



DIGITAL MULTITRACK RECORDER



V2.0 Supplement

Supplément: V2.0 de mise à jour

V2.0-Anhang

Suplemento V2.0

D24 V2.0 Supplement

This document explains how to upgrade the D24 and RC-D24 to Version 2.0 and the new features and functions provided by the upgrade.

Upgrading the D24

The following procedure explains how to upgrade the D24. Be sure to use the MO disk labelled "Ver. 2.00 DISK."

- 1 Turn off the D24.
- 2 Turn on the D24.
- 3 Insert the MO disk labelled "Ver. 2.00 DISK" into the D24.
- 4 When the message "UNFORMATTED" appears on the 2nd line of the display (which takes about 10 seconds), press the [UTILITY] button.
- 5 Use the JOG/DATA dial to select "UPDATE," and then press the [ENTER] button.
- 6 When the message "UPDATE – D24" appears, press the [ENTER] button.

Warning: Do not press the [ENTER] button more than once.

After about 10 seconds, the message "WAITING" appears. After a further 60 seconds the message changes to "TURN OFF." The upgrade procedure is now complete.

Warning: Do not turn off the D24 before the message "TURN OFF" appears.

- 7 To check the version number, first turn off the D24, and then, while pressing the [UTILITY] button, turn on the D24. The version number appears on the display as follows: "V1 200."

Upgrading the RC-D24

The following procedure explains how to upgrade the D24's remote controller, the RC-D24. Be sure to use the MO disk labelled "Ver. 2.00 DISK."

- 1 Turn off the D24.
- 2 Connect the RC-D24 to the D24.
- 3 Turn on the D24.
- 4 Turn on the RC-D24.
- 5 Confirm that "00:00:00.00" is shown on the RC-D24 display.
- 6 Insert the MO disk labelled "Ver. 2.00 DISK" into the D24.
- 7 When the message "UNFORMATTED" appears on the 2nd line of the display (which takes about 10 seconds), press the [UTILITY] button.
- 8 Use the JOG/DATA dial to select "UPDATE," and then press the [ENTER] button.
- 9 When the message "UPDATE – D24" appears, use the JOG/DATA dial to select "RCU," and then press the [ENTER] button.

The message "WAITING" appears. The RC-D24 and D24 counters count up from 1/374" to "374/374," which takes about 120 seconds. After a further 20 seconds the RC-D24 transport buttons start flashing. The upgrade procedure is now complete.

Warning: Do not turn off the D24 or RC-D24 before the transport buttons start flashing.

- 10 To check the version number, first turn off and on the D24, and then, while pressing the RC-D24's [RTN TO ZERO] button, turn on the RC-D24.
The RC-D24 version number appears on the display as follows: "200 xxxxxx".

Seamless Punch Out Monitoring

At the punch-out point, the monitor circuits now switch from input to playback seamlessly. (Previously, monitoring was muted for an instant as the punch-out occurred.)

The number of tracks with which seamless punch out monitoring can be used simultaneously is limited by the following factors: recording media (MO or hard disk), sampling rate (48 kHz or 44.1 kHz), and recording resolution (16-, 20-, or 24-bit), as shown in the following table.

Media	Sampling Rate	Recording Resolution	Max. No. of Tracks for Seamless Punch Out
MO	48 kHz	24-bit	8
		20-bit	9
		16-bit	11
	44.1 kHz	24-bit	9
		20-bit	10
		16-bit	12
Hard Disk	48 kHz	24-bit	12
		20-bit	15
		16-bit	16
	44.1 kHz	24-bit	15
		20-bit	16
		16-bit	16

The maximum number of tracks for seamless punch out consists of the number of tracks previously recorded (i.e., the number of tracks playing back) and the number of tracks selected for punch in/out recording. For example, the maximum number of tracks for seamless punch out using an MO disk at 48 kHz/24-bit is eight, so if four tracks have already been recorded, up to four tracks can be selected for seamless punch out.

If the maximum number of tracks for seamless punch out is exceeded (i.e., a greater number tracks are selected for recording), punch out monitoring will not be seamless. Audio recorded to disk is always seamless.

Crossfade Modes

Two new Crossfade modes, with variable fade times, are now available for use with punch in/out recording and part editing. Previously, a variable fade in/out time could be set to smooth the transition between new and existing material at the punch in/out points, and the part editing edit points. This option has been kept because it has the advantage that it affects only playback and the fade time can be changed at anytime, since the fades are not recorded to disk. With the new Crossfade modes, however, the fades are recorded to disk, so once recorded, they cannot be changed.

The following procedure explains how to select a Fade mode and fade time.

- 1 Press the [UTILITY] button.

The UTILITY indicator lights up.

- 2 Use the JOG/DATA dial to select "FADE MODE," and then press the [ENTER] button.

The current mode setting appears on the display.

- 3 Use the JOG/DATA dial to select a Fade mode:



FADE IN/OUT—Same as previous version.



CROSS FADE1—Signal levels are at -3 dB at the crossover point (suitable for music).



CROSS FADE2—Signal levels are at -6 dB at crossover point (suitable for sounds consisting essentially of a single, simple tone (e.g., flute, recorder)).

- 4 Press the [ENTER] button to activate your selection, or the [CANCEL] button to cancel the Fade Mode function.

- 5 To set the fade time, with the UTILITY indicator still lit, use the JOG/DATA dial to select "FADE I/O," and then press the [ENTER] button.

The currently set fade time appears on the display.

- 6 Use the JOG/DATA dial to select a fade time: 2, 5, 10, 25, 50, or 100 ms.

The default setting is 2 ms.

- 7 Press the [ENTER] button to activate your selection, or the [CANCEL] button to cancel the Fade I/O function.

- 8 Press the [UTILITY] button again to leave utility.

The UTILITY indicator goes out.

Note that if a project that was recorded in the Fade I/O mode is played back in one of the new Crossfade modes, it will play without the fade in/outs at the punch in/out points, or part edit points. Therefore, such projects are best played back with the Fade I/O mode selected.

Clearing the A, B, IN & OUT Points

Previously set A, B, LAST REC IN and OUT points can now be cleared.

- 1 While holding down the [CANCEL] button, press the [A], [B], [IN], or [OUT] button.

The previously set point is cleared and the corresponding indicator goes out. So long as the loaded disk is not write-protected, the A, B, LAST REC IN and OUT point information stored on disk is also cleared.

This new function also works on the remote controller.

Using the A, B, IN & OUT Points as Edit Times

The A, B, LAST REC IN and OUT points can now easily be used as the start (ST) and end (ED) times when using a part edit function, the Time Compression function, or the Pitch Change function.

- 1 When the display shows "ST xxxxxxxx" or "ED xxxxxxxx" or "TO xxxxxxxx" and you are required to enter a start, end, or to time, press the [A], [B], [IN], or [OUT] button.

The time value previously stored for that point is entered and appears on the display. If no point has been set, no time value is entered.

Using the Solo Buttons to Select Tracks

The SOLO/SELECT buttons can now be used to select the source and destination tracks for the track and part editing functions and the Time Compression and Pitch Change functions. (Previously, only the JOG/DATA dial could be used to select tracks.)

- 1 When the display shows "FROM TR" or "TO TR," use the SOLO/SELECT buttons to select the source or destination tracks.

As with the JOG/DATA dial, depending on the function being used, tracks can be selected individually (1–8) or in pairs (1/2, 3/4, 5/6, 7/8).

Note that the JOG/DATA dial must be used to select destination virtual tracks.

Remaining Time

The time remaining can now be checked while recording is in progress. (Previously, it could be checked only when the D24 had stopped.)

Apogee I/O Cards

The D24 now supports the Apogee AP8AD and AP8DA mini YGDAI I/O cards. (Only the AP8AD is currently available.)

Assigning Virtual Tracks Using SOLO & Keypad

When assigning virtual tracks to main tracks, the SOLO/SELECT buttons can now be used to select the main track. (Previously, only the SHUTTLE/CURSOR could be used for this.) In addition, the number keypad can now be used to select virtual tracks. (Previously, only the JOG/DATA dial could be used for this.)

- 1 While the D24 is stopped, press the [V. TRACK SELECT] button.
The V. TRACK SELECT indicator lights up.
The 1st line of the display shows the main track numbers from 1 through 8. The 2nd line shows the virtual tracks assigned to those main tracks. Initially, each main track is assigned its respective virtual track 1.
- 2 Use the SOLO/SELECT buttons or SHUTTLE/CURSOR ring to select a main track.
The number of the virtual track assigned to the selected main track flashes on the 2nd line of the display and the corresponding SOLO/SELECT indicator lights up.
- 3 Use the number keypad or JOG/DATA dial to assign a virtual track to the selected main track.
- 4 Press the [ENTER] button to apply your virtual track settings.
“FINISHED” appears on the display for a few seconds and then The V. TRACK SELECT indicator goes out.

Functions Echoed Across Multiple D24s

In a multiple-unit system, the following settings made on the master D24 are echoed by the slave D24s. (Previously, these settings were not echoed by the slaves.)

- Setting the A, B, LAST REC IN and OUT points.
- Canceling the A, B, LAST REC IN and OUT points.
- LAST REC IN and OUT points for auto punch in/out recording.
- Setting the LEVEL METER mode—NORMAL or FINE.

Settings other than LEVEL METER mode also work on the remote controller.

Fixing Take 00

When using the Fix Take function to select the take you want to keep after auto punch in/out recording, the original material (i.e., TAKE 00) can now be selected. (Previously, TAKE 00 could not be selected, so to revert to the original material you had to fix another take, exit the Auto Punch function, and then use Undo.) As before, the original material (i.e., TAKE 00) can be auditioned by using the Audition Take function.

Fix Take cannot be performed from the remote controller or in a multiple-unit system.

Remote ID Conflict Error Message

In a multiple-unit system, if two or more D24s are assigned the same Remote ID, the error message “RMT ID ERROR” appears when the [CHASE] button is pressed, and Chase mode cannot be engaged.

Supplément: V2.0 de mise à jour du D24

Ce document vous décrit comment effectuer la mise à jour à la version 2.0 du D24 et de la RC-D24 ainsi que les nouvelles caractéristiques et fonctions de cette mise à jour.

Mise à jour du D24

Suivez les instructions ci-dessous pour effectuer la mise à jour du D24. Veillez à utiliser le disque MO étiqueté "Ver. 2.00 DISK".

- 1 Mettez le D24 hors tension.
- 2 Remettez ensuite le D24 sous tension.
- 3 Chargez le disque MO étiqueté "Ver. 2.00 DISK" dans le D24.
- 4 Quand le message "UNFORMATTED" apparaît à la deuxième ligne de l'écran (ce qui prend environ 10 secondes), appuyez sur le bouton [UTILITY].
- 5 Sélectionnez "UPDATE" avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].
- 6 Une fois que le message "UPDATE – D24" apparaît, appuyez sur le bouton [ENTER].

Attention: N'appuyez qu'une seule fois sur le bouton [ENTER].

Le message "WAITING" apparaît après environ 10 secondes. 60 secondes plus tard, ce message disparaît et "TURN OFF" s'affiche. La mise à jour est terminée.

Attention: Ne mettez en aucun cas le D24 hors tension avant que le message "TURN OFF" ne s'affiche.

- 7 Pour vérifier le numéro de la version, mettez d'abord le D24 hors tension puis remettez-le sous tension en maintenant enfoncé le bouton [UTILITY]. L'écran affiche le numéro de la version comme suit: "V1 200".

Mise à jour de la RC-D24

La procédure suivante décrit la mise à jour pour la commande à distance RC-D24 du D24. Veillez à utiliser le disque MO étiqueté "Ver. 2.00 DISK".

- 1 Mettez le D24 hors tension.
- 2 Branchez la RC-D24 au D24.
- 3 Mettez le D24 sous tension.
- 4 Mettez la RC-D24 sous tension.
- 5 Vérifiez que l'écran de la RC-D24 affiche bien "00:00:00.00".
- 6 Chargez le disque MO portant l'étiquette "Ver. 2.00 DISK" dans le D24.
- 7 Quand le message "UNFORMATTED" apparaît à la deuxième ligne de l'écran (ce qui prend environ 10 secondes), appuyez sur le bouton [UTILITY].
- 8 Sélectionnez "UPDATE" avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].

- 9 Une fois que le message “UPDATE – D24” apparaît, choisissez “RCU” avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Le message “WAITING” s’affiche. Le compteur de la RC-D24 et du D24 comptent à présent de “1/374” jusqu’à “374/374”, ce qui prend environ 120 secondes. Après environ 20 secondes supplémentaires, les boutons de transport de la RC-D24 commencent à clignoter. La mise à jour est ainsi terminée.

Attention: Ne mettez en aucun cas le D24 ni la RC-D24 hors tension avant que les boutons de transport ne clignent.

- 10 Pour vérifier le numéro de la version, mettez le D24 hors tension puis sous tension; mettez ensuite la RC-D24 sous tension tout en maintenant enfoncé son bouton [RTN TO ZERO].

L’écran affiche le numéro de version de la RC-D24 comme suit: “200 xxxxxx”.

Ecoute Punch Out sans faille

Au point Punch Out, le circuit d’écoute passe maintenant de manière inaudible du signal d’entrée au signal de reproduction. (Sur la version précédente, l’écoute était étouffée pendant un bref instant lors du Punch Out.)

Le nombre de pistes sur lesquelles vous pouvez effectuer simultanément un Punch Out inaudible dépend des facteurs suivants: support d’enregistrement (disque MO ou disque dur), fréquence d’échantillonnage (48 kHz ou 44,1 kHz) et résolution d’enregistrement (16, 20 ou 24 bits), comme le montre le tableau suivant:

Support	Fréquence d’échantillonnage	Résolution d’enregistrement	Nbre max. de pistes pour un Punch Out inaudible
Disque MO	48 kHz	24 bits	8
		20 bits	9
		16 bits	11
	44,1 kHz	24 bits	9
		20 bits	10
		16 bits	12
Disque dur	48 kHz	24 bits	12
		20 bits	15
		16 bits	16
	44,1 kHz	24 bits	15
		20 bits	16
		16 bits	16


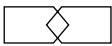

Le nombre maximum des pistes disponibles pour le Punch Out inaudible correspond au nombre de pistes de l’enregistrement précédent (c.-à-d. le nombre de pistes reproduites) et au nombre de pistes sélectionnées pour l’enregistrement Punch In/Out. Par exemple, le nombre maximum de pistes pour un Punch Out inaudible avec un disque MO et à 48 kHz/24 bits est de huit, de sorte que si vous avez déjà enregistré quatre pistes, vous pouvez choisir quatre pistes pour effectuer un Punch Out inaudible.

Si vous dépassez le nombre maximum de pistes pour le Punch Out inaudible (c.-à-d. si vous avez choisi plus de pistes pour l’enregistrement), le Punch Out sera audible à l’écoute. L’enregistrement des données audio sur disque se fait toujours de manière impeccable.

Modes Crossfade

Deux nouveaux modes Crossfade avec longueur de transition variable sont maintenant disponibles pour l'enregistrement Punch In/Out et l'édition de parties. La version précédente permettait d'appliquer un fade in/out de longueur variable afin d'adoucir la transition entre les anciennes données et les nouvelles données insérées aux points Punch In/Out ainsi qu'aux points d'édition de partie. Cette option a été conservée en raison de ses avantages: elle affecte uniquement la reproduction et elle permet de modifier la longueur de fade in/out à tout moment, vu que ces transitions ne sont pas enregistrées sur disque. Dans le cas des nouveaux modes Crossfade, en revanche, les transitions sont enregistrées sur disque; une fois enregistrées, elles ne peuvent donc pas être modifiées.

Suivez la procédure ci-dessous pour choisir un mode Fade et régler la longueur de transition.

- 1 Appuyez sur le bouton [UTILITY].
Le témoin UTILITY s'allume.
- 2 Choisissez "FADE MODE" avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].
Le mode en vigueur apparaît à l'écran.
- 3 Choisissez un mode Fade avec la molette JOG/DATA:
 -  **FADE IN/OUT**—Identique à la version précédente.
 -  **CROSS FADE1**—Le niveau des signaux est de -3 dB au point de transition (un réglage qui convient bien pour de la musique).
 -  **CROSS FADE2**—Le niveau des signaux est de -6 dB au point de transition, soit un réglage adapté à des sons uniques et simples (comme un son de flûte ou de flûte à bec).
- 4 Confirmez le mode sélectionné en appuyant sur le bouton [ENTER] ou appuyez sur le bouton [CANCEL] pour annuler la fonction Fade Mode.
- 5 Pour régler le temps de transition – quand le témoin UTILITY est toujours allumé –, choisissez "FADE I/O" avec la molette JOG/DATA puis appuyez sur le bouton [ENTER].
Le réglage du temps de transition en vigueur est affiché.
- 6 Choisissez un temps de transition avec la molette JOG/DATA: 2, 5, 10, 25, 50 ou 100 ms.
La valeur par défaut est de 2 ms.
- 7 Confirmez la valeur choisie en appuyant sur le bouton [ENTER] ou appuyez sur le bouton [CANCEL] pour annuler la fonction Fade I/O.
- 8 Appuyez une fois de plus sur le bouton [UTILITY] pour quitter le mode utilitaire.
Le témoin UTILITY s'éteint.

Notez que si un projet enregistré avec le mode Fade I/O est reproduit dans un des nouveaux modes Crossfade, il est joué sans fade in/out aux points Punch In/Out ou aux points d'édition de partie. Il est donc préférable de reproduire ces projets avec le mode Fade I/O en question.

Effacer les points A, B, IN & OUT

Vous pouvez à présent effacer les points A, B, LAST REC IN et OUT déjà définis.

- 1 Tout en maintenant enfoncé le bouton [CANCEL], appuyez sur le bouton [A], [B], [IN] ou [OUT].

Le point défini auparavant est effacé et le témoin correspondant s'éteint. Les informations relatives au point A, B, LAST REC IN ou OUT en question et contenues sur le disque sont aussi effacées, à condition que le disque ne soit pas protégé contre l'écriture.

Cette nouvelle fonction est aussi disponible sur la commande à distance.

Utilisation des points A, B, IN & OUT comme points d'édition

Vous pouvez à présent utiliser les points A, B, LAST REC IN et OUT comme points ST (start) et ED (end) avec une fonction d'édition de partie, la fonction de compression temporelle (Time Compression) ou la fonction de changement de hauteur (Pitch Change).

- 1 Quand l'écran affiche "ST xxxxxxxx", "ED xxxxxxxx" ou "TO xxxxxxxx" et vous demande de spécifier le point de départ, de fin ou une position, appuyez sur le bouton [A], [B], [IN] ou [OUT].

La valeur temporelle mémorisée précédemment pour ce point est définie et est affichée à l'écran. Si aucun point n'a été spécifié, aucune valeur temporelle ne sera définie.

Choix des pistes avec les boutons SOLO/SELECT

Les boutons SOLO/SELECT permettent maintenant de sélectionner les pistes de source et de destination pour les fonctions d'édition de piste et de parties ainsi que les fonctions Time Compression et Pitch Change. (Sur la version précédente, seule la molette JOG/DATA permettait de choisir les pistes.)

- 1 Quand l'écran affiche "FROM TR" ou "TO TR", choisissez respectivement les pistes de source ou d'arrivée avec les boutons SOLO/SELECT.

Tout comme pour la molette JOG/DATA, selon la fonction envisagée, les pistes peuvent être choisies individuellement (1–8) ou par paire (1/2, 3/4, 5/6, 7/8).

Notez que vous devez utiliser la molette JOG/DATA pour choisir les pistes virtuelles de destination.

Temps résiduel

Vous pouvez à présent vérifier le temps résiduel pendant l'enregistrement. (Sur la version précédente, cette fonction n'était disponible que lorsque le D24 était à l'arrêt.)

Cartes E/S Apogee

Le D24 est maintenant compatible avec les cartes E/S mini YGDAI Apogee AP8AD et AP8DA. (Seule la carte AP8AD est disponible pour le moment.)

Assignation de pistes virtuelles via les boutons SOLO/SELECT & le pavé numérique

Lors de l'assignation de pistes virtuelles aux pistes principales, vous pouvez maintenant utiliser les boutons SOLO/SELECT pour choisir la piste principale. (Sur la version précédente, seul l'anneau SHUTTLE/CURSOR le permettait.) En outre, le pavé numérique permet maintenant de choisir des pistes virtuelles. (Seule la molette JOG/DATA le permettait sur la version précédente.)

- 1 Tant que le D24 est à l'arrêt, appuyez sur le bouton [V. TRACK SELECT].
Le témoin V. TRACK SELECT s'allume.
La première ligne de l'écran indique les numéros de la piste principale de 1 à 8. La seconde ligne affiche les pistes virtuelles assignées à ces pistes principales. Initialement, chaque piste principale se voit assigner sa piste virtuelle 1.
- 2 Utilisez les boutons SOLO/SELECT ou l'anneau SHUTTLE/CURSOR pour choisir une piste principale.
Le numéro de la piste virtuelle assignée à la piste principale sélectionnée clignote sur la seconde ligne de l'écran et le témoin SOLO/SELECT correspondant s'allume.
- 3 Utilisez le pavé numérique ou la molette JOG/DATA pour assigner une piste virtuelle à la piste principale sélectionnée.
- 4 Appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer vos réglages de piste virtuelle.
Le témoin V. TRACK SELECT s'éteint et "FINISHED" apparaît quelques secondes à l'écran.

Fonctions répétées par plusieurs D24

Dans un système comprenant plusieurs D24, les réglages suivants effectués sur le D24 maître sont répétés par les D24 esclaves. (Sur la version précédente, ces réglages n'étaient pas répétés par les esclaves.)

- Réglage des points A, B, LAST REC IN et OUT.
- Annulation des points A, B, LAST REC IN et OUT.
- Points LAST REC IN et OUT pour l'enregistrement Auto Punch In/Out.
- Réglage du mode LEVEL METER —NORMAL ou FINE.
- Les réglages autres que celui du mode LEVEL METER sont aussi disponibles sur la commande à distance.

Fixer la prise 00

Quand vous utilisez la fonction Fix Take pour choisir la prise que vous allez conserver après un enregistrement Auto Punch In/Out, vous pouvez maintenant sélectionner les données originales (à savoir "TAKE 00" ou la prise 00). (Auparavant, vous ne pouviez pas choisir la prise 00; pour retourner aux données originales, vous deviez donc "fixer" une autre prise, quitter la fonction Auto Punch puis utiliser la fonction Undo.) Comme dans la version précédente, vous pouvez écouter les données originales (à savoir la prise 00) avec la fonction Audition Take.

La fonction Fix Take n'est pas disponible sur la commande à distance ni dans un système à plusieurs D24.

Message d'erreur RMT ID ERROR (conflit d'adresse de la commande à distance)

Si, au sein d'un système contenant plusieurs D24, le même numéro Remote ID est assigné à plusieurs D24, l'écran affichera le message d'erreur "RMT ID ERROR" quand vous appuyez sur bouton [CHASE]. Dans ce cas, le mode Chase ne sera pas disponible.