Aide-mémoire TR-1000 de Patrick DSP

Roland TR-1000 · firmware 1.50 · 6 nov. 2026

1.20 - 1.50 signalent les fonctions ajoutées dans cette version du firmware

Bases et fichiers · Séquençage · Création sonore · Échantillonnage · Jeu et MIDI

SOMMAIRE

Bases et fichiers

- Commencer ici : vue d'ensemble
- Panneau et connexions
- Organisation
- Opérations générales sur les données
- Réglages de menu utiles
- Transport et tempo
- Fichiers, sauvegarde et utilitaires
- Raccourcis

Séquençage

- Choix rapide du séquenceur
- Motifs
- Variations
- Fill-ins
- Enregistrement pas à pas (TR-REC)
- Jeu et enregistrement en temps réel (INST PLAY / INST REC)
- Jeu mélodique (KEYBOARD)
- Motion
- Mode Song

Création sonore

- Édition de kit
- Édition d'instrument

Échantillonnage

- Échantillonnage
- Compléments d'échantillonnage
- Assigner un échantillon à une piste
- Édition d'échantillons
- Optimiser les emplacements d'échantillons (SMP SLOT)
- Configurer le SAMPLE GEN
- Découpage

Jeu et MIDI

- Fonctions de jeu
- Synchronisation et audio externe
- MIDI

Commencer ici : vue d'ensemble

↑ Sommaire

À lire en premier. Explique ce qu'est la TR-1000, comment les sons sont produits et comment projets, kits, motifs et morceaux s'articulent.

Ce que c'est

La TR-1000 est une boîte à rythmes Roland avec séquenceur pas à pas et 10 pistes. Chaque piste joue un instrument composé d'un générateur, d'un filtre, d'un ampli, d'un compresseur et d'effets. Elle comprend aussi un échantillonneur, une réverb, un délai, un effet principal et un effet analogique

Pistes : `BD` (grosse caisse), `SD` (caisse claire), `LT` (tom grave), `HT` (tom aigu), `RS` (rim shot), `HC` (claquement de mains), `CH` (charleston fermé), `OH` (charleston ouvert), `CC` (cymbale crash), `RC` (cymbale ride)

Pistes à couches : `BD`, `SD`, `LT` et `HT` ont chacune deux sections sonores, couche A et couche B, avec leur propre générateur, filtre et ampli. Les deux couches jouent ensemble

Pistes simples : `RS`, `HC`, `CH`, `OH`, `CC` et `RC` ont une section sonore. LAYER B y entre des sons alternatifs (ALT `INST`)

Tout ce que vous jouez se trouve dans un motif. Les motifs jouent les instruments d'un kit

Les générateurs de son (GEN)

Un `GEN` (générateur) est la source sonore d'une piste. Sur OFF, la piste est muette

Analogique : 16 sons issus d'un vrai circuit analogique. Il recrée les circuits des TR-808 et TR-909 avec de nouvelles commandes

ACB : Analog Circuit Behavior, modélisation des composants analogiques. Reproduit le comportement des circuits analogiques, enrichi par la technologie numérique

FM : sons en modulation de fréquence, au caractère brillant et dynamique. Chaque modèle a ses propres paramètres

PCM : nombreux échantillons préprogrammés. PCM signifie modulation par impulsions codées, c'est-à-dire un son enregistré numériquement

Échantillon : vos propres enregistrements, avec réglages de boucle et de hauteur

Trajet du signal

Chaque couche passe par son générateur, son filtre et son ampli. La piste passe ensuite par le compresseur et les effets d'instrument

Le mélangeur envoie ensuite chaque piste vers l'effet principal (MASTER), l'effet analogique (ANALOG) ou directement vers les sorties (THROUGH)

L'entrée externe (EXT IN) passe par le même mélangeur et peut donc utiliser les effets, le side chain et l'échantillonneur

MIX OUT transporte le mixage. Chaque piste peut aussi avoir sa propre sortie, et l'effet analogique a sa propre sortie

Organisation des données

Projet : 128 kits, 128 motifs, des instruments et des morceaux gérés comme un ensemble. L'appareil stocke 16 projets

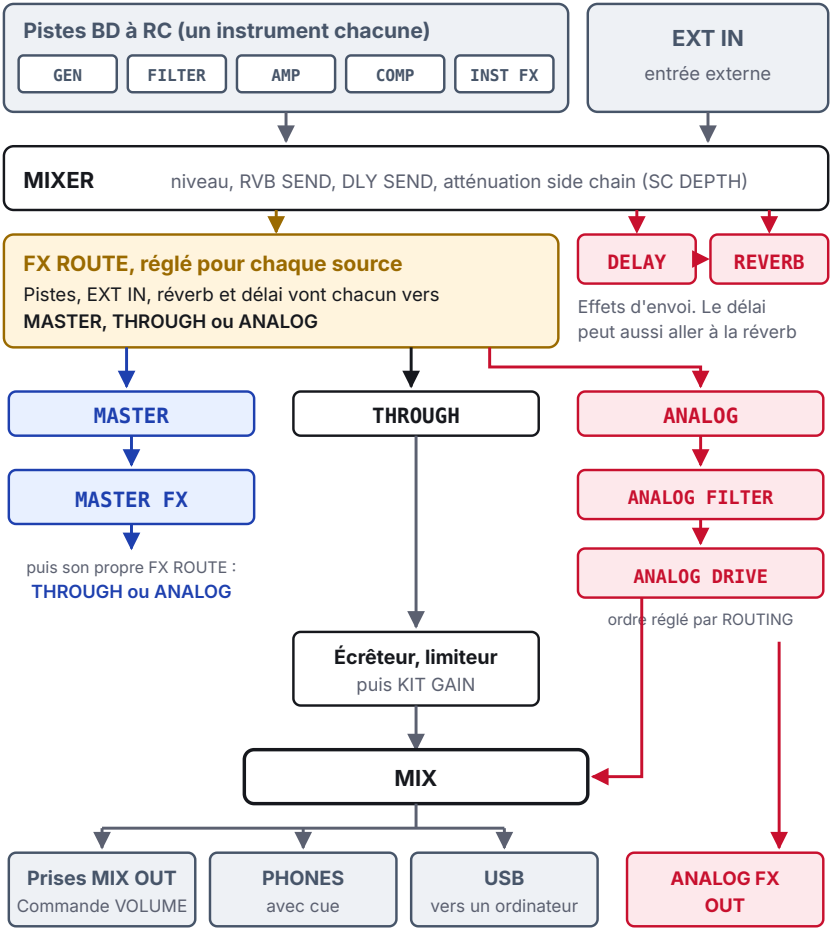
Motif : 8 banques de 16, soit 128 au total. Chaque motif a 8 variations (A à H) et 4 fill-ins, chacun avec 10 pistes

Kit : 10 instruments plus les réglages de réverb, de délai et d'effet principal. 128 kits par projet. Un motif joue le kit auquel il est lié

Instrument : tous les réglages d'une piste (générateur, filtre, ampli, compresseur, effets, modulation). Sauvegardez-le dans la banque d'instruments et rappelez-le dans n'importe quel kit

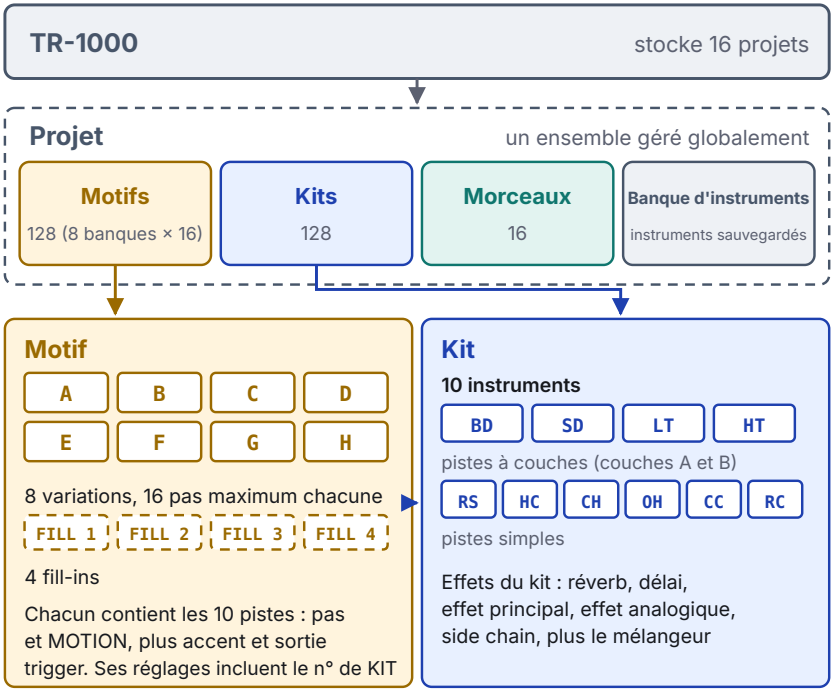
Morceau : 16 par projet. Un morceau contient plusieurs motifs enchaînés et lus à la suite, avec l'ordre des variations, le nombre de répétitions et le tempo

`MOTION` : mouvements enregistrés des commandes et des boutons, sauvegardés avec le motif. Fonctionne comme l'automation dans une STAN (station audionumérique)

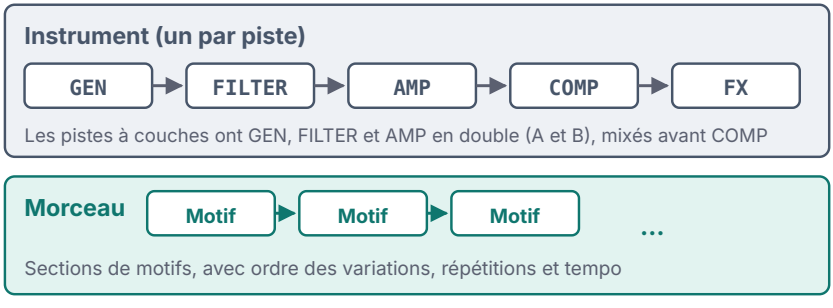


FX ROUTE de l'effet analogique (firmware 1.50) : MIX+ANA l'envoie au mixage et aux prises ANALOG FX OUT. ANALOG l'envoie aux prises ANALOG FX OUT seulement

Prises INDIVIDUAL OUT BD à RC (INDV OUT, par piste)
PARA : prise et mixage. INDIV : prise seule. DIR ANA8/9 : générateur analogique direct, sans effets. TRIG : déclenchement. MIX ONLY : mixage seul



Un motif joue les instruments de son kit



Principes de base

Choisissez une piste avec les boutons de piste `BD` à `RC`. Modifiez avec les commandes `C1` à `C6` /VALUE sous l'écran. Les boutons fléchés changent de page

`SHIFT` plus un autre bouton ouvre l'écran de réglage de ce bouton

Les motifs et kits en cours de modification restent en mémoire jusqu'à la mise hors tension. Pour les garder, sauvegardez d'abord : `SHIFT` + `COPY` › `OVERWRITE` sauvegarde le motif et le kit ensemble. Un astérisque signale les motifs et kits en cours de modification

Les motifs font toujours référence à un kit, donc le kit change à chaque changement de motif (voir Transport et tempo)

Versions du firmware

Vérifier la version : MENU › UTILITY › INFO

Mise à jour depuis une clé USB : formatez la clé sur la TR-1000 (64 Go ou moins), copiez TR1000_UPDATER.bin à sa racine, puis MENU › UTILITY › INFO affiche Update available. La mise à jour dure environ 3 minutes. Ne jamais éteindre pendant la mise à jour

Sauvegardez sur USB avant la mise à jour : MENU › FILE › BACKUP (environ 20 minutes)

L'application TR-1000 peut aussi mettre l'appareil à jour

1.20 : MOD MODE et S&H, 909 et 808 Bass Line, 4 nouveaux types de MFX, Mute Trigger pour 8X Crash Cymbal et 8X Hand Clap, Roll 1st Note, MIDI MODE avec un canal par piste, tranches par MIDI, AMP GAIN plus élevé, Mix Out Gain et USB Out Bst. 1.20

1.50 : NOTE par pas et mode de jeu KEYBOARD, Keep Efx and ExtIn, sortie MIX ONLY, routage de l'effet analogique, nouveaux effets, 50 instruments FM, COARSE pour la FM, nouvelles destinations MOD, Ptn Select Mode, Sample Level Adjust, Auto Track Select, nouveaux écrans 1.50

Termes et abréviations de cette fiche

ACB : Analog Circuit Behavior (modélisation des composants analogiques)

AFX : effet analogique (filtre et drive)

ALT INST : sons d'instrument alternatifs sur les pistes simples

BPM : battements par minute (tempo)

CC **:** changement de contrôle (un type de message MIDI)

CV : tension de commande, un signal de commande analogique

DIN sync : un signal de synchronisation pour le matériel ancien. Le Deutsches Institut für Normung (DIN) est l'organisme de normalisation allemand

EXT IN : entrée externe

FM : modulation de fréquence

`GEN` **:** générateur (source sonore)

IFX : effet d'instrument

`INST` **:** instrument

LFO : oscillateur basse fréquence, une onde lente qui fait varier un paramètre (l'écran MOD)

MFX : effet principal

MIDI : Musical Instrument Digital Interface

PCM : modulation par impulsions codées (son enregistré numériquement)

USB : Universal Serial Bus

Panneau et connexions

↑ Sommaire

À lire pour savoir à quoi sert chaque bouton, commande et prise, ou comment démarrer et formater une clé USB.

Boutons du panneau

`ACCENT (STEP)`

APPUI

Entrer des accentuations sur les pas. Modifie aussi la motion des effets

`AMP`

APPUI

Réglages de l'ampli

AVEC SHIFT

Compresseur (COMP)

`ANALOG FX (ON)`

APPUI

Activer ou désactiver l'effet analogique

AVEC SHIFT

Modifier l'effet analogique (EDIT)

Flèches (gauche et droite)

APPUI

Changer de page

AVEC SHIFT

Baisser ou monter la valeur en cours (DEC/INC)

CLEAR

APPUI

Effacer une piste, une variation ou un motif

COPY

APPUI

Copier un motif, un kit ou d'autres données

AVEC SHIFT

Sauvegarder motif, kit ou réglages système (WRITE)

ENTER

APPUI

Confirmer un choix de menu ou lancer une opération

EXIT

APPUI

Revenir à l'écran précédent ou annuler

AVEC SHIFT

Charger les valeurs par défaut d'un kit ou d'un motif (INIT)

FILL IN TRIG

APPUI

Jouer un fill-in

AVEC SHIFT

Réglages des fill-ins (EDIT)

FILTER

APPUI

Réglages du filtre

AVEC SHIFT

Modulation (MOD)

FX

APPUI

Réglages de l'effet d'instrument

AVEC SHIFT

Mélangeur (MIXER)

GEN

APPUI

Réglages du générateur

AVEC SHIFT

Choisir le générateur (SELECT)

INST

APPUI

Choisir un instrument

AVEC SHIFT

Afficher les informations de l'instrument rappelé (INFO)

INST PLAY

APPUI

Jouer les pistes avec les touches de pas 1 à 10. Avec les touches 13 à 16 : choisir le mode de jeu

AVEC SHIFT

Réglages du mode de jeu (PLAY MODE)

INST REC

APPUI

Enregistrement en temps réel

AVEC SHIFT

Réglage de quantification (QUANTIZE)

KIT

APPUI

Choisir un kit

AVEC SHIFT

Réglages du kit (EDIT)

KNOB ASSIGN

APPUI

Assigner des paramètres aux commandes CTRL de chaque piste

LAST

APPUI

Régler la longueur du motif ou de la piste

LAYER A et B

APPUI

Choisir la couche à enregistrer ou à modifier

MASTER FX (ON)

APPUI

Activer ou désactiver l'effet principal

AVEC SHIFT

Modifier l'effet principal (EDIT)

MENU

APPUI

Réglages, utilitaires et initialisation

AVEC SHIFT

Recharger l'état sauvegardé d'un kit ou d'un motif (RELOAD)

MORPH (bouton)

APPUI

Activer ou désactiver le morphing

AVEC SHIFT

Réglages de morphing (EDIT)

MOTION (ON)

APPUI

Lire la motion enregistrée

AVEC SHIFT

Effacer la motion enregistrée (ERASE)

MOTION (REC)

APPUI

Enregistrer la motion

MUTE

APPUI

Couper la piste sélectionnée

AVEC SHIFT

Envoyer les pistes sélectionnées au casque uniquement (CUE)

PTN SELECT

APPUI

Choisir un motif

AVEC SHIFT

Réglages du motif (SETTING)

SAMPLE

APPUI

Échantillonner

AVEC SHIFT

Éditeur d'échantillons (EDIT)

SONG

APPUI

Mode Song

AVEC SHIFT

Modifier le morceau (EDIT)

START

APPUI

Lire le motif

AVEC SHIFT

Repartir du premier pas (RESTART)

Touches de pas 1 à 16

APPUI

Entrer des pas, choisir des motifs et des morceaux

AVEC SHIFT

Entrer un pas faible (WEAK VELOCITY)

STEP LOOP

APPUI

Boucler un pas ou une plage de pas

STOP/CONT

APPUI

Arrêter. Appuyer à nouveau pour reprendre là où la lecture s'est arrêtée

AVEC SHIFT

Arrêter le son des générateurs qui ne s'arrêtent pas seuls (ALL SOUND OFF)

SUB

APPUI

Entrer des sous-pas comme des duolets, triolets et quartolets

TEMPO

APPUI

Écran du tempo

AVEC SHIFT

Tap tempo (TAP). Appuyer trois fois ou plus

TR-REC

APPUI

Enregistrement pas à pas

Boutons de piste BD à RC

APPUI

Choisir la piste à enregistrer ou à modifier

AVEC SHIFT

Réglages de piste (EDIT)

VARI CHAIN

APPUI

Chaîne de variations activée ou désactivée

VARIATION A à H

APPUI

Choisir une variation

Commandes, faders et curseur

ACCENT LEVEL : volume de l'accentuation

ANALOG FX **FILTER** **et DRIVE :** coupure et distorsion de l'effet analogique

C1 **à** **C6** **/VALUE :** règlent les paramètres affichés à l'écran. **C3** sert aussi de SCROLL et **C6** de VALUE

CTRL 1-3 : paramètres choisis avec **KNOB ASSIGN**

EXT IN : niveau d'entrée des prises EXTERNAL IN

Faders de niveau : volume des instruments **BD** à **RC**

MASTER FX **CTRL 1-3 :** intensité de l'effet principal

MIX : équilibre entre la couche A et la couche B

Curseur **MORPH** **:** applique les réglages de morphing sauvegardés

PHONES VOLUME : niveau de la prise casque

REVERB LEVEL et TIME, DELAY LEVEL, TIME et FEEDBACK : réglages de réverb et de délai

TUNE et DECAY : hauteur et durée de chute de l'instrument sélectionné

VOLUME : niveau des prises MIX OUT. Ne modifie pas les prises INDIVIDUAL OUT ni **ANALOG FX** OUT

Écran et touches

L'écran affiche des informations selon ce que vous faites

Touches de pas 1 à 16 : entrer des pas et sélectionner motifs, morceaux et plus

`START` **et STOP/CONT :** lecture et arrêt

Connexions arrière

AC IN et interrupteur : utilisez le cordon d'alimentation fourni. Débranchez-le pour couper complètement l'alimentation

USB COMPUTER : se connecte à un ordinateur avec un câble USB 3.0 Type-C vers Type-C, pour les données de jeu et l'audio. Installez d'abord le pilote Roland. Utilisez un câble de données, pas un câble de charge seule, et branchez l'extrémité avec le tore de ferrite côté ordinateur

USB EXTERNAL DEVICE : clé USB de 64 Go ou moins. Ne jamais la retirer pendant que l'écran affiche Executing

MIDI IN, OUT 1 et OUT 2/THRU : MIDI et DIN sync. OUT 2 peut servir de THRU

PEDAL (prise CONTROL) : pédale d'expression EV-5, ou pédale commutateur FS-5U ou FS-6. N'utilisez que celles-ci

TRIGGER/CV : TRG IN reçoit des signaux de déclenchement. TRG OUT envoie les déclenchements de la piste sélectionnée. `FILTER` CV IN accepte jusqu'à ±2,5 V pour piloter la fréquence de coupure du filtre de l'effet analogique. CLK OUT envoie une synchro au matériel externe. Utilisez des câbles mini-jack mono, pas stéréo

EXTERNAL IN L/MONO 1 et R/MONO 2 : entrée audio en une paire stéréo ou deux canaux mono

INDIVIDUAL OUT/TRIGGER OUT `BD` à `RC` **:** chaque prise sort l'audio de la piste ou son signal de déclenchement. Les sons analogiques peuvent aussi sortir directement, sans effets

MIX OUT L/MONO et R : sorties principales vers l'ampli ou les moniteurs

`ANALOG FX` **OUT L/MONO et R :** sortie directe de l'effet analogique

Mise en route

Avant toute connexion, baissez le volume et éteignez tous les appareils

Mise sous tension dans cet ordre : TR-1000, puis les appareils connectés. Montez ensuite le volume des appareils connectés

Mise hors tension dans cet ordre : appareils connectés, puis la TR-1000

AUTO OFF : `MENU` › SYSTEM › GENERAL › Auto Off. OFF, 20 min (par défaut) ou 240 min. Les données non sauvegardées sont perdues quand l'appareil s'éteint tout seul

Formater une clé USB sur la TR-1000 : `MENU` › UTILITY › FORMAT › `ENTER` › OK

Caractéristiques

Consommation 38 W, 0,2 W lorsque éteinte par AUTO OFF

Dimensions 486 × 311 × 125 mm. Poids 5,5 kg

Fournis : cordon d'alimentation, mode d'emploi et un câble USB Type-C vers Type-C avec tore de ferrite

---

Organisation

↑ Sommaire

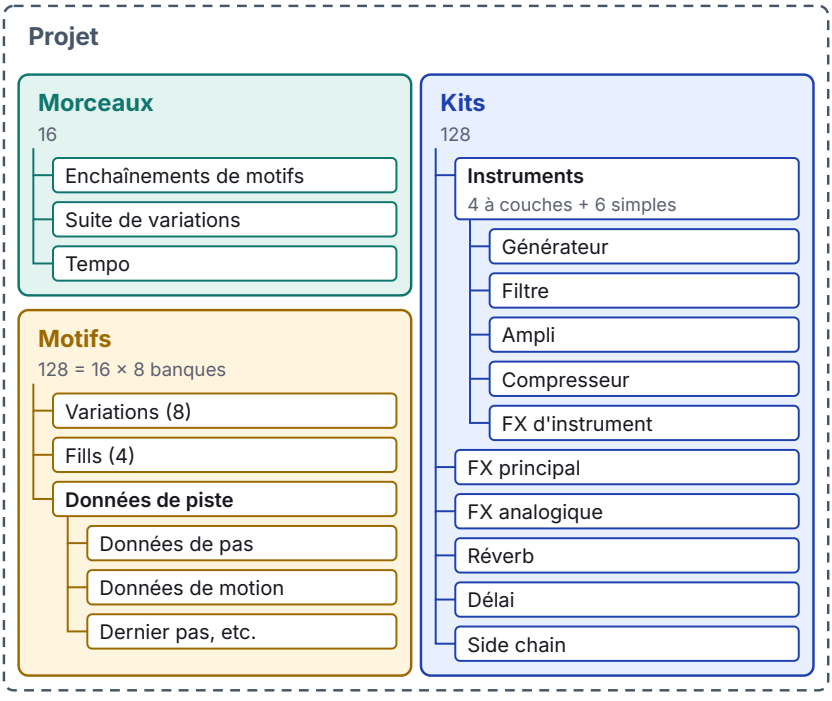
À lire pour plus de détails sur les projets, les kits, les instruments, la source d'horloge et le shuffle.

Projet

`GEN` *(générateur de son) est la source sonore d'une piste : analogique, ACB, FM, PCM ou un échantillon*

`INST` *(instrument) regroupe le générateur, le filtre, l'ampli, le compresseur et l'*`FX` *d'instrument d'une piste, sauvegardé dans l'*`INST` *BANK et utilisable dans tout kit*

`KIT` *regroupe 10 instruments, un par piste, plus les réglages de réverb, de délai et d'effet principal*



Source d'horloge

`MENU` › `PROJECT` › **Tempo Sync**

> **Options :** Auto, MIDI, USB, INT
>
> Auto suit l'horloge MIDI reçue sur MIDI IN ou USB. USB est prioritaire si les deux sont présents
>
> INT utilise le tempo propre de la TR-1000

Sync Delay (`MENU` › `PROJECT`) : -100 à +100, décale le début du motif. Les valeurs positives avancent le début

Shuffle

`TEMPO` › shuffle

Shuffle TR-1000 %	Pas Cirklon (%)	Réglage SP-1200, swing / retard	Réglage TR-909, swing / retard
0	0 (0.00%)	**50** 49.8% / -0.4%	**S1 (binaire)** 50.0% / 0.0%
+6	1 (6.25%)		
+12 or +13	2 (12.5%)	**54** 54.0% / 8.0%	**S2** 54.2% / 8.4%

Shuffle TR-1000 %	Pas Cirklon (%)	Réglage SP-1200, swing / retard	Réglage TR-909, swing / retard
+19	3 (18.75%)		
+25	4 (25.0%)	**58** 58.2% / 16.3%	**S3** 58.4% / 16.7%
+31	5 (31.25%)		
+37 or +38	6 (37.5%)	**63** 62.4% / 24.8%	**S4** 62.5% / 25.1%
+44	7 (43.75%)		
+50	8 (50.0%)	**67** 66.5% / 33.1%	**S5** 66.7% / 33.5%
+56	9 (56.25%)		
+62 or +63	10 (62.5%)	**71** 70.7% / 41.5%	**S6** 70.9% / 41.8%
+69	11 (68.75%)		
+75	12 (75.0%)		**S7** 75.1% / 50.2%
+81	13 (81.25%)		
+87 or +88	14 (87.5%)		
+94	15 (93.75%)		
+100	16 (100.0%)		

Le swing indique où tombe la double croche à contretemps dans chaque croche (50 % : binaire, 66,7 % : triolet, 75 % : pointé). Les lignes suivent la valeur de shuffle de la TR-1000 : le binaire vaut 0 et S7 sur la TR-909 (swing de 75 %) vaut +75, donc valeur TR-1000 = 3 × (swing % − 50). Le retard indique de combien cette double croche est décalée, en pourcentage d'un pas de double croche. Les lignes grisées comportent des réglages de SP-1200 ou de TR-909. Quand une ligne grisée n'a pas de pas Cirklon, sa valeur TR-1000 est calculée avec cette règle et arrondie à l'entier.

Opérations générales sur les données

↑ Sommaire

À lire pour sauvegarder, recharger l'état sauvegardé, faire une sauvegarde sur USB ou initialiser les motifs et générateurs.

Sauvegarde

`SHIFT` + `COPY` › `OVERWRITE`

`C6` pour choisir ce qu'il faut sauvegarder › `ENTER`

`C6` pour choisir la destination › `ENTER`

OK › `ENTER`

Recharger l'état sauvegardé d'un motif ou d'un kit

`SHIFT` + `MENU`
`C6` pour choisir ce qu'il faut recharger › `ENTER`

Sauvegarder toutes les données de la TR-1000 sur USB

`MENU` › `FILE` › `BACKUP` › DESTINATION › `USB`
EXTERNAL › nommer le fichier › `ENTER`

Initialiser les motifs et générateurs

`SHIFT` + `EXIT` › `C6` pour choisir › `ENTER`

Réglages de menu utiles

↑ Sommaire

À lire pour modifier les réglages de projet, généraux, de son ou MIDI dans les menus.

MENU › PROJECT

Ptn Select Mode 1.50

> **Auto :** passe au motif actuellement sélectionné avec la commande `C6` /VALUE
>
> **Manual cursor :** déplacez le curseur vers le motif suivant avec `C6` /VALUE, puis `ENTER` pour changer

Auto Track Select 1.50

> **ON :** la piste du bouton `BD`-`RC` que vous jouez en `INST PLAY` ou `INST REC` est sélectionnée automatiquement

Keep Efx and Extln 1.50

> **ON :** les réglages GAIN, DELAY, REVERB, MFX, AFX et EXT IN sont conservés au changement de kit, pour que les effets et l'entrée externe ne soient pas coupés
>
> Sur ON, ces réglages sont copiés dans le kit suivant et remplacent les siens

MENU › PROJECT (suite)

Tempo Source : Pattern (chaque motif garde son tempo) ou Project (un tempo pour tous)

Normal Velocity 61-127 et Weak Velocity 1-60 : les vélocités utilisées pour entrer des pas en `TR-REC`

Kit Select : Kit (changer de motif garde le kit) ou Pattern (changer de motif charge le kit du motif)

Fill In Trigger : Momentary (le fill-in ne joue que tant que le bouton est maintenu) ou Latch (seulement si pressé dans la première moitié du motif)

Start Pattern, Start Kit, Start Song : ce qui est sélectionné au démarrage (`LAST` ou un numéro)

`TR-REC` **Mode :** Normal (pas faibles avec `SHIFT` + touche de pas) ou Classic (chaque pression sur une touche de pas passe de fort à faible puis désactivé)

Start Key : Start ou Start&Stop. Stop Key : Stop&Cont, Stop ou None

Track Sync : All Tracks (synchro la plus précise, un peu de latence) ou Layered Gens (moins de latence en synchro externe)

Morph Edit Mode : All Knobs ou C-Knobs

Trig Out : Trig, Head ou End. Sync Out Clock : 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 ou 24 par temps

Filter CV In Level : 0 à 100 %. Filter CV In Inv. : ON inverse la polarité. La prise `FILTER` CV IN accepte jusqu'à ±2,5 V et pilote la coupure du filtre `ANALOG FX`

MENU › PROJECT › SOUND

Ext In Gain : -INF, -60,0 à 6,0 dB. Ext In Att. : ON si l'appareil externe a un niveau de sortie élevé. Ext In Mode : Stereo ou Mono

Mono1 Level et Mono2 Level : 0 à 100 %, le niveau de chaque canal quand Ext In Mode est sur Mono

USB Level : 0 à 100 %, le niveau d'entrée du canal USB EXT IN

Trig In (la prise TRG IN) : Sync utilise le déclenchement comme horloge, Start démarre et arrête le séquenceur, Head revient au début du motif, Clock avance le séquenceur d'un pas par déclenchement

Trig In Sync Clock : 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 ou 24 impulsions d'horloge par temps de l'entrée de déclenchement

MENU › PROJECT › PEDAL

Branchez une pédale d'expression (EV-5) ou une pédale commutateur (FS-5U, FS-6) à la prise PEDAL. N'utilisez que les pédales indiquées

Destination, son : `MORPH`, TUNE et CTRL 1 à 3 de tout instrument de `BD` à `RC`, RVB LEVEL, RVB TIME, DLY LEVEL à DLY FBK, MFX CTRL 1 à 3, AFX `FILTER`, AFX DRIVE

Destination, commande : `START` /STOP, STOP/CONT, `SHIFT`, TAP `TEMPO`, TAP PAD, DEC PTN, INC PTN, `FILL IN TRIG`

DEC PTN et INC PTN : appuyer sur la pédale quand un motif est arrêté recule ou avance d'un motif. Pendant la lecture d'un motif, il ne change qu'une fois, quel que soit le nombre de pressions

Polarity : Normal ou Inverse

MENU › SYSTEM › GENERAL

Auto Off : OFF, 20 min ou 240 min

Saver : délai de l'économiseur d'écran

Sample Level Adjust 1.50

> **Auto :** le volume d'un échantillon importé est aligné sur sa catégorie de presets

MENU › SYSTEM › SOUND

Mix Out Gain : -14, 0, +6, +12 ou +18 dB (+18 est nouveau) 1.20

Idv Out Att. (`BD-RC`) : ON baisse cette sortie individuelle de 14 dB

AFX Out Att. : OFF ou ON

Phones Bst. : OFF, +6 dB ou +12 dB 1.20

USB Out Bst. : OFF, +6, +12 ou +18 dB (+18 est nouveau)

MENU › SYSTEM › MIDI

Voir la section MIDI plus bas

Transport et tempo

↑ Sommaire

À lire pour lancer et arrêter la lecture, régler ou taper le tempo, ou lier motifs, kits et tempo.

Lecture et arrêt

`START` lit le motif depuis le début

STOP/CONT arrête, et une seconde pression reprend là où la lecture s'est arrêtée

`SHIFT` + `START` relance immédiatement le motif (utile pour se synchroniser avec du matériel externe)

`SHIFT` + STOP/CONT arrête immédiatement les échantillons longs

Choisir un autre motif pendant la lecture : sa touche de pas clignote et il démarre à la fin du motif en cours

Écran du tempo

`TEMPO` › `C1` SHUFFLE (-100 à +100)

`C2` `TEMPO` (40 à 300)

`C3` tempo fin (0,00 à 0,99)

`ENTER` fait passer Tempo Source de PATTERN à PROJECT et inversement

L'écran affiche un BPM plus grand et des indicateurs de nudge 1.50

Boutons fléchés gauche / droite : NUDGE (-100 à +100), décale la lecture de tout le motif

Pour conserver un nudge, réglez Sync Delay dans les réglages du projet

Tap tempo

Appuyez sur **SHIFT** + **TEMPO** trois fois ou plus. Le tempo est réglé sur la moyenne de vos frappes

Liens entre motif, kit et tempo

Les motifs font toujours référence à un kit, donc le kit change à chaque changement de motif. Quand le kit change, le son de toutes les sources sonores s'arrête

Pour garder un même kit d'un motif à l'autre, réglez **KIT** Ref SW sur OFF (réglages du motif)

Pour garder un même tempo d'un motif à l'autre, réglez Tempo Source sur Project

---

Fichiers, sauvegarde et utilitaires

↑ Sommaire

À lire pour exporter ou importer, sauvegarder, rétablir les réglages d'usine, calibrer ou vérifier le firmware.

Exporter un projet

Insérez une clé USB dans le port USB EXTERNAL DEVICE

MENU › **FILE** › **EXPORT** › marquez les projets avec **ENTER**, puis flèche droite › destination › nom › OK

Enregistré dans ROLAND\TR-1000\EXPORT

Les motifs et kits en cours de modification (astérisque) et les réglages système non sauvegardés ne sont pas exportés

Importer un projet, un motif ou un kit

MENU › **FILE** › **IMPORT** › INTERNAL ou **USB** EXTERNAL › fichier

PROJECT : choisissez le projet de destination › OK

PATTERN ou KIT : marquez les éléments, flèche droite, marquez les destinations, flèche droite › OK

Sauvegarde et restauration

Les fichiers de sauvegarde se trouvent dans ROLAND\TR-1000\BACKUP

`MENU` › `FILE` › `RESTORE` › INTERNAL ou `USB` EXTERNAL › fichier › OK

Les motifs et kits modifiés (astérisque) et les réglages système non sauvegardés ne sont pas sauvegardés

Ne jamais éteindre ni retirer la clé USB tant que l'écran affiche Executing

Réinitialisation d'usine

`MENU` › `UTILITY` › `FACTORY` › ALL, `PROJECT` ou `SYSTEM` › OK, puis redémarrer

ALL efface aussi les échantillons utilisateur

Calibrer le moteur analogique et les effets

`MENU` › `UTILITY` › `CALIB` › OK

Les modifications non sauvegardées sont perdues, sauvegardez donc d'abord

Vérifier la version du firmware

`MENU` › `UTILITY` › `INFO`

Formater une clé USB

`MENU` › `UTILITY` › FORMAT › `ENTER` › OK. Utilisez une clé de 64 Go ou moins

Les fichiers d'export créés avec l'application TR-1000 1.01 et ultérieure peuvent être envoyés et reçus

Connexion à un ordinateur

Installez le pilote Roland avant de brancher le câble USB

La TR-1000 APP est disponible via Roland Cloud Manager

Raccourcis

↑ Sommaire

À lire pour connaître les raccourcis de rechargement, d'initialisation, de copie, d'effacement et d'édition.

Recharger l'état sauvegardé

`MENU` + `PTN SELECT`, A-H, `KIT`, `SONG`, `BD-RC` (piste avec instrument) ou `INST`

`MENU` + une commande recharge la position sauvegardée de cette commande, `MENU` + `C1`-`C6` recharge les paramètres assignés

Initialiser

`EXIT` + `GEN`, `FILTER`, `AMP` ou `FX` (`FX` d'instrument)

`EXIT` + `C1`-`C6` initialise les paramètres assignés

Copier

`COPY` + `PTN SELECT` (motif), `KIT` (kit), `BD-RC` (piste avec instrument), A-H (variation)

Quand vous copiez une piste à couches vers une piste simple, seule la couche A est copiée. Avec les instruments analogiques, seules les informations de piste sont copiées

Maintenez `SHIFT` en choisissant la source pour intervertir source et destination

`COPY` + 1-16 copie les réglages d'un pas, motion comprise

`COPY` + 1-16 copie un emplacement de morph (en édition Morph) ou un snapshot (en mode de jeu Snapshot)

`KNOB ASSIGN` + 1-16 (mode de jeu Snapshot) sauvegarde les valeurs actuelles des commandes dans ce snapshot

Effacer

`CLEAR` **+ 1-16 :** motif (dans `PTN SELECT`), snapshot (mode de jeu Snapshot) ou emplacement de morph (édition Morph)

`CLEAR` + A-H (variation), `BD-RC` (piste), `KNOB ASSIGN` (assignations de commandes de la piste sélectionnée)

`CLEAR` + `MOTION (ON)` efface toute la motion du motif, `CLEAR` **+ une commande** efface la motion de cette commande

`CLEAR` + `MUTE` rétablit le son de tout, `SHIFT` + `CLEAR` efface des notes en temps réel

Édition

`BD-RC` + `REVERB (LEVEL)` ou `DELAY (LEVEL)` : niveaux d'envoi

1-16 + `ACCENT (LEVEL)` en `TR-REC` : vélocité du pas

`MORPH` **+ 1-16 :** choisir un emplacement de morph

Choix rapide du séquenceur

↑ Sommaire

À lire quand vous savez quel résultat vous voulez et cherchez la bonne fonction du séquenceur.

Quelle fonction pour quel besoin

Une frappe normale : touche de pas en `TR-REC`

Une frappe plus douce : pas faible, `SHIFT` + touche de pas (`TR-REC` Mode Normal) ou appuyez à nouveau sur la touche de pas (`TR-REC` Mode Classic)

Une frappe plus forte : `ACCENT (STEP)` et la commande `ACCENT (LEVEL)`

Un roulement ou un flam dans un pas : `SUB`, ou SUBSTEP en édition de pas

Une frappe qui ne joue que parfois : PROB en édition de pas, ou MASTER PROBABILITY pour tout le motif

Une frappe qui ne joue qu'à certains cycles : CYCLE en édition de pas

Une frappe un peu en avance ou en retard : `START` en édition de pas, ou `START` dans les réglages de piste pour toute la piste

Un autre son sur une frappe : pas de couche A ou B, sons alternatifs (ALT `INST`) ou un pas de tranche

Une mélodie sur une piste : NOTE par pas ou mode de jeu KEYBOARD 1.50

Un mouvement de commande sur un pas : motion sur ce pas. Un mouvement de commande sur tout le motif : `MOTION (REC)`

Une piste plus courte face à un motif plus long : `LAST` pour une piste

Un motif plus long : chaîne de variations

Un break ou un changement à la demande : `FILL IN TRIG`. À intervalles réguliers : fill-in automatique

Swing : shuffle dans l'écran du tempo, les réglages de piste ou les réglages du motif

Un morceau entier : mode Song

Motifs

↑ Sommaire

À lire pour sélectionner, copier ou effacer des motifs.

Opérations

Sélectionner un motif

- **Maintenez `PTN SELECT` + touches de pas 1-8**
  - Sélectionne la banque. Choisissez ensuite le motif
- `PTN SELECT`
  - Touches de pas
  - Commande VALUE
  - Touches fléchées

Lire plusieurs motifs

- `PTN SELECT`
  - Maintenez un `STEP` et appuyez sur un `STEP` plus loin
  - Les motifs de cette plage sont lus à la suite

Effacer un motif

> `PTN SELECT` › `CLEAR` + `STEP`

Effacer une piste

> `CLEAR` + un bouton de piste `BD` à `RC`
>
> Les données NOTE et MOTION sont effacées, mais les réglages de piste sont conservés

Copier un motif

> `COPY` › PATTERN › source › destination › OK
>
> Appuyez sur la flèche droite dans l'écran de copie pour prendre des données d'un autre projet (motif avec kit, motif ou kit)

Réglages de piste

> `SHIFT` + un bouton de piste, ou appui long sur un bouton de piste
>
> **Direction (`C1`)**
>
> FWD, BWD, P-P (en avant puis en arrière)
>
> **R-L (pas alternés en avant :** 2 1 4 3 ...), L-R (pas alternés en arrière)
>
> RND (aléatoire), DNK (aléatoire, pas voisins uniquement), DNK2 (comme DNK sans répétition)
>
> **Rotate (`C4`)**
>
> Décale le motif en avant ou en arrière, -8 à +8
>
> **Start (`C5`)**
>
> Ajuste la position du pas par petits incréments, -50 à +50
>
> **Shuffle (`C6`)**
>
> Règle le shuffle de chaque piste, mis à l'échelle par Master Shuffle dans TEMPO, -100 à +100

Réglages du motif

> `SHIFT` + `PTN SELECT`
>
> **Pattern Gain**
>
> Niveau de sortie, pour équilibrer ce motif avec les autres

- **Scale**
  - **Résolution des notes :** 8th(T), 16th(T), 16th, 32nd
  - Après être passé à une échelle en triolets, réglez aussi `LAST` `STEP`
- **Shuffle**
  - Pattern Level
- Accent Volume
- Accent Depth
- **Master Probability**
  - S'applique à tous les pas du motif
- **Flam Space**
  - *règle la vitesse entre les frappes du flam, 0 à 8*
- `KIT` **Ref SW**
  - Sur ON, un motif charge son propre kit

Variations

↑ Sommaire

À lire pour sélectionner, copier, effacer ou enchaîner des variations, ou définir les derniers pas.

Sélectionner une variation

Boutons `VARIATION` A-H

Effacer une variation

`CLEAR` + `VARIATION`

Copier une variation

`COPY` › `VARIATION` › source › destination › OK

Changer la longueur d'une variation

`LAST` *définit la longueur d'une variation ou d'une seule piste*

`LAST` › `VARIATION` › `STEP`

`SHIFT` + `STEP` définit plutôt le premier pas

Maintenez plusieurs boutons `VARIATION` pour les modifier ensemble

Une variation compte au plus 16 pas. Les motifs plus longs utilisent une chaîne de variations

Changer la longueur d'une piste

`LAST` › `TRACK` › `STEP`

Sans piste sélectionnée, cela s'applique aux pistes affichées sur OFF (MULTI)

Pour effacer le réglage de dernier pas d'une piste : `LAST` › `CLEAR` + un bouton de piste

Chaîne de variations

`VARI CHAIN` *lit plusieurs variations à la suite*

Créer

> Appuyez simultanément sur les boutons `VARIATION`
>
> Les variations sélectionnées sont lues en chaîne

Annuler

> `VARI CHAIN`
>
> Annuler pendant la lecture laisse une variation en boucle et efface la chaîne mémorisée

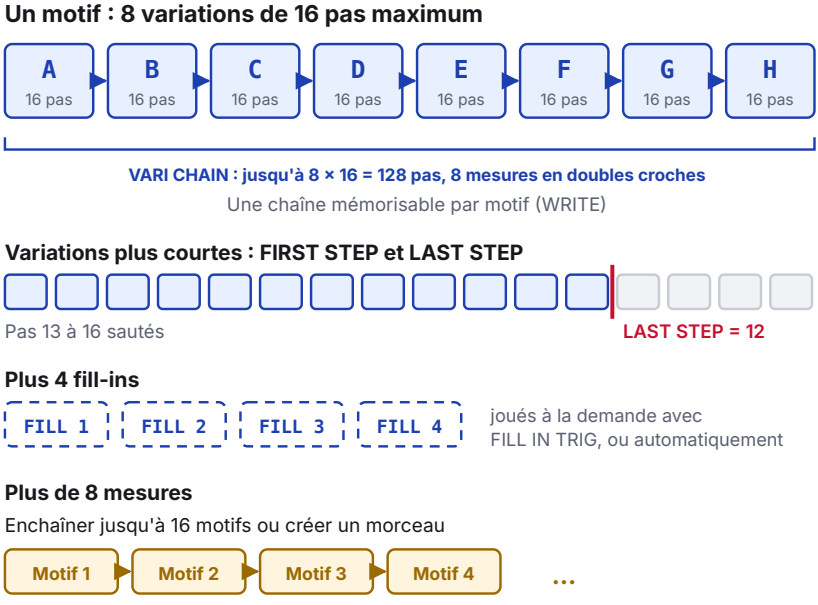
Pendant la lecture d'une chaîne

> `TR-REC` + une variation de la chaîne modifie cette variation en direct
>
> Appuyer sur une variation hors de la chaîne joue celle-ci. Appuyez sur une variation de la chaîne pour revenir

Chaque motif peut mémoriser une chaîne (WRITE)

Programmer une variation qui ne joue pas

`TR-REC` + `VARIATION` : la cible s'allume en rouge, celle qui joue reste blanche



Fill-ins

↑ Sommaire

À lire pour des fill-ins automatiques ou manuels, ou pour programmer un fill-in pas à pas.

Fill-ins automatiques (à intervalles réguliers)

`FILL IN TRIG` *joue une variation de fill-in à la demande, ou automatiquement à intervalles fixes*

`SHIFT` + `FILL IN TRIG`

- `C1` pour choisir le fill-in (FILL1-4 ou variations A-H)
- `C2` pour activer AUTO FILL IN
- `C3` pour régler le nombre de mesures entre les fill-ins (2, 4, 8, 12, 16 ou 32)

Fill-ins manuels

Choisissez le fill-in comme pour les fill-ins automatiques

`FILL IN TRIG` pour jouer le fill-in à la demande

Programmer un fill-in pas à pas

`SHIFT` + `FILL IN TRIG`

- `C4` pour définir le premier pas

> `C5` pour définir le dernier pas
>
> `C6` pour choisir le fill-in à modifier

Faire boucler un fill-in pendant l'édition (PREVIEW MODE)

`SHIFT` + `FILL IN TRIG` › `ENTER`

`ENTER` pour quitter le mode d'aperçu

Enregistrement pas à pas (TR-REC)

↑ Sommaire

À lire pour entrer et modifier les pas un par un, y compris la vélocité, les tranches d'échantillon et les notes.

Entrer des pas

Pas à vélocité standard

> Choisissez `VARIATION`
>
> `TRACK` › `STEPS`

Pas de la couche A ou B (pistes 1-4), ou sons alternatifs (pistes 5-10)

> A ou B + `STEPS`
>
> Après `AMP`, les boutons fléchés affichent le niveau et l'équilibre entre les couches

Pas faibles

> `SHIFT` + `STEPS`
>
> Les vélocités viennent de Normal Velocity et Weak Velocity dans les réglages du projet

Sous-pas

> `SUB` *divise un pas en sous-pas, comme des duolets, triolets, quartolets et flams*
>
> `SUB` + `C6` pour choisir le nombre de divisions
>
> `STEP` pour ajouter un sous-pas

Pas accentués

> *ACCENT marque des pas pour un renforcement du volume, et la commande LEVEL règle son intensité*
>
> `ACCENT (STEP)` › `STEPS`

> Commande `ACCENT (LEVEL)` pour régler le volume de l'accentuation

Modifier les pas

Maintenez un `STEP` et tournez `C1`-`C6`

> Vélocité
>
> Start (décale la position)
>
> Substep (roulements)
>
> **Probabilité**
>
> > *des valeurs plus basses font jouer le pas moins souvent*
>
> **Cycle :** définit les cycles où le pas joue (voir ci-dessous)
>
> `C6` règle NOTE 1.50 (voir Jeu mélodique plus bas)

Fonctionnement de CYCLE

CYCLE n'ajoute ni ne retire de pas. Il décide automatiquement dans quelles répétitions du motif un pas existant joue.

Exemple : un motif d'une mesure avec une caisse claire sur le pas 13. Le motif boucle mesure après mesure :

> **1/1 (par défaut) :** la caisse claire joue à chaque mesure
>
> **2/2 :** mesures 2, 4, 6, 8 et ainsi de suite
>
> **1/3 :** mesures 1, 4, 7 et ainsi de suite
>
> **5/8 :** mesure 5 seulement, puis mesures 13, 21 et ainsi de suite
>
> **1st Only :** seulement la première mesure après START

A/B : le pas joue à la répétition A toutes les B répétitions. Tous les autres pas jouent normalement. Pour le régler, maintenez la touche de pas et tournez `C5`.

Effacer une piste

> `CLEAR` + un bouton de piste `BD` à `RC`

Effacer des pas individuels

> `TRACK` › `SHIFT` + `CLEAR` pendant la lecture de la piste

Modifier un pas de tranche d'échantillon

Jouer un break découpé sur une piste, avec une tranche différente sur chaque pas

> Ne fonctionne que si le `GEN` est sur `SAMPLE` et SLICE MODE sur ON

`STEP` + `C6` pour choisir la tranche

Modifier les valeurs NOTE 1.50

`TR-REC` **›** **appui long sur un** `STEP` **›** **maintenez le** `STEP` **+** `C6` **pour régler NOTE**

> -24 à +24 demi-tons, la hauteur TUNE et COARSE du `GEN` correspondant à NOTE = 0

> « --- » reprend la NOTE du pas précédent

> Si NOTE plus COARSE dépasse la tessiture du générateur, la hauteur descend ou monte d'une octave

Certains générateurs, ainsi que les générateurs `SAMPLE` avec SLICE activé, ne prennent pas en charge NOTE

Sur les pistes à couches, NOTE peut être activé ou désactivé par couche, mais les deux couches reçoivent la même valeur NOTE

Effacer toutes les données NOTE d'une piste

> `CLEAR` + `INST PLAY` + `TRACK`

> Si une chaîne de variations est en lecture, les données NOTE de toutes les variations de la chaîne sont effacées

---

Jeu et enregistrement en temps réel (INST PLAY / INST REC)

↑ Sommaire

À lire pour jouer les pistes en direct, enregistrer en temps réel, quantifier ou enregistrer des roulements.

Jouer les pistes en temps réel

`INST PLAY`

Enregistrer les pistes en temps réel

`INST REC` › `VARIATION` pour choisir › `START` › `STEPS` pour jouer les notes

Quantification

`SHIFT` + `INST REC` active ou désactive la quantification pendant l'enregistrement

Enregistrer des sous-pas, des temps faibles, des sons de couche séparés

Comme pour `TR-REC`

Enregistrer des sons alternatifs

Maintenez `LAYER B` ou un bouton de piste `RS` à `RC` et appuyez sur les touches de pas 5-10

Enregistrer un roulement

`ROLL X1` donne des roulements en doubles croches, `ROLL X2` en triples croches, et les deux ensemble en quadruples croches

En Play Mode INST, maintenez `ROLL X1` ou `ROLL X2` (les deux pour des quadruples croches) et appuyez sur les touches de pas 1-10

Maintenir un roulement

> Maintenez `INST PLAY` et appuyez sur `STEP` 1-10 ou `ROLL X1` / X2 pour le verrouiller
>
> Appuyez à nouveau sur `ROLL X1` ou X2 pour arrêter

`ROLL X1` + `ROLL X2` ensemble donnent des quadruples croches. Roll X4 Speed dans les réglages Play Mode choisit Normal ou Triplet

Roll 1st Note 1.20

> `SHIFT` + `INST PLAY` › `C3` pour choisir Roll 1st Note (affiché si PlayMode = `INST`)
>
> **Immediate :** les notes se déclenchent dès qu'une touche de pas est pressée

> **Quantized :** les notes sont quantifiées sur les sous-pas du roulement

Play Mode

`SHIFT` + `INST PLAY` › `C3` pour tous les réglages

`INST PLAY` + `STEPS` 13-16 pour choisir rapidement un mode

Modes

> **Instrument**
>
> > `STEPS` 1-10 jouent `BD-RC`
> >
> > **Play Velocity :** 1-127, `MORPH` (le curseur la règle) ou `TR-REC` DEF
>
> **16 velocity**
>
> > Un instrument sur `STEPS` 1-16, une vélocité par touche
> >
> > `SHIFT` + `INST PLAY` **:** Curve (-64 à +64) et Order (L>H ou H>L)
>
> **Slice**
>
> > `STEPS` 1-16 jouent les tranches (générateurs `SAMPLE` uniquement)
>
> **Snapshot**
>
> > *sauvegarde et rappelle les positions des commandes d'une piste, jusqu'à 16 par piste*
> >
> > Chacun mémorise jusqu'à 6 positions de commandes sur les pistes à couches ou 3 sur les pistes simples
> >
> > Sauvegardez les snapshots dans le motif avec `SHIFT` + `COPY` › PATTERN
> >
> > **Créer un snapshot**
> >
> > > Maintenez un `STEP` et tournez les commandes de la section de contrôle de l'instrument, puis relâchez
> >
> > **Déclencher un snapshot**
> >
> > > Appuyez sur un `STEP` allumé vivement

Enregistrer une performance de snapshots

`INST REC` › `MOTION (ON)` › un `STEP` allumé vivement enregistre le snapshot dans le séquenceur sous forme de données de motion, en remplaçant la motion existante

Supprimer un snapshot

`CLEAR` + un `STEP` allumé vivement

Keyboard 1.50

Jeu et enregistrement mélodiques, voir Jeu mélodique plus bas 1.50

Jeu mélodique (KEYBOARD)

↑ Sommaire

À lire pour jouer et enregistrer des mélodies sur un générateur avec les touches de pas.

Préparation

Activez d'abord NOTE SW dans les réglages du `GEN`

Indisponible pour les générateurs ANALOG et pour les générateurs `SAMPLE` avec SLICE activé

Entrer dans le mode

Appui long sur `INST PLAY`, puis maintenez `INST PLAY` + un bouton de piste `BD`-`RC`

Seules les pistes compatibles KEYBOARD s'allument en blanc

Jeu

`STEPS` 1-13 jouent les notes de la gamme

La plage NOTE va de -24 à +24 autour de la hauteur TUNE et COARSE du `GEN` (NOTE = 0)

Les notes qui dépasseraient la tessiture du générateur descendent ou montent d'une octave et s'allument en jaune

`STEP` **14 :** monte la hauteur d'une octave tant qu'il est maintenu

`STEP` **15 / 16 :** baisse / monte la hauteur d'une octave (jusqu'à deux octaves)

`SHIFT` + `STEP` **15 / 16 :** déplace le pas de la fondamentale vers la gauche / droite

Enregistrement

`INST REC` comme d'habitude

Les notes de la gamme que vous jouez sont enregistrées comme NOTE sur chaque pas

Réglages du clavier

En mode KEYBOARD, `SHIFT` **+** `INST PLAY`

> **Scale**
>
> > Chromatique, majeure, mineure, modes, pentatoniques, blues, bebop et bien d'autres
> >
> > **Chromatic :** les pas allumés vivement sont les touches blanches, les pas faiblement allumés les touches noires
>
> **Root Step**
>
> > 1-12, définit où se trouve NOTE = 0 sur les touches de pas
>
> **Octave**
>
> > -2 à +2, revient à 0 et s'allume en jaune si la plage est dépassée

---

Motion

↑ Sommaire

À lire pour enregistrer, modifier ou effacer des mouvements de commandes par motif ou par pas.

Enregistrer et lire la motion

`MOTION (REC)` pendant la lecture du motif pour enregistrer

`MOTION (ON)` pour la lecture

Effacer la motion

`CLEAR` + une commande efface uniquement les données MOTION de cette commande

`SHIFT` + `MOTION (ON)` › `A`-`H` pour effacer toutes les données de motion de cette variation

Ajouter / modifier la motion par pas

`STEP` + `RIGHT ARROW` › `C1`-`C6` pour changer les valeurs de motion

En maintenant le `STEP`, appuyez sur un bouton de piste pour choisir la piste, ou sur `ACCENT (STEP)` pour les effets

Ce qui est enregistré

`BD`-`HT` : TUNE, DECAY, MIX, CTRL 1-3

`RS`-`RC` : TUNE, DECAY, CTRL

REVERB LEVEL et TIME, DELAY LEVEL, TIME et FEEDBACK

`MASTER FX` ON et CTRL 1-3, `ANALOG FX` ON, `FILTER` et DRIVE

Mode Song

↑ Sommaire

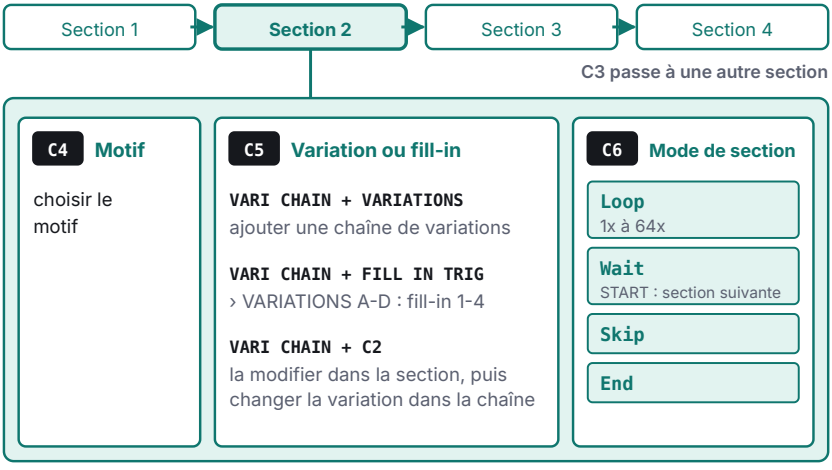
À lire pour enchaîner des motifs en morceau et modifier ses sections.

Créer un morceau

`SONG` › `STEP` **pour choisir un morceau**

> `CLEAR` + `SONG` pour supprimer un morceau

`SHIFT` + `SONG` pour modifier le morceau



Jusqu'à 16 variations / fill-ins par section via une chaîne de variations

Réglages du morceau

SHIFT + SONG, choisissez une section, puis flèche droite

NAME EDIT, Project Tempo (40,00 à 300,00), Tempo Source (PATTERN ou PROJECT)

Sauvegardez le morceau avec WRITE

L'écran du mode Song affiche des libellés plus clairs pour les fonctions des encodeurs 1.50

Fonctions d'édition

Insérer une section

> SHIFT + CLEAR insère une section avant la section sélectionnée

Supprimer une section

> CLEAR

Autres modifications

> ENTER › C6 pour choisir › ENTER
>
> - Copy
> - Paste
> - Double
> - Move
> - Insert

> > Clear

Édition de kit

↑ Sommaire

À lire pour choisir un kit, modifier ses réglages, régler ses effets ou assigner des commandes.

Choisir un kit

`KIT` › `C6` › `EXIT`

Les 128 kits peuvent être modifiés en même temps. Les kits en cours de modification sont marqués d'un astérisque

Modifier les réglages du kit

`SHIFT` + `KIT`

Effets

Réverb et délai

> Réglez-les avec les commandes de réverb et de délai de la rangée supérieure

> **Types de réverb :** AMBI, ROOM, HALL1, HALL2, PLATE, MOD

> **Types de délai :** DELAY, PAN, ECHO, PITCH

> **Envois de chaque instrument**

> > `TRACK` + `REVERB (LEVEL)` et `DELAY (LEVEL)` pour régler chacun

Router chaque instrument vers les effets

> `TRACK` › `SHIFT` + `bouton (FX)` › `C4` **pour régler le routage**

> > ANALOG

> > MASTER

> > THROUGH

Router l'entrée audio externe vers les effets

> `SHIFT` + `KIT` › `ARROWS` jusqu'à la page EXT IN › `C4` pour régler le routage

EXT IN peut aussi être échantillonnée, utilisée en side chain et envoyée vers la réverb et le délai

`FX` principal

Configuration

`SHIFT` + `MASTER FX (ON)` › `ENTER` › `C6` pour choisir le type de `FX` › `ARROWS` pour choisir les pages et `C1`-`C6` pour régler les valeurs › `EXIT`

Application

`MASTER FX (ON)` › commandes CTRL 1-3 pour doser l'effet

Types

BYPASS, CRUSHER, `FILTER` +DRIVE, DJFX LOOPER, ISOLATOR, SCATTER, FLANGER, PHASER, SIDE BAND `FILTER`, COMPRESSOR, FET COMP 76, SDD-320, TRANSIENT, TRANSIENT 2, NOISE

Nouveaux types de `FX`

ROLL, ROLL2, REV PAN DELAY, SBF-325 1.50

303 VINYL SIM, 404 VINYL SIM, CASSETTE SIM, DJFX DELAY 1.20

`FX` analogique

Configuration

`SHIFT` + `ANALOG FX (ON)` › `ARROWS` pour choisir les pages et `C1`-`C6` pour régler les valeurs › `EXIT`

Routage

`SHIFT` + `ANALOG FX (ON)` › `ENTER` ouvre la fenêtre ROUTING › `C6` pour choisir `FILTER` DRIVE, `FILTER` ou DRIVE › `EXIT`

`FX` **ROUTE :** MIX+ANA ou ANALOG. ANALOG envoie le son de l'effet analogique uniquement aux prises AFX OUT 1.50

Side chain

> `SHIFT` + `KIT` › `ARROWS` jusqu'à la page SIDE CHAIN › `C1`-`C6` pour régler les valeurs › `SHIFT` + `FX` › `ARROWS` jusqu'à la page MIXER › `C5` pour régler SC DEPTH › `EXIT`

Garder les effets actifs d'un kit à l'autre 1.50

> `MENU` › `PROJECT` › Keep Efx and Extln sur ON

Niveaux d'envoi de réverb et de délai par instrument

Maintenez un bouton de piste `BD` à `RC` et tournez `REVERB (LEVEL)` ou `DELAY (LEVEL)`

Knob Assign

`KNOB ASSIGN`, puis tournez la commande à modifier › `ARROWS` pour choisir l'assignation › `C1`-`C6` pour régler les paramètres, leur amplitude de variation et leurs valeurs minimale et maximale › `EXIT`

Chaque commande peut piloter jusqu'à quatre paramètres

IFX Delay TIME peut être assigné à une commande 1.50

Édition d'instrument

↑ Sommaire

À lire pour façonner un son : générateur, filtre, ampli, compresseur, effets, LFO, mélangeur et sauvegarde.

Choisir un instrument (INST BANK)

`TRACK` › `INST` › `C4` pour choisir la catégorie › `C5` pour choisir le dossier › `C6` pour choisir l'instrument › `INST` ou `EXIT`

Choisir un générateur de son (SELECT GEN)

`TRACK` › `SHIFT` + `GEN` › `C4` pour choisir la catégorie › `C5` pour choisir le dossier › `C6` pour choisir le générateur › `GEN` ou `EXIT`

Configurer un générateur de son

TRACK › GEN › ARROWS › C1-C6 pour régler les valeurs

Certains générateurs de percussions, par exemple le charleston ouvert 808, ont MUTE TRG (OFF à RC), qui choisit l'instrument à couper. MUTE DCY (charleston ouvert 808) règle l'intensité de l'effet de coupure

8X Bass Drum et 8X Snare Drum ont un paramètre Mute. Mute Trigger a été ajouté à 8X Crash Cymbal et 8X Hand Clap 1.20

Nouveaux instruments : 909 Bass Line et 808 Bass Line 1.20, et 50 instruments FM issus de la bibliothèque de la TR-8S 1.50

COARSE sur tous les générateurs FM 1.50

Les décalages TUNE et DECAY apparaissent sur le paramètre GEN sous forme de barre inversée 1.50

Appliquer le filtre

TRACK › FILTER › C1-C6 pour régler les valeurs

Le filtre égaliseur a un paramètre SW

Le type de filtre s'affiche sous forme de graphique 1.50

Appliquer l'ampli

TRACK › AMP › C1-C6 pour régler les valeurs

GAIN monte jusqu'à 24,0 dB 1.20

Appliquer le compresseur

TRACK › SHIFT + AMP › C1-C6 pour régler les valeurs

Appliquer les effets

TRACK › FX › ENTER › C6 pour choisir EFFECT › ENTER › C1-C6 pour régler les valeurs

Types : BYPASS, DRIVE, CRUSHER, FILTER, BOOST, ISOLATOR, SATURATOR, EQUALIZER, FREQ SHIFT, RING MOD, SPREAD, CHORUS, PITCH DELAY, FLANGER, PHASER, DELAY, SDD-320, FATTENER, SBF-325 1.50

Utiliser le LFO pour faire varier des paramètres

`TRACK` › `SHIFT` + `FILTER` › `C1`-`C6` pour régler les valeurs

MODE 1.20

> **PATTERN :** le LFO redémarre à sa PHASE au début du motif
>
> **TRIGGER :** le LFO redémarre à sa PHASE à chaque note déclenchée
>
> **TRIG 1X / TRIG 1/2X :** redémarre au déclenchement et s'arrête après un cycle / un demi-cycle
>
> **FREE :** libre

S&H 1.20

> OFF, 1/64 à 3/4 (LFO en escalier) ou TRIGGER (maintient la valeur de crête au déclenchement d'une note)

Nouvelles destinations : LAYER A et B PAN, et IFX DELAY TIME 1.50

Sauvegarder un instrument

`SHIFT` + `COPY` › `C6` pour choisir « `INST` » › `C6` et `ENTER` pour modifier la catégorie et le nom

Configurer le mélangeur

`TRACK` › `SHIFT` + `FX` › `C1`-`C6` pour régler les valeurs

REFLECT to GAIN

> `SHIFT` + `FX` › flèche droite jusqu'à la dernière page › `ENTER`
>
> Réglez les niveaux avec les faders (ou `C3` pour choisir une piste et `C6` pour le volume) › `ENTER` › OK
>
> Quand c'est demandé, montez tous les faders au maximum

Options INDV OUT

> PARA, INDIV, TRIG A&B, TRIG A, TRIG B, DIR ANA8, DIR ANA9, MIX ONLY

> **MIX ONLY** 1.50 **:** la piste sort uniquement par MIX OUT, pas par INDV/TRIG OUT

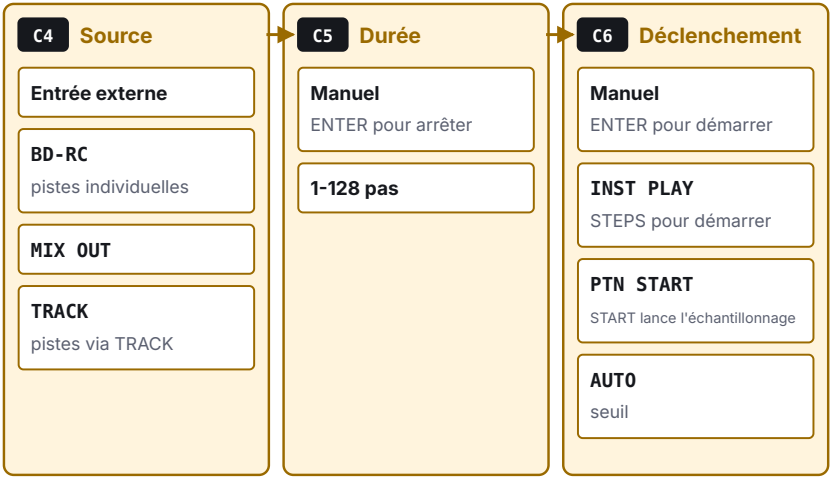
Échantillonnage

↑ Sommaire

À lire pour enregistrer de l'audio dans la TR-1000, étape par étape.

Procédure d'échantillonnage

`SAMPLE`



> `ENTER` pour armer le déclenchement de l'échantillonnage

Compléments d'échantillonnage

↑ Sommaire

À lire pour rééchantillonner les sons internes, importer de l'audio depuis l'USB ou gérer les emplacements d'échantillons.

Rééchantillonner les sons internes

`SAMPLE` › `C4` `BD-RC` ou MIX OUT

Importer de l'audio depuis l'USB

Formatez d'abord la clé USB sur la TR-1000 (64 Go ou moins)

`MENU` › `FILE` › `IMPORT` › USER `SAMPLE` › fichier ou dossier › `ENTER` › choisissez la catégorie de destination

Un dossier importe tous ses fichiers d'un coup

Emplacements d'échantillons

Un emplacement d'échantillon est utilisé chaque fois qu'une tranche ou un échantillon est sauvegardé dans un kit. L'importation n'en utilise pas

Jusqu'à 500 emplacements sont disponibles dans un projet sans échantillons. Le projet 1 commence avec 154 emplacements libres

Jusqu'à 14 échantillons stéréo jouent en même temps. Au-delà, seuls les générateurs de la couche A sonnent

---

Assigner un échantillon à une piste

↑ Sommaire

À lire quand un enregistrement est terminé et que vous voulez le placer sur une piste.

À la fin de l'enregistrement, l'éditeur d'échantillons s'affiche

`ENTER` › `C3` pour choisir WRITE & ASSIGN › `ENTER` › bouton de piste pour choisir la piste › `C3` pour choisir EXECUTE › `ENTER`

Édition d'échantillons

↑ Sommaire

À lire pour régler le début, la fin, la boucle ou le gain d'un échantillon.

SHIFT + SAMPLE

`C1` début de l'échantillon

`C3` fin de l'échantillon

`C5` zoom

`C6` **fonctions d'édition supplémentaires**

> Enregistrer sous
>
> Normaliser
>
> Emphasis / exciter
>
> Zero snap

Optimiser les emplacements d'échantillons (SMP SLOT)

↑ Sommaire

À lire pour libérer les emplacements occupés par des tranches inutilisées.

Libère tous les emplacements occupés par des tranches inutilisées

`MENU` › `UTILITY` › `SMP SLOT` › `ENTER` affiche les informations sur les emplacements › `ENTER` optimise et écrase le projet › `EXIT`

Configurer le SAMPLE GEN

↑ Sommaire

À lire pour accorder, changer la hauteur, boucler ou configurer un générateur d'échantillon.

`GEN` › `ARROWS` pour parcourir les pages

`C1` TUNE (fin / continu)

`C2` SLICE NUM choisit la tranche à modifier (mode tranche activé uniquement)

`C3` SPEED règle la vitesse de lecture indépendamment de la hauteur (STRETCH activé et BPM SYNC désactivé requis)

`C4` accord COARSE en demi-tons

`C5` BPM SYNC lit l'échantillon en synchro avec le tempo principal

`C6` STRETCH règle le mode d'étirement

Découpage

↑ Sommaire

À lire pour diviser un échantillon en tranches et régler les tranches.

`GEN` › `ARROWS` jusqu'à l'écran WAVE › `C4` pour activer le mode tranche

Le mode tranche commence avec 16 tranches de durée égale

Réglages

`C1` `START` de la tranche

`C2` SELECT (choix de la tranche)

`C3` LENGTH (durée de la tranche)

`C4` SLICE ON / OFF

`C5` **CURSOR**

> `SHIFT` + `C5` pour activer / désactiver la lecture en boucle

`C6` ZOOM

`ENTER` **pour les fonctions d'édition supplémentaires**

> ADD SLICE
>
> DELETE SLICE (`CLEAR` sert de raccourci)
>
> DELETE ALL (toutes les tranches)
>
> **Réglages AUTO SLICE**
>
> > Division temporelle
> >
> > Niveau
> >
> > Transitoire

Fonctions de jeu

↑ Sommaire

À lire pour utiliser en jeu le curseur de morphing, les coupures, les boucles de pas ou le cue.

Réglages du curseur de morphing

le curseur `MORPH` déplace plusieurs réglages de commandes sauvegardés à la fois

`SHIFT` + `MORPH` › `STEP` pour choisir l'emplacement de morph › commandes `FX` et d'instrument pour régler les valeurs › `EXIT`

16 emplacements de morph, sauvegardés dans le kit

`ACCENT (STEP)` puis les flèches pour atteindre les paramètres REVERB, DELAY, MFX et AFX

Si le bouton `MORPH` clignote, appuyez dessus pour activer le morphing

Couper des pistes

MUTE + TRACKS pour couper / rétablir des pistes individuelles

MUTE + CLEAR pour rétablir toutes les pistes

Boucler des pas

STEP LOOP répète le ou les pas que vous maintenez pendant la lecture du motif

START › STEP LOOP › STEPS fait jouer en boucle le ou les pas sélectionnés

Plusieurs pas bouclent dans l'ordre où vous les avez pressés. Appuyez à nouveau sur STEP LOOP pour arrêter

Cue

CUE envoie les pistes sélectionnées uniquement au casque

SHIFT + MUTE › TRACKS : seules les pistes sélectionnées sortent au casque

MUTE pour désactiver CUE

Synchronisation et audio externe

↑ Sommaire

À lire pour synchroniser la TR-1000 avec d'autres appareils ou y faire passer de l'audio externe.

Synchronisation avec des appareils MIDI

La TR-1000 reçoit les messages MIDI d'horloge, de démarrage, d'arrêt et de reprise pour suivre un autre appareil. Elle les envoie aussi

Reliez MIDI OUT au MIDI IN de l'autre appareil, et son MIDI OUT au MIDI IN de la TR-1000

Tempo Sync dans MENU › PROJECT choisit la source d'horloge : Auto, MIDI, USB ou INT

MIDI Out 1 et MIDI Out 2 dans MENU › SYSTEM › MIDI sont sur MIDI ou DIN SYNC. Out 2 peut aussi être THRU

THRU (hard through) renvoie directement ce qui arrive sur MIDI IN vers la sortie, sans passer par le logiciel. Utilisez Out 2 en THRU pour placer la TR-1000 au milieu d'une chaîne

Le DIN sync permet à l'appareil de se synchroniser avec du matériel vintage

Track Sync : All Tracks donne la synchro la plus précise, Layered Gens moins de latence en synchro externe

Sync Delay décale le début du motif, -100 à +100. Les valeurs positives avancent le début

Synchronisation avec du matériel analogique

Prise TRG IN : Trig In règle Sync (déclenchement comme horloge), Start (démarrage et arrêt), Head (retour au début) ou Clock (un pas par déclenchement)

Trig In Sync Clock : 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 ou 24 impulsions d'horloge par temps de l'entrée

Prise TRG OUT : la piste choisie comme TRIGGER OUT envoie des déclenchements. Trig Out règle Trig (timing de la piste), Head ou End (début ou fin du motif)

Prise CLK OUT : envoie un signal de synchro. Sync Out Clock règle 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 ou 24 par temps

Utilisez des câbles mini-jack mono pour toutes ces prises

Pédale

Pédale d'expression EV-5, ou pédale commutateur FS-5U ou FS-6, dans la prise PEDAL. Voir Réglages de menu utiles pour les destinations

Entrée audio externe (EXT IN)

Branchez un synthé ou une boîte à rythmes aux prises EXTERNAL IN et traitez-le comme une piste

Mode d'entrée : une entrée stéréo ou deux entrées mono (Ext In Mode)

Vous pouvez échantillonner l'entrée, lui appliquer le side chain, l'envoyer vers la réverb et le délai, la router vers l'effet MASTER ou ANALOG et choisir sa sortie (MIX OUT ou sortie assignable)

Niveau : commande EXT IN et Ext In Gain, Ext In Att. (ON pour un appareil au niveau élevé), Mono1 Level, Mono2 Level et USB Level dans `MENU` › PROJECT › SOUND

Routage des effets : `SHIFT` + `KIT` › `ARROWS` jusqu'à la page EXT IN › `C4`

Avec Keep Efx and ExtIn activé, le son externe n'est pas coupé au changement de kit 1.50

MIDI

↑ Sommaire

À lire pour les canaux MIDI, les modes, les numéros de CC ou les autres messages.

Canaux et messages

Pattern Ch par défaut 10, plage 1-16 : le canal MIDI du séquenceur

Kit Ch par défaut 1, plage 1-16 : un changement de programme (0-127) sur ce canal change de kit

MIDI Mode : Single Ch. utilise le Pattern Ch pour tout. **Each Track Ch.** 1.20 donne à chaque piste son propre canal. Utilisez-le pour séquencer des tranches individuelles.

Clock, Start, Continue, Stop : envoyés et reçus. Song Position : envoyé et reçu quand le mode Song est sélectionné.

Non pris en charge : SysEx, Song Select, pitch bend, aftertouch, Tune Request, Active Sensing, All Notes Off, Reset All Controllers.

Commutateurs du menu : Tx / Rx Program Change, Tx / Rx Edit Data (CC), Tx / Rx Note, Rx Start Stop Cont. MIDI Out 1 / Out 2 : MIDI ou DIN SYNC (Out 2 aussi THRU). Soft Through renvoie MIDI IN vers MIDI OUT.

Affectation des notes en Single Ch.

INST	Principale	Couche A seule	Couche B et Alt.
BD	36 (C2)	35 (B1)	99 (D#7)
SD	38 (D2)	40 (E2)	104 (G#7)
LT	43 (G2)	41 (F2)	105 (A7)
HT	50 (D3)	48 (C3)	112 (E8)
RS	37 (C#2)	-	56 (G#3)
HC	39 (D#2)	-	54 (F#3)
CH	42 (F#2)	-	44 (G#2)
OH	46 (A#2)	-	58 (A#3)
CC	49 (C#3)	-	61 (C#4)
RC	51 (D#3)	-	63 (D#4)
TRG	84 (C6)	-	-

Tout se règle dans MENU › SYSTEM › MIDI › Inst Note.

Notes en Each Track Ch. 1.20 1.50

BD Can. 1

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche A seule **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche A seule **115** · Couche B seule / Alt. **116**

TRANCHE 1-16

Couche A seule **0~15**

BD Can. 2

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Couche B seule / Alt. **65~113**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **16~31** · Couche B seule **0~15**

SD Can. 3

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche A seule **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche A seule **115** · Couche B seule / Alt. **116**

TRANCHE 1-16

Couche A seule **0~15**

SD Can. 4

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Couche B seule / Alt. **65~113**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **16~31** · Couche B seule **0~15**

LT Can. 5

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche A seule **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche A seule **115** · Couche B seule / Alt. **116**

TRANCHE 1-16

Couche A seule **0~15**

LT Can. 6

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Couche B seule / Alt. **65~113**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **16~31** · Couche B seule **0~15**

HT Can. 7

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche A seule **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche A seule **115** · Couche B seule / Alt. **116**

TRANCHE 1-16

Couche A seule **0~15**

HT Can. 8

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Couche B seule / Alt. **65~113**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **16~31** · Couche B seule **0~15**

RS Can. 9

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche B seule / Alt. **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche B seule / Alt. **115**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **0~15**

HC Can. 10

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche B seule / Alt. **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche B seule / Alt. **115**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **0~15**

CH Can. 11

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche B seule / Alt. **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche B seule / Alt. **115**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **0~15**

OH Can. 12

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche B seule / Alt. **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche B seule / Alt. **115**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **0~15**

CC Can. 13

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche B seule / Alt. **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche B seule / Alt. **115**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **0~15**

RC Can. 14

NOTES AVEC COARSE (-24 À +24)

Principale **16~64** · Couche B seule / Alt. **65~113**

NOTES FIXES

Principale **114** · Couche B seule / Alt. **115**

TRANCHE 1-16

Couche A+B **0~15**

TRG Can. 15

NOTES FIXES

Principale **114**

Les groupes de notes coarse et fixes sont nouveaux en 1.50. Le déclenchement des tranches est nouveau en 1.20. Les notes 16~31 sur les canaux pairs jouent des tranches sur la couche A+B. TRG n'a pas de plage coarse.

Changement de contrôle (envoi et réception)

CC	Paramètre
9	EXT IN
12 / 13 / 14	DELAY LEVEL / TIME / FEEDBACK
15	MASTER FX ON
16 / 17 / 18	MASTER FX CTRL1 / CTRL2 / CTRL3
19	ANALOG FX ON
20 / 21	FILTER / DRIVE
89	MORPH
90 / 91	REVERB TIME / LEVEL

INST	TUNE	DECAY	MIX	CTRL1	CTRL2	CTRL3	LEVEL
BD	22	23	24	25	26	27	28
SD	29	30	31	46	47	48	49
LT	50	51	52	53	54	55	56
HT	57	58	59	60	61	62	63

INST	TUNE	DECAY	CTRL	LEVEL
RS	80	81	82	83
HC	84	85	86	87
CH	102	103	104	105
OH	106	107	108	109
CC	110	111	112	113
RC	114	115	116	117