUMBER] jusqu'à ce que la fenêtre BULK LOAD RECEIVE apparaisse.
 3. Pressez [ENTER].
- La réception commence.



4. Placez le séquenceur en mode de reproduction.
 5. Une fois la reproduction terminée, stoppez le séquenceur.
 6. Pressez [ENTER].
- La réception est terminée.
7. Pressez [SYSTEM].
- La SRV-3030 retourne en mode de jeu.

Ce chapitre contient les descriptions des différents paramètres de la SRV-3030, ses caractéristiques et autres données. Référez-vous à ces informations pour obtenir une parfaite maîtrise du fonctionnement de la SRV-3030.

PARAMÈTRES D'ÉDITION SIMPLIFIÉE (EZ EDIT)

Avec EZ EDIT, vous pouvez aisément ajuster les sons de reverb pour approximer rapidement différents profils de paramètres. En comparaison avec le réglage de chaque paramètre CUSTOM, EZ EDIT vous permet de faire des changements plus rapidement et plus facilement.

NOTE

Ajuster les paramètres EZ EDIT change simultanément le contenu de plusieurs paramètres CUSTOM.

NOTE

Même si des paramètres CUSTOM sont changés après réglage des paramètres EZ EDIT, l'affichage des paramètres EZ EDIT modifiés reste inchangé.

Liste des paramètres EZ EDIT

PARAMETRES	AFFICHAGE	VALEUR
BALANCE DE MIXAGE	MIX BAL	0-100
DUREE DE REVERBERATION	REV TIME	0.01-100.99 sec (REVERB uniquement)
		1 msec-4.0 sec (GATE REVERB uniquement)
	Décimales	Suborder
VIVACITE	LIVENESS	0-100
TAILLE DE LA PIECE	ROOM	0-100
TYPE DE MUR	WALL	0-100
DISTANCE	DISTANCE	0-100
NIV. DE SORTIE DE L'UNITE DE REVERB	UNIT OUT	0-100
EFFET	EFFECT	0-100

Fonctions des paramètres EZ EDIT

Balance de mixage (MIX BALANCE)

Vous permet d'ajuster la balance entre le son de reverb et le son direct.

NOTE

Cela ne change que le paramètre CUSTOM MIX BALANCE.

Durée de réverbération (REV TIME)

(A/B)

Cela fixe la durée de la réverbération jusqu'à sa disparition (p. 52).

Décimales (Suborder)

Fixe la valeur des décimales de REV TIME.

NOTE

Ne change que CUSTOM REV TIME.

Vivacité (LIVENESS) (A/B)

Ajuste la quantité de réverbération de la pièce qui est ajoutée au son.

Taille de la pièce (ROOM) (A/B)

Fixe la taille de la pièce.

Type de mur (WALL) (A/B)

Ajuste la durée apparente des murs de la pièce.

DISTANCE (A/B)

Fixe la distance apparente de la source sonore.

Effet (EFFECT)

Ajuste la quantité d'effet appliquée au son. Les types d'effet sont réglés dans les paramètres CUSTOM (p. 60).

Niveau de sortie de l'unité de reverb (REV UNIT OUTPUT LEVEL) (A/B)

Cela fixe le niveau de sortie de l'unité de reverb (p. 52).

NOTE

Cela ne change que CUSTOM UNIT OUTPUT LEVEL.

Paramètres CUSTOM

Les paramètres CUSTOM vous permettent de déterminer la totalité de la structure des sons de reverb ainsi que de faire des réglages détaillés. Cela permet une édition plus précise des réglages sélectionnés avec EZ EDIT.

Liste des paramètres CUSTOM

STRUCTURE

PARAMETRES		AFFICHAGE	VALEUR
Structure		STRUCT	DUAL, SERS (SERIES), INDV (INDIVIDUAL), STE (STEREO)
EFFECT ROUTING		EFFECT	OFF, [A] (UNIT A), [B] (UNIT B), MSTR (MASTER)
RSS ROUTING		RSS	OFF, [A] (UNIT A), [B] (UNIT B), MSTR (MASTER)
Type de reverb		TYPE (A/B)	REV (REVERB), GRV (GATE REVERB), AMB (AMBIENCE), NLR (NON LINEAR)
Balance de mixage		MIX BAL	0-100
Séparateur dynamique	Type	TYPE	OFF, ATCK (ATTACK), LOUD (LOUDNESS), NOTE (NOTE DENSITY), DRUM
	DESTINATION	DEST	[A] (UNIT A), [B] (UNIT B)
	RATE	RATE	0-100
	FREQUENCY	FREQ	0-100
	SENS (HI)	SENS	0-100
	SENS LOW	SENS LOW	0-100
PRE-LOW-PASS FREQ A		FREQ A	OFF, 1.6 k-20 kHz
PRE-LOW-PASS FREQ B		FREQ B	OFF, 1.6 k-20 kHz
PRE-HIGH-PASS FREQ A		FREQ A	OFF, 20-2.0 kHz
PRE-HIGH-PASS FREQ B		FREQ B	OFF, 20-2.0 kHz
UNIT INPUT LEVEL A		LEVEL A	0-100
UNIT INPUT LEVEL B		LEVEL B	0-100
UNIT OUTPUT LEVEL A		LEVEL A	0-100
UNIT OUTPUT LEVEL B		LEVEL B	0-100

REVERB

REVERB

PARAMETERS		DIAPLAY	VALUE
VARIATION		VARI	ROOM 1, ROOM 2, ROOM3, HALL 1, HALL 2, HALL 3, GARAGE, PLATE1, PLATE2, PLATE3, PLATE4, PLATE5
REV LEVEL		LEVEL	0-100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0-100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
REV TIME		REV TIME	0.01-100.99 sec
	Suborder	Suborder	
PRE DELAY TIME		PRE-DLY	1-700 msec

PARAMETERS		DIAPLAY	VALUE
PRE DELAY BALANCE		BALANCE	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
DENSITY		DENSITY	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
PLATE DEPTH		PLT DEP	0–100
REV SIZE		REV SIZE	(*1)
RELEASE DENSITY		REL DENS	0–100
BRILLIANCE		BRILLNCE	0–100
EDGE		EDGE	0–100
REV OUTPUT PAN WIDTH		PAN WPTH	0–100, 3D
COMPRESS (COMPRESSOR)	RATIO	RATIO	0–100
	ATTACK	ATTACK	0–100
	RELEASE	RELEASE	0–100
LF DAMP	FREQ	FREQ Hz	50 Hz–4.0 kHz
	GAIN	GAIN dB	-36– 0.0 dB
HF DAMP	FREQ	FREQ Hz	200 Hz–15 kHz
	GAIN	GAIN dB	-36–0.0 dB
ER LEVEL		ER LEVEL	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
ER TIME RATIO		ER TIME	1–100 %
ER DIFFUSE SIZE		DIF SIZE	1–100
ER DIFFUSION		DIFFUSE	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL) , INV (INVERSE)
TAP #1	DELAY TIME	DLY TIME	1–700 msec
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	HC FREQ	OFF, 200 Hz–15 kHz
TAP #2	DELAY TIME	DLY TIME	1–700 msec
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	HC FREQ	OFF, 200 Hz–15 kHz
TAP #3	DELAY TIME	DLY TIME	1–700 msec
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	HC FREQ	OFF, 200 Hz–15 kHz
TAP #4	DELAY TIME	DLY TIME	1–700 msec
	LEVEL	LEVEL	0–100
	PAN	PAN	3DL, L50–0–R50, 3DR
	HI CUT FREQ	HC FREQ	OFF, 200 Hz–15 kHz

(*1) Values vary according to the Variation setting.

GATE REVERB

PARAMETERS		DIAPLAY	VALUE
VARIATION		VARI	ROOM 1, ROOM 2, ROOM3, HALL 1, HALL 2, HALL 3, GARAGE, PLATE1, PLATE2, PLATE3, PLATE4, PLATE5
GATE REV LEVEL		LEVEL	0–100
THRESHOLD		THRESHLD	0–100
GATETIME (GATE TIME)	HOLD TIME	HOLDTIME	1 msec–4.0 sec
	DECAY RATE	DECAY	0–100
	RELEASE TIME	RELEASE	1 msec–4.0 sec
PRE DELAY TIME		PRE-DLY	0–700 msec
REV SIZE		REV SIZE	(*1)
REV OUTPUT PAN WIDTH		PAN WDTN	0–100, 3D
PRE DELAY BALANCE		BALANCE	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
DENSITY		DENSITY	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
COMPRESS (COMPRESSOR)	RATIO	RATIO	0–100
	ATTACK	ATTACK	0–100
	RELEASE	RELEASE	0–100
LF DAMP	FREQ	FREQ Hz	50 Hz–4.0 kHz
	GAIN	GAIN dB	-36–0.0 dB
HF DAMP	FREQ	FREQ Hz	200 Hz–15 kHz
	GAIN	GAIN dB	-36–0.0 dB

(*1) Values vary according to the Variation setting.

AMBIENCE

PARAMETERS		DISPLAY	VALUE
VARIATION		VARI	AMBIENCE1–AMBIENCE8
AMB LEVEL		LEVEL	0–100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0–100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
AMB ROOM SIZE		AMB SIZE	1–100 %
HF DAMP GAIN		HF DAMP	-36–0.0 dB
DENSITY		DENSITY	0–100
TAP# 1–12	TIME	TIME	0.001–2.099 sec
	Suborder	Suborder	
	LEVEL	LEVEL	0–100
	HI CUT FREQ	FREQ	200 Hz–15 kHz
	HI CUT GAIN	GAIN	-36–0.0 dB

NON LINEAR

PARAMETERS		DISPLAY	VALUE
VARIATION		VARI	L -> R, NORMAL, R -> L
NLR LEVEL		LEVEL	0-100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0-100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
PRE DELAY		PRE-DLY	1-700 msec
REV OUTPUT PAN WIDTH		PAN WIDTH	0-100, 3D
DENSITY		DENSITY	0-100
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0-100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
ENV TIME RATIO		ENV TIME	1-100 %
ENVELOPE	TIME1	TIME 1	0.001-1.299 sec
		Suborder	Suborder
	TIME2	TIME 2	0.001-1.299 sec
		Suborder	Suborder
	TIME3	TIME 3	0.001-1.299 sec
		Suborder	Suborder
	TIME4	TIME	0.001-1.299 sec
		Suborder	Suborder
	LEVEL1	LEVEL 1	0-100
	LEVEL2	LEVEL 2	0-100
	LEVEL3	LEVEL 3	0-100

3 BAND EQ

PARAMETERS		DISPLAY	VALUE
LOW EQ (LOW BAND EQ)	FREQUENCY (A/B)	FREQ Hz	20 Hz-2.0 kHz
	GAIN (A/B)	GAIN dB	-12-12 dB
	Q (A/B)	Q	SHLV (SHELVING), 0.3-10
MID EQ (MID BAND EQ)	FREQUENCY (A/B)	FREQ Hz	200 Hz-8.0 kHz
	GAIN (A/B)	GAIN dB	-12-12 dB
	Q (A/B)	Q	0.3-10
HIGH EQ (HIGH BAND EQ)	FREQUENCY (A/B)	FREQ Hz	1.6 k-20 kHz
	GAIN (A/B)	GAIN dB	-12-12 dB
	Q (A/B)	Q	SHLV (SHELVING), 0.3-10

EFFECT

PARAMETERS	DISPLAY	VALUE	
EFFECT TYPE	FX TYPE	RESO (RESONATOR), PHASER, FL/CHO (FLANGER/CHORUS)	
SEPARATION	SEPARATE	0-100	
MANUAL	MANUAL	0-100	
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0-100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
RESONANCE	RESO	0-100	
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0-100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
BALANCE	BALANCE	0-100	
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0-100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
LFO RATE	RATE	0-100	
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0-100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)
LFO DEPTH	DEPTH	0-100	
	DYNAMIC CONTROL	DYN CTRL	0-100
	DYNAMIC POLARITY	POL	NOR (NORMAL), INV (INVERSE)

NAME / PREVIEW

PARAMETERS	DISPLAY	VALUE
NAME	NAME	(Up to Fourteen characters)
CATEGORY	CATEGORY	STNDRD (STANDARD), VOCAL, INSTRU (INSTRUMENT), DRUMS, STEREO, SPICAL (SPECIAL)
PREVIEW TONE	TONE	VOICE, PIANO, GUITAR (MUTE GUITAR), SAX, SNARE, B.DRUM, DRUMS, CLAVES, IMPULS (IMPULSE)
PREVIEW PATTERN	PATTERN	STNDRD (STANDARD), CRESC (CRESCENDO), L -> R

DIRECT EDIT ASSIGN

PARAM 1-3

PARAMETERS		DISPLAY	VALUE
LINK A/B		LINK AB	OFF, ON
TARGET A	TARGET BLOCK	BLOCK	OFF, STRUCT (STRUCTURE), REV A (REVERB A), EQ A, EFFECT
	TARGET PARAMETER	PARAM	(*1)
RANGE A	MIN VALUE	MIN VAL	(*2)
	MAX VALUE	MAX VAL	(*2)
TARGET B	TARGET BLOCK	BLOCK	OFF, STRUCT (STRUCTURE), REV B (REVERB B), EQ B, EFFECT
	TARGET PARAMETER	PARAM	(*1)
RANGE B	MIN VALUE	MIN VAL	(*2)
	MAX VALUE	MAX VAL	(*2)

CONTROL ASSIGN

ASSIGN 1-4

PARAMETERS	DISPLAY	VALUE
TARGET BLOCK	BLOCK	OFF, STRUCT (STRUCTURE), REV A (REVERB A), REV B (REVERB B), EQ A, EQ B, EFFECT
TARGET PARAMETER	PARAM	(*1)
MIN VALUE	MIN VAL	(*2)
MAX VALUE	MAX VAL	(*2)
CONTROLLER	CONTRLR	PEDAL (EXP PEDAL), P.BEND (PITCH BEND), AFTERT (AFTERTOUC), NOTE#, VELO (VELOCITY), CC1-CC31, CC64-CC95

(*1) Values vary according to the target block settings.

(*2) Values vary according to the target parameter setting.

Fonctions des paramètres CUSTOM

STRUCTURE

Cette section décrit l'arrangement des deux unités de reverb internes et comment les connexions entre reverb et effet se font.

STRUCTURE (STRUCT)

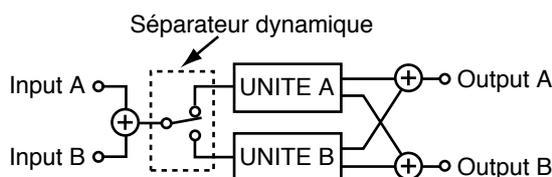
Ce sont les réglages qui déterminent comment les deux unités de reverb sont structurées.

Faites ces réglages en sélectionnant les valeurs et en pressant [ENTER].

• DYNAMIC DUAL

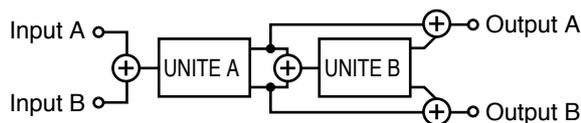
Les deux signaux entrant sont mixés et les deux reverb s'appliquent en parallèle.

Sélectionnez ce mode pour activer la fonction de séparation dynamique.



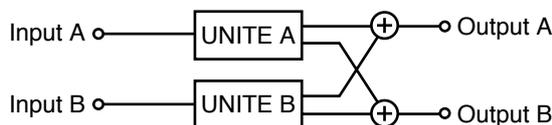
• SERIES

Les deux signaux entrant sont mixés et les deux reverb s'appliquent en série.



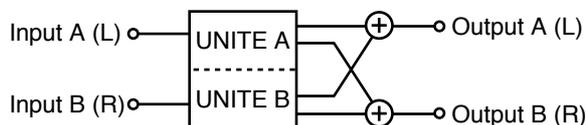
• INDIVIDUAL

Différents effets de reverb s'appliquent à chacun des deux signaux entrant.



• STEREO

La reverb est ajoutée indépendamment aux signaux entrants droit et gauche. Les paramètres des deux unités REVERB A et B sont réglés simultanément.



NOTE

Quand STEREO est sélectionné, les paramètres de l'unité B sont ignorés pour se conformer aux paramètres de l'unité A.

NOTE

Quand STEREO est sélectionné, presser le bouton [UNIT A/B] n'a pas d'effet.

Type de reverb (TYPE (A/B))

La reverb est en fait le son réverbérant produit par la superposition et la combinaison des sons se réfléchissant sur le sol et sur les murs. La SRV-3030 utilise un traitement numérique pour simuler les sons de réverbération. Les sons de réverbération de la SRV-3030 sont divisés en quatre types majeurs. Faites ces réglages en sélectionnant les valeurs, puis en pressant [ENTER].

• REVERB

Ce groupe est constitué de sons de réverbération naturelle.

• GATE REVERB

Ce type de reverb comprend une fonction "porte" qui ne laisse passer le son de reverb que pendant un certain temps et le coupe avant qu'il ne disparaisse naturellement).

• AMBIENCE

Simule le son obtenu avec des microphones d'ambiance (un microphone placé désaxé à distance de la source sonore) tels que ceux utilisés en enregistrement.

• NON LINEAR

Produit des sons de réverbération artificielle possédant des caractéristiques particulières.

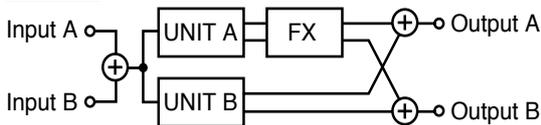
Balance de mixage (MIX BAL)

Ajuste la balance de volume entre le son direct et le son de réverbération.

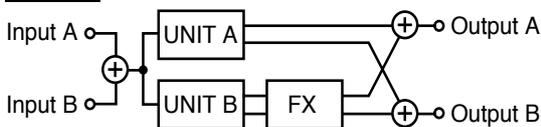
ROUTAGE DES EFFETS (EFFECT)

En plus de la reverb, la SRV-3030 dispose également d'effets flanger, résonance et autres types de modulation. Les réglages de positionnement et de structure de ces effets peuvent être accomplis pour satisfaire des besoins particuliers. Les structures peuvent être réglées comme suit.

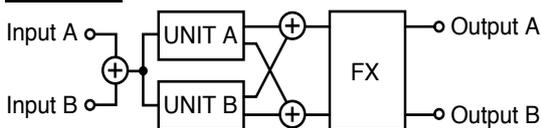
UNIT A



UNIT B



MASTER



NOTE

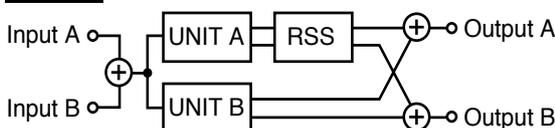
Quand OFF est sélectionné, les effets ne s'appliquent pas.

Le schéma représente un réglage DYNAMIC DUAL pour le paramètre STRUCT.

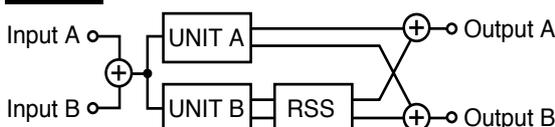
ROUTAGE DE L'EFFET RSS (RSS)

La SRV-3030 dispose d'effet RSS. Déterminez le positionnement et la structure des effets RSS en fonction de l'utilisation voulue. Les structures peuvent être réglées comme suit.

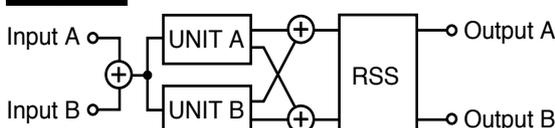
UNIT A



UNIT B



MASTER



NOTE

Quand OFF est sélectionné, les effets RSS ne s'appliquent pas.

Le schéma représente un réglage DYNAMIC DUAL pour le paramètre STRUCT.



En plaçant l'effet RSS directement après l'unité A ou l'unité B, vous pouvez déterminer si l'effet RSS s'appliquera ou non aux réflexions premières de cette unité. C'est également le cas quand TYPE est réglé sur AMBIANCE, vous pouvez déterminer si l'effet RSS s'appliquera ou non aux réflexions premières.

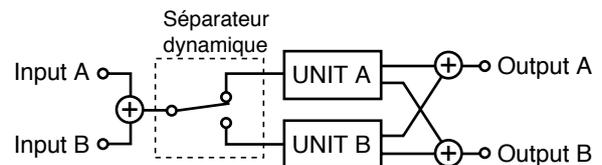
Quand RSS est réglé sur MASTER, vous ne pouvez pas déterminer si l'effet RSS s'appliquera ou non à chacune des réflexions premières. Les effets RSS s'appliquent au son global des unités A et B.

NOTE

Si vous utilisez les effets RSS, veuillez vous référer à "Avant d'utiliser les effets 3D (Effets RSS)" (p. 65).

Séparateur dynamique

Le séparateur dynamique analyse le niveau et la fréquence du signal entrant et le divise en deux signaux indépendants. En envoyant un des signaux à l'unité A et l'autre à l'unité B, vous pouvez appliquer différents réglages de reverb à chacun.



NOTE

Quand vous utilisez la fonction de séparation dynamique, réglez STRUCT sur DYNAMIC DUAL.

Type (TYPE)

Détermine le type de séparation dynamique parmi les possibilités suivantes. Sélectionnez OFF quand cette fonction ne doit pas être utilisée

- **Attaque (ATCK)**

Division du signal par séparation de la portion d'attaque, ou du début brutal du son par rapport au reste du signal.

- **Puissance (LOUD)**

Division du signal par le volume, séparant les portions fortes des portions douces.

- **Densité de note (NOTE)**

Division des signaux basée sur le nombre de sons présents, séparant les signaux contenant de nombreux sons d'interprétation (tels que les interprétations orchestrales de pupitre par exemple) de ceux avec peu de sons (comme les solos).

- **Batterie (DRUM)**

Séparation du son de la grosse caisse de la caisse claire, de la charleston et autre son.

- **OFF**

Est sélectionné quand la fonction de séparation dynamique est désactivée.

Destination (DEST)

Détermine l'unité à laquelle les signaux séparés par le séparateur dynamiques sont envoyés. Par exemple, quand ATCK est sélectionné pour TYPE et DEST réglé sur UNIT A, la réverbération de l'unité A s'applique à l'attaque et la réverbération de l'unité B au reste du signal.

Vitesse (RATE)

Fixe la réponse de la fonction séparateur dynamique quand elle est utilisée pour dissocier les signaux. Plus proche est la valeur de 100, plus lente devient la réponse. Toutefois, cela donne également une séparation plus progressive.

Fréquence (FREQ)

Fixe la plage pour la fréquence de détection de référence que la fonction séparateur de dynamique utilise pour extraire les signaux. Fonctionne différemment selon le réglage TYPE, comme indiqué ci-dessous

- **ATCK**

La plage de détection pour l'attaque des signaux.

- **LOUD**

Désactivé.

- **NOTE**

Désactivé.

- **DRUM**

Détecte les sons de grosse caisse dans la plage de fréquences situées au-dessous de la fréquence spécifiée par le réglage de fréquence (FREQ).

Sensibilité (SENS)

Fixe la sensibilité de la fonction séparateur de dynamique lors de la division des signaux. Monter la valeur de ce

réglage augmente la sensibilité, ce qui entraîne les divisions plus fréquentes du signal. Fonctionne différemment selon le réglage TYPE selon le réglage TYPE comme indiqué ci-dessous.

- **ATCK**

Règle la sensibilité sur la pente d'attaque ou rapidité de l'attaque lorsque c'est l'attaque qui est séparée.

- **LOUD**

Base la sensibilité sur la puissance du signal.

- **NOTE**

Base la sensibilité sur la densité, ou nombre de notes concomitantes dans le son.

- **DRUM**

SENS LOW et SENS (HI) doivent être réglés jusqu'à ce qu'ils correspondent bien au niveau de la grosse caisse et de tous les autres sons.

Sensibilité de grosse caisse (SENS LOW)

Ajuste le degré de sensibilité au son de grosse caisse. Avec le niveau de grosse caisse faible, montez le réglage SENS LO.

SENS (HI)

Ajuste de degré de sensibilité aux sons autre que la grosse caisse. Quand les niveaux des sons autres que la grosse caisse sont faibles, monter le réglage SENS (HI).

Pré-filtrage passe-bas (FREQ)

Pré-filtrage passe-haut (FREQ)

Chacune des deux unités de réverbération (UNIT A/UNIT B) dispose d'une égalisation passe-haut et passe-bas pour le signal entrant. Ces réglages servent à ajuster les égaliseurs.

- **Pré-filtrage passe-bas**

Fixe la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

- **Pré-filtrage passe-haut**

Fixe la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

Niveau d'entrée de l'unité (LEVEL)

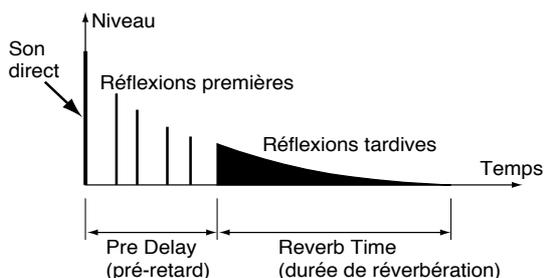
Ajuste le niveau d'entrée pour chacune des deux unités de réverbération (UNIT A/UNIT B).

Niveau de sortie de l'unité (LEVEL)

Ajuste le niveau de sortie pour chacune des deux unités de réverbération (UNIT A/UNIT B).

REVERB

Ce groupe est constitué de sons de réverbération naturelle. La réverbération est composée de son direct, de réflexions premières et de réflexions tardives. Ces sons de réverbération changent en fonction de la taille et de la forme de la pièce (pièce ordinaire, hall ou autre espace), ainsi que des matériaux utilisés pour les surfaces réfléchissantes (murs, etc.).



Son direct	Son qui atteint directement l'auditeur depuis la source du son
Réflexions premières	Son qui atteint l'auditeur après s'être réfléchi sur les murs ou autres surfaces une ou quelques fois
Réflexions tardives	Son qui atteint l'auditeur après s'être réfléchi de multiples fois

Avec la SRV-3030, les sons combinés des réflexions premières et des réflexions tardives forment ce que l'on appelle le son réverbération.

Variation (VARI)

Détermine un des 12 types de reverb disponible. Faites ces réglages en sélectionnant les valeurs et en pressant [ENTER].

Durée de reverb (REV TIME)

Fixe la durée des réflexions tardives.

Décimale (Suborder)

Fixe les valeurs décimales de REV TIME.

Niveau de reverb (LEVEL)

Fixe le niveau des réflexions tardives.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique les changements au niveau de reverb en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de niveau de reverb est basé sur le réglage LEVEL. Plus haut est le réglage DYN CTRL, plus grand est le changement de niveau de reverb. La fonction est désactivée quand ce réglage est à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage LEVEL.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le niveau de réverbération (LEVEL) augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

Durée de pré-retard (PRE-DLY)

Fixe la durée de l'intervalle de temps qui s'écoule avant que les répétitions tardives ne commencent à être produites.

Balance de pré-délay (BALANCE)

Pour les réflexions tardives, les sons pré-retardés peuvent être mixés avec ceux auxquels ne s'appliquent pas le pré-retard. Ce paramètre BALANCE fixe la proportion des réflexions tardives ainsi retardées et de celles auxquelles ne s'applique pas le pré-retard. Avec un réglage à 0, seules sont produites les réflexions sans pré-délay. Avec un réglage à 100, seules sont produites les réflexions avec retard.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique les changements à la balance de pré-délay en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de balance est basé sur le réglage BALANCE. Plus haut est le réglage DYN CTRL, plus grand est le changement de balance. La fonction est désactivée quand ce réglage est à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage PRE DELAY BALANCE.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage BALANCE augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

Amplitude de plaque (PLT DP)

Détermine la durée et le niveau du son dans les fréquences caractéristiques de la plaque. Régler ce paramètre à 0 supprime les caractéristiques de la plaque, donnant un son proche d'une reverb ordinaire. Plus haute est la valeur réglée, plus le son de réverbération à plaque devient caractéristique.

NOTE

Ceci est efficace quand VARIATION est réglé sur PLATE 1–4.

Densité (DENSITY)

Fixe la densité des réflexions tardives.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique les changements à la densité des réflexions tardives en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de densité est basé sur le réglage DENSITY. Plus haut est le réglage DYN CTRL, plus grand est le changement de densité. La fonction est désactivée quand ce réglage est à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage DENSITY.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage de densité augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

NOTE

Quand VARIATION est réglé sur PLATE5, DYN CTRL pour la densité est désactivé.

Taille de la reverb (REV SIZE)

Ce réglage détermine la façon dont les réverbérations tardives sont propagées.

(REL DENS)

Ce réglage ajuste la densité des réflexions tardives lors de leur disparition. Ce réglage est efficace quand ROOM3, HALL3, ou PLATE5 est sélectionné pour VARIATION.

Brillance (BRILLNCE)

Ce réglage sert à faire les réglages fins de brillance de la sonorité caractéristique de reverb à plaque.

NOTE

Ceci est efficace quand VARIATION est réglé sur PLATE1–4.

EDGE

Ajuste la force de l'attaque des réverbérations tardives.

NOTE

Ce réglage est efficace quand ROOM3, HALL3, ou PLATE5 est sélectionné pour VARIATION.

Ampleur du champ stéréo en sortie reverb (PAN WPTH)

Cela commande le positionnement des réverbérations tardives. Avec un réglage à 100, la sortie se fait en stéréo, avec un réglage à 0, la sortie est mono.

NOTE

Lorsque vous faites ce réglages pour les sons tridimensionnels (3D), réglez le routage RSS (RSS ROUTING, p. 50) sur UNIT A (UNIT B).

Compresseur

Le compresseur des entrées des unités de reverb homogénéise les signaux en supprimant les trop forts niveaux et en amplifiant les trop faibles niveaux. Cela influence la réponse en pression sonore du son réverbérant.

Rapport de compression (RATIO)

Fixe la quantité de compression appliquée au signal. Plus haute est la valeur, plus fort est l'effet appliqué, donnant un plus fort taux de compression.

Attaque de compression (ATTACK)

Ajuste la force de l'attaque du signal entrant.

Relâchement de compression (RELEASE)

Ajuste le temps nécessaire à l'effet pour disparaître.

Fréquence seuil d'atténuation des basses fréquences (FREQ Hz)

Avec la reverb, l'atténuation des basses fréquences change en fonction des matériaux qui recouvrent les murs. L'atténuation des basses fréquences commande le degré d'atténuation de ces basses fréquences. La fréquence déterminée ici est celle à laquelle l'atténuation commence à agir. Cela permet l'atténuation de réverbérations tardives dans des plages de fréquences encore plus basses que celles fixées ici.

Gain de l'atténuation des basses fréquences (GAIN dB)

Cela ajuste l'intensité de l'atténuation s'appliquant au son. Avec un réglage de 0, l'atténuation n'est pas utilisée.

Fréquence seuil d'atténuation des hautes fréquences (FREQ Hz)

Avec la reverb, l'atténuation des hautes fréquences change en fonction des matériaux qui recouvrent les murs. L'atténuation des hautes fréquences commande le degré d'atténuation de ces hautes fréquences. La fréquence déterminée ici est celle à laquelle l'atténuation commence à agir. Cela permet l'atténuation de réverbérations tardives dans des plages de fréquences encore plus hautes que celles fixées ici.

Gain d'atténuation des hautes fréquences (GAIN dB)

Cela ajuste l'intensité de l'atténuation s'appliquant au son. Avec un réglage de 0, l'atténuation n'est pas utilisée.

Niveau de réflexions premières (ER LEVEL)

Fixe le niveau des réflexions premières.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique un changement au niveau des réflexions premières en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de niveau est basé sur le réglage ER LEVEL. Plus haut est ce paramètre de commande dynamique, plus grand est le changement de niveau. La fonction est désactivée quand ce paramètre est réglée à 0.

NOTE

Même si la valeur de la commande dynamique est augmentée, le changement obtenu dans le son est limité à la plage de variation permise par le paramètre ER LEVEL.

Polarité dynamique (POL)

Avec un réglage sur NORMAL, le niveau des réflexions premières augmente avec le niveau entrant. Avec un réglage sur INVERSE, le niveau des réflexions premières diminue quand le niveau entrant augmente.

Rapport de temps des réflexions premières (ER TIME)

Ce réglage maintient le rapport de temps fixé par les réglages de retard TAP et augmente/diminue ce rapport en comparaison du temps global. Avec un réglage à 100, le temps est identique à celui fixé par le retard TAP (DLY TIME).

Intensité de diffusion des réflexions premières (DIF SIZE)

Ce réglage détermine l'étendue de la propagation des réflexions premières.

Diffusion des réflexions premières (DIFFUSE)

Ce réglage détermine la façon dont les réflexions premières se propagent. Plus haute est la valeur, plus grande est la propagation des réflexions premières.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique un changement de diffusion des réflexions premières en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de diffusion est basé sur le réglage ER LEVEL. Plus haut est ce paramètre de commande dynamique, plus grand est le changement de diffusion. La fonction est désactivée quand ce paramètre est réglée à 0.

NOTE

Même si la valeur de la commande dynamique est augmentée, le changement obtenu dans le son est limité à la plage de variation permise par le paramètre ER DIFFUSION.

Polarité dynamique (POL)

Avec un réglage sur NORMAL, la diffusion des réflexions premières augmente avec le niveau entrant. Avec un réglage sur INVERSE, la diffusion des réflexions premières diminue quand le niveau entrant augmente.

Edition ponctuelle (TAP EDIT)

Avec TAP EDIT, vous pouvez apporter de petits ajustements au temps de retard (Delay Time) et d'autres réglages pour chacune des réflexions premières (TAP). Pressez [ENTER] pour régler ces paramètres.

Temps de retard (DLY TIME)

Fixe la longueur du retard avant que ne soient produites les réflexions premières (TAP 1-4).

Niveau (LEVEL)

Fixe le niveau de volume des réflexions premières (TAP 1-4).

Panoramique (PAN)

Fixe le positionnement des réflexions premières (TAP 1-4).

NOTE

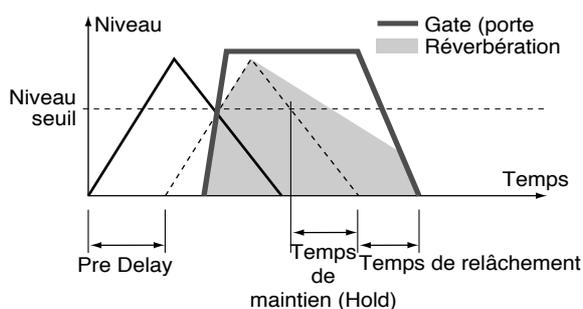
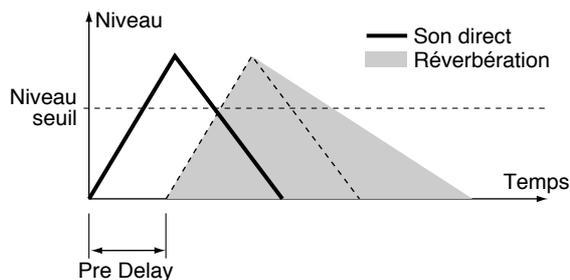
Lorsque vous réglez les côtés gauche et droit des sons tridimensionnels (3D), réglez le routage RSS (RSS Routing, p. 50) sur UNIT A (UNIT B).

Fréquence seuil de coupure des hautes fréquences (HC FREQ)

Fixe la fréquence à partir de laquelle les composantes aigües des réflexions premières (TAP 1-4) seront coupées.

REVERB (GATE REV)

Ce type de reverb comprend une fonction de porte (Gate) qui coupe brutalement le son de reverb avant qu'il n'ait disparu naturellement. Comme son nom l'indique, cette fonction agit en laissant passer les signaux entrants au moins égaux au niveau seuil (THRESHOLD) fixé, et en fermant la porte aux signaux inférieurs à ce niveau. L'effet Gate Reverb utilise cette fonction de porte pour piloter la sortie du son réverbéré.



Vous pouvez sélectionner n'importe lequel des 12 effets Gate Reverb différents.

Variation (VARI)

Sélectionne un des 12 types de reverb disponibles. Faites ces réglages en sélectionnant les valeurs, puis pressez [ENTER].

Niveau de reverb Gate (LEVEL)

Fixe le niveau du son réverbérant.

Durée de maintien (HOLD TIME)

Fixe le temps qui s'écoule entre le moment où la porte s'ouvre à fond et celui où elle commence à se fermer.

Seuil (THRESHLD)

Fixe le niveau seuil qui détermine l'ouverture et la fermeture de la porte.

Vitesse de chute (DECAY)

Commande la chute des réverbérations tardives quand la porte est ouverte. Avec un réglage sur 100, il n'y a virtuellement pas de chute.

Temps de relâchement (RELEASE)

Fixe le temps qui s'écoule entre le moment où le temps de maintien s'est écoulé et celui où le son est complètement coupé.

Pré-retard (PRE-DLY)

Fixe l'intervalle de temps imposé avant que ne commence à être reproduites les réverbérations tardives.

Balance de pré-delay (BALANCE)

Pour les réflexions tardives, les sons pré-retardés peuvent être mixés avec ceux auxquels ne s'appliquent pas le pré-retard. Ce paramètre BALANCE fixe la proportion des réflexions tardives ainsi retardées et de celles auxquelles ne s'applique pas le pré-retard. Avec un réglage à 0, seules sont produites les réflexions sans pré-delay. Avec un réglage à 100, seules sont produites les réflexions avec retard.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique les changements à la balance de pré-delay en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de balance est basé sur le réglage BALANCE. Plus haut est le réglage DYN CTRL, plus grand est le changement de balance. La fonction est désactivée quand ce réglage est à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage PRE DELAY BALANCE.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage BALANCE augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

Taille de réverbérations (REV SIZE)

Ce réglage détermine la façon dont les réflexions tardives sont propagées.

Densité (DENSITY)

Ajuste la densité des réverbérations tardives.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique les changements à la densité des réflexions tardives en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de densité est basé sur le réglage DENSITY. Plus haut est le réglage DYN CTRL, plus grand est le changement de densité. La fonction est désactivée quand ce réglage est à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage DENSITY.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage de densité augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

NOTE

Quand VARIATION est réglé sur PLATE5, DYN CTRL pour la densité est désactivé.

Ampleur du champ stéréo en sortie reverb (PAN WIDTH)

Cela commande le positionnement des réverbérations tardives. Avec un réglage à 100, la sortie se fait en stéréo, avec un réglage à 0, la sortie est mono.

NOTE

Lorsque vous faites ce réglages pour les sons tridimensionnels (3D), réglez le routage RSS (RSS ROUTING, p. 50) sur UNIT A (UNIT B).

Compresseur

Le compresseur des actions d'entrée des unités de reverb homogénéise les signaux en supprimant les trop forts niveaux et en amplifiant les trop faibles niveaux. Cela influence la réponse en pression sonore du son réverbérant.

Rapport de compression (RATIO)

Fixe la quantité de compression appliquée au signal. Plus haute est la valeur, plus fort est l'effet appliqué, donnant un plus fort taux de compression.

Attaque de compression (ATTACK)

Ajuste la force de l'attaque du signal entrant.

Relâchement de compression (RELEASE)

Ajuste le temps nécessaire à l'effet pour disparaître.

Fréquence seuil d'atténuation des basses fréquences (FREQ Hz)

Avec la reverb, l'atténuation des basses fréquences change en fonction des matériaux qui recouvrent les murs. L'atténuation des basses fréquences commande le degré d'atténu-

ation de ces basses fréquences. La fréquence déterminée ici est celle à laquelle l'atténuation commence à agir. Cela permet l'atténuation de réverbérations tardives dans des plages de fréquences encore plus basses que celles fixées ici.

Gain de l'atténuation des basses fréquences (GAIN dB)

Cela ajuste l'intensité de l'atténuation s'appliquant au son. Avec un réglage de 0, l'atténuation n'est pas utilisée.

Fréquence seuil d'atténuation des hautes fréquences (FREQ Hz)

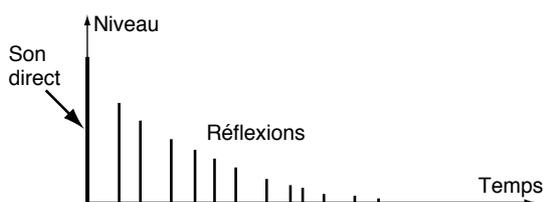
Avec la reverb, l'atténuation des hautes fréquences change en fonction des matériaux qui recouvrent les murs. L'atténuation des hautes fréquences commande le degré d'atténuation de ces hautes fréquences. La fréquence déterminée ici est celle à laquelle l'atténuation commence à agir. Cela permet l'atténuation de réverbérations tardives dans des plages de fréquences encore plus hautes que celles fixées ici.

Gain de l'atténuation des hautes fréquences (GAIN dB)

Cela ajuste l'intensité de l'atténuation s'appliquant au son. Avec un réglage de 0, l'atténuation n'est pas utilisée.

REVERB (AMBIENCE)

Cet effet simule le son obtenu par des microphones d'ambiance (un micro désaxé à distance de la source sonore), tels que ceux utilisés en enregistrement. Cette fonction apporte au son plus d'ampleur spatiale, sans exagérer la réverbération. L'ambiance est composée de sons venant de multiples réflexions. Bien que la composition des réverbérations dispose normalement de réverbérations premières et tardives distinctes, une réverbération d'ambiance est à l'opposé composée de multiples réflexions premières.



Variation (VARI)

Sélectionne un des 8 types de reverb disponibles. Faites ces réglages en sélectionnant les valeurs, puis pressez [ENTER].

Niveau d'ambiance (LEVEL)

Fixe le niveau d'ambiance générale.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique les changements au niveau d'ambiance en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de niveau d'ambiance est basé sur le réglage AMB LEVEL. Plus haut est le réglage DYN CTRL, plus grand est le changement de niveau d'ambiance. La fonction est désactivée quand ce réglage est à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage LEVEL.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le niveau de réverbération (AMB LEVEL) augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

Taille de la pièce (AMB SIZE)

Ce réglage détermine la façon dont la réverbération d'ambiance se propage. Ce réglage maintient le rapport de temps fixé dans Tap Delay Time, et étend/réduit ce taux par rapport au temps général.

Niveau d'atténuation des hautes fréquences

Avec la reverb, l'atténuation des hautes fréquences change en fonction des matériaux qui recouvrent les murs. L'atténuation des hautes fréquences commande le degré d'atténuation de ces hautes fréquences. La fréquence déterminée ici est celle à laquelle l'atténuation commence à agir. Cela permet l'atténuation de réverbérations tardives dans des plages de fréquences encore plus hautes que celles fixées ici

Densité (DENSITY)

Ajuste la densité d'ambiance.

TAP EDIT

Avec TAP EDIT, vous pouvez faire de petits ajustements au temps de retard (Delay Time), au niveau (Level) et à d'autres réglages pour chacune des réflexions premières. Les réglages pour jusqu'à 12 réflexions premières (TAP) peuvent être faits.

Temps de retard de TAP (#1-#12) (TIME)

Fixe la longueur du temps de retard avant que les sons des réflexions premières ne soient joués.

Décimales (Suborder)

Fixe les valeurs décimales du temps de retard.

Niveau de TAP (#1-#12) (LEVEL)

Fixe le niveau de volume des réflexions premières (TAP 1-12).

Panoramique de TAP (#1-#12) (PAN)

Fixe le positionnement des réflexions premières (TAP 1-12).

NOTE

Lorsque vous faites ces réglages pour les sons tridimensionnels (3D), réglez le routage RSS (RSS ROUTING, p. 50) sur UNIT A (UNIT B).

Fréquence seuil de coupure à ces fréquences (HC FREQ)

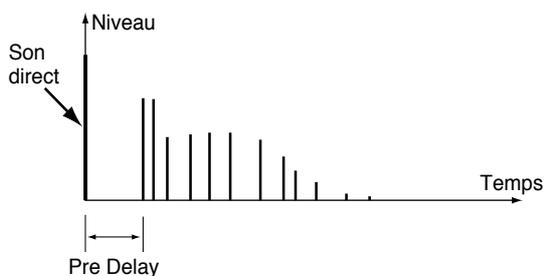
Fixe la fréquence à partir de laquelle les composantes aigües des réflexions premières (TAP 1-12) seront coupées.

Gain de coupure haute de TAP (#1-#12) (GAIN)

Fixe le degré d'atténuation des hautes fréquences dans les réflexions premières de TAP (1-12).

REVERB (NON LINEAR)

La reverb Non Linear (non linéaire) est composée de multiples réflexions premières. Le positionnement et le mouvement de ces réflexions premières part de ce qui se produit avec une réverbération naturelle, en donnant un son réverbéré artificiel.



Variation (VARI)

Détermine la direction dans laquelle la réverbération se déplace. Faites ces réglages en sélectionnant les valeurs, puis en pressant [ENTER].

Niveau de reverb (LEVEL)

Fixe le niveau de sortie générale.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique les changements au niveau de reverb en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de niveau de reverb est basé sur le réglage NLR LEVEL. Plus haut est le réglage DYN CTRL, plus grand est le changement de reverb. La fonction est désactivée quand ce réglage est à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage LEVEL.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le niveau de réverbération (NLR LEVEL) augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

Pré-retard (PRE DELY)

Fixe l'intervalle de temps imposé avant que les réflexions premières ne commencent à être produites.

Densité (DENSITY)

Ajuste la densité des réflexions premières.

Commande dynamique (DYN CTRL)

Applique les changements à la densité des réflexions tardives en temps réel, en réponse au niveau d'entrée. Le changement de densité est basé sur le réglage DENSITY. Plus haut est le réglage DYN CTRL, plus grand est le changement de densité. La fonction est désactivée quand ce réglage est à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage DENSITY.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage de densité augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

Ampleur du champ stéréo en sortie reverb (PAN WPTH)

Cela commande le positionnement des réverbérations tardives. Avec un réglage à 100, la sortie se fait en stéréo, avec un réglage à 0, la sortie est mono.

NOTE

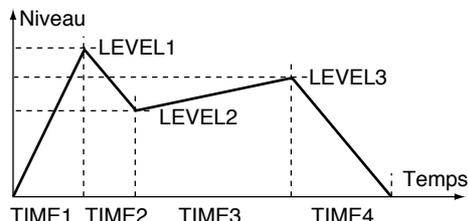
Lorsque vous faites ces réglages pour les sons tridimensionnels (3D), réglez le routage RSS (RSS ROUTING, p. 50) sur UNIT A (UNIT B).

Rapport de durée d'enveloppe (ENV TIME)

Ce réglage maintient le rapport de durée de l'enveloppe décrite plus loin et étend/réduit ce taux par rapport à la durée générale.

ENVELOPPE

Cela change le niveau des nombreuses réflexions premières (TAP) au cours du temps. Ce réglage maintient le rapport de niveau réglé par les paramètres TAP LEVEL et les temps au niveau général. L'enveloppe fixe le temps nécessaire pour que le niveau atteigne chacun des points suivants.



Durée du segment 1 d'enveloppe (TIME1)

Durée du segment 2 d'enveloppe (TIME2)

Durée du segment 3 d'enveloppe (TIME3)

Durée du segment 4 d'enveloppe (TIME4)

Ces réglages déterminent le temps nécessaire à l'arrivée à chaque point.

NOTE

Les durées de segment d'enveloppe 1-4 ne peuvent pas être réglés de telle façon que leur durée totale excède 1,2 seconde.

Niveau 1 d'enveloppe (LEVEL1)

Niveau 2 d'enveloppe (LEVEL2)

Niveau 3 d'enveloppe (LEVEL3)

Ces réglages déterminent le niveau de sortie à chaque point.

Egaliseur 3 bandes (3 BAND EQ)

Chaque section de sortie de l'unité dispose d'un égaliseur paramétrique 3 bandes (grave, médium, aigu). Les égaliseurs grave et aigu disposent d'un réglage de bande Q commutable.

Centre de la plage des basses fréquences (FREQ Hz)

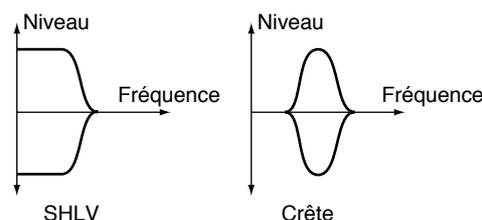
Fixe la fréquence centrale de l'égaliseur pour les graves.

Gain des basses fréquences (GAIN dB)

Fixe le gain (amplification ou atténuation) de l'égaliseur des basses fréquences.

Bande Q des basses fréquences (Q)

Fixe la largeur de bande centrée sur le paramètre FREQ Hz dans laquelle le gain des fréquences varie. Plus haute est la valeur, plus étroite est la bande soumise à égalisation. Le réglage de ce paramètre sur "SHLV" (Shelve ou plateau) commute l'égaliseur en égaliseur de type à plateau.



Fréquence centrale de bande médium (FREQ Hz)

Fixe la fréquence centrale de l'égaliseur pour les médium.

Gain des fréquences médium (GAIN dB)

Fixe le gain (amplification ou atténuation) de l'égaliseur des fréquences médium.

Bande Q des fréquences médium (Q)

Fixe la largeur de bande centrée sur le paramètre FREQ Hz dans laquelle le gain des fréquences varie. Plus haute est la valeur, plus étroite est la bande soumise à égalisation.

Centre de la plage des hautes fréquences (FREQ Hz)

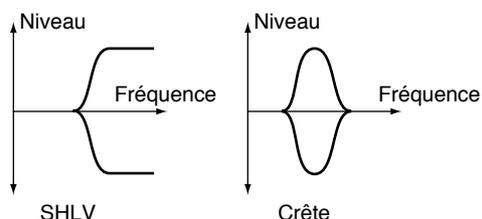
Fixe la fréquence centrale de l'égaliseur pour les aigus

Gain des hautes fréquences (GAIN dB)

Fixe le gain (amplification ou atténuation) de l'égaliseur des hautes fréquences.

Bande Q des hautes fréquences (Q)

Fixe la largeur de bande centrée sur le paramètre **FREQ Hz** dans laquelle le gain des fréquences varie. Plus haute est la valeur, plus étroite est la bande soumise à égalisation. Le réglage de ce paramètre sur "SHLV" (Shelve ou plateau) commute l'égaliseur en égaliseur de type à plateau.



EFFET

En plus de la reverb, la SRV-3030 dispose d'effets de modulation stéréo internes. Vous pouvez choisir parmi trois types d'effet différents.

NOTE

Vous pouvez changer la façon dont les effets sont arrangés (Routage d'effet / EFFECT ROUTING, p. 50).

Type d'effet

Sélectionne l'effet à utiliser.

- **RESONATOR**

Ajoute un décalage de temps par rapport au son direct, créant un effet de filtrage particulier.

- **PHASER**

Ajoute un son déphasé au son direct, donnant un effet Phaser qui donne plus d'ampleur au son.

- **FLANGER/CHORUS**

Cet effet décale la hauteur du son direct et ajoute le résultat au signal original, élargissant et grossissant le son.

BALANCE

Ajuste la balance du son direct et du son d'effet. Avec un réglage sur 100, seul le son d'effet est produit.

Commande dynamique

Ce paramètre applique les changements à la balance du son direct et du son d'effet en temps réel en réponse au niveau d'entrée. Le changement de balance est basé sur le réglage **BALANCE**. Plus haute est la valeur de la commande dynamique, plus grand est le changement de balance. La fonction est désactivée quand elle est réglée à 0.

NOTE

*Même si la valeur **DYN CTRL** est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage **BALANCE**.*

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal **NORM** (Normal), le réglage **BALANCE** augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur **INV** (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

SEPARATION

Cela fixe le décalage de phase du LFO et ajoute de l'ampleur au son

MANUAL

Fixe la fréquence centrale à laquelle l'effet s'applique.

Commande dynamique

Ce paramètre applique les changements au réglage MANUAL entre son direct et son d'effet en temps réel en réponse au niveau d'entrée. Le changement est basé sur le réglage MANUAL Plus haute est la valeur de la commande dynamique, plus grand est le changement. La fonction est désactivée quand elle est réglée à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage MANUAL.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage MANUAL augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

NOTE

Le réglage de commande dynamique MANUAL est efficace quand Resonator est sélectionné comme type d'effet.

RESONANCE

Fixe le niveau de résonance (ré-injection). Augmenter cette valeur donne un son plus caractéristique à l'effet.

Commande dynamique

Ce paramètre applique les changements au niveau de résonance entre son direct et son d'effet en temps réel en réponse au niveau d'entrée. Le changement est basé sur le réglage RESONANCE Plus haute est la valeur de la commande dynamique, plus grand est le changement de résonance. La fonction est désactivée quand elle est réglée à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage RESONANCE.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage RESONANCE augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

NOTE

Le réglage de commande dynamique RESONANCE est efficace quand Resonator est sélectionné comme type d'effet.

Vitesse du LFO (LFO RATE)

Fixe la vitesse d'oscillation pour les niveaux fixés de temps, phase et décalage de hauteur.

Commande dynamique

Ce paramètre applique les changements à la vitesse du LFO du son direct et du son d'effet en temps réel en réponse au niveau d'entrée. Le changement est basé sur le réglage LFO RATE Plus haute est la valeur de la commande dynamique, plus grand est le changement de vitesse. La fonction est désactivée quand elle est réglée à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage LFO RATE.

Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage LFO RATE augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.

NOTE

Le réglage de commande dynamique pour LFO RATE est efficace quand Flanger/chorus ou Phaser est sélectionné comme type d'effet.

LFO DEPTH

Fixe le degré d'oscillation pour les niveaux déterminés de temps, phase et décalage de hauteur.

Commande dynamique

Ce paramètre applique les changements au réglage LFO DEPTH du son direct et du son d'effet en temps réel en réponse au niveau d'entrée. Le changement est basé sur le réglage LFO DEPTH Plus haute est la valeur de la commande dynamique, plus grand est le changement. La fonction est désactivée quand elle est réglée à 0.

NOTE

Même si la valeur DYN CTRL est montée, le changement résultant dans le son est limité à la plage de variation permise par le réglage LFO DEPTH.



Polarité (POL)

Quand il est réglé sur normal NORM (Normal), le réglage LFO DEPTH augmente avec le niveau d'entrée. Avec un réglage sur INV (INVERSE), le réglage diminue quand le niveau d'entrée augmente.



NOTE

Le réglage de commande dynamique pour LFO DEPTH est efficace quand Flanger/chorus ou Phaser est sélectionné comme type d'effet.

VOCAL Ce sont les programmes adaptés aux voix.

NAME / PREVIEW (Nom / Pré-écoute)

Ces parties comprennent les réglages pour les noms de programme, catégories et sons de pré-écoute.

NAME

Sert à déterminer les noms de programme. Jusqu'à 14 caractères peuvent être sélectionnés pour nommer les programmes.

INSTRUMENT Ce sont les programmes adaptés à des interprétations instrumentales.



CATEGORY

Les programmes sont divisés en six types majeurs en fonction de leurs applications. Les différentes catégories sont déterminées en se basant sur le type d'interprétation et d'instrument alimentant la SRV-3030, ainsi que d'autres facteurs. Déterminer les catégories est une façon pratique de trouver des programmes en mode de jeu. Lorsqu'elle est lancée, la fonction de recherche de catégorie (p.16) recherche automatiquement les programmes appartenant à la seule catégorie sélectionnée, vous permettant de sélectionner les programmes de ce groupe. Les différents types de catégorie sont donnés ci-dessous.

DRUMS/PERC (batteries/percussions)

Cette catégorie comprend des programmes adaptés à des interprétations à la batterie et aux instruments de percussion.



STEREO Comprend des programmes adaptés aux instruments tels que les synthétiseurs et boîtes à rythmes ayant une sortie stéréo.



SPECIAL Ce sont des programmes destinés à la création d'effets artificiels.



STANDARD Comprend les programmes standard, non limités à un instrument spécifique.

Son de pré-écoute (PREVIEW)

Détermine le son devant être produit par la fonction de contrôle d'effet ou pré-écoute (PREVIEW). Les sons Preview de 10 types suivants : VOICE (voix); PIANO; GUITAR (guitare étouffée); SAX; SNARE (caisse claire); B.DRUM (grosse caisse); DRUMS (batterie); CLAVES; et IMPULSE.

NOTE

Lorsqu'un programme pour lequel un son Preview sur carte mémoire a été choisi et copié dans l'unité (programme User), dans les cas suivants, le son Preview peut ne pas être produit comme spécifié par les réglages :

- Quand une carte mémoire est insérée
- Quand le son Preview n'a pas été sauvegardé sur la carte mémoire. Dans de tels cas, insérez une carte mémoire ou changez le réglage de son Preview pour un son Preview intégré d'origine.

Motif d'écoute (PREVIEW PATTERN)

Détermine la façon dont le son Preview sera reproduit quand [PREVIEW] est pressé. Vous pouvez choisir parmi les trois méthodes de reproduction suivantes.

• STANDARD

Le son Preview est joué une fois.

• CRESCENDO

Le son Preview est joué trois fois, d'abord doucement, puis à un volume moyen, puis fort.

• L→R

Le son Preview est joué trois fois, d'abord sur la gauche, puis au centre, puis sur la droite.

Assignation d'édition directe (PARAM 1-3)

Cela fixe l'assignation des commandes agissant en édition directe (p.23).

Cela permet l'édition directe des paramètres assignés à lces commandes alors que vous restez en mode de jeu. Vous pouvez assigner deux paramètres différents à chaque commande.

Liaison A/B (LINK A/B)

Le paramètre LINK A/B détermine si les unités A et B sont ou non liées durant l'édition directe. Quand ce paramètre est sur On, les paramètres des unités A et B sont modifiés simultanément. Quand ce paramètre est sur Off, seuls les paramètres de l'unité sélectionnée avec [UNIT A/B] en façade sont édités. Cela active et désactive la fonction [UNIT A/B]. Avec un réglage sur On, [UNIT A/B] peut être pressé pour alterner entre paramètres de l'unité A et ceux de l'unité B. Avec un réglage sur Off, les paramètres des Unités A et B sont actifs simultanément.

Bloc cible A (B) (Target)

Sélectionne le bloc auquel s'appliquera le paramètre assigné.

Paramètre TARGET A (B)

Sélectionne le paramètre à assigner.

Valeur minimale (MIN)

Fixe la valeur minimale pour le paramètre réglé par la commande à laquelle il est assigné.

Valeur maximale (MAX)

Fixe la valeur maximale pour le paramètre réglé par la commande à laquelle il est assigné.

Assignment de commande (ASSIGN 1-4)

Ce sont les réglages d'assignation de commande. Vous pouvez assigner les paramètres à une pédale commutateur ou autre commande pour permettre la gestion des paramètres en temps réel. Vous pouvez faire quatre réglages d'assignations de commande dans chaque programme.

TARGET BLOK

Sélectionne le bloc qui sera piloté.

TARGET PARAMETER

Sélectionne le paramètre assigné.

MIN VALUE

Fixe la valeur minimale pour le paramètre piloté par la commande.

MAX VALUE

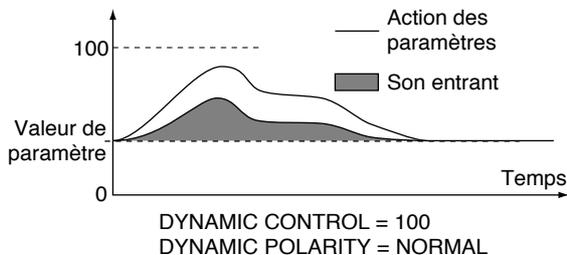
Fixe la valeur maximale pour le paramètre piloté par la commande.

CONTROLLER

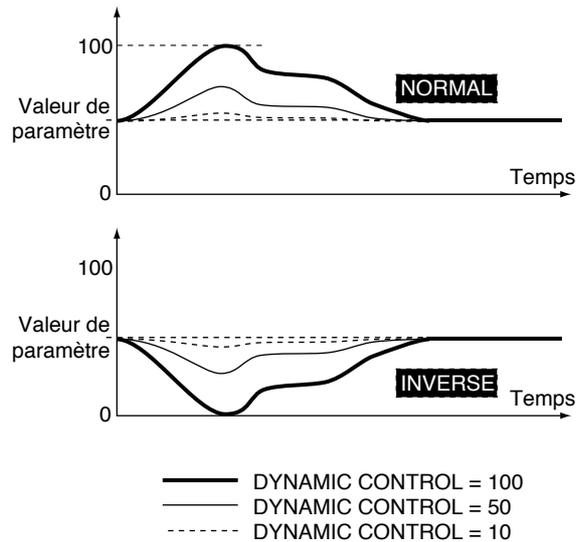
Fixe la commande assignée.

A propos de la commande dynamique

DYNAMIC CONTROL est une fonction qui vous permet de faire changer les valeurs d'un paramètre spécifié en réponse au niveau du signal entrant. DYNAMIC CONTROL change le son en se basant sur les valeurs de réglage d'un paramètre qui suit l'enveloppe (changement de niveau au cours du temps) des sons reçus dans l'unité de réverbération.

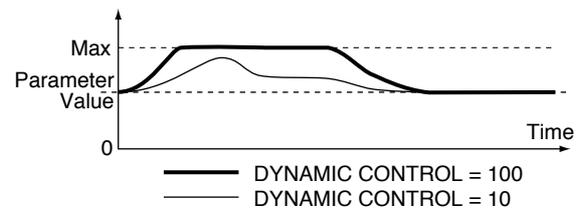


Pour altérer la plage dans laquelle les paramètres peuvent être changés, ajustez la valeur DYNAMIC CONTROL. La plage dans laquelle le paramètre change est plus étroite quand DYNAMIC CONTROL est réglé sur 1, la plage est plus grande avec un réglage sur 100. Régler DYNAMIC POLARITY sur INVERSE inverse la direction du changement.



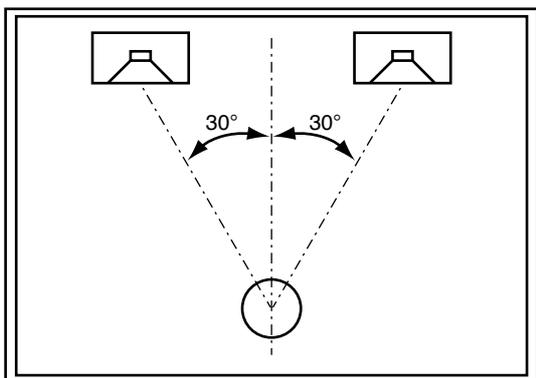
NOTE

Même si la valeur de la commande dynamique est augmentée, le changement résultant dans le son est limité à l'âge possible de variation du paramètre piloté



Avant d'utiliser les effets 3D (RSS Effects)

- Le RSS (Roland Sound Space) est une technologie exclusive et originale de Roland qui vous permet de positionner n'importe où les images acoustiques, que ce soit en avant, en arrière, à gauche, à droite, au-dessus ou au dessous de l'auditeur, tout cela à l'aide d'une simple paire d'enceintes stéréo ordinaire. Pour obtenir des prestations satisfaisantes avec les effets RSS, veuillez noter les points suivants.
- Cela agit mieux dans les pièces ayant peu de réverbération.
- Les enceintes doivent être du type une voix ou coaxial multivoix ou coaxial virtuel.
- Placez les enceintes aussi loin des murs et du sol que possible.
- Evitez un trop grand espace entre les enceintes gauche et droite.
- Réglez le mode RSS sur "SPEAKER" (p. 67).
- Ecoutez le résultat en positionnant optimale, comme indiqué ci-dessous.



NOTE

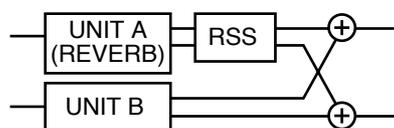
Le positionnement de l'image sonore devient difficile à identifier si le volume est trop bas (ou trop haut).

Connexion d'autres effets

Avec la SRV-3030, les effets RSS peuvent être immédiatement ôtés après UNIT A (UNIT B) (Routage RSS, p. 50). Dans de tels cas, le routage d'autres effets plus loin dans le trajet du signal (MASTER) peut entraîner des résultats sonores différents que ceux souhaités



Quand le type de reverb est réglé sur REVERB ou AMBIENCE, régler RSS ROUTING sur UNIT A (UNIT B) vous permet de déterminer si les effets RSS s'appliqueront ou non individuellement aux réflexions premières.



Les réglages peuvent être faits dans chacun des groupes TAP # PAN.

Paramètres de système (SYSTEM)

Les réglages des paramètres qui affectent la totalité du système sont faits ici.

Liste des paramètres de système

PARAMETRES	AFFICHAGE	VALEUR	
INPUT VOLUME	IN dB	Mute, -60– +6 dB	
OUTPUT VOLUME	OUT dB	Mute, -60– +6 dB	
INPUT LEVEL SW	IN dBm	-20, -10, +4 dBm	
OUTPUT LEVEL SW	OUT dBm	-20, -10, +4 dBm	
RSS MODE	RSS MODE	SPKR (SPEAKER), HEAD (HEADPHONES)	
DIGITAL NPUT VOLUME	IN dB	Mute, -60– +6 dB	
DIGITAL OUTPUT VOLUME	OUT dB	Mute, -60– +6 dB	
MASTER CLOCK	MSTR CLK	44.1 kHz, 48.0 kHz, EXT (EXT.CLOCK)	
DRY OUT	DRY OUT	OFF, ON	
DRY OUT PAN A	PAN A	L50–0–R50	
DRY OUT PAN B	PAN B	L50–0–R50	
PREVIEW FUNCTION	FUNCTION	OFF, ON	
PREVIEW REPEAT	REPEAT	OFF, ON	
DISPLAY TYPE	DISPLAY	STRC (STRUCTURE), PTRN (PATTERN)	
LCD CONTRAST	CONTRAST	0–10	
FOOT SW CONTROL	CONTROL	OFF, BYPS (BYPASS), PREV (PREVIEW)	
FOOT SW TYPE	SW TYPE	MOM (MOMEMENTARY), LTCH (LATCH)	
MIDI RX CHANNEL	RX CH	1–16, OMNI	
MIDI DEVICE ID	DEV ID	1–127	
DRY OUT PAN B	PAN B	L50– 0–R50	
PC MAP	PC#	PC #	1–128
	BANK	BANK	BYPS (BYPASS), U (USER), P (PRESET), A (CARD A) –J
	NUMBER	NUMBER	1–100
CC ASGN	PREVIEW	PREVIEW	OFF, CC1–CC31, CC64–CC95
	BYPASS	BYPASS	OFF, CC1–CC31, CC64–CC95
	INPUT VOLUME	IN VOL	OFF, CC1–CC31, CC64–CC95
	MIN VAL	MIN VAL	Mute, -60– 6.0 dB
	MAX VAL	MAX VAL	Mute, -60– 6.0 dB
BULK DUMP	-	ALL, SYSTEM, TEMP PROGRAM, USER 1–100	
BULK LOAD	BLK LOAD	START, STOP	

Fonctions des paramètres de système

INPUT LEVEL SW

Commute le niveau d'entrée

INPUT VOLUME

Fixe le volume entrant

OUTPUT LEVEL SW

Commute le niveau de sortie.

OUTPUT VOLUME

Fixe le volume de sortie.

RSS MODE

Détermine si ce sont des enceintes ou des écouteurs qui serviront à la reproduction des sons traités par RSS (p. 65).

DIGITAL INPUT VOLUME

Fixe le volume en entrée numérique (SRV-3030D seulement).

DIGITAL OUTPUT VOLUME

Fixe le volume de sortie numérique (SRV-3030D seulement).

MASTER CLOCK

Fixe l'horloge maître pour l'entrée et la sortie numérique (SRV-3030D uniquement).

DRY OUT

Détermine si le son direct sans effet (son sec) est produit.

DRY OUT PAN A

Cela règle le positionnement d'entrée du son sec en INPUT A.

DRY OUT PAN B

Cela règle le positionnement d'entrée du son sec en INPUT B.

LCD CONTRAST

Règle le contraste de l'afficheur

DISPLAY TYPE

Détermine ce qui s'affiche en mode de jeu.

PREVIEW FUNCTION

Active et désactive la fonction [PREVIEW].

PREVIEW REPEAT

Ce réglage sert à activer ou désactiver la fonction de répétition pour les sons Preview quand [PREVIEW] est pressé.

FOOT SW CONTROL

Ce réglage sélectionne la fonction à piloter par une pédale commutateur connectée.

FOOT SW TYPE

Sélectionne le type de pédale commutateur utilisé.

MIDI RX CHANNEL (Canal de réception MIDI)

Règle le canal sur lequel les messages MIDI sont reçus. Si OMNI est sélectionné, les données MIDI de tous les canaux sont reçus.

MIDI DEVICE ID

Règle le numéro d'identification d'unité pour l'échange de messages exclusifs MIDI.

MIDI PC MAP (MIDI Program Change Map)

Règle la correspondance entre les numéros de programme MIDI et les programmes qu'ils sélectionnent. Un numéro de programme et une banque peuvent être réglés pour chaque numéro de programme MIDI.

PC# (Numéro de changement de programme)

Sert à changer les numéros de changement de programme.

BANK

Ce réglage sert à sélectionner les banques de programmes.

NUMBER

Fixe le numéro de programme.

MIDI CC (Changement de commande MIDI)

Ce réglage sélectionne la fonction à piloter à l'aide des messages MIDI de changement de commande.

BYPASS

Règle le numéro de commande servant à commuter On et Off la fonction Bypass.

PREVIEW

Règle le numéro de commande servant à faire jouer les sons preview.

INPUT VOLUME

Règle le numéro de commande servant à piloter le volume en entrée INPUT.

MIN VAL

Règle la valeur minimale pour le paramètre ajusté par la commande.

MAX VAL

Règle la valeur maximale pour le paramètre ajusté par la commande.

BULK DUMP

Ce réglage sélectionne ce qui doit être envoyé par message exclusif MIDI.

BULK LOAD

Active la réception de messages exclusifs MIDI quand [ENTER] est pressé.

Paramètres Mémoire (MEMORY)

Les réglages relatifs à la sauvegarde des programmes et aux carte mémoire sont faits ici.

Liste des paramètres de mémoire

PARAMETRES		AFFICHAGE	VALEUR
PROG WRITE (PROGRAM WRITE)	BANK	-	USER, CARD A-CARD J
	PROGRAM	-	1-100
FACTORY RESET TARGET		-	ALL, SYSTEM, USER 1-100
BANK COPY	SOURCE BANK	-	PRESET, USER, CARD A-CARD J
	TARGET BANK	-	USER, CARD A-CARD J
CARD COPY	SOURCE BANK	-	CARD A-CARD J, PREV 1-PREV20
	TARGET BANK	-	CARD A-CARD J, PREV 1-PREV20
CARD FORMAT		-	-
PREVIEW	SAMPLING CHANNEL	CH	CH A, CH B, A+B, D: A, D: B, D:AB
	SAMPLING LEVEL	LEVEL	0 -100
TONE WRITE		-	1-20

Fonctions des paramètres Memory

PROGRAM WRITE

Sauvegarde les programmes dans la SRV-3030 ou sur carte mémoire.

BANK

Sélectionne la banque de destination de la sauvegarde.

PROGRAM

Sélectionne le numéro de programme destination de la sauvegarde.

FACTORY RESET TARGET

Sélectionne le paramètre qui sera ramené à son réglage tel qu'en sortie d'usine (p. 8).

BANK COPY

Cela copie les programmes stockés dans la SRV-3030 ou sur carte mémoire dans les unités de banque (p. 28).

SOURCE BANK

Sélectionne la banque source de la copie.

TARGET BANK

Sélectionne la banque destination de la copie.

CARD COPY

Cela copie le contenu complet d'une carte mémoire dans une autre carte mémoire (p. 29).

SOURCE BANK

Sélectionne la banque source de la copie.

TARGET BANK

Sélectionne la banque destination de la copie.

CARD FORMAT

Cela initialise les cartes mémoire pour utilisation avec la SRV-3030 (p. 32).

PREVIEW

Vous pouvez enregistrer (échantillonner) vos propres sons Preview.

SAMPLING CHANNEL

Fixe le canal entrant pour le son à échantillonner (p. 35).

SAMPLING LEVEL

Fixe le niveau d'entrée pour le son échantillonné (p. 35).

tone WRITE

Sélectionne la destination de sauvegarde pour le son Preview (p. 35).

Emploi des entrées et sorties numériques (SRV-3030D seulement)

La SRV-3030D dispose de connecteurs co-axiaux (DIGITAL IN/OUT) pour l'entrée et la sortie des données numériques. Cette section explique les éléments à comprendre pour travailler avec les signaux numériques.

Réglage de l'horloge maître

Lorsque vous connectez un appareil numérique, le référencement à l'horloge maître du fonctionnement de la SRV-3030D est nécessaire. L'horloge maître peut être sélectionnée comme suit.

EXT.CLOCK	La SRV-3030D fonctionne en se basant sur une horloge externe. A choisir quand vous recevez des signaux numériques
44.1 kHz	La SRV-3030D se base sur son horloge interne (avec une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz. A ne sélectionner que lorsque vous produisez des signaux numériques sans signaux numériques entrant.
48 kHz	La SRV-3030D se base sur son horloge interne (avec une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz. A ne sélectionner que lorsque vous produisez des signaux numériques sans signaux numériques entrant.

NOTE

Lorsque vous faites des connexions en boucle avec des appareils numériques, veuillez consulter la colonne de droite.

<Procédure>

1. Pressez [SYSTEM].
2. Tournez [PAGE] jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.



3. Tournez [PARAM 3] pour régler l'horloge maître (MASTER CLOCK).
4. Pressez [BANK] ou [CATEGORY].

Le réglage est sauvegardé et la SRV-3030 retourne en mode de jeu.

A propos de l'horloge maître

Lorsque vous connectez des appareils numériques, il doit y avoir une horloge servant de référence. Cette horloge est appelée Horloge Maître. L'horloge d'un appareil numérique connecté (horloge externe) ou l'horloge interne de la SRV-3030D peut servir d'horloge maître. De plus, lorsque l'horloge interne est sélectionné, vous pouvez choisir 44.1 ou 48 kHz comme fréquence d'échantillonnage.

Connexion d'appareil numérique

Connectez l'appareil numérique aux prises DIGIAL IN et OUT et réglez les volumes d'entrée et sortie numériques (p. 14).

NOTE

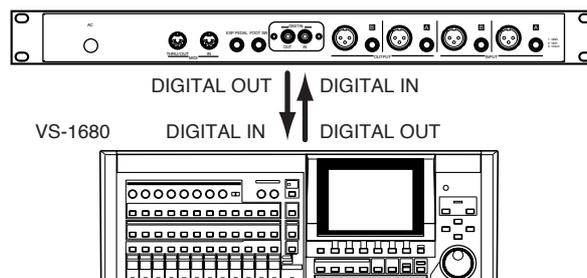
Lorsque vous utilisez l'entrée numérique dans les cas suivants, le traitement interne et externe simultané peut entraîner la disparition du son ou la création de bruit.

- Branchement ou débranchement
- Changement de la fréquence d'échantillonnage
- Erreurs
- Sélection incorrecte de l'horloge maître



Connexions en boucle avec des appareils numériques

Lorsque vous utilisez une connexion en boucle avec un appareil numérique, vous pouvez choisir comme horloge maître soit l'horloge de l'appareil numérique connecté (horloge externe), soit l'horloge interne de la SRV-3030D. Lorsque vous faites une connexion en boucle avec un enregistreur audio numérique tel qu'un VS-1680 Roland, réglez l'horloge interne (p.67) comme horloge maître.



Si vous utilisez l'horloge maître d'un autre appareil MIDI connecté à l'aide d'une boucle, sélectionnez l'horloge externe comme horloge maître.

Référence

Pour des informations plus détaillées sur cela, veuillez vous référer au mode d'emploi de l'appareil numérique que vous connectez.

Signaux numériques traités par la SRV-3030D

La SRV-3030D peut recevoir et produire des signaux numériques au format S/P DIF. De plus, les signaux au format AES/EBU et EIAJ CP-120 peuvent être reçus.

NOTE

Certains appareils numériques utilisant les formats AES/EBU et EIAJ CP-1201 ne disposent que de connecteurs de type XLR. Les connexions numériques de tels appareils nécessitent donc un adaptateur optionnel.

A propos du format S/P DIF

S/P DIF, raccourci pour format d'interface numérique Sony/Philips est un standard utilisé pour émettre et recevoir les signaux numériques stéréo entre appareils numériques. La SRV-3030D dispose de connecteurs coaxiaux compatibles avec le format S/P DIF.

A propos du format EIAJ CP-1201

C'est un standard adopté par l'association des industries électroniques japonnaises (Electronic Industries Association of Japan ou EIAJ) qui décrit les connexions compatibles entre instruments audio numériques grand public et professionnels (Broadcast).

A propos du statut de canal

En plus des signaux audio, les signaux numériques comprennent différents autres types d'informations tels que la fréquence d'échantillonnage. Cette information est intitulée "Statut de canal". Le contenu du statut de canal envoyé par la SRV-3030D varie avec le réglage d'horloge maître (Master Clock) comme ci-dessous.

Quand l'horloge externe est utilisée :

Le statut de canal des signaux entrant numérique est renvoyé en sortie numérique sans changement.

Quand l'horloge interne est utilisée :

Le statut de canal des signaux numériques produits à les caractéristiques suivantes.

- Pour utilisation professionnelle
- Signaux audio

- Emphase : Off
- Fréquence d'échantillonnage : 44.1 kHz/44.8 kHz (selon le réglage de l'horloge maître de la SRV-3030D)

Caractéristiques

Entrée numérique (DIGITAL IN)

Format: S/P DIF, EIAJ CP-1201

Connecteurs: coaxiaux

Caractéristiques électriques :

RS-422A

Impédance: 75 ohms asymétriques

Taux de transmission:

3.072 Mo/sec, fréquence = 48 kHz

Sortie numérique (DIGITAL OUT)

Format: S/P DIF

Connecteurs: coaxiaux

Caractéristiques électriques :

RS-422A

Impédance: 75 ohms asymétriques

Taux de transmission:

3.072 Mo/sec, fréquence = 48 kHz

Mauvais fonctionnement

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation de la SRV-3030, vérifiez d'abord les points suivants. Si après ces vérifications, le problème reste présent, consultez votre service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland autorisé.

Il n'y a pas de son/le son est trop faible

Y-a-t-il un court-circuit dans le câble?

→ Essayez de remplacer le câble de connexion.

La SRV-3030 est-elle correctement connectée à votre appareil?

→ Vérifiez les connexions (p. 11).

La SRV-3030 ou l'appareil qui lui est connecté sont-ils alimentés?

→ Mettez-les sous tension (p. 14).

Le volume de l'appareil connecté est-il baissé?

→ Vérifiez le réglage de l'appareil connecté.

Les niveaux d'entrée et de sortie de la SRV-3030 sont-ils réglés correctement?

→ Vérifiez les réglages de INPUT LEVEL SW (p. 14), INPUT VOLUME (p. 15), OUTPUT LEVEL SW (p. 14), et OUTPUT VOLUME (p. 15).

La fonction Bypass est-elle activée?

→ Avec Bypass activé, le paramètre DRY OUT du système est réglé sur OFF et le son direct est coupé. Activez DRY OUT ou désactivez BYPASS (p. 19).

Le niveau de sortie de chaque unité est-il à une valeur adaptée?

→ Vérifiez le réglage UNIT OUTPUT LEVEL pour chaque unité de réverbération (p. 51).

Le paramètre DIGITAL INPUT/OUTPUT LEVEL SW est-il correctement réglé?

→ Si vous utilisez les connecteurs d'entrée et sortie numériques de la SRV-3030D, réglez DIGITAL INPUT/OUTPUT VOLUME (p. 67).

Le son souffre de distorsion (OVERLOAD s'allume souvent).

Les niveaux d'entrée et de sortie de la SRV-3030 sont-ils réglés correctement?

→ Vérifiez les réglages de INPUT LEVEL SW (p. 14), INPUT VOLUME (p. 15), OUTPUT LEVEL SW (p. 14), et OUTPUT VOLUME (p. 15).

Le niveau de l'appareil connecté est-il trop élevé?

→ Ajustez la sortie de l'appareil connecté à un niveau plus adapté.

Le son ne change pas quand on change le numéro de programme.

Chargez-vous un programme après avoir changé le numéro de programme?

→ Après avoir changé le numéro de programme, pressez [ENTER (PUSH)] pour charger réellement le programme (p. 15).

Le son ne change pas même après avoir tourné [REV TIME] et [REV LEVEL].

Tournez-vous ces commandes après avoir changé de programme?

→ Immédiatement après avoir changé de programme, les valeurs réelles de REV TIME et REV LEVEL ne correspondent pas aux positions des commandes. Essayez de faire le réglage après avoir tourné à fond ces commandes vers la gauche ou la droite.

Les messages MIDI ne sont pas reçus.

Y-a-t-il un court-circuit dans le câble MIDI?

→ Essayez de remplacer le câble MIDI.

La SRV-3030 est-elle correctement connectée à l'appareil MIDI?

→ Vérifiez les connexions à l'appareil MIDI.

Des canaux MIDI réglés sur la SRV-3030 et l'appareil MIDI sont-ils les mêmes?

→ Réglez les deux appareils sur le même canal MIDI (p. 67).

Lorsque vous essayez un transfert de données (Bulk Load) depuis une autre SRV-3030, les numéros d'identification d'unité des deux SRV-3030 sont-ils les mêmes?

→ Réglez les deux appareils sur le même numéro d'identification d'unité (p. 67).

Liste des messages

Des messages sont affichés lorsqu'il y a un mauvais fonctionnement ou si une procédure n'est pas correctement exécutée. Prenez les mesures appropriées pour chacun de ces messages.

IMPROPER DATA CARD

Cause: La carte mémoire insérée ne contient pas de données de SRV-3030.

Solution: Utilisez une carte mémoire contenant des données de SRV-3030 (p. 32).

Cause: La carte mémoire n'est pas formatée pour la SRV-3030.

Solution: Formatez la carte mémoire (p. 32).

CARD DAMAGED

Cause: La carte mémoire est insérée à l'envers (tête en bas).

Solution: Présentez la carte pour que ses contacts dorés soient tournés vers le bas, puis insérez la carte fermement en place.

Cause: La carte mémoire est endommagée.

Solution: Utilisez une autre carte mémoire.

CARD PROTECTED

Cause: La carte mémoire est protégée contre l'écriture.

Solution: Retirez le sceau de protection contre l'écriture (p. 32) ou utilisez une autre carte mémoire.

Processing... Keep Power ON!

Cela s'affiche lorsqu'une carte mémoire est insérée dans la fente ou lorsque des données sont sauvegardées ou copiées sur la carte ou dans la SRV-3030.

Solution: Ne retirez pas la carte mémoire ou n'éteignez pas l'appareil lorsque ce message est affiché. Faire cela entraînerait la perte de données, et pourrait rendre la carte mémoire ou les données de la SRV-3030 inutilisables.

RECEIVING ERROR

Cause: Les données MIDI n'ont pas été correctement reçues.

Solution: Vérifiez que le câble MIDI n'a pas été déconnecté ou qu'il n'y a pas eu de court-circuit dans celui-ci.

PREVIEW TONE NOT READY

Cause: Un son Preview sur carte mémoire a été sélectionné, mais la carte mémoire n'est pas insérée.

Cause: Un son Preview sur carte mémoire a été sélectionné, mais ce son n'existe pas avec le numéro correspondant sur la carte mémoire.

Solution: Insérez la carte mémoire contenant le son Preview nécessaire ou changez le son Preview demandé pour un son Preview intégré à l'unité.

DIGITAL REVERB

Date : Nov. 26, 1998

Modèle SRV-3030/3030D **Tableau d'équipement MIDI**

Version : 1.00

Fonction...	Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base Par défaut Modifié	X	1-16	Mémorisé
Mode Par défaut Modifiés Altérés	X X *****	OMNI ON/OFF X X	Mémorisé
Numéro de note : Vraiment jouées	X *****	O ***** *1	
Dynamique Enfoncement Relâchement	X X	O X *1	
After Touch Polyphonique Par canal	X X	X O *1	
Pitch Bend	X	O *1	
Changement de commande 0 32 1-31 33-63 64-95	X X X X X	O X *2 O *1 O *1, *3 O *1	MSBb de sél de banque LSB de sél de banque
Changement de programme: N° réels	X *****	O 0-127 *4	Numéro de programme 1-128
Système exclusif	O	O	
Système commun : Pos. ds le morc. : Sél. de morc. : Accord	X X X	X X X	
Système en temps réel : Horloge : Commandes	X X	X X	
Messages auxiliares : All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X X X	X X X X X X	
Notes	* 1 Reconnait les messages réglés pour piloter les paramètres. * 2 Les données 0DH ou supérieures sont ignorées * 3 LSB de la commande numéro #1-#31. * 4 Peut être réglé manuellement sur O/X, et mémorisé de façon permanente.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLYMode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONOO : Oui
X : Non

Un livret indépendant, intitulé «MIDI Implementation» est également disponible. Il contient les détails complets concernant la façon dont le MIDI est utilisé dans cette unité. Si vous avez besoin de cette publication (notamment si vous désirez faire de la programmation directe au niveau des octets), veuillez contacter le service de maintenance Roland le plus proche ou votre distributeur Roland

Caractéristiques

SRV-3030/SRV-3030D: Reverb numérique 24 bits

- **Conversion A/N**

24 bits, suréchantillonnage 64 fois

- **Conversion N/A**

24 bits, suréchantillonnage 128 fois

- **Fréquence d'échantillonnage**

SRV-3030: 44.1 kHz

SRV-3030D: 44.1 k/48 kHz

- **Mémoires de programmes**

Preset: 100

User: 100

- **Réponse en fréquences**

5 Hz à 200 kHz: -3/+1 dB (direct)

15 Hz à 20 kHz: -3/+1 dB (effet)

- **Niveau d'entrée nominale**

-20 à +4 dBm

- **Impédance d'entrée**

20 k ohms (point chaud - point froid)

12 k ohms (point chaud - masse, point froid - masse)

- **Niveau de sortie nominale**

-20 à +4 dBm

- **Impédance de sortie**

640 ohms (point chaud - point froid)

320 ohms (point chaud - masse, point froid - masse)

- **Distorsion harmonique totale**

0.01 % ou moins (direct)

0.02 % ou moins (effet)

- **Plage dynamique**

110 dB ou plus (direct)

100 dB ou plus (effet)

- **Commandes**

REV LEVEL/PARAM 1

REV TIME/PARAM 2

ASSIGNABLE/PARAM 3

NUMBER/PAGE(PUSH ENTER)

BANK

CATEGORY

MEMORY

SYSTEM

EZ EDIT

CUSTOM

UNIT A/B

BYPASS

PREVIEW

POWER

- **Affichage**

Afficheur LCD graphique (LCD rétro-éclairé)

- **Connecteurs**

INPUT (A, B) : XLR-3-31, TRS

OUTPUT (A, B): XLR-3-32, TRS

* XLR 1:GND, 2:HOT, 3:COLD

TRS T:HOT, R:COLD, S:GND

FOOT SW

EXP PEDAL

MIDI (IN, OUT/THRU)

- **SRV-3030D:**

DIGITAL INPUT : Coaxial

DIGITAL OUTPUT : Coaxial

* S/P DIF, EIAJ CP-1201

- **Alimentation électrique**

AC 117 V, AC 230 V, ou AC 240 V

- **Consommation électrique**

22 W

- **Dimensions**

SRV-3030: 19 (L) x 8(P) x 1-3/4 (H) pouces (pour montage en rack EIA-1U)

SRV-3030D: 19 (W) x 8-1/14 (D) x 1-3/4 (H) pouces (pour montage en rack EIA-1U)

- **Poids**

2.8 kg

- **Accessoires**

Mode d'emploi

Liste des distributeurs Roland

Système de montage en rack (x4)

- **Options**

Pédale commutateur : FS-5U, FS-5L

Pédale d'expression : EV-5, FV-300L + PCS-33

Carte mémoire: S2M-5, S4M-5

* 0dBm = 0.775 Vrms

* Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et/ou apparence sont sujettes à modifications sans préavis.

Chiffres

3 BAND EQ	46, 59
3D (Effets)	65
44.1 kHz	71
48 kHz	71

A

Affichage	7, 19, 33
AMB	
LEVEL	57
ROOM SIZE	57
AMBIENCE	45, 57
A propos de DYNAMIC CONTROL	64
ASSIGN	
1-4	64
ASSIGNABLE	10, 18
Assignment de commande	25
ATTACK	50

B

BALANCE	60
BANK	15, 67, 70
Copie	70
Batterie/Percussions	62
BRILLIANCE	53
BULK	
DUMP	68
LOAD	68
Bulk Dump	39
Bulk Load	40
BYPASS	19, 68
BYPASS (ON/OFF)	19

C

Canal (statut)	72
CARD	
COPY	70
DAMAGED	74
FORMAT	70
Programmss	15
PROTECTED	74
CATEGORY	16, 62
COMP	53, 56
ATTACK	53, 56
RATIO	53, 56
RELEASE	53, 56

Compresseur	53, 56
Connecteurs co-axiaux	71
Connexions en boucle	71
CONTRAST	19
CONTROL ASSIGN	48, 64
CONTROLLER	64
CUSTOM	22, 43
CUSTOM (paramètres).....	43

D

Démonstrations	9
DENSITY	53, 55, 57-58
DESTINATION	51
DIGITAL IN/OUT	71
DIGITAL INPUT VOLUME	15, 67
DIGITAL OUTPUT VOLUME	15, 67
DIRECT EDIT ASSIGN	48, 63
DISPLAY TYPE	67
DISTANCE (A/B)	42
DRUM	51
DRUMS/PERC	62
DRY OUT	67
PAN A	67
PAN B	67
DYNAMIC CONTROL	52-55, 57-58, 60-61, 64
DYNAMIC DUAL	49
DYNAMIC POLARITY	52-58, 60-62

E

EDGE	53
Edition directe	10
EFFECT	42, 47, 60
EFFECT ROUTING	50
EFFECT TYPE	60
Entrée et sortie numériques	71
ENV	
LEVEL1	59
LEVEL2	59
LEVEL3	59
TIME RATIO	58
TIME1	59
TIME2	59
TIME3	59
TIME4	59
ENVELOPE	59
ER	
DIFFUSE SIZE	54

DIFFUSION	54
LEVEL	54
TIME RATIO	54
Expression (pédale ')	13
EXT.CLOCK	71
EZ EDIT	21, 41
EZ EDIT PARAMETERS	41

F

Face avant	7
Face arrière	7
Réglages d'usine	8
FACTORY RESET TARGET	70
FOOT SW CONTROL	67
FOOT SW TYPE	67
Formatage	32
FREQUENCY	51

G

GATE	
DECAY RATE	55
HOLD TIME	55
RELEASE TIME	55
REV	55
REV LEVEL	55
REVERB	45

H

HF DAMP FREQ	53, 56
HF DAMP GAIN	54, 56-57
HIGH BAND	
FREQUENCY	59
GAIN	59
Q	60
Horloge externe	72
Horloge interne	72
Horloge maître	71

I

IMPROPER DATA CARD	74
INDIVIDUAL	49
INPUT LEVEL SW	14, 67
INPUT VOLUME	15, 67-68
INSTRUMENT	62

L

LCD CONTRAST	67
LF DAMP	
FREQ	53, 56
GAIN	53, 56
LFO	
DEPTH	61
RATE	61
LINK A/B	63
LIVENESS (A/B)	42
LOUDNESS	50
LOW BAND	
FREQUENCY	59
GAIN	59
Q	59

M

MANUAL	61
MASTER CLOCK	67
MAX VAL	68
MAX VALUE	63-64
Mémoire	
Carte	28, 31
Mémoire (Carte)	
Sécurité	32
MEMORY (paramètres)	69
Messages de système	37
MID BAND	
FREQUENCY	59
GAIN	59
Q	59
MIDI	36
Sélection de banque	38
CC	68
Canal	36
Messages d'aftertouch par canal	36
Messages par canal	36
Connecteurs	36
Changement de commande	68
Messages de changement de commande	36
DEVICE ID	67
Messages exclusifs	37
Messages de note	36
PC MAP	67
Messages de pitch bend	36
Carte des changements de programme	67
Messages de changement de programme	36
Canal de réception	67

RX CHANNEL	67
MIN VAL	68
MIN VALUE	63-64
MIX BALANCE	42

N

NAME	47, 62
Niveau des réflexions premières	54
NLR LEVEL	58
NON LINEAR	46, 58
NOTE DENSITY	51
NUMBER	67
Numéro de programme	67

O

OUTPUT	
LEVEL SW	14, 67
VOLUME	15, 67

P

PARAM	63
Paramètres	23
Pattern (affichage)	33
PC#	67
Pédale commutateur	34
Type à verrouillage	34
Type fugitif	34
Preview	34
PLATE DEPTH	52
Play (Mode)	14
Polarité (commutateur)	13
PRE DELAY	58
BALANCE	52, 55
TIME	52, 55
PRE-HIGH PASS FREQ	51
PRE-LOW PASS FREQ	51
Programmes preset	15, 20
PREVIEW	9, 17, 47, 62, 68, 70
FUNCTION	67
PATTERN	63
REPEAT	67
TONE	63
Processing... Keep Power ON!	74
PROGRAM	70
PROGRAM WRITE	70
Programmes	37

R

RATE	51
Rapport de durée d'enveloppe	58
Rapport de temps des réflexions premières	54
RECEIVING ERROR	74
RELEASE DENSITY	53
RESONANCE	61
REV	
LEVEL	17, 52
OUTPUT PAN WIDTH	53, 56, 58
SIZE	53, 55
TIME	18, 52
TIME (A/B)	42
UNIT OUTPUT LEVEL (A/B)	42
REV OUTPUT PAN WIDTH	53
Reverb	19, 43, 52
Caractère	18
Niveau	52
On et Off	34
Durée	52
Type	49
Volume	17
ROOM SIZE (A/B)	42
RSS	
Effets	65
MODE	67
ROUTING	50

S

SAMPLING CHANNEL	70
SAMPLING LEVEL	70
Sauvegarde	27
Sécurité	32
SENS	51
SENS (HI)	51
SENS LOW	51
SERIES	49
Signaux numériques	72
SOURCE BANK	70
SPECIAL	62
STANDARD	62
STEREO	49, 62
STRUCTURE	43, 49
Structure (afficheur)	33
Suborder	42, 52
SYSTEM Parameters	66

T

TAP

(#1-#12) DELAY TIME	57
(#1-#12) HI CUT FREQ	57
(#1-#12) HI CUT GAIN	57
(#1-#12) LEVEL	57
(#1-#12) PAN	57
(#1-#4) DELAY TIME	54
(#1-#4) HI CUT FREQ	54
(#1-#4) LEVEL	54
(#1-#4) PAN	54
EDIT	54, 57

TARGET

A BLOCK	63
A PARAMETER	63
B BLOCK	63
B PARAMETER	63
BANK	70
BLOCK	64
PARAMETER	64
TARGET BANK	70
THRESHOLD	55
tone WRITE	70
TRS (fiches)	11
TYPE	50

U

UNIT

INPUT LEVEL	51
OUTPUT LEVEL	51
User (Programmes)	15, 20

V

VARIATION	52, 55, 57-58
VOCAL	62

W

WALL TYPE (A/B)	42
-----------------------	----

X

XLR (connecteurs)	11
-------------------------	----

MEMO

MEMO



Ce produit se conforme aux recommandations de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour l'Europe

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

Pour le Canada

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Informations

Lorsque vous avez besoin de faire réparer votre appareil, appelez votre centre Roland le plus proche ou un distributeur Roland accrédité. En voici la liste.

AFRIQUE

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Merman ZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030

ASIE

CHINE

**Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.**
6 Huangmunchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG

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

INDE

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats, Compound
off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai 400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIE

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.67
Jl. Gajah Mada No.35,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

COREE

**Cosmos Corporation
Service Station**
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAISIE

Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES

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

SINGAPOUR

Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 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

THAILANDE

Theera Music Co., Ltd.
330 Vengr 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: (8) 844-4068

AUSTRALIE/ NOUV. ZELANDE

AUSTRALIE

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

NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMERIQUE CENTRALE/LATINE

ARGENTINE

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRESIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CHILI

Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Notre y Alameda
Juan Pablo 2 No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MEXIQUE

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

**La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.**
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY

Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUTRICHE

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

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

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

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

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

FINLANDE

**Roland Scandinavia As,
Filial Finland**
Lauttasarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

ALLEMAGNE

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

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8227 775

HONGRIE

Intermusica Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRLANDE

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

ITALIE

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

NORVEGE

**Roland Scandinavia Adv.
Kontor Norge**
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLOGNE

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.**
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto-PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROUMANIE

FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIE

Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAGNE

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

SUEDE

**Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE**
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUISSE

**Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG**
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE

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

ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MOYEN ORIENT

BAHREIN

Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHYPRE

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL

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

JORDANIE

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KOWAÏT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

Sultanat d'OMAN

**OHI Electronics & Trading
Co. LLC**
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIE SAOUDITE

**aDawiah Universal
Electronics APL**
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIE

**Technical Light & Sound
Center**
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUIE

**Barkat Muzik aletleri ithalat
ve ihracat limited ireketi**
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U

**Zak Electronics & Musical
Instruments Co.**
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

AMERIQUE DU NORD

CANADA

**Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)**
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.

(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0323) 685 5141

As of February 17, 1999