

# Fiches - RC505 **mkI** et **mkII**

## Paramètres systèmes à modifier

(à ne faire qu'une fois, pas besoin d'enregistrer avec "write") :

**Indicator** : avoir le voyant rouge autour du bouton [play/rec] de la piste qui montre la durée de la piste

mkI : **1x [system], 3x [>]**, Indicator : tourner molette value vers "**Position+Status**"

mkII : rien à faire, configuré par défaut comme ça

--

**Quick Clear** : effacer une piste en double cliquant sur [stop]

mkI : **2x [system], 1x [>]**, Sys:QuickClear : tourner molette value vers "**Enable**"

mkII : **2x [menu], CTL/FUNC, Préférence**, mettre QuickClear sur "**On**"

--

**All Clear** : effacer toutes les pistes d'un coup en restant appuyé 2sec sur [all start/stop]

mkI : **2x [system]**, Sys:AllClear : tourner molette value vers "**Enable**"

mkII : **2x [menu], CTL/FUNC, Préférence** : mettre AllClear sur "**On**"

-----

## Paramètre mémoire à modifier sur la mkI :

Pour pouvoir enregistrer des pistes ayant des durées différentes :

Sur la 1ère piste : **x3 [edit]**, Measure : tourner molette value sur "**Free**"

Puis faites pareil sur les autres pistes (appuyer seulement 1x sur [edit] des pistes suivantes)

Enregistrez la mémoire (procédure "write") pour garder ce paramètre en mémoire.

-----

## Rec Action = Rec-Overdub :

Pour que l'appui sur [rec/play] à la fin de l'enregistrement d'une 1ère boucle vous permette de passer directement en overdub (au lieu de play), pour pouvoir par exemple harmoniser directement sans avoir à appuyer de nouveau sur le bouton.

mkI : **2x [memory], 1x [>]**, Rec Action : tourner molette value vers "**Rec-Overdub**"

mkII : **[loop], rec**, mettre Rec Action sur "**Rec-Dub**"

## Fonction UNDO (mkl et mkll) :

Annulation de la dernière superposition :

- appui sur **[undo/redo]** pour entrer dans le **mode undo/redo** (boutons [play/rec] qui clignotent)
- appui sur **[play/rec]** de la piste sur laquelle je veux enlever la dernière superposition
- appui de nouveau sur [undo/redo] pour sortir du mode undo/redo

En mode undo/redo :

- boutons [play/rec] qui clignotent en **vert** : il n'y a pas eu d'annulation sur ces pistes
- boutons [play/rec] qui clignotent en **rouge** : il y a déjà eu annulation et on peut rétablir (redo) la dernière superposition en appuyant dessus.

Si annulation sur une piste où il n'y a pas eu de superposition = suppression de la piste (pas de retour en arrière possible)

## Options supplémentaires sur la mkll :

En mode undo/redo :

- appui sur **[stop] : retour à la 1ère couche de la piste**  
puis appui sur [play/rec] : retour à la superposition précédente  
Attention : si appui 2x [stop] : il n'y a plus possibilité de revenir à la superposition précédente
- appui sur **[track] : mise en place d'un marqueur** après avoir superposé plusieurs couches.  
après plusieurs autres superpositions, possibilité de revenir au marqueur avec appui sur **[stop]**  
**suppression** du marqueur : appui sur **[FX]**

-----

## Reverse :

mkl : Bouton **[Edit]** de la piste concernée : tourner molette value pour mettre reverse sur "**on**"

mkll : Bouton **[Track]** de la piste concernée : click sur 1er bouton rotatif pour mettre reverse sur "**on**"

-----

## One-shot :

mkl : Bouton **[Edit]** de la piste concernée, **3x [ > ]** : tourner molette value pour mettre one-shot sur "**on**"

mkll : Bouton **[Track]** de la piste concernée : click sur 2ème bouton rotatif pour mettre one-shot sur "**on**"

Pour enregistrer le son sur une piste 1Shot, pensez à arrêter l'enregistrement en appuyant sur le bouton **[Stop]** plutôt que sur le bouton [Rec/Play] (pour ne pas réentendre votre son juste après l'avoir enregistré).

## Désynchroniser une piste par rapport aux autres :

Utile pour créer des boucles atmosphériques sans pulsation régulière.

mkl : **3x [Edit]** de la piste concernée, **1x [>]** : tourner molette value pour mettre Loop Sync sur "Off"

mkll : **3x [Track]** de la piste concernée : click sur 3ème bouton rotatif pour mettre Loop Sync sur "Off"

---

## Overdub mode = replace :

Tout ce que vous chantez sera répété une fois, comme un effet delay avec une longue durée et peu de feedback. La durée de l'écho sera déterminée par la longueur de la boucle créée sur la piste concernée. Utile pour travailler le pingpong ou les canons.

mkl : **2x [Memory]** : tourner molette value pour mettre Overdub mode sur "Replace"  
Sur la mkl, c'est une fonction qui s'applique à toutes les pistes lorsque vous l'activez.

mkll : **2x [Track]** de la piste concernée : tourner le 3ème bouton rotatif pour mettre Dub mode sur "Replace 1"

Sur la mkll : vous pouvez appliquer cette fonction sur des pistes choisies.

---

## Enregistrement d'une mémoire :

mkl :

- enregistrer sur la mémoire active : **2x [write]**
- enregistrer sur un autre emplacement mémoire : **1x [write], tourner molette value vers l'emplacement désiré, puis 1x [write]** (si la mémoire est déjà occupée, son numéro est entre parenthèse et il n'est pas possible d'enregistrer par dessus)

mkll :

- enregistrer sur la mémoire active : **appui simultané [exit] et [enter], write, [enter]**
- enregistrer sur un autre emplacement mémoire : **appui simultané [exit] et [enter], write, tourner 1ère molette vers l'emplacement désiré, puis [enter]** (si la mémoire est déjà occupée, il n'est pas possible d'enregistrer par dessus)

---

## Effacement (=Réinitialisation) d'une mémoire :

mkl : **1x [write], 7x [>], 1x [write]**

mkll : **appui simultané [exit] et [enter], clear, puis [enter]**

---

## Renommer les mémoires :

mkl : **1x [memory], 1x [<]**

Molette value : modifier la lettre (maj, min, chiffres, caractères spéciaux, espace)  
Flèches [<] / [>] : pour passer aux emplacements de lettre suivants.

mkll : **2x [loop], name**, et utiliser les 4 boutons rotatifs pour changer le titre.  
(clic sur le 1er bouton = effacer ; clic sur le 2e bouton = ajouter un espace)

## Menus mkl :

Les boutons [system], [memory], [edit] permettent d'accéder aux menus.

Pour s'y déplacer, utiliser les flèches [<] / [>]

(ou appuyer sur le bouton du menu en question pour avancer plus loin plus rapidement dans le menu)

Pour modifier un paramètre, tourner la molette value.

Tous les paramètres dans [system] sont des paramètres **système** : ils restent comme vous les avez modifiés même après redémarrage du looper, pas besoin d'enregistrer.

Tous les autres paramètres (ceux de [memory], [edit], les effets, la boîte à rythme, etc...) sont des paramètres **mémoire** : ils doivent être enregistrés sur la mémoire (procédure "write") pour que vos changements restent en place, et ils le seront uniquement sur la mémoire enregistrée. Si vous voulez que ces changements de paramètres soient aussi sur les mémoires vierges suivantes, enregistrez avec "write" sur ces mémoires en laissant les pistes vierges.

---

## Menus mkll :

Chaque bouton rotatif est associé au paramètre situé au-dessus de lui. Ces boutons sont cliquables aussi pour entrer dans des sous menus.

Pour accéder à l'ensemble de l'affichage d'un menu, pensez à vérifier s'il y a des flèches en haut à droite de l'écran, elles vous indiquent s'il y a d'autres pages à visualiser (accessibles en appuyant sur les boutons flèches [<] / [>])

La plupart des paramètres dans [menu] sont des paramètres **système** : c'est à dire qu'ils restent comme vous les avez modifiés même après redémarrage du looper. (Sauf certains paramètres, dont ceux de "Assign")

Les autres paramètres (ceux de [loop], [track], les effets, la boîte à rythme, etc...) sont des paramètres **mémoire** : ils doivent être enregistrés sur la mémoire (procédure "write") pour que vos changements restent en place, et ils le seront uniquement sur la mémoire enregistrée. Si vous voulez que ces changements de paramètres soient aussi sur les mémoires vierges suivantes, enregistrez avec "write" sur ces mémoires en laissant les pistes vierges.

Vous pouvez pour certains paramètres décider si vous voulez qu'ils soient system ou memory (dans certains menus "preference" où vous pouvez basculer entre system ou memory).

Changement des valeurs d'un paramètre par dizaines (au lieu d'unité par unité) : appuyer sur le bouton rotatif en même temps que le faire tourner.

## Raccourcis :

Pour accéder au mixeur : à partir de l'écran d'accueil, appui **1x [enter]** (si vous êtes déjà dans un menu, appuyer plusieurs fois sur [exit] pour en sortir, avant d'utiliser le raccourci)

Configurer la fonction des boutons rotatifs sur l'écran d'accueil : **3x [menu], setup, 2x [>]**, et choisir la cible des 4 boutons rotatifs.

## mkII : enregistrer un extrait de la boîte à rythme sur une piste

### 1x [menu]

3x sur 2ème bouton rotatif : **output, routing, input/rhythm**

5x [➤] et mettre **Rhythm out** sur "loop"

Le son de la boîte à rythme peut ainsi être enregistré sur les pistes.

Vous pourrez ensuite modifier le son enregistré comme vous voulez avec les trackFX.

Et pensez à remettre le paramètre Rhythm out sur "**line out**" dès que vous ne voulez plus enregistrer la boîte à rythme sur une piste.

Pour avoir un métronome type kick grosse caisse électro :

Appui sur **[edit]** (au dessus de Rhythm)

Genre = "Guide" (métronome)

Pattern = "BD 8beat"

Variation = "A"

Kit = "hiphop"



## mkII : Fonction Bounce

Pour regrouper plusieurs pistes sur une seule et enregistrer les trackFX.

Deux manipulations à faire :

1/ Appui **1x [loop], rec, 1x[➤]**, mettre **Bounce SW** sur "On"

On peut paramétrer cette fonction sur un des boutons raccourcis sur l'écran d'accueil pour y avoir accès à tout moment sans repasser par la manip ci dessus :

Appui **3x [menu], setup, 2x [➤]**, choisir un des boutons et mettre la fonction Bounce (pour la trouver : tourner à fond le bouton rotatif à gauche, appuyer dessus et tourner vers la droite jusqu'à trouver "Dub Mode", relâcher le bouton et tourner de deux crans pour trouver "**Bounce**")

2/ Appui **4x [track]** de la piste sur laquelle vous voulez effectuer le Bounce, et à droite vous trouverez **Bounce In** à mettre sur "On"

Attention, sur la piste qui effectue le Bounce, pensez soit à mettre Rec Action sur Rec-Play (et pas Rec-Dub), soit à double cliquer sur le bouton [play/rec] avant la fin de l'enregistrement pour que l'overdub ne s'active pas (si vous êtes en Rec Action sur Rec-Dub).

Pendant que vous faites le Bounce, attention à vos entrées, ça enregistre aussi ce qui rentre sur votre micro ou vos instrus pendant l'overdub. Pour éviter ça vous pouvez faire appui **5x [track]** de la piste qui bounce in et désactiver les entrées.

Pour sélectionner les pistes que vous voulez bouncer, revenez sur **[loop], rec, 1x[➤]**, et à droite vous avez les pistes que vous pouvez activer ou désactiver pour la fonction Bounce.

Si toutes les pistes ne sont pas actives, vous ne pourrez pas enregistrer le trackFX.

Si vous voulez enregistrer le ou les trackFX d'une ou plusieurs pistes, pensez à désactiver le bouton **[FX]** de la piste qui Bounce In, comme ça une fois qu'elle est enregistrée, le ou les trackFX n'agiront pas en double de nouveau sur cette piste.