

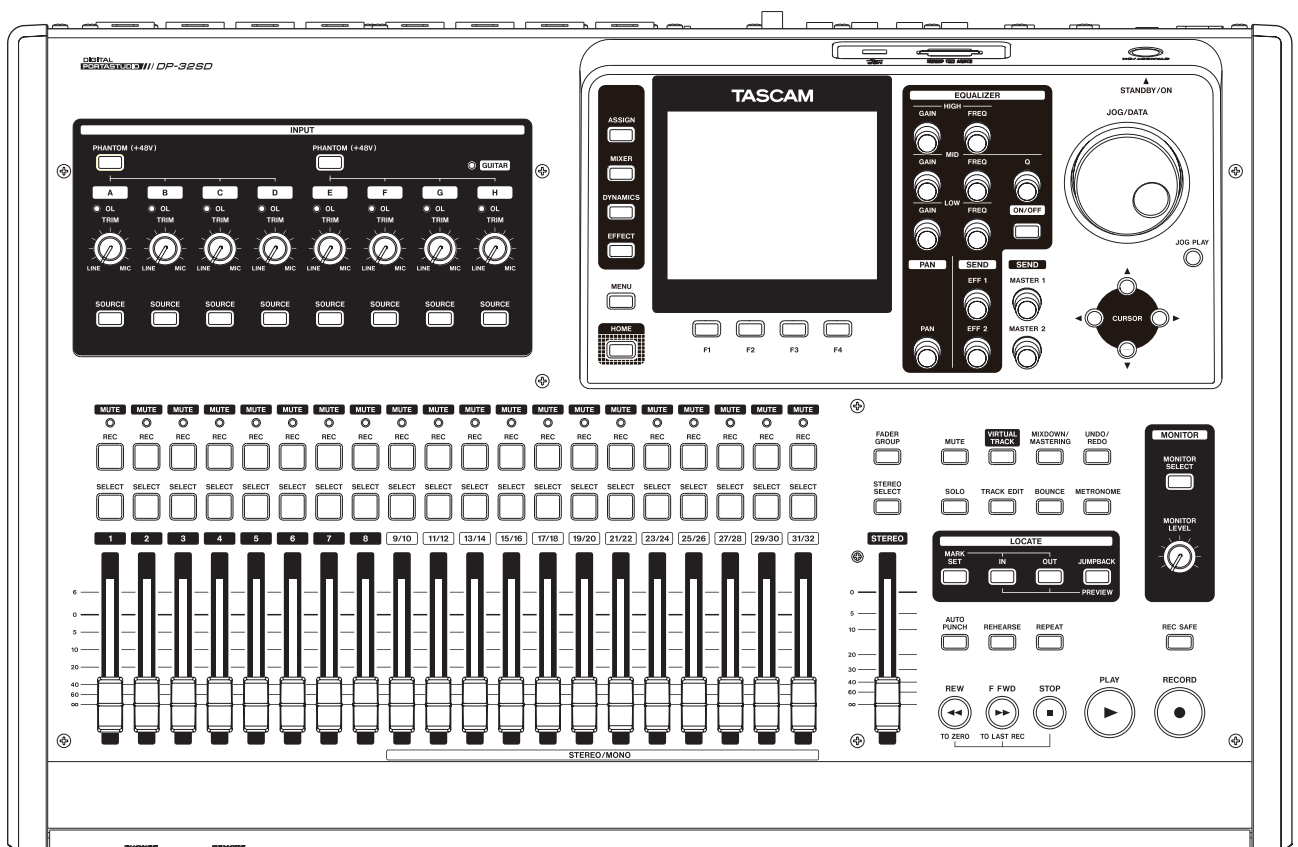
# TASCAM

D01219481A

# DP-32SD

## Enregistreur numérique multipiste

### MODE D'EMPLOI



# PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

**AVERTISSEMENT : POUR PRÉVENIR  
LES RISQUES D'INCENDIE ET  
D'ÉLECTROCUTION, N'EXPOSEZ PAS CET  
APPAREIL À LA PLUIE NI À L'HUMIDITÉ.**

## **Pour le Canada**

THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.

CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.

## **DÉCLARATION DE CONFORMITÉ**

Nous, TEAC EUROPE GmbH, Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Allemagne, déclarons sous notre propre responsabilité que le produit TEAC décrit dans ce mode d'emploi est conforme aux normes techniques lui correspondant.



# INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

- 1 Lisez ces instructions.
  - 2 Conservez ces instructions.
  - 3 Tenez compte de tous les avertissements.
  - 4 Suivez toutes les instructions.
  - 5 N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
  - 6 Nettoyez-le uniquement avec un chiffon sec.
  - 7 Ne bloquez aucune ouverture de ventilation. Installez-le conformément aux instructions du fabricant.
  - 8 Ne l'installez pas près de sources de chaleur telles que des radiateurs, bouches de chauffage, poêles ou autres appareils (y compris des amplificateurs) dégageant de la chaleur.
  - 9 Ne neutralisez pas la fonction de sécurité de la fiche polarisée ou de terre. Une fiche polarisée a deux broches, l'une plus large que l'autre. Une fiche de terre a deux broches identiques et une troisième broche pour la mise à la terre. La broche plus large ou la troisième broche servent à votre sécurité. Si la fiche fournie n'entre pas dans votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.
  - 10 Évitez de marcher sur le cordon d'alimentation et de le pincer, en particulier au niveau des fiches, des prises secteur, et du point de sortie de l'appareil.
  - 11 N'utilisez que des fixations/accessoires spécifiés par le fabricant.
  - 12 Utilisez-le uniquement avec des chariots, socles, trépieds, supports ou tables spécifiés par le fabricant ou vendus avec l'appareil. Si un chariot est utilisé, faites attention à ne pas être blessé par un renversement lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil.
- L'appareil tire un courant nominal de veille de la prise secteur quand son interrupteur POWER ou STANDBY/ON n'est pas en position ON.
  - La fiche secteur est utilisée comme dispositif de déconnexion et doit donc toujours rester disponible.
  - Des précautions doivent être prises en cas d'utilisation d'écouteurs ou d'un casque avec le produit car une pression sonore excessive (volume trop fort) dans les écouteurs ou dans le casque peut causer une perte auditive.
  - Si vous rencontrez des problèmes avec ce produit, contactez TEAC pour une assistance technique. N'utilisez pas le produit tant qu'il n'a pas été réparé.

## ATTENTION

- N'exposez pas cet appareil aux gouttes ni aux éclaboussures.
- Ne placez pas d'objet rempli de liquide sur l'appareil, comme par exemple un vase.
- N'installez pas cet appareil dans un espace confiné comme une bibliothèque ou un meuble similaire.
- L'appareil doit être placé suffisamment près de la prise de courant pour que vous puissiez à tout moment attraper facilement la fiche du cordon d'alimentation
- Si le produit utilise des piles/batteries (y compris un pack de batteries ou des piles installées), elles ne doivent pas être exposées au soleil, au feu ou à une chaleur excessive.
- **PRÉCAUTION** pour les produits qui utilisent des batteries remplaçables au lithium : remplacer une batterie par un modèle incorrect entraîne un risque d'explosion. Remplacez-les uniquement par un type identique ou équivalent.



- 13 Débranchez cet appareil en cas d'orage ou de non utilisation prolongée.
- 14 Confiez toute réparation à des techniciens de maintenance qualifiés. Une réparation est nécessaire si l'appareil a été endommagé d'une quelconque façon, par exemple si le cordon ou la fiche d'alimentation est endommagé, si du liquide a été renversé sur l'appareil ou si des objets sont tombés dedans, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, s'il ne fonctionne pas normalement, ou s'il est tombé.

# Informations de sécurité

## ■ PRÉCAUTIONS CONCERNANT LES PILES

Ce produit utilise des piles. Le mauvais usage des piles peut provoquer une fuite, une rupture ou d'autres problèmes. Respectez toujours les précautions suivantes pour l'emploi de piles.

- Ne rechargez jamais des piles non rechargeables. Les piles peuvent se rompre ou fuir, risquant de causer un incendie ou des blessures.
- Lors de l'installation des piles, faites attention aux indications de polarité (orientation plus/moins (±/∧)) et installez-les correctement dans le compartiment des piles comme indiqué. Les installer à l'envers peut entraîner la rupture ou la fuite des piles, source d'incendie, de blessure ou de dégât autour d'elles.
- Quand vous rangez ou jetez des piles, isolez leurs bornes avec de l'adhésif isolant ou avec un matériau équivalent pour leur éviter d'entrer en contact avec d'autres piles ou des objets métalliques.
- Lorsque vous jetez les piles usagées, suivez les instructions de mise au rebut indiquées sur les piles et les lois locales sur l'enlèvement des ordures.
- N'utilisez pas d'autres piles que celles spécifiées. N'utilisez pas en même temps des piles neuves et usagées, ni des types de piles différents. Les piles peuvent se rompre ou fuir, risquant de causer un incendie, des blessures ou des dégâts autour d'elles.
- Ne transportez pas et ne conservez pas des piles en même temps que de petits objets métalliques. Les piles peuvent entrer en court-circuit, provoquant une fuite, une rupture ou d'autres problèmes.
- Ne chauffez et ne démontez pas les piles. Ne les jetez pas dans un feu ou dans de l'eau. Les piles peuvent se rompre ou fuir, risquant de causer un incendie, des blessures ou des dégâts autour d'elles.
- Si le liquide de la pile s'échappe, essuyez tout liquide répandu dans le boîtier des piles avant d'insérer de nouvelles piles. Si le liquide d'une pile touche un œil, il peut entraîner une perte de la vue. Dans ce cas, rincez abondamment à l'eau claire sans frotter l'œil et consultez immédiatement un médecin. Si le liquide touche le corps ou les vêtements d'une personne, il peut entraîner des blessures ou brûlures cutanées. Si cela se produit, rincez abondamment à l'eau claire puis consultez immédiatement un médecin.
- L'alimentation de l'unité doit être coupée quand vous installez ou remplacez des piles.
- Retirez les piles si vous envisagez de ne pas utiliser l'unité durant une période prolongée. Les piles peuvent se rompre ou fuir, risquant de causer un incendie, des blessures ou des dégâts autour d'elles. Si le liquide de la pile s'échappe, essuyez tout liquide répandu dans le boîtier des piles avant d'insérer de nouvelles piles.

- Ne démontez pas une pile. L'acide qu'elle contient peut entraîner des blessures cutanées ou des dommages aux vêtements.

## ■ Pour les consommateurs européens

### Mise au rebut des équipements électriques et électroniques

- (a) Tout équipement électrique et électronique doit être traité séparément de la collecte municipale d'ordures ménagères dans des points de collecte désignés par le gouvernement ou les autorités locales.
- (b) En vous débarrassant correctement des équipements électriques et électroniques, vous contribuerez à la sauvegarde de précieuses ressources et à la prévention de potentiels effets négatifs sur la santé humaine et l'environnement.
- (c) Le traitement incorrect des déchets d'équipements électriques et électroniques peut avoir des effets graves sur l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses dans les équipements.
- (d) Le symbole de poubelle sur roues barrée d'une croix indique que les équipements électriques et électroniques doivent être collectés et traités séparément des déchets ménagers.



- (e) Des systèmes de retour et de collecte sont disponibles pour l'utilisateur final. Pour des informations plus détaillées sur la mise au rebut des vieux équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre mairie, le service d'ordures ménagères ou le magasin dans lequel vous avez acheté l'équipement.

<b>1 – Introduction .....</b>	<b>7</b>	<b>5 – Gestion de morceau .....</b>	<b>28</b>
Caractéristiques.....	7	Note pour l'utilisation conjointe d'unités DP-32SD et DP-24.....	28
Éléments fournis avec ce produit .....	7	Édition des noms .....	28
Conventions employées dans ce mode d'emploi.....	7	Chargement d'un morceau.....	28
Trademarks.....	8	Création d'un nouveau morceau .....	29
Précautions concernant l'emplacement et l'emploi .....	8	Sauvegarde d'un morceau .....	29
Attention à la condensation .....	8	Visualisation des informations de morceau .....	30
Nettoyage de l'unité .....	8	Copie de morceaux.....	30
À propos des cartes SD.....	8	Effacement de morceaux.....	30
Précautions d'emploi .....	8	Protection des morceaux.....	31
Utilisation du site mondial TEAC.....	8	Suppression dans un morceau des données audio inutiles.....	31
<b>2 – Guide de prise en main .....</b>	<b>9</b>	Changement d'un nom de morceau .....	32
Lecture et mixage.....	9	<b>6 – Enregistrement de base .....</b>	<b>33</b>
Préparation.....	9	Sélection des sources d'entrée .....	33
Écoute du morceau de démonstration .....	10	Assignation des entrées .....	33
Enregistrement et mastering .....	10	Réglage du type de piste .....	33
Création d'un nouveau morceau.....	11	Assignation des entrées aux pistes mono.....	33
Branchement et réglage des sources d'entrée.....	11	Assignation des entrées aux pistes stéréo .....	33
Réglage de la guitare comme source d'enregistrement pour la piste (Track) 1.....	12	Assignation à un bus stéréo .....	34
Réglage et contrôle du niveau d'entrée.....	12	Vérification des assignations .....	34
Enregistrement d'une guitare en piste 1.....	12	Annulation des assignations.....	34
Lecture de l'enregistrement .....	12	Emploi de l'alimentation fantôme.....	34
Enregistrement d'une guitare en piste 2.....	13	Écoute de contrôle (monitoring) .....	34
Enregistrement d'une voix en piste 3 .....	13	Sélection de l'écoute.....	34
Mixage des pistes.....	14	Voyants OL et indicateurs de niveau .....	35
Mastering d'enregistrement.....	15	Temps de maintien d'affichage de crête .....	35
Extinction .....	16	Réglages d'écran Mixer.....	36
<b>3 – Nomenclature et fonctions des parties. 17</b>		Emploi de l'égaliseur d'entrée .....	36
Face supérieure .....	17	Réglage DIGITAL TRIM (piste uniquement).....	36
Zone d'affichage.....	18	Envoi de signaux à des effets internes/externes .....	36
Touches de fonctionnement.....	19	Activation des effets insérés .....	37
Face avant.....	20	Réglage de la position stéréo .....	37
Face arrière.....	21	Changement de la phase du signal.....	37
Écran d'accueil .....	21	Vérification du niveau de fader.....	37
Structure du menu .....	22	Réglage des niveaux envoyés aux bus stéréo .....	37
Écran de navigation .....	23	Solo.....	38
Assignations des touches de fonction .....	23	Coupure du son des pistes .....	38
Exemples de navigation .....	23	Entraînement à l'enregistrement .....	38
<b>4 – Préparation.....</b>	<b>24</b>	Faire le premier enregistrement.....	38
Insertion et retrait des cartes SD.....	24	Enregistrement multipiste.....	39
Insertion d'une carte SD.....	24	Armement des pistes pour l'enregistrement .....	39
Retrait de la carte .....	24	Réglages de panoramique et de niveau de piste.....	39
À propos des cartes SD protégées contre l'écriture ..	24	Sélection et assignation d'entrée .....	39
Alimentation de l'unité.....	24	Réglage des niveaux d'entrée.....	39
Allumage et extinction.....	25	Enregistrement .....	39
Allumage de l'unité.....	25	Annulation d'une opération .....	39
Extinction.....	25	Réglages de la fonction d'annulation.....	39
Réglage de la date et de l'heure.....	26	Annulation de la dernière opération (annulation simple) .....	40
Préparation d'une carte SD à l'emploi.....	26	Annulation d'opérations antérieures (annulation multiple).....	40
Modes d'enregistreur .....	26	<b>7 – Fonctions de l'enregistreur .....</b>	<b>41</b>
Branchement d'autres équipements.....	27	Réenregistrement partiel.....	41
Face avant.....	27	Emploi d'un pédalier pour le punch in/out.....	41
Face arrière .....	27	Réglage du pédalier.....	41
Réglage de l'écran .....	27	Report de pistes .....	41
		Emploi de la fonction de report (Bounce).....	42

# Sommaire

Vérification du résultat du report.....	42
Fonction de repérage direct.....	42
Accès direct à une valeur de temps spécifiée.....	43
Accès direct à une valeur de mesure/temps spécifiée.....	43
Marqueurs de repérage.....	43
Placement d'un marqueur de repérage.....	43
Saut aux marqueurs de repérage.....	43
Suppression d'un marqueur de repérage.....	43
Retour à zéro ou au dernier point d'enregistrement.....	43
Avance et retour rapides.....	44
Recherche avec la molette JOG/DATA.....	44
Recherche avec visualisation d'une forme d'onde..	44
Recherche avec écoute audio.....	44
Lecture en boucle.....	44
Réglage des points IN/OUT.....	44
Emploi de la lecture en boucle.....	44
Saut de lecture en arrière.....	45
Vérification des points de repère.....	45
Réenregistrement partiel automatique.....	45
Réglage des points IN/OUT.....	46
Vérification des points de punch in/out.....	46
Entraînement au réenregistrement automatique.....	46
Réenregistrement partiel automatique effectif.....	47
Vérification des prises.....	47
Pistes virtuelles.....	47
Enregistrement sur des pistes virtuelles.....	47
Assignation de pistes virtuelles.....	47
<b>8 – Édition de piste.....</b>	<b>48</b>
Vue d'ensemble de l'édition de piste.....	48
Points d'édition.....	48
Procédures d'édition de base.....	48
Explications des options.....	48
COPY/PASTE (copier/coller).....	49
COPY/INSERT (copier/insérer).....	49
MOVE/PASTE (couper/coller).....	50
MOVE/INSERT (couper/insérer).....	50
OPEN (insérer du silence).....	50
CUT (supprimer une partie).....	50
SILENCE (effacer une partie).....	51
CLONE TRACK (dupliquer une piste).....	51
CLEAN OUT (supprimer une piste).....	51
<b>9 – Emploi des effets intégrés.....</b>	<b>52</b>
Effets dynamiques.....	52
Insertion d'un effet dynamique.....	52
Réglage des effets dynamiques.....	52
Effets pour guitare.....	52
Insertion d'un effet pour guitare.....	52
Réglage des effets pour guitare.....	53
Chargement des réglages d'effet pour guitare.....	53
Sauvegarde d'effets pour guitare dans la bibliothèque.....	53
Effets en boucle (par départ).....	53
Emploi des effets en boucle.....	53
Réglage des effets en boucle.....	53
Chargement des réglages d'effet en boucle.....	53
Sauvegarde d'effets en boucle dans la bibliothèque..	53
<b>10 – Mixage de réduction et mastering des morceaux.....</b>	<b>54</b>
Mixage de réduction des pistes.....	54
Niveaux et balance.....	54
Groupe de faders.....	54
Position stéréo (panoramique).....	54
Égaliseur de piste.....	54
Effets en boucle (par départ).....	55
Création d'un fichier master.....	55
Réglage des points de début et de fin.....	55
Création d'un fichier master.....	55
Sortie du mode Mixdown.....	56
Vérification du fichier master.....	56
Fin de la vérification du fichier master.....	56
Emploi des outils de mastering.....	56
Procédures de mastering.....	56
Emploi de l'égaliseur de mastering.....	57
Emploi de la compression de mastering.....	57
Emploi de la normalisation.....	58
Sortie du mode Mastering.....	58
<b>11 – Diverses autres fonctions.....</b>	<b>59</b>
Métronomie.....	59
Fonction accordeur.....	59
Réglages du menu PREFERENCE.....	60
Réglage de l'économiseur automatique d'énergie..	60
Réglage du monitoring automatique.....	60
Réglage du format de nom de fichier.....	61
Restauration des réglages de préférence initiaux.....	61
Visualisation des informations.....	61
<b>12 – Gestion des cartes SD.....</b>	<b>62</b>
Formatage rapide d'une carte SD.....	62
Formatage complet d'une carte SD.....	63
<b>13 – Échange de données avec un ordinateur.....</b>	<b>64</b>
Systèmes d'exploitation requis.....	64
Branchement à un ordinateur.....	64
Déconnexion.....	65
Importation et exportation de pistes.....	65
Importation de pistes.....	65
Exportation de pistes.....	66
Suppression de fichiers du dossier AudioDepot.....	66
<b>14 – Guide de dépannage.....</b>	<b>67</b>
<b>15 – Messages.....</b>	<b>68</b>
Messages généraux.....	68
<b>16 – Caractéristiques.....</b>	<b>71</b>
Données.....	71
Valeurs d'entrée/sortie.....	71
Entrée/sortie audio analogique.....	71
Entrée/sortie de commande.....	71
Performances audio.....	71
Configurations requises.....	71
Dessin avec cotes.....	72
Générales.....	72
Schéma synoptique.....	73
Schéma des niveaux.....	74



# 1 – Introduction

Merci beaucoup d'avoir choisi l'enregistreur numérique multipiste DP-32SD TASCAM.

Avant de connecter et d'utiliser l'unité, veuillez prendre le temps de lire ce mode d'emploi en totalité pour vous assurer une bonne compréhension de sa mise en service et de son branchement, ainsi que du mode opératoire de ses nombreuses fonctions utiles et pratiques. Une fois la lecture de ce mode d'emploi terminée, veuillez à le conserver en lieu sûr pour référence ultérieure.

Vous pouvez aussi télécharger le mode d'emploi depuis le site mondial TEAC (<http://teac-global.com/>).

## Caractéristiques

Cette unité utilise des cartes SD pour l'enregistrement multipiste avec simultanément jusqu'à 8 pistes en enregistrement et 32 pistes en lecture. Plusieurs pistes peuvent être mixées pour créer un fichier master stéréo en utilisant les fonctions de mixage intégrées. Les fichiers master ainsi créés peuvent être transférés à un ordinateur relié par USB. En outre, comme il est possible de transférer des données entre l'unité et un ordinateur, vous pouvez copier les pistes individuelles et les fichiers master, et sauvegarder les fichiers de morceau dans un ordinateur.

- Enregistreur multipiste numérique 32 pistes utilisant des cartes SD comme supports d'enregistrement
- Prend en charge la norme SDHC pour les cartes SD de grande capacité jusqu'à 32 Go.
- Les fonctions d'enregistreur multipiste comprennent l'enregistrement simultané de 8 pistes et la lecture de 32 pistes (44,1/48 kHz, 16/24 bits).
- La fonction de sélection de type de piste stéréo/mono facilite le changement d'allocation de piste.
- 20 faders de piste et 1 fader master pour le réglage de niveau (tous de 45 mm)
- Chaque piste a des touches **SELECT** et **REC** indépendantes.
- Possibilité d'alimentation fantôme +48 V en entrée micro.
- 8 entrées micro/ligne symétriques (prises mixtes XLR/jack 6,35 mm 3 points ou TRS)
- L'entrée H accepte les signaux à haute impédance d'une guitare (jack 6,35 mm).
- Grand écran TFT couleur (8,9 cm) à lisibilité excellente
- Égaliseurs 3 bandes indépendants pour chaque entrée et piste de lecture
- Possibilité de mixage de réduction dans un fichier master dédié
- Les effets de mastering peuvent être utilisés sur les mixages de réduction des fichiers master.
- Une reverb et divers autres effets peuvent être indépendamment réglés pour chaque piste de lecture.
- Réenregistrement partiel automatique
- Report de pistes
- Les fonctions d'édition de piste comprennent copier/insérer, copier/coller, couper/insérer, couper/coller, ouvrir, scinder, silence, cloner la piste et nettoyer.
- Fonctions annuler et rétablir, incluant une option d'historique à 10 niveaux
- Accès aux marqueurs
- Accordeur et métronome
- Des données de morceau et des fichiers WAVE peuvent être copiés et sauvegardés sur un ordinateur raccordé par USB 2.0.

- Le réenregistrement partiel (punch in/out) et d'autres fonctions peuvent être assignés à un pédalier de commande RC-3F TASCAM (vendu séparément) pour être contrôlés.

## Éléments fournis avec ce produit

Le carton du DP-32SD contient les éléments suivants.

Prenez soin de ne pas endommager ces éléments lors du déballage. Conservez les matériaux d'emballage pour de futurs transports.

Si un élément quelconque est manquant ou a été endommagé durant le transport, veuillez contacter le magasin dans lequel vous avez acheté cette unité.

- Unité principale ..... 1
- Adaptateur secteur (GPE248-120200-Z) ..... 1
- Carte mémoire SD (insérée dans l'unité) ..... 1
- Mode d'emploi (ce manuel) ..... 1

La garantie est incluse à la fin du mode d'emploi en anglais.

### ATTENTION

Utilisez toujours l'adaptateur secteur GPE248-120200-Z fourni avec cette unité. En outre, n'utilisez pas l'adaptateur secteur avec d'autres appareils. Cela pourrait entraîner un mauvais fonctionnement, un incendie voire un choc électrique.

## Conventions employées dans ce mode d'emploi

Les conventions employées dans ce mode d'emploi sont les suivantes.

- Les noms de touches, commandes etc. de cette unité apparaissent comme ceci : **MENU**.
- Le texte affiché dans l'écran LCD apparaît comme ceci : **MENU**.
- Les quatre touches sous l'écran LCD (**F1** à **F4**) sont des touches de fonction. Les fonctions affichées au bas de chaque écran sont parfois indiquées après les noms de touche entre parenthèses.  
Exemple : touche **F1** (**T I M E L I N E**), touche **F4** (**►**).
- « Carte mémoire SD » est abrégé en « carte SD ».
- Le texte affiché sur un écran d'ordinateur apparaît comme ceci : OK.
- Si nécessaire, des informations supplémentaires sont données dans les styles suivants : **CONSEIL**, **NOTE** et **ATTENTION**.

### CONSEIL

Conseils utiles pour l'utilisation de l'unité.

### NOTE

Explication des actions dans des situations spéciales, explications supplémentaires etc.

### ATTENTION

Instructions à suivre pour éviter des blessures, dommages à l'unité ou à d'autres équipements et pertes de données.

# 1 – Introduction

## Trademarks

- TASCAM and PORTASTUDIO are trademarks of TEAC Corporation, registered in the U.S. and other countries.
- SDHC Logo is a trademark of SD-3C, LLC.



- Microsoft, Windows, Windows XP, Windows Vista, Windows 7 and Windows 8 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
- Apple, Macintosh, iMac, Mac OS and Mac OS X are trademarks of Apple Inc.
- Pentium and Intel are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.
- Other company names, product names and logos in this document are the trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Any data, including, but not limited to information, described herein are intended only as illustrations of such data and/or information and not as the specifications for such data and/or information. TEAC Corporation disclaims any warranty that any use of such data and/or information shall be free from infringement of any third party's intellectual property rights or other proprietary rights, and further, assumes no liability of whatsoever nature in the event of any such infringement, or arising from or connected with or related to the use of such data and/or information.

This product is designed to help you record and reproduce sound works to which you own the copyright, or where you have obtained permission from the copyright holder or the rightful licensor. Please use the product appropriately.

Under no circumstances will TEAC Corporation be responsible for the consequences of any illegal copying performed using the recorder.

## Précautions concernant l'emplacement et l'emploi

- La température de fonctionnement doit être comprise entre 5 et 35°C.
- N'installez pas le produit dans les types de lieu suivants. Cela pourrait dégrader la qualité sonore ou causer des mauvais fonctionnements.
  - Lieux sujets à des vibrations significatives ou globalement instables
  - Près de fenêtres ou en exposition directe au soleil
  - Près de chauffages ou dans des lieux extrêmement chauds
  - Lieux extrêmement froids
  - Lieux mal ventilés ou très humides
  - Lieux très poussiéreux
- Assurez-vous que l'unité est placée dans une position permettant son fonctionnement correct.
- Ne placez aucun objet sur l'unité pour ne pas gêner la dissipation thermique.

- Évitez d'installer cette unité au dessus d'un dispositif électrique produisant de la chaleur comme un amplificateur de puissance.

## Attention à la condensation

Si l'unité est déplacée d'un endroit froid à un endroit chaud, ou utilisée après un changement soudain de température, il existe un danger de condensation ; la vapeur de l'air peut se condenser sur le mécanisme interne, empêchant le bon fonctionnement. Pour empêcher cela ou si cela se produit, laissez l'unité une ou deux heures à la température de la nouvelle pièce avant de l'utiliser.

## Nettoyage de l'unité

Essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux pour la nettoyer. Ne nettoyez pas l'unité avec une lingette imbibée de produit chimique ou des substances telles que diluant ou alcool. Cela pourrait endommager la surface de l'unité ou changer sa couleur.

## À propos des cartes SD

Cette unité utilise des cartes SD pour l'enregistrement et la lecture. Les cartes SD et SDHC ayant une taille minimale de 512 Mo peuvent être utilisées.

Vous trouverez une liste des cartes SD ayant été testées avec cette unité sur le site mondial TEAC (<http://teac-global.com/>). L'emploi de cartes n'ayant pas été testées pour l'utilisation avec cette unité peut entraîner un mauvais fonctionnement.

## Précautions d'emploi

Les cartes SD sont des supports fragiles. Afin d'éviter d'endommager une carte ou le lecteur de carte, veuillez prendre les précautions suivantes quand vous les manipulez.

- Ne les laissez pas dans des endroits extrêmement chauds ou froids.
- Ne les laissez pas dans des endroits extrêmement humides.
- Ne les mouillez pas.
- Ne placez rien sur elles et ne les tordez pas.
- Ne les heurtez pas.
- Ne retirez pas ou n'insérez pas une carte SD quand l'unité est sous tension.

## Utilisation du site mondial TEAC

Vous pouvez télécharger le mode d'emploi nécessaire à cette unité depuis le site mondial TEAC (<http://teac-global.com/>).

1. Allez sur le site mondial TEAC (<http://teac-global.com/>).
2. Dans la section TASCAM Downloads (téléchargements TASCAM), cliquez sur la langue souhaitée afin d'ouvrir la page de téléchargement du site web pour cette langue.

### NOTE

*Si la langue désirée n'apparaît pas, cliquez sur Other Languages (autres langues).*

3. Cliquez sur le nom du produit dans la section « Produits » et ouvrez la page « Liens et téléchargements » de ce produit.
4. Sélectionnez et téléchargez le mode d'emploi.



# 2 – Guide de prise en main

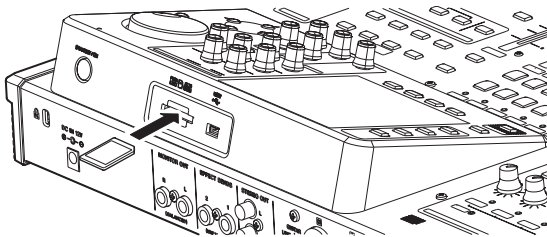
## Lecture et mixage

Dans cette section, nous lirons le morceau de démonstration enregistré sur la carte SD fournie.

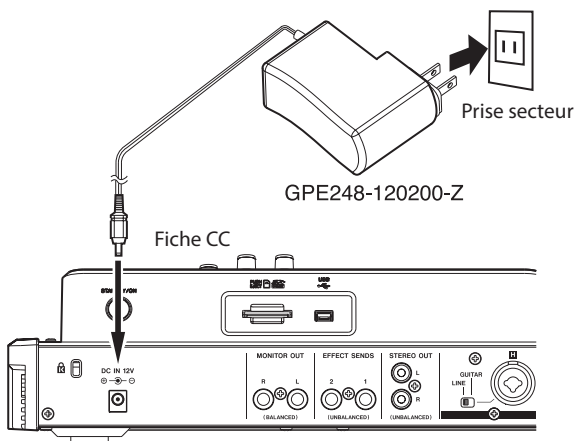
Si cette unité a été achetée neuve, la carte SD contenant le morceau de démonstration est déjà installée dans l'unité, mais nous commencerons par expliquer comment insérer une carte SD à l'aide des procédures ci-dessous.

## Préparation

1. Insérez la carte SD fournie dans la fente pour carte SD de la face arrière. Faites attention de ne pas forcer l'insertion de la carte dans la mauvaise direction. Cela peut endommager la fente ou la carte SD.



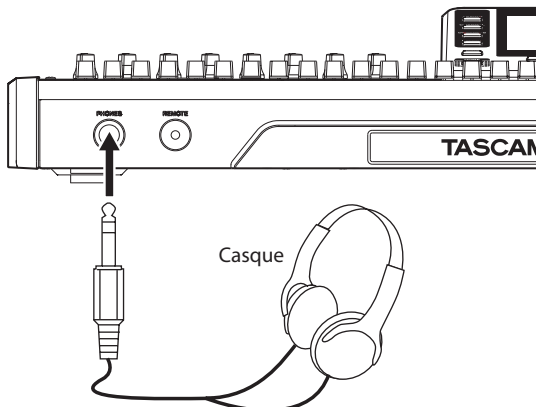
2. Branchez l'adaptateur secteur fourni (GPE248-120200-Z) à la prise **DC IN 12V** de la face arrière.



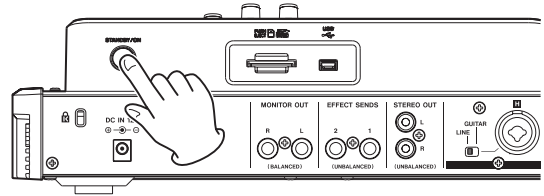
### ATTENTION

Utilisez toujours l'adaptateur secteur GPE248-120200-Z fourni. Utiliser un autre adaptateur pourrait entraîner un mauvais fonctionnement, un incendie voire un choc électrique.

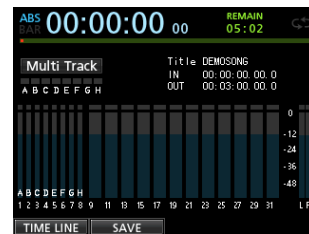
3. Branchez un casque à la prise **PHONES** de la face avant.



4. Pressez et maintenez quelques secondes l'interrupteur **STANDBY/ON** de la face arrière pour mettre sous tension. Quand l'unité démarre, l'écran d'accueil apparaît dans l'afficheur.



Écran de démarrage



Écran d'accueil

### ATTENTION

- Ne retirez pas ou n'insérez pas une carte SD quand l'unité est sous tension. Éteignez-la toujours (mise en veille ou Standby) avant de retirer ou d'insérer une carte SD.
- Quand l'unité est sous tension, ne débranchez pas le cordon d'alimentation et ne coupez en aucune manière l'alimentation de l'unité. Cela entraînerait la perte de tous les réglages faits depuis votre dernière sauvegarde. Si l'alimentation est coupée pendant l'accès à une carte SD, tous les morceaux et données enregistrés sur la carte peuvent être irrémédiablement endommagés.
- Avant d'allumer, baissez le volume du casque et le volume de tout système d'écoute branché à cette unité.

### CONSEIL

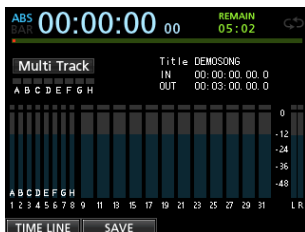
Si un amplificateur ou des enceintes amplifiées sont connectés aux prises **MONITOR OUT**, vous pouvez écouter au travers d'enceintes.

## 2 – Guide de prise en main

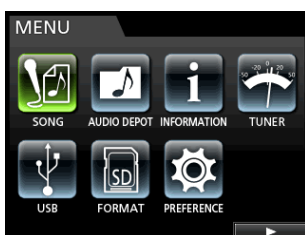
### Écoute du morceau de démonstration

La carte SD incluse dans l'unité contient un morceau de démonstration. Nous utiliserons ce morceau de démonstration pour nous entraîner à l'écoute et au mixage d'un enregistrement.

1. Pressez la touche **HOME** pour ouvrir l'écran d'accueil.

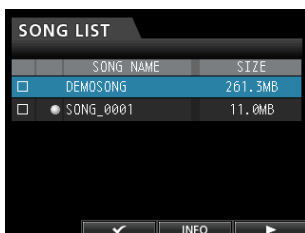


2. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.



3. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).

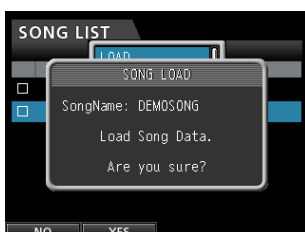
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.



4. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **DEMO SONG** (morceau de démonstration) puis pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir une liste de menus.

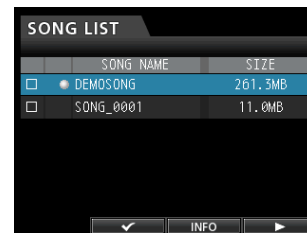


5. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **LOAD** (charger) et pressez la touche **F4** (▶). La fenêtre locale **SONG LOAD** (chargement de morceau) apparaît.



6. Pressez la touche **F2** (YES) pour charger le morceau de démonstration.

Le morceau de démonstration est chargé et la fenêtre se ferme mais l'écran **SONG LIST** reste ouvert.



7. Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.
8. Pressez la touche **PLAY** (▶) et montez les niveaux de la piste, les faders **STEREO** et le bouton **MONITOR LEVEL** pour écouter le morceau de démo.

Le fader **STEREO** règle le volume général de la sortie du mixer. Quand le fader **STEREO** est à 0 dB, le niveau général n'est ni augmenté ni diminué.

Utilisez les faders de piste pour régler la balance des pistes.

Utilisez le bouton **MONITOR LEVEL** pour régler le volume d'écoute final.

9. Pressez la touche **MIXER** pour ouvrir l'écran Mixer.



10. Pressez une touche **SOURCE** pour sélectionner une entrée (A-H) ou pressez une touche **SELECT** pour sélectionner une piste devant être réglée. Puis utilisez le bouton **PAN** pour régler la position stéréo de cette entrée ou piste. Répétez cela pour les autres entrées et pistes.

#### CONSEIL

- Pressez en même temps les touches **STOP** (■) et **REW** (◀◀) pour utiliser la fonction **TO ZERO** qui vous ramène au début du morceau (point ZÉRO).
- Si vous pressez la mauvaise touche et ouvrez un autre écran, vous pouvez pressez la touche **HOME** pour revenir à n'importe quel moment à l'écran d'accueil.

## Enregistrement et mastering

Dans cette section, nous pratiquerons un enregistrement multipiste.

Ici, nous expliquerons comment brancher une guitare électrique à l'entrée **H** et un microphone externe à l'entrée **B**.

Dans l'exemple suivant, nous expliquerons comment enregistrer une partie de guitare rythmique avec une guitare électrique en piste 1 et une partie de guitare solo en piste 2. Ensuite, nous utiliserons le microphone externe pour enregistrer des voix en piste 3. Enfin, nous mixerons les pistes en stéréo.

Nous considérerons que vous avez déjà suivi les instructions de la section précédente et que vous avez branché un casque ou un équipement d'écoute, fait démarrer l'unité et inséré une carte SD.

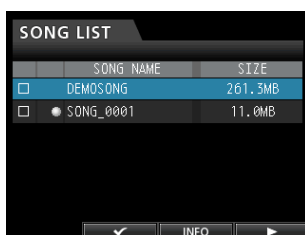
### Création d'un nouveau morceau

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.

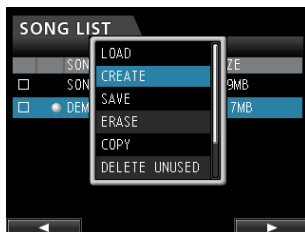


2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).

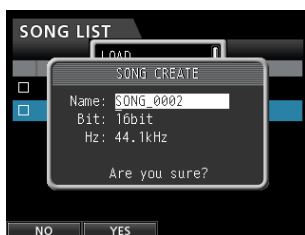
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.



3. Pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir la liste des menus puis utilisez la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼) pour sélectionner **CREATE** (créer).



4. Pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir la fenêtre **SONG CREATE** (création de morceau).

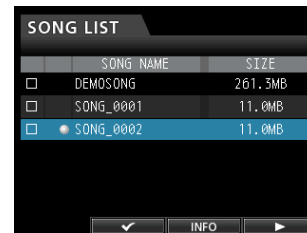


Le morceau créé est baptisé **SONG\_0002**.

5. Changez si nécessaire le nom (titre) du morceau dans le champ **Name** (nom) (voir « Édition des noms » en page 28).
6. Utilisez les touches **CURSOR** (▲/▼) pour déplacer le curseur (surligné en bleu) afin de sélectionner **Bit** (résolution en bits), **Hz** (fréquence d'échantillonnage) puis utilisez la molette **JOG/DATA** pour faire le réglage désiré.

7. Pressez la touche **F2** (YES).

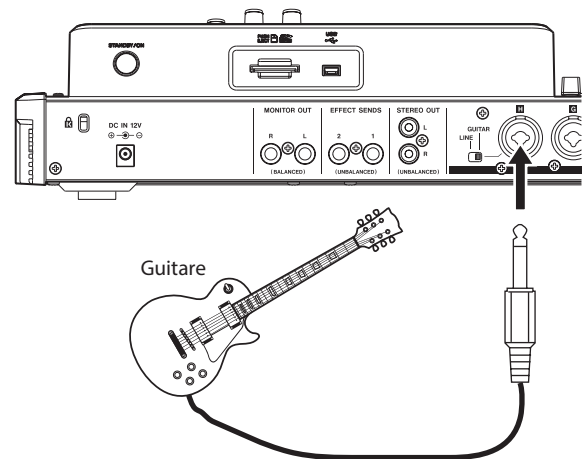
Le morceau actuellement chargé est sauvegardé et un nouveau morceau est créé.



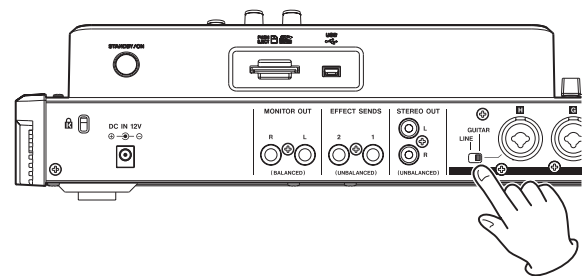
8. Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

### Branchement et réglage des sources d'entrée

1. Branchez une guitare électrique à la prise **MIC/LINE INPUTS H** de la face arrière.

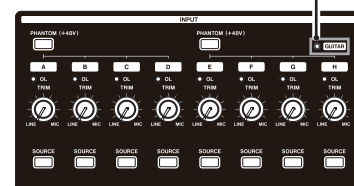


2. Réglez le sélecteur **LINE-GUITAR** de la face arrière sur **GUITAR**.



Le voyant **GUITAR** s'allume.

Voyant **GUITAR**



À présent, la guitare est la source de l'entrée **H**.

#### CONSEIL

Si vous branchez une guitare électro-acoustique avec préampli intégré ou une guitare électrique de type actif, ou si vous utilisez par exemple une pédale d'effet entre la guitare et cette unité, réglez le sélecteur **LINE-GUITAR** sur **LINE** (ligne) en face arrière.

## 2 – Guide de prise en main

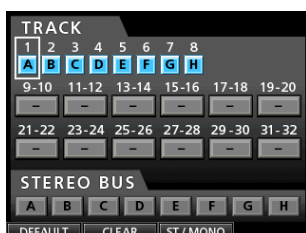
### Réglage de la guitare comme source d'enregistrement pour la piste (Track) 1

Quand vous pressez la touche **ASSIGN** pour ouvrir l'écran **ASSIGN**, le réglage d'écran par défaut pour la source d'enregistrement est **A** (entrée **A**) pour la piste (Track) 1, **B** (entrée **B**) pour la piste 2, **C** (entrée **C**) pour la piste 3 et ainsi de suite pour les pistes 4 à 8 (**D** à **H**) (voir « Assignation des entrées » en page 33).

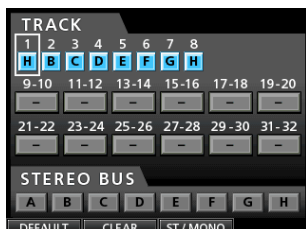
Comme initialement l'entrée **H** n'est réglée comme source d'enregistrement que pour la piste 8, vous devez changer la source d'enregistrement de la piste 1.

Suivez ces procédures pour changer la source d'enregistrement de la piste 1.

1. Pressez la touche **ASSIGN** pour ouvrir l'écran Assign (assignation d'entrée).

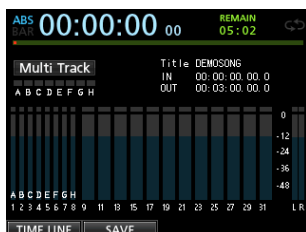


2. Utilisez les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) ou pressez la touche **SELECT** de la piste 1 pour amener le curseur (cadre) de l'écran Assign sur **TRACK 1**.
3. Utilisez la molette **JOG/DATA** ou la touche **SOURCE** de l'entrée **H** afin de régler la source d'enregistrement de la piste 1 sur **H**.



### Réglage et contrôle du niveau d'entrée

1. Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.



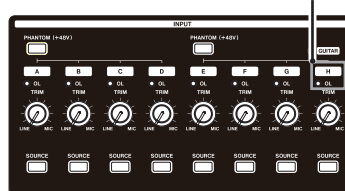
2. Pressez la touche **REC** de **TRACK 1** (piste 1).

La touche **REC** clignote et l'unité est armée pour l'enregistrement.

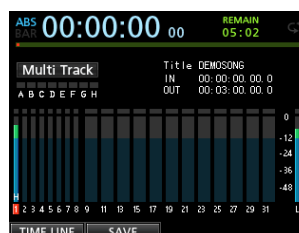
3. Utilisez le bouton **TRIM d'INPUT H** pour régler le niveau d'entrée de la guitare. Réglez le bouton **TRIM** de façon à ce que le voyant de saturation **OL** de l'entrée **H** ne s'allume pas même pour le plus fort son devant être enregistré.

Si le voyant **OL** continue de s'allumer même avec le bouton **TRIM** abaissé, c'est que le signal de guitare est trop fort. Dans ce cas, baissez le niveau de sortie de la guitare.

Voyant de saturation OL



Quand vous jouez de la guitare, l'indicateur de niveau **1** (piste 1) affiche le niveau d'entrée à l'écran.



Quand vous montez le fader de la piste 1, le fader **STEREO** et le bouton **MONITOR LEVEL** (niveau d'écoute), vous pouvez entendre le son de la guitare au travers du casque (ou du système d'écoute) et les indicateurs de niveau **L** et **R** bougent.

#### NOTE

- Vous pouvez utiliser le bouton **PAN** de la piste 1 dans l'écran Mixer afin de régler la position stéréo pour l'écoute.
- Quand la touche **REC** de la piste 1 est éteinte, vous ne pouvez pas entendre le son de guitare qui entre.

### Enregistrement d'une guitare en piste 1

1. Pressez la touche **RECORD** (●) pour lancer l'enregistrement et jouez de la guitare.  
La touche **REC** de la piste 1 cesse de clignoter et s'allume fixement pendant l'enregistrement.
2. Une fois votre interprétation terminée, pressez la touche **STOP** (■) pour arrêter l'enregistrement.  
Le fichier enregistré est sauvegardé dans le dossier du morceau actuellement chargé.
3. Pressez la touche **REC** de la piste 1 pour l'éteindre.

### Lecture de l'enregistrement

1. Pour revenir au début du morceau (point zéro), pressez et maintenez la touche **STOP** (■) et pressez la touche **REW** (◀) (**TO ZERO**).
2. Pressez la touche **PLAY** (▶) pour lire l'enregistrement de la piste 1.

## 2 – Guide de prise en main

- Utilisez le fader de la piste 1 et le fader **STEREO** pour régler le niveau d'écoute de lecture. Utilisez le bouton **MONITOR LEVEL** pour régler le volume d'écoute final.

### CONSEIL

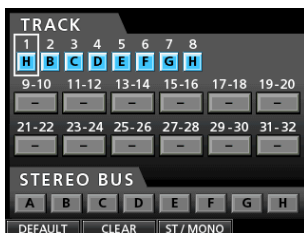
Utilisez le bouton **PAN** de la piste 1 dans l'écran Mixer afin de régler la position stéréo du signal de la piste.

### Enregistrement d'une guitare en piste 2

Vous allez maintenant écouter la guitare rythmique enregistrée sur la piste 1 (TRACK 1) tout en jouant de la guitare solo et en enregistrant en piste 2 (TRACK 2).

Suivez ces procédures pour changer la source d'enregistrement de la piste 2.

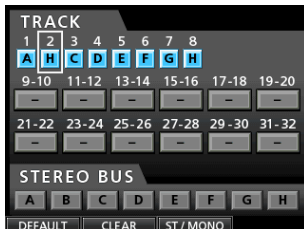
- Pressez la touche **ASSIGN** pour ouvrir l'écran Assign (assignation d'entrée).



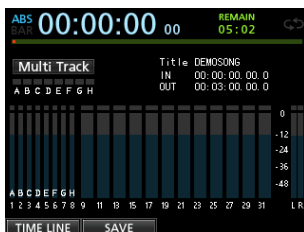
Nous voulons enregistrer le son de guitare solo reçu par l'entrée **H** dans la piste 2, mais c'est l'entrée **B** qui est assignée par défaut à la piste 2.

- Utilisez les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) ou pressez la touche **SELECT** de la piste 2 pour amener le curseur (cadre) de l'écran Assign sur **TRACK 2**.

Utilisez la molette **JOG/DATA** ou pressez la touche **SOURCE** de l'entrée **H** afin de régler la source d'enregistrement de la piste 2 sur **H**.



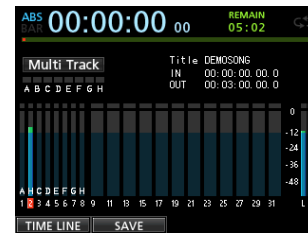
- Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.



- Pressez la touche **REC** de TRACK 2 (piste 2).

Son voyant **REC** clignote et l'unité est armée pour l'enregistrement.

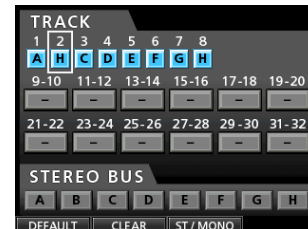
Quand vous jouez de la guitare, son niveau d'entrée est affiché dans les indicateurs de niveau de la piste 2 (TRACK 2).



- Revenez au début du morceau (point ZÉRO) et lancez la lecture de la guitare rythmique enregistrée pour vous exercer à la partie de guitare solo par-dessus l'enregistrement. Montez le fader de la piste 2 pour entendre le signal reçu de la guitare en même temps que le signal lu sur la piste 1 dans votre casque ou votre système d'écoute.
- Si nécessaire, utilisez les faders de piste 1, 2 et **STEREO** et le bouton **MONITOR LEVEL** pour régler le niveau et la balance d'écoute, et le bouton **PAN** pour régler les positions stéréo.
- Revenez au début du morceau, pressez la touche **RECORD** (●) pour lancer l'enregistrement et jouez la partie de guitare solo. La touche **RECORD** (●) s'allume en rouge et le voyant **REC** de la piste 2 cesse de clignoter et s'allume fixement durant l'enregistrement.
- Une fois votre interprétation terminée, pressez la touche **STOP** (■) pour arrêter l'enregistrement. Le fichier enregistré est sauvegardé dans le dossier du morceau actuellement chargé.
- Pressez la touche **REC** de la piste 2 pour l'éteindre.

### Enregistrement d'une voix en piste 3

- Pressez la touche **ASSIGN** pour ouvrir l'écran Assign (assignation d'entrée).



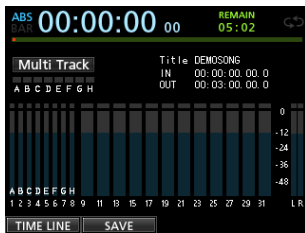
- Utilisez les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) ou pressez la touche **SELECT** de la piste 3 pour amener le curseur (cadre) de l'écran Assign sur **TRACK 3**.

Utilisez la molette **JOG/DATA** ou pressez la touche **SOURCE** de l'entrée **B** afin de régler la source d'enregistrement de la piste 3 sur **B**.



- Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

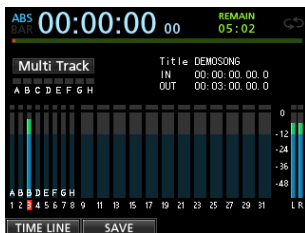
## 2 – Guide de prise en main



- Pressez la touche **REC** de TRACK 3 (piste 3).  
Le voyant **REC** clignote et l'unité est armée pour l'enregistrement.
- Utilisez le bouton **TRIM** de l'entrée **B** pour régler le niveau d'entrée convenant au micro. Réglez le bouton **TRIM** de façon à ce que le voyant de saturation **OL** de l'entrée **B** ne s'allume pas même pour le plus fort son devant être enregistré.



Quand vous faites entrer un son par un microphone externe, le niveau d'entrée est affiché par l'indicateur de niveau  $\bar{3}$ .



Quand vous montez le fader de la piste 3, le fader **STEREO** et le bouton **MONITOR LEVEL**, vous pouvez entendre au casque le son de l'entrée micro.

### NOTE

Si le voyant **OL** continue de s'allumer même avec le bouton **TRIM** abaissé, c'est que le signal du micro est trop fort. Dans ce cas, éloignez le micro de la source sonore ou baissez le volume de la source sonore.

- Revenez au début du morceau, lancez la lecture des parties de guitare rythmique et guitare solo enregistrées et chantez par-dessus l'enregistrement.  
Vous pouvez entendre la lecture des parties de guitare enregistrées sur les pistes 1 et 2 au casque en même temps que votre voix.
- Si nécessaire, utilisez les faders de piste 1, 2, 3 et **STEREO** et le bouton **MONITOR LEVEL** pour régler le niveau et la balance d'écoute, et le bouton **PAN** pour régler les positions stéréo.
- Revenez au début du morceau, pressez la touche **RECORD** (●) pour lancer l'enregistrement et chantez par-dessus ce qui a déjà été enregistré.  
La touche **RECORD** (●) s'allume en rouge et le voyant **REC** de la piste 3 cesse de clignoter et s'allume fixement durant l'enregistrement.
- Une fois votre interprétation terminée, pressez la touche **STOP** (■) pour arrêter l'enregistrement.

Le fichier enregistré est sauvegardé dans le dossier du morceau actuellement chargé.

- Pressez la touche **REC** de la piste 3 pour l'éteindre.

## Mixage des pistes

Une fois que vous avez fini votre enregistrement, vous êtes prêt à le mixer et à créer un fichier master.

- Utilisez les faders des pistes 1 à 3 pour régler leur niveau et leur balance. Utilisez le fader **STEREO** pour régler le niveau général.
- Pressez la touche **MIXER** pour ouvrir l'écran Mixer.  
Avec les touches **SELECT** des pistes 1 à 3, sélectionnez la piste à régler puis utilisez le bouton **PAN** pour établir sa position stéréo.

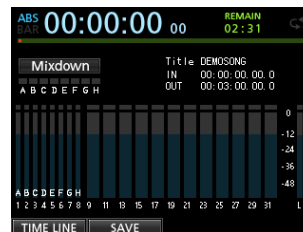


- Réglez le point de début (IN).  
L'intervalle compris entre le point IN et le point OUT sera utilisé pour créer le fichier master.  
Faites lire le morceau, pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez la touche **IN** à l'endroit duquel doit commencer le fichier master.  
L'endroit où vous avez pressé la touche devient le point IN, auquel commencera le mixage.
- Réglez le point de fin (OUT).  
Faites lire le morceau, pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez la touche **OUT** à l'endroit où doit se terminer le fichier master.  
L'endroit où vous avez pressé la touche devient le point OUT, auquel se terminera le mixage.

### CONSEIL

Vous pouvez aussi maintenir pressée la touche **MARK SET** et presser la touche **IN** ou **OUT** pour déterminer les points IN et OUT alors que la lecture est arrêtée.

- Pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING**.  
L'enregistreur passe en mode Mixdown (mixage) et l'écran d'accueil réapparaît.



### NOTE

En mode de mixage, Mixdown s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran d'accueil.

- Pressez la touche **RECORD** (●).  
L'enregistrement du fichier master commence.



L'enregistrement s'arrête automatiquement une fois le point OUT atteint.

### NOTE

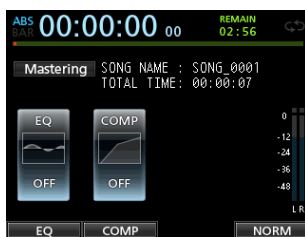
- Les points IN et OUT doivent être distants d'au moins 4 secondes. Si l'intervalle est inférieur à 4 secondes, le message I/O Too Short (intervalle IN/OUT trop court) apparaît et l'enregistreur ne peut pas passer en mode Mixdown.
- Durant l'enregistrement, vous pouvez utiliser les faders de piste pour régler les niveaux des pistes et le niveau général.
- Vous pouvez aussi utiliser l'égaliseur ou l'effet reverb pendant l'enregistrement d'un fichier master (voir « Effets en boucle (par départ) » en page 53 et « Égaliseur de piste » en page 54).
- Vous pouvez couper le son des pistes non désirées pour qu'elles ne soient pas enregistrées dans le fichier master (voir « Coupure du son des pistes » en page 38).

## Mastering d'enregistrement

Vous pouvez régler le son ou le fichier master à votre goût. Ce processus s'appelle le mastering.

### ■ Vérification du fichier master

1. En mode Mixdown, pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour ouvrir l'écran Mastering.  
L'enregistreur passe en mode Mastering et l'écran d'accueil réapparaît.



### NOTE

- En mode mastering, Mastering apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran d'accueil.
  - Quand il n'y a pas de fichier master, l'enregistreur ne peut pas passer en mode Mastering.
  - Avec l'enregistreur en mode Multi Track (multipiste), pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour passer en mode Mixdown puis pressez à nouveau la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour passer en mode Mastering.
2. Dans ce mode, pressez la touche **PLAY** (▶) pour écouter le fichier master que vous avez créé.

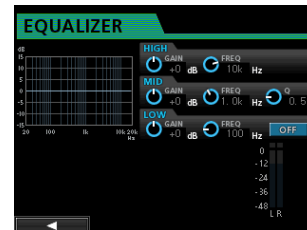
### NOTE

- Vérifiez que les éléments EQ (égaliseur) et COMP (compresseur) sont bien réglés sur OFF. Si l'un ou l'autre est sur ON, le son entendu sera affecté par l'égaliseur et/ou le compresseur (voir « Emploi de l'égaliseur de mastering » en page 57 et « Emploi de la compression de mastering » en page 57).
- En mode Mastering, le fader **STEREO** ne peut pas servir à régler le niveau.

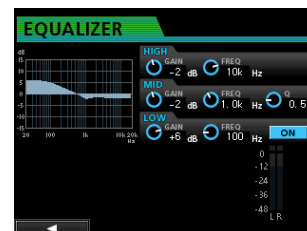
### ■ Application d'une égalisation (correction tonale)

Dans cet exemple, nous utiliserons l'égaliseur sur le fichier master afin de réduire les hautes fréquences et d'augmenter légèrement les basses fréquences.

1. Quand l'enregistreur est en mode Mastering, pressez la touche **F1** (EQ) pour ouvrir l'écran EQUALIZER (égaliseur).



2. Tournez le bouton **EQ HIGH GAIN** vers la gauche pour baisser le bouton HIGH GAIN (gain des aigus) à l'écran jusqu'à « -2dB ». Cela réduit les hautes fréquences.
3. Ensuite, tournez le bouton **EQ MID GAIN** sur la gauche pour baisser MID GAIN (gain des médiums) sur « -2dB ». Cela réduit les fréquences moyennes.
4. Ensuite, tournez le bouton **EQ LOW GAIN** vers la droite pour monter le bouton LOW GAIN (gain des graves) à l'écran jusqu'à « +2dB ». Cela augmente les basses fréquences.
5. Pressez la touche **ON/OFF** à droite du bouton **LOW** pour mettre l'égaliseur en service (ON).



6. Pressez la touche **F1** (◀) pour revenir à l'écran Mastering.
7. Pressez la touche **PLAY** (▶) pour écouter le fichier master avec correction tonale (égalisation).

### ■ Application d'une compression

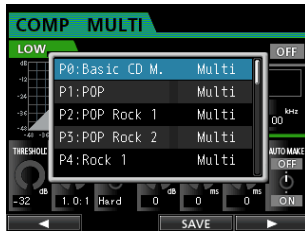
Utilisez le compresseur du fichier master pour ajuster la dynamique et la sonie (loudness) de la totalité du morceau.

1. En mode Mastering, pressez la touche **F2** (COMP) (compresseur) pour ouvrir l'écran COMP MULTI (multicompresseur).



2. Pressez la touche **F3** (LIBRARY) (bibliothèque) pour ouvrir la liste des réglages en bibliothèque.

## 2 – Guide de prise en main



- Utilisez la molette **JOG/DATA** pour sélectionner (surligner en bleu) un élément de la liste puis pressez la touche **F4** (▶) pour charger le réglage en question depuis la bibliothèque. La liste de la bibliothèque se ferme.

### CONSEIL

Vous pouvez aussi régler les paramètres dans l'écran COMP MULTI avec les touches **CURSOR** et la molette **JOG/DATA** (voir « Emploi de la compression de mastering » en page 57).

- Pressez la touche **F4** (ON) pour mettre le compresseur en service. L'indication OFF se change en ON.



- Pressez la touche **F1** (◀) pour revenir à l'écran Mastering.
- Pressez la touche **PLAY** (▶) en écran Mastering pour écouter le fichier master avec compression.

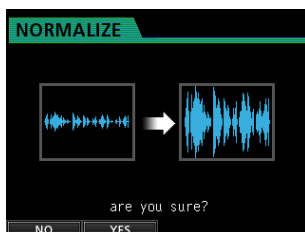
### NOTE

Si le paramètre EQ est sur ON dans l'écran EQUALIZER, vous entendrez aussi l'effet de l'égaliseur sur le son.

### ■ Normalisation

La normalisation maximise le volume du fichier master sans changer la plage dynamique.

- En mode Mastering, pressez la touche **F4** (NORM) pour ouvrir l'écran NORMALIZE.



- Pressez la touche **F2** (YES) pour effectuer la normalisation.
- Pressez la touche **F1** (◀) pour revenir à l'écran Mastering.

### ■ Réenregistrement du fichier master

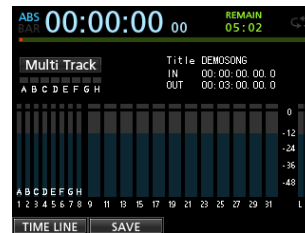
Réenregistrez le fichier master en lui appliquant égalisation et compression pour créer un nouveau fichier master.

- En mode Mastering, pressez la touche **RECORD** (●).
- Cela écrasera le fichier master existant afin de créer un nouveau fichier master auquel sont appliquées l'égalisation et la compression.

## Extinction

Éteignez l'unité quand vous avez fini de l'utiliser.

- Pressez la touche **HOME** pour ouvrir l'écran d'accueil.



- Pressez et maintenez l'interrupteur **STANDBY/ON** de la face arrière jusqu'à ce que **DIGITAL PORTASTUDIO** s'affiche à l'écran.



Quand l'unité a terminé sa procédure d'extinction automatique, qui comprend l'enregistrement de diverses informations sur les opérations qui ont été menées jusqu'à présent, l'alimentation se coupe (mise en veille).

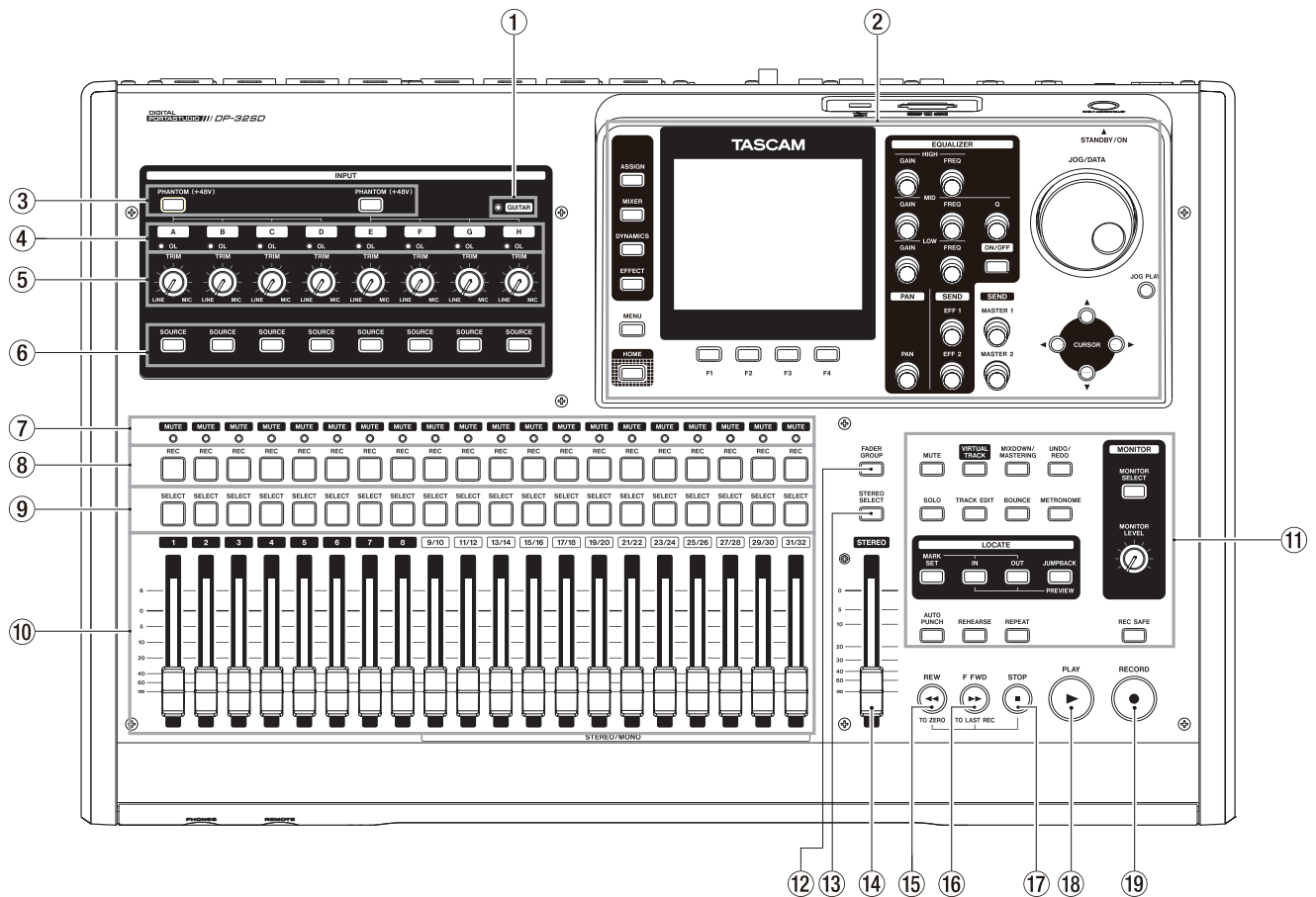
Utilisez toujours la procédure ci-dessus pour éteindre correctement l'unité.

### ATTENTION

Quand l'unité est sous tension, ne débranchez pas le cordon d'alimentation et ne coupez en aucune manière l'alimentation de l'unité. Cela entraînerait la perte de tous les réglages faits depuis votre dernière sauvegarde. Si l'alimentation est coupée pendant l'accès à une carte SD, tous les morceaux et données enregistrés sur la carte peuvent être irrémédiablement endommagés.

# 3 – Nomenclature et fonctions des parties

## Face supérieure



### ① Voyant GUITAR

Ce voyant s'allume quand le sélecteur **LINE-GUITAR** de la face arrière est réglé sur **GUITAR**.

### ② Zone d'affichage

Tout en regardant l'écran, utilisez la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶) pour par exemple revenir à l'écran d'accueil, ouvrir l'écran **MENU**, assigner les signaux d'entrée aux pistes et changer des paramètres pour chaque entrée et piste (voir « Zone d'affichage » en page 18).

### ③ Touches/voyants PHANTOM (+48V)

Utilisez ces touches pour mettre l'alimentation fantôme en/hors service pour les prises **MIC/LINE INPUTS A-D** et **E-H** de la face arrière.

Les voyants **PHANTOM** s'allument quand l'alimentation fantôme est activée pour chaque jeu d'entrées.

Quand le voyant **GUITAR** est allumé, même si l'alimentation fantôme (+48V) est réglée sur **ON** (voyant allumé) pour **E-H**, l'entrée **H** ne reçoit pas d'alimentation fantôme.

### ATTENTION

- Utilisez le fader **STEREO** pour baisser le volume de sortie de l'unité avant de mettre l'alimentation fantôme en ou hors service. Selon le microphone, un bruit fort peut se produire, endommageant l'équipement et le système auditif des personnes présentes.
- Ne branchez/débranchez pas un micro quand l'alimentation fantôme est en service.

- N'activez l'alimentation fantôme que si vous utilisez un microphone à condensateur la nécessitant.
- Ne fournissez pas une alimentation fantôme à un microphone dynamique asymétrique.
- Fournir une alimentation fantôme à certains types de microphone à ruban peut les détruire. En cas de doute, ne fournissez pas d'alimentation fantôme à un microphone à ruban.

### ④ Voyants de saturation OL (A-H)

S'allument quand le signal source d'entrée est trop fort.

### ⑤ Boutons TRIM (A-H)

Servent à régler les niveaux d'entrée (voir « Faire le premier enregistrement » en page 38).

### ⑥ Touches/voyants SOURCE

Quand vous pressez une de ces touches, l'entrée correspondante (**INPUT A** à **H**) est sélectionnée comme source d'entrée (et sa touche s'allume).

La manipulation des commandes de mixage et d'autres fonctions affecte l'entrée sélectionnée.

Ces touches servent aussi à assigner des sources d'entrée aux pistes (voir « Assignation des entrées » en page 33).

### ⑦ Voyants MUTE (solo)

Ces voyants s'allument quand le son d'une piste est coupé ou que la piste est mise en solo. Quand la touche **SOLO** n'est pas allumée, cela signifie que la piste est coupée. Quand la touche **SOLO** est allumée, cela signifie que la piste est en solo.

## 3 – Nomenclature et fonctions des parties

- ⑧ **Touches/voyants REC**  
Utilisez ces touches pour armer ou désarmer l'enregistrement sur chaque piste.

Pour écouter le son entrant dans une piste au casque ou par un système d'écoute, pressez la touche **REC** de cette piste.

Quand l'enregistrement est armé pour une piste, la touche **REC** clignote si l'enregistreur est à l'arrêt et s'allume fixement durant l'enregistrement (voir « Faire le premier enregistrement » en page 38 et « Enregistrement multipiste » en page 39).

- ⑨ **Touches/voyants SELECT**

Quand vous pressez une de ces touches, la piste correspondante (1 à 31/32) est sélectionnée (sa touche s'allume) comme étant le canal actuel.

Le mixer et les autres fonctions s'appliquent au canal actuel.

Ces touches ont aussi les fonctions suivantes.

- Assigner une source d'entrée à une piste (voir « Assignation des entrées » en page 33).
- Assigner des effets à une entrée (voir « Insertion d'un effet pour guitare » en page 52).
- Sélectionner des pistes dans un groupe de fader.

- ⑩ **Faders de piste (1–31/32)**

Servent à régler le niveau d'écoute du signal lu sur chaque piste ou du signal entrant assigné à la piste (voir « Niveaux et balance » en page 54).

- ⑪ **Touches de fonctionnement**

Utilisez ces touches pour activer/désactiver des fonctions ou faire des réglages (voir « Touches de fonctionnement » en page 19).

- ⑫ **Touche/voyant FADER GROUP**

Pressez cette touche pour définir un groupe de faders.

La touche s'allume quand elle est utilisée (voir « Groupe de faders » en page 54).

- ⑬ **Touche/voyant STEREO SELECT**

Quand l'écran Assign est ouvert, vous pouvez presser cette touche pour faire passer le curseur de la zone d'affichage **TRACK** (piste) à la zone d'affichage **STEREO BUS**, afin de régler l'entrée du bus stéréo (voir « Assignation à un bus stéréo » en page 34).

- ⑭ **Fader STEREO**

Sert à régler le niveau du signal stéréo produit par les prises **STEREO OUT** et **PHONES** (casque). Sert aussi à régler le niveau d'enregistrement lors du report de pistes ou du mixage de réduction.

- ⑮ **Touche REW (◀◀) (TO ZERO)**

À l'arrêt ou durant la lecture, pressez et maintenez cette touche pour un retour en arrière. Le retour en arrière se fait à une vitesse fixe dix fois plus rapide.

Pressez-la brièvement pour sauter au marqueur précédent.

Pressez et maintenez la touche **STOP (■)** et pressez cette touche pour revenir au début du morceau (point zéro = 00:00:00:00) (voir « Retour à zéro ou au dernier point d'enregistrement » en page 43).

- ⑯ **Touche F FWD (▶▶) (TO LAST REC)**

À l'arrêt ou durant la lecture, pressez et maintenez cette touche pour une avance rapide. L'avance rapide se fait à une vitesse fixe dix fois plus rapide.

Pressez-la brièvement pour sauter au prochain marqueur.

Pressez et maintenez la touche **STOP (■)** et pressez cette touche pour rejoindre le dernier point d'enregistrement (point LAST REC) (voir « Retour à zéro ou au dernier point d'enregistrement » en page 43).

- ⑰ **Touche STOP (■)**

Sert à arrêter la lecture, l'enregistrement et l'avance ou le retour rapides. Pressez-la en même temps que vous pressez la touche **REW (◀◀) (TO ZERO)** ou **F FWD (▶▶) (TO LAST REC)** pour rejoindre le début du morceau (00:00:00:00 = point zéro) ou le dernier point d'enregistrement (point LAST REC) (voir « Retour à zéro ou au dernier point d'enregistrement » en page 43).

- ⑱ **Touche/voyant PLAY (▶)**

Pressez-la pour lancer la lecture.

Durant l'enregistrement, pressez cette touche pour arrêter celui-ci et lancer la lecture (fin de réenregistrement partiel ou punch out).

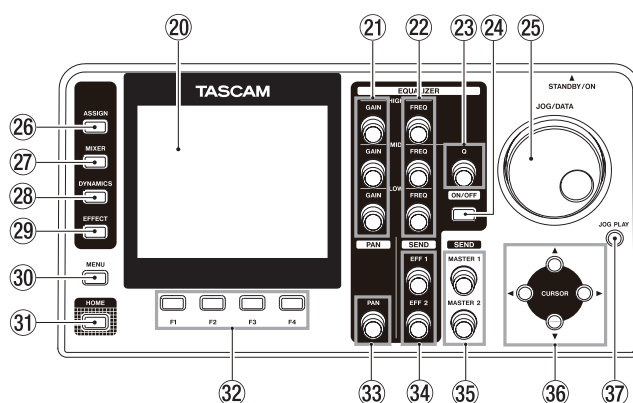
Durant la lecture ou l'enregistrement, la touche **PLAY (▶)** s'allume.

- ⑲ **Touche/voyant RECORD (●)**

Pressez-la pour lancer l'enregistrement.

Cette touche s'allume durant l'enregistrement. Durant la lecture, si vous pressez cette touche alors qu'une touche **REC** de piste clignote, l'enregistrement sur cette piste démarre (réenregistrement partiel ou punch in) (voir « Réenregistrement partiel automatique » en page 45).

### Zone d'affichage



- ⑳ **Écran couleur**

Cet écran couleur TFT 3,5 pouces (8,9 cm) avec une résolution de 320 x 240 affiche divers types d'information.

#### NOTE

L'écran est produit à partir de technologies de fabrication d'extrêmement haute précision. Les spécifications correspondent à plus de 99,99% de pixels fonctionnels. Moins de 0,01% des pixels peuvent éventuellement s'allumer par erreur ou s'afficher comme des points rouges ou noirs. Ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

- ㉑ **Boutons GAIN (HIGH/MID/LOW)**

Utilisez ces boutons pour régler le gain de l'égaliseur de chaque bande (voir « Emploi de l'égaliseur d'entrée » en page 36).

- ㉒ **Boutons FREQ (HIGH/MID/LOW)**

Utilisez ces boutons pour régler la fréquence centrale de chaque bande de l'égaliseur (voir « Emploi de l'égaliseur d'entrée » en page 36).

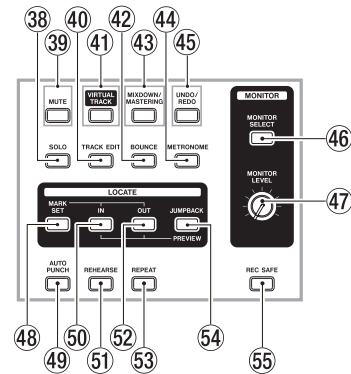
# 3 – Nomenclature et fonctions des parties

- ②③ **Bouton Q**  
Utilisez ce bouton pour régler la largeur de la bande MID (médiums) de l'égaliseur (voir « Emploi de l'égaliseur d'entrée » en page 36).
- ②④ **Touche EQUALIZER ON/OFF**  
Sert à mettre l'égaliseur en/hors service (voir « Emploi de l'égaliseur d'entrée » en page 36).
- ②⑤ **Molette JOG/DATA**  
Quand l'écran d'accueil est affiché, vous pouvez utiliser cette molette pour des opérations de transport de type jog (déplacement par saccades) (voir « Recherche avec la molette JOG/DATA » en page 44).  
Utilisez la molette pour changer les valeurs de paramètre et sélectionner des éléments quand vous utilisez les menus.
- ②⑥ **Touche/voyant ASSIGN**  
Utilisez cette touche pour établir le type des pistes 9/10–31/32 et assigner une entrée (A à H) à chaque piste. Quand vous pressez cette touche, l'écran Assign s'affiche. Le signal de la source d'entrée assignée devient la source d'enregistrement (voir « Assignation des entrées » en page 33).
- ②⑦ **Touche/voyant MIXER**  
Pressez-la pour ouvrir l'écran Mixer.  
Dans cet écran, vous pouvez faire les réglages concernant l'entrée sélectionnée (A à H) ou la piste (y compris le groupe de pistes) sélectionnée (voir « Report de pistes » en page 41).
- ②⑧ **Touche/voyant DYNAMICS**  
Presser cette touche ouvre un écran servant à régler les effets appliqués aux entrées (A à H) (voir « Effets dynamiques » en page 52).
- ②⑨ **Touche/voyant EFFECT**  
Presser cette touche ouvre un écran où se font les réglages des effets (voir « Effets pour guitare » en page 52 et « Effets en boucle (par départ) » en page 53).
- ③⑩ **Touche MENU**  
Pressez-la pour ouvrir l'écran MENU (voir « Structure du menu » en page 22).
- ③⑪ **Touche HOME**  
Pressez-la pour ouvrir l'écran d'accueil (Home) (voir « Écran d'accueil » en page 21).
- ③⑫ **Touches F1 à F4 (touches de fonction)**  
Les fonctions de ces touches dépendent de ce qu'affiche actuellement l'écran. Les fonctions actuellement assignées aux touches F1 à F4 sont affichées en bas de l'écran.
- ③⑬ **Bouton PAN**  
Sert à régler la position stéréo du signal lu sur la piste ou du signal de l'entrée assignée à cette piste (voir « Position stéréo (panoramique) » en page 54).
- ③⑭ **Boutons SEND EFF 1/EFF 2**  
Servent à régler la quantité de signal de piste sortant par les prises **EFFECT SENDS** (départs d'effet).  
Utilisez le bouton **SEND EFF 1** pour régler la quantité de signal de piste envoyée aux effets internes (voir « Envoi de signaux à des effets internes/externes » en page 36).
- ③⑮ **Boutons SEND MASTER 1/MASTER 2**  
Servent à régler la quantité de signal de piste master sortant par les prises **EFFECT SENDS** (départs d'effet).

Utilisez le bouton **SEND MASTER 1** pour régler la quantité de signal de piste master envoyée aux effets internes (voir « Envoi de signaux à des effets internes/externes » en page 36).

- ③⑯ **Touches CURSOR (▲/▼/◀/▶)**  
Servent à déplacer le curseur dans l'écran.
- ③⑰ **Touche JOG PLAY**  
Pressez cette touche pour passer en mode Recherche.

## Touches de fonctionnement



- ③⑱ **Touche/voyant SOLO**  
Pressez cette touche pour passer en mode Solo (la touche s'allume) (voir « Solo » en page 38).
- ③⑲ **Touche/voyant MUTE**  
Pressez cette touche pour passer en mode Mute (la touche s'allume) (voir « Coupure du son des pistes » en page 38).
- ④① **Touche TRACK EDIT**  
Pressez-la pour ouvrir l'écran TRACK EDIT (voir « Vue d'ensemble de l'édition de piste » en page 48).
- ④② **Touche/voyant VIRTUAL TRACK**  
Pressez-la pour ouvrir l'écran VIRTUAL TRACK (voir « Pistes virtuelles » en page 47).
- ④③ **Touche/voyant BOUNCE**  
Pressez cette touche pour passer en mode de report de pistes (la touche s'allume) (voir « Report de pistes » en page 41).
- ④④ **Touche/voyant MIXDOWN/MASTERING**  
Pressez-la pour passer en revue les modes Multi Track (multipiste), Mixdown (mixage) et Mastering. Le mode Mastering n'est disponible que s'il existe une piste master (voir « Mixage de réduction des pistes » en page 54, « Création d'un fichier master » en page 55, « Vérification du fichier master » en page 56 et « Emploi des outils de mastering » en page 56).

### NOTE

Le mode actuel est affiché en écran d'accueil.

- ④⑤ **Touche/voyant METRONOME**  
Pressez-la pour utiliser le métronome.  
La touche clignote en mesure avec le tempo réglé (voir « Métronome » en page 59).
- ④⑥ **Touche/voyant UNDO/REDO**  
Pressez cette touche pour annuler l'action qui vient d'être accomplie (annulation simple) ou pour annuler la dernière annulation (rétablir l'action) (voir « Annulation d'une opération » en page 39).



## 3 – Nomenclature et fonctions des parties

Après une annulation simple ou multiple, la touche **UNDO/REDO** s'allume, indiquant qu'une opération a été annulée.

④⑥ **Touche MONITOR SELECT**

Pressez cette touche pour ouvrir la fenêtre locale **MONITOR SELECT** (sélection de l'écoute) dans l'écran d'accueil (voir « Sélection de l'écoute » en page 34).

④⑦ **Bouton MONITOR LEVEL**

Sert à régler le niveau des signaux sortant par les prises **MONITOR OUT** (sortie d'écoute).

④⑧ **Touche MARK SET**

Durant l'enregistrement ou la lecture, pressez cette touche pour ajouter manuellement un marqueur (voir « Placement d'un marqueur de repérage » en page 43).

④⑨ **Touche/voyant AUTO PUNCH**

Pressez-la pour mettre en ou hors service le mode de réenregistrement partiel automatique.

Quand le mode de réenregistrement partiel automatique est activé, **Auto Punch** s'affiche en écran d'accueil (voir « Réenregistrement partiel automatique » en page 45).

⑤⑩ **Touche IN**

Pressez cette touche pour rejoindre le point IN.

Pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez cette touche pour définir le point IN.

Pressez et maintenez la touche **JUMPBACK (PREVIEW)** et pressez cette touche pour effectuer une lecture de prédéfilement jusqu'à la position actuelle et s'y arrêter (voir « Vérification des points de repère » en page 45).

⑤① **Touche/voyant REHEARSE**

Sert à mettre en et hors service le mode d'entraînement. En plus du réenregistrement partiel automatique, vous pouvez utiliser le mode d'entraînement pour un enregistrement ordinaire (voir « Entraînement à l'enregistrement » en page 38).

⑤② **Touche OUT**

Pressez cette touche pour aller sur le point OUT.

Pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez cette touche pour définir le point OUT.

Pressez et maintenez la touche **JUMPBACK (PREVIEW)** et pressez cette touche pour effectuer une lecture de post-défilement depuis la position actuelle et durant un temps donné, puis revenir à la position actuelle et s'y arrêter (voir « Vérification des points de repère » en page 45).

⑤③ **Touche/voyant REPEAT**

Pressez cette touche pour mettre en et hors service le mode de lecture en boucle (voir « Emploi de la lecture en boucle » en page 44).

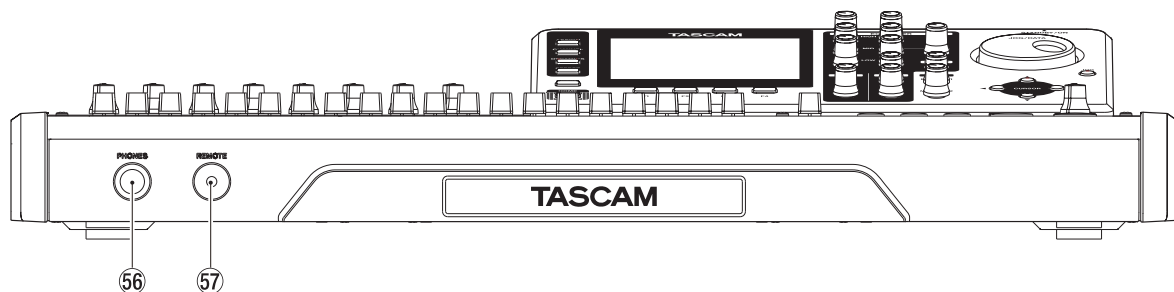
⑤④ **Touche JUMPBACK (PREVIEW)**

Pressez cette touche pour reculer du nombre de secondes spécifié depuis la position actuelle et lancer la lecture (voir « Saut de lecture en arrière » en page 45).

⑤⑤ **Touche REC SAFE**

Pressez cette touche pour désactiver l'enregistrement sur toutes les pistes.

### Face avant



⑤⑥ **Prise PHONES**

Utilisez cette prise jack stéréo standard pour brancher un casque stéréo.

Avec le bouton **MONITOR LEVEL** de la face supérieure, réglez le volume de sortie de cette prise.

⑤⑦ **Prise REMOTE (mini-jack 3 points (TRS) de 2,5 mm)**

Branchez ici un pédalier RC-3F TASCAM (vendu séparément) pour télécommander toute une variété d'opérations, dont le réenregistrement partiel par lancement et arrêt de l'enregistrement (punch in/out).

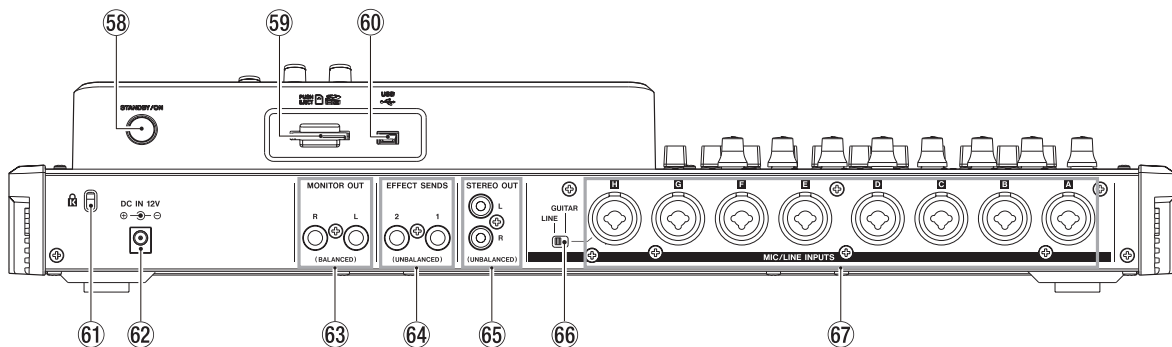
#### ATTENTION

Avant de brancher le casque, réglez le volume au minimum avec le bouton **MONITOR LEVEL**. Un bruit fort peut se produire, présentant un risque de dommage pour l'équipement et l'audition.



## 3 – Nomenclature et fonctions des parties

### Face arrière



#### 58 Touche STANDBY/ON

Quand l'alimentation est en veille (Standby), pressez et maintenez cette touche pour allumer l'unité (ON). Quand l'unité est allumée, pressez et maintenez cette touche pour la remettre en veille (voir « Allumage et extinction » en page 25).

#### 59 Fente pour carte SD

Insérez une carte SD dans cette fente.

#### 60 Port USB

Utilisez le câble USB fourni pour le relier au port USB d'un ordinateur (voir « Branchement à un ordinateur » en page 64).

### ATTENTION

**Branchez toujours l'unité directement à l'ordinateur. N'utilisez pas de concentrateur (hub) USB.**

#### 61 Orifice de fixation d'attache de sécurité Kensington

#### 62 Prise DC IN 12V

Branchez ici l'adaptateur secteur GPE248-120200-Z fourni.

#### 63 Prises MONITOR OUT (jacks 3 points symétriques standard)

Ces prises produisent le signal sélectionné avec la touche **MONITOR SELECT** en face supérieure. Ce sont des prises jacks 6,35 mm symétriques standard.

#### 64 Prises EFFECT SENDS (jacks 2 points asymétriques standard)

Ces prises produisent le signal pour les départs d'effet 1 et 2.

#### 65 Prises STEREO OUT (prises RCA asymétriques)

Ces prises produisent le signal du bus stéréo.

#### 66 Sélecteur LINE-GUITAR

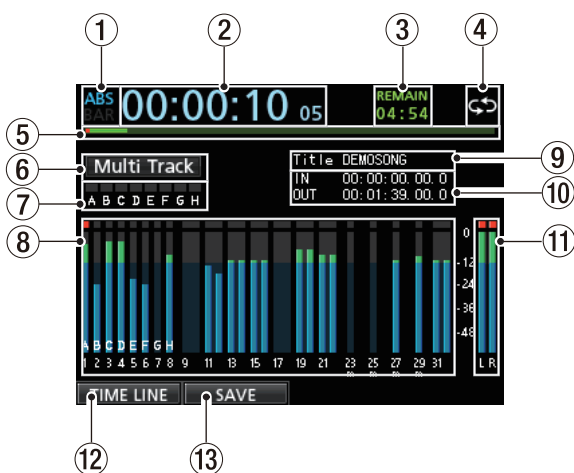
Vous devez régler ce sélecteur en fonction de la source de l'entrée **H**. Si vous branchez directement une guitare électrique, une basse électrique ou un instrument similaire, réglez ce sélecteur sur **GUITAR**. Si vous branchez un instrument numérique ou un équipement audio, réglez-le sur **LINE**.

#### 67 Prises MIC/LINE INPUTS A-H (symétriques)

Ce sont des prises analogiques symétriques mixtes XLR/jack 3 points (TRS) pour des entrées de niveau microphone et ligne.

- XLR (1 = masse, 2 = point chaud, 3 = point froid)
- Jack 3 points (TRS, pointe = point chaud, bague = point froid et manchon = masse)

### Écran d'accueil



Écran d'accueil avec indicateurs de niveau de piste

#### 1 Mode de compteur temporel

Affiche le mode actuellement sélectionné pour le compteur temporel : **ABS** (temps absolu) ou **BAR** (mesures).


#### 2 Compteur temporel de l'enregistreur

Affiche le temps écoulé depuis le début du morceau.

#### 3 Temps restant

Affiche la durée d'enregistrement restant (heures : minutes) sur la carte SD.

#### 4 Icône de lecture en boucle

Quand l'unité est en mode de lecture en boucle, l'icône  s'affiche.

#### 5 Position de lecture

Affiche la position actuelle de lecture.

#### 6 Mode d'enregistrement

Affiche le mode actuel de l'enregistreur : **Multi Track** (mutipiste), **Bounce** (report de pistes), **Mixdown** (mixage) ou **Mastering**.

## 3 – Nomenclature et fonctions des parties

Les éléments suivants sont aussi affichés ici : **Rehearsal** (entraînement), **Auto Punch** (réenregistrement partiel automatique) et **Search** (recherche).

- ⑦ **Témoins de saturation des entrées A à H**  
Si le signal de n'importe quelle source entrant dans les prises d'entrée **A à H** est trop fort, le témoin correspondant s'allume.
- ⑧ **Section pistes**  
**Indicateurs de niveau**  
Quand les indicateurs de niveau apparaissent, ils affichent les niveaux des signaux entrants durant l'enregistrement et les niveaux des signaux lus durant la lecture.



Écran d'accueil avec timeline

### Timeline

Quand la timeline apparaît, elle affiche la position actuelle de la tête de lecture et les pistes qui contiennent des enregistrements.

- ⑨ **Nom de morceau**  
Affiche le nom du morceau durant la lecture.
- ⑩ **Position temporelle des points IN/OUT**  
Pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez la touche **IN** ou **OUT** pour afficher le point IN ou OUT réglé.
- ⑪ **Indicateurs de niveau stéréo**  
Affichent le niveau des signaux sortant par les prises **STEREO OUT**.
- ⑫ **Fonction TIMELINE/METER**  
Quand les indicateurs de niveau sont affichés dans la section pistes, pressez la touche **F1 (TIMELINE)** pour afficher la timeline.  
Quand la timeline est affichée dans la section pistes, pressez la touche **F1 (METER)** pour afficher les indicateurs de niveau.
- ⑬ **Fonction SAVE**  
Pressez la touche **F2 (SAVE)** pour ouvrir la fenêtre locale **SONG SAVE** (sauvegarde de morceau).

## Structure du menu

Pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.

Le menu contient les options suivantes.

Option de menu	Fonction	Référence
SONG	Chargement, sauvegarde et création de morceaux ainsi qu'autres opérations relatives aux morceaux	Page 28
AUDIO DEPOT	Importation et exportation de fichiers WAV	Page 66
INFORMATION	Informations sur les morceaux, les fichiers et le système	Page 61
TUNER	Accordage d'instruments	Page 59
USB	Réglages USB	Page 64
FORMAT	Formatage de cartes SD	Page 62
PREFERENCE	Réglage d'économie d'énergie	Page 60
	Contraste (réglage de l'écran LCD)	Page 27
	Luminosité (réglage de l'écran LCD)	
	Rétro-éclairage (réglage de l'écran LCD)	
	Assignation de la pédale droite du pédalier	Page 41
	Assignation de la pédale centrale du pédalier	
	Assignation de la pédale gauche du pédalier	
	Historique d'annulation (choix entre Level 1 et Level 10)	Page 39
	Jump Back (réglage du saut en arrière)	Page 45
	Réglage Auto Monitor	Page 60
	Réglage de la durée d'écoute de vérification	Page 45
	Réglage du temps de maintien d'affichage de crête	Page 35
	Type de nom de morceau (choix entre DATE et WORD)	Page 61
Date/heure (réglage d'horloge du système)	Page 26	
Initialisation (restauration des réglages par défaut)	Page 61	

# 3 – Nomenclature et fonctions des parties

## Écran de navigation

Après avoir utilisé la touche **MENU** ou une touche dédiée pour ouvrir un écran, suivez les directives ci-dessous pour utiliser les fonctions de cet écran.

Ces exemples montrent des procédures de base mais les assignations réelles des touches de fonction (touches **F1** à **F4**) varient en fonction de l'écran.

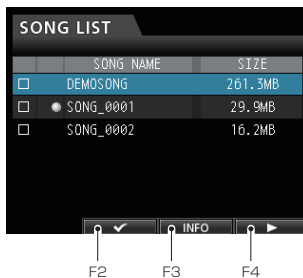
- Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) l'élément désiré. Cet exemple affiche l'écran **MENU** avec le paramètre **SONG** sélectionné.



C'est un exemple d'écran **MENU** avec ici le paramètre **SONG** sélectionné.

## Assignations des touches de fonction

Les assignations des touches de fonction (**F1** à **F4**) sont affichées en bas de l'écran au-dessus des touches elles-mêmes.



« ✓ » au-dessus de la touche **F2** indique que « ✓ » est assigné à la touche **F2** quand vous utilisez cet écran.

Dans ce mode d'emploi, la fonction assignée à une touche de fonction est décrite entre parenthèses, par exemple comme touche « **F2** (✓) ».

Ainsi, « **INFO** » est assigné à la touche **F3** et « ▶ » est assigné à la touche **F4**.

Quand un élément a un menu, « ▶ » apparaît sur sa droite et la touche **F4** (▶) sert à l'ouvrir.

Dans le menu, vous pouvez presser la touche **F1** (◀) pour revenir à l'écran précédent.

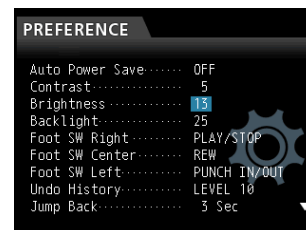
## Exemples de navigation



Dans ce menu, avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **LOAD**, puis pressez la touche **F4** (▶) pour charger le morceau.

- Si le curseur (surlignage bleu) est sur une valeur de réglage, utilisez la molette **JOG/DATA** pour changer cette valeur. Pour sélectionner un élément, utilisez les touches **CURSOR** (▲/▼).

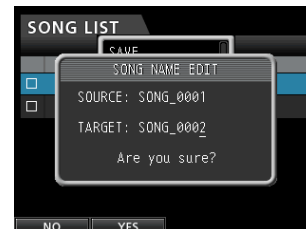
Cet exemple montre l'écran **PREFERENCE**.



Avec la molette **JOG/DATA**, changez la valeur.

Montez ou descendez le curseur (surlignage bleu).

- Quand vous devez vous déplacer à gauche ou à droite, utilisez les touches **CURSOR** (◀/▶).



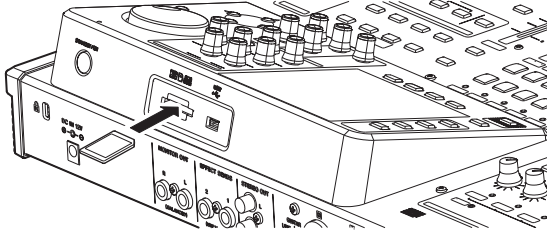
- Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

# 4 – Préparation

## Insertion et retrait des cartes SD

### Insertion d'une carte SD

Insérez la carte SD dans la fente pour carte SD de la face arrière comme illustré jusqu'à ce qu'elle clique en place.

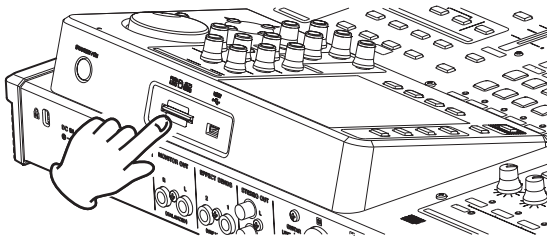


#### NOTE

Une carte SD a déjà été installée dans la fente pour carte SD de l'unité à sa sortie d'usine. Si vous voulez utiliser cette carte pour enregistrer et reproduire des pistes, il n'est pas nécessaire de la réinstaller.

### Retrait de la carte

Poussez délicatement vers l'intérieur une carte déjà insérée pour l'éjecter.

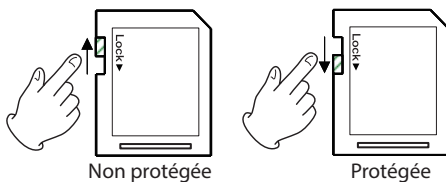


#### ATTENTION

- Éteignez toujours l'unité (mise en veille ou Standby) avant de retirer ou d'insérer une carte SD.
- Si vous retirez ou insérez une carte SD avec l'unité sous tension, ses données peuvent être irrémédiablement perdues.
- Les cartes SD et SDHC ayant une taille minimale de 512 Mo peuvent être utilisées.
- Une liste des cartes SD dont le bon fonctionnement sur cette unité a été confirmé est disponible sur le site mondial TEAC (<http://teac-global.com/>).

## À propos des cartes SD protégées contre l'écriture

Les cartes SD ont des commutateurs de protection contre l'écriture (verrouillage ou « lock »).

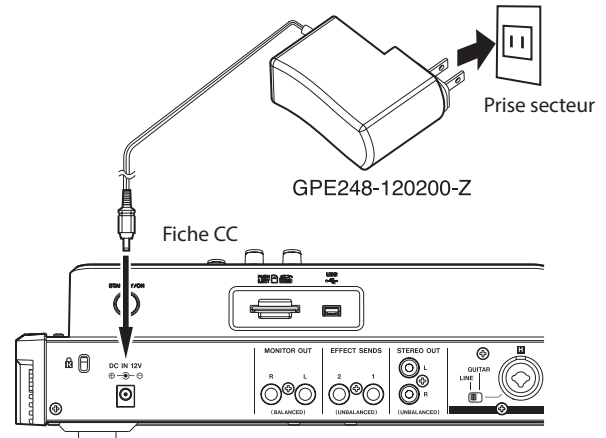


Quand le commutateur de protection est en position LOCK, les fichiers ne peuvent être ni enregistrés ni édités sur la carte. Faites glisser le commutateur hors de la position LOCK si vous

voulez enregistrer, effacer ou changer d'une façon quelconque les fichiers d'une carte.

## Alimentation de l'unité

Comme illustré, branchez l'adaptateur secteur GPE248-120200-Z fourni à la prise **DC IN 12V**.



#### ATTENTION

- N'utilisez que l'adaptateur secteur GPE248-120200-Z fourni. L'emploi d'un autre adaptateur secteur peut entraîner un mauvais fonctionnement, un incendie ou un choc électrique.
- Veillez à utiliser l'adaptateur secteur GPE248-120200-Z fourni pour alimenter cette unité. L'alimentation ne peut pas être fournie à cette unité par l'USB.

## Allumage et extinction

### ATTENTION

- Baissez le volume du système d'écoute audio connecté à l'unité avant d'allumer ou d'éteindre l'unité.
- Ne portez pas de casque lorsque vous allumez ou éteignez l'unité. Un bruit fort pourrait endommager le casque ou vos oreilles.

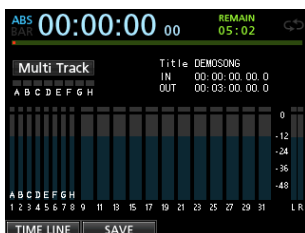
## Allumage de l'unité

Pressez et maintenez quelques secondes l'interrupteur **STANDBY/ON** de la face arrière.

Quand l'unité démarre, l'écran de démarrage apparaît brièvement, suivi de l'écran d'accueil.



Écran de démarrage



Écran d'accueil

Quand l'unité démarre, elle est par défaut en mode multipiste quel que soit le mode qui était utilisé à l'extinction.

## Extinction

Faites les préparatifs suivants avant d'éteindre l'unité.

- Arrêtez l'enregistreur (l'unité ne peut pas être éteinte durant un enregistrement ni d'autres procédures).
- Revenez à l'écran d'accueil.
- Si l'unité est branchée à un ordinateur, débranchez le câble USB après avoir suivi la procédure nécessaire sur l'ordinateur pour déconnecter l'unité.

Après avoir suivi ces préparatifs, pressez et maintenez l'interrupteur **STANDBY/ON** de la face arrière jusqu'à ce que l'écran suivant apparaisse.



L'alimentation se coupe après que l'unité ait suivi son processus d'extinction, qui comprend la sauvegarde de diverses informations concernant votre session.

### ATTENTION

Quand l'unité est sous tension, ne débranchez pas le cordon d'alimentation et ne coupez en aucune manière l'alimentation de l'unité. Cela entraînerait la perte de tous les réglages faits depuis votre dernière sauvegarde. Si l'alimentation est coupée pendant l'accès à une carte SD, tous les morceaux et données enregistrés sur la carte peuvent être irrémédiablement endommagés.

### NOTE

Quand l'unité est éteinte (mise en veille ou Standby), le morceau actuellement chargé est sauvegardé. Quand l'unité est rallumée, le dernier morceau utilisé est rechargé dans le même état que lors de l'extinction (mise en veille ou Standby). Vous pouvez même annuler et rétablir des opérations antérieures.

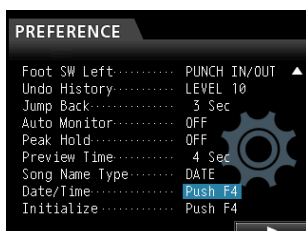
## 4 – Préparation

### Réglage de la date et de l'heure

Grâce à son horloge interne, cette unité mémorise la date et l'heure de l'enregistrement d'un morceau ou fichier.

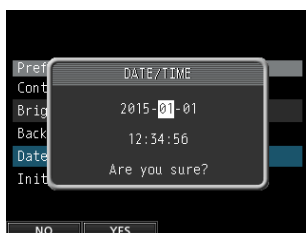
1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **PREFERENCE** (préférences), puis pressez la touche **F4** (▶).

L'écran **PREFERENCE** apparaît.



3. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez (surlignez en bleu) **Date/Time** (date/heure) puis pressez la touche **F4** (▶).

L'écran **DATE/TIME** (date/heure) apparaît.



4. Avec les touches **CURSOR** (◀/▶), amenez le curseur sur l'élément désiré, puis utilisez la molette **JOG/DATA** pour changer sa valeur.
5. Une fois les réglages faits, pressez la touche **F2** (YES) pour revenir à l'écran d'accueil.

#### NOTE

- L'heure s'arrête pendant son réglage.
- Vous pouvez automatiquement ajouter la date aux noms de fichier en réglant **Song Name Type** (type de nom de morceau) sur **DATE** dans le menu **PREFERENCE**.

### Préparation d'une carte SD à l'emploi

Afin d'utiliser une carte SD dans cette unité, vous devez d'abord la formater.

#### ATTENTION

La carte SD fournie est déjà formatée aussi le formatage n'est pas nécessaire. Formater la carte SD fournie efface le morceau de démonstration qui y a été enregistré.

1. Vérifiez que la carte SD est bien insérée et mettez sous tension.
2. Un message local « Invalid Card » apparaît quand une carte SD neuve ou formatée pour l'emploi avec un autre appareil est insérée dans l'unité.
3. Vous pouvez aussi reformater à tout moment une carte dans cette unité (voir « Formatage rapide d'une carte SD » en page 62 et « Formatage complet d'une carte SD » en page 63).

Pour effacer le message local, pressez la touche **F1**.

### Modes d'enregistreur

Cette unité a quatre modes.

#### Multi Track

Sert à faire fonctionner l'unité comme un enregistreur multipiste.

#### Bounce

Sert à reporter les pistes (voir « Report de pistes » en page 41).

#### Mixage

Sert à mixer des pistes pour créer un fichier master (voir « Mixage de réduction des pistes » en page 54 et « Création d'un fichier master » en page 55).

#### Mastering

Sert à lire les fichiers master que vous avez créés, à appliquer des effets et à les façonner à votre goût (mastering) (voir « Vérification du fichier master » en page 56 et « Emploi des outils de mastering » en page 56).

Quand l'unité démarre, elle est par défaut en mode Multi Track quel que soit le mode qui était utilisé à l'extinction.

Dans n'importe quel autre mode que le mode Multi Track, de nombreuses opérations effectuées à l'aide de l'écran ne sont pas disponibles.

Dans ce mode d'emploi, les explications sont données pour le mode Multi Track, sauf indication contraire.



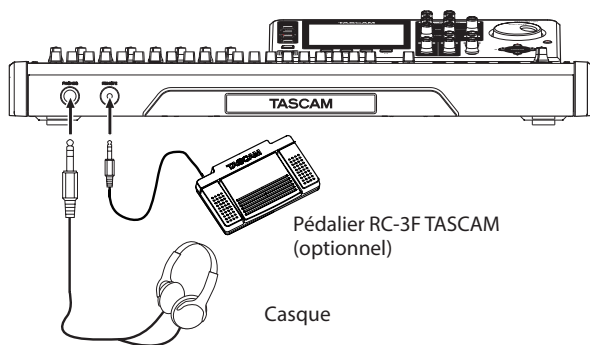
## Branchement d'autres équipements

Cette section montre des exemples de la façon de brancher d'autres équipements à cette unité.

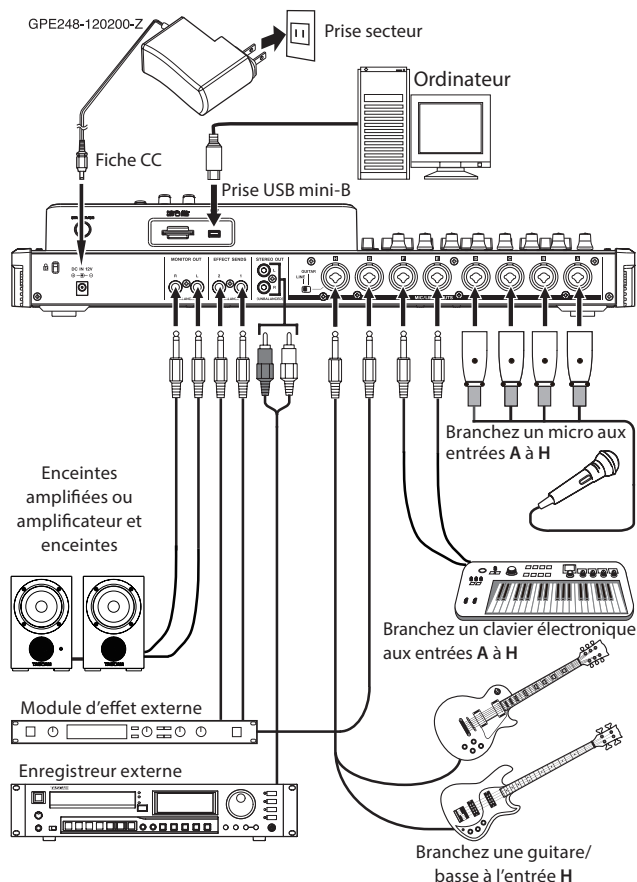
### Précautions avant de faire les connexions

- Éteignez préalablement (mettez en veille) cette unité et tous les appareils que vous allez brancher.
- Alimentez tous les appareils depuis le même circuit électrique. Si vous utilisez par exemple une multiprise, choisissez-en une ayant un câble d'une capacité électrique suffisamment élevée afin de minimiser les fluctuations de tension électrique.

### Face avant



### Face arrière



### ATTENTION

- Ne branchez pas de microphone dynamique avec une liaison asymétrique si l'alimentation fantôme est en service. Cela pourrait l'endommager.
- Ne branchez/débranchez pas un microphone quand l'alimentation fantôme est en service. Cela pourrait causer un fort bruit et endommager l'équipement.
- Avant de mettre en ou hors service l'alimentation fantôme, baissez le volume de sortie avec le bouton **MONITOR LEVEL**, le fader **STEREO** et le système d'écoute de contrôle externe. Selon le microphone, un bruit fort peut se produire, entraînant des dommages à l'équipement et à l'audition.

### NOTE

- Avant de produire un quelconque son, baissez le volume de sortie avec le bouton **MONITOR LEVEL** et le système d'écoute de contrôle externe. Un bruit fort peut se produire, présentant un risque de dommage pour l'équipement et l'audition.
- Les fonctions de l'enregistreur ne peuvent pas être utilisées si l'unité est branchée à un ordinateur par USB.

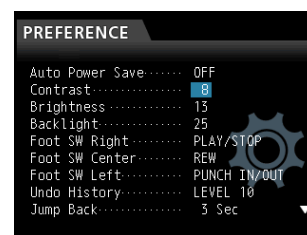
### CONSEIL

Si vous branchez une guitare électro-acoustique avec préampli intégré ou une guitare électrique active, ou si vous utilisez par exemple une pédale d'effet entre la guitare et cette unité, réglez le sélecteur **LINE-GUITAR** sur **LINE (ligne)** en face arrière.

## Réglage de l'écran

Vous pouvez régler le contraste, la luminosité et le rétro-éclairage de l'écran. Suivez ces procédures pour régler le contraste.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **PREFERENCE** et pressez la touche **F4** (▶).  
L'écran **PREFERENCE** apparaît.



3. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **Contrast** (contraste) puis utilisez la molette **JOG/DATA** pour le régler.

**Plage de Contrast (contraste) : 1 - 25**  
(par défaut : 5)

**Plage de Brightness (luminosité) : 1 - 25**  
(par défaut : 13)

**Plage de Backlight (rétro-éclairage) : 1 - 25**  
(par défaut : 25)

4. Une fois les réglages finis, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

# 5 – Gestion de morceau

Cet appareil gère les données par unités appelées « morceaux » ou « Songs ». Normalement, chaque projet doit avoir son propre fichier « Song ». La première étape est de charger le morceau que vous voulez gérer ou de créer un nouveau morceau.

Dans un morceau sont sauvegardées les données audio enregistrées en multipiste (pistes 1 à 31/32) et le fichier master.

Ce chapitre couvre les opérations de base incluant les procédures de chargement de morceaux et de création de nouveaux morceaux, ainsi que les explications de diverses fonctions de gestion de morceau.

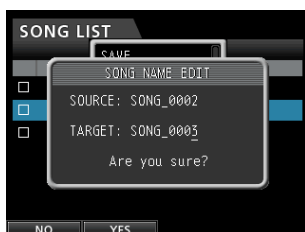
## Note pour l'utilisation conjointe d'unités DP-32SD et DP-24

Avant d'utiliser sur un DP-32SD un morceau créé avec un DP-24, faites toujours une sauvegarde de secours du morceau ou copiez-le. Quand un morceau créé avec un DP-24 est chargé dans un DP-32SD, les données de morceau sont réécrites au format DP-32, ce qui les rend inutilisables par un DP-24.

Veuillez consulter le site mondial TEAC (<http://teac-global.com/>) pour une mise à jour du firmware du DP-24 apportant la compatibilité avec les morceaux au format DP-32.

## Édition des noms

Vous pouvez éditer le nom d'un morceau dans une fenêtre locale quand vous créez (SONG CREATE), sauvegardez (SONG SAVE) et copiez (SONG COPY) le morceau. Vous pouvez aussi éditer le nom d'un morceau en ouvrant la fenêtre locale SONG NAME EDIT.



Fenêtre d'édition de nom de morceau (SONG NAME EDIT)

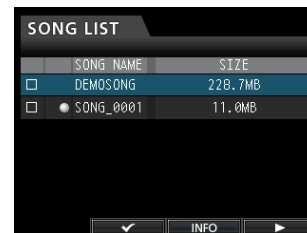
Utilisez les commandes suivantes pour éditer les noms.

- Avec les touches **CURSOR** (◀/▶), déplacez le curseur. Le caractère souligné (où se trouve le curseur) est celui qui peut être édité.
- Avec la molette **JOG/DATA**, changez le caractère souligné par le curseur. Vous pouvez saisir un maximum de 15 caractères, comprenant des symboles ordinaires, des chiffres et des lettres anglaises majuscules et minuscules.
- Une fois la saisie ou l'édition terminée, pressez la touche **F2** (YES) pour sauvegarder le nom modifié.

## Chargement d'un morceau

Suivez ces procédures pour charger le morceau voulu.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).  
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.



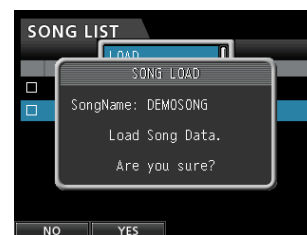
### NOTE

- L'icône ● apparaît à côté du morceau actuellement chargé.
  - Une icône de cadenas 🔒 apparaît en face de tout morceau protégé.
3. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez le morceau désiré puis pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir le menu.



4. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **LOAD** (charger) puis pressez à nouveau la touche **F4** (▶).

La fenêtre locale **SONG LOAD** (chargement de morceau) apparaît.



5. Pressez la touche **F2** (YES) pour charger le morceau sélectionné.

### NOTE

Si vous pressez la touche **F1** (NO), la fenêtre locale disparaît de l'écran **SONG LIST** (liste des morceaux).

6. Une fois le morceau chargé, la fenêtre locale disparaît et l'affichage revient à l'écran **SONG LIST** (liste des morceaux).
7. Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Création d'un nouveau morceau

Suivez ces procédures pour créer un nouveau morceau.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).  
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.
3. Pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir le menu.  
Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **CREATE** (créer) dans le menu, puis pressez la touche **F4** (▶).



4. Pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir la fenêtre **SONG CREATE** (création de morceau).



Le morceau créé sera automatiquement nommé en fonction du réglage **SONG NAME TYPE** (type de nom de morceau) dans le menu **PREFERENCE**.

5. Si vous le voulez, changez le nom avec le paramètre **Name** (voir « Édition des noms » en page 28).

### CONSEIL

*Vous pouvez éditer ultérieurement le nom d'un morceau en sélectionnant **NAME EDIT** depuis l'écran **SONG**. Vous pouvez aussi éditer le nom du morceau lors de sa sauvegarde.*

6. Alignez le curseur sur **Bit** et tournez la molette **JOG/DATA** pour régler la résolution en bits (par défaut : 16 bits)
7. Alignez le curseur sur **Hz** et tournez la molette **JOG/DATA** pour régler la fréquence d'échantillonnage (par défaut : 44,1 kHz)
8. Pressez la touche **F2** (**YES**) pour sauvegarder le morceau actuellement chargé et créer un nouveau morceau.

### NOTE

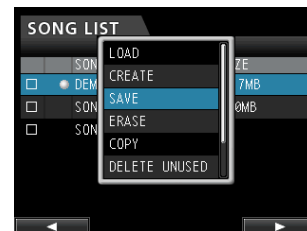
*Si vous pressez la touche **F1** (**NO**), la fenêtre locale disparaît de l'écran **SONG LIST**.*

9. Une fois le morceau créé, la fenêtre locale disparaît et l'affichage revient à l'écran **SONG LIST**.
10. Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

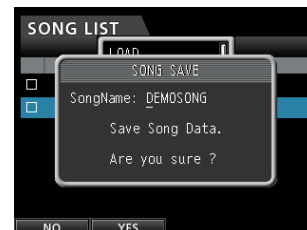
## Sauvegarde d'un morceau

Cette unité sauvegarde automatiquement le morceau en cours durant l'extinction et lors du chargement d'un autre morceau. Vous pouvez aussi sauvegarder un morceau à tout moment à l'aide des procédures suivantes.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).  
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.
3. Pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir le menu.  
Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **SAVE** (sauvegarder) dans le menu, puis pressez la touche **F4** (▶).



4. Pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir la fenêtre **SONG SAVE** (sauvegarde de morceau).



5. Si vous le voulez, changez le nom du morceau avec le paramètre **SONGNAME** (voir « Édition des noms » en page 28).  
Pour sauvegarder sans changer de nom, pressez juste la touche **F2** (**YES**).
6. Une fois le morceau sauvegardé, la fenêtre locale disparaît et l'affichage revient à l'écran **SONG LIST**.
7. Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

### CONSEIL

*La fonction **SAVE**, qui fait partie du menu **SONG LIST**, peut également être sélectionnée avec la touche **F2** (**SAVE**) en écran d'accueil.*

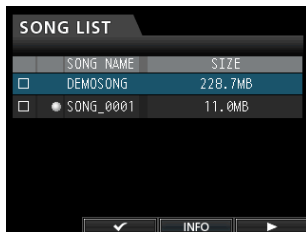
## 5 – Gestion de morceau

### Visualisation des informations de morceau

Vous pouvez vérifier le format de fichier du morceau, le nom du morceau (titre), la date/heure et la taille du morceau.

1. Pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).

L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.



3. Pressez la touche **F3** (INFO) pour faire défiler les informations sur le morceau dans l'ordre suivant : **SIZE** (taille), **SAMPLE RATE** (fréquence d'échantillonnage), **SAMPLE BIT** (résolution en bits), et **DATE**.

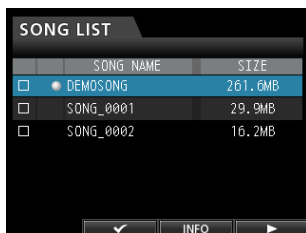
### Copie de morceaux

Vous pouvez copier des morceaux.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).

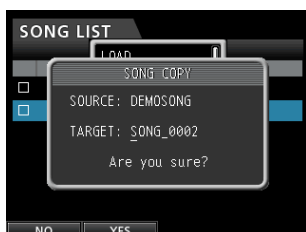
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.

3. Sélectionnez (surlignez en bleu) un morceau que vous voulez copier.



4. Puis, pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir le menu. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **COPY** (copier) dans le menu, puis pressez la touche **F4** (▶).

Un message local de confirmation apparaît.



5. Changez comme vous le voulez le nom du morceau et pressez la touche **F2** (YES).

#### NOTE

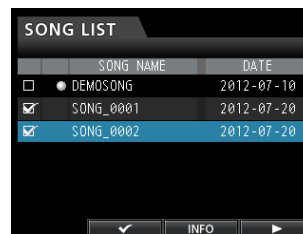
Pour annuler la copie, pressez la touche **F1** (NO) plutôt que la touche **F2** (YES).

6. Une fois la copie terminée, la fenêtre locale disparaît et l'affichage revient à l'écran **SONG LIST**.

### Effacement de morceaux

Vous pouvez effacer un ou plusieurs morceaux à la fois. Vous pouvez vouloir effacer des morceaux inutiles si la carte SD commence à manquer d'espace.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surligne en vert) **SONG** (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).  
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.
3. Sélectionnez (surligne en bleu) le morceau que vous voulez effacer puis pressez la touche **F2** (✓). Pour effacer plusieurs morceaux d'un coup, sélectionnez tous les morceaux que vous voulez effacer.

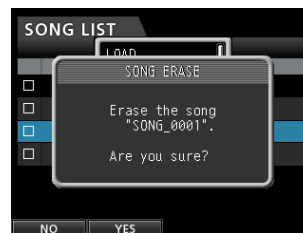


#### NOTE

Pour enlever le ✓ d'une case à cocher, pressez à nouveau la touche **F2** (✓) alors que le morceau est sélectionné (surligné en bleu).

4. Puis, pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir le menu. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **ERASE** (effacer) dans le menu, puis pressez la touche **F4** (▶).

Un message local de confirmation apparaît.



5. Pressez la touche **F2** (YES) pour effectuer l'effacement.

#### NOTE

Pour ne pas effacer, pressez la touche **F1** (NO) plutôt que la touche **F2** (YES).

6. Une fois l'effacement de morceau terminé, la fenêtre locale disparaît et l'affichage revient à l'écran **SONG LIST**.

#### NOTE

Le dossier **MUSIC** doit toujours contenir au moins un morceau. Par conséquent, un morceau est automatiquement créé quand vous insérez ou formatez une carte.

## Protection des morceaux

Si vous protégez un morceau, son édition, son enregistrement et son effacement sont interdits.

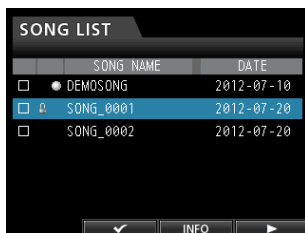
1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** puis pressez la touche **F4** (▶).  
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.
3. Sélectionnez (surlignez en bleu) le morceau que vous voulez protéger puis pressez la touche **F2** (✓). Pour protéger plusieurs morceaux d'un coup, sélectionnez tous les morceaux que vous voulez protéger.

### NOTE

Pour enlever le ✓ d'une case à cocher, pressez à nouveau la touche **F2** (✓) alors que le morceau est sélectionné (surligné en bleu).

4. Puis, pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir le menu. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **PROTECT** (protéger) dans le menu, puis pressez la touche **F4** (▶).

La fonction de protection de morceau est activée pour le morceau sélectionné.



5. Une fois la protection de morceau terminée, la fenêtre locale disparaît et l'affichage revient à l'écran **SONG LIST**.

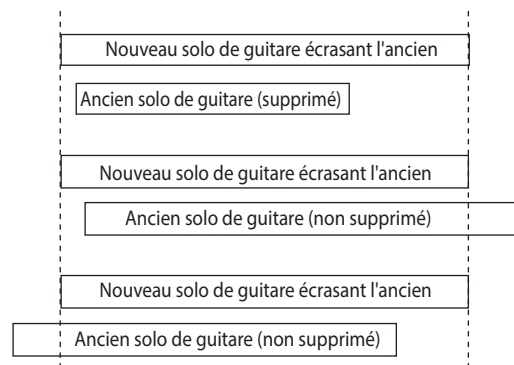
### NOTE

- Dans une liste des morceaux utilisée pour copier, effacer et accomplir d'autres fonctions, une icône de cadenas apparaît en face des morceaux protégés.
- Si vous essayez d'exécuter une opération interdite (édition, enregistrement, effacement) sur un morceau protégé, un message **Song Protected** (morceau protégé) apparaît et l'opération est annulée.
- Pour supprimer la protection d'un morceau, suivez les procédures ci-dessus mais à l'étape 3, décochez les morceaux que vous voulez déprotéger.

## Suppression dans un morceau des données audio inutiles

En plus des données audio d'une piste, un morceau peut contenir des données audio « inutilisées ». Quand une piste est écrasée dans cette unité, les données audio écrasées ne sont pas effacées, mais restent sur la carte SD. Les données audio qui ont été totalement écrasées deviennent des données audio « inutilisées ».

Comme représenté dans l'illustration, si d'anciennes données audio ne sont pas complètement écrasées par de nouvelles, les anciennes données audio ne peuvent pas être effacées.



Les anciennes données audio « inutilisées » d'une piste virtuelle qui n'a pas été assignée à une piste physique peuvent également être supprimées (voir « Pistes virtuelles » en page 47).

Suivez la procédure ci-dessous pour supprimer les données audio « inutilisées » et libérer de l'espace sur la carte SD en vue d'y stocker des données supplémentaires (cette opération ne peut pas être annulée).

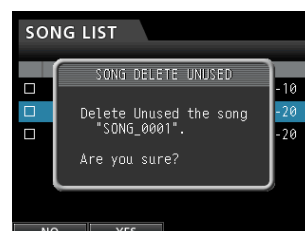
1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **SONG** puis pressez la touche **F4** (▶).  
L'écran **SONG LIST** (liste des morceaux) s'ouvre.
3. Sélectionnez (surlignez en bleu) le morceau qui contient les données audio inutiles puis pressez la touche **F2** (✓). Pour alléger plusieurs morceaux d'un coup, sélectionnez tous les morceaux que vous voulez ainsi débarrasser de leurs données inutilisées.

### NOTE

Pour enlever le ✓ d'une case à cocher, pressez à nouveau la touche **F2** (✓) alors que le morceau est sélectionné (surligné en bleu).

4. Puis, pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir le menu. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **DELETE UNUSED** (supprimer les données inutilisées) dans le menu, puis pressez la touche **F4** (▶).

Un message de confirmation apparaît.



## 5 – Gestion de morceau

5. Pressez la touche **F5** (YES).

Les données audio inutiles sont supprimées du ou des morceaux.

Une fois la suppression des données inutiles terminée, la fenêtre locale disparaît et l'affichage revient à l'écran SONG LIST.

### NOTE

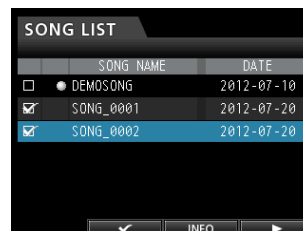
Pour ne pas lancer la suppression des données inutiles, pressez la touche **F1** (NO) plutôt que la touche **F2** (YES).

### ATTENTION

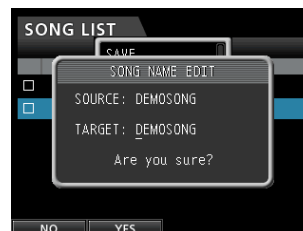
Cette opération supprime toutes les données audio inutiles des morceaux sélectionnés et ne peut pas être annulée. Par conséquent, si vous pensez utiliser ultérieurement ces données audio, sauvegardez-les sur un ordinateur avant d'exécuter la fonction DELETE UNUSED (voir « Branchement à un ordinateur » en page 64).

## Changement d'un nom de morceau

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) SONG (morceau), puis pressez la touche **F4** (▶).  
L'écran SONG LIST (liste des morceaux) s'ouvre.
3. Sélectionnez (surligne en bleu) le morceau dont vous voulez changer le nom.



4. Puis, pressez la touche **F4** (▶) pour ouvrir le menu. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez NAME EDIT (éditer le nom) dans le menu, puis pressez la touche **F4** (▶).  
Vous pouvez maintenant changer le nom du morceau.



5. Changez comme vous le voulez le nom du morceau et pressez la touche **F2** (YES).

### NOTE

Pour ne pas valider le changement de nom, pressez la touche **F1** (NO) plutôt que la touche **F2** (YES).

6. Une fois le nom du morceau changé, la fenêtre locale disparaît et l'affichage revient à l'écran SONG LIST.



# 6 – Enregistrement de base

## Sélection des sources d'entrée

Cette unité est équipée de huit entrées (**A** à **H**) et chacune d'entre elles a une prise mixte standard XLR/jack 6,35 mm 3 points (TRS).

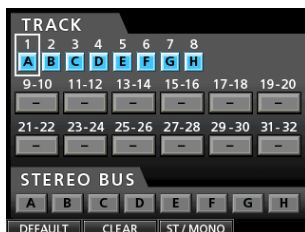
En plus de microphones et d'instruments de niveau ligne, vous pouvez brancher une guitare à la prise d'entrée **H**. Si vous branchez une guitare, réglez le sélecteur **LINE-GUITAR** de la face arrière sur **GUITAR**.

### CONSEIL

Si vous branchez une guitare électro-acoustique avec préampli intégré ou une guitare électrique active, ou si vous utilisez par exemple une pédale d'effet entre la guitare et cette unité, réglez le sélecteur **LINE-GUITAR** sur **LINE** (ligne) en face arrière.

## Assignment des entrées

Quand vous utilisez cette unité, « assigner les entrées » signifie choisir le signal reçu par les entrées **A** à **H** comme source d'enregistrement d'une piste en écran d'assignation.



Écran d'assignation

### NOTE

- Par défaut, les sources d'enregistrement des pistes 1 à 8 sont assignées aux entrées **A** à **H**, dans cet ordre.
- Les réglages d'assignation sont sauvegardés quand vous sauvegardez un morceau ou éteignez l'unité. De même, les réglages d'assignation sont chargés quand vous chargez un morceau.

Cette unité peut simultanément enregistrer un maximum de huit pistes. Vous pouvez assigner une source d'entrée simultanément à plusieurs pistes, mais vous ne pouvez pas assigner plusieurs sources d'entrée à la même piste. Vous pouvez aussi assigner une source d'entrée à un bus stéréo.

## Réglage du type de piste

Vous pouvez régler les pistes 9/10–31/32 comme des pistes stéréo ou mono. Par défaut, ce sont toutes des pistes stéréo. Changez ces réglages en écran d'assignation.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **ASSIGN** pour ouvrir l'écran d'assignation.
2. Avec la touche **SELECT** de chaque piste ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), amenez le curseur sur la piste que vous voulez changer.
3. Pressez la touche **F3** (ST/MONO) pour changer le type de la piste sélectionnée.
4. Si vous voulez changer le type de plusieurs pistes, répétez les étapes 2 et 3.
5. Après avoir sélectionné toutes les pistes que vous voulez changer, pressez la touche **F4** (▶).

Un message local « Erase selected tracks. Are you sure? » apparaît pour demander si vous êtes bien sûr de vouloir effacer les pistes sélectionnées.

6. Pressez la touche **F2** (↵) pour changer toutes les pistes d'un coup.

### ATTENTION

Quand le type d'une piste est changé, l'audio de cette piste est effacé donc la piste ne contient plus aucun signal audio. Par contre, si vous avez fait une erreur, vous pouvez annuler cette opération pour restaurer le type de piste et l'audio que celle-ci contenait (voir « Annulation d'une opération » en page 39).

### NOTE

- Quand le type d'une piste est changé, son assignation d'entrée est effacée, donc vous devez maintenant refaire cette assignation.
- Si vous avez réglé par exemple la piste 9/10 en mono, cela devient la piste 9. De même, si 31/32 est réglée en mono, elle devient la piste 31 (la piste de numéro paire est sautée).

## Assignment des entrées aux pistes mono

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **ASSIGN** pour ouvrir l'écran d'assignation.
2. Avec la touche **SELECT** de chaque piste ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), amenez le curseur sur la piste mono à laquelle vous voulez assigner une source d'enregistrement.
3. Pressez la touche **SOURCE** de l'entrée désirée (**A** à **H**) ou tournez la molette **JOG/DATA** pour choisir la source d'entrée de chaque piste mono.
4. Une fois les réglages finis, pressez la touche **ASSIGN** ou la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Assignment des entrées aux pistes stéréo

Les pistes stéréo sont toujours enregistrées simultanément. Vous ne pouvez pas enregistrer sur une seule piste d'une paire stéréo.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **ASSIGN** pour ouvrir l'écran d'assignation.
2. Avec la touche **SELECT** de chaque piste ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), amenez le curseur sur la piste stéréo à laquelle vous voulez assigner une source d'enregistrement.
3. Pressez la touche **SOURCE** de l'entrée désirée (**A** à **H**) ou tournez la molette **JOG/DATA** pour choisir la source d'entrée de chaque piste stéréo.  
**Options** : A/A, A/B, B/B, C/C, C/D, D/D, E/E, E/F, F/F, G/G, G/H et H/H
4. Une fois les réglages finis, pressez la touche **ASSIGN** ou la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

### NOTE

- Vous pouvez assigner une même source d'entrée à plusieurs pistes en maintenant pressée la touche **SOURCE** de l'entrée désirée (**A** à **H**) et en pressant les touches **SELECT** de plusieurs pistes.
- Par contre, vous ne pouvez pas assigner plusieurs sources d'entrée à une même piste.

## 6 – Enregistrement de base

### Assignation à un bus stéréo

Pour utiliser une unité d'effet externe, assignez les entrées (A à H) qui sont connectées aux sorties de l'effet (retour d'effet ou EFFECT RETURN) à un bus stéréo afin de ramener le signal d'effet à ce bus stéréo. Vous pouvez aussi assigner des entrées aux bus stéréo durant le mixage, ce qui vous permet de mixer jusqu'à 8 signaux d'entrée avec les pistes lues.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **ASSIGN** pour ouvrir l'écran d'assignation.
2. Avec la touche **STEREO SELECT** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), déplacez le curseur sur la zone d'affichage **STEREO BUS**.
3. Avec les touches **CURSOR** (◀/▶), déplacez le curseur sur le bus stéréo auquel vous voulez assigner la source d'entrée.
4. Pressez la touche **SOURCE** de l'entrée désirée (A à H) ou tournez la molette **JOG/DATA** pour choisir la source d'entrée du bus stéréo.
5. Une fois les réglages finis, pressez la touche **ASSIGN** ou la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

### Vérification des assignations

Vous pouvez vérifier l'assignation actuelle dans l'écran d'assignation.

Le nom de la source d'entrée assignée (A à H) est affiché dans la zone des indicateurs de niveau de chaque piste en écran d'accueil.

#### NOTE

À l'extinction, le morceau actuel est sauvegardé et tous les réglages relatifs au morceau sont mémorisés (sauf si la fonction de protection du morceau est activée).

À la prochaine mise sous tension, tous les réglages ainsi enregistrés seront restaurés.

### Annulation des assignations

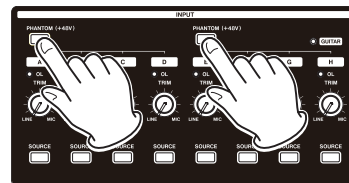
Quand l'écran d'assignation est affiché, presser la touche **F1** (DEFAULT) restaure les réglages de type de piste et d'assignation par défaut. Dans cet écran, presser la touche **F2** (ALL CLEAR) efface tous les réglages d'assignation.

### Emploi de l'alimentation fantôme

Lorsque vous branchez un microphone électrostatique nécessitant une alimentation fantôme, pressez la touche **PHANTOM (+48V)** pour les entrées A à D ou E à H alors que l'enregistreur est à l'arrêt pour mettre l'alimentation fantôme en ou hors service.

Quand vous mettez l'alimentation fantôme en service, la touche **PHANTOM (+48V)** s'allume et l'alimentation fantôme est fournie aux prises XLR des entrées A à D et/ou E à H.

Par contre, quand le voyant **GUITAR** est allumé, l'entrée H ne reçoit pas d'alimentation fantôme même si celle-ci (+48V) est activée (voyant allumé) pour E-H.



#### ATTENTION

- Baissez le fader **STEREO** avant d'activer ou de désactiver l'alimentation fantôme. Selon le microphone, un bruit fort peut se produire, entraînant des dommages à l'équipement et à l'audition.
- Ne branchez/débranchez pas un microphone quand l'alimentation fantôme est en service. Cela pourrait causer un fort bruit et endommager l'équipement.
- N'activez l'alimentation fantôme que si vous utilisez un microphone à condensateur la nécessitant.
- Ne fournissez pas une alimentation fantôme à un microphone dynamique asymétrique. Cela pourrait causer un mauvais fonctionnement.
- Fournir une alimentation fantôme à certains types de microphone à ruban peut entraîner un mauvais fonctionnement. En cas de doute, ne fournissez pas d'alimentation fantôme à un microphone à ruban.

### Écoute de contrôle (monitoring)

L'écoute de contrôle est un élément important du processus d'enregistrement et de mastering. Vous pouvez utiliser un système d'écoute de contrôle externe (tel que des moniteurs amplifiés, un amplificateur associé à des enceintes) ou un casque pour contrôler le son de cette unité.

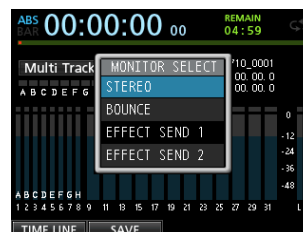
Avec le bouton **MONITOR LEVEL**, réglez le volume du système d'écoute.

### Sélection de l'écoute

En dehors du bus stéréo, cette unité vous permet de contrôler le bus de report (voir « Report de pistes » en page 41) ou les départs d'effet 1/2.

En écoute des départs d'effet (Effect Send), vous pouvez contrôler le signal envoyé à un effet.

1. Quand l'écran d'accueil est affiché, pressez la touche **MONITOR SELECT** pour ouvrir la fenêtre locale **MONITOR SELECT** (sélection d'écoute).



2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez le signal à contrôler.

#### STEREO (par défaut)

Sélectionnez cette option pour écouter le signal stéréo du bus stéréo.

#### BOUNCE (report de pistes)

Sélectionnez cette option pour écouter le signal stéréo du bus de report.

## EFFECT SEND 1

Sélectionnez cette option pour écouter le signal mono du départ d'effet 1.

## EFFECT SEND 2

Sélectionnez cette option pour écouter le signal mono du départ d'effet 2.

- Après avoir sélectionné le signal à écouter, pressez la touche **MONITOR SELECT** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Voyants OL et indicateurs de niveau

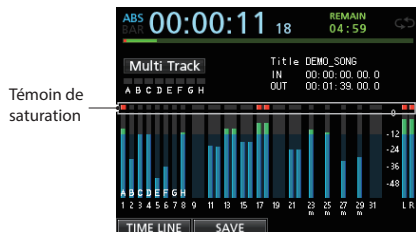
Vous pouvez vérifier les niveaux des signaux audio de cette unité avec les voyants **OL** (saturation) et les indicateurs de niveau affichés à l'écran pour les entrées **A à H**.

Les indicateurs de niveau permettent de contrôler le niveau des signaux et peuvent servir à vérifier si des signaux entrent bien dans l'unité. Par exemple, si les indicateurs de niveau assignés aux entrées **A à H** en écran d'accueil bougent, cela signifie que des signaux entrent dans l'unité même si vous n'entendez rien en écoute de contrôle.

Comme représenté ci-dessous, si une ligne rouge apparaît en haut d'un indicateur de niveau, c'est que le niveau est trop élevé (elle reste à l'écran un moment avant de disparaître automatiquement). Si le niveau est trop élevé, le son peut souffrir de distorsion aussi baissez le niveau jusqu'à ce que la ligne rouge cesse d'apparaître.

Si un voyant **OL** s'allume, c'est que le signal de la source d'entrée est peut-être trop fort ou que le bouton **TRIM** est réglé trop haut.

Si le voyant **OL** s'allume alors que le bouton **TRIM** est réglé en position **MIN**, c'est que le signal source d'entrée est trop fort, donc baissez le volume sur la source d'entrée.



## Témoins de saturation (A à H)

Les témoins de saturation pour les entrées **A à H** dans l'écran affichent la saturation du niveau d'entrée (**A à H**). Avec les boutons **TRIM** des entrées **A à H** ou les commandes de volume des sources d'entrée, baissez leur niveau d'entrée si une saturation se produit.

## Indicateurs de niveau des pistes (1 à 31/32)

Ces indicateurs de niveau affichent soit le niveau des signaux lus soit le niveau des signaux entrants pour les pistes correspondantes. Les niveaux des signaux affichés par les indicateurs de niveau de piste dépendent des conditions de fonctionnement comme indiqué ci-dessous.

Touche REC	Statut de transport	Indicateurs de niveau
Éteinte	Lecture	Affichent les niveaux des signaux lus
Clignotante (enregistrement armé)	Lecture (monitoring automatique activé)	Affichent les niveaux des signaux lus sur les pistes
	Lecture (monitoring automatique désactivé)	Affichent les niveaux des sons entrants et lus
Clignotante (enregistrement armé)	À l'arrêt	Affichent les niveaux des signaux entrants
Allumée (enregistrement)	Enregistrement	Affichent les niveaux des signaux entrants

### NOTE

- Quand les niveaux des signaux lus sont affichés, il ne peuvent pas être réglés car il s'agit des niveaux des signaux enregistrés. Quand les niveaux d'entrée du signal sont affichés, vous pouvez régler les niveaux avec les boutons **TRIM** des entrées **A à H**.

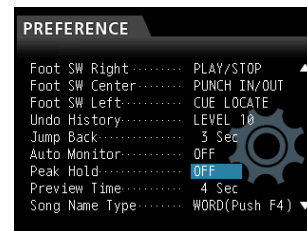
## Indicateur de niveau stéréo (L, R)

Cet indicateur affiche le niveau de sortie du bus stéréo de cette unité. Réglez son niveau avec le fader **STEREO**.

## Temps de maintien d'affichage de crête

Grâce à la fonction de maintien d'affichage de crête (Peak Hold), vous pouvez régler le temps durant lequel les niveaux crêtes resteront affichés par les indicateurs de niveau en écran d'accueil et dans d'autres écrans.

- L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
- Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez **PREFERENCE** (préférences), puis pressez la touche **F4** (▶).



- Avec les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **Peak Hold** (maintien de crête) puis utilisez la molette **JOG/DATA** pour le régler.

Option	Fonction
OFF (par défaut)	La valeur crête n'est pas affichée.
1 Sec	La valeur crête est affichée environ une seconde.
KEEP	En mode mastering, la valeur crête est effacée quand vous vous calez sur un nouveau temps. Dans tous les autres modes, pressez la touche <b>F3</b> (PEAK CLEAR) pour effacer la valeur crête.

- Une fois les réglages finis, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

# 6 – Enregistrement de base

## CONSEIL

Si vous ne pouvez pas surveiller continuellement les indicateurs de niveau (quand vous jouez, par exemple), utilisez le réglage **KEEP** pour pouvoir contrôler le plus haut niveau atteint jusqu'à maintenant.

## Réglages d'écran Mixer

Pressez la touche **SOURCE** pour une entrée ou la touche **SELECT** pour une piste afin de régler son égaliseur (EQ) et d'autres paramètres.

### Emploi de l'égaliseur d'entrée

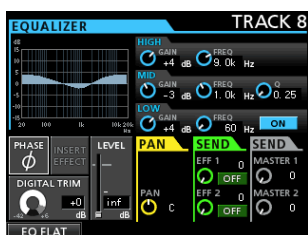
Les entrées **A** à **H** et les pistes 1 à 31/32 ont des égaliseurs (EQ) 3 bandes indépendants.

## ATTENTION

L'effet de l'égaliseur d'entrée sera enregistré. Si vous envisagez de faire des réglages d'égaliseur durant le mixage, désactivez les égaliseurs d'entrée et activez les égaliseurs de piste.

Faites les réglages d'égaliseur dans l'écran Mixer.

1. Pressez la touche **MIXER** pour ouvrir l'écran Mixer.



2. Avec la touche **SOURCE** d'une entrée **INPUT** (A à H) ou la touche **SELECT** d'une piste, ouvrez l'écran Mixer avec l'égaliseur correspondant.
3. Pressez la touche **EQUALIZER ON/OFF** à droite du bouton **LOW FREQ** pour mettre l'égaliseur en service.

Les paramètres d'égaliseur sont les suivants.

	GAIN	FREQ
<b>HIGH</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 1,7 kHz à 18 kHz (par défaut : 10 kHz)
<b>MID</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 32 Hz à 18 kHz (par défaut : 1,0 kHz)
<b>LOW</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 32 Hz à 1,6 kHz (par défaut : 100 Hz)

Avec les touches **SELECT** de piste, sélectionnez les pistes désirées.

Avec les touches **INPUT SOURCE**, sélectionnez les entrées désirées.

Avec les boutons **HIGH**, **MID** et **LOW GAIN**, réglez le gain de chaque bande.

Avec les boutons **HIGH**, **MID** et **LOW FREQ**, réglez la fréquence centrale de chaque bande.

Avec le bouton **MID Q**, réglez la résonance (largeur) de la bande des médiums (**MID FREQ**).

**Plage de réglage :** 0,25 à 16 (par défaut : 0,5)

## NOTE

- « Q » est le rapport de la fréquence centrale de l'égaliseur divisée par la largeur de la bande de correction. Une valeur élevée de Q réduit la plage de fréquences touchée par la correction. Selon le réglage de l'égaliseur, la courbe change en haut de l'écran.
  - Si vous pressez la touche **F1 (EQ FLAT)** (correction neutre), tous les réglages de l'écran Mixer ouvert retrouvent leur valeur par défaut.
3. Une fois les réglages finis, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Réglage DIGITAL TRIM (piste uniquement)

Selon le son lu, le renforcement par l'égaliseur peut entraîner de la distorsion (écrêtage numérique). Si cela se produit, utilisez **DIGITAL TRIM** pour baisser le niveau de lecture avant l'égaliseur.

1. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), déplacez le curseur sur la zone d'affichage **DIGITAL TRIM**.



2. Tournez la molette **JOG/DATA** pour régler la valeur.  
**Plage de réglage :** -42dB à +6dB (par défaut : 0dB)

## Envoi de signaux à des effets internes/externes

Cette unité a deux départs d'effet externe (**EFF 1** et **EFF 2**) et un départ d'effet interne (**INSERT EFFECT**).

Vous pouvez régler les niveaux de départ pour chaque piste. Pour des détails sur les effets intégrés en boucle, voir « Effets en boucle (par départ) » en page 53.

**Suivez ces procédures pour permettre l'emploi de ces effets.**

1. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), déplacez le curseur sur la zone d'affichage **SEND EFF 1/EFF 2**.



2. Tournez la molette **JOG/DATA** pour régler l'effet.

**Options :** OFF (par défaut), PRE, POST

### PRE

Cela envoie au bus de départ d'effet le signal de la piste pris avant le fader (pré-fader). Le niveau du signal de départ d'effet n'est donc pas affecté par le fader de piste.

### POST

Cela envoie au bus de départ d'effet le signal de la piste pris après le fader (post-fader). Le niveau du signal de départ d'effet est donc affecté par le fader de piste.

## 6 – Enregistrement de base

3. Avec les boutons **SEND EFF 1/EFF 2**, réglez les niveaux de départ externe.  
**Plage de réglage :** 0 à 127 (par défaut : 0)
4. Avec les boutons **SEND MASTER 1/MASTER 2**, réglez les niveaux de départ interne.  
**Plage de réglage :** 0 à 127 (par défaut : 0)

### Activation des effets insérés

Cette unité a des effets dynamiques et pour guitare qui peuvent être employés en insertion. Pour des détails à propos de ces effets, voir « Effets dynamiques » en page 52 et « Effets pour guitare » en page 52.

1. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), déplacez le curseur sur la zone d'affichage **INSERT EFFECT**.



2. Tournez la molette **JOG/DATA** pour activer/désactiver l'effet inséré.

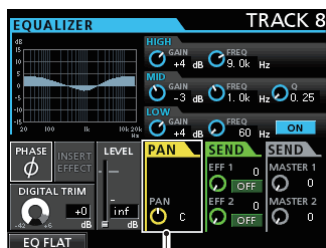
#### Options :

- OFF : indicateur **INSERT EFFECT** éteint (par défaut)
- ON : indicateur **INSERT EFFECT** allumé.

### Réglage de la position stéréo

Utilisez le paramètre **PAN** pour régler la position stéréo.

La valeur correspondant à l'extrême gauche est **L63**, et celle à l'extrême droite est **R63**. La position centrale est indiquée par **C**.



PAN

Tournez le bouton **PAN** pour régler la position stéréo.

**Plage de réglage :** L63 à C à R63 (par défaut : C)

### Changement de la phase du signal

Si la phase est inversée à cause du câblage du micro ou pour une autre raison, utilisez la zone d'affichage **PHASE 0** pour corriger la phase.

1. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), déplacez le curseur sur la zone d'affichage **PHASE**.



2. Tournez la molette **JOG/DATA** pour changer la phase du signal.

#### Options :

- PHASE 0 éteint (par défaut) : phase normale
- PHASE 0 allumé : phase inversée

### Vérification du niveau de fader

Vous pouvez vérifier le niveau d'une piste avec le paramètre **LEVEL** de l'écran Mixer. Par contre, vous ne pouvez pas sélectionner ce paramètre et régler le niveau d'une piste directement dans cet affichage.

#### NOTE

L'indicateur de niveau de fader affiche le niveau réel du fader. Par défaut, quand une piste est lue, les positions des faders (faders physiques) de la face supérieure et les indicateurs de niveau de fader correspondent, mais le contrôle par groupe de faders peut les amener à différer. Dans ce cas, quand vous déplacez un fader physique, l'indicateur de niveau de fader répond et correspond à la valeur du fader physique et par conséquent le fader physique contrôle de nouveau le niveau.

#### ATTENTION

Dans de tels cas, un changement brutal de niveau peut se produire.

### Réglage des niveaux envoyés aux bus stéréo

Vous pouvez régler indépendamment pour chaque entrée (**A** à **H**) les niveaux envoyés aux bus stéréo.

1. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), déplacez le curseur sur la zone d'affichage **LEVEL**.



Indicateur de niveau du fader

2. Tournez la molette **JOG/DATA** pour régler le niveau.  
**Plage de réglage :** inf à +6.0dB



## 6 – Enregistrement de base

### Solo

Pressez la touche **SOLO** pour activer le mode Solo. La touche **SOLO** s'allume quand ce mode est actif.

En mode Solo, la touche **REC** de chaque piste fonctionne comme une touche **SOLO**, donc vous pouvez écouter le signal de la piste désirée.

Quand le mode Solo est actif, seules les pistes qui ont leur touche **REC** allumée peuvent être entendues. Toutes les autres pistes sont coupées (mute).

1. Quand l'écran d'accueil est ouvert, pressez la touche **SOLO** pour activer le mode Solo.  
En mode Solo, la touche **SOLO** s'allume.
2. Pressez la touche **REC** de la piste que vous voulez mettre en solo (vous pouvez mettre plusieurs pistes en solo en même temps).  
Quand le mode Solo est activé, le voyant **MUTE** de la piste dont la touche **REC** a été pressée s'allume.

#### ■ Pour annuler le solo

En mode Solo, pressez la touche **SOLO** ou la touche **REC** de la piste dont le solo est activé.

Quand le mode Solo est désactivé, les voyants **MUTE** des pistes mises en solo s'éteignent.

### Coupure du son des pistes

1. Pressez la touche **MUTE** pour passer en mode Mute.  
En mode Mute, la touche **MUTE** s'allume.
2. Pressez la touche **REC** de la piste dont vous désirez couper/rétablir le son.  
Quand une piste est coupée, son voyant **MUTE** s'allume.

#### ■ Pour annuler la coupure du son

Pressez la touche **MUTE** pour passer en mode Mute.

Pressez la touche **REC** d'une piste coupée pour la rétablir (et éteindre son voyant **MUTE/SOLO**).

#### NOTE

*Si vous mettez en solo une piste coupée, vous pouvez l'entendre mais elle conserve son statut « Mute ». Par conséquent, elle sera de nouveau coupée quand vous mettrez fin au solo.*

### Entraînement à l'enregistrement

Cette unité a une fonction de simulation d'enregistrement pour que vous puissiez vous entraîner sans réellement enregistrer.

La fonction d'entraînement (Rehearse) est particulièrement utile pour l'enregistrement partiel automatique (Auto Punch) et d'autres opérations d'enregistrement (voir « Réenregistrement partiel automatique » en page 45).

En mode d'entraînement, l'écoute et les autres opérations d'enregistrement sont les mêmes que pour l'enregistrement réel, sauf que le signal entrant n'est pas enregistré.

Pour vous entraîner, pressez la touche **REHEARSE** afin de l'allumer.

Quand vous enregistrez en mode d'entraînement, la touche **RECORD** (●) clignote plutôt que de s'allumer fixement.

Quand vous avez fini de vous entraîner, pressez la touche **REHEARSE** pour annuler le mode d'entraînement.

### Faire le premier enregistrement

Avant de commencer les procédures d'enregistrement ci-dessous, branchez une source d'enregistrement (telle qu'un microphone ou une guitare) à une entrée, assignez cette entrée comme source d'enregistrement à une piste et préparez votre équipement d'écoute.

1. Pressez la touche **REC** de la piste sur laquelle vous voulez enregistrer.  
La touche **REC** clignote en rouge et l'unité est armée pour l'enregistrement.  
Au maximum, huit pistes peuvent être simultanément enregistrées. Quand les touches **REC** de huit pistes clignent, les autres touches **REC** n'ont plus d'effet.
2. Réglez le niveau d'enregistrement.  
Avec les boutons **TRIM** des entrées **A** à **H**, réglez le niveau d'entrée.  
Quand vous faites cela, réglez les niveaux de façon appropriée en contrôlant les voyants **OL** dans le coin supérieur gauche des boutons **TRIM**.  
En même temps, vérifiez que le son entendu au casque ou par votre système d'écoute ne souffre pas de distorsion, et qu'il n'y a pas d'effet sonore non désiré.

#### NOTE

*L'indicateur de niveau des pistes auxquelles sont assignées des sources d'entrée affiche les niveaux d'entrée après action de l'égaliseur d'entrée (INPUT EQ).*

Les voyants **OL** s'allument si les signaux entrants sont trop forts.

Si le voyant **OL** reste allumé même après avoir baissé le bouton **TRIM** pour cette entrée, baissez le niveau du signal de la source d'entrée.

3. Pressez la touche **REHEARSE** pour activer le mode d'entraînement.  
En mode d'entraînement, **Rehearsal** apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran d'accueil.
4. Pressez la touche **RECORD** (●).  
L'entraînement à l'enregistrement démarre, la touche **RECORD** (●) clignote et la touche **PLAY** (▶) s'allume.  
La touche **REC** des pistes armées pour l'enregistrement continue de clignoter car elles n'enregistrent pas.
5. Après vous être entraîné à l'enregistrement, pressez la touche **STOP** (■).
6. Pressez la touche **REHEARSE** pour sortir du mode d'entraînement.  
**Rehearsal** disparaît du coin supérieur gauche de l'écran d'accueil.
7. Pressez la touche **RECORD** (●).  
L'enregistrement commence et les touches **RECORD** (●) et **PLAY** (▶) s'allument.  
La touche **REC** de la piste enregistrée cesse de clignoter et s'allume fixement.
8. Après avoir terminé votre enregistrement, pressez la touche **STOP** (■).



## 6 – Enregistrement de base

9. Si vous voulez vérifier une partie de l'enregistrement, utilisez par exemple la touche **REW** (◀) (**TO ZERO**) pour vous y rendre.

### CONSEIL

Utilisez la fonction **TO LAST REC** pour revenir à la dernière position de laquelle a démarré l'enregistrement et la fonction **TO ZERO** pour revenir au début du morceau (00:00:00). Pour plus d'informations sur les fonctions d'avance/retour rapides et de repérage, voir « Retour à zéro ou au dernier point d'enregistrement » en page 43.

10. Pressez la touche **PLAY** (▶) pour lire les pistes enregistrées. Utilisez les faders de piste et le fader **STEREO** pour régler le niveau de lecture. Avec le bouton **MONITOR LEVEL** ou la commande de volume de votre système d'écoute, réglez le volume d'écoute final. Utilisez le bouton **PAN** dans l'écran Mixer afin de régler la position stéréo du signal de la piste.

### NOTE

- Pour chaque piste, le bouton **PAN** de la piste dans l'écran Mixer et le fader de piste contrôlent le signal issu de la lecture de la piste enregistrée ou le son du signal entrant. Ils ne contrôlent pas le signal enregistré sur la piste.
- Si vous n'êtes pas satisfait du son enregistré, répétez la procédure ci-dessus depuis le début.

## Enregistrement multipiste

Vous pouvez enregistrer de nouveaux sons sur des pistes différentes tout en lisant les pistes déjà enregistrées.

### Armement des pistes pour l'enregistrement

- Pressez les touches **REC** des pistes déjà enregistrées pour les éteindre.
- Pressez les touches **REC** des pistes que vous voulez enregistrer afin de les armer pour l'enregistrement (clignotement de leur touche **REC**).

### Réglages de panoramique et de niveau de piste

Avec les faders et les boutons **PAN** de piste de l'écran Mixer des pistes déjà enregistrées, réglez les niveaux et positions stéréo pour l'écoute des signaux lus pendant que vous faites un nouvel enregistrement.

### Sélection et assignation d'entrée

Utilisez les procédures décrites plus tôt dans ce chapitre pour assigner les sources d'entrée aux pistes d'enregistrement.

### Réglage des niveaux d'entrée

Après avoir fait les réglages ci-dessus, pressez la touche **PLAY** (▶) pour lancer la lecture.

Comme si vous enregistriez déjà, vous pouvez écouter le son des pistes déjà enregistrées et lues en même temps que les sources qui entrent dans les pistes à enregistrer, ce qui vous permet de vérifier la balance et le volume d'écoute.

## Enregistrement

Pressez la touche **RECORD** (●) pour lancer l'enregistrement sur une autre piste tout en écoutant le signal de lecture.

## Annulation d'une opération

Cette unité vous permet d'annuler une opération ou un enregistrement qui n'est pas réussi ou n'est pas satisfaisant. De nombreuses opérations ordinaires, dont l'édition et l'enregistrement, peuvent être annulées.

Cette unité a deux types de fonction d'annulation. L'annulation simple peut se faire par simple pression d'une touche, tandis que l'annulation multiple vous permet de remonter jusqu'à une opération spécifique faite antérieurement et d'annuler toutes les opérations qui l'ont suivie.

Vous pouvez utiliser la fonction d'annulation pour les opérations suivantes.

- Édition de piste (fonctions décrites dans ce chapitre)
- Enregistrement (y compris le report de pistes)
- Réenregistrement partiel automatique
- Réglage du type de piste

Toutes ces opérations sont conservées sur la carte SD comme informations de morceau. Même quand vous éteignez l'unité (mise en veille), les opérations précédentes sont conservées et peuvent être annulées quand vous rallumez l'unité.

Quand vous écoutez une partie que vous avez remplacée dans votre dernier enregistrement, vous pouvez par exemple trouver que la prise précédente était meilleure. Dans ce cas, vous pouvez employer la fonction d'annulation pour facilement retrouver votre prise précédente.

### NOTE

- Le voyant **UNDO/REDO** s'allume quand une annulation simple ou multiple a été effectuée.
- Quand vous changez le type de piste, l'assignation est désactivée et toute piste enregistrée est effacée. Si vous annulez cela, la piste enregistrée est restaurée et l'ancien type de piste revient, mais pas l'assignation (voir « Réglage du type de piste » en page 33).

## Réglages de la fonction d'annulation

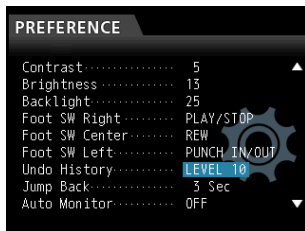
1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **PREFERENCE** et pressez la touche **F4** (▶).



L'écran de menu **PREFERENCE** apparaît.

3. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez (surlignez en bleu) **Undo History** (historique d'annulation).

## 6 – Enregistrement de base



4. Réglez le niveau d'annulation.

### LEVEL 1 (par défaut)

L'historique (HISTORY LIST) n'est pas affiché quand vous pressez la touche **UNDO/REDO**. En d'autres termes, cela ramène l'unité à l'état qu'elle avait avant la dernière opération (annulation d'une seule opération) (pour annuler une annulation, pressez à nouveau la touche **UNDO/REDO**).

### LEVEL 10

Quand vous pressez la touche **UNDO/REDO**, l'historique (HISTORY LIST) apparaît et vous pouvez revenir en arrière sur les 10 dernières opérations.

### NOTE

Même si vous passez de LEVEL 10 à LEVEL 1, l'historique portant sur un maximum de 10 actions reste conservé. La position du curseur dans l'historique (HISTORY LIST) indique la position d'annulation actuelle.

## Annulation de la dernière opération (annulation simple)

Pressez la touche **UNDO/REDO** pour revenir à l'état antérieur à la dernière opération.

Après cela, la touche **UNDO/REDO** s'allume, signifiant que vous pouvez rétablir (voir ci-dessous) l'opération annulée.

### ■ Rétablissement d'une opération annulée (Redo)

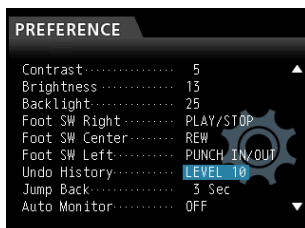
Pressez la touche **UNDO/REDO** quand elle est allumée.

L'opération annulée est rétablie, ce qui restaure l'état antérieur à l'annulation, et la touche **UNDO/REDO** s'éteint.

## Annulation d'opérations antérieures (annulation multiple)

Pour accomplir une annulation multiple, vous devez d'abord régler l'historique d'annulation (Undo History) sur LEVEL 10 dans le menu PREFERENCE (voir « Réglages de la fonction d'annulation » en page 39).

1. Réglez l'historique d'annulation (Undo History) dans le menu PREFERENCE sur LEVEL 10.



2. Quand l'écran d'accueil est affiché, pressez la touche **UNDO/REDO** pour afficher l'historique (HISTORY LIST).

Le nombre maximal d'actions dans l'historique d'annulation est de 10. En d'autres termes, vous pouvez annuler un maximum de 10 opérations.

Cette opération est appelée « annulation multiple » car elle vous permet d'annuler plusieurs événements et de revenir à un état antérieur.

3. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez (surlignez en bleu) l'événement auquel vous désirez revenir (tous les événements situés après l'événement sélectionné seront annulés).
4. Pressez la touche **F4** (▶).

L'annulation multiple est effectuée et le morceau retrouve l'état qu'il avait juste avant que la dernière action sélectionnée n'ait été accomplie.



Dans cet état, la touche **UNDO/REDO** s'allume.

La trace des opérations annulées par annulation multiple n'est pas immédiatement effacée. L'unité a été simplement ramenée à un statut antérieur.

En écran HISTORY LIST, l'icône ● apparaît à côté de l'événement le plus récent après annulation. Si l'événement le plus récent de l'historique (HISTORY LIST) est sélectionné, presser la touche **F4** (▶) ramène à la situation antérieure à l'exécution de l'annulation multiple.

### ATTENTION

- Lors de la sauvegarde d'un morceau, un maximum de 10 événements d'opération peuvent être sauvegardés dans l'historique avec les données de morceau. Si le nombre d'événements de l'historique dépasse 10, les plus anciens sont effacés. Ces événements effacés ne peuvent pas être récupérés.
- Quand la touche **UNDO/REDO** est allumée après une annulation multiple, si vous effectuez une nouvelle opération qui est ajoutée à l'historique, l'historique des événements situés après l'annulation multiple est effacé, et vous ne pourrez plus rétablir aucun de ces événements annulés.

### NOTE

Comme les informations de l'historique sont conservées avec les informations de morceau, même après extinction (mise en veille), les opérations antérieures restent mémorisées, ce qui permet d'utiliser l'annulation à la prochaine mise sous tension.

# 7 – Fonctions de l'enregistreur

## Réenregistrement partiel

Le réenregistrement partiel ou « punch in/out » est une technique servant à remplacer une partie d'une piste déjà enregistrée.

Lancez la lecture et quand vous atteignez la partie que vous désirez remplacer, basculez en enregistrement (punch in), puis revenez en lecture (punch out) ou arrêtez quand vous avez terminé le remplacement de la partie.

1. Décidez de la partie de piste que vous voulez ré-enregistrer.  
Choisissez un point de départ pour lequel le nouvel enregistrement s'enchaînera bien avec les enregistrements existants.
2. Pressez les touches **REC** des pistes que vous voulez partiellement ré-enregistrer afin de les armer pour l'enregistrement (clignotement de leur touche **REC**).
3. Lancez la lecture en amont du passage que vous voulez remplacer.
4. Quand le passage que vous voulez remplacer est atteint, pressez la touche **RECORD** (●) et commencez à jouer. L'enregistrement démarre (punch in).
5. Quand vous avez fini l'enregistrement remplaçant, pressez la touche **PLAY** (▶).  
La lecture reprend (punch out).

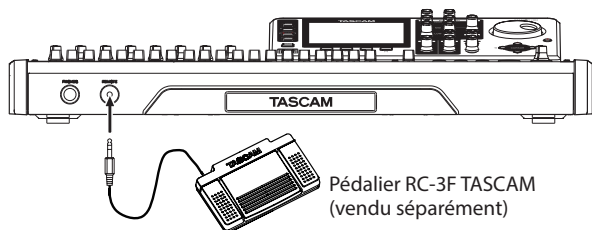
### CONSEIL

Vous pouvez également presser la touche **STOP** (■) pour mettre fin au réenregistrement partiel.

## Emploi d'un pédalier pour le punch in/out

Vous pouvez brancher un pédalier RC-3F TASCAM (vendu séparément) à la prise **REMOTE** de la face avant et l'utiliser pour le punch in/out.

À l'étape 4 ci-dessus, appuyez sur le pédalier plutôt que sur la touche **RECORD** (●) et à l'étape 5, appuyez à nouveau sur le pédalier plutôt que de presser la touche **PLAY** (▶).



Pédalier RC-3F TASCAM (vendu séparément)

### NOTE

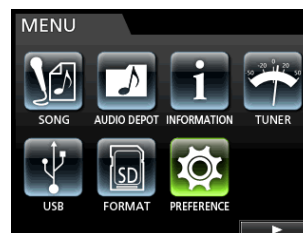
Pressez la pédale commutateur que vous avez affectée au **PUNCH IN/OUT** dans les réglages de pédalier. Par défaut, la pédale centrale est réglée pour le **PUNCH IN/OUT** (voir « Réglage du pédalier » ci-dessous).

## Réglage du pédalier

Réglez le pédalier dans l'écran **PREFERENCE**.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.

2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **PREFERENCE** puis pressez la touche **F4** (▶).



L'écran **PREFERENCE** apparaît.

3. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez (surlignez en bleu) **Foot SW Right** (pédale droite).



4. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez la fonction que vous voulez assigner à la pédale R (droite) du pédalier RC-3F TASCAM.

**Options :** PLAY, REC, STOP, FF, REW, PUNCH IN/OUT, PLAY/STOP (pédale droite par défaut), CUE LOCATE

5. De la même façon, réglez **Foot SW Center** pour la fonction de la pédale centrale et **Foot SW Left** pour la pédale gauche.

**Options :** PLAY, REC, STOP, FF, REW, PUNCH IN/OUT (pédale centrale par défaut), PLAY/STOP, CUE LOCATE (pédale gauche par défaut)

6. Une fois les réglages finis, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Liste des fonctions du pédalier

Fonction	Description
PLAY	Comme la touche <b>PLAY</b> (▶) de l'unité
REC	Comme la touche <b>RECORD</b> (●) de l'unité
STOP	Comme la touche <b>STOP</b> (■) de l'unité
FF	Comme la touche <b>F FWD</b> (▶▶) ( <b>TO LAST REC</b> ) de l'unité
REW	Comme la touche <b>REW</b> (◀◀) ( <b>TO ZERO</b> ) de l'unité
PUNCH IN/OUT	Lance le réenregistrement partiel quand on la presse durant la lecture, arrête le réenregistrement partiel quand on la presse durant l'enregistrement.
PLAY/STOP	Lance la lecture à l'arrêt, l'arrête dans les autres cas.
CUE LOCATE	Ramène au dernier point duquel la lecture a été lancée.

## Report de pistes

Comme de nombreux enregistreurs multipistes, cette unité vous permet de reporter des pistes sur d'autres (enregistrement « ping-pong »). Le report de pistes vous permet de collecter les signaux de plusieurs pistes et de vous en servir pour effectuer un nouvel

## 7 – Fonctions de l'enregistreur

enregistrement mono ou stéréo. De cette façon, vous pouvez virtuellement enregistrer plus de 32 pistes. Notez toutefois que les pistes d'origine ne peuvent plus être séparées les unes des autres, donc sauvegardez-les si elles sont importantes pour vous.

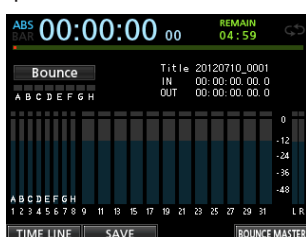
En mode de report (Bounce), les signaux des pistes sources de l'enregistrement passent au travers des canaux du mixer via le bus de report et sont envoyés aux pistes de destination du report.

Si vous faites une erreur, vous pouvez utiliser la fonction d'annulation (Undo) de cette unité pour annuler l'opération incorrecte (voir « Annulation d'une opération » en page 39).

### Emploi de la fonction de report (Bounce)

1. Quand l'enregistreur est en mode **Multi Track** (multipiste) et qu'il est à l'arrêt, pressez la touche **BOUNCE** (report).

L'enregistreur passe en mode **Bounce**.



#### NOTE

En mode de report, **BOUNCE** apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran d'accueil.

2. Pressez la touche **REC** de la piste sur laquelle vous voulez enregistrer. La touche **REC** de la piste de destination du report commence à clignoter.

Pour reporter en stéréo, pressez la touche **REC** de deux pistes mono ou d'une piste stéréo. La ou les touches se mettent à clignoter.

Pour reporter en mono, pressez la touche **REC** d'une piste mono (1 à 8). La touche se met à clignoter.

Vous devez aussi régler le fader de la piste de destination du report sur 0 dB.

#### NOTE

Bien que le fader de piste et le fader **STEREO** de la destination de report affectent le volume d'écoute, ils n'affectent pas le niveau d'enregistrement. Si vous souhaitez que le niveau d'écoute soit le même que le niveau d'enregistrement, réglez le fader de la piste de destination du report et le fader **STEREO** sur 0 dB.

3. Pressez la touche **SELECT** pour spécifier la source du report. Vous pouvez choisir n'importe quelles pistes sauf les pistes de destination et n'importe quelles entrées comme sources du report. Pour choisir une entrée comme source de report, assignez-la à un bus stéréo et pressez sa touche **SOURCE**. Utilisez les faders de piste et les boutons **PAN** en écran Mixer pour régler les signaux des pistes à reporter. Pour un report stéréo, la piste ayant le numéro le plus bas devient le canal gauche. Pour un report mono, dans l'écran Mixer, réglez à fond à gauche les boutons **PAN** des pistes à reporter. Pour régler le niveau master du report en mode Bounce, pressez la touche **F4** (**BOUNCE MASTER**) afin d'afficher un fader. Utilisez la molette **JOG/DATA** pour faire le réglage.

#### ATTENTION

Si une source de report est sélectionnée avant d'avoir choisi une destination, les signaux audio des sources de report ne seront pas produits par les sorties **STEREO OUT** ni **MONITOR OUT** tant que vous n'aurez pas choisi la destination du report.

4. Placez-vous sur le point duquel vous voulez démarrer le report et pressez la touche **RECORD** (●) pour lancer le report de pistes.

Pressez la touche **STOP** (■) à l'endroit où vous voulez terminer le report.

### Vérification du résultat du report

Coupez le son des pistes sources du report et reproduisez le morceau (voir « Coupure du son des pistes » en page 38).

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat parce que vous trouvez par exemple que la balance entre les instruments ou le réglage de panoramique ne convient pas, annulez l'opération (voir « Annulation d'une opération » en page 39).

Si vous êtes satisfait du résultat, pressez la touche **BOUNCE** pour revenir en mode **Multi Track**.

Une fois le report de pistes terminé, vous pouvez faire de nouveaux enregistrements par-dessus les pistes ainsi transférées (les écraser).

#### CONSEIL

Si vous risquez d'avoir besoin plus tard des pistes d'origine, copiez ou archivez les données de morceau dans un ordinateur avant d'effectuer le report de pistes (voir « Copie de morceaux » en page 30 et « Branchement à un ordinateur » en page 64).

#### NOTE

Pour entendre l'audio enregistré sur la ou les pistes de destination du report, réglez la destination d'écoute sur **BOUNCE** afin de pouvoir contrôler auditivement le signal du bus de report.

### Fonction de repérage direct

Vous pouvez spécifier une valeur horaire ou de mesure/temps à rejoindre sans utiliser de marqueurs. En écran d'accueil, spécifiez le point de repère avec la molette **JOG/DATA**.

Le compteur de l'écran d'accueil a deux modes d'affichage : **ABS** (temps absolu) et **BAR** (mesures/temps).

L'affichage **BAR** est basé sur le réglage du métronome.

En mode **BAR**, vous pouvez repérer une position en unités de solfège (temps composant une mesure). La position actuelle de l'enregistreur est affichée en mesures-temps en haut de l'écran d'accueil. Le tempo est également affiché.

L'affichage **ABS** est basé sur le temps absolu. En mode **ABS**, vous pouvez repérer une position à l'image (« frame ») près. La position actuelle de l'enregistreur est affichée comme une valeur horaire (heures : minutes : secondes : images) en haut de l'écran d'accueil (30 images par seconde)

Vous pouvez spécifier une valeur horaire dans cette zone d'affichage du temps et amener l'enregistreur à cet endroit.

## Accès direct à une valeur de temps spécifiée

En mode **ABS**, vous pouvez directement accéder à la valeur horaire spécifiée à l'aide de la procédure suivante. Cet accès direct n'est pas possible durant l'enregistrement.

1. Pressez la touche **HOME** pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. **ABS** s'affiche à gauche du compteur de l'écran d'accueil.  
Si **ABS** ne s'affiche pas, pressez la touche **METRONOME** pour ouvrir l'écran **METRONOME**.  
Avec les touches **CURSOR** (▲ / ▼), sélectionnez **BAR DISP** et utilisez la molette **JOG/DATA** pour le régler sur **OFF**. Cela fera s'afficher **ABS** en écran d'accueil.
3. Tournez la molette **JOG/DATA** pour changer la valeur de temps (la vitesse de défilement du temps change en fonction de celle de rotation de la molette).
4. Après avoir réglé la valeur de temps désirée, pressez la touche **PLAY** (▶) pour lancer la lecture depuis cette position.

## Accès direct à une valeur de mesure/ temps spécifiée

En mode **BAR**, tout comme en mode **ABS** où vous pouvez directement accéder à une valeur de temps spécifiée, vous pouvez rejoindre une position en spécifiant une mesure et un temps dans cette mesure au moyen de la procédure suivante. Cet accès direct n'est pas possible durant l'enregistrement.

1. Pressez la touche **HOME** pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. **BAR** s'affiche à gauche du compteur de l'écran d'accueil.  
Si **BAR** ne s'affiche pas, pressez la touche **METRONOME** pour ouvrir l'écran **METRONOME**.  
Avec les touches **CURSOR** (▲ / ▼), sélectionnez **BAR DISP** et utilisez la molette **JOG/DATA** pour le régler sur **ON**. Cela fera s'afficher **BAR** en écran d'accueil.
3. Lorsque vous atteignez la plus haute ou la plus basse valeur dans un champ, cela entraîne un changement automatique de l'autre valeur.  
Avec un réglage en 4/4, si le champ des temps dépasse 04, par exemple, la valeur de mesure augmente d'une unité et le champ des temps revient à 01.  
De la même façon, quand vous tournez la molette **JOG/DATA** pour baisser une valeur et descendez sous 01, la valeur de mesure diminue d'une unité et la valeur de temps la plus haute revient. Par exemple, avec un réglage 4/4, si la valeur chute sous 01 quand le curseur se trouve sous le champ des temps, la valeur de mesure diminue d'une unité, et le champ des temps revient à 04.
4. Après avoir réglé la valeur de mesure/temps désirée, pressez la touche **PLAY** (▶) pour lancer la lecture depuis cette position.

## Marqueurs de repérage

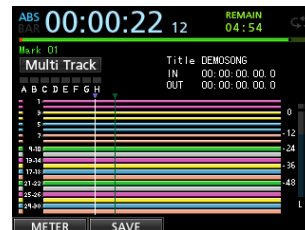
Cette unité vous permet de placer jusqu'à 99 marqueurs de repérage dans chaque morceau. Par exemple, vous pouvez marquer l'intro, les points d'entrée du chant, les débuts des couplets etc.

## Placement d'un marqueur de repérage

À l'arrêt, en enregistrement ou en lecture, pressez la touche **MARK SET** à l'endroit où vous voulez placer le marqueur de repérage.

Un numéro de marqueur (**MARK xx**) apparaît en écran d'accueil (**xx** est le numéro du marqueur).

Le numéro de marqueur affiché est celui du marqueur de la position actuelle ou sinon du plus proche situé avant la position actuelle. Une icône de drapeau est également affichée au-dessus de la ligne de temps (timeline).



### NOTE

Les marqueurs sont numérotés selon l'ordre chronologique de leur création. Les marqueurs ne sont pas numérotés en fonction de leur position dans le morceau. Par conséquent, **MARK 05** peut apparaître avant **MARK 01** dans un morceau, par exemple.

## Saut aux marqueurs de repérage

Pressez la touche **F FWD** (▶▶) ou **REW** (◀◀) pour sauter au marqueur suivant ou précédent.

### NOTE

On saute aux marqueurs selon l'ordre chronologique, pas selon l'ordre numérique.

## Suppression d'un marqueur de repérage

Vous pouvez supprimer des marqueurs quand l'enregistreur est à l'arrêt.

1. Pressez la touche **F FWD** (▶▶) ou **REW** (◀◀) pour accéder au marqueur que vous voulez supprimer.
2. Pressez la touche **MARK SET** pour supprimer le marqueur de repérage.

### NOTE

Cette opération ne peut pas être annulée. Soyez sûr de vous avant de l'exécuter.

## Retour à zéro ou au dernier point d'enregistrement

Vous pouvez facilement revenir au début du morceau (00:00:00:00 = point ZERO) ou à la dernière position d'enregistrement (point LAST REC) par l'emploi de deux touches à la fois.

Pour revenir au début du morceau (00:00:00:00 = point ZERO), pressez et maintenez la touche **STOP** (■) et pressez la touche **REW** (◀◀) (**TO ZERO**) (fonction de retour à zéro).

Pour revenir à la dernière position d'enregistrement (point LAST REC), pressez et maintenez la touche **STOP** (■) et pressez la touche **F FWD** (▶▶) (**TO LAST REC**) (fonction TO LAST REC).



## 7 – Fonctions de l'enregistreur

Cette fonction est utile lorsque vous désirez réenregistrer le même passage.

### Avance et retour rapides

Durant la lecture ou à l'arrêt, pressez la touche **REW** (◀◀) ou **F FWD** (▶▶) pour reculer ou avancer rapidement tant que la touche est maintenue pressée. La vitesse de retour et d'avance rapides est fixée à 10 fois la vitesse normale.

### Recherche avec la molette JOG/DATA

Vous pouvez utiliser la molette **JOG/DATA** pour rejoindre une position de lecture précise. Il existe deux moyens de faire cette recherche : en visualisant la forme d'onde de la piste et en écoutant l'audio des pistes.

### Recherche avec visualisation d'une forme d'onde

1. Utilisez les touches de transport ou d'autres fonctions de repérage pour amener la tête de lecture près de l'endroit où vous désirez faire une recherche en lecture.
2. Pressez la touche **JOG PLAY** pour passer en mode jog. Si vous êtes en mode d'affichage de timeline, pressez la touche **F1** pour passer en affichage de forme d'onde.
3. Pressez la touche **SELECT** de la piste que vous voulez visualiser. La forme d'onde de la piste sélectionnée apparaît. Si c'est une piste stéréo qui est sélectionnée, la piste affichée (impaire ou paire) change chaque fois que l'on presse la touche **SELECT**, et vous ne pouvez contrôler que la piste affichée.
4. Utilisez les touches **CURSOR** (◀/▶) pour augmenter/réduire le zoom horizontal (temps) si nécessaire. Pressez la touche **CURSOR** ◀ pour réduire le zoom horizontal (temps), ou la touche **CURSOR** ▶ pour l'augmenter. Vous pouvez aussi utiliser les touches **CURSOR** (▲/▼) pour augmenter/réduire le zoom vertical (niveau audio). Pressez la touche **CURSOR** ▲ pour augmenter le zoom vertical (niveau audio), ou la touche **CURSOR** ▼ pour le réduire. Augmenter le zoom facilite un repérage plus précis.
5. Avec la molette **JOG/DATA**, recherchez le point de repère.
6. Une fois le point de repère trouvé, pressez la touche **JOG PLAY** pour revenir à l'écran d'accueil.

### Recherche avec écoute audio

1. Utilisez les touches de transport ou d'autres fonctions de repérage pour amener la tête de lecture près de l'endroit où vous désirez faire une recherche en lecture.
2. Pressez la touche **JOG PLAY** pour passer en mode jog. Si vous êtes en mode d'affichage de forme d'onde, pressez la touche **F1** pour passer en affichage de timeline.
3. Utilisez les touches **CURSOR** (◀/▶) pour augmenter/réduire le zoom horizontal (temps) si nécessaire.

Pressez la touche **CURSOR** (◀) pour réduire le zoom horizontal (temps), ou la touche **CURSOR** (▶) pour l'augmenter.

Augmenter le zoom facilite un repérage plus précis.

Le son de recherche auditive, c'est-à-dire la répétition d'un court intervalle de son, peut être entendu.

4. Tout en écoutant le son de la recherche auditive, recherchez le point de repère avec la molette **JOG/DATA**.
5. Une fois le point de repère trouvé, pressez la touche **JOG PLAY** pour revenir à l'écran d'accueil.

#### NOTE

*Les touches de transport peuvent être utilisées même en mode jog. Toutefois, quand la timeline est affichée, presser la touche **PLAY** fait alterner entre lecture normale et lecture jog, et presser la touche **STOP** active la lecture jog.*

*En mode jog, vous pouvez vous déplacer par unités d'1/10e d'image ou frame (1/300e de seconde). Vous pouvez aussi placer les points IN et OUT avec une précision d'1/10e d'image.*

### Lecture en boucle

Utilisez la fonction de lecture en boucle pour relire indéfiniment le même passage. Le passage répété est l'audio compris entre les points IN et OUT.

### Réglage des points IN/OUT

En plus de déterminer l'intervalle lu en boucle, les points IN et OUT servent aussi à définir des intervalles à éditer dans une piste et de points de limite de réenregistrement partiel (punch in/out). De plus, ces points servent de points de début et de fin au fichier master de mixage quand vous créez un fichier master.

Vous pouvez définir ces points quand l'unité est en enregistrement, en lecture ou à l'arrêt.

#### NOTE

*Les points IN et OUT ne peuvent pas être définis ou édités dans les modes suivants : lecture en boucle, réenregistrement partiel automatique et mastering.*


### ■ Ajout de points IN/OUT

Que l'unité soit à l'arrêt, en lecture ou en enregistrement, quand l'enregistreur est à l'endroit voulu, pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez la touche **IN** ou **OUT**. L'endroit où vous avez pressé la touche **IN/OUT** est marqué et sa valeur temporelle est affichée en écran d'accueil.

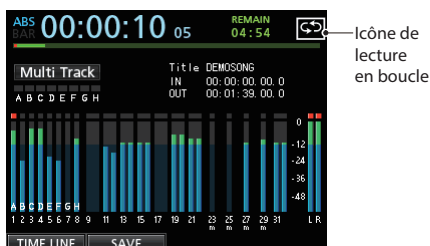
### ■ Accès aux points IN/OUT


À l'arrêt ou en lecture, pressez la touche **IN** ou **OUT**.

### Emploi de la lecture en boucle

1. Définissez le point IN et le point OUT comme point de début et point de fin du passage à lire en boucle puis revenez à l'écran d'accueil.
2. Pressez la touche **REPEAT**. L'icône  apparaît en écran d'accueil et la lecture en boucle démarre.





- Après que la lecture ait commencé du point IN et ait atteint le point OUT, elle revient au point IN et se répète. La lecture se poursuit en boucle entre les points IN et OUT.
3. Pour annuler la lecture en boucle, pressez la touche **REPEAT** pour que l'icône  disparaisse de l'écran d'accueil.

## Saut de lecture en arrière

Pressez la touche **JUMPBACK (PREVIEW)** durant la lecture pour revenir en arrière de quelques secondes (valeur réglable) et relancer la lecture (fonction Jump back ou saut de lecture en arrière).

Si vous voulez réentendre un passage durant la lecture, pressez la touche **JUMPBACK (PREVIEW)** pour revenir en arrière de quelques secondes et relire ce passage.

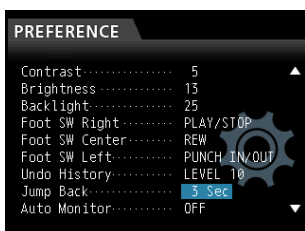
1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR (▲/▼/◀/▶)**, sélectionnez (surlignez en vert) **PREFERENCE** puis pressez la touche **F4 (▶)**.



L'écran **PREFERENCE** apparaît.

3. Avec les touches **CURSOR (▲/▼)**, sélectionnez (surlignez en bleu) **Jump Back** puis utilisez la molette **JOG/DATA** pour régler l'ampleur du saut en arrière.

**Options: 1 Sec à 10 Sec, 20 Sec, 30 Sec (par défaut : 3 Sec)**

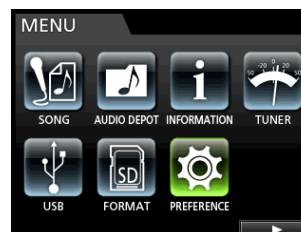


4. Après avoir fait le réglage, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.
5. Pressez la touche **JUMPBACK** durant la lecture pour reculer de l'intervalle de temps réglé à l'étape 3.

## Vérification des points de repère

Vous pouvez faire une lecture de contrôle pour vérifier que le repérage est correct. Cette fonction peut être employée pour écouter l'audio présent avant et après la position de lecture actuelle.

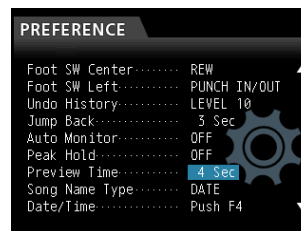
1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR (▲/▼/◀/▶)**, sélectionnez (surlignez en vert) **PREFERENCE** et pressez la touche **F4 (▶)**.



L'écran **PREFERENCE** apparaît.

3. Avec les touches **CURSOR (▲/▼)**, sélectionnez (surligne en bleu) **Preview Time** puis utilisez la molette **JOG/DATA** pour régler la durée d'écoute de vérification (Preview Time).

**Preview Time : 1 Sec à 10 Sec (par défaut : 4 Sec)**



4. Après avoir fait le réglage, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.
5. Écoute de vérification avant ou après le point de repère.

Pour écouter après le point de repère :

Alors que la lecture est à l'arrêt, maintenez pressée la touche **PREVIEW** et pressez la touche **OUT** pour lire à partir du point actuel durant le temps d'écoute de vérification, puis revenir au point actuel et s'arrêter.

Pour écouter avant le point de repère :

Alors que la lecture est à l'arrêt, maintenez pressée la touche **PREVIEW** et pressez la touche **IN** pour reculer d'un intervalle correspondant au temps d'écoute de vérification, puis lire jusqu'au point actuel et s'arrêter.

## Réenregistrement partiel automatique

Vous pouvez utiliser la fonction de réenregistrement partiel (punch in/out) pour enregistrer automatiquement entre des points de punch-in et punch-out définis à l'avance.

Quand on utilise le réenregistrement partiel, la lecture démarre au point de pré-défilement situé avant le point de punch-in auquel démarre l'enregistrement. Une fois le point de punch-out atteint, l'enregistrement s'arrête mais la lecture continue durant le temps de post-défilement puis s'arrête.

## 7 – Fonctions de l'enregistreur

En réenregistrement partiel (punch in/out) automatique, l'écoute de contrôle des pistes d'enregistrement change comme suit.

- Période de pré-défilement : signal lu sur la piste + signal entrant venant de la source
- Intervalle de réenregistrement (Punch in-out) : signal entrant venant de la source
- Période de post-défilement : signal lu sur la piste + signal entrant venant de la source

Les pistes non armées pour l'enregistrement peuvent tout le temps être entendues.

Quand vous utilisez la fonction de réenregistrement partiel automatique, les changements d'écoute ci-dessus se font non seulement durant le véritable enregistrement, mais également en mode d'entraînement (Rehearse).

En mode d'entraînement (Rehearse), vous pouvez simuler le réenregistrement partiel (punch in/out) automatique pour pouvoir vous entraîner à interpréter ce passage et aussi vérifier si les points IN et OUT sont correctement placés.

Vous pouvez aussi utiliser en combinaison le réenregistrement partiel avec la fonction de lecture en boucle. En combinant ces fonctions, vous pouvez vous entraîner en boucle au réenregistrement partiel ou réenregistrer plusieurs fois la même section (prises multiples) en laissant l'unité travailler automatiquement pour vous. Après avoir enregistré plusieurs prises, vous pouvez choisir la meilleure.

### Réglage des points IN/OUT

Il y a deux méthodes pour fixer les points de punch in/out.

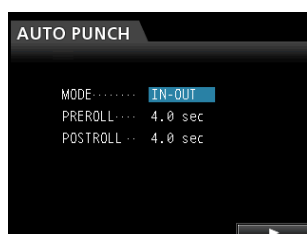
#### LAST REC :

Cette option choisit les points de début et de fin du dernier enregistrement (ou de votre dernier entraînement à l'enregistrement) comme points de punch in/out.

#### IN - OUT :

Cette option choisit les points IN et OUT comme points de punch in/out. Le premier de ces points servira de point de punch in et le second de point de punch out.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **HOME** pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Pressez la touche **REC** de la piste sur laquelle vous désirez faire un réenregistrement partiel automatique.
3. Pressez la touche **AUTO PUNCH** pour ouvrir l'écran **AUTO PUNCH** (réenregistrement partiel automatique).



4. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez (surlignez en bleu) **MODE**, **PREROLL** (pré-défilement) ou **POSTROLL** (post-défilement) puis utilisez la molette **JOG/DATA** pour régler la valeur.

MODE : LAST REC ou IN-OUT

PREROLL : 1.0 à 9.9 sec

POSTROLL : 1.0 à 9.9 sec

Après avoir réglé **MODE**, **PREROLL** et **POSTROLL**, pressez la touche **F4** (▶) pour revenir à l'écran d'accueil.

**Auto Punch** apparaît en haut de l'écran quand le réenregistrement partiel automatique est activé.

Vous pouvez aussi presser à nouveau la touche **AUTO PUNCH** pour revenir à l'écran d'accueil sans activer le réenregistrement partiel automatique.

#### NOTE

Vous pouvez presser la touche **AUTO PUNCH** avant d'armer la moindre piste pour l'enregistrement. Pressez la touche **REC** de n'importe quelle piste pour armer son enregistrement après avoir activé le réenregistrement partiel automatique.

### Vérification des points de punch in/out

Quand les points de punch in/out sont réglés, vous pouvez vérifier leur réglage en pressant la touche **PLAY** (▶).

La lecture part du point de pré-défilement (**PREROLL**) et se termine au point de post-défilement (**POSTROLL**). Quand le point de punch-in est atteint, sur les pistes armées pour l'enregistrement, l'audio déjà enregistré est coupé et seuls sont entendus les signaux entrants. Quand le point de punch-out est atteint, l'audio déjà enregistré et les signaux entrants sont entendus.

Si vous voulez déplacer les points de punch-in/out, calez-vous sur les nouveaux points désirés et mémorisez-les.

S'il n'y a pas de problème avec les points de punch in/out, la durée de pré-défilement et la durée de post-défilement, entraînez-vous à l'enregistrement comme décrit ci-dessous.

### Entraînement au réenregistrement automatique

Vous pouvez vous entraîner avant d'accomplir le réenregistrement partiel. Durant l'entraînement, l'écoute de contrôle se fait de la même façon qu'en enregistrement réel, mais rien n'est enregistré.

1. Quand la touche **AUTO PUNCH** est allumée et qu'une des pistes est armée pour l'enregistrement, pressez la touche **REHEARSE**.  
La touche **REHEARSE** s'allume.
2. Pressez la touche **RECORD** (●).  
La simulation de réenregistrement partiel automatique démarre.
  - La lecture part du point de pré-défilement. Durant le pré-défilement, vous pouvez écouter à la fois le signal lu sur la piste et celui de la source d'entrée.
  - Quand le point de punch in est atteint, seul le signal entrant en provenance de la source est entendu et la touche **RECORD** (●) commence à clignoter (pour indiquer qu'il ne s'agit que d'un entraînement).
  - Quand le point de punch out est atteint, vous entendez à nouveau le signal lu sur la piste et le signal entrant en provenance de la source, et la touche **RECORD** (●) s'éteint.
  - La lecture s'arrête au point de fin du post-défilement.

Avant de lancer une simulation d'enregistrement, vous pouvez presser la touche **REPEAT** afin de répéter l'intervalle défini pour le réenregistrement automatique jusqu'à ce que vous pressiez la touche **STOP** (■) (dans ce cas, les touches **AUTO PUNCH**, **REHEARSE** et **REPEAT** s'allument toutes).

## Réenregistrement partiel automatique effectif

Après vous être entraîné, réenregistrez automatiquement par punch in/out.

1. Si nécessaire, pressez la touche **REHEARSE** pour l'éteindre.
2. Pressez la touche **RECORD** (●).
  - La lecture part du point de pré-défilement. Durant le pré-défilement, vous pouvez écouter à la fois le signal lu sur la piste et celui de la source d'entrée.
  - Quand le point de punch in est atteint, seul le signal entrant en provenance de la source est entendu et la touche **RECORD** (●) s'allume fixement (pour indiquer que l'enregistrement se fait).
  - Quand le point de punch out est atteint, vous entendez à nouveau le signal lu sur la piste et le signal entrant en provenance de la source, et la touche **RECORD** (●) s'éteint.
  - La lecture s'arrête au point de fin du post-défilement.

Avant de lancer le réenregistrement partiel, vous pouvez presser la touche **REPEAT** pour l'allumer. Ensuite, vous pouvez répéter le réenregistrement partiel automatique jusqu'à 8 fois (8 prises). Cela exploite la fonction de pistes virtuelles de l'enregistreur.

Après l'enregistrement, vous pouvez choisir votre prise favorite parmi les 8 enregistrées dans les pistes virtuelles (voir « Vérification des prises » ci-dessous).

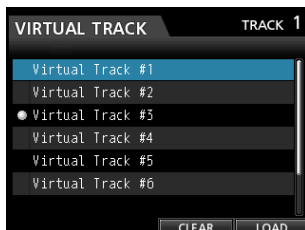
### NOTE

Vous pouvez annuler les opérations de réenregistrement partiel automatique.

## Vérification des prises

Après avoir enregistré une ou plusieurs prises, suivez ces procédures pour les vérifier.

Une fois le réenregistrement partiel terminé, l'écran **VIRTUAL TRACK** (piste virtuelle) s'ouvre, comme représenté ci-dessous.



1. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez (surlignez en bleu) une prise dans la liste.
2. Pressez la touche **F4** (**LOAD**) (charger) pour assigner cette piste virtuelle à une piste physique.  
Lisez la prise pour la vérifier.  
Répétez les étapes **1** et **2** pour vérifier les autres prises.
3. Si vous êtes satisfait du résultat, pressez la touche **VIRTUAL TRACK** (piste virtuelle) pour fermer cet écran.  
Pour sortir du mode de réenregistrement partiel automatique, pressez la touche **AUTO PUNCH**.  
Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, pressez à nouveau la touche **RECORD** (●) et réenregistrez une autre prise.

## Pistes virtuelles

Cette unité permet d'avoir 8 pistes virtuelles pour chaque piste. Comme il y a 8 pistes virtuelles pour chaque piste, vous pouvez par exemple enregistrer plusieurs prises de parties vocales ou de solos improvisés puis choisir après coup les meilleures prises.

Après l'enregistrement, assignez une piste virtuelle non utilisée à la piste physique et enregistrez une autre prise. En répétant ce processus, vous pouvez utiliser plusieurs pistes virtuelles pour recevoir différentes prises.

## Enregistrement sur des pistes virtuelles

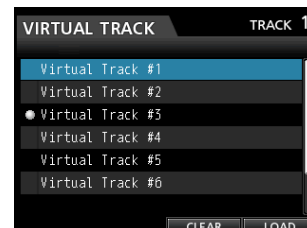
Suivez ces étapes pour enregistrer sur une piste virtuelle.

1. Sélectionnez la piste.
2. Pressez la touche **VIRTUAL TRACK**.
3. Sélectionnez **UNUSED** (inutilisée).
4. Pressez la touche **F4** (**LOAD**) (charger) pour assigner la piste virtuelle devant être enregistrée.
5. Après avoir fait le réglage, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Assignation de pistes virtuelles

Suivez la procédure ci-dessous pour assigner une piste virtuelle à une piste physique.

1. Pressez la touche **SELECT** d'une piste à laquelle vous souhaitez assigner une piste virtuelle quand l'écran d'accueil est ouvert, puis pressez la touche **VIRTUAL TRACK**.  
(Vous pouvez aussi d'abord presser la touche **VIRTUAL TRACK** puis sélectionner la piste.)  
L'écran **VIRTUAL TRACK** (piste virtuelle) apparaît.



### NOTE

- Quand vous créez un morceau, Virtual Track #1 (piste virtuelle 1) est assignée à chaque piste physique.
  - L'enregistrement, la lecture et l'édition ne sont possibles qu'avec des pistes virtuelles assignées aux pistes physiques.
  - Vous pouvez aussi assigner une piste virtuelle déjà enregistrée à une piste physique et enregistrer par dessus.
2. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez la piste virtuelle que vous voulez assigner.
  3. Pressez la touche **F4** (**LOAD**) (charger) pour assigner la piste virtuelle à la piste physique.  
L'assignation à la piste physique est représentée par une icône à l'écran.

### NOTE

- Pour supprimer une piste virtuelle, pressez la touche **F3** (**CLEAR**) à l'étape **3** ci-dessus.
- Une piste virtuelle assignée à une piste physique ne peut pas être supprimée.
- Si vous assignez une piste virtuelle non utilisée, la piste physique devient vide.

# 8 – Édition de piste

Par le passé, l'édition d'enregistrements faits sur un magnétophone à bande nécessitait des techniques sophistiquées, mais avec cette unité, l'édition est facile et précise.

Plus encore, contrairement à un magnétophone à bande avec lequel une erreur d'édition ne pouvait pas être annulée, cette unité utilise une édition non destructrice, ce qui vous permet de faire des modifications sans altérer les données d'origine, de façon à pouvoir faire appel à la fonction d'annulation en vue de rapidement corriger une édition (voir « Annulation d'une opération » en page 39).

## Vue d'ensemble de l'édition de piste

Cette unité possède les fonctions d'édition de piste suivantes.

- COPY/PASTE (copier/coller)
- COPY/INSERT (copier/insérer)
- MOVE/PASTE (couper/coller)
- MOVE/INSERT (couper/insérer)
- OPEN (insérer du silence)
- CUT (supprimer une partie)
- SILENCE (effacer une partie)
- CLONE TRACK (dupliquer une piste)
- CLEAN OUT (supprimer une piste)

## Points d'édition

Les points IN, OUT et TO servent de points d'édition aux fonctions COPY/PASTE, COPY/INSERT, MOVE/PASTE et MOVE/INSERT.

Les points IN et OUT servent de points d'édition aux fonctions OPEN, CUT et SILENCE.

Ce sont les mêmes points IN et OUT qui sont employés pour la lecture en boucle.

### ■ Point IN

Le point IN marque le début de partie de la piste subissant l'édition. Pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez la touche **IN** pour placer le point IN sur la position actuelle.

### ■ Point OUT

Le point OUT marque la fin de la partie de la piste subissant l'édition. Pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez la touche **OUT** pour placer le point OUT sur la position actuelle.

### ■ Point TO

Le point TO correspond à la position actuelle.

#### NOTE

Si vous pressez la touche **JOG PLAY** pour activer le mode jog, vous pouvez fixer les points IN et OUT avec une précision supérieure à l'image (1/10e d'image).

## Procédures d'édition de base

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **TRACK EDIT** pour ouvrir l'écran **TRACK EDIT** (édition de piste).



2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez (surlignez en bleu) la fonction d'édition de piste désirée et pressez la touche **F4** (▶).

La fenêtre de la fonction correspondante apparaît.



Fenêtre COPY PASTE (copier/coller)

3. Sélectionnez la valeur d'un paramètre de réglage. S'il y a plusieurs paramètres de réglage, utilisez les touches **CURSOR** (▲/▼) pour en sélectionner un puis réglez sa valeur avec la molette **JOG/DATA**.
4. Pressez la touche **F2** (YES) pour exécuter la fonction.

#### NOTE

Pressez la touche **F1** (NO) pour fermer la fenêtre COPY PASTE sans exécuter la fonction.

## Explications des options

### ■ SOURCE Track

C'est la piste servant à éditer ou piste source.

Les choix possibles dépendent de la fonction d'édition.

- 1 à 12 : piste simple
- 13/14 à 31/32 : piste stéréo
- Vous pouvez aussi utiliser les touches **SELECT** de piste pour faire ce choix.
- ALL : toutes les pistes de 1 à 32



Fenêtre COPY PASTE (copier/coller)

## ■ IN/OUT/TO

Pour régler les points IN/OUT/TO, sortez de l'écran TRACK EDIT et refaites leur réglage depuis le début si nécessaire.

## ■ TARGET Track

C'est la piste éditée ou piste de destination. Dans le cas des fonctions OPEN, CUT, SILENCE et CLEAN OUT, la piste source elle-même est la piste de destination.

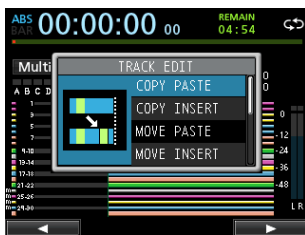
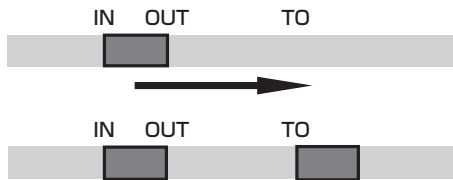
Les choix dépendent de ce que vous avez sélectionné pour SOURCE Track.

Quand SOURCE Track (piste source) est réglé sur ALL (toutes les pistes), TARGET Track (piste de destination) doit aussi être réglé sur ALL (toutes les pistes).

## ■ TIMES

Détermine le nombre de fois (de 1 à 99) où sera collée la section copiée.

## COPY/PASTE (copier/coller)



Cette fonction copie les données audio présentes entre les points IN et OUT de la piste source de la copie et les colle dans la piste de destination de la copie à partir du point TO. Cette opération ne change rien à la partie de la piste source de la copie comprise entre les points IN et OUT.

Cette opération écrase les données enregistrées sur la piste de destination. Par conséquent, la longueur de la piste de destination ne change pas.

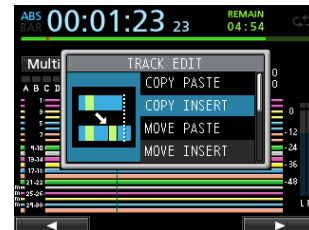
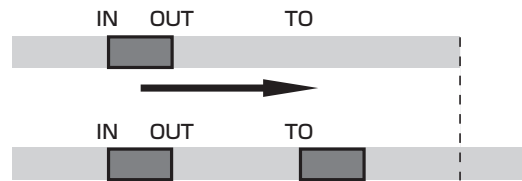
Vous pouvez effectuer plusieurs copies en une seule opération.

En d'autres termes, vous pouvez écraser les données de la piste de destination de la copie à partir du point TO avec un nombre donné de répétitions des données copiées.

Les paramètres suivants servent dans cette opération.

- SOURCE Track
- IN/OUT/TO
- TARGET Track
- TIMES

## COPY/INSERT (copier/insérer)



Cette fonction copie les données audio présentes entre les points IN et OUT de la piste source de la copie et les colle dans la piste de destination de la copie à partir du point TO. Cette opération ne change rien à la partie de la piste source de la copie comprise entre les points IN et OUT.

Cette opération insère les données enregistrées dans la piste de destination. Les données qui étaient enregistrées dans la piste de destination de la copie sont repoussées d'un temps équivalent à celui utilisé par les données audio insérées. Par conséquent, la piste de destination s'allonge.

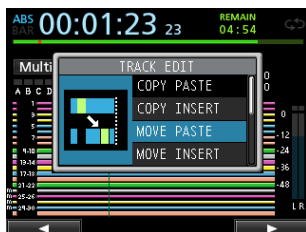
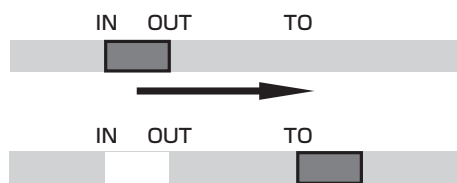
Vous pouvez effectuer plusieurs copies en une seule opération. En d'autres termes, vous pouvez insérer un nombre donné de répétitions des données copiées dans la piste de destination de la copie à partir du point TO.

Les paramètres suivants servent dans cette opération.

- SOURCE Track
- IN/OUT/TO
- TARGET Track
- TIMES

## 8 – Édition de piste

### MOVE/PASTE (couper/coller)



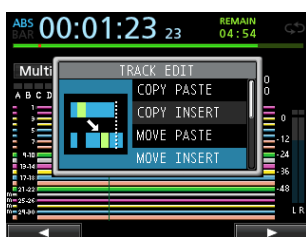
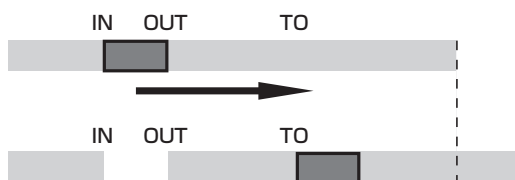
Les données audio comprises entre les points IN et OUT sur la piste source sont retirées et collées dans la piste de destination à partir du point TO. Cette opération laisse un blanc (silence) sur la piste source du déplacement entre les points IN et OUT.

Cette opération écrase les données enregistrées sur la piste de destination du déplacement. Par conséquent, la longueur de la piste de destination du déplacement ne change pas.

Les paramètres suivants servent dans cette opération.

- SOURCE Track
- IN/OUT/TO
- TARGET Track

### MOVE/INSERT (couper/insérer)



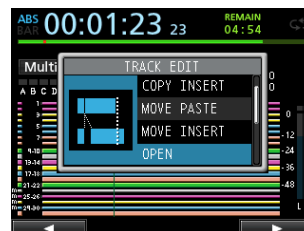
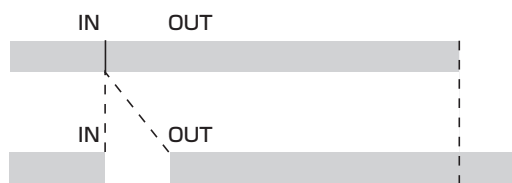
Les données audio comprises entre les points IN et OUT sur la piste source du déplacement sont retirées et insérées dans la piste de destination du déplacement à partir du point TO. Cette opération laisse un blanc (silence) sur la piste source du déplacement entre les points IN et OUT.

Cette opération insère les données enregistrées dans la piste de destination du déplacement à partir du point TO. Par conséquent, la piste de destination s'allonge.

Les paramètres suivants servent dans cette opération.

- SOURCE Track
- IN/OUT/TO
- TARGET Track

### OPEN (insérer du silence)



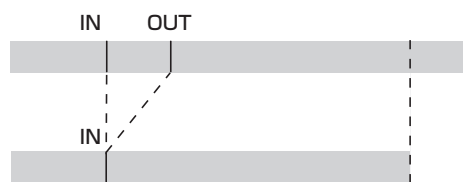
Cette fonction insère un silence entre les points IN et OUT sur la piste sélectionnée.

Cette opération coupe la piste au point IN et repousse les données enregistrées après le point IN au delà du point OUT. Par conséquent, la piste s'allonge.

Les paramètres suivants servent dans cette opération.

- TARGET Track
- IN/OUT

### CUT (supprimer une partie)



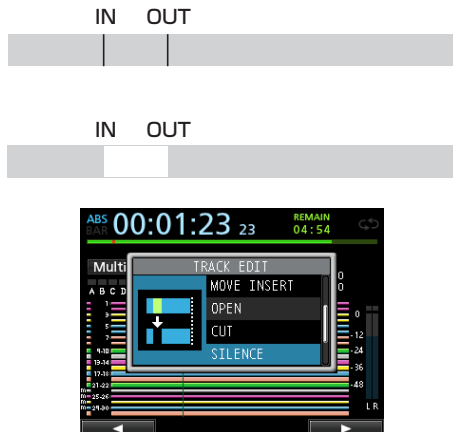
Cette fonction coupe (supprime) les données audio comprises entre les points IN et OUT de la piste sélectionnée et ramène l'enregistrement restant au delà du point OUT jusqu'au point IN. Par conséquent, la piste se raccourcit.

Les paramètres suivants servent dans cette opération.

- TARGET Track
- IN/OUT



## SILENCE (effacer une partie)



Cette fonction coupe (supprime) les données audio entre les points IN et OUT sur la piste sélectionnée.

Cela crée un silence entre les points IN et OUT, comme s'il n'y avait pas eu d'enregistrement.

Cette opération ne change pas la longueur de la piste.

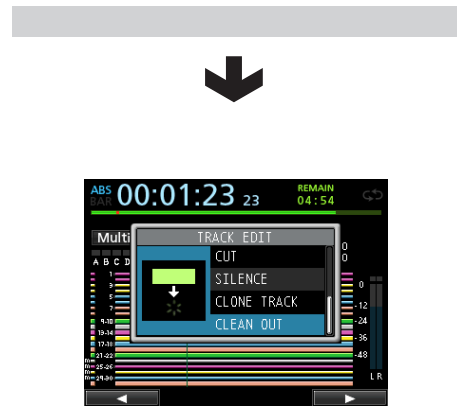
Les paramètres suivants servent dans cette opération.

- **TARGET Track**
- **IN/OUT**

### CONSEIL

Cette fonction peut être utilisée par exemple pour supprimer de courts bruits.

## CLEAN OUT (supprimer une piste)



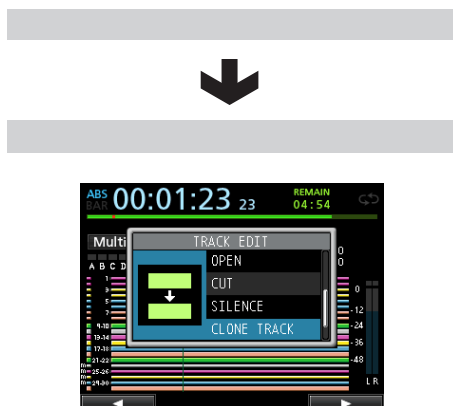
Utilisez cette fonction pour complètement effacer la piste sélectionnée.

Cela supprime la totalité de la piste, donc les points IN, OUT et TO n'ont pas d'effet.

Le paramètre suivant sert dans cette opération.

- **TARGET Track**

## CLONE TRACK (dupliquer une piste)



Utilisez cette fonction pour dupliquer une piste mono ou stéréo dans une autre piste.

Cela copie la totalité de la piste, donc les points IN, OUT et TO n'ont pas d'effet.

Les paramètres suivants servent dans cette opération.

- **SOURCE Track**
- **TARGET Track**

### NOTE

Si vous choisissez la même piste à la fois pour SOURCE Track et TARGET Track, Same Track (même piste) apparaît et l'opération ne peut pas être exécutée.

# 9 – Emploi des effets intégrés

Ce chapitre explique les effets dynamiques, effets pour guitare et effets en boucle (par départ) qui peuvent s'appliquer aux entrées individuelles pour micro et guitare.

Vous pouvez sélectionner un des quatre types d'effet dynamique (COMPRESSOR, NOISE SUPPRESSOR, DE-ESSER, EXCITER) pour l'appliquer à toutes les entrées (A à H).

Les réglages en bibliothèque des effets pour guitare et boucle d'effet peuvent servir à d'autres morceaux.

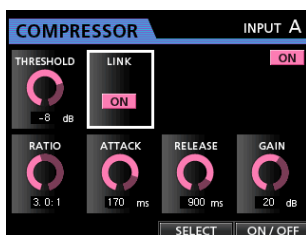
Même quand les paramètres ne sont pas mémorisés dans la bibliothèque, les assignations et paramètres d'effet sont toujours conservés comme faisant partie du morceau.

## Effets dynamiques

Quand vous pressez la touche **DYNAMICS**, l'effet inséré sur la dernière entrée sélectionnée (A à H) est affiché.

Vous pouvez sélectionner un des quatre types d'effet (COMPRESSOR, NOISE SUPPRESSOR, DE-ESSER, EXCITER) pour l'appliquer à toutes les entrées (A à H) (bien que l'application simultanée ait quelques limitations).

Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs types d'effet simultanément.



### ATTENTION

Quand vous utilisez un effet pour guitare en même temps qu'un effet dynamique, l'effet dynamique ne peut être inséré que sur un maximum de 2 canaux.

L'entrée (A à H) sélectionnée et le statut on/off sont affichés à l'écran.

## Insertion d'un effet dynamique

Pressez la touche **DYNAMICS** pour ouvrir l'écran DYNAMICS (effets dynamiques). Pressez la touche **SOURCE** pour sélectionner l'entrée (A à H) sur laquelle vous voulez insérer l'effet dynamique.

Pressez la touche **F3 (SELECT)** pour sélectionner l'effet que vous voulez insérer. Pressez la touche **F4 (ON/OFF)** pour régler l'effet sélectionné sur ON (l'activer) et l'insérer.

Vous pouvez aussi aligner le curseur sur **INSERT EFFECT** dans l'écran Mixer et utiliser la molette **JOG/DATA** pour commuter l'effet on/off.

## Réglage des effets dynamiques

Vous pouvez éditer les paramètres de l'effet dynamique sélectionné. Les paramètres diffèrent en fonction du type d'effet.

Avec les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez le paramètre que vous voulez changer puis réglez sa valeur avec la molette **JOG/DATA**.

### NOTE

Il n'y a pas de préréglages (preset) ni de fonction bibliothèque pour les effets dynamiques.

## Effets pour guitare

Cette unité a des multi-effets pour guitare. Vous pouvez insérer et utiliser ces effets sur les pistes.



## Insertion d'un effet pour guitare

Pressez la touche **EFFECT** pour ouvrir l'écran GUITAR EFFECT/SEND EFFECT (le dernier effet affiché réapparaît).

Quand l'écran **SEND EFFECT** est affiché, pressez la touche **F1 (GUITAR)** pour ouvrir l'écran **GUITAR EFFECT**.

S'il y a déjà un quelconque effet inséré sur une piste, la touche **SELECT** est allumée et le numéro de la piste apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.

S'il n'y a aucun effet inséré, la touche **SELECT** est éteinte et **TRACK --** s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

Pressez la touche **SELECT** de la piste dans laquelle vous voulez insérer l'effet.

Vous pouvez aussi aligner le curseur sur **INSERT EFFECT** dans l'écran Mixer et utiliser la molette **JOG/DATA** pour commuter l'effet on/off.

### NOTE

Un effet pour guitare a une entrée mono et une sortie mono, mais quand on l'insère dans une piste stéréo, il peut avoir une sortie stéréo et certains types auront un effet stéréo.

### ATTENTION

Comme les effets pour guitare sont mono, quand on les insère sur des pistes stéréo, l'effet n'est envoyé qu'à la piste de numéro impair (voir l'illustration ci-dessous).

- Par exemple, si les entrées G et H sont assignées à la piste stéréo 9/10 et si vous insérez un effet pour guitare, le son traité par l'effet ne sera enregistré que sur la piste 9 (entrée G).
- Comme certains effets fonctionnent en stéréo, nous vous recommandons de régler le type de piste sur stéréo puis d'assigner la même entrée aux deux numéros, pair et impair (par exemple, assignez l'entrée H/H aux pistes 9/10).



## Réglage des effets pour guitare

Vous pouvez éditer les paramètres de l'effet pour guitare sélectionné. Les paramètres diffèrent en fonction du type d'effet.

Pressez la touche **F3 (SELECT)** pour sélectionner l'effet que vous voulez éditer.

Avec les touches **CURSOR (▲/▼/◀/▶)**, sélectionnez le paramètre que vous voulez changer puis réglez sa valeur avec la molette **JOG/DATA**.

Choisissez d'appliquer l'effet à l'enregistrement ou à la lecture grâce au paramètre **POSITION** en écran Guitar Effect.

## Chargement des réglages d'effet pour guitare

1. Dans l'écran **Guitar Effect**, pressez la touche **F2 (LIBRARY)** (bibliothèque) pour afficher le contenu de la bibliothèque.
2. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez le réglage d'effet que vous voulez rappeler puis pressez la touche **F4 (▶)**.
3. Le réglage est chargé et la liste de la bibliothèque se ferme, mais l'écran **Guitar Effect** reste ouvert.

Pressez la touche **F1 (◀)** pour revenir à l'écran **Guitar Effect** sans charger le paramètre.

### NOTE

Les réglages preset d'usine sont conservés dans la catégorie **PRESET**, et les réglages personnels dans la catégorie **USER**.

## Sauvegarde d'effets pour guitare dans la bibliothèque

Vous pouvez sauvegarder dans la bibliothèque en tant que réglage personnel un réglage que vous avez modifié.

1. Quand l'écran **Guitar Effect** est affiché, pressez la touche **F2 (LIBRARY)** (bibliothèque) pour afficher le contenu de la bibliothèque **PRESET/USER**.  
Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez la zone **USER** et pressez la touche **F3 (SAVE)** (sauvegarder).

### NOTE

Le contenu de la bibliothèque comprend une zone **PRESET** (préréglages) et une zone **USER** (réglages personnels). Les données de la zone **PRESET** ne peuvent pas être remplacées.

2. Si nécessaire, saisissez un nom.  
Les noms appartenant à la bibliothèque **PRESET** ne peuvent pas être changés.

## Effets en boucle (par départ)

Les effets en boucle peuvent être utilisés pour le départ d'effet **Send Effect 1**.

Vous pouvez choisir parmi les trois types d'effet en boucle disponibles (**REVERB**, **DELAY** et **CHORUS**). Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs types d'effet simultanément.



## Emploi des effets en boucle

Vous pouvez envoyer des signaux de canal d'entrée ou de piste aux effets en boucle. Réglez les niveaux de départ des signaux de canal et le point de prise des signaux (pré ou post fader) en écran **Mixer** (voir « Envoi de signaux à des effets internes/externes » en page 36).

Le retour de cet effet est envoyé au bus stéréo. En mode **Bounce (report)**, il est par contre envoyé au bus de report (voir « Report de pistes » en page 41).

## Réglage des effets en boucle

Réglez les paramètres en écran **EFFECT**.

Pressez la touche **EFFECT** pour ouvrir l'écran **EFFECT**. Si c'est l'effet pour guitare qui est affiché, pressez la touche **F1 (SEND)** pour passer à l'écran **Send Effect** (boucle d'effet).

Pressez la touche **F3 (SELECT)** pour sélectionner le type d'effet (**REVERB**, **DELAY** ou **CHORUS**).

Avec les touches **CURSOR (▲/▼/◀/▶)**, sélectionnez le paramètre que vous voulez changer puis réglez sa valeur avec la molette **JOG/DATA**.

## Chargement des réglages d'effet en boucle

1. Dans l'écran **Send Effect**, pressez la touche **F2 (LIBRARY)** (bibliothèque) pour afficher le contenu de la bibliothèque.
2. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez le réglage d'effet que vous voulez rappeler puis pressez la touche **F4 (▶)**.
3. Le réglage est chargé et la liste de la bibliothèque se ferme, mais l'écran **Send Effect** reste ouvert.

Pressez la touche **F1 (◀)** pour revenir à l'écran **Send Effect** sans charger le paramètre.

## Sauvegarde d'effets en boucle dans la bibliothèque

Vous pouvez sauvegarder dans la bibliothèque en tant que réglage personnel un réglage que vous avez modifié.

1. Quand l'écran **Send Effect** est affiché, pressez la touche **F2 (LIBRARY)** (bibliothèque) pour afficher le contenu de la bibliothèque **PRESET/USER**.  
Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez la zone **USER** et pressez la touche **F3 (SAVE)** (sauvegarder).

### NOTE

Le contenu de la bibliothèque comprend une zone **PRESET** (préréglages) et une zone **USER** (réglages personnels). Les données de la zone **PRESET** ne peuvent pas être remplacées.

2. Si nécessaire, saisissez un nom.  
Les noms de la bibliothèque **PRESET** ne peuvent pas être changés.

# 10 – Mixage de réduction et mastering des morceaux

## Mixage de réduction des pistes

Le mixage de réduction des pistes est le processus de réglage du volume et de la position stéréo de chaque piste enregistrée puis du mixage de ces pistes dans une piste stéréo bien équilibrée.

En incluant les pistes enregistrées (32 au maximum) et les entrées (8 au maximum), vous pouvez mixer un total de 40 pistes.

## Niveaux et balance

Utilisez les faders de piste pour régler la balance relative des pistes. Puis réglez le niveau général avec le fader **STEREO**. En regardant les indicateurs de niveau stéréo à l'écran, réglez le niveau jusqu'à ce qu'il convienne.

Si le volume est trop fort, le son souffrira de distorsion.

### NOTE

Les indicateurs de niveau de piste affichent à l'écran le niveau du signal enregistré sur les pistes. Par conséquent, ces indicateurs ne réagissent pas au réglage des faders de piste.

### CONSEIL

Vous n'avez pas à garder la totalité du morceau au même volume. Par exemple, vous pouvez progressivement augmenter le volume durant un solo de guitare.

## Groupe de faders

Vous pouvez grouper plusieurs faders pour les contrôler simultanément au moyen d'un seul fader.

Groupez et dégroupes les pistes quand la touche **GROUP** est allumée.

## ■ Groupage de pistes

1. Pressez la touche **GROUP**.
2. Réglez le niveau des pistes que vous voulez contrôler et leur balance entre elles.
3. Pressez les touches **SELECT** des pistes à contrôler.

Une touche **SELECT** allumée indique une piste du groupe.

Le fader de piste ayant le plus petit numéro sera le fader master (maître) qui peut contrôler les autres faders du groupe. Quand un fader autre que le fader master est déplacé, la touche **SELECT** du fader master clignote et le mouvement n'a pas d'effet.

Ce groupe de faders retient en interne les différences relatives de niveau par rapport au fader master telles qu'elles étaient au moment du réglage. La relation entre les faders physiques n'est pas conservée.

### NOTE

Une fois les pistes groupées, presser la touche **GROUP** ne les dégroupes pas (la touche **GROUP** clignote). Dans ce cas, si le fader master du groupe est déplacé, les touches **SELECT** des pistes du groupe s'allument durant l'opération.

Quand un autre fader est déplacé, la touche **SELECT** du fader master clignote et le mouvement n'a pas d'effet.

## ■ Dégroupage des pistes

1. Pressez les touches **SELECT** de toutes les pistes du groupe pour les éteindre.
2. Pressez la touche **GROUP**.

Si vous pressez la touche **GROUP** avant d'éteindre toutes les touches (si une touche reste allumée), la touche **GROUP** clignote, indiquant que des pistes restent groupées.

### ATTENTION

Après avoir dégroupé des pistes, les positions des faders physiques et les niveaux réels (valeurs affichées à l'écran) peuvent ne plus correspondre. Dans ce cas, quand vous déplacez un fader physique, le niveau réel change pour correspondre à la valeur du fader physique et par conséquent le fader physique contrôle le niveau. Cela peut entraîner un changement brutal de niveau et un bruit fort, aussi baissez préalablement le fader stéréo.

### NOTE

Après avoir groupé les pistes, si le fader master de groupe change suite au dégroupage de la piste de plus petit numéro ou si une piste de numéro encore plus petit est ajoutée au groupe, les niveaux de piste sont ramenés à la valeur de leur fader physique.

## Position stéréo (panoramique)

Avec le bouton **PAN** de l'écran Mixer de chaque piste mono, réglez la position stéréo du signal de chaque piste. Pour les pistes stéréo, plutôt que le panoramique, réglez la balance (**BAL**) entre les canaux gauche et droit.

## Égaliseur de piste

Chaque piste a un égaliseur 3 bandes qui se règle en écran Mixer.

1. Pressez la touche **MIXER** pour ouvrir l'écran Mixer.



2. Réglez l'égaliseur de piste.

Les paramètres d'égaliseur sont les suivants.

	GAIN	FREQ
<b>HIGH</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 1,7 kHz à 18 kHz (par défaut : 10 kHz)
<b>MID</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 32 Hz à 18 kHz (par défaut : 1,0 kHz)
<b>LOW</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 32 Hz à 1,6 kHz (par défaut : 100 Hz)

Avec les touches **SELECT** de piste, sélectionnez les pistes désirées.

Avec les boutons **HIGH**, **MID** et **LOW GAIN**, réglez le gain de chaque bande.

Avec les boutons **HIGH**, **MID** et **LOW FREQ**, réglez la fréquence centrale de chaque bande.

Avec le bouton **MID Q**, réglez la résonance (largeur) de la bande des médiums (**MID FREQ**).

**Plage de réglage : 0.25 à 16 (par défaut : 0.5)**

# 10 – Mixage de réduction et mastering des morceaux

Pressez la touche **EQUALIZER ON/OFF** pour mettre l'égaliseur en ou hors service.

Avec les touches **INPUT SOURCE (A-H)**, sélectionnez les entrées dont l'égaliseur doit être réglé (voir « Emploi de l'égaliseur d'entrée » en page 36).

- Une fois les réglages finis, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Effets en boucle (par départ)

Cette unité a trois types d'effet en boucle (par départ).

Réglez le niveau du signal envoyé à l'effet par chaque piste à l'aide de ses boutons **SEND EFF 1/EFF 2**.

### NOTE

Réglez le niveau de retour (RETURN LEVEL) en écran Send Effect.

- Pressez la touche **EFFECT** pour ouvrir l'écran d'effet.



- Sélectionnez et réglez l'effet en boucle.

Pressez la touche **EFFECT** pour ouvrir l'écran d'effet où la dernière opération a été effectuée. Pressez la touche **F3 (SELECT)** pour sélectionner un des trois types d'effet disponibles (REVERB, DELAY, CHORUS). Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs types d'effet simultanément.

Amenez le curseur sur le paramètre que vous voulez régler puis avec la molette **JOG/DATA**, réglez le paramètre.

Le retour de l'effet en boucle est mixé avec le signal stéréo.

- Après avoir fait le réglage de l'effet en boucle, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.
- Avec le bouton **SEND EFF 1**, réglez le niveau du signal envoyé à la boucle d'effet de chaque piste.

### CONSEIL

Quand vous utilisez un effet externe, branchez la sortie de l'effet externe (retour) à une entrée **A à H**. En assignant l'entrée ainsi connectée au bus stéréo, vous pouvez ramener le son d'effet dans le bus stéréo (voir « Assignation à un bus stéréo » en page 34).

## Création d'un fichier master

Si votre mixage vous satisfait, cette unité peut créer un fichier master stéréo par enregistrement des pistes mixées.

Les fichiers master créés par cette unité sont sauvegardés avec leurs morceaux. Un fichier master peut être enregistré par un enregistreur stéréo externe et également être converti par l'unité en fichier WAV et conservé avec le même nom de morceau dans le dossier des morceaux de la carte SD.

### ATTENTION

Un seul fichier master (« [nom du morceau].wav ») peut être créé dans chaque morceau (pour le mastering, un autre fichier est créé à côté du fichier master « [nom du morceau].wav », mais il est à usage interne pour l'unité. Ne l'effacez pas).

## Réglage des points de début et de fin

Avant de créer un fichier master, réglez les points de début et de fin utilisés pour le fichier master de mixage. La partie comprise entre les points IN et OUT du morceau sera enregistrée comme fichier master.

D'ordinaire, vous voudrez probablement régler le début du morceau comme point IN et la fin comme point OUT.

Pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez la touche **IN** à l'endroit où vous voulez placer le point IN (point de départ) du fichier master et pressez et maintenez la touche **MARK SET** et pressez la touche **OUT** à l'endroit où vous voulez placer le point OUT (point de fin).

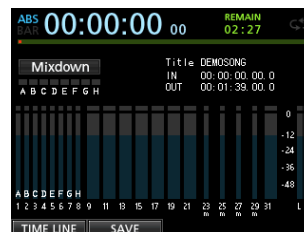
Pour plus d'informations sur la façon de corriger les points IN/OUT, voir « Réglage des points IN/OUT » en page 46.

## Création d'un fichier master

Après avoir réglé les points IN et OUT, vous êtes prêt à enregistrer le fichier master.

- Avec l'enregistreur en mode Multi Track (multipiste), pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING**.

L'unité entre en mode Mixdown (mixage) et l'écran d'accueil réapparaît.



Si vous lisez ou enregistrez, vous pouvez entendre le signal des pistes mixées (les signaux enregistrés) au casque ou dans un système d'écoute.

### NOTE

- En mode de mixage, Mixdown s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran d'accueil.
  - Si l'intervalle entre les points IN et OUT est inférieur à 4 secondes, quand vous lancez l'enregistrement, Trk Too Short (piste trop courte) s'affiche et l'enregistrement du mixage ne peut se faire.
  - En mode Mixdown, certaines fonctions de lecture sont inaccessibles. Si vous essayez de les utiliser, un message local In Mixdown Mode (en mode mixage) apparaît.
- Pressez la touche **RECORD (●)**.

Le mixage démarre et la touche **RECORD (●)** s'allume.

Quelle que soit la position actuelle de l'enregistreur, le mixage part du point IN.

Si nécessaire, utilisez les faders de piste ou les boutons **PAN** en écran Mixer pour mixer les pistes en stéréo. Ces réglages se refléteront dans le fichier master.

Quand l'enregistreur atteint le point OUT, l'enregistrement s'arrête automatiquement.

- Si vous voulez recréer une piste master stéréo, pressez la touche **RECORD (●)**.

Un nouveau fichier master sera créé, écrasant le précédent.

### NOTE

Après avoir enregistré le fichier master, vous pouvez le lire pour le vérifier (voir « Vérification du fichier master » en section suivante).



# 10 – Mixage de réduction et mastering des morceaux

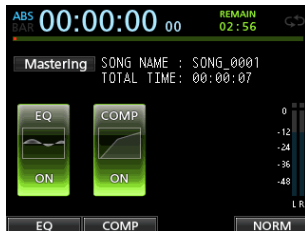
## Sortie du mode Mixdown

Pressez deux fois la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour revenir en mode Multi Track.

## Vérification du fichier master

Suivez la procédure ci-dessous pour écouter un fichier master après l'avoir enregistré.

1. En mode de mixage de réduction Mixdown, pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING**. L'unité entre en mode Mastering et l'écran Mastering apparaît.



### NOTE

- En mode Mastering, Mastering apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran d'accueil.
  - Quand l'enregistreur est en mode Multi Track (multipiste), pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour passer en mode Mixdown puis pressez à nouveau la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour passer en mode Mastering.
  - Vous ne pouvez pas passer en mode Mastering s'il n'y a pas de fichier master.
2. Dans ces conditions, pressez la touche **PLAY (▶)** pour lire le fichier master que vous avez créé.

### ATTENTION

Vérifiez que les éléments **EQ** (égaliseur) et **COMP** (compresseur) sont bien réglés sur **OFF**. Si l'un ou l'autre est sur **ON**, le son entendu sera affecté par l'égaliseur et/ou le compresseur (voir « Emploi de l'égaliseur de mastering » en page 57 et « Emploi de la compression de mastering » en page 57).

3. Quand l'enregistreur est en mode Mastering, les touches de transport fonctionnent comme suit.
  - Pressez la touche **PLAY (▶)** pour lire le fichier master depuis la position actuelle jusqu'à sa fin.
  - Avec la touche **REW (◀◀)** et la touche **F FWD (▶▶)**, effectuez les avances et retours rapides de la même façon qu'en mode ordinaire de l'enregistreur.
  - Pressez la touche **STOP (■)** pour arrêter la lecture.
  - Il n'est pas possible d'enregistrer une piste.
  - Les fonctions de lecture en boucle et de marqueur de repérage ne peuvent pas être utilisées.

Comme le signal de lecture du fichier master est produit par les prises **STEREO OUT**, vous pouvez enregistrer la sortie sur un enregistreur stéréo externe.

Si vous n'êtes pas satisfait par le fichier master créé, vous pouvez effectuer un nouveau mixage.

### NOTE

Pour écouter le fichier master enregistré dans un morceau sauvegardé, chargez ce morceau, réglez l'enregistreur en mode

Mastering et pressez la touche **PLAY (▶)** afin de lancer la lecture.

## Fin de la vérification du fichier master

Après avoir vérifié le fichier master, pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour ramener l'enregistreur en mode Multi Track (multipiste).

## Emploi des outils de mastering

Cette unité a des outils spécialisés pour améliorer le son du fichier master. Utilisez les fonctions égaliseur, compresseur et normalisation pour régler le volume général et la qualité sonore.

Faites passer l'enregistreur en mode Mastering et utilisez les outils de mastering pour peaufiner le fichier master.

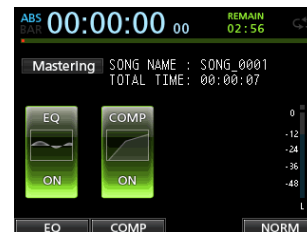
## Procédures de mastering

Suivez les étapes ci-dessous pour faire le mastering du fichier qui a été mixé.

### ■ Étape 1 - Passez en mode Mastering.

En mode de mixage de réduction Mixdown, pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING**.

L'unité entre en mode Mastering et l'écran Mastering apparaît.



### NOTE

- Quand l'enregistreur est en mode Multi Track (multipiste), pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour passer en mode Mixdown puis pressez à nouveau la touche **MIXDOWN/MASTERING** pour passer en mode Mastering.
- Vous ne pouvez pas passer en mode Mastering s'il n'y a pas de fichier master.

### ■ Étape 2 - Utilisez les outils de mastering pour régler le son.

Vous pouvez utiliser les outils de mastering suivants : **EQUALIZER** (touche **F1 (EQ)**), **COMPRESSOR** (touche **F2 (COMP)**) et **NORMALIZE** (touche **F4 (NORM)**).

Vous pouvez aussi choisir entre un compresseur multibande et un compresseur mono-bande dans l'écran **COMP MULTI** en pressant la touche **F2**.

Pour le compresseur multibande, l'affichage des paramètres de réglage de l'écran **COMP MULTI** se divise en zones **LOW**, **MID** et **HIGH** pour permettre des réglages séparés sur chaque bande.

Faites les réglages nécessaires dans chaque outil (pour plus de détails, voir « Emploi de l'égaliseur de mastering », « Emploi de la compression de mastering » et « Emploi de la normalisation » ci-dessous).



# 10 – Mixage de réduction et mastering des morceaux

En mode **Mastering**, vous pouvez utiliser les touches de transport **PLAY** (▶), **STOP** (■), **REW** (◀◀) et **F FWD** (▶▶) pour écouter le signal lu pendant que vous faites les réglages.

## ■ Étape 3 - Enregistrez un nouveau fichier master avec les outils de mastering.

Après avoir réglé les outils de mastering, pressez la touche **RECORD** (●) pour lancer l'enregistrement.

L'enregistrement démarre et les touches **PLAY** (▶) et **RECORD** (●) s'allument.

L'enregistrement part toujours de 00:00:00:00 quelle que soit la position actuelle.

Enregistrer en mode **Mastering** écrase le fichier master précédent.

À la fin du fichier master, l'enregistrement s'arrête automatiquement et la position revient sur 00:00:00:00.

### NOTE

Si vous arrêtez l'enregistrement en cours, un fichier master sera créé jusqu'à l'endroit où vous avez stoppé l'unité.

## ■ Étape 4 - Vérifiez votre enregistrement.

Désactivez l'égaliseur et le compresseur avant de reproduire le fichier master afin de vérifier les résultats du mastering.

L'annulation et le rétablissement simples peuvent être utilisés pour que vous puissiez comparer le son avant et après avoir utilisé les outils de mastering.

## ■ Si vous n'êtes pas satisfait du résultat

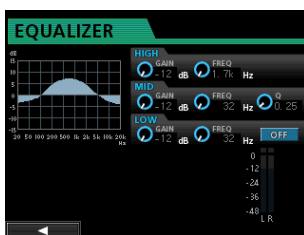
Annulez l'opération pour ramener le fichier master au statut de mixage et appliquez à nouveau les outils de mastering depuis l'étape 1.

### NOTE

L'annulation et le rétablissement multiples ne peuvent pas être utilisés quand l'enregistreur est en mode **Mastering**.

## Emploi de l'égaliseur de mastering

1. Quand l'écran **Mastering** est affiché, pressez la touche **F1** (EQ) pour ouvrir l'écran **EQUALIZER**.



2. Réglez l'égaliseur de mastering dans cet écran. Les paramètres d'égaliseur sont les suivants.

	GAIN	FREQ
<b>HIGH</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 1,7 kHz à 18 kHz (par défaut : 10 kHz)
<b>MID</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 32 Hz à 18 kHz (par défaut : 1,0 kHz)
<b>LOW</b>	Plage de réglage : ±12 dB (par défaut : 0 dB)	Plage de réglage : 32 Hz à 1,6 kHz (par défaut : 100 Hz)

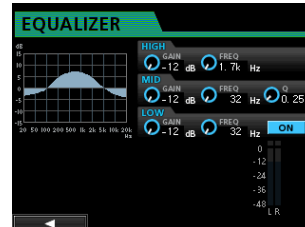
Avec les boutons **HIGH**, **MID** et **LOW GAIN**, réglez le gain de chaque bande.

Avec les boutons **HIGH**, **MID** et **LOW FREQ**, réglez la fréquence centrale de chaque bande.

Avec le bouton **MID Q**, réglez la résonance (largeur) de la bande des médiums (**MID FREQ**).

**Plage de réglage** : 0,25 à 16 (par défaut : 0,5)

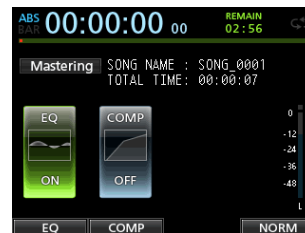
Pressez la touche **EQUALIZER ON/OFF** pour mettre l'égaliseur en ou hors service.



### NOTE

« Q » est le rapport de la fréquence centrale de l'égaliseur divisée par la largeur de la bande de correction. Une valeur élevée de Q réduit la plage de fréquences touchée par la correction. Selon le réglage de l'égaliseur, la courbe change en haut de l'écran.

3. Une fois les réglages faits, pressez la touche **F1** (◀) pour revenir à l'écran **Mastering**.
4. Dans l'écran **Mastering**, l'égaliseur (EQ) est affiché comme en service (ON) ou hors service (OFF).



## Emploi de la compression de mastering

Vous pouvez choisir entre un compresseur de type monobande ou multibande.

Les compresseurs multibandes permettent des réglages indépendants des plages de fréquences basses, moyennes et hautes, donc vous pouvez régler la balance de volume générale. En utilisant la compression, vous pouvez aussi réduire les crêtes indésirables et augmenter le gain global de façon à monter le volume et créer un son masterisé ayant plus d'impact.

1. Quand l'écran **Mastering** est ouvert, pressez la touche **F2** (COMP) pour ouvrir l'écran **COMP MULTI**.



# 10 – Mixage de réduction et mastering des morceaux

- Pressez la touche **F3** (LIBRARY) (bibliothèque) pour ouvrir le contenu de la bibliothèque.



- Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez (surlignez en bleu) le preset désiré et pressez la touche **F4** (▶).

Une fois le preset chargé, la liste de la bibliothèque se ferme, mais l'écran **COMP MULTI** reste ouvert.

- Quand vous utilisez le compresseur multibande, amenez le curseur sur la zone d'affichage de bande et passez d'une bande à l'autre avec la molette **JOG/DATA**, puis réglez le paramètre pour chaque bande comme désiré.



Compresseur multibande



Compresseur simple bande

À cet instant, la bande sélectionnée est affichée en haut à gauche.

- Avec les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez le paramètre que vous voulez changer puis réglez sa valeur avec la molette **JOG/DATA**.

## THRESHOLD (seuil)

Détermine le niveau seuil d'entrée en action du compresseur.

## RATIO (taux)

Règle l'ampleur de la compression appliquée quand le niveau dépasse le seuil.

## KNEE (transition)

Sélectionne la courbe de transition.

## GAIN

Règle le niveau de sortie.

## ATTACK (attaque)

Règle la rapidité avec laquelle le compresseur répond quand le niveau dépasse le seuil.

## RELEASE (relâchement)

Règle la rapidité avec laquelle le compresseur se désengage quand le niveau chute sous le seuil.

## AUTO MAKE (compensation automatique)

Cette fonction remonte automatiquement le volume pour éviter sa réduction par le compresseur.

- Quand vous utilisez le type multibande, amenez le curseur sur **CROSSOVER** (séparation des bandes) puis avec la molette **JOG/DATA**, réglez la plage de fréquence de chaque bande.



- Pressez la touche **F4** (ON/OFF) pour mettre le compresseur en ou hors service. Le statut ON ou OFF est affiché en écran **Mastering**.

- Après avoir réglé les paramètres, pressez la touche **F1** (◀) pour revenir à l'écran **Mastering**.



Compresseur ON/OFF

## Emploi de la normalisation

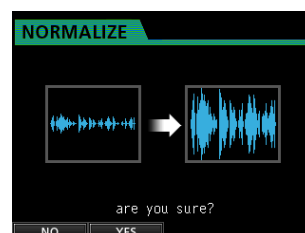
Utilisez la fonction de normalisation pour ajuster automatiquement le volume.

Cette fonction détecte le plus haut niveau de volume et monte le volume général jusqu'à ce que ce niveau le plus élevé atteigne la limite maximale.

## ATTENTION

Si vous utilisez une égalisation ou une compression après avoir normalisé la piste, de la distorsion peut survenir. Utilisez la fonction de normalisation après avoir réglé le son à l'aide de l'égaliseur et du compresseur.

- Quand l'écran **Mastering** est ouvert, pressez la touche **F4** (NORM) pour ouvrir l'écran **NORMALIZE**.



- Pressez la touche **F2** (YES) pour normaliser la piste master.
- Une fois la normalisation terminée, l'écran **Mastering** réapparaît.

## Sortie du mode Mastering

Pour quitter le mode **Mastering** et revenir au mode **Multi Track** (multipiste), pressez la touche **MIXDOWN/MASTERING**.

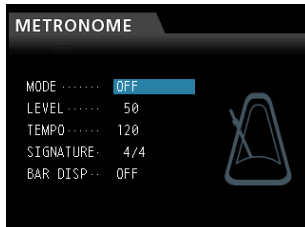
# 11 – Diverses autres fonctions

## Métronome

Cette unité a un métronome intégré qui peut être utilisé quand l'enregistreur fonctionne.

Vous pouvez le régler pour qu'il fonctionne durant la lecture et l'enregistrement ou seulement durant l'enregistrement.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **METRONOME** pour ouvrir l'écran **METRONOME**.



2. Réglez les paramètres suivants.

Avec les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez le paramètre désiré puis réglez sa valeur avec la molette **JOG/DATA**.

### MODE

Vous pouvez choisir parmi les modes suivants.

Mode	Description
OFF	Par défaut, métronome désactivé
REC&PLAY	Actif à la fois en enregistrement et en lecture
REC	Actif uniquement durant l'enregistrement

### LEVEL (niveau)

Règle le volume du métronome.

La plage de réglage va de 0 à 127 (par défaut : 60).

### TEMPO

Règle la vitesse.

La plage de réglage va de 20 à 250 (BPM ou battements/minute) (par défaut : 120).

### SIGNATURE

Règle le format de mesure sur 4/4, 3/4, etc.

La plage de réglage va de 1/1 à 12/8 (par défaut : 4/4).

### BAR DISP (affichage des mesures)

Règle l'affichage **BAR** (mesure) sur ON ou OFF (par défaut : OFF).

3. Une fois les réglages finis, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

Le métronome doit maintenant fonctionner selon le réglage **MODE** fait à l'étape 2 ci-dessus.

Quand elle est activée, la touche **METRONOME** clignote en mesure avec le tempo du métronome.

Même si le métronome est en service durant l'enregistrement, le signal du métronome n'est pas enregistré.

### NOTE

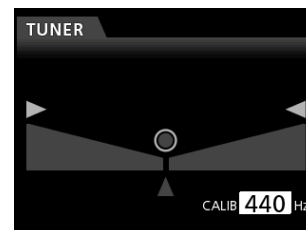
- Quand le métronome fonctionne, vous pouvez écouter le son du métronome au travers d'enceintes externes connectées. Notez toutefois dans ce cas que le son du métronome risque d'être aussi enregistré si vous employez un microphone pour enregistrer dans la même pièce.

- Quand le métronome est en fonction, vous pouvez régler son niveau (**LEVEL**) dans l'écran de réglage **METRONOME**, mais les autres paramètres ne peuvent pas être modifiés.
- Vous pouvez utiliser le métronome comme une piste de clics pour vous aider à rester en mesure lorsque vous enregistrez les premières pistes (guitare rythmique ou basse) d'un morceau.
- Pour utiliser le métronome afin de vous entraîner, vous pouvez soit baisser complètement le fader de chaque piste durant la lecture soit lire un morceau qui ne contient aucun enregistrement.

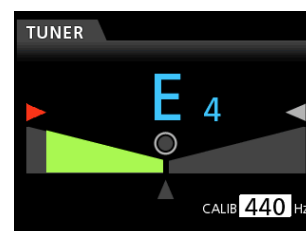
## Fonction accordeur

Vous pouvez utiliser l'accordeur chromatique intégré pour accorder des guitares.

1. Branchez la guitare ou la basse à la prise **MIC/LINE INPUTS H**. L'accordage ne peut pas s'effectuer pour des instruments branchés aux prises **MIC/LINE INPUTS A à G**.
2. Réglez le sélecteur **LINE-GUITAR** de la face arrière sur **GUITAR** (voir « Sélection des sources d'entrée » en page 33).
3. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
4. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez l'élément de menu **TUNER** (accordeur), puis pressez **F4** (▶). L'écran **TUNER** apparaît.

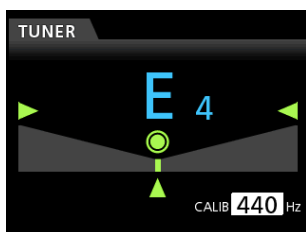


5. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), réglez la fréquence standard du la4 (A4) du diapason. La plage de réglage va de 435Hz à 445Hz (par défaut : 440Hz).
6. Jouez de l'instrument et commencez à vous accorder. Le nom de la note la plus proche de celle produite par la corde apparaît au-dessus des indicateurs. Accordez l'instrument pour que le nom de la note voulue apparaisse et que le centre de l'accordeur s'allume. Une barre apparaît à gauche ou à droite du centre si le son est plus bas ou plus haut que la hauteur voulue. La barre s'allonge d'autant plus que le son est éloigné de la hauteur voulue.



Quand la hauteur produite correspond à la note affichée, le «○» central, les icônes ▶ et ◀ s'allument en vert.

# 11 – Diverses autres fonctions



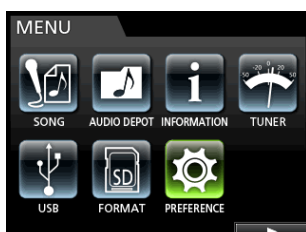
- Une fois l'instrument accordé, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Réglages du menu PREFERENCE

Vous pouvez utiliser le menu **PREFERENCE** pour changer divers réglages afin d'optimiser l'unité en fonction de votre environnement d'utilisation et de vos autres besoins, ainsi que pour restaurer les réglages d'usine.

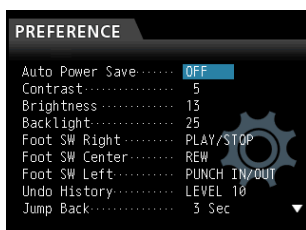
Suivez ces procédures pour ouvrir l'écran **PREFERENCE**.

- L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.



- Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez **PREFERENCE** (préférences), puis pressez la touche **F4** (▶).

L'écran **PREFERENCE** apparaît.



- En écran **PREFERENCE**, avec les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez un paramètre puis changez son réglage avec la molette **JOG/DATA**.

Option de menu	Fonction	Réf.
Auto Power Save	Règle l'économiseur automatique d'énergie	Page 60
Contrast	Règle le contraste de l'écran	Page 27
Brightness	Règle la luminosité de l'écran	
Backlight	Règle le rétro-éclairage de l'écran	
Foot SW Right	Détermine l'assignation de la pédale droite du pédalier	Page 41
Foot SW Center	Détermine l'assignation de la pédale centrale du pédalier	
Foot SW Left	Détermine l'assignation de la pédale gauche du pédalier	

Option de menu	Fonction	Réf.
Undo History	Règle la taille de l'historique d'annulation	Page 39
Jump Back	Règle l'intervalle de temps du saut en arrière	Page 45
Auto Monitor	Règle le monitoring automatique	Page 60
Preview Time	Règle la durée d'écoute de vérification	Page 45
Peak Hold	Règle le temps de maintien de crête	Page 35
Song Name Type	Règle le format de nom de fichier	Page 61
Date/Time	Règle la date et l'heure	Page 26
Initialize	Restaure les réglages par défaut	Page 61

## Réglage de l'économiseur automatique d'énergie

Utilisez le paramètre **Auto Power Save** (économie automatique d'énergie) pour fixer le temps au bout duquel l'alimentation de l'unité se coupe après sa dernière utilisation ou la fin de sa dernière fonction.

Les options et valeurs par défaut sont les suivantes.

**Options : OFF, 3 min, 5 min, 10 min, 30 min (par défaut)**

### NOTE

La fonction **Auto Power Save** est désactivée dans les conditions suivantes.

- Durant l'enregistrement et la lecture
- Quand le métronome est en service
- Quand la fonction d'enregistrement est armée
- Quand un signal est produit par la sortie **STEREO OUT**

### ATTENTION

Par défaut, l'unité est réglée pour s'éteindre automatiquement après 30 minutes. Réglez-la sur « **OFF** » si vous ne souhaitez pas qu'elle s'éteigne automatiquement.

## Réglage du monitoring automatique

Le monitoring (écoute de contrôle) d'entrée est possible quand l'enregistrement est armé et le transport à l'arrêt.

Si le monitoring automatique est activé (ON), quand la lecture commence, les sons entrants sont coupés, et seuls les sons lus peuvent être entendus.

Utilisez le paramètre **AUTO MONITOR** pour régler cette fonction.

### OFF (par défaut) :

Les sons entrants ne sont pas coupés même si la lecture est lancée.

Quand l'enregistrement est armé, les sons entrants et les sons lus sont mixés.

### ON :

Quand la lecture démarre, les sons entrants sont coupés.

Quand l'enregistrement est armé, seuls les sons lus peuvent être entendus.

## Réglage du format de nom de fichier

Utilisez le paramètre **Song Name Type** (type de nom de fichier) afin de régler le format employé pour les noms des morceaux créés par cette unité sur **WORD** (par défaut) ou **DATE**.

**WORD :** les caractères choisis sont employés pour former le début du nom du morceau.

Exemple (avec un réglage sur « TASCAM ») :

« TASCAM0001 »

**DATE :** la date est employée pour former le début du nom du morceau.

Exemple (créé le 10 juillet 2012) :

« 201207100001 »

## ■ Réglage du paramètre WORD

Quand **Song Name Type** de l'écran **PREFERENCE** est réglé sur **WORD**, pressez la touche **F4** (►) pour ouvrir l'écran de réglage.

La longueur du mot est limitée à 15 caractères alphanumériques à simple octet (voir « Édition des noms » en page 28).

## Restauration des réglages de préférence initiaux

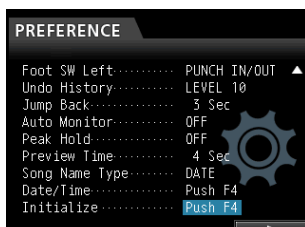
Vous pouvez restaurer les réglages initiaux des paramètres de l'écran **PREFERENCE** (réglages d'usine par défaut). Cette opération est appelée initialisation.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **PREFERENCE** puis pressez la touche **F4** (►).

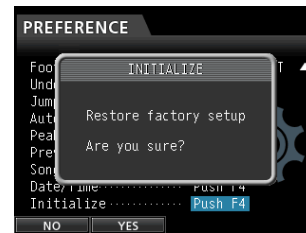


L'écran **PREFERENCE** apparaît.

3. Avec les touches **CURSOR** (▲/▼/), sélectionnez **Initialize** (initialiser) puis pressez la touche **F4** (►).



4. Quand un message de confirmation apparaît, pressez la touche **F2** (YES) pour confirmer.



5. Une fois l'initialisation terminée, le message se ferme mais l'écran **PREFERENCE** reste ouvert.

### NOTE

Si vous ne voulez pas effectuer l'initialisation, pressez la touche **F1** (NO).

6. Une fois les réglages finis, pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Visualisation des informations

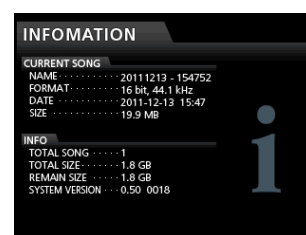
Vous pouvez visualiser des informations sur le morceau actuel (morceau actuellement chargé), la carte SD et le firmware.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **INFORMATION** puis pressez la touche **F4** (►).



L'écran **INFORMATION** apparaît.

Les informations suivantes sont affichées en écran **INFORMATION**.



### CURRENT SONG (morceau actuel)

NAME (nom)  
 FORMAT  
 DATE  
 SIZE (taille)

### INFO

TOTAL SONG (nombre de morceaux)  
 TOTAL SIZE (taille totale)  
 REMAIN SIZE (espace restant)  
 SYSTEM VERSION (version du système)



# 12 – Gestion des cartes SD

Les fichiers d'enregistrement sont conservés sur des cartes SD. Selon la capacité de la carte SD, celle-ci est formatée avec un système de fichiers FAT16 ou FAT32.

Capacité de la carte SD	Système de fichiers
512 Mo à 2 Go	FAT16
Plus de 2 Go	FAT32

En outre, cette unité est compatible avec la protection de carte SD contre l'écriture, donc vous pouvez protéger vos cartes contre l'écriture, afin d'éviter la suppression accidentelle due à leur formatage (voir « À propos des cartes SD protégées contre l'écriture » en page 24).

Quand une carte SD est insérée, l'unité fait monter la carte et la valide pour utilisation. À cet instant, si la carte SD insérée n'a pas été formatée par cette unité, un message apparaît pour vous demander de la formater.

Si la carte SD insérée ne contient pas de fichier de configuration, un message apparaît pour vous demander de créer un fichier de configuration.

Quand une carte SD est éjectée, l'unité effectue un processus de démontage puis ensuite, un message No Card (pas de carte) apparaît.

## ATTENTION

- Il n'est pas possible d'éjecter durant l'enregistrement.
- Le formatage ne peut pas être annulé.

## NOTE

- Le format FAT (File Allocation Table ou Table d'allocation de fichiers) est un format de disque lisible par un ordinateur.
- Les cartes SD et SDHC ayant une taille minimale de 512 Mo peuvent être utilisées.
- Une liste des cartes SD dont le bon fonctionnement sur cette unité a été confirmé est disponible sur le site mondial de TEAC (<http://teac-global.com/>).

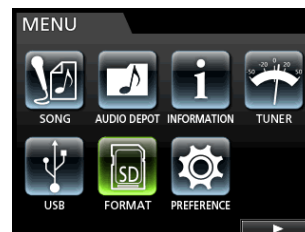
## Formatage rapide d'une carte SD

Utilisez le paramètre **QUICK FORMAT** pour formater rapidement une carte SD. Utiliser **QUICK FORMAT** efface tous les fichiers musicaux de la carte et crée automatiquement de nouveaux dossiers **MUSIC**, **UTILITY** et **AudioDepot**, ainsi qu'un fichier **dp-24.sys** qui est nécessaire pour l'emploi de la carte SD avec cette unité.

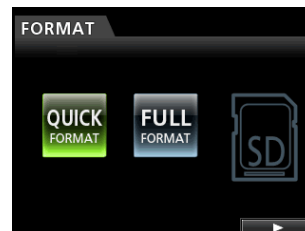
### ATTENTION

**Cette opération efface toutes les données sur la carte et ne peut pas être annulée. Vérifiez donc que vous ne perdez pas de données importantes avant de formater rapidement une carte.**

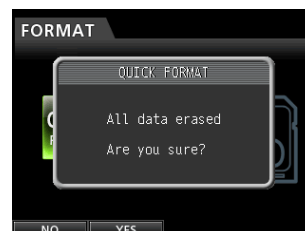
1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **FORMAT** puis pressez la touche **F4** (▶).



L'écran de formatage où vous pouvez choisir entre formatage rapide et formatage complet s'ouvre.



3. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez **QUICK FORMAT** et pressez la touche **F4** (▶).  
Un message de confirmation **QUICK FORMAT** apparaît.



4. Pressez la touche **F2** (YES) pour exécuter le formatage rapide. Si vous ne voulez pas faire de formatage rapide, pressez la touche **F1** (NO).
5. Une fois le formatage rapide accompli, le message se ferme mais l'écran **FORMAT** reste ouvert.

### NOTE

Quand une carte est formatée, un morceau est créé automatiquement dans le dossier **MUSIC**.

## Formatage complet d'une carte SD

Utilisez le paramètre **FULL FORMAT** pour complètement formater la carte SD. Utiliser **FULL FORMAT** efface tous les fichiers musicaux de la carte et crée automatiquement de nouveaux dossiers **MUSIC**, **UTILITY** et **AudioDepot**, ainsi qu'un fichier **dp-24.sys** qui est nécessaire pour l'emploi de la carte SD avec cette unité.

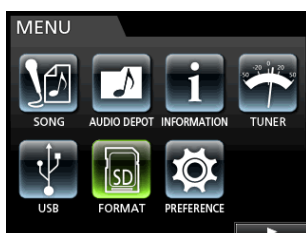
Avec le formatage complet (Full Format), les erreurs de mémoire sont vérifiées durant le formatage. Le formatage complet prend plus longtemps que le formatage rapide.

### ATTENTION

**Cette opération efface toutes les données de la carte SD. Cette opération ne peut pas être annulée. Vérifiez donc que vous ne perdrez pas de données importantes avant de formater complètement une carte.**

Suivez ces procédures pour formater complètement une carte SD.

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **FORMAT** puis pressez la touche **F4** (▶).



L'écran de formatage où vous pouvez choisir entre formatage rapide et formatage complet s'ouvre.



3. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez **FULL FORMAT** et pressez la touche **F4** (▶).  
Un message de confirmation **FULL FORMAT** apparaît.



4. Pressez la touche **F2** (**YES**) pour exécuter le formatage complet. Si vous ne voulez pas faire de formatage complet, pressez la touche **F1** (**NO**).
5. Une fois le formatage complet accompli, le message se ferme mais l'écran **FORMAT** reste ouvert.

### NOTE

Quand une carte est formatée, un morceau est automatiquement créé dans le dossier **MUSIC**.

# 13 – Échange de données avec un ordinateur

En reliant cette unité à un ordinateur au moyen d'un câble USB, vous pouvez archiver dans l'ordinateur les données de morceau d'une carte SD présente dans l'unité et restaurer sur la carte des données de morceau archivées dans l'ordinateur. De plus, vous pouvez exporter les fichiers de piste et le fichier master stéréo d'un morceau vers un ordinateur et importer des fichiers audio de l'ordinateur dans l'unité.

Les données sauvegardées peuvent être restaurées dans un autre DP-32SD que celui qui les a créées. En d'autres termes, les fichiers peuvent être librement échangés entre DP-32SD, facilitant l'ajout d'enregistrements supplémentaires ou le mixage d'enregistrements existants à un autre endroit.

## ATTENTION

Si vous voulez retirer une carte SD de cette unité et faire une copie de ses données sur un ordinateur à l'aide d'un lecteur de carte, éteignez toujours l'unité avant de retirer la carte.

## NOTE

Dans ce chapitre, « ordinateur » se réfère à un ordinateur personnel Windows ou Macintosh branché à cette unité (voir « Systèmes d'exploitation requis » en section suivante).

Les types de données suivants peuvent être transférés de cette unité dans un ordinateur.

## ■ Morceaux entiers

Vous pouvez transférer dans un ordinateur les données d'un morceau entier depuis le dossier MUSIC de l'unité. Cette opération s'appelle un « archivage ». De plus, les données ainsi archivées sur un ordinateur peuvent être transférées dans le dossier MUSIC puis restaurées comme données de morceau. Cette opération s'appelle la « restauration ».

## ■ Pistes au format WAV

Des fichiers de pistes spécifiques peuvent être exportés comme fichiers WAV dans le dossier AudioDepot de la carte SD. De plus, vous pouvez importer des fichiers de pistes spécifiques en déposant au préalable dans le dossier AudioDepot des fichiers WAV venant d'un ordinateur.

En d'autres termes, le transfert de données entre l'ordinateur et les fichiers de piste s'effectue au travers du dossier AudioDepot.

## ■ Fichier

Un mixage master créé sur cette unité peut être transféré dans un ordinateur sous forme de fichier WAV stéréo (depuis le dossier « Nom du morceau » dans le dossier MUSIC).

Seul le fichier master peut être exporté.

## Systèmes d'exploitation requis

Vous pouvez brancher cette unité à des ordinateurs fonctionnant sous les systèmes d'exploitation suivants.

## ■ Windows

Windows 8 (y compris 8.1)

Windows 7

Windows Vista

Windows XP

## ■ Mac OS X

Mac OS X Mavericks (10.9)

Mac OS X Mountain Lion (10.8)

Mac OS X Lion (10.7)

Mac OS X Snow Leopard (10.6)

Quand cette unité est connectée à un ordinateur, ce dernier la détecte comme un disque amovible. Il n'y a pas besoin de pilote particulier.

## NOTE

Le transfert de données entre cette unité et un ordinateur se fait à la vitesse de l'USB 2.0 (maximum). Les données sont transférées même si l'ordinateur a une connexion USB 1.1, mais de façon plus lente. De plus, pour obtenir la vitesse de l'USB 2.0, utilisez un câble répondant à la norme USB 2.0.

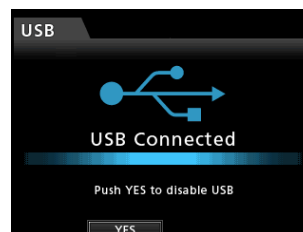
## Branchement à un ordinateur

Une fois le branchement USB fait, vous ne pouvez plus utiliser les fonctions d'enregistrement, lecture et autres opérations d'enregistreur de cette unité.

Pour brancher un ordinateur, utilisez un câble USB 2.0 de type mini-B afin de relier le port USB en face arrière de l'unité à un port USB de l'ordinateur. Peu importe que vous mettiez l'unité sous tension avant ou après avoir fait la connexion USB.

Quand cette unité est allumée, activez la connexion USB avec le paramètre USB de l'écran MENU.

Le morceau actuellement chargé est sauvegardé avant que la connexion USB ne devienne effective. Une fois la connexion faite, l'écran suivant s'affiche.



Après avoir fait une connexion USB, vous devez mettre sous tension et activer la connexion USB dans le paramètre USB de l'écran MENU.

Cette unité apparaît sur le moniteur de l'ordinateur comme un disque externe appelé DP-32SD.

Cliquer sur le disque DP-32SD affichera les dossiers MUSIC, UTILITY et AudioDepot.

## ATTENTION

- Veillez à utiliser l'adaptateur secteur GPE248-120200-Z fourni pour alimenter cette unité. L'alimentation ne peut pas être fournie à cette unité par l'USB.
- Ne débranchez pas l'adaptateur secteur et ne coupez pas de façon générale l'alimentation de l'unité durant le transfert des données. Cela pourrait entraîner la perte irrémédiable de toutes les données.
- Ne changez pas les noms de dossier dans le DP-32SD.

## NOTE

Le dossier UTILITY sert par exemple à mettre à jour le logiciel système utilisé par l'unité. De plus, ne rebaptisez pas et n'effacez pas les fichiers individuels contenus dans le dossier Song (morceau) du dossier MUSIC. Vous pouvez par contre supprimer la totalité d'un dossier Song si vous n'avez plus besoin de ce morceau.

# 13 – Échange de données avec un ordinateur

## Déconnexion

Suivez la procédure ci-dessous pour mettre correctement fin à la connexion USB.

### ATTENTION

Lors du transfert de données, ne débranchez pas l'unité et ne retirez pas le câble USB. Cela pourrait endommager les données de l'ordinateur ou de cette unité.

### NOTE

Lors de la déconnexion d'un ordinateur, la procédure sur l'ordinateur peut être appelée « éjection », « démontage » ou « retrait ».

## ■ Déconnexion d'ordinateurs sous Windows

Avec Windows 8 (8.1 y compris), Windows 7, Windows Vista ou Windows XP, suivez la procédure ci-dessous pour la déconnexion.

Une icône de carte de PC et une flèche apparaissent dans la barre des tâches (généralement en bas à droite de l'écran).



1. Faites un clic gauche sur cette icône pour ouvrir une info-bulle. Cliquez sur cette info-bulle pour déconnecter cette unité de l'ordinateur.
2. Après apparition sur l'ordinateur d'un message indiquant que cette unité peut être débranchée, pressez la touche de fonction applicable pour déconnecter cette unité et l'ordinateur. Après cela, vous pouvez débrancher le câble USB.

L'écran d'accueil réapparaît dans l'afficheur.

### ATTENTION

Si un message apparaît sur le moniteur de l'ordinateur indiquant que cette unité ne peut pas être déconnectée en toute sécurité, ne débranchez pas le câble USB.

Fermez tous les programmes et fenêtres de l'ordinateur qui accèdent aux fichiers de cette unité et réessayez.

## ■ Déconnexion d'ordinateurs Macintosh

1. Faites glisser l'icône du DP-32SD représentant cette unité à la corbeille ou pressez Commande+E pour éjecter le DP-32SD.

### CONSEIL

Selon la version ou les réglages de système d'exploitation, vous pouvez également éjecter l'icône DP-32SD en cliquant sur une icône d'éjection située à côté d'elle dans la fenêtre du finder ou en utilisant une touche de contrôle.

2. Après que l'icône DP-32SD ait disparu de l'écran, pressez la touche de fonction servant à déconnecter cette unité et l'ordinateur. Après cela, vous pouvez débrancher le câble USB.

L'écran d'accueil réapparaît dans l'afficheur.

## Importation et exportation de pistes

Vous pouvez importer et exporter individuellement des pistes entre un ordinateur et le dossier AudioDepot de cette unité.

Les fichiers doivent être au format WAV (et porter l'extension « .WAV ») pour pouvoir être importés/exportés comme des pistes.

Vous pouvez importer des fichiers mono et stéréo et exporter des fichiers mono.

Si vous souhaitez importer un fichier audio d'un autre format dans cette unité, vous devez d'abord le convertir en fichier WAV.

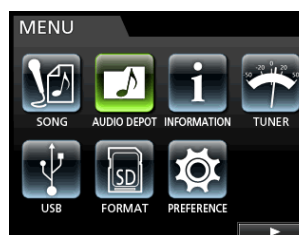
## Importation de pistes

1. Branchez cette unité à un ordinateur (voir « Branchement à un ordinateur » en page 64).
2. Utilisez l'ordinateur pour copier les fichiers WAV dans le dossier AudioDepot de la carte SD de l'unité.

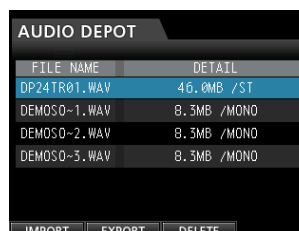
### NOTE

Les fichiers à copier doivent porter des noms à caractères alphanumériques composés d'un simple octet. Si vous essayez de copier un fichier dont le nom contient des caractères japonais, comme le nom de fichier n'apparaît pas dans l'écran à l'étape 6 ci-dessous, il ne peut pas être importé.

3. Débranchez correctement l'unité de l'ordinateur, puis débranchez le câble USB (voir « Déconnexion » en page 65).
4. Pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran MENU.
5. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **AUDIO DEPOT**, puis pressez la touche **F4** (▶).

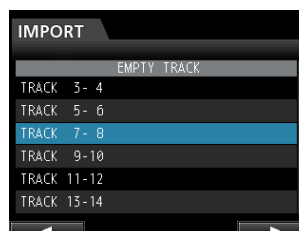


Les fichiers WAV qui peuvent être importés s'affichent.



6. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez le fichier WAV que vous voulez importer puis pressez la touche **F1** (IMPORT).

Les pistes vides pouvant accepter une importation s'affichent.



### NOTE

- Si vous essayez d'importer un fichier WAV dont les attributs ne correspondent pas à ceux du morceau actuel, un message local d'erreur apparaît. Par exemple, cela arrive quand le morceau actuel est en 44,1 kHz et que vous essayez d'importer un fichier WAV en 48 kHz. Quand aucun fichier ne peut être importé, **FILE NOT FOUND** (pas de fichier trouvé) s'affiche.
- Si le nom de fichier est court, des espaces apparaissent après le nom du fichier, mais ces espaces ne sont pas inclus dans le véritable nom du fichier.

# 13 – Échange de données avec un ordinateur

7. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼), sélectionnez la piste où importer puis pressez la touche **F4** (▶). Un message de confirmation apparaît.



## NOTE

Quand le fichier WAV à importer est stéréo, vous devez sélectionner une paire de pistes.

8. Pressez la touche **F2** (YES) pour exécuter la fonction.

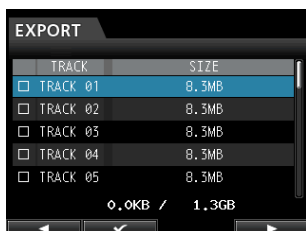
## NOTE

- *S'il n'y a pas assez d'espace libre ou si le format de fichier n'est pas bon, un message d'erreur apparaît.*
  - *Le début du fichier est calé sur le début du morceau (00:00:00:00). De la même façon que pour les autres pistes d'enregistrement, vous pouvez éditer une piste avec un fichier importé (voir « Vue d'ensemble de l'édition de piste » en page 48).*
  - *Pour importer un fichier WAV stéréo, une piste stéréo vide est nécessaire.*
9. Une fois l'importation terminée, une fenêtre locale apparaît puis l'écran **Audio Depot** revient.
  10. Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.

## Exportation de pistes

1. L'enregistreur étant à l'arrêt, pressez la touche **MENU** pour ouvrir l'écran **MENU**.
2. Avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼/◀/▶), sélectionnez (surlignez en vert) **AUDIO DEPOT**, puis pressez la touche **F4** (▶).
3. Pressez la touche **F2** (EXPORT).

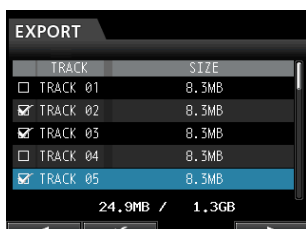
L'écran **EXPORT** s'affiche avec une liste de pistes contenant des données audio.



## NOTE

Les pistes de morceau ne contenant pas d'enregistrement audio ne sont pas affichées dans la liste des fichiers.

4. Avec la molette **JOG/DATA**, sélectionnez (surlignez en bleu) la piste que vous voulez exporter et pressez la touche **F2** (✓). La case (✓) en face de la piste sélectionnée est cochée.



En cochant plusieurs cases (✓), vous pouvez exporter plusieurs pistes à la fois.

## NOTE

Pour enlever le ✓ d'une case à cocher, pressez à nouveau la touche **F2** (✓) alors que le morceau est sélectionné (surligné en bleu).

5. Quand vous avez fini de cocher les pistes (✓) que vous voulez exporter, pressez la touche **F4** (▶). Un message de confirmation apparaît.



6. Pressez la touche **F2** (YES) pour exporter la piste sélectionnée dans le dossier **Audio Depot**.

## NOTE

Quand un fichier de piste portant le même nom existe déjà dans le dossier **Audio Depot**, un numéro est ajouté à la fin du nom de fichier pour ne pas écraser la piste existante.

7. Après qu'un message local soit apparu, l'écran **Audio Depot** revient.
8. Pressez la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.
9. Branchez cette unité à un ordinateur (voir « Branchement à un ordinateur » en page 64).
10. Utilisez l'ordinateur pour copier sur celui-ci les fichiers de piste du dossier **Audio Depot** de la carte SD.
11. Une fois les fichiers de piste exportés dans l'ordinateur, débranchez l'unité en utilisant les procédures correctes puis retirez le câble USB (voir « Déconnexion » en page 65).

## Suppression de fichiers du dossier Audio Depot

1. Quand la liste des fichiers est affichée, sélectionnez les fichiers que vous voulez supprimer avec la molette **JOG/DATA** ou les touches **CURSOR** (▲/▼).
2. Pressez la touche **F3** (DELETE) pour ouvrir un message de confirmation.



3. Pressez la touche **F2** (YES) pour confirmer. Si vous voulez supprimer plusieurs fichiers, répétez la procédure ci-dessus.



# 14 – Guide de dépannage

Quand vous travaillez avec cette unité, si quelque chose ne se passe pas comme vous le voulez ou si vous rencontrez des difficultés etc., commencez par vous référer à cette section guide de dépannage. Elle contient les problèmes les plus courants, leurs causes probables et les mesures correctives. Voyez également le chapitre « Messages » commençant en page 68 pour connaître la signification des messages qui peuvent s'afficher. Consultez ce tableau quand un message apparaît alors qu'une opération n'a pas pu être effectuée par l'unité.

## La carte SD n'est pas reconnue.

- Vérifiez que la carte SD est bien insérée à fond.

## Pourquoi n'entends-je aucun son en lecture ?

- Les faders des pistes sont-ils réglés à un niveau adéquat ?
- Le fader **STEREO** est-il réglé à un niveau adéquat ?
- Avez-vous relié correctement la prise **PHONES** (casque) ou **MONITOR OUT** à votre casque ou système d'écoute ?  
Votre système d'écoute est-il correctement réglé ?
- Le bouton **MONITOR LEVEL** est-il réglé à un niveau adéquat ? (prise **PHONES** (casque) uniquement)

## Le son que j'essaie d'enregistrer souffre de distorsion.

- Les boutons **TRIM** des entrées **A** à **H** de la face supérieure de l'unité sont-ils réglés trop haut ?  
La source d'entrée est-elle trop forte ?
- Le système d'écoute ne sature-t-il pas parce que le niveau d'écoute est trop élevé ?

## Pourquoi ne puis-je pas enregistrer ?

- Vous devez avoir au moins une piste armée pour l'enregistrement (voyant **REC** clignotant) avant de lancer l'enregistrement en pressant la touche **RECORD (●)**.
- Les sources d'entrée sont-elles assignées aux pistes ? (voir « Assignation des entrées » en page 33).

## Du bruit survient si je branche une guitare ou basse passive directement.

- Brancher un autre appareil à la sortie stéréo (**STEREO OUT**) de l'unité peut réduire le bruit.
- Cela peut être causé par des parasites venant d'un autre appareil. S'il y a un amplificateur de puissance ou autre appareil à gros transformateur, un éclairage fluorescent ou appareil identique à proximité, vous devez pouvoir réduire le bruit en changeant la distance ou l'orientation de cette unité par rapport à de tels équipements.

## L'unité s'éteint.

- Ce produit est conforme à la Directive européenne ErP sur l'alimentation en veille en matière d'écoconception applicable aux produits liés à l'énergie. Pour se conformer à cette Directive, la fonction d'économie automatique d'énergie de cette unité est réglée sur 30 minutes à sa sortie d'usine. Donc, par défaut, son alimentation se coupera automatiquement après 30 minutes sans opération. Changez le réglage de la fonction d'économie automatique d'énergie si vous voulez la désactiver (voir « Réglage de l'économiseur automatique d'énergie » en page 60).

# 15 – Messages

## Messages généraux

La liste suivante contient les messages qui peuvent apparaître durant l'utilisation de l'unité

Ces messages vous préviennent de situations survenant durant l'utilisation de l'unité. Consultez le tableau ci-dessous si vous voyez quelque chose que vous ne comprenez pas ou si vous voulez savoir comment résoudre un problème.

Message	Description et remède
Can not Import	Apparaît quand la fréquence d'échantillonnage ou la résolution en bits du fichier sélectionné dans le menu AUDIO DEPOT-IMPORT diffèrent de celles du morceau actuel.
Cannot Clear Current	La piste actuelle ne peut pas être supprimée. Une piste virtuelle assignée à une piste physique ne peut pas être supprimée.
Card Error	La carte ne peut pas être correctement reconnue. Remplacez la carte.
Card Full	La carte n'a plus d'espace libre. Effacez les fichiers inutiles ou transférez-les sur votre ordinateur pour libérer de l'espace.
Empty Export Track	Vous avez essayé d'exporter une piste qui ne contient aucune donnée d'enregistrement. Ce message apparaît si vous essayez d'exporter une piste de morceau ne contenant aucun enregistrement (voir « Exportation de pistes » en page 66). Exportez une piste de morceau sur laquelle vous avez enregistré.
Export File Too Big	La piste à exporter dépasse la capacité encore disponible de la carte SD. Vous avez essayé d'exporter une piste dans le dossier AudioDepot, mais sa taille est trop importante pour l'espace encore libre sur la carte SD. Supprimez les morceaux ou fichiers inutiles du dossier AudioDepot pour libérer de l'espace sur la carte SD, puis réessayez d'exporter la piste.
File Not Found	Le fichier à importer n'a pas pu être trouvé. Vous avez essayé d'importer un fichier WAV depuis le dossier AudioDepot, mais celui-ci ne contient pas de fichier WAV (voir « Importation de pistes » en page 65). Branchez l'unité à un ordinateur et transférez de l'ordinateur au dossier AudioDepot de l'unité les fichiers que vous voulez importer.
Format Error Format CARD	Le formatage de la carte est anormal ou endommagé. Ce message apparaît aussi si vous avez utilisé un ordinateur branché par USB pour formater la carte au format FAT et si une carte non formatée est insérée dans l'unité. Utilisez toujours le DP-32SD pour formater les cartes que celui-ci doit utiliser. Remplacez la carte ou formatez la carte à l'aide du menu FORMAT. Le formatage FAT efface toutes les données actuellement sur la carte.
I/O Too Short	L'intervalle entre les points IN et OUT est trop court. Vous avez essayé de passer en mode de lecture en boucle, mais l'intervalle séparant les points IN et OUT est trop court.
Import Failed Export Failed	Échec de l'importation ou de l'exportation.
Import File Too Large	Le fichier à importer est de trop grande taille. Vous avez essayé d'importer depuis le dossier AudioDepot un fichier WAV qui est trop grand pour l'espace encore libre sur la carte SD. Libérez de l'espace dans le dossier AudioDepot en supprimant des morceaux inutiles et réessayez.
In Bounce Mode	Le mode Bounce est actif. Vous avez essayé d'accomplir une action qui n'est pas possible en mode Bounce (report).
In Master Mode	Le mode Mastering est actif. Vous avez essayé d'accomplir une action qui n'est pas possible en mode Mastering.
In Punch Mode	Le mode Auto Punch est actif. Vous avez essayé d'accomplir une action qui n'est pas possible en mode de réenregistrement partiel automatique (Auto Punch).
In Repeat Mode	Le mode de lecture en boucle est actif. Vous avez essayé d'accomplir une action qui n'est pas possible en mode de lecture en boucle.
Invalid Card	La carte SD insérée dans l'unité est à un format qui ne peut pas être utilisé par cette unité. Insérez une autre carte SD après avoir éteint l'unité ou formatez la carte avec FORMAT dans l'écran MENU.
Invalid Card Change Card	Il y a quelque chose d'anormal concernant la carte. Remplacez la carte.
Mark Full	Il n'est pas possible d'ajouter plus de marqueurs de repérage. Vous avez essayé de mémoriser plus de 99 marqueurs de repérage dans un morceau (voir « Marqueurs de repérage » en page 43). Supprimez certains marqueurs de repérage et réessayez.
Master File Not Found	Le fichier master n'a pas pu être trouvé. Ce message apparaît si vous essayez de passer en mode Mastering alors que vous n'avez pas encore fait d'enregistrement de mixage de réduction. Accomplissez d'abord un mixage de réduction.

Message	Description et remède
Master Track Too Large	Le fichier master est trop gros. Vous avez essayé de créer un fichier master dont la taille dépasse l'espace encore disponible sur la carte SD. Pour libérer de l'espace, formatez la carte SD (voir « Formatage rapide d'une carte SD » en page 62 et « Formatage complet d'une carte SD » en page 63), effacez les fichiers inutiles ou branchez l'unité à un ordinateur pour transférer (puis supprimer) les fichiers.
MBR Error Init CARD	Le formatage de la carte est anormal ou endommagé. Remplacez la carte ou formatez la carte à l'aide du menu FORMAT. Le formatage efface toutes les données actuellement sur la carte.
No Card	Il n'y a pas de carte SD dans l'unité. Chargez une carte SD enregistrable.
No Armed Track	Aucune piste n'est armée pour l'enregistrement. Vous avez essayé de passer en mode de réenregistrement partiel automatique (Auto Punch) ou avez pressé la touche <b>RECORD</b> alors qu'aucune piste n'était armée pour l'enregistrement (voir « Réenregistrement partiel automatique » en page 45). Armez une piste pour l'enregistrement avant de presser la touche <b>RECORD</b> ou de passer en mode Auto Punch.
No Undo History	Il n'y a pas d'historique d'annulation. Il n'y a aucune action pouvant être annulée (voir « Annulation d'une opération » en page 39).
Not Stopped	L'enregistreur n'est pas à l'arrêt. Quand l'enregistreur n'est pas arrêté, ce message apparaît si vous pressez une touche telle que <b>UNDO/REDO</b> , qui ne fonctionne qu'avec l'enregistreur à l'arrêt.
Now Recording	L'unité enregistre. Ce message apparaît quand vous essayez d'utiliser un menu alors qu'un enregistrement est en cours. Certaines autres opérations ne sont pas non plus permises durant l'enregistrement.
OUT Point must be set after the IN point.	Vous ne pouvez pas placer le point OUT avant le point IN. Fixez le point OUT après le point IN.
Protected Card	La carte SD insérée est protégée contre l'écriture. Pour enregistrer ou éditer, éteignez l'unité et débloquez la protection contre l'écriture sur la carte SD.
Recorded Track Not Found	Vous essayez d'utiliser la fonction d'exportation mais aucun enregistrement n'a été trouvé sur les pistes du morceau actuel. Aucune piste n'est enregistrée dans le morceau actuel ou bien les pistes virtuelles n'ont pas été assignées aux pistes physiques. Sélectionnez un morceau enregistré, assignez la piste que vous voulez exporter à une piste physique puis exportez-la (voir « Pistes virtuelles » en page 47).
Revert to discard changes.	Les éditions et changements apportés au morceau depuis qu'il a été chargé seront effacés, et le morceau redeviendra tel qu'au moment où il a été chargé. Ne continuez que si vous êtes sûr de vouloir effacer tous les changements.
Same Track	La même piste a déjà été spécifiée. Ce message apparaît quand vous utilisez la fonction de duplication (clonage) de piste alors que la piste source est aussi choisie comme piste de destination.
Song Protected	Le morceau est protégé. Vous essayez de modifier (enregistrer, éditer, etc.) un morceau protégé (voir « Protection des morceaux » en page 31). Déprotégez le morceau.
Stereo Track Full	Toutes les pistes stéréo ont déjà des enregistrements. Ce message apparaît si vous essayez d'importer un fichier stéréo alors que toutes les pistes stéréo du morceau ont déjà des enregistrements, même si des pistes mono sont encore libres.
Track Full	Toutes les pistes ont déjà des enregistrements. Ce message apparaît si vous essayez d'importer un fichier alors que toutes les pistes contiennent déjà des enregistrements (voir « Importation de pistes » en page 65).
Trk Edit Fail	Échec de l'édition de piste. Sauvegardez le morceau, éteignez l'unité et rallumez-la, puis réessayez l'édition de piste.
Trk Too Short	La piste est trop courte. Vous essayez de lancer un enregistrement en mode de mixage de réduction mais l'intervalle séparant les points IN et OUT est trop court. Les points IN et OUT doivent être distants d'au moins 4 secondes (voir « Réglage des points IN/OUT » en page 44).
Turn off the Guitar Effect or use two or less Dynamic Effects.	Quand vous utilisez un effet guitare, l'utilisation des effets dynamiques est limitée à seulement 1–2 canaux. Pour utiliser des effets dynamiques sur 3 canaux ou plus, désactivez l'effet guitare.

## 15 – Messages

Message	Description et remède
Work Memory Full	La mémoire de travail est pleine. Même si la carte SD a suffisamment d'espace libre, cette erreur peut survenir quand vous effectuez de nombreuses opérations d'édition. Vous pouvez continuer le travail après exécution de la fonction DELETE UNUSED (supprimer ce qui est inutile) du menu SONG pour augmenter l'espace disponible dans la mémoire de travail (voir « Annulation d'une opération » en page 39).
Virtual Track has different Track Type	Comme une piste virtuelle a été enregistrée, le type de piste ne peut plus être changé. Si vous souhaitez le changer, effacez la piste virtuelle enregistrée.
Audio Rst Fail	Si une de ces erreurs survient, éteignez l'unité et rallumez-la. Si ces messages d'erreur continuent de s'afficher, contactez un service après-vente TEAC.
Device Error	
File Error	
Not Continued	
Remote Cmd	
Remote Rx	
Sys Rom Err	
System Err 50	
System Error 1	
System Error 2	
System Error 3	
System Error 4	
System Error 5	
System Error 6	
System Error 7	
System Error 8	
System Error 9	
Writing Failed	

---

## Données

---

### Supports d'enregistrement

- Carte SD (512 Mo à 2 Go)
- Carte SDHC (4 Go à 32 Go)

### Système de fichiers

- Carte SD (512 Mo à 2 Go) : FAT16
- Carte SDHC (4 Go à 32 Go) : FAT32

---

## Valeurs d'entrée/sortie

---

### Entrée/sortie audio analogique

#### Prises d'entrée A à H

- **Type XLR (symétrique)**

- Connecteur : XLR 3-31  
(1 = masse, 2 = point chaud, 3 = point froid)
- Impédance d'entrée : 2,4 k $\Omega$
- Niveau d'entrée nominal : -14 dBu
- Niveau d'entrée maximal : +2 dBu

- **Jack standard (symétrique)**

- Connecteur : jack 6,35 mm 3 points (TRS)
- Impédance d'entrée :
  - Supérieure à 22 k $\Omega$
  - 1 M $\Omega$  (entrée **H** uniquement, quand le sélecteur **LINE-GUITAR** est réglé sur **GUITAR**)
- Niveau d'entrée nominal : +4 dBu
- Niveau d'entrée maximal : +20 dBu

#### Prise STEREO OUT

- Connecteur : RCA
- Niveau de sortie nominal : -10 dBV
- Niveau de sortie maximal : +6 dBV
- Impédance de sortie : 200  $\Omega$

#### Prise EFFECT SENDS

- Connecteur : jack 6,35 mm 2 points (TS)
- Niveau de sortie nominal : -10 dBV
- Niveau de sortie maximal : +6 dBV
- Impédance de sortie : 200  $\Omega$

#### Prise MONITOR OUT

- Connecteur : jack 6,35 mm 3 points (TRS)
- Niveau de sortie nominal : -2 dBu
- Niveau de sortie maximal : +14 dBu
- Impédance de sortie : 200  $\Omega$

#### Prise PHONES

- Connecteur : jack 6,35 mm stéréo
- Puissance maximale de sortie :  
70 mW + +70 mW ou plus  
(DHT+B 0,1 % ou moins, charge de 32  $\Omega$ )

---

## Entrée/sortie de commande

### Port USB

- Connecteur : USB 4 broches, type mini-B
- Format : classe de périphériques de stockage de masse, USB 2.0 haute vitesse

### Prise REMOTE

- Connecteur : mini-jack 2,5 mm 3 points (TRS)

---

## Performances audio

---

### Réponse en fréquence

- Entrée (MIC/LINE) → sortie STEREO OUT/EFFECT SENDS/MONITOR OUT : 20 Hz à 20 kHz, +1 dB/-1 dB

### Distorsion

- Entrée (MIC/LINE) → sortie STEREO OUT/EFFECT SENDS/MONITOR OUT : 0,01 % ou moins

### Rapport signal/bruit

- Entrée (MIC/LINE) → sortie STEREO OUT/EFFECT SENDS/MONITOR OUT : 90 dB ou plus

---

## Configurations requises

---

Voir le site mondial de TEAC (<http://teac-global.com/>) pour des informations actualisées sur la compatibilité des systèmes d'exploitation (OS).

### Windows

- Pentium 300 MHz ou plus rapide
- 128 Mo ou plus de mémoire
- Port USB (USB 2.0 recommandé)

### Macintosh

- Power PC, iMac, G3, G4 266 MHz ou plus rapide
- 64 Mo ou plus de mémoire
- Port USB (USB 2.0 recommandé)

### Contrôleur hôte USB recommandé

- Jeu de composants Intel

### Systèmes d'exploitation pris en charge

#### Windows:

- Windows 8 (y compris 8.1)
- Windows 7
- Windows Vista
- Windows XP

#### Macintosh:

- Mac OS X Mavericks (10.9)
- Mac OS X Mountain Lion (10.8)
- Mac OS X Lion (10.7)
- Mac OS X Snow Leopard (10.6)



# 16 – Caractéristiques

## Générales

### Alimentation électrique

Adaptateur secteur (GPE248-120200-Z)

### Consommation électrique

12 W (alimentation fantôme en service)

### Dimensions

514 x 100,4 x 336,90 mm (largeur x hauteur x profondeur, hors protusions)

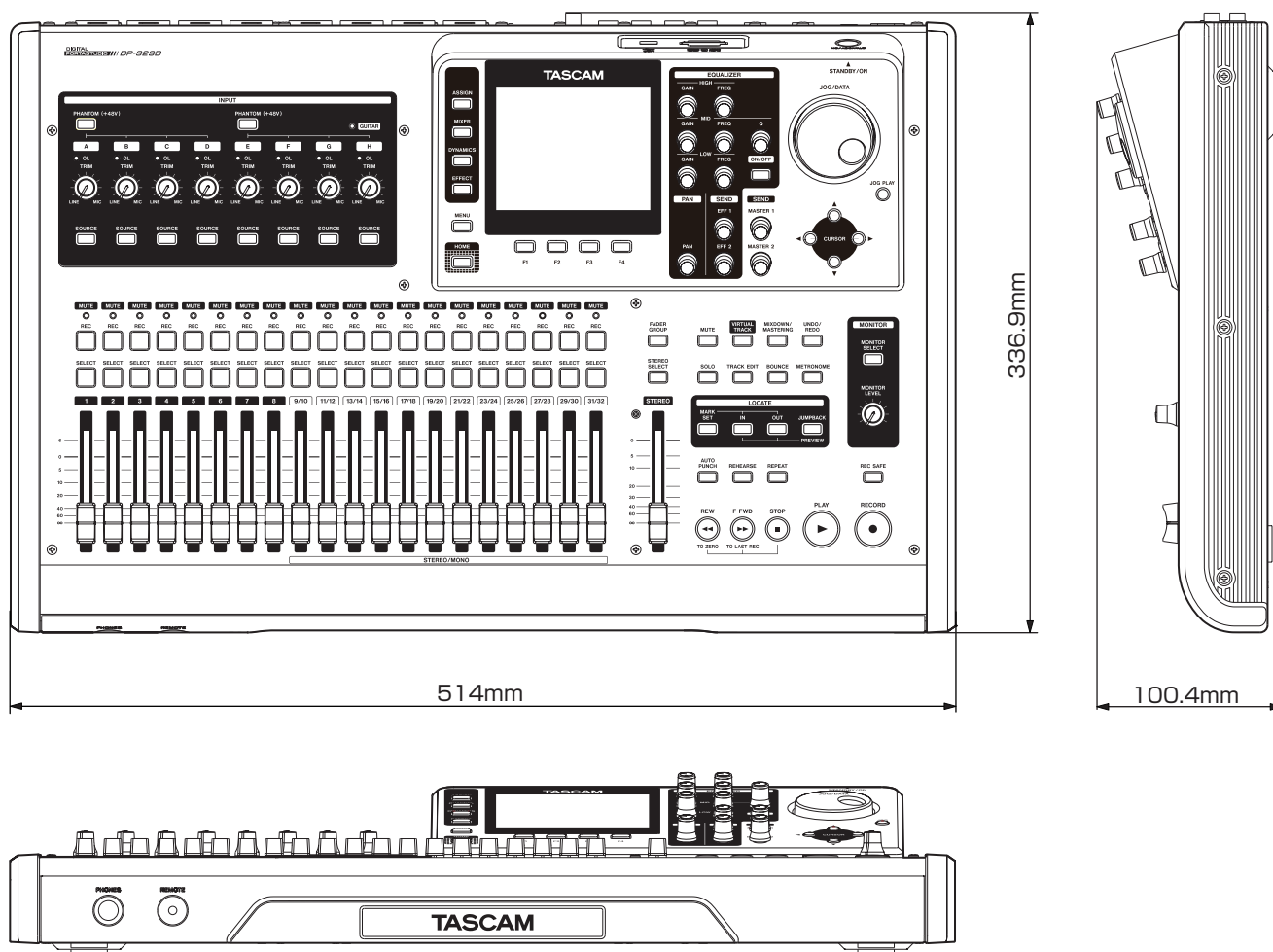
### Poids

6,2 kg

### Plage de température de fonctionnement

5 à 35 °C

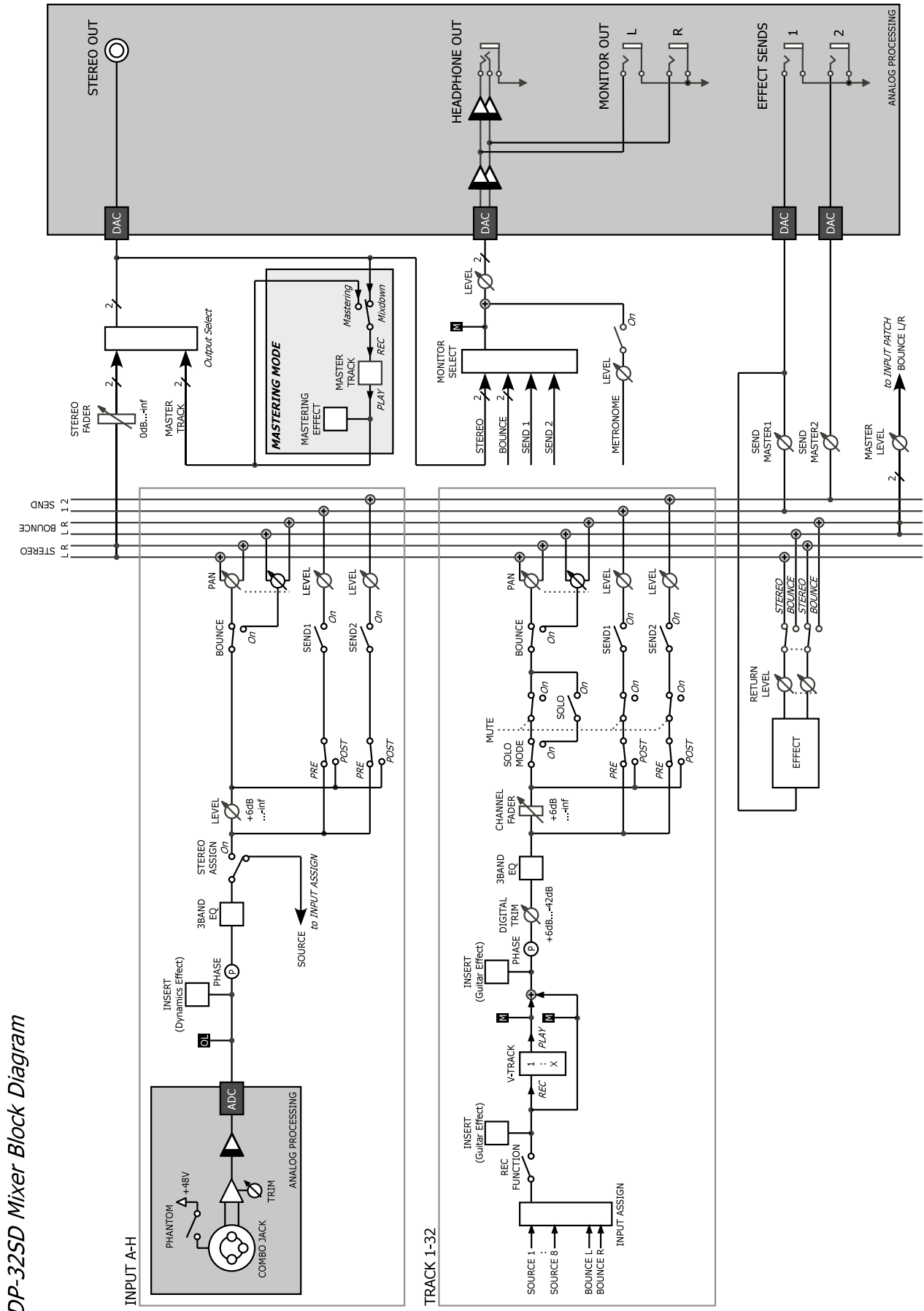
## Dessin avec cotes



\* Les illustrations de ce mode d'emploi peuvent différer du produit réel.

\* Caractéristiques et apparence peuvent être changées sans préavis en vue d'améliorer le produit.

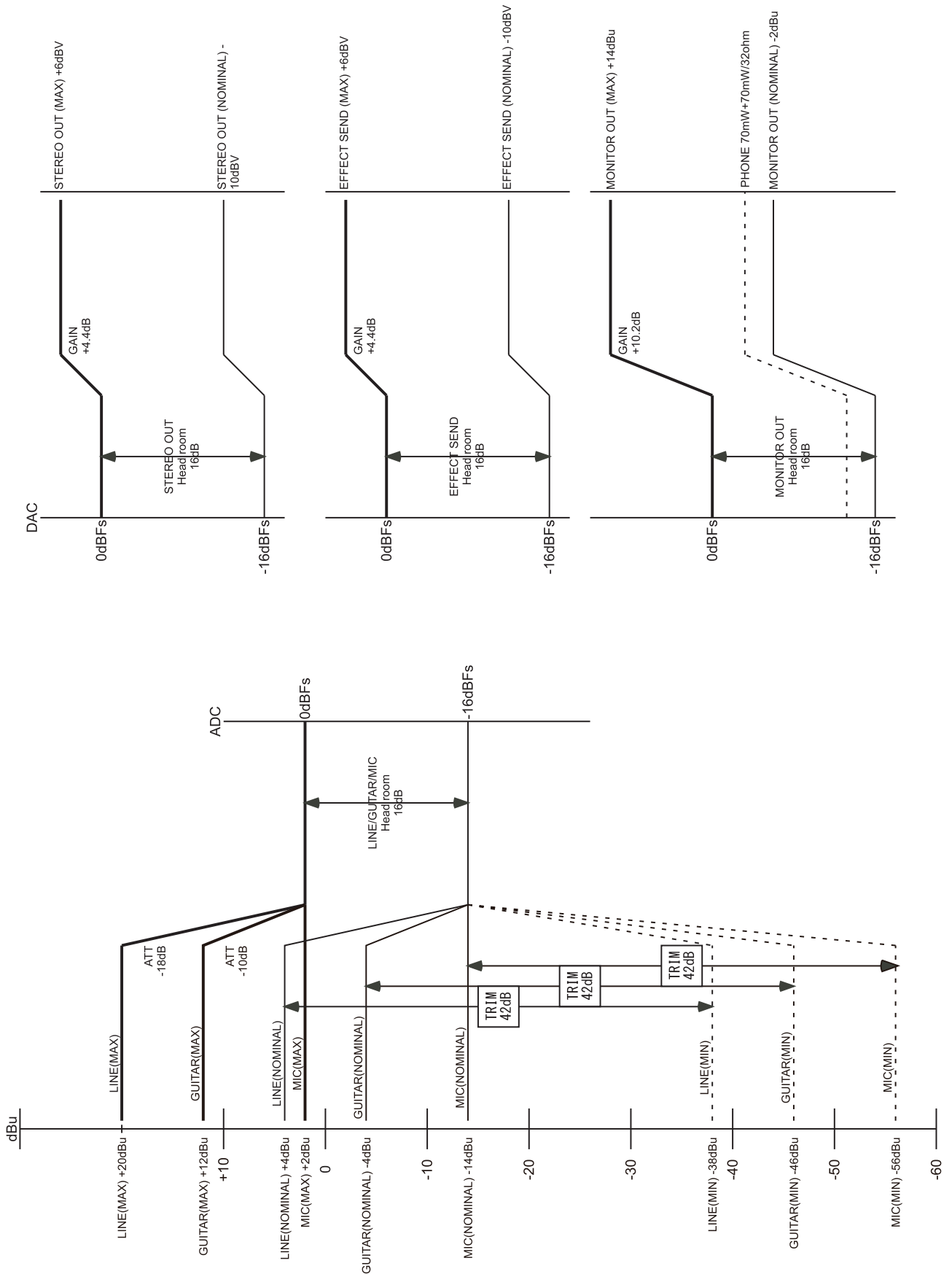
## Schéma synoptique



DP-32SD Mixer Block Diagram

# 16 – Caractéristiques

## Schéma des niveaux



## Informations de GARANTIE

### < Europe >

Ce produit est assujéti à la législation sur les garanties du pays d'achat. En cas de défaut ou de problème, veuillez contacter le revendeur auprès duquel vous avez acheté le produit.

---

Si cette unité a été achetée hors de l'Union Européenne, les dispositions de garantie sont indiquées dans le mode d'emploi anglais. Cette garantie n'est valable que dans le pays où l'unité a été initialement achetée.

# TASCAM

# DP-32SD

---

## TEAC CORPORATION

Téléphone : +81-42-356-9143  
1-47 Ochiai, Tama-shi, Tokyo 206-8530 Japon

<http://tascam.jp/>

---

## TEAC AMERICA, INC.

Téléphone : +1-323-726-0303  
1834 Gage Road, Montebello, Californie 90640 U.S.A.

<http://tascam.com/>

---

## TEAC MEXICO, S.A. de C.V.

Téléphone : +52-55-5010-6000  
Río Churubusco 364, Colonia Del Carmen, Delegación Coyoacán, CP 04100, México DF, Mexique

<http://teacmexico.net/>

---

## TEAC UK LIMITED

Téléphone : +44-8451-302511  
Meridien House, Ground Floor, 69 - 71, Clarendon Road, Watford, Hertfordshire, WD17 1DS, R.-U.

<http://tascam.eu/>

---

## TEAC EUROPE GmbH

Téléphone : +49-611-71580  
Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Allemagne

<http://tascam.eu/>

---

## TEAC SALES & TRADING(SHENZHEN) CO., LTD

Téléphone : +86-755-88311561~2  
Room 817, Block A, Hailrun Complex, 6021 Shennan Blvd., Futian District, Shenzhen 518040, Chine

---

Imprimé en Chine