

Digital Recording Studio

D32XD *Xtended Definition*



D16XD *Xtended Definition*



Mode d'emploi

 **TouchView**
Graphical User Interface

REMS

 **CD-RW**

24bit/96kHz

KORG

CONSIGNES DE SECURITE IMPORTANTES

- Lisez ces instructions.
- Conservez ces instructions.
- Tenez compte de tous les avertissements.
- Suivez toutes les instructions.
- N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
- Un appareil à alimentation secteur ne doit pas être exposé aux éclaboussures ou au ruissellement et aucun objet rempli de liquide tel qu'un vase ne doit être placé sur l'appareil.
- Ne nettoyez qu'avec un chiffon sec.
- Ne bloquez aucune ouverture de ventilation, faites l'installation en accord avec les instructions du fabricant.
- Ne l'installez pas près de sources de chaleur telles que des radiateurs, cheminées, poêles ou autres appareils (y compris des amplificateurs) qui produisent de la chaleur.
- Ne supprimez pas le dispositif de sécurité représenté par la fiche de mise à la terre. Une fiche de mise à la terre a deux broches et une troisième pour la terre. La troisième broche est fournie pour votre sécurité. Si la fiche fournie ne rentre pas dans votre prise, consultez un électricien pour faire remplacer la prise obsolète.
- Empêchez que le cordon ne soit piétiné ou pincé, particulièrement au niveau de ses fiches, des prises électriques et du point de sortie de l'appareil.
- N'utilisez que des fixations/accessoires spécifiés par le fabricant.
- Débranchez cet appareil durant les orages ou en cas de non utilisation prolongée.
- Confiez toute réparation à un personnel de maintenance qualifié. Une réparation est nécessaire quand l'appareil a été endommagé de quelque façon que ce soit, notamment si son cordon d'alimentation ou la fiche a été endommagé, si du liquide a été renversé ou des objets sont tombés dans l'appareil, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou est tombé.
- N'installez pas cet appareil loin de la prise murale et/ou de la multiprise.
- N'utilisez pas cet équipement dans un espace confiné tel qu'une boîte de transport ou unité similaire.
- N'utilisez qu'un chariot, stand, trépied, fixation ou table spécifié par le fabricant, ou vendu avec l'appareil. En cas d'emploi d'un chariot, prenez garde durant le déplacement du couple chariot/appareil d'éviter des blessures dues à des chutes.



AVERTISSEMENT:

Pour réduire le risque d'incendie et l'électrocution,
n'exposez pas ce produit à la pluie et à l'humidité.

	ATTENTION RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR	
AVERTISSEMENT: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE—NE PAS OUVRIR.		
注意	感電の恐れあり、キャビネットをあけるな	



Le symbole de l'éclair dans un triangle attire l'attention de l'utilisateur sur la présence d'une tension "dangereuse" non isolée dans le boîtier de l'appareil qui risque de provoquer une électrocution.



Le point d'exclamation dans un triangle attire l'attention de l'utilisateur sur la présence d'une importante littérature concernant le fonctionnement et l'entretien (les réparations) de l'appareil dans les manuels fournis.

PRECAUTIONS

Danger d'explosion si la pile n'est pas correctement remplacée.
Ne la remplacer que par un type identique ou équivalent.

Marquage CE pour les normes européennes harmonisées

Le marquage CE qui se trouve sur nos appareils faisant appel à des prises secteur jusqu'au 31 décembre 1996 signifie que ces appareils répondent à la directive EMC (89/336/EEC) et à la directive CE (93/68/EEC).
Le marquage CE apposé après le 1er janvier 1997 signifie que ces appareils répondent à la directive EMC (89/336/EEC), à la directive CE (93/68/EEC) et à la directive sur les basses tensions (73/23/EEC).
Le marquage CE qui se trouve sur nos appareils faisant appel à des piles signifie que ces appareils répondent à la directive EMC (89/336/EEC) et à la directive CE

Maniement du disque dur interne

Ne soumettez cet appareil à aucun choc physique. En particulier, vous ne devez jamais le déplacer ni le heurter quand il est sous tension. Cela peut entraîner la perte de tout ou partie des données du disque, ou endommager le disque dur ou des composants internes.

Si l'appareil est déplacé dans un lieu de température radicalement différente, des gouttes de condensation peuvent se former sur le disque dur. Si l'appareil est alors employé, il peut mal fonctionner, aussi veuillez attendre quelques heures avant de l'utiliser.

Ne le mettez pas répétitivement sous/hors tension. Cela peut endommager le D32XD/D16XD.

Cet appareil accède au disque dur immédiatement après sa mise sous tension.

Ne l'éteignez jamais alors que l'indicateur d'accès au disque dur est allumé ou clignote. Cela pourrait causer la perte de tout ou partie des données du disque, ou des mauvais fonctionnements ainsi que des dommages au disque.

Si le disque dur a été endommagé par un emploi incorrect, une coupure électrique ou interruption accidentelle d'alimentation, des frais de remplacement seront facturés même en période de garantie.

Traitement des données

Une procédure incorrecte ou un mauvais fonctionnement peut entraîner la perte du contenu de la mémoire, aussi nous vous recommandons de sauvegarder sur CD ou autre support vos données importantes. Sachez que Korg n'acceptera aucune responsabilité concernant tous dommages résultant de la perte de données.

Aussi, quand vous enregistrez numériquement du matériel audio depuis un DAT ou CD etc., vous devez obtenir la permission de l'employer. Sachez que Korg n'acceptera aucune responsabilité envers toute violation de copyright pouvant découler de l'emploi de ce produit.

AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT

Cet appareil professionnel n'est destiné qu'à l'emploi avec des oeuvres dont vous détenez les droits, pour lesquelles vous avez obtenu la permission du détenteur des droits en vue d'une prestation publique, d'un enregistrement, d'une diffusion, d'une vente, et d'une duplication, ou en liaison avec des activités qui constituent un "usage honnête" en vertu des lois en vigueur. Si vous n'êtes pas le détenteur des droits, n'avez pas la permission de celui-ci, ou n'effectuez pas un usage honnête des oeuvres, vous pouvez violer les lois sur le droit d'auteur, et être condamné à des dommages et intérêts. Si vous n'êtes pas sûr de vos droits sur une oeuvre, veuillez consulter un avocat spécialisé. **KORG N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITE ENVERS TOUTE INFRACTION COMMISE PAR L'EMPLOI DE PRODUITS KORG.**

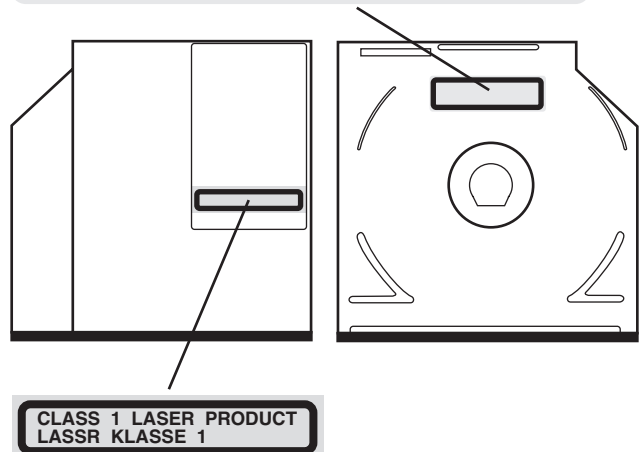
Ce produit a été conçu et fabriqué selon la réglementation FDA "title 21. CFR. chapter 1, subchapter J. based on the radiation Control for Health and Safety Act of 1968," et est classé comme produit laser de classe 1. Il n'y a pas de radiation laser invisible dangereuse durant l'emploi car la radiation laser invisible émise à l'intérieur de ce produit est totalement confinée dans des logements de protection. L'étiquette requise par cette réglementation est représentée ci-dessous.

ATTENTION

L'emploi de commandes ou réglages ou procédures autres que ce qui est spécifié dans ce manuel peut entraîner une exposition dangereuse aux radiations.

	Capteur optique
Type	: PU-W216
Fabricant	: TEAC CORPORATION
Sortie laser	: Moins de 2mW(lecture) et 45mW(enregistrement) sur la lentille
Long. d'onde	: 777-787nm

CAUTION - INVISIBLE LASER RADIATION WHEN OPEN.
AVOID EXPOSURE TO BEAM.
VORSICHT - UNSICHTBARE LASERSTRAHLUNG, WENN ABDECKUNG
GEÖFFNET. NICHT DEM STRAHL AUSSETZEN.
VARNING - OSYNLIG LASERSTRÅLNING NÄR DENNA DEL ÄR ÖPPNAD
STRÅLEN ÄR FARLIG.



* Les noms de société, produit, format etc. sont les marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs.

Précautions d'emploi du lecteur/ graveur de CD-R/RW

- Durant la lecture/gravure de CD, gardez l'appareil en position horizontale.
- N'employez pas l'unité dans un lieu trop chaud/froid.
- N'employez pas l'unité dans un lieu très humide.
- N'employez pas l'unité en milieu poussiéreux ou enfumé.
- Ne soumettez pas l'unité à des vibrations ou chocs violents. En particulier, cette unité est vulnérable aux chocs durant la lecture/gravure de CD.
- Normalement, vous pourrez ouvrir le tiroir de CD avec le bouton d'éjection. Si cela ne marchait pas, vous pouvez forcer l'éjection en insérant un objet fin (un trombone déplié par ex.) dans le trou d'éjection manuelle.
- Ne conservez pas l'unité dans un lieu humide ou chaud.
- Ne touchez jamais la lentille de focalisation.
- N'employez pas de nettoyant pour lentille du commerce.
- Ne transportez pas l'unité avec un disque à l'intérieur.
- Ne laissez pas l'unité avec le tiroir de disque ouvert.

Maniement des CD-R/RW

Veillez respecter les points suivants pour le maniement des disques. Ne pas le faire peut causer des problèmes tels que l'écriture incorrecte de données, la perte de données enregistrées, ou le mauvais fonctionnement du lecteur.

- Ne laissez pas les disques au soleil, ou dans des lieux soumis à de hautes températures ou une forte humidité.
- Ne touchez pas la surface d'un disque. Tenez-le par ses bords.
- Enlevez la poussière ou les saletés de la surface du disque. Pour ôter la poussière, utilisez de l'air comprimé ou un nettoyeur.
- Ne collez pas d'étiquette sur le disque, et n'écrivez pas ailleurs que sur les zones prévues à cet effet.
- N'employez pas de produit chimique ou détergent pour essuyer un disque.
- Ne pliez pas et ne laissez pas tomber les disques.

Responsabilité en cas de perte de données

Korg Corporation n'acceptera aucune responsabilité pour tous dommages (directs ou indirects, subis par le client ou une tierce partie) résultant de la perte ou de l'altération de données gravées sur disque CD-R ou CD-RW.

Conventions de ce manuel

Différences entre D32XD et D16XD

Dans le texte et les illustrations de ce manuel, les explications entre [*] concernent le D16XD. Sauf différences significatives, les illustrations et écrans LCD viennent d'un D32XD.

Touches, boutons et commandes

Les mots ou valeurs imprimés en façade, comme le fader **MASTER** ou la touche **REC/PLAY** sont imprimés en gras, et les valeurs de paramètre en **caractère gras** entre "guillemets".

Les caractères gras servent aussi à faire ressortir certains points importants du texte.

Paramètres apparaissant en écran LCD " "

Les paramètres qui apparaissent dans l'écran LCD sont imprimés entre "guillemets". Toutefois, les **caractères gras** sont aussi employés pour les éléments d'écran tels que le bouton **Yes** et la cellule **CH**.

Le D32XD/D16XD utilise la technologie LCD Touch-View de Korg, qui permet de sélectionner simplement paramètre, cellule, bouton, ou icône affiché à l'écran en le touchant. Pour la plupart des opérations, vous pouvez aussi utiliser les touches curseur (◀, ▶, ▲, ▼) pour accéder au paramètre désiré, et presser la touche **ENTER** pour faire une sélection.

Les exemples de procédures décrits dans ce manuel utilisent principalement l'écran tactile (TouchView).

Étapes (1) (2) (3) ...

Les étapes d'une procédure sont indiquées par (1)(2)(3)...

(→p.■■■)

Indique une page de référence dans ce manuel.



Ces symboles marquent respectivement des points d'attention, des notes de conseil et des exemples.

Page ..., "xx"

Indique une page affichée dans l'écran LCD. Pour accéder à cette page, pressez la touche ... de la façade, puis pressez l'onglet "xx" dans l'écran LCD.

Vous pouvez employer l'écran pour changer de page.

Page ..., ..., "xx"

La touche **MIXER** et la touche **CD** de la façade affichent un menu d'accès aux pages dans l'écran LCD avant d'afficher les pages. Pressez le bouton ... dans l'écran LCD, puis pressez l'onglet "xx". Quand vous pressez la touche **MIXER** ou **CD**, vous retournez au menu d'accès aux pages.

Ecrans LCD

Les valeurs de paramètres affichées dans les écrans LCD de ce manuel ne sont que des exemples et ce ne sont pas nécessairement elles que vous retrouverez sur votre D32XD/D16XD.

Illustrations du D32XD/D16XD

Sauf mention contraire, les illustrations du D32XD/D16XD imprimées dans ce manuel considèrent que la carte d'entrée analogique 8 canaux optionnelle (AIB-8) est installée.

Table des matières

CONSIGNES DE SECURITE IMPORTANTES	ii
Maniement du disque dur interne	iii
Traitement des données.....	iii
AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT	iii
Précautions d'emploi du lecteur/graveur de CD-R/RW	iv
Conventions de ce manuel	iv
Introduction	1
Éléments inclus	1
Avant d'utiliser le D32XD/D16XD la première fois	1
Mise sous/hors tension	1
Régler la sensibilité des faders motorisés (D32XD)	2
Afficheur LCD tactile TouchView	3
Régler le calendrier	3
Exemple de connexion	3
Principales fonctionnalités	4
Les parties et leur fonction	7
Façade	7
Face avant	12
Face arrière	13
Éléments et fonctions de l'écran tactile	15
Utilisation basique	17
Exemple d'utilisation	18
Prise en main	19
Etape 1: Préparations	19
1. Connexions	19
2. Mettez sous tension le D32XD/D16XD	19
3. Ecoute du morceau de démonstration	20
Etape 2: Enregistrement rapide	21
1. Créez un nouveau morceau (Song)	21
2. Nommez le morceau	21
3. Connectez vos sources audio aux entrées du mixer	22
Connectez les appareils aux prises INPUT	22
Affectation des entrées aux canaux.....	22
4. Effets et correcteur (égaliseur ou EQ)	24
Appliquer des effets au son entrant.....	24
Appliquer une correction (égaliseur ou EQ) au son entrant.....	25
5. Enregistrement	26
Préparations à l'enregistrement.....	26
Lancez l'enregistrement.....	26
6. Reproduction ou lecture	27
Etape 3: Superposition	28
1. Enregistrement	28
Préparations à l'enregistrement.....	28
Lancez l'enregistrement.....	28
2. Lecture	28
Etape 4: Mixage et mastering	29
1. Appliquer des effets et le correcteur (EQ) à chaque canal	29
Appliquer des effets à chaque canal/piste (Effet par insertion).....	29
Appliquer une correction à chaque canal/piste	29
Régler le panoramique	30
Utiliser les départs de canal/piste pour appliquer des effets (Effets master).....	30
Sélectionner un effet master	31
Régler le niveau de départ (send) à l'effet master 1 pour chaque piste.....	31
Vérifier et régler l'effet master	32
2. Appliquer les effets et le correcteur (EQ) à la totalité du morceau	32
Vérifier le volume	32
Appliquer un effet au bus master (Effet final)	32
Appliquer une correction (EQ) au bus master (Master EQ).....	33
3. Enregistrer sur la piste master	34
4. Graver un CD	35
Sauvegarder votre morceau	35
Fonctionnement	36
Morceau, Repérage	36
1. Sélectionner/créer un morceau	36
1-1. Créer un nouveau morceau	36
1-2. Renommer un morceau	36
Emploi de la bibliothèque de noms.....	37
1-3. Sélectionner un morceau	37
Sélectionner un morceau depuis la liste des morceaux.....	37
Sélectionner un morceau depuis une autre partition.....	37
2. Position	38
2-1. Changer l'affichage du compteur	38
Changer la zone d'affichage d'information.....	38

2-2. Accéder à une autre position	38
Utilisez le compteur pour le déplacement.....	38
Utiliser les touches FF et REW pour le déplacement	38
Se déplacer à un point ultérieur du morceau (avance rapide).....	38
Se déplacer à un point antérieur du morceau (retour rapide)	38
Se déplacer dans un morceau.....	38
Revenir au début du morceau.....	38
Aller à la fin du morceau	38
Utiliser les touches Locate pour le déplacement.....	38
Affecter des positions aux touches Locate ..	39
Se déplacer à une position associée à une touche Locate	39
Se déplacer avec des marqueurs programmables.....	39
Enregistrement d'un marqueur	39
Se déplacer à une position affectée à un marqueur	39
Utiliser les touches MARK JUMP pour se déplacer.....	39
Supprimer un marqueur	39
Renommer un marqueur.....	40
2-3. Trouver une position précise (SCRUB) .	40
Trouver un point d'amplitude nulle	40
3. Edition de morceau	41
3-1. Procédure d'édition de morceau	41
Copier un morceau	41
Déplacer un morceau.....	41
Supprimer un morceau	41
Protéger un morceau	41
Protection (Protect On).....	41
Dé-protection (Protect Off)	42
Sauvegarder un morceau	42
Mixer	42
1. Faire entrer l'audio dans le mixer	42
1-1. Entrée analogique	42
Entrée audio depuis une guitare.....	42
Entrée audio depuis un CD	43
1-2. Entrée numérique	44
Faire entrer du signal audio numérique depuis un CD ou DAT.....	44
Faire entrer le signal audio numérique d'un appareil ADAT.....	45
1-3. Entrée du sub-mixer	45
1-4. Compresseurs analogiques	46
Emploi des compresseurs analogiques	46
Sauvegarder vos réglages de compresseur analogique (Programme Comp)	46
Rappel des réglages de compresseur analogique (Programme Comp)	46
2. Sorties audio du mixer	47
3. Réglages de mixer	48
3-1. Réglage du volume.....	48
Régler le niveau de volume de chaque canal	48
Entrée d'une source au niveau maximal ..	48
Régler le niveau de volume général.....	48
3-2. Régler le panoramique	48
3-3. Correcteur (EQ ou égaliseur)	48
Correcteur par canal	48
Appliquer le correcteur à une entrée audio.....	48
Appliquer le correcteur à la reproduction	49
Correcteur Master	49
3-4. Bibliothèque de corrections (EQ Library)	49
Mémorisation des réglages de correction .	49
Rappel des réglages de correction	49
3-5. Couplage.....	49
3-6. Réglages de groupe (D32XD)	50
Groupes de faders	50
Groupes CH ON	50
3-7. Réglages d'écoute (Monitor)	50
3-8. Réglage du niveau de retour	51
3-9. Réglages de solo.....	51
Solo d'un seul canal	51
Solo de plusieurs canaux.....	51
Annulation de solo	51
Envoi de l'audio mis en solo depuis le bus master	51
3-10. Coupure (Mute) d'un canal.....	51
4. Stockage/rappel d'une scène	51
4-1. Stockage d'une scène.....	52
4-2. Rappel d'une scène	52
4-3. Renommer une scène	52
4-4. Supprimer une scène.....	52
4-5. Editer et remplacer une scène	52
4-6. Spécifier les paramètres désactivés pour une scène particulière	53
4-7. Spécifier les paramètres désactivés pour toutes les scènes	53
4-8. Contrôler les scènes par MIDI	53
Sortie MIDI.....	53
Entrée MIDI.....	53
5. Automation	53
5-1. Automation de scène.....	54
Utiliser l'automation de scène	54
Stocker une scène à une position différente.....	54
Editer la position d'une scène stockée	54
5-2. Automation d'événement (D32XD)	54
Enregistrer les actions sur le mixer.....	54
Reproduire les événements.....	55
Editer les événements	55
Effets	56
Type et taille d'effet.....	56
Affectation de la puissance de traitement aux effets.....	56
D32XD	56
D16XD	57
1. Emploi des effets par insertion.....	57
D32XD	57
D16XD	58
1-1. Appliquer des effets par insertion durant l'enregistrement	58
1-2. Appliquer des effets par insertion durant la lecture	58

2. Utiliser des effets master.....	58	Copie d'une piste (CopyTrk).....	69
3. Utiliser l'effet final.....	58	Copier des pistes dans le même morceau .	69
4. Editer les effets.....	59	Utiliser le presse-papier pour copier les	
Editer les paramètres d'effet	59	données dans un autre morceau.....	70
Pour un effet par insertion	59	Insérer un blanc (InsertTrk).....	70
Pour un effet master ou effet final.....	59	Effacer une piste (EraseTrk)	71
Stocker un programme d'effet	59	Supprimer une piste (DeleteTrk).....	71
5. Contrôler les effets depuis un appareil		Supprimer les données d'une piste.....	71
externe	59	Supprimer toutes les données d'une piste	72
6. Utiliser des effets externes	60	Echanger les pistes (SwapTrk)	72
Rythme.....	61	Inverser une piste (ReverseTrk).....	72
1. Sélectionner et jouer les rythmes	61	Optimiser une piste (OptimizeTrk).....	73
2. Ecoute du rythme pendant l'enregistrement		Optimiser des données de piste.....	73
d'une interprétation.....	61	Effacer des zones de données audio	
3. Enregistrer le rythme	61	muettes	73
4. Régler le tempo.....	62	Effacer du bruit	74
Tempo manuel (Manual).....	62	Etendre/compresser une piste	
Carte de tempo (Tempo map).....	62	(ExpCmpTrk).....	74
Editer un événement de carte de tempo ...	62	Copie de toute une piste/copie sur une	
Insérer un pattern rythmique en ajoutant		piste virtuelle (CopyWholeTrk).....	75
un événement de carte de tempo	63	Copier sur une piste virtuelle	75
Remplacer un événement de carte de		Echange de deux pistes en totalité	
tempo.....	63	(SwapWholeTrk)	75
Supprimer un événement de carte de		Echange de pistes entières.....	75
tempo.....	63	Fade-in/fade-out (FadeTrk).....	76
Piste de tempo	63	Créer un fade-in	76
Enregistrer des données d'horloge MIDI		Créer un fade-out.....	76
d'un séquenceur MIDI externe et les		Remonter le volume maximum au niveau	
utiliser comme piste de tempo.....	63	spécifié (Normalisation: NormalizeTrk).....	77
Tempo marqué manuellement		4. Nommer une piste	78
(Tap tempo)	64	CD	78
Enregistreur	64	1. Track At Once (Piste par piste).....	78
1. Enregistrer	64	2. Disc At Once (Tout l'album d'un coup)	79
1-1. Enregistrement de base	64	2-1. Album CD Project (projet d'album)	79
1-2. Changement de piste virtuelle	65	2-2. Créer un CD live.....	81
1-3. Enregistrer des pistes additionnelles		Données.....	82
pendant la reproduction		1. Sauvegarde et rechargement.....	82
(Superposition)	65	1-1. Sauvegarder.....	82
1-4. Enregistrement automatique (Trigger) .	65	Sauvegarder un morceau (1 Song)	82
1-5. Ré-enregistrer une zone spécifique		Sauvegarde de toutes les données	
(Punch-in/out)	66	(All Data).....	83
Punch-in/out manuel	66	Sauvegarde des données utilisateur	
Utilisez une pédale commutateur		(User Data).....	83
pour le punch-in/out manuel.....	66	1-2. Rechargement de données	
Punch-in/out automatique	66	sauvegardées	84
Enregistrement en boucle (Loop)	67	2. Fichiers audio	85
1-6. Créer une piste master.....	67	2-1. Importer un fichier audio.....	85
Enregistrement de report de pistes	68	Importer un fichier au début d'un	
2. Reproduction (lecture).....	68	morceau.....	85
2-1. Lecture normale.....	68	Importer un fichier audio en cours	
2-2. Lecture en boucle.....	68	de piste	85
2-3. Lecture d'un projet d'album	69	2-2. Exporter un fichier audio.....	86
3. Edition de piste	69	Exporter un fichier audio.....	86
Référencer la zone à éditer	69	Exporter plusieurs fichiers audio	87
3-1. Procédures d'édition de piste	69	3. Compatibilité de disque et de données	
		avec la gamme <i>Digital Recording Studio</i>	87
		Utiliser les données de D16XD et D32XD .	87
		Utiliser les données de D32XD/D16XD	
		sur un autre modèle	87
		Utiliser les données d'un autre modèle	
		sur le D32XD/D16XD	87

Disque	88	Editer un nom	97
1. Fractionner le disque dur en partitions indépendantes	88	1. Indicateurs de niveau (METER).....	97
2. Renommer une partition	88	Vue des indicateurs de piste (Meter Trk View)	97
3. Vérifier le disque dur.....	89	2. CH VIEW.....	98
4. Formater le disque dur	89	2-1. Visualisation de canal Ch View)	98
5. Echanger des données avec votre ordinateur	90	2-2. Vue du routage du canal (Ch Routing)	98
6. Effacer un CD-RW	90	3. MIXER.....	99
7. Charger le système.....	90	D32XD	99
8. Capacité de la partition	90	D16XD	99
Pour ne conserver que les données audio que vous utilisez vraiment	90	3a. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN	100
Pour effacer A et B restant de la première prise et récupérer de l'espace disque	91	3a-1. Affectation de canal (CH Assign).....	100
Supprimer les données d'annulation	91	3a-2. Sub Mixer 1-8.....	101
Partager des données d'événement.....	91	3a-3. Sub Mixer 9-16.....	101
9. Partition PC (PC Drive)	91	3a-4. Sub Mixer 17-24.....	101
Vérifier, renommer ou supprimer des fichiers.....	91	3a-5. Affectation de sortie ADAT (ADAT Out)	102
USB	92	D32XD	102
1. Sauvegarder/Charger	92	D16XD	102
Utilisateurs Windows (Windows Me/2000 ou ultérieur).....	92	3b. PAIR/GROUP [*PAIR].....	102
Utilisateurs Macintosh (Mac OS9.0.4 ou ultérieur)	92	3b-1. Couplage de canaux (Ch Pair)	102
MIDI	93	D32XD	103
1. Connexions MIDI.....	93	3b-2. Groupes de faders (Fader Group) ...	103
Réglages des canaux MIDI.....	93	3b-3. Groupes d'activation (ChOnGroup).	103
2. Messages MIDI utilisés dans le D32XD/D16XD	93	3c. FADER/PAN/AUTOMATION.....	103
A propos du tableau d'équipement MIDI	93	D32XD	103
3. Utiliser le MIDI	93	3c-1. Faders et panoramiques (Fader Pan)	103
Contrôler le D32XD/D16XD depuis un séquenceur MIDI.....	93	3c-2. Automation.....	104
Synchronisation de deux D32XD ou D16XD	93	3c-3. Liste d'événements	105
Emploi du MIDI pour piloter le mixer.....	94	3c-4. Edition de scène (Edit Scene)	105
3c-5. Filtre de scène (Scene Filter)	106	3c-6. Vue du mixer (Mixer View).....	107
Mise à jour du système	95	D16XD	107
1. Télécharger le système d'exploitation.....	95	3c-1. Faders et panoramiques (Fader Pan)	107
Mettre à jour via CD-ROM/R/RW	95	3c-2. Edition de scène (Edit Scene)	108
Mettre à jour via USB.....	95	3c-3. Filtre de scène (Scene Filter)	109
2. Mettre à jour le système	95	3c-4. Vue du mixer (Mixer View).....	109
Calibrage de l'écran tactile	95	3d. EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE].....	109
Référence	96	3d-1. Correcteur/atténuateur (EQ/ATT)....	109
Compteur	96	3d-2. Bibliothèque de corrections (EQ Library)	110
Affichage du compteur	96	3d-3. Phase.....	110
Renommer (Rename)	97	3d-4. Correcteur master (Master EQ)	111
		D32XD	111
		3d-5. Départ d'enregistrement (Rec Send)	111

3e. SEND (EFF/AUX [*/REC])	112	8. TEMPO	133
3e-1. Départ d'effet 1 (Effect 1 Send)	112	8-1. Configuration de tempo (SetUp).....	133
3e-2. Départ d'effet 2 (Effect 2 Send)	112	8-2. Carte de tempo (Tempo Map)	134
3e-3. Départ Aux1 (Aux1 Send).....	112	8-3. Tempo Track.....	135
3e-4. Départ Aux2 (Aux2 Send).....	112	9. SONG	135
D32XD	113	9-1. Sélection de morceau (Select Song) ...	135
3e-5. Départ Aux3 (Aux3 Send).....	113	9-2. Edition de morceau (Edit Song)	136
3e-6. Départ Aux4 (Aux4 Send).....	113	10. TRACK	137
D16XD	113	10-1. Pistes virtuelles 1–32 [*1–16]	137
3e-5. Départ d'enregistrement (Rec Send). 113		10-2. Piste master (Master Track).....	138
3f. SOLO/MONITOR	113	10-3. Edition de piste (Edit Track)	138
3f-1. Solo	113	10-4. Import File (import de fichier)	146
3f-2. Ecoute (Monitor).....	114	10-5. Export File (exportation de fichier) ..	147
3f-3. Niveau de retour (Cue Level).....	114	11. UNDO.....	147
3g. ANALOG COMP.....	115	12. STORE.....	148
3g-1. Compresseur analogique 1–8	115	13. SCENE.....	148
3g-2. Compresseur analogique 9–16	116	14. MARK	148
4. EFFECT.....	116	15. SCRUB	148
D32XD	116	16. LOC1/IN, ... LOC6	149
4-1. Routing A	116	17. ENTER.....	150
4-2. Routing B.....	118	18. MARK JUMP	150
4-3. Effet par insertion (Insert EFF).....	119	19. REC/PLAY MODE.....	150
4-4. Effet master 1 (Master EFF1)	120	20. Touches de transport	151
4-5. Effet master 2 (Master EFF2)	120		
4-6. Effet final (Final EFF)	121		
D16XD	121		
4-1. Routage d'effet (EFFRouting)	121		
4-2. Effet par insertion (Insert EFF).....	122		
4-3. Effet master 1 (Master EFF1)	122		
4-4. Effet master 2 (Master EFF2)	122		
4-5. Effet final (Final EFF)	122		
5. CD.....	122		
CD PLAYER (Lecteur de CD)	123		
CD WRITER (Graveur de CD)	123		
5-1. Projet d'album (Album CD Project)	123		
5-2. Utilitaires pour CD (CD Utility)	125		
6. SYSTEM	126		
6-1. Contrôle (Control).....	126		
D32XD	126		
D16XD	127		
6-2. Utilitaires de disque (Disk Utility).....	127		
6-3. Edition de fichier PC (Edit PC File).....	129		
6-4. Copie de sauvegarde (Backup)	129		
6-5. Rechargement (Restore)	130		
6-6. Word Clock	131		
7. MIDI/SYNC.....	131		
7-1. MIDI/MMC	131		
		Paramètres d'effet	152
		Liste des algorithmes	152
		Liste des programmes d'effet.....	152
		A propos des algorithmes d'effet.....	154
		Type stéréo.....	154
		Catégorie: Reverb&Delay	
		Effets de type réverbération/retard.....	154
		Catégorie: Modulation	
		Effets de type modulation	157
		Catégorie: Dynamics&Filter	
		Effets de type dynamique/Filtre	158
		Catégorie: Special Effect	
		Effet spécial.....	160
		Effets de type mono	161
		Catégorie: Reverb&Delay	
		Effets de type reverb/delay	161
		Catégorie: Modulation	
		Effets de type modulation	162
		Catégorie: Dynamics&Filter	
		Effets de type dynamique/filtre	163
		Catégorie: Special Effect	
		Effet spécial.....	164
		Catégorie: Multi Effect	
		Multi-effet	165

Appendices	166	Vérifier après installation	181
Mauvais fonctionnement	166	Vérifier le graveur de CD-R/RW interne	181
L'appareil ne s'allume pas.....	166	Caractéristiques.....	182
Rien n'apparaît dans l'écran	166	Listes diverses	185
Des lignes verticales sont visibles à l'écran	166	Liste des Patterns rythmiques.....	185
La réponse de l'écran tactile est mauvaise.....	166	Liste des programmes de compression.....	186
Pas de son	166	Liste des bibliothèques de corrections	186
Les faders n'agissent ou ne bougent pas	167	Liste des bibliothèques de noms.....	186
Impossible d'enregistrer	167	Liste des morceaux de démonstration	186
Impossible d'employer l'entrée numérique	167	Glossaire	187
Impossible d'employer la sortie numérique ...	167	Index.....	192
Le niveau de reproduction est inférieur à celui durant l'enregistrement	167	Schéma synoptique	195
Le son de l'entrée ou de l'enregistrement souffre de bruit ou de distorsion	167	Tableau d'équipement MIDI	197
Les effets ne s'appliquent pas	167		
Rythme.....	168		
Une touche n'agit pas quand on la presse.....	168		
Impossible d'éditer PAN, EQ ou SEND	168		
MIDI	168		
CD-R/RW	169		
Fichiers audio	169		
USB.....	169		
ADAT	169		
Messages divers	170		
Messages de confirmation.....	172		
Messages d'erreur sérieuse.....	172		
Plus d'infos sur les disques et fichiers.....	173		
Disques	173		
Graveur de CD-R/RW	173		
PC (USB) drive.....	173		
CD et fichiers audio	174		
CD audio.....	174		
Lire un CD audio.....	174		
Créer un CD audio.....	174		
Fichiers.....	174		
Ecriture	174		
Chargement.....	175		
Installer les options	176		
Veuillez lire ceci avant de commencer l'installation.....	176		
Avant de commencer l'installation.....	176		
A noter pour installer une carte optionnelle (ACB-8, AIB-8 et DIB-8).....	176		
Installer la carte d'entrée analogique 8 canaux (AIB-8) et la carte compresseur analogique 8 canaux (ACB-8)	177		
Installer la carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8).....	178		
Précautions pour le remplacement de la pile de calendrier.....	179		
Remplacer la pile du calendrier	179		
Régler l'horloge du calendrier.....	180		

Introduction

Merci d'avoir choisi le **Studio d'enregistrement numérique D32XD Xtended Definition/D16XD Xtended Definition** Korg.

Pour tirer pleinement parti des fonctions du D32XD/D16XD et l'employer sans problèmes, veuillez lire attentivement ce manuel et n'utiliser ce produit que comme indiqué. Gardez ce manuel en lieu sûr pour référence ultérieure.

Éléments inclus

Vérifiez que les éléments inclus suivants sont bien présents.

- Mode d'emploi (ce document)
- Câble d'alimentation

Avant d'utiliser le D32XD/D16XD la première fois

Important

Veuillez observer les points suivants quand vous utilisez le D32XD/D16XD.

Mise sous/hors tension

Le D32XD/D16XD est un instrument de précision, comparable à un ordinateur, équipé d'un disque dur interne et d'un graveur de CD-R/RW. Pour le mettre sous et hors tension, suivez les procédures ci-dessous.

⚠ *Avant de mettre sous tension, vérifiez que le câble d'alimentation est fermement enfoncé dans le D32XD/D16XD et dans une prise secteur.*

● Mise sous tension

(1) Baissez la commande **MONITOR LEVEL** du D32XD/D16XD en position $-\infty$. Réglez les commandes de volume de vos équipements sur leur position la plus basse.

(2) Mettez sous tension les périphériques d'entrée tels que les claviers qui envoient de l'audio au D32XD/D16XD.

(3) Activez le l'interrupteur d'alimentation (**POWER ON**) situé en face arrière du D32XD/D16XD.

L'indicateur **STANDBY** s'allumera. Le D32XD/D16XD est maintenant en statut "standby" ou "veille".

(4) Pressez la touche d'alimentation (**ON**) située en façade pour mettre le D32XD/D16XD sous tension.

L'écran d'accueil apparaîtra dans l'afficheur LCD, puis la page "**SelectSong**" du mode **SONG** s'affichera.

A la prochaine mise sous tension, le dernier morceau sélectionné avant extinction sera rappelé.

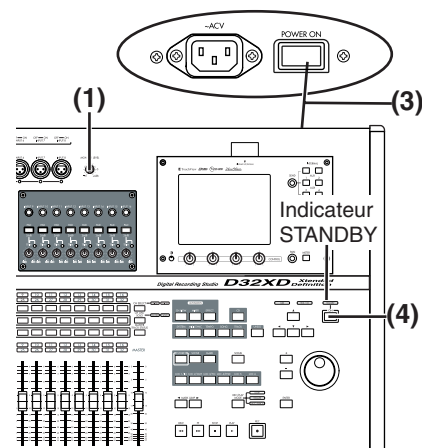
(5) Mettez sous tension les périphériques de sortie, tels que le système d'écoute auquel le D32XD/D16XD envoie l'audio.

⚠ *Si l'alimentation est accidentellement coupée alors que le D32XD/D16XD est utilisé, le D32XD/D16XD ou son disque dur interne peuvent être endommagés.*

● Mise hors tension

(1) Baissez la commande **MONITOR LEVEL** du D32XD/D16XD en position $-\infty$.

(2) Eteignez tous les appareils connectés aux sorties du D32XD/D16XD, comme votre système d'écoute.



Écran d'accueil quand les options AIB-8, ACB-8 et DIB-8 sont installées (D32XD)



Introduction

Avant d'utiliser le D32XD/D16XD la première fois

Principales fonctionnalités

Les parties et leur fonction

Éléments et fonctions de l'écran tactile

Utilisation basique

(3) Gardez enfoncée la touche (ON) du D32XD/D16XD (durant 2 à 3 secondes) et l'écran d'extinction apparaîtra.

Si vous pressez le bouton **Yes** à l'écran, le morceau ("song") est automatiquement sauvegardé, et le D32XD/D16XD passe en veille. Cette procédure se nomme "extinction."

Si vous pressez **No**, vous revenez à l'écran précédent.

(4) Pressez l'interrupteur d'alimentation (POWER ON) en face arrière du D32XD/D16XD pour le mettre hors tension.

(5) Eteignez tout appareil (tel qu'un clavier) connecté aux entrées du D32XD/D16XD.



⚠ *Quand vous mettez hors tension, vous devez suivre la procédure d'extinction. Ne coupez jamais l'alimentation ni ne déconnectez le câble avant que l'extinction n'ait été accomplie.*

⚠ *Si vous coupez l'alimentation ou déconnectez le câble avant que l'extinction n'ait été accomplie, des données ou réglages seront perdus, et le disque dur peut être endommagé.*

⚠ *L'audio enregistré dans le D32XD/D16XD et vos réglages de mixer et d'effet sont automatiquement sauvegardés si vous sélectionnez un autre morceau ("song") ou demandez l'extinction.*

⚠ *Accomplissez la procédure d'extinction quand vous avez fini toute activité telle que lecture ou enregistrement. Si vous ne devez plus utiliser le D32XD/D16XD durant une période prolongée (à la fin d'une journée de travail par exemple), vous devez couper l'interrupteur d'alimentation à l'arrière du D32XD/D16XD.*

Régler la sensibilité des faders motorisés (D32XD)

Le D32XD a des faders motorisés sensibles au toucher. En touchant un fader déplacé automatiquement par l'automation, vous pouvez interrompre les changements automatiques pour ce canal.

Par défaut, la sensibilité des faders est sur une valeur standard. Toutefois, nous vous recommandons de régler la sensibilité pour qu'elle soit optimale dans votre environnement et pour votre emploi du D32XD.

(1) Pressez la touche SONG, puis pressez l'onglet "SelectSong".

(2) Pressez "WAVE FADER" dans la liste de morceaux de démo pour le marquer puis pressez le bouton Select.

(3) Pressez la touche 1-16/17-32 pour passer aux faders 17-32 (la diode 17-32 s'allumera).

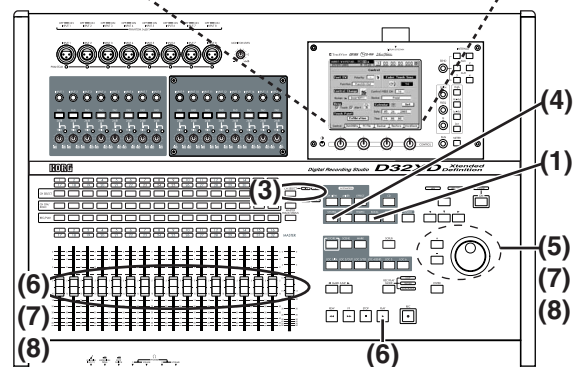
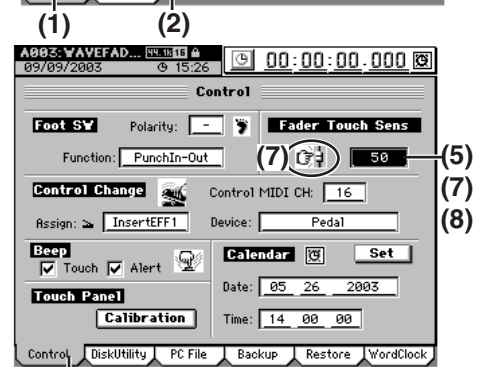
(4) Pressez la touche SYSTEM, puis pressez l'onglet "Control".

(5) Réglez la valeur Fader Touch Sens sur 30 avec la molette de valeur ou les touches +/-.
Si vous utilisez un câble d'alimentation mis à la terre, réglez la valeur sur 80.

(6) Pressez la touche PLAY pour lancer la lecture du morceau "WAVE FADER" (les faders bougeront automatiquement). Puis touchez les faders.

(7) Si l'icône  se change en  quand vous touchez plusieurs faders simultanément, augmentez la valeur de Fader Touch Sens.

(8) Si toucher un fader interrompt le mouvement des faders adjacents, diminuez la valeur de Fader Touch Sens.



note *Si vous devez toucher beaucoup de faders simultanément, augmentez légèrement la valeur de Fader Touch Sens.*

Afficheur LCD tactile TouchView

L'angle et le contraste de l'afficheur LCD (→p.9) peuvent tous deux être réglés pour une lisibilité optimale. S'il semble que les éléments affichés dans l'écran LCD TouchView ne soient pas alignés avec les zones requises pour les sélectionner, veuillez accomplir la procédure de calibration (Calibration, →p.95).

Par défaut, le D32XD/D16XD est réglé pour bipper quand vous sélectionnez un paramètre ou une action dans l'écran tactile. Si vous ne voulez pas ce bip, pressez la touche **SYSTEM**, et dans la page **"Control"**, réglez **"Beep"** sur off (→p.126).

Régler le calendrier

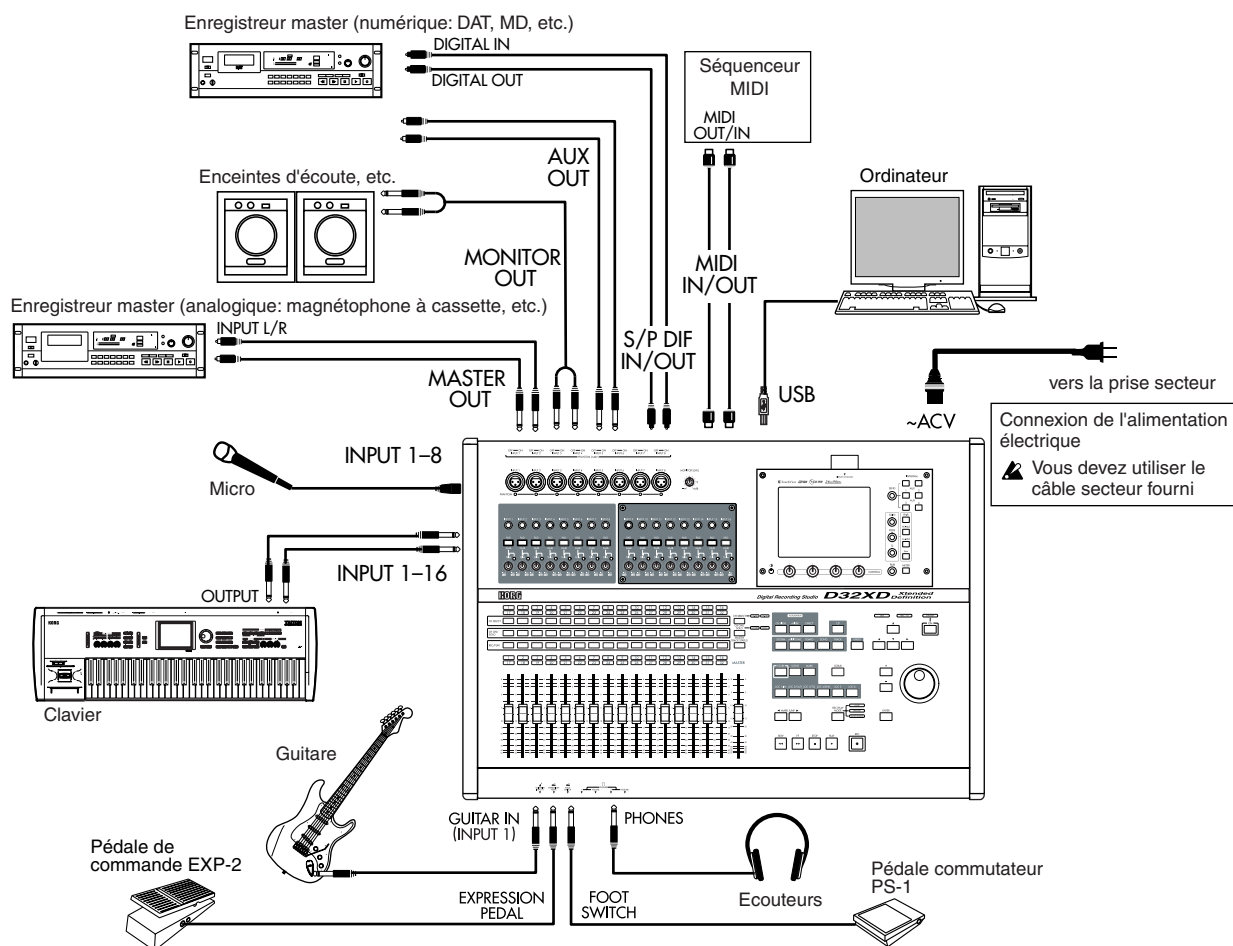
Lors de la sauvegarde d'un morceau ("song"), le fichier est horodaté avec la date et l'heure fournies par le calendrier interne.

Réglez l'horloge du calendrier (→p.180) avant d'utiliser le D32XD/D16XD pour la première fois, après avoir changé la pile du calendrier (→p.179), ou si vous devez changer date et heure pour toute autre raison.

⚠ *Quand le D32XD/D16XD sort d'usine, le calendrier n'a pas été réglé.*

Exemple de connexion

Ce schéma présente les connexions typiques pour l'emploi du D32XD/D16XD. Connectez votre équipement de façon appropriée à votre système.



Précautions pour les connexions numériques

- ⚠ *Si un des réglages de synchronisation du D32XD/D16XD ne correspond pas à ceux de l'appareil connecté, du bruit peut survenir. Baissez les faders ou diminuez le volume de vos enceintes de contrôle avant de changer les réglages.*
- ⚠ *Si vous sélectionnez un morceau ayant une fréquence d'échantillonnage différente, du bruit peut se produire lors du changement. Baissez votre niveau d'écoute avant de faire un tel changement.*

Principales fonctionnalités

Les fonctionnalités entre [*] concernent le D16XD.

◆ Enregistreur numérique multi-piste 32 [*16] pistes

Le D32XD/D16XD offre un son de qualité studio avec traitement interne en 64 bits, enregistrement et reproduction 24/16 bits, et enregistrement sans compression à 96 kHz/48 kHz/44.1 kHz.

A 48 kHz/44.1 kHz et en 16 bits ♦¹

Enregistrement/reproduction max. 16 pistes/32 [*16] pistes simultanées

A 48 kHz/44.1 kHz et en 24 bits ♦¹

Enregistrement/reproduction max. 8 pistes/16 pistes simultanées

A 96 kHz et en 24 bits ♦¹

Enregistrement/reproduction max. 4 pistes/8 pistes simultanées

Chaque piste ou "track" (y compris la piste master) a huit pistes virtuelles, vous permettant d'employer un total de 256 [*128] + 16 pistes par morceau.

♦¹ Le nombre de pistes simultanément enregistrables différera pour l'enregistrement par insertion (punch in/out).

◆ Prises d'entrée XLR à alimentation fantôme +48V, entrées analogiques, prise d'entrée dédiée à la guitare, et connecteurs numériques

Pour maximiser le bénéfice du traitement entièrement numérique du D32XD/D16XD, toutes les entrées analogiques utilisent des pré-amplis symétrisés à hautes performances.

Les huit prises d'entrée XLR à alimentation fantôme +48V ont des pré-amplis micro hautes performances. Chacune des alimentations fantômes peut être commutée on/off individuellement, aussi pouvez-vous librement mélanger micros à condensateur et micros dynamiques.

Toutes les entrées jack 6,35 mm (exceptée l'entrée guitare) sont de type symétrique à 3 points. Des sources asymétriques peuvent aussi y être connectées. Une grande variété de sources audio peuvent être employées, allant du niveau micro jusqu'à +26 dBu, au delà des niveaux professionnels normaux. Une prise d'entrée dédiée à la guitare est aussi disponible.

L'entrée numérique S/P DIF accepte les fréquences d'échantillonnage de 96 kHz/48 kHz/44.1 kHz, et les résolutions de 24 et 16 bits.

◆ Une carte d'entrée analogique 8 canaux (AIB-8: optionnelle) donne un total de seize entrées analogiques

Avec l'option AIB-8, vous pouvez ajouter huit autres entrées analogiques, pour un total de seize. Ce sont des jacks symétriques 3 points mais des sources asymétriques peuvent y être connectées.

◆ 8 canaux de compression analogique pour la section d'entrée analogique

Les compresseurs analogiques vous permettent d'appliquer un traitement dynamique afin de régler le niveau du signal analogique avant sa conversion en données numériques. Cela offre le caractère particulier de la compression analogique que ne peut reproduire un compresseur numérique, et peut empêcher l'écrêtage avant conversion A/N.

Une carte compresseur analogique (ACB-8: optionnelle) peut aussi être installée sur la carte optionnelle AIB-8. Si l'AIB-8 et l'ACB-8 sont installées, vous pouvez affecter des compresseurs analogiques aux seize entrées analogiques.

◆ Carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8: optionnelle)

Cette carte apporte huit canaux d'entrée et sortie numériques au format ADAT, plus entrée/sortie de word clock.

L'entrée/sortie ADAT supporte les fréquences d'échantillonnage de 48 kHz/44.1 kHz et les résolutions de 24/16 bits.

◆ La section mixer fournit un correcteur (EQ) quatre bandes sur chaque canal/piste et un correcteur master huit bandes

La section mixer 56 canaux/14 bus [*40 canaux/12 bus] a un correcteur 4 bandes totalement paramétrique avec correction graves/aigus commutable en plateau sur les canaux du mixer, et correcteur 2 bandes en plateau sur le sub-mixer.

La correction appliquée en entrée durant l'enregistrement est indépendante de celle appliquée à la piste durant la reproduction, aussi ne risquez-vous pas d'appliquer deux fois la même correction – un problème fréquent des multipistes à mixers analogiques conventionnels.

Un correcteur master huit bandes totalement paramétrique vous permet d'affiner la tonalité durant le mastering.

◆ 100 mémoires de scène, et commande MIDI des paramètres du mixer

Pour chaque morceau, vous pouvez mémoriser cent scènes contenant les réglages de fader, correcteur, panoramique et effet de la section mixer. Les scènes se rappellent aisément quand vous voulez des réglages généraux. Le MIDI peut aussi servir à changer de scène, ainsi qu'à transmettre et recevoir les paramètres du mixer tels que fader et panoramique.

◆ L'automation fait changer automatiquement les scènes (D16XD)

Les scènes peuvent automatiquement changer à des instants donnés de la reproduction.

◆ Enregistrement et reproduction d'événements d'automation des paramètres du mixer en synchronisation avec le morceau (D32XD)

Les changements de scène et événements de mixer tels que les mouvements de fader et de panoramique peuvent être enregistrés et reproduits en fonction du temps de reproduction écoulé. L'automation de scène peut servir à changer automatiquement de scène.

◆ Lecture de l'automation avec déplacement des faders (D32XD)

Le D32XD utilise 17 faders de 100 mm motorisés pour régler la balance des canaux en temps réel. En enregistrement, lecture, ou rappel d'une scène quand l'automation est activée, les faders rejoignent la position programmée. Ces faders sont sensibles au toucher. En touchant un fader qui bouge par automation, vous pouvez interrompre ses mouvements automatiques.

◆ Puissants effets de modélisation pilotés par des commandes

Les effets intégrés utilisent la technologie de modélisation "EMs" de Korg pour produire des sons de modélisation précis et puissants.

Vous avez quatre commandes pour éditer rapidement et intuitivement les paramètres d'effet.

Les effets de modélisation comprennent des simulations de pré-amplis à lampe, d'amplis et enceintes classiques du monde entier, et des simulateurs de micros vintage à lampe et de micros modernes de studio, à condensateur.

◆ Trois systèmes d'effet indépendants utilisables simultanément

Vous pouvez employer jusqu'à un total de 27 [*11] effets, chacun en traitement interne 56 bits: 24 [*8] effets par insertion, 2 effets master, et 1 effet final.

Pour chaque effet, vous pouvez choisir un programme basé sur un des 52 algorithmes d'effet différents (combinaisons d'effets basiques).

Les programmes d'effet comprennent 128 programmes "presets" créés par des musiciens et ingénieurs de studio professionnels, et 128 programmes "utilisateur" pour créer, éditer et stocker vos propres réglages. De plus, chaque morceau a 32 programmes d'effet de morceau éditables. Vous pouvez aussi piloter les effets en temps réel depuis un contrôleur MIDI externe ou une pédale d'expression (EXP-2, XVP-10: vendue séparément).

◆ Fonctions d'édition sophistiquées

Des fonctions d'édition non destructrices (propres aux enregistreurs numériques) autorisent de nombreuses éditions sans compromettre la haute qualité audio. En plus de l'insertion (punch-in/out) manuelle/automatique, les fonctions Undo (annuler) et Redo (refaire) permettent d'écouter les versions "avant" et "après" l'édition, avant validation. Les seize dernières actions d'enregistrement ou édition peuvent s'annuler! Douze types d'édition de piste sont possibles, dont une pratique fonction Time Expansion/Compression (expansion/compression temporelle) pour faire correspondre après enregistrement des phrases de tempos différents, et une fonction Normalize qui accroît le volume et la plage dynamique des enregistrements de niveau faible.

A chaque morceau, vous pouvez affecter cent marqueurs (avec noms) et six points de repérage (accès) pour marquer (et accéder à) vos points d'édition.

◆ Fonctionnement aisé

Le système TouchView vous permet de commander le D32XD/D16XD rien qu'en touchant l'écran LCD de 320 × 240 pixels – une avancée révolutionnaire pour un emploi rapide et intuitif.

Les commandes d'édition des effets sont situées sous le grand écran LCD, et les commandes dédiées au correcteur et aux départs sont placées à la droite de l'écran, facilitant le réglage de ces paramètres en temps réel.

◆ Disque dur interne

Un disque dur de haute capacité est intégré, offrant approximativement trois heures d'enregistrement par Go (16 bits, 44.1 kHz, une seule piste).

◆ Graveur de CD-R/RW pour créer des CD audio

Vous pouvez utiliser le graveur de CD pour sauvegarder/restaurer vos données de morceau et d'effet, importer/exporter des fichiers audio, et créer des CD audio. Vous pouvez aussi lire un CD audio, et envoyer son signal audio à un canal du mixer pour l'enregistrer ou le reproduire.

Vous pouvez créer un CD audio en gravant les morceaux avec la fonction Track At Once ("une piste à la fois") ou avec la fonction Disc At Once ("tout le disque d'un coup") et la fonction d'édition d'album.

◆ Connexion USB pour l'échange facile de données avec votre ordinateur

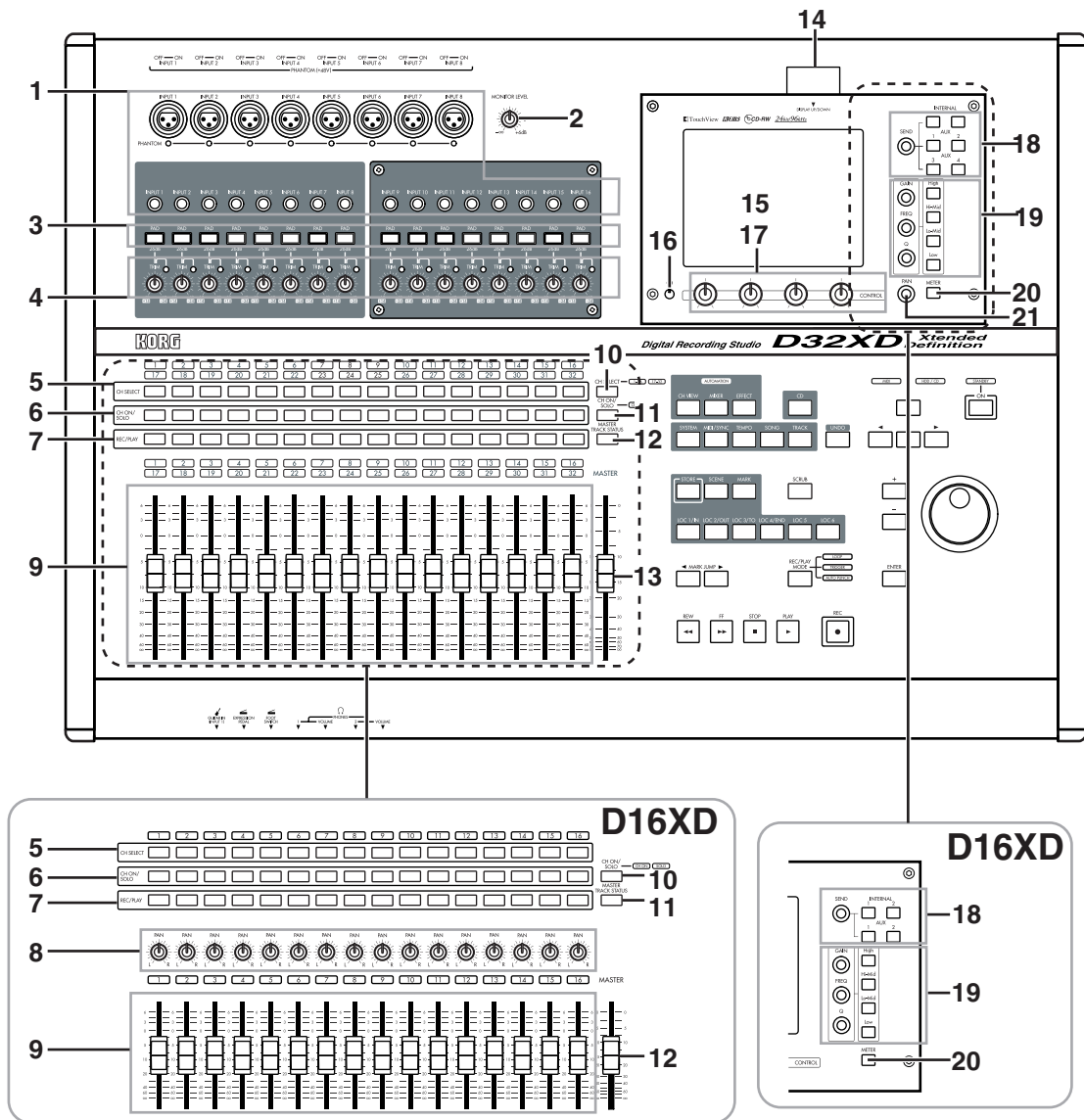
Le connecteur USB facilite l'échange de données avec votre ordinateur. Vous pouvez relier votre D32XD/D16XD à votre ordinateur et utiliser 2 Go du disque dur du D32XD/D16XD comme disque PC pour données partagées.

Qu'est-ce que le **REMS** ?

Le **REMS** (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System ou "système modélisant les structures résonantes et circuits électroniques") est une technologie de Korg pour recréer numériquement les nombreux facteurs produisant et influençant un son, des mécanismes de production sonore d'instruments acoustiques et électriques/électroniques aux résonances de la caisse d'un instrument ou d'une enceinte, en passant par le champ sonore de jeu de l'instrument, la propagation du son, la réponse électrique et acoustique des micros et haut-parleurs, et les changements induits par les lampes et transistors.

Les parties et leur fonction

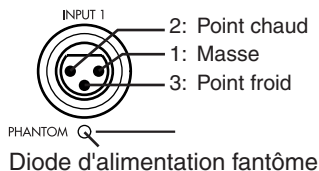
Façade



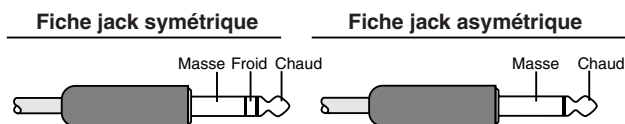
1 Prises INPUT 1, INPUT 2...INPUT 8

Connectez un micro ou une source de niveau ligne (telle qu'un clavier) à ces prises d'entrée. Vous disposez de prises XLR et jack 6,35 mm 3 points symétriques.

Vous pouvez aussi connecter des jacks asymétriques aux prises jack 6,35 mm. Chaque prise XLR peut délivrer une alimentation fantôme +48V pour les micros à condensateur. La diode située sous chaque prise XLR s'allume si l'alimentation fantôme est activée pour cette prise.



Diode d'alimentation fantôme



note La carte d'entrée analogique 8 canaux optionnelle (AIB-8) ajoute les entrées INPUT 9-16 par jacks 6,35 mm symétriques 3 points (des jacks asymétriques peuvent y être connectés).

⚠ Si vous insérez une fiche dans un jack 3 points, aucun signal n'entre par la prise XLR homologue. Pour employer la prise XLR, ne branchez rien dans son homologue jack 6,35 mm.

⚡ Les prises XLR symétriques **INPUT 1–8** donnent une alimentation fantôme +48V aux micros à condensateur; vous pouvez la commuter indépendamment on/off pour chaque canal.

⚡ Votre équipement peut être endommagé si vous connectez ou déconnectez un micro à condensateur quand l'alimentation fantôme est activée. Vous devez couper l'alimentation fantôme avant de brancher un micro à condensateur.

2 Commande **MONITOR LEVEL**

Règle le volume du signal envoyé par les prises **MONITOR OUT L/R**.

3 Boutons **PAD**

Le pad ("atténuateur") réduit le niveau d'entrée de 26 dB. Il est activé quand le bouton est enfoncé. Vous pouvez étendre la plage de réglage de commande **TRIM** en activant le pad quand vous employez une entrée ligne.

Désactivez le pad pour les unités à faible niveau de sortie (micro ou guitare).

4 Commandes **TRIM**

Règlent le niveau d'entrée. La diode en haut à droite de chaque commande s'allume pour signaler les conditions suivantes.

Allumée en vert: un signal est présent en entrée

Allumée en orange: niveau d'entrée nominal

Allumée en rouge: saturation en entrée

Régalez la commande **TRIM** pour que l'indicateur **ne s'allume pas en rouge** quand le niveau venant de l'appareil connecté est au plus haut.

La commande **TRIM** a une plage de +14 à -34 dBu quand le **PAD** est activé, et de -12 à -60 dBu quand le **PAD** est désactivé.

Les graduations autour de la commande donnent le niveau d'entrée.

Le niveau d'entrée dépendra de l'instrument et de l'interprétation, mais les plages approximatives sont les suivantes.

-60 – -40 dBu: entrée micro

-30 dBu: guitare, basse

-10 dBu: unités audio grand public telles qu'un lecteur de CD

+4 dBu: claviers ou équipement de studio

⚡ Si la commande **TRIM** est montée alors que rien n'est connecté à l'entrée, un ronflement ou du bruit peut survenir. Baissez au minimum cette commande si son canal est inutilisé.

5 Touches **CH SELECT**

Sélectionnent la piste active dans "**Ch View**", "**EQ/ATT**", et les diverses pages **SEND**. La touche **CH SELECT** sélectionnée est allumée.

6 Touches **CH ON/SOLO**

Leur action dépend du mode sélectionné par la touche de mode "**CH ON/SOLO**" (Voir élément 11).

En **mode CH ON**, elles activent/désactivent chaque canal (fonction **MUTE**).

La touche d'un canal activé est allumée (celle d'un canal désactivé est éteinte).

En **mode SOLO**, elles commutent on/off le **SOLO** pour leur canal. Plusieurs canaux peuvent être mis en solo. En mode **SOLO**, elles clignotent.

7 Touches **REC/PLAY**

Font alterner chaque piste de l'enregistreur entre mode d'enregistrement et mode de lecture. À chaque pression, le statut de la piste change.

Touche allumée en vert: **PLAY** (lecture)

Touche allumée en rouge: **REC** (enregistrement ou "record")



Si la touche de piste master **MASTER TRACK STATUS** est sur **PLAY**, toutes les pistes sont automatiquement coupées (touche éteinte).

8 Commandes **PAN (1...16) ----- D16XD**

Règlent le panoramique (position gauche/droite) du signal stéréo envoyé par chaque canal au bus master LR. Pour les canaux couplés par paire, elles agissent comme spécifié par le réglage "**Pan Mode**" en page "**Ch Pair**".

9 Faders de canal (1/17...16/32) [(1...16)]

Les faders règlent le volume de lecture/enregistrement de chaque canal. Le D32XD a des faders motorisés sensibles au toucher.

-  *N'appliquez pas de force excessive aux faders motorisés. Cela peut endommager leurs moteurs.*
-  *Ne placez aucun objet sur les faders motorisés. Les objets placés sur les faders peuvent tomber lors des mouvements et obliger les faders à forcer, au risque de les endommager.*

10 Touche 1-16/17-32 ----- D32XD

Détermine si les faders de canal, touches **REC/PLAY**, **CH ON/SOLO** et **CH SELECT** s'appliqueront aux canaux 1-16 ou 17-32. A chaque pression, le réglage alterne entre 1-16 et 17-32, et l'indicateur 1-16 (vert) ou 17-32 (orange) s'allume.

11 Touche de mode CH ON/SOLO

Change le mode des touches **CH ON/SOLO**. Chaque fois que vous pressez cette touche, le mode sélectionné est indiqué à gauche par **CH ON** (allumé en vert) ou **SOLO** (allumé en orange). La commutation en mode **SOLO** est automatique si vous sélectionnez **SOLO** en page **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "MONITOR".




12 Touche MASTER TRACK STATUS

Fait alterner la piste master entre enregistrement/lecture/neutralisation (mute). Le réglage change à chaque pression de la touche.

- Touche allumée en vert:** PLAY (lecture)
- Touche allumée en rouge:** REC (enregistrement)
- Touche éteinte:** piste neutralisée


13 Fader MASTER

Le fader **MASTER** règle le volume général. Durant l'enregistrement de la piste master, il règle le niveau d'enregistrement. Le D32XD a des faders motorisés sensibles au toucher.

-  *Normalement, vous laisserez le fader **MASTER** sur 0 dBu pour enregistrer les diverses pistes et utiliserez les faders de canal pour régler le mixage pour ne pas avoir de distorsion en sortie.*
-  *N'appliquez pas de force excessive aux faders motorisés. Cela leur ferait subir une contrainte excessive, et pourrait endommager leurs moteurs.*
-  *Ne placez aucun objet sur les faders motorisés. Les objets placés sur les faders peuvent tomber lors des mouvements et obliger les faders à forcer, au risque de les endommager.*

14 DISPLAY UP/DOWN


En pressant ce bouton à l'arrière de l'écran, vous pouvez régler l'angle de l'afficheur LCD sur sept paliers pour une meilleure visibilité.

-  *N'employez pas de force excessive pour bouger l'écran.*

15 Ecran à cristaux liquides (LCD)

Le D32XD/D16XD dispose de la technologie d'écran tactile TouchView qui vous permet de sélectionner pages, onglets et paramètres en touchant du doigt les boutons, icônes ou cellules d'édition affichés dans l'écran LCD.


Durant l'enregistrement ou la lecture, cet écran donne des informations de volume (indicateurs de niveau), temps (positions), et divers paramètres.

-  *La réponse de l'écran tactile TouchView peut être réglée par la procédure de calibrage (→p.95, Calibration). Utilisez-la si la zone à toucher sur l'écran ne correspond pas parfaitement avec l'élément affiché.*

16 Commande de CONTRASTE de l'écran LCD

Règle le contraste de l'écran LCD.

L'aspect de l'écran LCD peut varier avec l'angle de vue, aussi réglez le contraste avec cette commande pour la meilleure visibilité. Tourner cette commande vers la droite assombrit le texte, et la tourner vers la gauche éclaircit le texte.

-  *Selon ce qui est affiché dans l'écran LCD, vous pouvez remarquer des lignes verticales dans l'écran. Ce n'est pas un mauvais fonctionnement.*

17 Commandes CONTROL

Servent à éditer divers paramètres d'effet dans les pages d'effet.

18 Commande SEND, touches INTERNAL 1/2, AUX 1/2/3/4 [*AUX 1/2]

Spécifient la valeur de départ (send) et la destination de chaque départ (EFF Send 1/2, AUX Send 1/2/3/4 [*Send 1/2]) et servent en page "Ch View".

Même quand d'autres pages sont affichées, bouger cette commande ou une de ces touches affiche automatiquement la page Send (départ), vous permettant l'édition immédiate de ces réglages.

19 Commandes et touches de bandes du correcteur (égaliseur ou "EQ")

Dans les pages "Ch View" et "EQ/ATT", vous pouvez employer ces commandes et touches pour ajuster individuellement les réglages du correcteur.

Même quand d'autres pages sont affichées, bouger ces commandes ou ces touches affiche automatiquement la page "EQ/ATT", vous permettant l'édition immédiate de ces réglages.

20 Touche METER

Affiche les niveaux audio du morceau, la présence ou l'absence d'événements audio, et une liste des pistes virtuelles ("TrackView"). Vous pouvez aussi basculer cela sur une vue des faders ("FaderView") qui vous permet de changer la position d'insertion des indicateurs de niveau, ou de vérifier les positions de fader ou de panoramique.

21 Commandes PAN ----- D32XD

Règle la position (panoramique) dans le bus master LR pour le canal sélectionné par la touche CH SELECT.

22 Indicateur AUTOMATION

S'allume quand l'automation est activée.

23 Touches de mode de page

Donnent accès au mode de page correspondant. La touche MIXER et la touche CD vous amènent aux menus correspondants.

24 Touche UNDO

La fonction Undo ("annuler") vous permet d'annuler et de revenir en arrière pour écouter l'audio tel qu'avant votre dernière édition.

La fonction Redo ("refaire") rappelle le résultat de l'édition.

Vous pouvez revenir sur les seize dernières procédures d'enregistrement ou d'édition. (→p.147).

25 Touche STORE

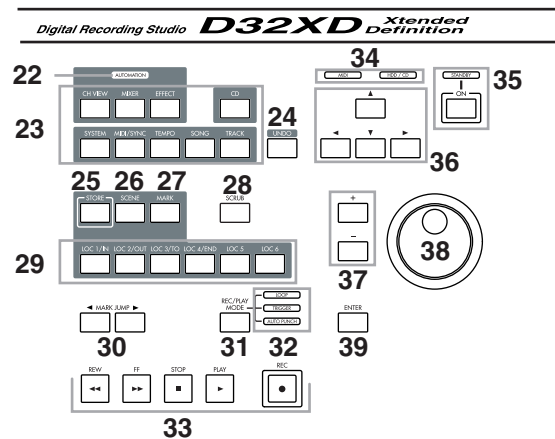
Enregistre la position temporelle actuelle comme point de repérage, comme marqueur, ou pour une scène. (→p.38, 39, 51, 148)

26 Touche SCENE

Enregistre les réglages de mixer tels que faders de canal, commandes pan, EQ, et départ d'effet comme une "scène" à l'instant voulu dans un morceau. Si l'automation est activée durant la lecture, les scènes enregistrées seront rappelées et les changements de réglages seront automatiques. Vous pouvez aussi éditer les scènes en les ré-arrangeant, les re-nommant, ou les supprimant. (→p.51, 148)

27 Touche MARK

Enregistre une position temporelle spécifique dans un morceau sous forme de marqueur, pour pouvoir la rappeler instantanément. 100 de ces marqueurs peuvent être enregistrés par morceau.



Sert aussi à éditer les marqueurs en les re-nommant, supprimant etc. (→p.39, 148)

28 Touche SCRUB

Ouvre la page Scrub. Pilotez la fonction avec la **molette de valeur**. (→p.40, 148)

29 Touches LOC1/IN, LOC2/OUT, ...LOC6

Enregistrent ou donnent un accès direct à des positions temporelles spécifiques dans un morceau.

Les positions temporelles enregistrées ici peuvent servir de points de punch-in/out, ou à fixer une plage à copier ou supprimer en édition de piste. (→p.38, 149)

30 Touches MARK JUMP ◀ ▶

Font passer d'une position temporelle de marqueur à une autre.

31 Touche REC/PLAY MODE

Sélectionne le mode d'enregistrement, et commute on/off la lecture en boucle.

32 Indicateurs LOOP, TRIGGER, AUTO PUNCH


S'allument pour signaler la procédure - enregistrement/lecture en boucle (loop), enregistrement automatique (trigger), ou enregistrement par punch in/out automatique (auto punch) - sélectionnée par la touche **REC/PLAY MODE**.

33 Touches de transport

Les touches **REC**, **PLAY**, **STOP**, **REW**, et **FF** pilotent les procédures de lecture ou d'enregistrement de l'appareil. (→p.151)

34 Indicateurs HDD/CD et MIDI

L'indicateur HDD/CD s'allume en cas d'enregistrement, lecture ou édition sur le disque dur, ou quand le graveur de CD-R/RW fonctionne. L'indicateur MIDI s'allume quand des messages MIDI sont reçus en prise **MIDI IN**.

 *Ne soumettez jamais le D32XD/D16XD à des vibrations ou chocs quand l'indicateur HDD/CD est allumé.*

35 Touche ON, indicateur standby

Cette touche fait alterner le D32XD/D16XD entre les modes ON (activé) et STANDBY (veille). Quand l'indicateur standby est allumé, presser la touche **ON** active le D32XD/D16XD.

Quand le D32XD/D16XD fonctionne, gardez la touche **ON** enfoncée pour accéder au dialogue d'extinction **Power Off**.

36 Touches curseur

Elles déplacent le curseur pour que vous sélectionniez des éléments à l'écran.

37 Touches +, -

Elles modifient la valeur du paramètre sélectionné et sont une alternative à l'emploi de la **molette de valeur**. Elles sont pratiques pour modifier une valeur par unité.

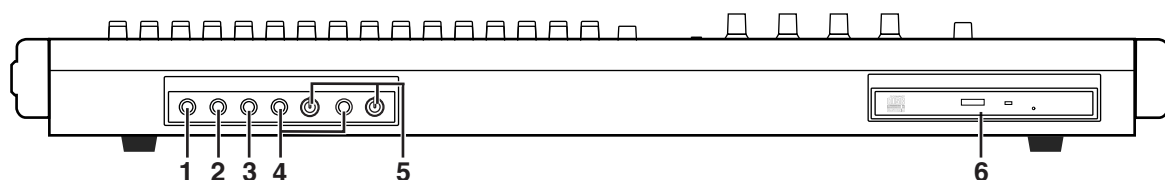
38 Molette de valeur

Modifie la valeur du paramètre sélectionné ou change la position temporelle actuelle. Si la page Scrub est affichée, tourner cette **molette** fait reproduire la piste à la vitesse correspondante (au maximum à double vitesse).

39 Touche ENTER

Valide ("entérine") le réglage effectué pour un paramètre ou l'activation/désactivation (on/off) d'un paramètre.

Face avant



1 Prise d'entrée GUITAR IN

Pour brancher une guitare ou une basse. La prise GUITAR IN partage le circuit audio de la prise d'entrée INPUT 1; si les deux prises reçoivent une source audio, la prise GUITAR IN a priorité.

C'est une prise jack 6,35 mm asymétrique avec une impédance d'entrée de 1MΩ.

2 Prise EXPRESSION PEDAL

Une pédale d'expression peut piloter un paramètre spécifié dans un effet par insertion, en temps réel pendant l'enregistrement ou la lecture. (→p.59)

Cette prise sert à brancher une pédale d'expression (en option, EXP-2, XVP-10 etc.).

3 Prise FOOT SW

Si vos mains sont prises pour jouer d'un instrument, une pédale commutateur peut piloter les actions de base du D32XD/D16XD.

Une pédale commutateur peut lancer/arrêter la lecture, l'enregistrement par punch-in manuel, enregistrer un marqueur, ou marquer le tempo. (→p.27, 64, 66, 126)

Cette prise sert à brancher une pédale commutateur (en option, PS-1).

4 Prises PHONES 1, 2

Des écouteurs peuvent être connectés à chacune de ces prises.

Ce sont des prises jack stéréo 6,35 mm.

La sortie écouteurs donne le même signal que les prises MONITOR OUT L/R.

5 Commandes VOLUME 1, 2

Elles règlent le volume des écouteurs. Tourner la commande sur la droite augmente le volume; tourner la commande sur la gauche diminue le volume.

6 Graveur de CD-R/RW

Ce graveur peut servir à sauvegarder et recharger les données, ou à lire et à graver des CD audio.

▲ *Le graveur de CD-R/RW est un appareil de précision. Vous devez employer le D32XD/D16XD en position horizontale, dans un endroit exempt de vibrations.*

Insertion d'un disque

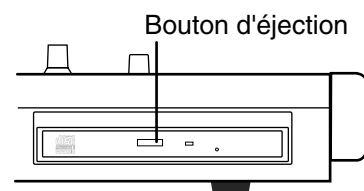
Vérifiez que le D32XD/D16XD est allumé.

(1) Pressez le bouton d'éjection du graveur de CD-R/RW pour ouvrir son tiroir. Le tiroir s'ouvrira à mi-course. Tirez-le manuellement de façon suffisante pour y placer le disque.

▲ *Lors de la première ouverture du graveur de CD-R/RW, retirez la protection de blocage du tiroir avant d'utiliser le graveur/lecteur.*

(2) Placez bien le disque sur le plateau, sérigraphie vers le haut.

(3) Poussez le tiroir jusqu'à fermeture complète.



Retrait d'un disque

(1) Pressez le bouton d'éjection pour ouvrir le tiroir. Le tiroir s'ouvrira à mi-course. Tirez-le manuellement de façon suffisante pour retirer le disque.

(2) Retirez délicatement le disque du plateau.

(3) Poussez le tiroir jusqu'à fermeture complète.

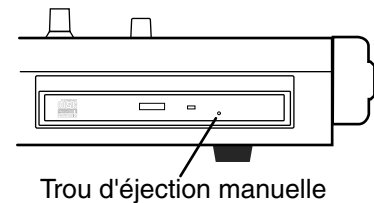
Retrait de secours du disque

Normalement, vous pourrez sortir le disque comme décrit ci-dessus. Toutefois, si cela n'est pas possible en raison d'une panne de courant ou autre problème, vous pouvez aussi le faire sortir comme suit.

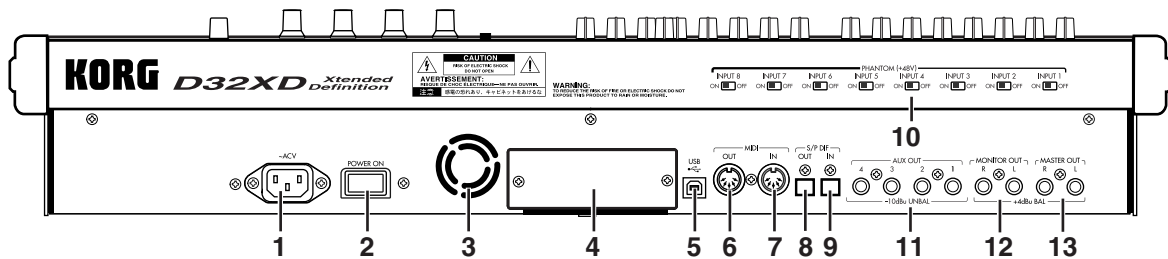
Insérez un objet pointu de diamètre inférieur à 1 mm, tel qu'un trombone déplié, dans le trou d'éjection manuelle et poussez. Le tiroir sera forcé de s'ouvrir.

⚠ *L'emploi excessif de cette méthode peut amener un mauvais fonctionnement des lecteurs graveurs de CD-R/RW.*

⚠ *Cette procédure doit être accomplie avec l'appareil hors tension.*



Face arrière



1 Connecteur d'alimentation électrique AC

Connectez ici le câble d'alimentation électrique (fourni).

2 Interrupteur général d'alimentation (POWER ON)

Il met l'appareil sous/hors tension.

Quand cet interrupteur est activé, le D32XD/D16XD passe en mode de veille (standby). En mode standby, presser la touche **ON** allumera le D32XD/D16XD. Alors que le D32XD/D16XD fonctionne, garder enfoncée la touche **ON** ouvre le dialogue d'extinction **Power Off** où vous pouvez sélectionner **Yes** pour éteindre le D32XD/D16XD et revenir au mode standby. Utilisez ensuite l'interrupteur général pour mettre l'appareil totalement hors tension.

⚠ *Pour mettre l'appareil hors tension, vous devez d'abord presser la touche **ON** pour effectuer la procédure d'extinction. Ne basculez jamais directement l'interrupteur général ni déconnectez le câble d'alimentation avant que la procédure d'extinction (shutdown) ne soit finie. Si vous basculez l'interrupteur général ou déconnectez le câble d'alimentation avant que la procédure d'extinction (shutdown) ne soit finie, les données et vos réglages peuvent être perdues, et le disque dur peut être endommagé.*

3 Sortie du ventilateur de refroidissement

C'est la sortie du ventilateur de refroidissement interne. Ne la bloquez pas; cela ferait monter la température dans le D32XD/D16XD, entraînant des mauvais fonctionnements.

4 Plaque DIB-8

Retirez cette plaque pour installer la carte optionnelle d'entrée/sortie ADAT (→p.178). Pour des détails sur les parties et fonctions des connecteurs de la DIB-8, référez-vous à "Parties de la DIB-8 et leurs fonctions" (→p.178).

5 Connecteur USB

Vous pouvez relier votre D32XD/D16XD à un ordinateur via un câble USB.

⚠ *Les périphériques USB tels que disques durs externes et graveurs de CD-R/RW ne peuvent pas être connectés au D32XD/D16XD.*

6 Connecteur MIDI OUT

Transmet les messages MIDI. Utilisez-le quand vous pilotez par MIDI un appareil externe depuis le D32XD/D16XD. (→p.93, 131)

7 Connecteur MIDI IN

Reçoit les messages MIDI. Utilisez-le quand vous pilotez le D32XD/D16XD depuis un appareil MIDI externe. (→p.93, 131)

8 Prise S/P DIF OUT

C'est une prise de sortie numérique (stéréo) au format S/P DIF de type optique (IEC60958, EIAJ CP-1201).

Employez un câble optique pour relier cette prise et l'entrée numérique optique de votre DAT, MD ou autre équipement.

Cette sortie produit le même signal audio que les prises **MASTER OUT L/R**, mais sous forme numérique avec la fréquence d'échantillonnage et la résolution (nombre de bits) du morceau actuel.

9 Prise S/P DIF IN

C'est une prise d'entrée numérique (stéréo) au format S/P DIF de type optique (IEC60958, EIAJ CP-1201).

Employez un câble optique pour relier cette prise et la sortie numérique optique de votre DAT, MD ou autre équipement.

Cette entrée fournit un signal audio numérique ayant la fréquence d'échantillonnage et la résolution (nombre de bits) du morceau actuel.

10 Sélecteurs d'alimentation fantôme

Les prises d'entrée **INPUT 1–8** fournissent une alimentation fantôme +48V pour les microphones à condensateur. Cette alimentation est fournie aux prises XLR symétriques, et peut être activée indépendamment pour chaque canal. N'activez ce sélecteur que pour les canaux ayant un micro à condensateur.

⚠ *Si un micro à condensateur est connecté/déconnecté alors que l'alimentation fantôme est activée, votre équipement peut être endommagé. Pour cette raison, coupez toujours l'alimentation fantôme avant de brancher/débrancher un micro à condensateur.*

⚠ *Si l'alimentation fantôme est activée, vous ne devez jamais connecter un appareil autre qu'un micro à condensateur. Cela endommagerait votre équipement.*

11 Prises AUX OUT 1, 2, 3, 4 [*AUX OUT 1, 2]

Produisent les signaux audio de départ externe venant des canaux du mixer (→p.47, 112). Vous pouvez les relier aux prises d'entrée d'un processeur d'effet externe.

Ce sont des prises de sortie jack 6,35 mm asymétriques.

12 Prises MONITOR OUT L/R

Connectez ces prises à votre système d'écoute. Dans les pages **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "**Monitor**" (→p.50, 114), vous pouvez choisir le bus entendu par ces sorties. Le même signal audio sera produit par les prises **PHONES**.

Ce sont des prises de sortie jack 6,35 mm 3 points symétriques/asymétriques.

13 Prises MASTER OUT L/R

Produisent le signal audio du bus master, ou ceux sélectionnés par la fonction **SOLO**. Vous pouvez choisir la source de solo dans les pages **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "**Solo**".

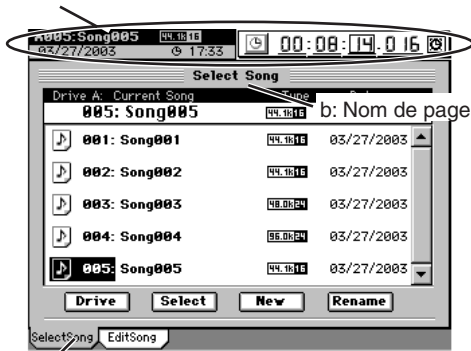
Connectez ces prises à votre système d'écoute ou appareil d'enregistrement. Ces prises produisent une version analogique du signal audio envoyé par la prise S/P DIF OUT.

Ce sont des prises de sortie jack 6,35 mm 3 points symétriques/asymétriques.

Éléments et fonctions de l'écran tactile

Le D32XD/D16XD bénéficie de la technologie d'écran LCD tactile TouchView de Korg. En touchant les boutons ou icônes à l'écran, vous pouvez rapidement et intuitivement sélectionner des pages, régler des paramètres, éditer les noms de morceau, sauvegarder des données, et faire de nombreuses autres opérations. Les mentions "bouton...", "onglet..." ou "icône..." de ce manuel se réfèrent à des éléments d'écran qui peuvent être sélectionnés de façon tactile. Les mentions "touche...", "commande...", "molette..." ou "curseur..." se réfèrent à des commandes de la façade ou de la face avant; utilisez les contrôleurs physiques correspondants pour y accéder.

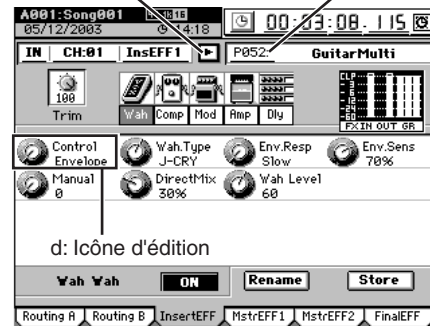
a: Morceau/compteur/position/calendrier



c: Onglet

f: Bouton popup

e: Cellule d'édition



d: Icône d'édition

a: Affichage de morceau (song)/compteur/position/calendrier

Affiche le morceau actuellement sélectionné, le compteur (position dans le morceau) et la date.

Cela s'affiche dans tous les modes de page, et vous pouvez modifier le réglage du compteur/calendrier.

 Vous ne pouvez pas modifier ces réglages quand une fenêtre de dialogue est affichée.

b: Affichage de nom de page

Indique le nom de la page actuellement sélectionnée, ou des informations d'édition. Cela n'apparaît pas dans certaines pages comme les pages d'effet ou "Mixer View" (visualisation du mixer).

c: Onglet

Pressez un des onglets pour sélectionner la page lui correspondant.

d: Icône d'édition

Quand vous pressez une icône de fader ou de commande à l'écran, un cadre apparaît (dans la plupart des cas) autour de l'icône. C'est l'icône d'édition; les changements que vous effectuez s'appliquent au paramètre dont l'icône est encadrée.

e: Cellule d'édition

Quand vous pressez un paramètre dans l'écran, sa valeur se négative ("est sélectionnée"). C'est la cellule d'édition; les changements que vous effectuez s'appliquent à la zone ainsi marquée.

f: Bouton Popup

Quand vous pressez un de ces boutons, une fenêtre de dialogue s'ouvre, affichant des paramètres et valeurs à sélectionner.

Une fois la sélection de paramètre ou le réglage de valeur terminé, pressez le bouton **Yes** (ou **OK**), c'est-à-dire Oui/OK, ou le bouton **No** (ou **Cancel**), c'est-à-dire Non/Annuler, dans cette fenêtre de dialogue pour la fermer et retourner à la page précédente.

g: Bouton de liste

Quand vous pressez ce bouton, un menu déroulant apparaît, dans lequel vous pouvez choisir un élément.

h: Ascenseur/Boutons de défilement

Utilisez-les pour parcourir une liste de valeurs qui s'étend au delà de la fenêtre dans l'écran.

i: Bouton de confirmation

Quand vous pressez ce bouton, une fenêtre de dialogue s'ouvre, vous demandant si vous êtes sûr de vouloir faire ces réglages ou exécuter cette opération. Certaines fenêtres de dialogue peuvent contenir une cellule d'édition pour que vous puissiez spécifier une valeur.

Pressez le bouton **Yes** (ou **OK**) ou le bouton **No** (ou **Cancel**) dans cette fenêtre de dialogue pour la fermer et retourner à la page précédente.

j: Boutons radio

Servent à faire votre choix parmi les éléments proposés.

k: Bouton poussoir

Ce type de bouton changera une fonction ou commutera une fonction on/off à chaque pression.

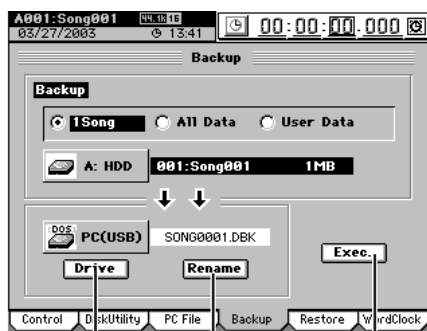
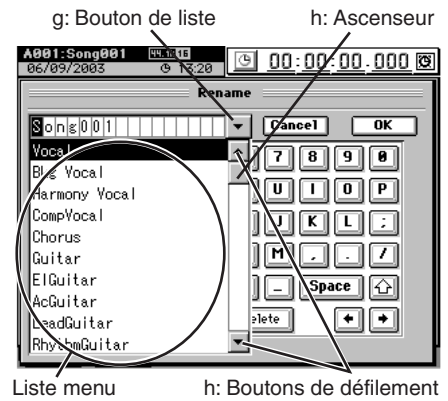
l: Case à cocher

Chaque fois que vous pressez une case à cocher, la coche est ajoutée ou retirée. Cochez si vous voulez activer cette fonction.

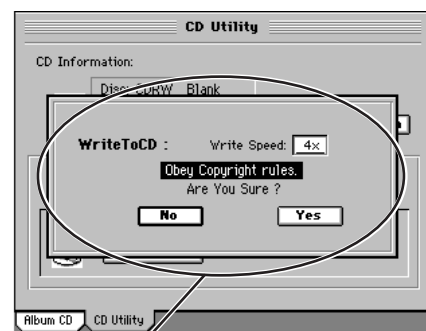
* Autres

En plus des éléments ci-dessus, le bouton **Drive** ouvrira une fenêtre où vous pouvez sélectionner un disque pour l'édition, et le bouton **Rename** une autre fenêtre où vous pourrez renommer un morceau ou un programme.

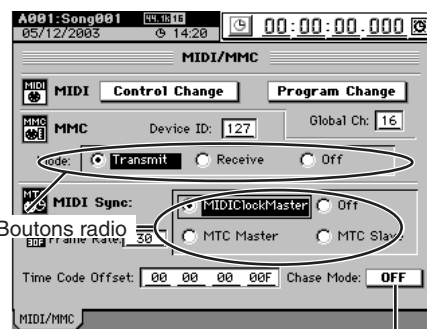
Certains écrans, tel celui de confirmation de routage, fournissent des informations, mais pas d'éléments modifiables.



Bouton Drive Bouton Rename i: Bouton de confirmation

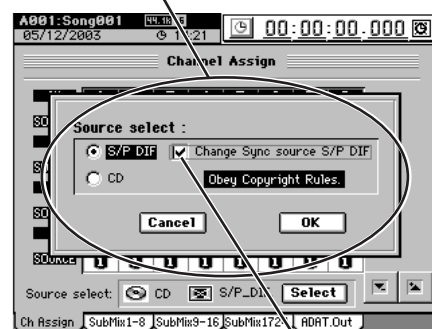


Boîte de dialogue de confirmation



j: Boutons radio

k: Bouton poussoir



l: Case à cocher

Utilisation basique

1. Sélectionner le mode de page

Pour accéder à une fonction particulière à l'aide de l'écran tactile, vous devez d'abord choisir le mode de page contenant cette fonction, à l'aide des touches de mode de page.

Les touches **MIXER** et **CD** feront s'afficher un menu; utilisez les boutons de mode de page affichés pour choisir le mode désiré. Chaque fois que vous pressez la touche **MIXER** ou **CD**, vous retournez au menu.

note Pour des détails sur les fonctions de chaque mode, voir "Référence" (→p.96-).

2. Sélectionner une page

Chaque mode contient de nombreux paramètres, qui sont organisés en pages. Les pages sont marquées par des onglets. Pour sélectionner une page, pressez un des onglets de l'écran. Vous pouvez aussi tenir la touche **curseur** (▼) et utiliser les touches **LOC1/IN...LOC6** pour choisir un onglet.

Certains modes n'ont qu'un seul onglet.

3. Sélectionner et régler les paramètres

Sélectionner un paramètre

Pour sélectionner un paramètre, pressez l'icône d'édition, la cellule d'édition, ou le bouton dans l'écran LCD.

Dans la plupart des cas, vous pouvez utiliser les touches **curseur** pour passer d'un paramètre à l'autre, la touche **ENTER** servant à en sélectionner un.

▲ Les touches **curseur** ne permettent pas de passer d'une fenêtre de dialogue à la page d'origine.

Régler un paramètre

Il y a différentes méthodes pour régler un paramètre, selon son type.

○ Icônes d'édition, cellules d'édition, boutons

- Pressez l'icône d'édition, la cellule d'édition ou le bouton dans l'écran LCD pour le sélectionner, puis tournez la **molette de valeur** (ou employez les touches +/-) pour régler la valeur. Si les boutons ▼ / ▲ sont affichés, vous pouvez aussi les employer.

○ Boutons popup, boîtes de dialogue

- Pressez le bouton popup à l'écran pour accéder à la boîte de dialogue, puis sélectionnez la valeur du paramètre à l'écran. Vous pouvez aussi employer la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour choisir la valeur du paramètre.

○ Boutons poussoir

- Les boutons poussoir de l'écran alternent entre on et off à chaque pression. Les touches **curseur** peuvent aussi négativer le bouton qui sera alors réglé avec la touche **ENTER**.

○ Boutons radio

- Pressez un bouton dans l'écran LCD pour le sélectionner. De plus, vous pouvez employer les touches **curseur** pour négativer le bouton puis le sélectionner avec la touche **ENTER**.

○ Sélectionner un élément dans une liste

- Pressez l'élément désiré dans la liste affichée à l'écran pour le sélectionner.
- Avec les boutons ▼ / ▲ de l'écran LCD, sélectionnez l'élément voulu.
- Faites votre sélection avec le **molette de valeur** ou les touches +/-.

Réglages de fader ou de panoramique

D32XD

Quand les faders sont affichés, bouger un fader physique sélectionne et met automatiquement à jour sa représentation visuelle. De plus, vous pouvez sélectionner à l'écran un fader ou une commande pan avec les touches **curseur**. Dans les deux cas, la **molette de valeur** (ou les touches +/-) servent ensuite à éditer la valeur. Pour régler le panoramique, pressez une touche **CH SELECT** pour choisir un canal et employez la commande **pan** située en bas à droite de l'écran.

D16XD

Quand les faders ou commandes pan sont affichés, bouger un fader/commande pan physique sélectionne et met automatiquement à jour sa représentation visuelle. De plus, vous pouvez sélectionner à l'écran un fader ou une commande pan avec les touches **curseur**. Dans les deux cas, la **molette de valeur** (ou les touches +/-) servent ensuite à éditer la valeur.

Départ et correcteur

Dès que vous changez la valeur d'une des commandes de départ ou de correcteur, ou sélectionnez une des touches de départ ou de correcteur, l'écran appelle automatiquement la page appropriée pour éditer le paramètre correspondant.

Si vous continuez de bouger ces commandes et touches, les valeurs changeront à l'écran.

Réglages d'effet

Quand les commandes de paramètres d'effet sont affichées, les quatre commandes **CONTROL** sélectionnent des paramètres ou éditent des valeurs. Utilisez les touches **curseur** pour sélectionner la rangée de commandes qui contient le paramètre à éditer.

Sélectionner les canaux

Vous pouvez rapidement sélectionner un canal avec les touches **CH SELECT** au dessus des faders.

Exemple d'utilisation

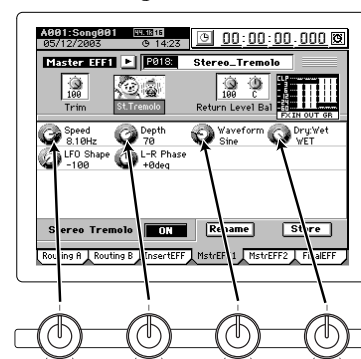
La figure 1 montre la page **EFFECT**, "**MasterEFF1**".

Pour la sélectionner, pressez la touche **EFFECT** de la façade, puis pressez l'onglet "**MasterEFF1**" à l'écran.

La rangée supérieure d'icônes de commande est couplée aux commandes **control** sous l'écran. Tourner une commande **control** modifiera directement la valeur correspondante. Pour sélectionner une commande de la rangée d'icônes inférieure, vous pouvez soit utiliser les touches **curseur**, soit simplement toucher une de ces icônes de commandes dans l'écran.

Figure 1

TouchView **HEMS** **CD-RW** 24bit/96kHz



La figure 2 présente la page **MIXER**, **FADER/PAN/AUTOMATION**, "**Fader Pan**".

Pour la sélectionner, pressez la touche **MIXER** de la façade, puis pressez le bouton **FADER/PAN/AUTOMATION** dans le menu qui s'est affiché. Si une autre page (telle qu'EditScene ou SceneFilter) est affichée, pressez l'onglet "**Fader Pan**".

Quand vous bougez un fader ou une commande pan, cet écran affiche automatiquement le paramètre changé, avec sa nouvelle valeur.

Figure 2



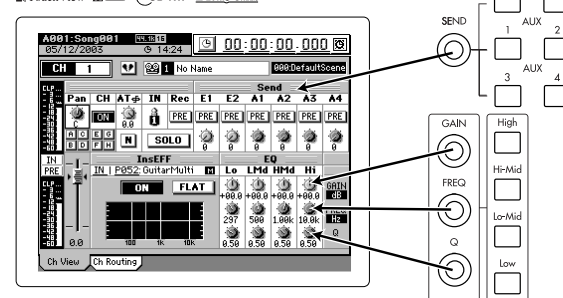
La figure 3 présente la page **CH VIEW**, "**Ch View**".

Pour la sélectionner, pressez la touche **CH VIEW**. Si une autre page (Ch Routing) s'affiche, pressez l'onglet "**Ch View**".

Dans cet écran, vous pouvez régler le fader et le panoramique du canal choisi. Le fader et la commande pan peuvent être choisis avec les touches **curseur** ou en touchant leur icône dans l'écran, la **molette de valeur** ou les touches +/- servant à régler leur valeur. Vous pouvez aussi simplement déplacer le fader ou la commande pan du canal choisi et voir la valeur changer à l'écran. Sélectionnez le canal à afficher avec les touches **CH SELECT**. Vous pouvez aussi employer les commandes et touches situées à droite de l'écran pour régler les départs (Send) et le correcteur (EQ).

Figure 3

TouchView **HEMS** **CD-RW** 24bit/96kHz



Prise en main

Cette Prise en main est destinée à vous fournir quelques exemples de tâches communes, en vous aidant à vous familiariser avec les procédures du D32XD/D16XD.

Etape 1: Préparations

La première étape explique comment connecter vos enceintes d'écoute ou écouteurs, comment allumer le D32XD/D16XD et comment écouter les démonstrations.

Etape 2: Enregistrement rapide

Cette étape couvrira la connexion d'une guitare, d'un clavier ou d'un micro au D32XD/D16XD, comment enregistrer votre jeu sur une piste et comment lire l'enregistrement et écouter le résultat.

Etape 3: Superposition

La superposition vous permet d'enregistrer des pistes supplémentaires que vous jouez en vous aidant de l'interprétation enregistrée à l'étape 2.

Etape 4: Mixage et mastering

Dans cette étape, vous appliquerez les effets et une correction à chaque piste pour affiner la balance générale.

Enfin, vous pouvez appliquer des effets et une correction à la totalité du morceau pour ajouter une compression et des réglages de tonalité et mixer votre morceau sur la piste master stéréo.

Etape 1: Préparations

1. Connexions

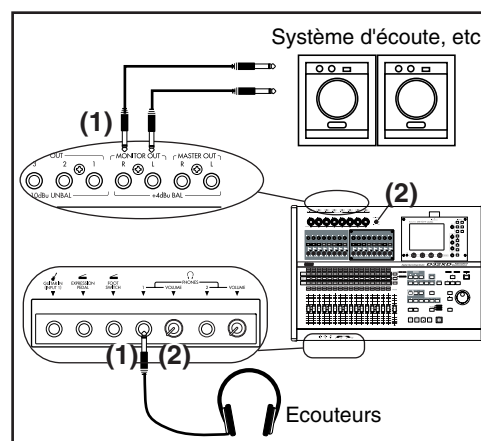
Veillez noter les éléments suivants avant de commencer.

Le D32XD/D16XD stocke automatiquement la date et l'heure lors de la sauvegarde d'un morceau, aussi pouvez-vous voir si un morceau a été mis à jour. Avant de commencer, nous vous recommandons de régler la date et l'heure (→p.180 "Régler l'horloge du calendrier").

Le D32XD/D16XD a été conçu pour un fonctionnement rapide et intuitif grâce à l'interface graphique TouchView de Korg. Si vous avez des questions sur la façon d'utiliser l'écran tactile TouchView, référez-vous à "Eléments et fonctions de l'écran tactile" (→p.15).

Connexions

- (1) Branchez votre système d'écoute aux prises MONITOR OUT L/R ou des écouteurs en prise PHONES 1.
- (2) Réglez MONITOR LEVEL sur $-\infty$. Si vous utilisez des écouteurs, réglez la commande de VOLUME des écouteurs à fond à gauche.



2. Mettez sous tension le D32XD/D16XD

Connectez le câble d'alimentation secteur fourni et mettez sous tension.

Veillez à utiliser la procédure décrite dans "● Mise sous tension" (→p.1).

⚠ Utilisez une prise secteur indépendante si possible. En cas de coupure du circuit pour toute raison, toute donnée non sauvegardée sera perdue et le disque dur interne ou le CD-R/RW peut être endommagé.

3. Ecoute du morceau de démonstration

A sa sortie d'usine, le D32XD/D16XD contient des morceaux de démonstration pré-enregistrés. Cette section explique comment les écouter.

(1) Pressez la touche SONG (morceau).

Si une page autre que "Select Song" s'affiche, pressez l'onglet "SelectSong".

(2) La ligne du haut indique [Drive A] Current Song; et la démonstration actuellement sélectionnée s'affiche en-dessous.

Pour changer de démonstration, référez-vous à "1-3. Sélectionner un morceau" (→p.37).

(3) Vérifiez que les touches REC/PLAY des canaux 1 à 16 sont sur PLAY (allumées en vert).

Pressez la touche 1-16/17-32 du D32XD et assurez vous que les touches REC/PLAY des canaux 17-32 sont en mode PLAY (allumées en vert).

Si certaines sont réglées sur REC (allumées en rouge), pressez-les pour choisir PLAY (allumées en vert).

Si la touche MASTER TRACK STATUS est allumée, pressez-la pour l'éteindre.

(4) Pressez la touche PLAY pour lancer la lecture du morceau de démonstration.

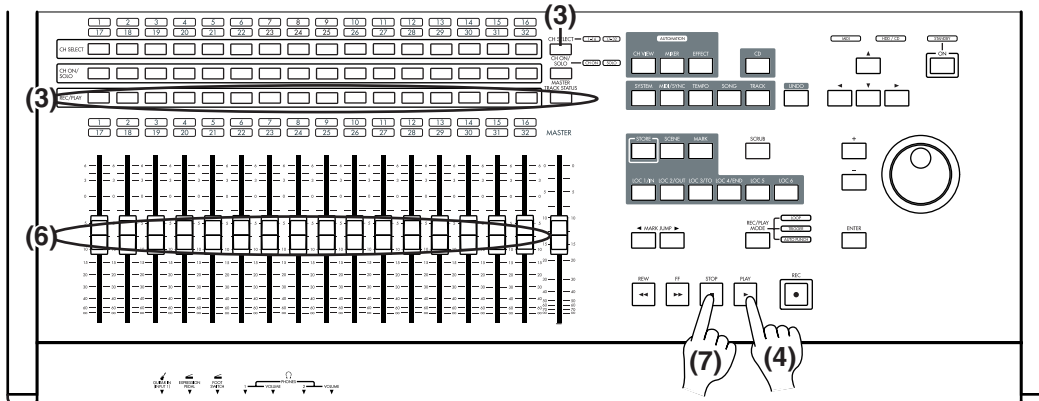
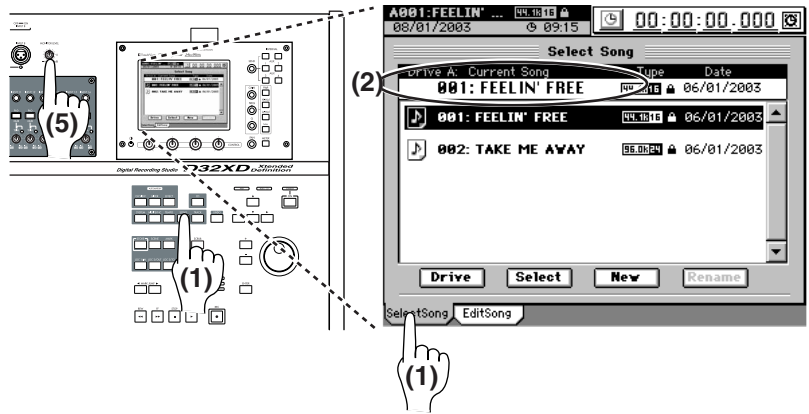
(5) Réglez le fader MASTER rouge sur "0". Tournez lentement la commande MONITOR LEVEL sur la droite pour régler le volume de lecture.

Si vous avez connecté les écouteurs, tournez à la fois la commande MONITOR LEVEL 1 et la commande VOLUME pour régler le volume.

(6) Quand le morceau joue, bougez les faders de canal et notez comment la balance des sons change.

(7) Quand la démonstration est terminée, pressez la touche STOP.

Tenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche ◀MARK JUMP pour revenir au début du morceau (→p.38 "2. Position").

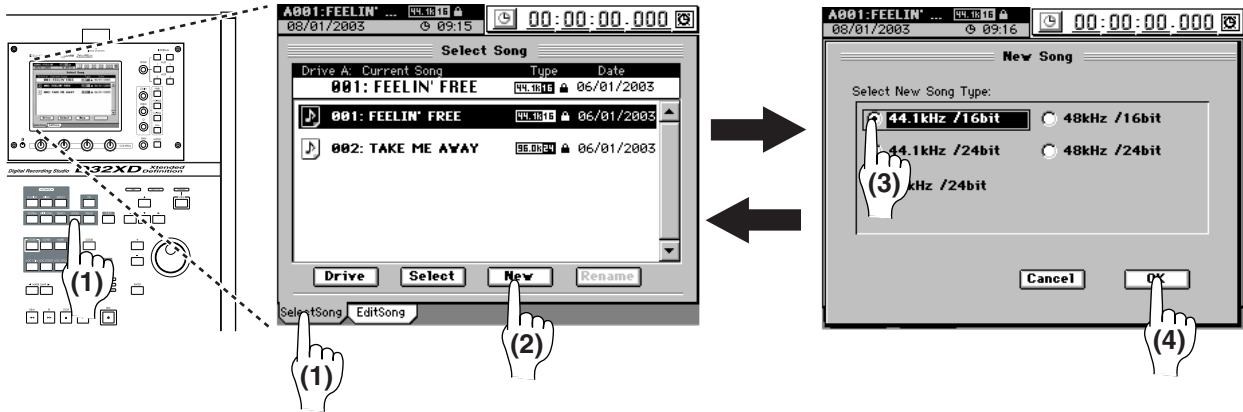


Etape 2: Enregistrement rapide

1. Créez un nouveau morceau (Song)

Pour commencer à enregistrer, vous devez d'abord créer un nouveau morceau.

- (1) Pressez la touche SONG pour accéder à la page "SelectSong" (sélection de morceau).
- (2) Pressez le bouton New (nouveau). La fenêtre New Song (nouveau morceau) s'ouvrira.



- (3) Dans la zone "Select New Song Type" (type du nouveau morceau), sélectionnez la fréquence d'échantillonnage et la résolution voulue pour le morceau à créer. Pour cet exemple, sélectionnez 44.1 kHz / 16 bits.

- (4) Cliquez sur le bouton OK à l'écran.

Un nouveau morceau nommé "Song□□□" sera créé à la suite du dernier existant.

* "□□□" sera un nombre choisi consécutivement à partir de 001.

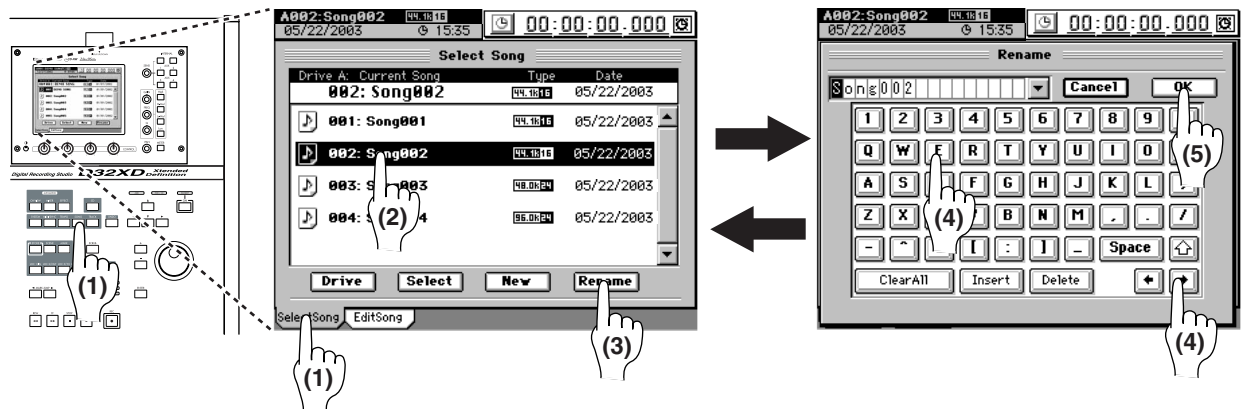
note Vous pouvez changer l'emplacement (partition) dans lequel le morceau est créé (→p.37 "Sélectionner un morceau depuis une autre partition").

2. Nommez le morceau



Voici comment renommer le morceau nouvellement créé.

Avant de lancer l'enregistrement, nous vous recommandons de nommer votre morceau pour plus facilement reconnaître son contenu.

- (1) Pressez la touche SONG pour accéder à la page "SelectSong".
Si la page "EditSong" s'affiche, pressez l'onglet "SelectSong".
- (2) Pressez le nouveau morceau créé pour le sélectionner; il se négativra.
- (3) Pressez le bouton Rename (Renommer) pour afficher la fenêtre Rename.



- (4) Editez le nom de morceau.

Quand vous pressez un bouton de caractère ou de chiffre, le caractère négativé dans le nom de morceau change. La zone négativée se déplace alors d'un cran sur la droite. Répétez ces étapes pour éditer le nom du morceau. Si vous désirez n'éditer qu'une portion du nom de morceau, utilisez les boutons   pour déplacer le "curseur" et pressez un bouton de caractère ou chiffre.

Utilisez les boutons de l'écran LCD pour les opérations suivantes.

"0...9": Saisie d'un chiffre (par exemple, "0")

"A...@...": Saisie d'un caractère alphabétique (par exemple, "A") ou un symbole (par exemple, @, _).

: Saisie d'un espace.

: Alternance des lettres de l'alphabet entre minuscules et majuscules.

: Insertion d'un espace avec recul des caractères suivants.

: Suppression du caractère marqué par le curseur.

: Effacement de la totalité du nom.

(5) Confirmez les changements.

Quand vous avez fini de nommer votre morceau, pressez le bouton **OK** dans l'écran LCD. Si vous décidez de ne pas changer de nom, pressez le bouton **Cancel**.

note Comme alternative à cette procédure, vous pouvez utiliser la bibliothèque de noms (Name Library) pour changer de nom. Référez-vous à "Emploi de la bibliothèque de noms" (→p.37).

3. Connectez vos sources audio aux entrées du mixer

Connectez les appareils aux prises INPUT

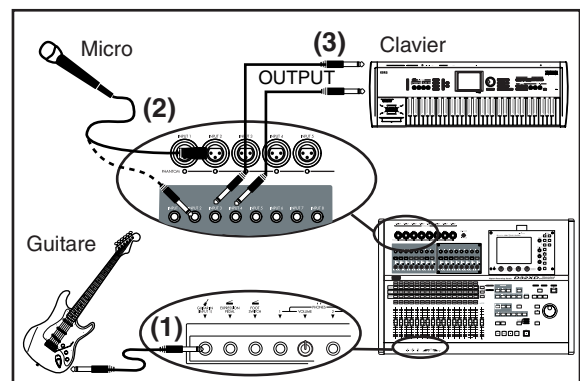
Cet exemple montre comment connecter une guitare, un micro et un clavier aux entrées du mixer.

(1) Réglez la commande TRIM d'INPUT 1 en position "-12" et connectez une guitare en prise GUITAR IN.

La prise GUITAR IN est partagée avec INPUT 1, et les deux ne peuvent servir simultanément (→p.12 "1 Prise d'entrée GUITAR IN").

(2) Réglez la commande TRIM d'INPUT 2 en position "-12" et connectez un micro en prise INPUT 2.

(3) Réglez les commandes TRIM d'INPUT 3 et 4 en position "-12", et branchez la sortie d'un clavier aux prises d'entrée INPUT 3 et 4.



Affectation des entrées aux canaux

D'abord, spécifiez quel canal sera affecté à l'entrée guitare.

(1) Pressez la touche MIXER, puis pressez le bouton INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN du menu d'accès aux pages pour obtenir la page "Ch Assign".

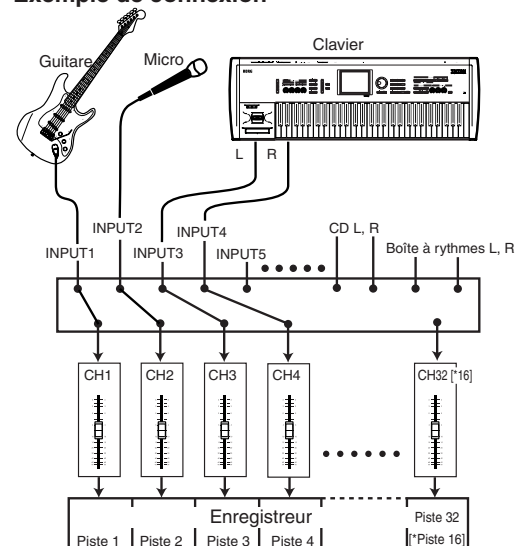
(2) Dans cette page, pressez l'icône de canal CH1 SOURCE. L'icône sera encadrée.

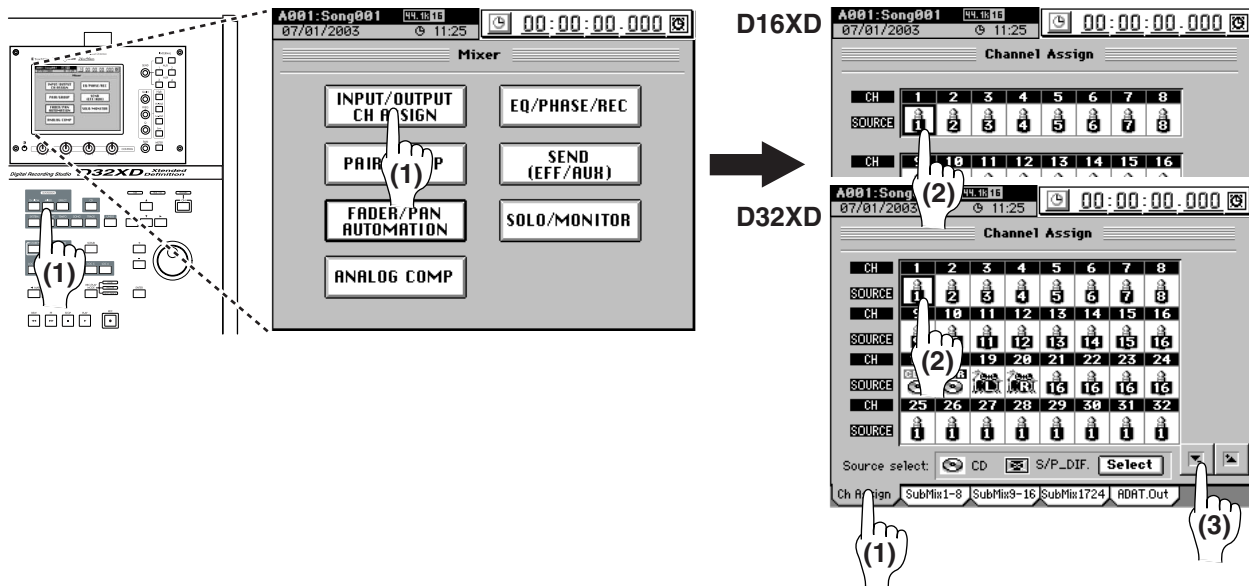
(3) Utilisez les boutons / pour régler la valeur dans l'icône de canal afin de lire "1" (INPUT 1).

Vous pouvez aussi utiliser la **molette de valeur** ou les touches +/- pour changer la valeur dans l'icône.

note Si vous réglez le numéro CH1 SOURCE sur "2", c'est l'entrée INPUT2 (dans le schéma de droite, le micro) qui sera affectée à CH1.

Exemple de connexion

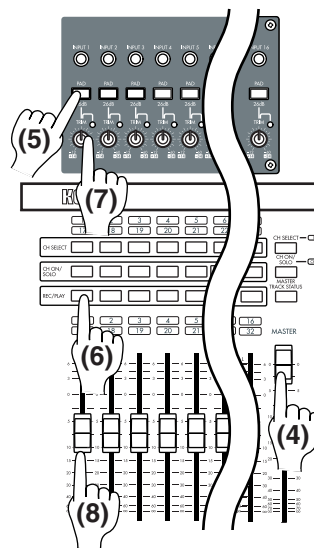




Prise en main

Réglez le niveau d'entrée de CH1 pour vérifier que le son de la guitare est bien affecté.

- (4) Montez le fader MASTER sur "0" et baissez le fader CH1 sur "-∞."
- (5) Pour un micro ou une guitare, laissez la touche PAD désactivée pour vos réglages. Pour une sortie de niveau ligne, comme un clavier, activez la touche PAD quand vous faites vos réglages.
- (6) Réglez la touche REC/PLAY de CH1 sur REC (allumée en rouge).
- (7) Quand vous jouez de la guitare, l'indicateur de crête d'INPUT 1 (la diode en haut à droite de TRIM) s'allume. Réglez la commande TRIM pour que le plus fort niveau d'entrée ne fasse pas s'allumer la diode en rouge.
- (8) Montez progressivement le fader CH1 en jouant de votre guitare et vous entendrez du son dans vos enceintes. Si vous utilisez les écouteurs, réglez la commande de volume et la commande MONITOR LEVEL.

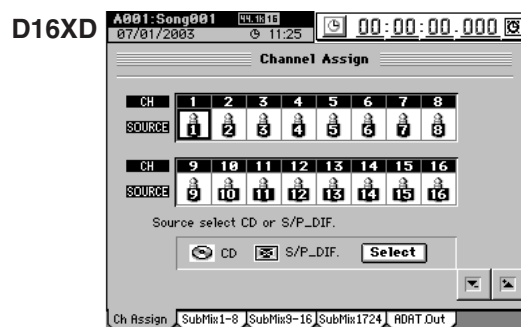
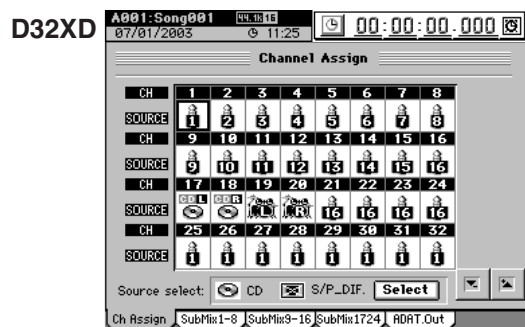


Etape 1: Préparations

Avec la même méthode, vous pouvez affecter les entrées du micro et du clavier à leurs propres canaux.

- (9) Changez le numéro affiché dans l'icône de canal CH2 SOURCE en "2" (INPUT 2). Avec ce réglage, le son du micro connecté en INPUT 2 sera envoyé en CH2. Réglez et vérifiez le niveau de micro comme aux étapes (4)–(8).
- (10) Changez le numéro dans l'icône de canal CH3 SOURCE en "3" (INPUT 3), et celui de l'icône de canal CH4 SOURCE en "4" (INPUT 4). Avec ces réglages, le son du clavier connecté en INPUT 3 et 4 sera affecté aux canaux CH 3 et 4. Réglez le panoramique du canal 3 à fond sur la gauche et celui du canal 4 à fond sur la droite. Vous pouvez maintenant écouter votre clavier en stéréo. Vérifiez le son du clavier et réglez le niveau comme aux étapes (4)–(8).

Etape 2: Enregistrement rapide



Etape 3: Superposition

Etape 4: Mixage et mastering

4. Effets et correcteur (égaliseur ou EQ)

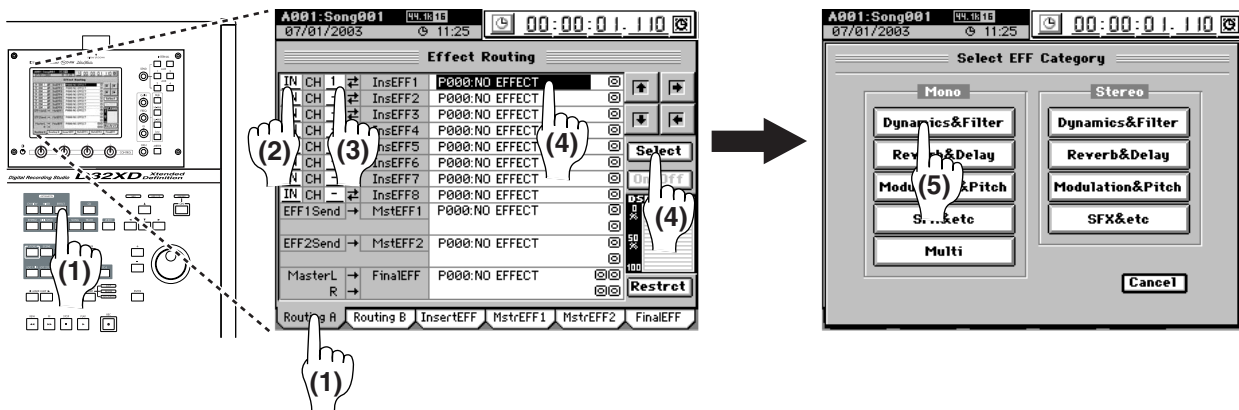
Si vous désirez enregistrer sans traitement le son d'appareils connectés, passez à "5. Enregistrer". Si vous voulez employer les effets internes du D32XD/D16XD et le correcteur paramétrique 4 bandes pour traiter le son avant enregistrement, lisez les sections suivantes "Appliquer des effets au son entrant" et "Régler le correcteur".

Appliquer des effets au son entrant

note Il est aussi facile d'appliquer les effets du D32XD/D16XD après enregistrement (→p.29).

Voici comment appliquer les effets à l'entrée de votre guitare.

- (1) Pressez la touche EFFECT et sélectionnez la page "Routing A [*EFFRouting]".
- (2) Pressez la cellule InsEFF1 IN/TR (elle se marquera) et utilisez les touches +/- pour sélectionner "IN".
IN signifie Input (entrée) et TR Track (piste); choisissez IN pour appliquer l'effet au son entrant et TR pour appliquer l'effet à la reproduction.
- (3) Pressez la cellule InsEFF1 CH et sélectionnez "1" avec les touches +/-.
- (4) Pressez la cellule InsEFF1. Puis pressez le bouton Select.
- (5) La fenêtre Select Effect Category s'ouvre. Vous pouvez y choisir le type d'effet à utiliser sur la guitare.
Dans cet exemple, sélectionnez "Dynamics&Filter" en catégorie "Mono".



- (6) La fenêtre Select EFF Program apparaîtra. Vous pouvez y sélectionner l'effet.

Pour cet exemple, pressez "Compressor" puis le bouton OK.

Ainsi, le "Compressor" (compresseur) s'appliquera comme effet par insertion 1 sur le son de l'entrée 1.

Vous pouvez de même appliquer des effets aux entrées micro et clavier.

- (7) Réglez InsEFF2 sur IN, et CH sur 2.

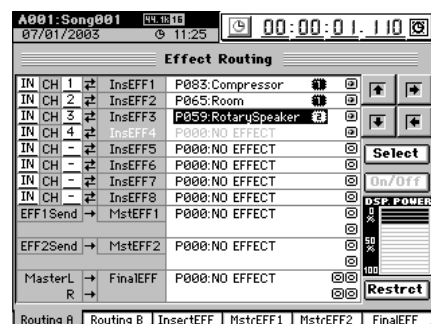
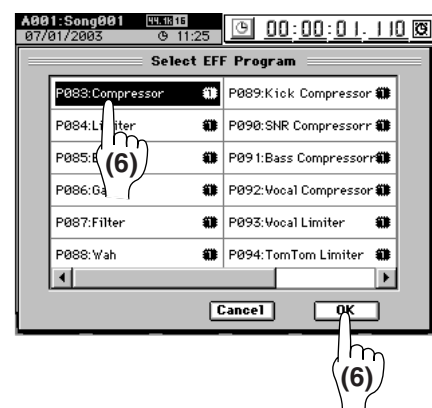
Pour la cellule d'édition InsEFF2, sélectionnez l'effet "Room" dans "Reverb&Delay" de la catégorie "Mono".

- (8) Réglez InsEFF3 sur IN et CH sur 3, et réglez InsEFF4 sur IN et CH sur 4.

Pour la cellule d'édition InsEFF3, sélectionnez l'effet "Rotary Speaker" dans "SFX&etc" de la catégorie "Stereo".

Comme c'est un effet stéréo, le même effet sera automatiquement sélectionné pour InsEFF4. (→p.56 "Effets")

Pour des détails sur l'édition des paramètres des effets sélectionnés, référez-vous à "4. Editer les effets" (→p.59).



Appliquer une correction (égaliseur ou EQ) au son entrant

note Sur le D32XD/D16XD, il est aussi facile d'appliquer la correction après enregistrement.

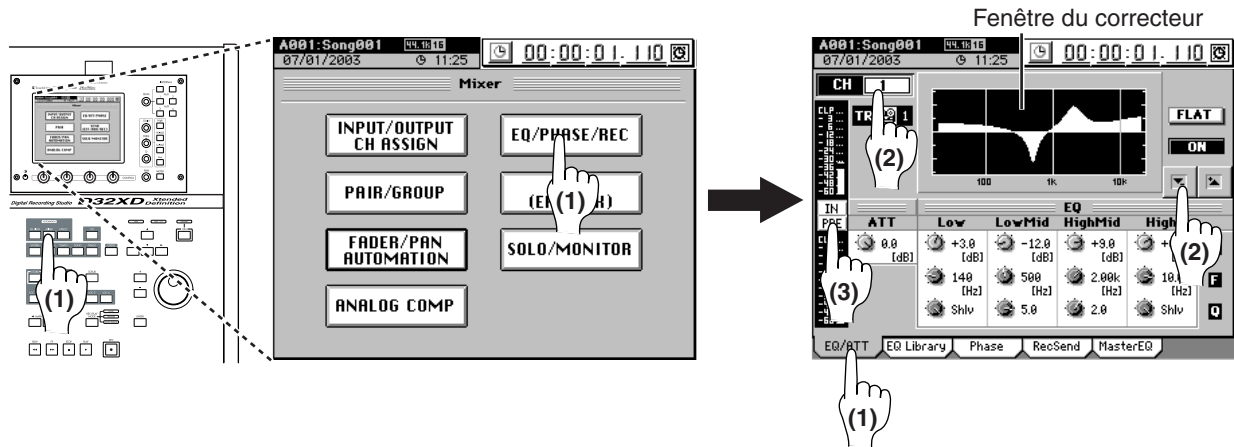
Voici comment appliquer la correction à l'entrée de votre guitare.

- Pressez la touche MIXER. Dans le menu d'accès aux pages, pressez le bouton EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE] puis sélectionnez la page "EQ/ATT".**

note Vous pouvez accéder directement à cette page depuis un autre onglet ou un autre mode de page en tournant une des commandes EQ ou en pressant une des touches EQ (High, Hi-Mid, Lo-Mid, Low) à droite de l'écran LCD.

- Pressez la cellule CH et utilisez les boutons ∇ / \blacktriangle pour sélectionner un canal (dans cet exemple, 1).**

Vous pouvez aussi sélectionner un canal en pressant une des touches CH SELECT.

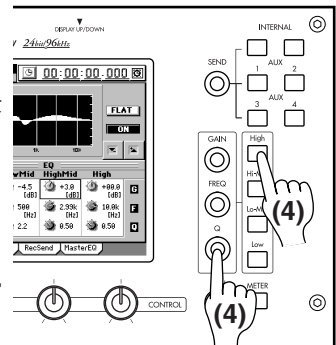


- Pressez la cellule de position de l'indicateur de niveau et réglez-la sur IN/PRE.**

IN signifie Input (entrée) et PRE pré-fader (avant fader); ces réglages vous permettent de contrôler simultanément le niveau du signal entrant et le niveau du signal immédiatement après correction.

- En jouant de votre instrument, utilisez les commandes et touches EQ situées à droite de l'écran LCD pour régler la correction.**

Pressez une touche EQ pour sélectionner la bande de fréquences à régler (High, Hi-Mid, Lo-Mid, Low) et utilisez les commandes EQ pour régler le gain, la fréquence centrale et Q (résonance/largeur de bande). La courbe de correction résultante s'affichera en fenêtre EQ.



- Si l'indicateur de niveau écrête, pressez l'icône de commande ATT dans l'écran LCD et réglez-la sur une valeur ne provoquant pas d'écrêtage.**

De même, vous pouvez aussi appliquer une correction aux entrées micro et clavier.

- Pressez la cellule CH et utilisez les boutons ∇ / \blacktriangle pour sélectionner un canal (dans cet exemple, 2).**

Vous pouvez alors appliquer une correction au son du micro connecté en INPUT 2. Réglez la correction comme décrit aux étapes (3) et (4).

- Pressez la cellule CH et utilisez les boutons ∇ / \blacktriangle pour sélectionner un canal (dans cet exemple, 3).**

Vous pouvez alors appliquer une correction au clavier stéréo connecté en INPUT 3. Réglez la correction comme décrit aux étapes (3) et (4).

Si vous couplez les deux canaux de clavier, les réglages de correction s'appliquent aussi au son de l'entrée 4 sans avoir à suivre l'étape (7) ci-dessous (→p.49 "3-5. Couplage").

- Pressez la cellule CH et utilisez les boutons ∇ / \blacktriangle pour sélectionner un canal (dans cet exemple, 4).**

Vous pouvez alors appliquer une correction au clavier stéréo connecté en INPUT 4. Réglez la correction comme décrit aux étapes (3) et (4).

- Si vous avez couplé les deux canaux de clavier à l'étape (6), vous ne pouvez pas régler la correction pour le canal 4. Les réglages de correction du canal 3 s'appliquent au canal 4.**

5. Enregistrement

Vous êtes maintenant prêt à enregistrer une des sources (guitare, micro, clavier) que vous avez préparée à l'enregistrement dans l'étape précédente. Dans cet exemple, enregistrons la guitare.

Préparations à l'enregistrement

(1) Réglez le mode d'enregistrement.

Pressez la touche REC/PLAY MODE. Dans la page "Rec/Play", réglez Rec Mode sur "Normal".

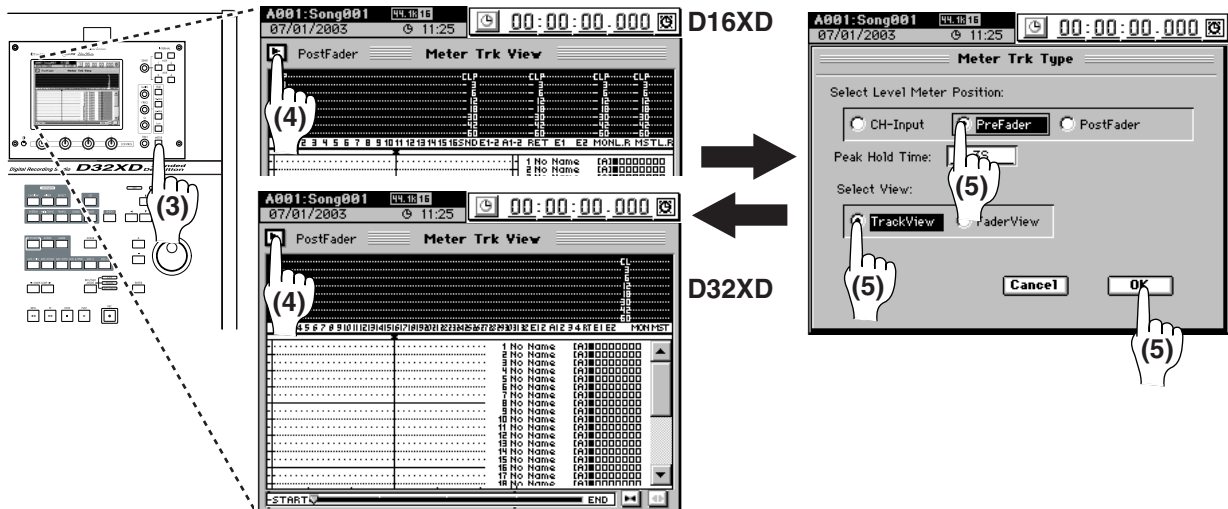
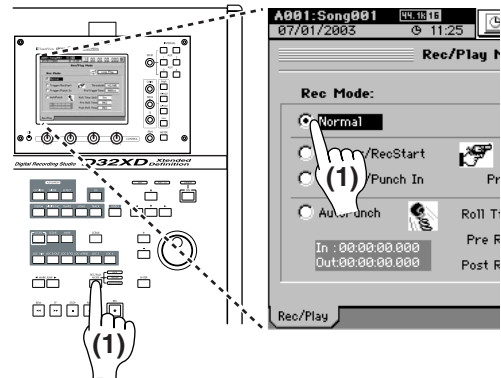
(2) Réglez le départ d'enregistrement (RecSend).

Pressez la touche MIXER. Puis pressez le bouton de commande de menu SEND (EFF/AUX[*]/REC), et dans la page "RecSend", vérifiez que le canal (dans cet exemple, 1) que vous voulez enregistrer est réglé sur PRE. S'il est réglé sur PST, pressez ce bouton pour le changer en PRE.

(3) Accédez à l'écran de visualisation de piste pour observer le statut des pistes à enregistrer.

Pressez la touche METER pour afficher l'indicateur de niveau.

(4) Pressez le bouton popup de l'écran pour ouvrir la fenêtre Meter Trk Type (type d'indicateur de niveau de piste).



(5) Choisissez "PreFader" comme point de prise de mesure (Select Level Meter Position) et "Track View" (vue des pistes) comme réglage Select View. Puis pressez le bouton OK.

(6) Pressez la touche REC/PLAY de la piste à enregistrer, la faisant ainsi passer sur REC (allumée en rouge).

Lancez l'enregistrement

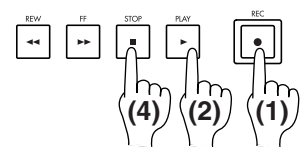
La position actuellement indiquée dans le compteur est celle à laquelle démarrera l'enregistrement.

(1) Pressez la touche REC pour passer en attente d'enregistrement (la touche clignotera).

(2) Pressez la touche PLAY pour lancer l'enregistrement (les touches REC et PLAY s'allumeront).

(3) Commencez à jouer de votre instrument.

(4) Quand vous avez fini de jouer de votre instrument, pressez la touche STOP pour arrêter l'enregistrement (les touches s'éteindront).



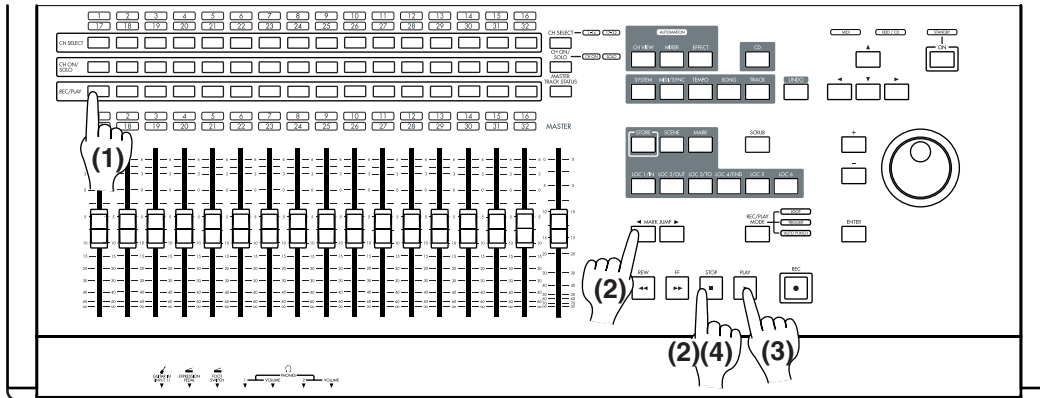
La vue de piste affichera une ligne en gras pour indiquer la zone enregistrée. Cette ligne indique les données d'événement. Les données d'événement sont affichées même dans les zones d'enregistrement où vous n'avez pas joué de votre instrument.

6. Reproduction ou lecture

(1) Pressez la touche REC/PLAY de la piste 1 que vous avez enregistrée pour la faire passer sur PLAY (touche allumée en vert).

(2) Retournez en début du morceau.

Tenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche MARK JUMP (◀) pour retourner au début du morceau (→p.38 "2. Position").



(3) Pressez la touche PLAY pour lancer la reproduction (la touche s'allumera).

- Vous pouvez appliquer une correction à l'audio reproduit (→p.49 "Appliquer le correcteur à la reproduction").
- Vous pouvez régler le niveau et le panoramique de l'audio reproduit (→p.48 "3-1. Réglage du volume," →p.48 "3-2. Réglage le panoramique").
- Vous pouvez appliquer des effets à l'audio reproduit (→p.56 "Effets").
- Vous pouvez faire jouer des rythmes internes conjointement à la reproduction (→p.61 "Rythme").

(4) Pressez la touche STOP pour stopper la lecture (la touche PLAY s'éteint).

note Même sans données d'événement, la lecture ne s'arrêtera pas tant que vous ne presserez pas la touche STOP.

note Vous pouvez utiliser une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément) pour lancer/arrêter la lecture (→p.126).

Etape 3: Superposition

Dans cette étape, vous pouvez enregistrer la sortie de votre micro ou clavier sur une nouvelle piste tout en écoutant l'interprétation de guitare enregistrée à l'étape 2.

1. Enregistrement

Pour cet exemple, vous pourrez écouter l'interprétation de guitare en enregistrant l'entrée micro sur la piste 2.

Préparations à l'enregistrement

- (1) Pressez la touche REC/PLAY de la piste (2) que vous voulez enregistrer pour la faire passer sur REC (touche allumée en rouge).
- (2) Pressez la touche REC/PLAY de la piste (1) que vous voulez reproduire pour la faire passer sur PLAY (touche allumée en vert).
- (3) Accédez à l'emplacement du morceau où vous voulez lancer l'enregistrement (→p.38).

Lancez l'enregistrement

- (1) Pressez la touche REC pour passer en attente d'enregistrement (la touche clignotera).
- (2) Pressez la touche PLAY pour lancer l'enregistrement (les touches REC et PLAY s'allumeront).

note Vous pouvez utiliser une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément) pour lancer/arrêter l'enregistrement (→p.126).

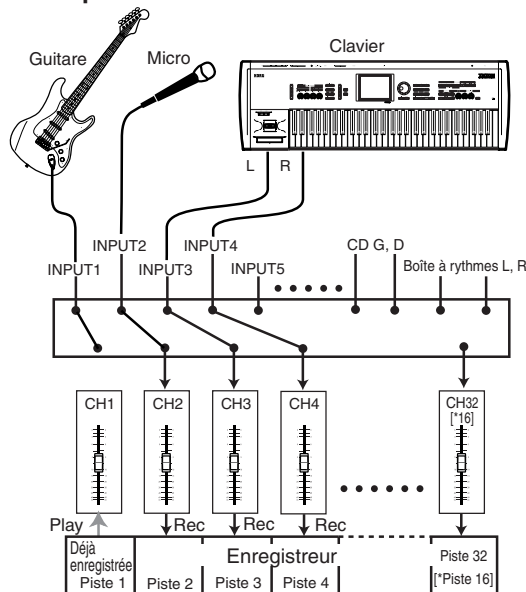
- (3) En écoutant la reproduction, enregistrez la nouvelle partie.
- (4) Quand vous avez fini l'interprétation, pressez la touche STOP pour arrêter l'enregistrement (la touche s'éteindra).

2. Lecture

Faites reproduire le morceau pour vérifier que votre interprétation a été correctement enregistrée.

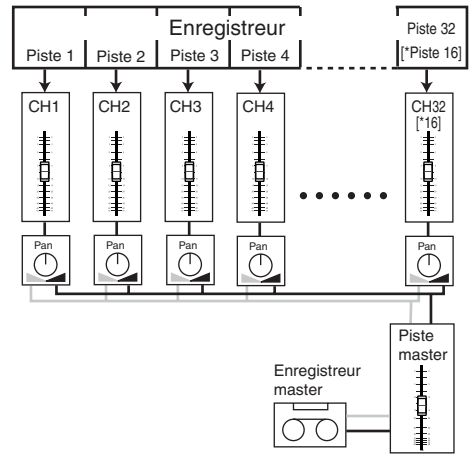
- (1) Suivez les étapes (1)–(4) de "6. Reproduction ou lecture" dans la section précédente "Etape 2: Enregistrement rapide."

Exemple de connexion



Etape 4: Mixage et mastering

Le "mixage" est le processus d'application des effets par insertion, de l'effet master et du correcteur sur les pistes enregistrées, le réglage de la balance générale puis la combinaison de tout cela en un mélange stéréo sur 2 pistes. Une fois que vous avez mixé un morceau, vous pouvez lui appliquer un effet final et une correction pour ajouter de la compression et peaufiner la tonalité générale afin de créer un master final; ce processus est appelé "mastering". Sur le D32XD/D16XD, vous pouvez effectuer le mastering et le mixage stéréo en même temps.

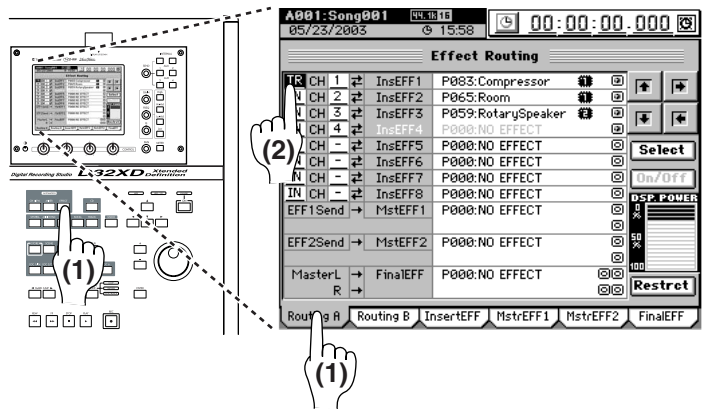


1. Appliquer des effets et le correcteur (EQ) à chaque canal

Appliquer des effets à chaque canal/piste (Effet par insertion)

Vous pouvez appliquer un effet à la lecture d'une piste individuelle en affectant un effet par insertion à ce canal du mixer.

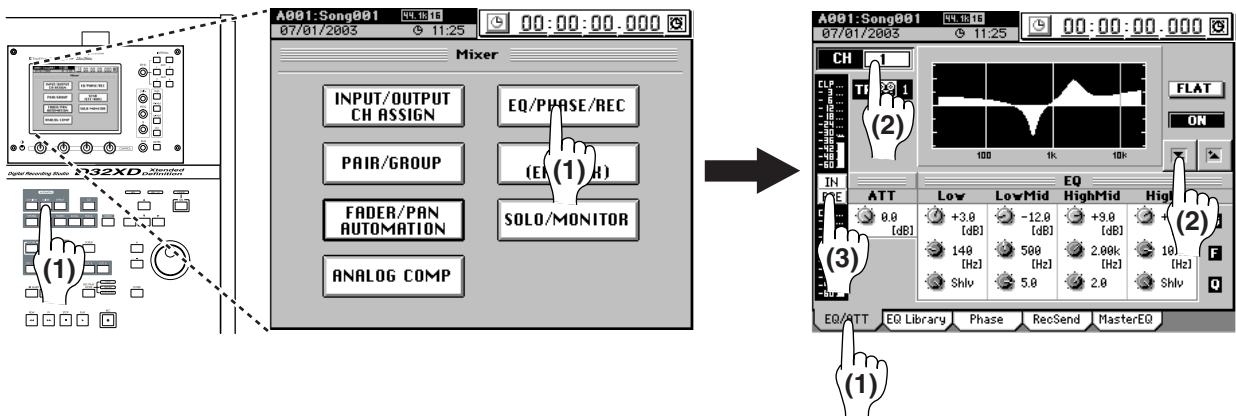
- (1) Pressez la touche EFFECT et sélectionnez la page "Routing A [*EFFRouting]".
- (2) Pressez la cellule IN/TR (elle se marquera) et utilisez les touches +/- pour sélectionner "TR".
- (3) Suivez les actions décrites à partir de l'étape (3) dans "Appliquer des effets au son entrant" (→p.24).



Appliquer une correction à chaque canal/piste

- (1) Pressez la touche MIXER et sélectionnez EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE] dans le menu d'accès aux pages. Puis sélectionnez la page "EQ/ATT".

note Vous pouvez accéder directement à cette page depuis un autre onglet ou un autre mode de page en tournant une des commandes EQ ou en pressant une des touches EQ (High, Hi-Mid, Lo-Mid, Low) à droite de l'écran LCD.



Prise en main

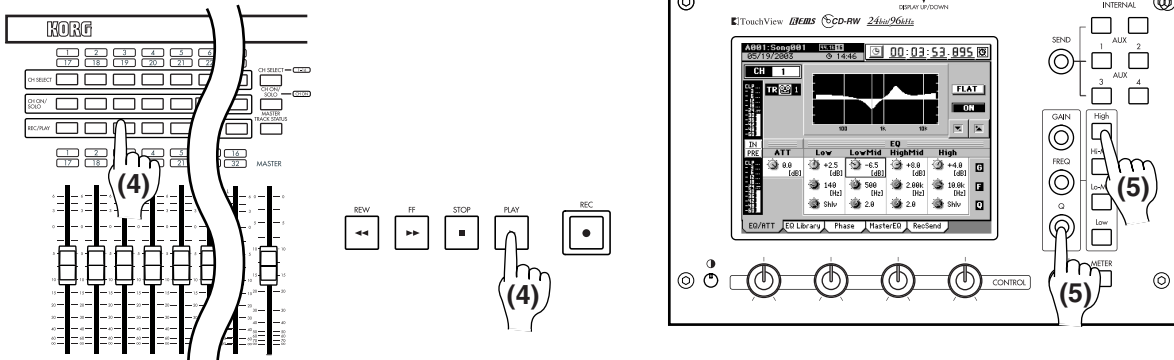
Etape 1: Préparations

Etape 2: Enregistrement rapide

Etape 3: Superposition

Etape 4: Mixage et mastering

- (2) Pressez la cellule CH et utilisez les boutons ◀ / ▶ pour sélectionner le canal dont vous désirez changer les réglages de correction.
Vous pouvez aussi sélectionner un canal en pressant une des touches CH SELECT.
- (3) Pressez la cellule de position et réglez-la pour qu'elle indique IN/PRE.
IN signifie Input (entrée) et PRE pré-fader (avant fader); ces réglages vous permettent de contrôler simultanément le niveau du signal entrant et le niveau du signal immédiatement après correction.
- (4) Assurez-vous que la touche REC/PLAY de la piste dont vous désirez changer les réglages de correction est réglée sur PLAY (allumée en vert). Puis pressez la touche PLAY pour lancer la lecture du morceau.
- (5) En écoutant la reproduction, utilisez les commandes EQ et les touches situées à la droite de l'écran LCD pour faire la correction.



⚠ Si l'indicateur de niveau écrête, pressez l'icône de commande ATT dans l'écran LCD et réglez-la sur une valeur ne provoquant pas d'écrêtage.

Régler le panoramique

Réglez la position stéréo des pistes reproduites.

Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture. Puis pressez la touche **CH SELECT** d'une piste reproduite et tournez la commande **PAN** pour régler sa position stéréo.

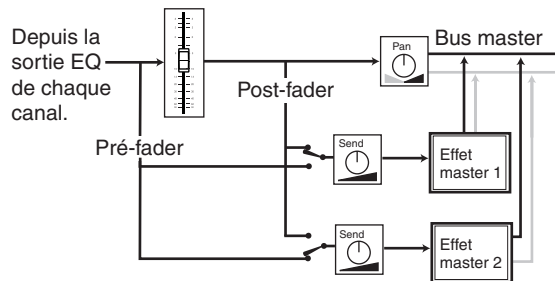
Sur le D16XD, tournez la commande **PAN** de chaque piste reproduite pour régler sa position stéréo.

Utiliser les départs de canal/piste pour appliquer des effets (Effets master)

Le D32XD/D16XD contient deux effets master qui peuvent être utilisés pour appliquer des effets spatiaux tels que la reverb.

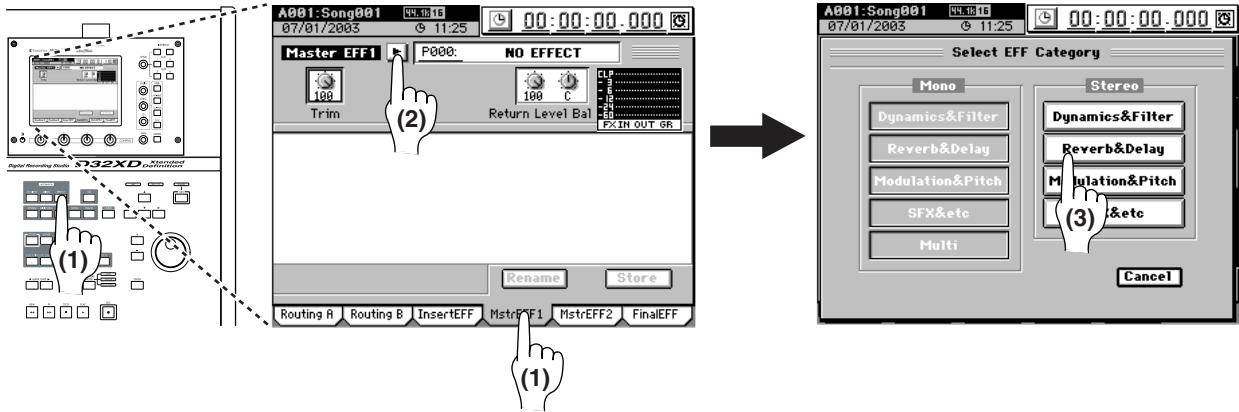
Vous pouvez régler la balance d'effet en réglant le départ d'effet (Send) de chaque canal et le niveau de retour d'effet.

note Vous pouvez sélectionner un effet soit avec la page **EFFECT**, "MstrEFF1" comme expliqué ici, soit en faisant une sélection dans la cellule MasterEFF1 de la page **EFFECT**, "Routing A [*EFFRouting]" comme expliqué précédemment à l'étape 1. Pour sélectionner un effet tout en visualisant (ou éditant) ses paramètres, utilisez la première méthode. Utilisez la seconde méthode si vous désirez vérifier la balance générale de l'effet sans l'éditer.



Sélectionner un effet master

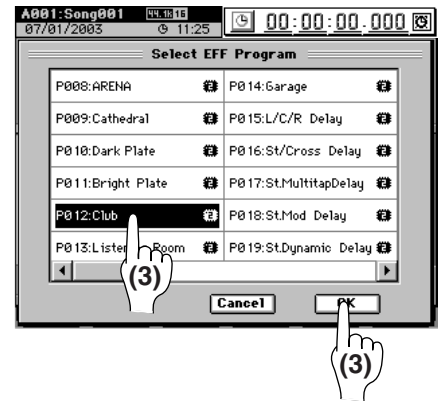
(1) Pressez la touche EFFECT et sélectionnez la page "MstrEFF1".



(2) Pressez le bouton popup à côté du nom d'effet et la fenêtre Select EFF Category apparaîtra.

(3) Pressez un bouton de catégorie dans l'écran LCD et la fenêtre Select EFF Program apparaîtra.

Pour cet exemple, pressez "Club" puis le bouton OK. Si vous voulez revenir en arrière et chercher dans une autre catégorie, pressez le bouton Cancel (annuler).



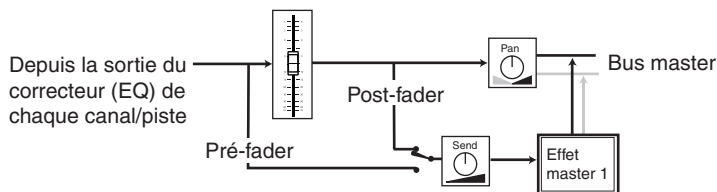
Régler le niveau de départ (send) à l'effet master 1 pour chaque piste

(1) Pressez la touche INTERNAL 1 située à côté de la commande SEND pour afficher la page "EFF1Send".

Sinon, vous pouvez accéder à cette page en pressant la touche MIXER, en choisissant SEND (EFF/AUX [*]/REC)), et en sélectionnant la page "EFF1Send".

(2) Choisissez comment le signal audio sera envoyé à l'effet master 1.

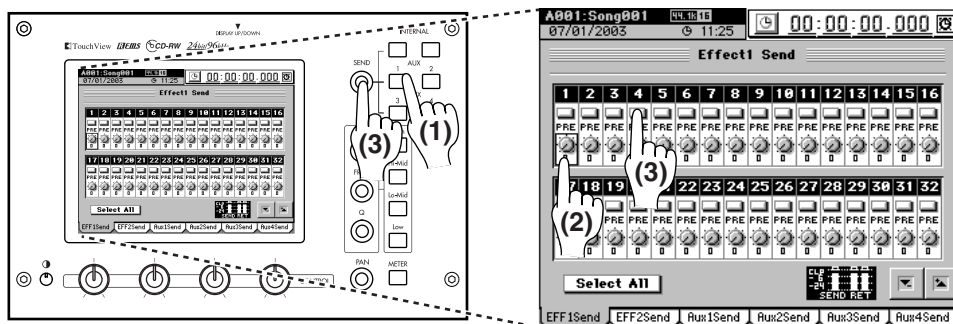
Vous pouvez choisir de prendre le signal avant fader (PRE) ou après fader (POST) pour l'envoyer à l'effet master 1.



Pressez le bouton PRE (PST) situé au dessus de l'icône de commande pour faire votre choix. Pour cet exemple, sélectionnez "PRE" pour toutes les pistes qui utiliseront l'effet master 1.

(3) Réglez le niveau de départ de chaque piste.

Pressez l'icône de commande SEND (départ) et tournez la commande SEND à droite de l'écran LCD pour régler le niveau de départ pour cette piste.



De cette façon, la valeur de départ contrôle le niveau pour chaque piste envoyée à cet effet master. Pour les pistes qui ne doivent pas utiliser l'effet master 1, réglez la valeur de départ à "0".

(4) Faites de même pour l'effet master 2 en utilisant les pages "MstrEFF2" et "EFFSend2".

Vérifier et régler l'effet master

(1) Pressez la touche **PLAY** pour faire reproduire le morceau.

Pendant la reproduction, écoutez la sortie du bus master pour entendre les résultats de vos réglages d'effet.

(2) Dans la page **EFFECT**, "MstrEFF1" (ou "MstrEFF2"), réglez le niveau de retour et la balance de retour du signal venant de l'effet master et entrant dans le bus master.

Pour cet exemple, réglez "Return Level" (niveau de retour) sur "100" et "Return Balance" (balance de retour) sur "C".

(3) Si l'indicateur de niveau de sortie écrête, pressez l'icône de commande **TRIM** dans l'écran LCD et réglez sa valeur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'écrêtage.

Pour des détails sur l'édition des paramètres de l'effet sélectionné, référez-vous à "4. Editer les effets" (→p.59) dans la section Fonctionnement.

2. Appliquer les effets et le correcteur (EQ) à la totalité du morceau

Vérifier le volume

Utilisez les faders de canal pour régler le niveau de reproduction.

Pressez la touche **METER** pour afficher les indicateurs de niveau **Post Fader**.

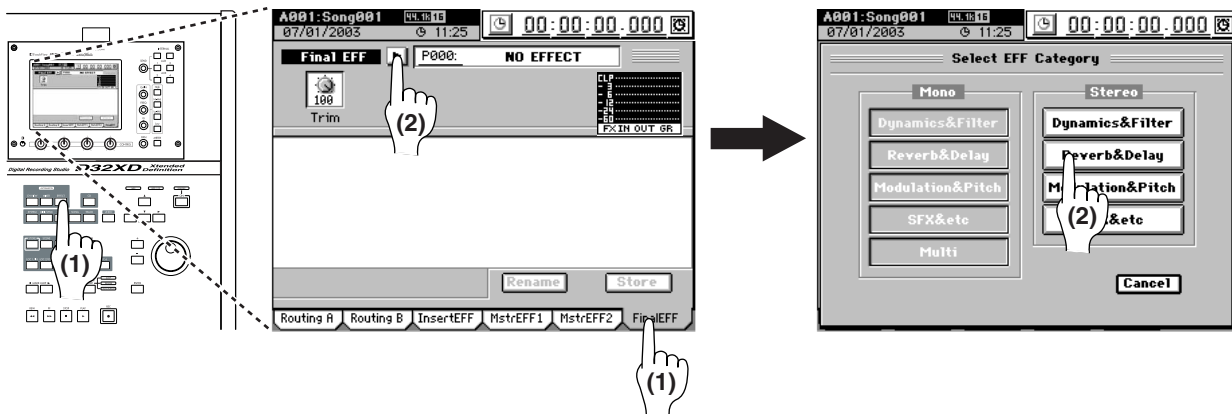
Pressez le bouton popup pour ouvrir la fenêtre de dialogue "Meter Trk Type" (type d'indicateur de niveau). Réglez **Select Level Meter Position** (position de l'indicateur de niveau) sur "Post Fader" et réglez **Select View** (visualisation) sur "Track View". A présent, les indicateurs afficheront les niveaux de chaque fader.

Appliquer un effet au bus master (Effet final)

(1) Pressez la touche **EFFECT** et sélectionnez la page "FinalEff".

(2) Pressez le bouton popup pour ouvrir la fenêtre **Select EFF Category** et sélectionnez la catégorie de l'effet final.

Pour cet exemple, pressez "Reverb&Delay".



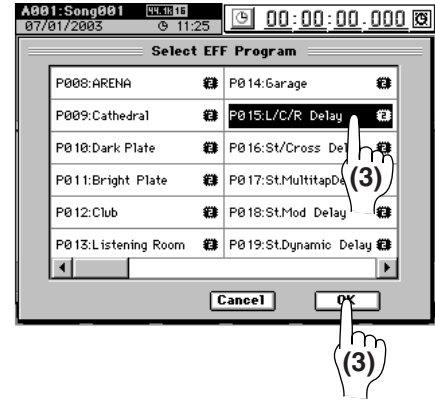
(3) La fenêtre Select EFF Program apparaîtra où vous pourrez sélectionner l'effet.

Pour cet exemple, pressez "L/C/R Delay" puis le bouton OK. Pour revenir en arrière et chercher dans une autre catégorie, pressez le bouton Cancel.

(4) Pressez la touche PLAY pour reproduire le morceau. Ecoutez la sortie du bus master ou la sortie casque pour entendre le résultat de l'effet final.

(5) Faites les réglages désirés, puis pressez la touche STOP.

Pour des détails sur l'édition des paramètres de l'effet que vous avez sélectionné, référez-vous à "4. Editer les effets" (→p.59) dans la section Fonctionnement.



Appliquer une correction (EQ) au bus master (Master EQ)

(1) Pressez la touche MIXER, pressez le bouton EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE] dans le menu d'accès aux pages, puis sélectionnez la page "MasterEQ".

(2) Pour cet exemple, pressez le bouton Link pour l'activer (le marquer).

Quand le bouton Link est activé, régler l'un ou l'autre des côtés (canal gauche ou droit) donnera les mêmes réglages pour les deux canaux (→p.48).

(3) Assurez-vous que le bouton L est sélectionné. L'écran affichera la correction master pour le canal gauche.

(4) Pressez la touche PLAY pour faire reproduire le morceau.

(5) En écoutant la sortie du bus master ou la sortie casque, sélectionnez les diverses icônes de commandes d'EQ dans l'écran LCD et utilisez la molette de valeur (ou les touches +/-) pour faire les réglages de correction.

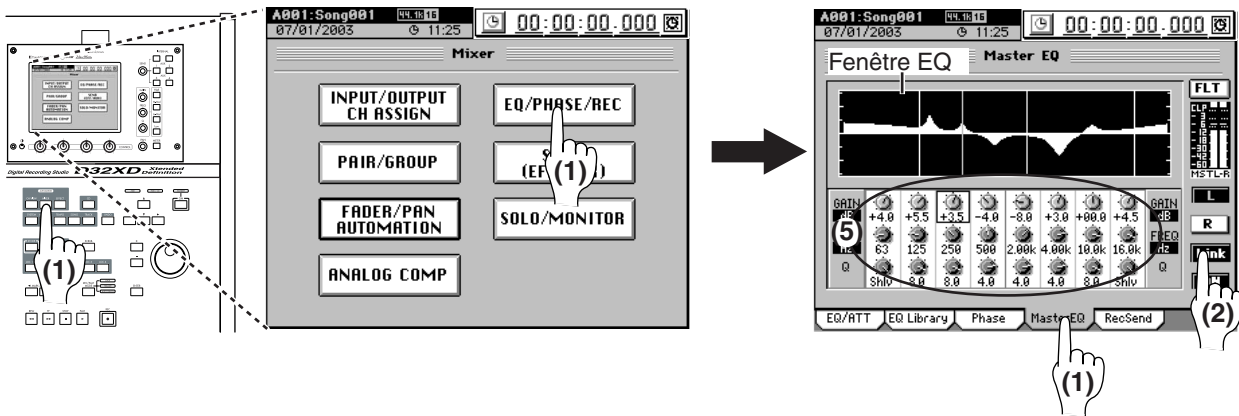
La fenêtre EQ affiche la courbe de correction.

Vous pouvez commuter On/Off le correcteur master en pressant le bouton ON/OFF dans l'écran LCD.

▲ Si vous voulez faire des réglages indépendants de correction pour la gauche et la droite, désactivez le bouton Link et utilisez le bouton R ou L pour sélectionner la droite (R) ou la gauche (L).

▲ Les commandes et touches EQ à droite de l'écran LCD ne concernent pas le correcteur master.

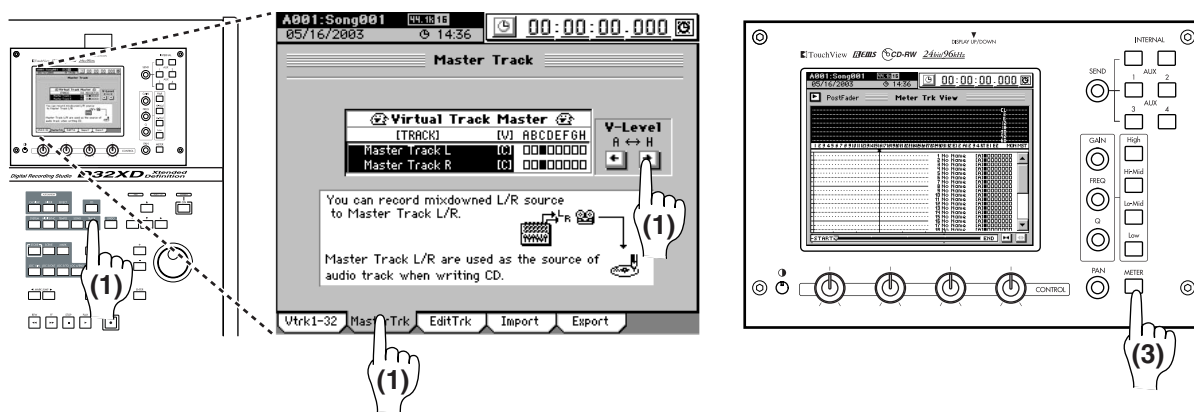
(6) Quand vous avez réglé le correcteur master, pressez la touche STOP.



3. Enregistrer sur la piste master

Pour créer un CD audio, vous enregistrerez le morceau mixé sur une piste master stéréo. La piste master de chaque morceau est constituée de 8 pistes virtuelles A-H. Ces pistes master virtuelles vous permettront d'essayer différents mixages de votre morceau et de les comparer pour choisir votre préféré.

- (1) Pour choisir celle des pistes master virtuelles que vous utiliserez, pressez la touche **TRACK**, sélectionnez la page "MasterTrack" et utilisez les boutons **V-Level**.
- (2) Préparez l'enregistrement de la piste master.
Réglez la touche **MASTER TRACK STATUS** sur REC (allumée en rouge) pour armer la piste master en vue d'enregistrement. Les touches **REC/PLAY** des pistes 1-16 passeront automatiquement en mode **PLAY** (allumées en vert).
- (3) Réglez le niveau d'enregistrement.
 - Réglez le fader **MASTER** sur "0".
 - Pressez la touche **METER** pour afficher l'écran **Meter Trk View**.
 - Pressez la touche **PLAY** pour faire reproduire le morceau.
 - Si l'indicateur de niveau du bus master indique "CLP" (écrêtage), baissez le fader **MASTER**.



(4) Retournez au début du morceau. (→p.38)

(5) Enregistrez la piste master.

Pressez la touche **REC** pour passer en attente d'enregistrement (diode clignotante) puis pressez la touche **PLAY** pour lancer l'enregistrement (diode allumée).

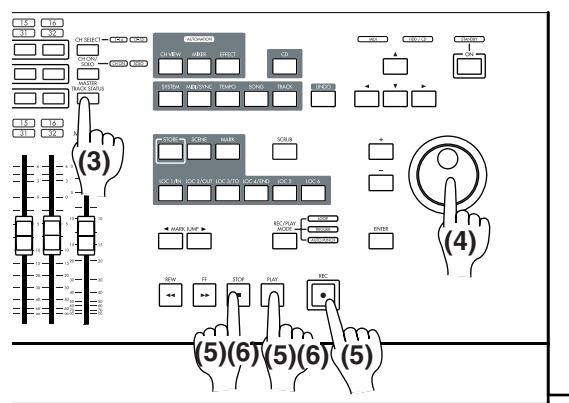
Quand l'enregistrement est fini, pressez la touche **STOP**.

(6) Ecoutez le résultat enregistré.

Pressez la touche **MASTER TRACK STATUS** pour la faire passer sur **PLAY** (allumée en vert).

Les touches **REC/PLAY** des touches 1-16 passeront automatiquement en statut neutralisé (mute/touche éteinte). Retournez au début du morceau. (→p.38)

Pressez la touche **PLAY**, écoutez la reproduction, puis pressez la touche **STOP**.



4. Graver un CD

Vous pouvez utiliser le graveur de CD-R/RW pour créer un CD audio à partir des pistes master que vous avez enregistrées.

Pour des détails, référez-vous à la section Fonctionnement, "CD" (→p.78).

Sauvegarder votre morceau

Sur le D32XD/D16XD, les données de morceau que vous avez enregistrées ou éditées et les paramètres que vous avez réglés sont automatiquement sauvegardés durant la procédure d'extinction lorsque vous éteignez l'appareil. Ces réglages sont également sauvegardés quand vous changez de morceau. Cela s'appelle la sauvegarde automatique ou "auto-save".

Vous pouvez aussi sauvegarder les données manuellement (→p.137 "Save Now").

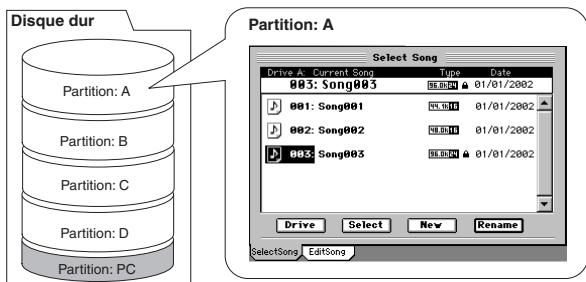
⚠ *La sauvegarde automatique qui s'effectue quand vous sélectionnez un morceau n'enregistre pas les réglages de scène ou d'effet que vous avez édités. Pour conserver les réglages que vous étiez en train d'éditer, vous devez d'abord retourner à l'écran d'édition approprié et les mémoriser (→p.51 "4. Stockage/rappel d'une scène," p.59 "4. Editer les effets").*

Fonctionnement

Morceau, Repérage

Chaque partition du disque dur interne du D32XD/D16XD peut contenir jusqu'à 100 morceaux.

Relation entre disque dur, partitions et morceaux



1. Sélectionner/créer un morceau

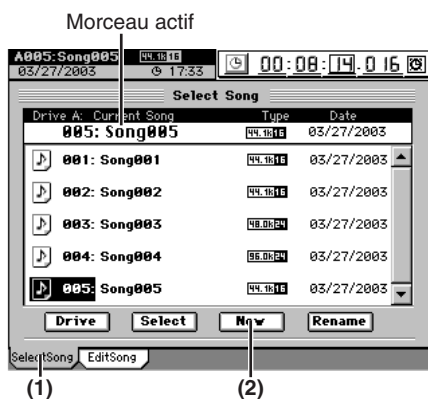
Voici comment créer, renommer ou sélectionner un morceau.

1-1. Créer un nouveau morceau

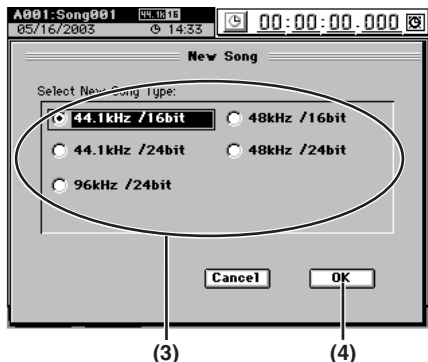
Pour commencer un nouvel enregistrement, vous devez d'abord créer un nouveau morceau ou "song".

- (1) Pressez la touche SONG et sélectionnez l'onglet "SelectSong".

La partie supérieure de la page affiche le morceau actuellement sélectionné.



- (2) Pressez le bouton New (Nouveau) pour afficher la fenêtre New Song (Nouveau morceau).



- (3) Utilisez les boutons radio pour sélectionner la combinaison voulue de fréquence d'échantillonnage et de résolution pour votre morceau.

Nombre maximal de pistes simultanément utilisables pour chaque type de morceau

Type de morc.	Enregistr.	Lecture	Punch In/Out
44.1 kHz/16 bits	16	32 [*16]	8
48 kHz/16 bits			
44.1 kHz/24 bits	8	16	4
48 kHz/24 bits			
96 kHz/24 bits	4	8	2

- (4) Pressez le bouton OK.

Le nouveau morceau sera créé à la suite du dernier existant et s'ajoutera à la liste des morceaux. Il sera aussi sélectionné comme morceau actif.

Le nom du morceau sera automatiquement "Song□□□*" ("□□□*" sera un numéro choisi à la suite à partir de 001.).

La fréquence d'échantillonnage, la résolution, la date et l'heure de la dernière modification (dans ce cas de la création) seront mémorisées et affichées à côté du nom de morceau.

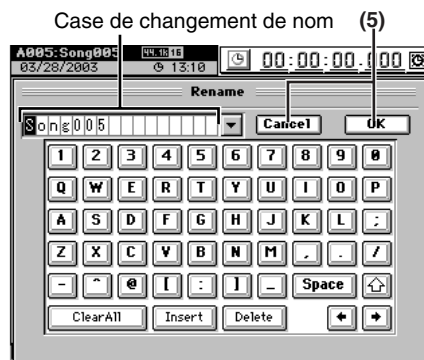
Si vous désirez créer un nouveau morceau sur une autre partition, commencez par presser le bouton Drive (partition) pour changer de partition (→p.37 "Sélectionner un morceau depuis une autre partition").

⚠ Si le morceau est du type 48 kHz/24 bits et si vous désirez enregistrer plusieurs pistes (quatre ou plus) simultanément, il y a un risque accru de voir apparaître le message "Disk too busy" (fragmentation excessive). Nous vous recommandons de toujours exécuter la procédure "OptimizeTrk" (→p.73) après avoir enregistré ou édité plusieurs pistes simultanément dans un morceau en 48 kHz/24 bits.

1-2. Renommer un morceau

Quand un nouveau morceau est créé, il lui est affecté automatiquement un numéro. Nous vous recommandons de changer le nom du morceau pour refléter son contenu. Les noms de morceau peuvent avoir 16 caractères.

- (1) Pressez la touche SONG et sélectionnez l'onglet "SelectSong".
- (2) Dans la liste des morceaux, sélectionnez le morceau à renommer.
- (3) Pressez le bouton Rename pour afficher la fenêtre Rename (Renommer).



- (4) Utilisez les boutons de l'écran pour éditer le nom du morceau dans la case de changement de nom.

Space: Programme un espace.

ClearAll: Efface tout le nom.

↕: Alterne entre majuscules et minuscules.

Insert: Insère un espace et repousse d'autant les caractères suivants.

Delete : Supprime le caractère à l'emplacement du curseur.

← **→** : Déplace le curseur sur l'emplacement du caractère à changer.

▼ : Affiche les modèles de nom (bibliothèque de noms).

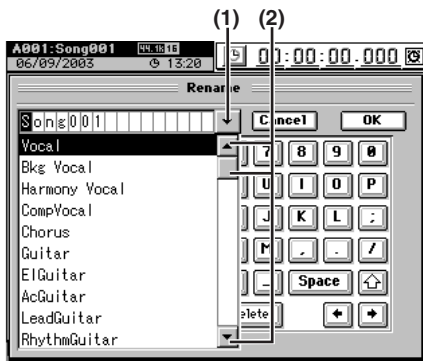
(5) Entérez vos changements.

Pressez le bouton **OK** pour entériter le nom édité ou le bouton **Cancel** pour annuler les changements effectués.

Emploi de la bibliothèque de noms

(1) Quand la fenêtre Rename est affichée, pressez le bouton (▼) à côté de la case de changement de nom.

(2) Sélectionnez le nom que vous voulez utiliser.
Pour choisir un nom situé hors de la zone affichée, utilisez l'ascenseur et les boutons de défilement pour passer en revue la liste.



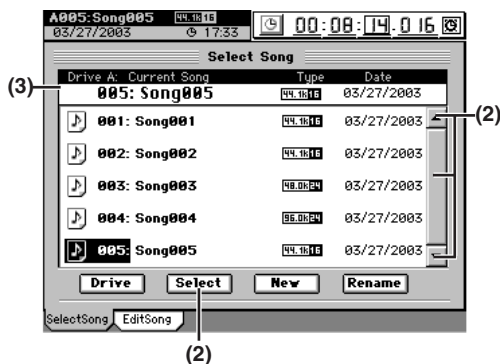
(3) Editez le nom de morceau comme désiré.
Référez-vous à "1-2. Renommer un morceau" étapes (4) et (5).

1-3. Sélectionner un morceau

Il y a deux façons de sélectionner un morceau existant.

Sélectionner un morceau depuis la liste des morceaux

(1) Pressez la touche SONG et sélectionnez l'onglet "SelectSong" pour afficher la liste des morceaux de la partition active.

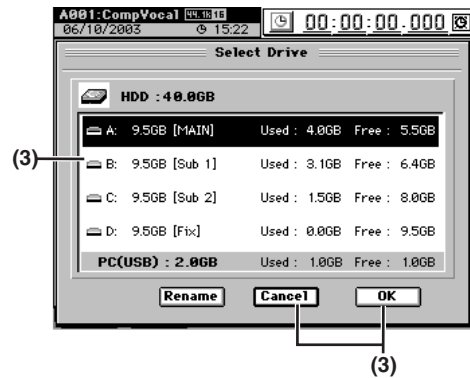


(2) Sélectionnez le morceau désiré et pressez le bouton Select pour confirmer votre sélection.
Si vous avez plus de 5 morceaux, utilisez l'ascenseur et les boutons de défilement pour passer en revue la liste.

(3) Vérifiez que le morceau que vous avez sélectionné est affiché comme morceau actif.

Sélectionner un morceau depuis une autre partition

- (1) Pressez la touche SONG et sélectionnez l'onglet "SelectSong".**
- (2) Pressez le bouton Drive pour afficher la fenêtre de dialogue Select Drive (sélection de partition).**



- (3) Sélectionnez la partition qui contient le morceau que vous voulez et pressez le bouton OK.**
Si vous décidez de ne pas changer de partition, pressez le bouton **Cancel** (Annuler).
- (4) La page "SelectSong" affichera la liste des morceaux de la partition sélectionnée.**
Sélectionnez le morceau désiré et pressez le bouton **Select** pour confirmer.
Si vous avez plus de 5 morceaux, utilisez l'ascenseur et les boutons de défilement pour passer en revue la liste.
- (5) Vérifiez que le morceau que vous avez sélectionné est affiché comme morceau actif.**

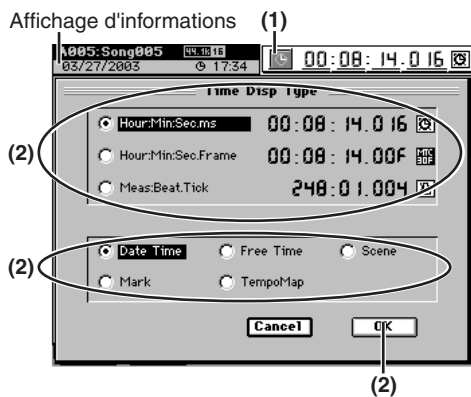
2. Position

Le terme "position" se réfère à un point temporel spécifique dans le morceau sélectionné, tel qu'affiché dans le compteur. Celui-ci affiche la position actuelle dans le morceau. Il peut être réglé pour afficher la position sous différents formats. Vous pouvez aussi utiliser le compteur pour accéder à une autre position.

2-1. Changer l'affichage du compteur

Vous pouvez changer les unités utilisées par le compteur pour afficher la position actuelle.


- (1) Pressez le bouton  à gauche du compteur pour ouvrir la fenêtre Time Disp Type (type d'affichage temporel).




- (2) Sélectionnez le type d'unités que le compteur doit utiliser et pressez le bouton OK.

Vous pouvez choisir un des trois formats suivants (→p.96 "Compteur").


Affichage de temps

-  "hours" : "minutes" : "seconds" . "milliseconds" (heures, minutes, secondes, millisecondes)

Affichage d'images


-  "hours" : "minutes" : "seconds" . "frames" (heures, minutes, secondes, images)

Affichage des mesures

-  "measures" . "beats" . "ticks (mesures, temps, tics)"

Changer la zone d'affichage d'information

La première ligne de la zone d'affichage d'information donne le morceau actif. La seconde ligne peut être changée pour afficher au choix le calendrier, le temps restant, les réglages de scènes, de marqueurs ou la carte de tempo.

- (1) Pressez le bouton  à gauche du compteur pour afficher la fenêtre Time Disp Type.
- (2) Pressez un des 5 boutons radio suivants puis pressez le bouton OK.
 - **Date Time**: calendrier (date et heure)
 - **Free Time**: temps restant pour l'enregistrement
 - **Scene**: nom et position de la scène pour l'emplacement actuel dans le morceau
 - **Mark**: nom du marqueur pour l'emplacement actuel dans le morceau. S'il n'y a pas de marqueur à cette position, c'est le marqueur précédent qui est affiché.
 - **TempoMap**: le pattern rythmique employé à cet emplacement du morceau

2-2. Accéder à une autre position

Utilisez le compteur pour le déplacement

- (1) Sélectionnez une page dans laquelle le compteur est affiché en haut de l'écran, telle que la page SONG, "SelectSong".
- (2) Sélectionnez l'unité de compteur de position que vous voulez changer (elle sera encadrée).



- (3) Tournez la molette de valeur (ou utilisez les touches +/ - pour accéder à la nouvelle position.

Utiliser les touches FF et REW pour le déplacement

Se déplacer à un point ultérieur du morceau (avance rapide)

Pressez la touche FF.

Si vous tenez enfoncée la touche FF durant la lecture, vous déplacerez vers la fin du morceau. La lecture reprendra quand vous relâcherez la touche.

Si vous tenez enfoncée la touche FF à l'arrêt, vous commencerez le déplacement vers la fin du morceau et celui-ci continuera jusqu'à ce que vous pressiez une autre touche de déplacement (telle que STOP ou PLAY).


-  Si vous pressez la touche FF durant la lecture en boucle, celle-ci s'arrêtera et la position avancera vers la fin du morceau.

Se déplacer à un point antérieur du morceau (retour rapide)

Pressez la touche REW.

Si vous tenez enfoncée la touche REW durant la lecture, vous déplacerez vers le début du morceau. La lecture reprendra quand vous relâcherez la touche.

Si vous tenez enfoncée la touche REW à l'arrêt, vous commencerez le déplacement vers le début du morceau et celui-ci continuera jusqu'à ce que vous pressiez une autre touche de déplacement (telle que STOP ou PLAY).

-  Si vous pressez la touche REW durant la lecture en boucle, celle-ci s'arrêtera et la position reculera vers le début du morceau.

Se déplacer dans un morceau

Revenir au début du morceau

Tenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche MARK JUMP (◀) pour revenir au début du morceau.

Aller à la fin du morceau

Tenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche MARK JUMP (▶) pour aller à la fin du morceau.

Utiliser les touches Locate pour le déplacement

Vous pouvez mémoriser une position spécifique pour chacune des touches Locate et accéder immédiatement à cette position en pressant la touche appropriée. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 6 positions dans chaque morceau.

- note** En plus de rappeler les positions enregistrées, ces touches servent aussi à spécifier des positions pour l'enregistrement Punch In/Out automatique (points IN/OUT) et l'édition de piste (plage d'édition). Pour des détails sur la fonction de chaque touche Locate, voir "16. LOC1/IN, ... LOC6" (→p.149).

Affecter des positions aux touches Locate

- (1) Accédez à la position que vous voulez enregistrer. Utilisez le compteur ou les touches FF/REW pour accéder à la position voulue.
- (2) Pressez la touche STORE. La fenêtre de dialogue Stored Time (position mémorisée) apparaîtra, vous permettant d'enregistrer la position. Si vous décidez d'annuler, pressez le bouton Exit ou pressez à nouveau la touche STORE.



- (3) Pressez une des touches LOC1/IN, LOC2/OUT, LOC3/TO, LOC4/END, LOC5, ou LOC6 pour associer cette position à cette touche. L'enregistrement sera terminé et la fenêtre se fermera.

Vous pouvez associer une touche Locate à une position durant la lecture ou l'enregistrement en accomplissant simplement l'étape (2).

Pour établir une position précisément en visualisant la forme d'onde, référez-vous à "2-3. Trouver une position précise (SCRUB)" (→p.40).

Se déplacer à une position associée à une touche Locate

A l'arrêt ou en lecture, pressez une des touches LOC1/IN, LOC2/OUT, LOC3/TO, LOC4/END, LOC5 ou LOC6. Vous accédez à la position mémorisée.

Se déplacer avec des marqueurs programmables

Vous pouvez enregistrer des marqueurs à des positions spécifiques et les utiliser pour revenir aux positions ainsi mémorisées. Vous pouvez nommer chaque marqueur, pour identifier les positions dans le morceau.

Jusqu'à 100 marqueurs peuvent être enregistrés dans le morceau.

note En plus de permettre le retour à une position mémorisée, les marqueurs servent aussi à marquer les plages lorsque vous créez un CD audio (→p.79 "2. Disc At Once (Tout l'album d'un coup)").

Enregistrement d'un marqueur

- (1) Accédez à la position que vous voulez enregistrer. Utilisez le compteur ou les touches FF/REW pour accéder à la position voulue.
- (2) Pressez la touche STORE. La fenêtre de dialogue Stored Time dialog (position mémorisée) apparaîtra. Si vous décidez d'annuler, pressez le bouton Exit ou pressez à nouveau la touche STORE.
- (3) Pressez la touche MARK pour enregistrer un marqueur à cette position. La fenêtre de dialogue se fermera.

note Les marqueurs sont automatiquement renumérotés par ordre de position en partant du début du morceau.

- (4) Vérifiez que le marqueur a été enregistré. Pressez la touche MARK et sélectionnez l'onglet "EditMark" et vérifiez que votre nouveau marqueur a été enregistré.

Durant la lecture ou l'enregistrement, effectuez les étapes (2) – (4) pour enregistrer un marqueur sur une position.

Se déplacer à une position affectée à un marqueur

- (1) Pressez la touche MARK pour afficher la page "EditMark".

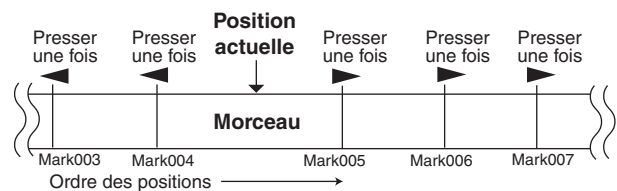


- (2) Dans la liste des marqueurs, sélectionnez le marqueur désiré. Si nécessaire, utilisez l'ascenseur/les boutons de défilement pour visualiser la liste.
- (3) Pressez le bouton Recall pour rappeler le marqueur. "Current Mark" affichera le marqueur sélectionné et vous accéderez à la position associée à ce marqueur.

Utiliser les touches MARK JUMP pour se déplacer

Vous pouvez accéder à la position d'un marqueur en pressant simplement les touches MARK JUMP.

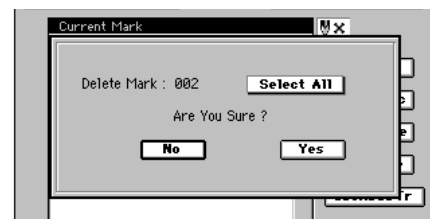
Chaque fois que vous pressez la touche MARK JUMP (▶), vous passez au marqueur suivant vers la fin du morceau. Chaque fois que vous pressez la touche MARK JUMP (◀), vous passez au marqueur précédent en direction du début du morceau.



Supprimer un marqueur

⚠ Vous ne pouvez pas annuler la suppression d'un marqueur.

- (1) Pressez la touche MARK pour afficher la page "EditMark".
- (2) Dans la liste des marqueurs, sélectionnez celui à effacer. Si nécessaire, utilisez l'ascenseur/les boutons de défilement pour faire défiler la liste.
- (3) Pressez le bouton Delete pour afficher la fenêtre Delete Mark (suppression de marqueur).



- (4) Si vous êtes sûr de vouloir supprimer le marqueur, pressez le bouton Yes. Si vous décidez de ne pas supprimer le marqueur, pressez le bouton No. Si vous désirez supprimer tous les marqueurs, pressez le bouton Select All pour l'allumer puis pressez le bouton Yes pour supprimer tous les marqueurs.
- (5) Vérifiez que le marqueur a été supprimé de la liste des marqueurs.

Renommer un marqueur

- (1) Pressez la touche **MARK** pour afficher "EditMark".
- (2) Dans la liste des marqueurs, sélectionnez le marqueur à renommer.
Si nécessaire, utilisez l'ascenseur/les boutons de défilement pour visualiser la liste.
- (3) Pressez le bouton **Rename** pour afficher la fenêtre **Rename (Renommer)**.
Pour des détails sur la façon d'éditer le nom, référez-vous à "1-2. Renommer un morceau" (→p.36).

2-3. Trouver une position précise (SCRUB)

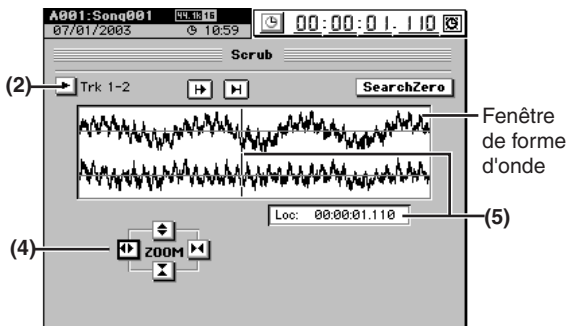
En observant les données d'onde dans l'afficheur, vous pouvez trouver une position précise. Cela vous permet d'enregistrer un point de repérage ou un marqueur exactement où le son commence.

note Vous pouvez visualiser la forme d'onde comme décrite ici en écran **SCRUB** et en écran **WAVE** utilisé pour l'édition de piste (→p.139).

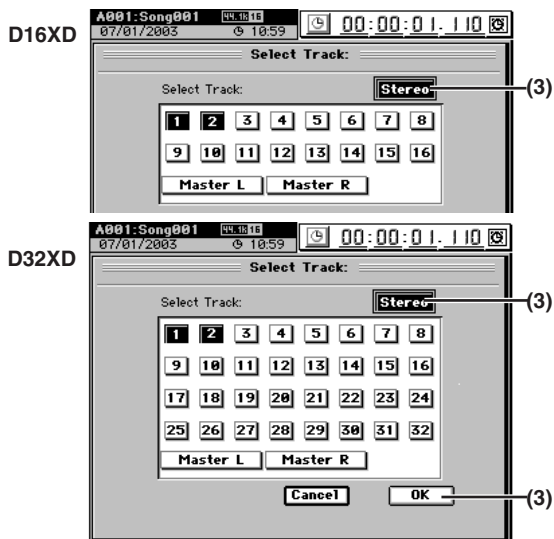
En regardant l'onde que vous écoutez en audio, vous pouvez trouver la position désirée dans le morceau.

- (1) Pressez la touche **SCRUB** pour afficher la page "Scrub".

Si vous pressez la touche **SCRUB** à un emplacement situé après la fin du morceau, la position sera réglée sur la fin du morceau.



- (2) Pressez le bouton popup "Trk" pour afficher la fenêtre **Select Track** (sélection de piste).



- (3) Sélectionnez la piste que vous voulez reproduire et pressez le bouton **OK**.
Si vous pressez le bouton **Stereo** (négative), vous pouvez visualiser les formes d'onde de deux canaux adjacents

en parties supérieure et inférieure de la fenêtre pendant la reproduction.

- (4) Utilisez les boutons **ZOOM** pour régler la taille et la plage d'affichage de la forme d'onde.
- (5) Tournez la molette de valeur pour trouver l'emplacement tout en écoutant le son.

L'audio de la piste sera reproduit en fonction de la direction et de la vitesse de rotation de la molette de valeur.

La cellule **Loc** et la barre verticale indiquent l'emplacement de l'audio que vous entendez.

note Quand vous atteignez la position désirée, pressez la touche **STORE** et enregistrez le repère dans une touche **LOC** ou un marqueur.

Trouver un point d'amplitude nulle

Si vous pressez le bouton **Search Zero**, les positions auxquelles vous accéderez ne seront que des points pour lesquels le niveau de la forme d'onde croise l'axe d'amplitude 0.

Tournez la molette vers la droite pour accéder au point d'amplitude nulle suivant.

Tournez la molette vers la gauche pour accéder au point d'amplitude nulle précédent.

note Quand vous utilisez la lecture en boucle ou quand vous réglez les points **IN**, **OUT**, **TO** et **END** pour une procédure d'édition de piste, régler la position sur un point d'amplitude nulle assure une transition plus douce.

⚠ Vous ne pouvez pas écouter l'audio pendant que le bouton **Search Zero** est activé.

3. Edition de morceau

Les morceaux que vous enregistrez peuvent être copiés, réarrangés ou supprimés. Vous pouvez aussi protéger un morceau contre son effacement accidentel.

⚠ Vous ne pouvez pas annuler une édition de morceau avec la fonction Undo.

3-1. Procédure d'édition de morceau

Pour accomplir une édition de morceau, sélectionnez d'abord le morceau que vous voulez éditer, puis pressez la touche SONG et sélectionnez la page "EditSong". Vérifiez que le morceau sélectionné est affiché comme morceau actif dans la page, puis pressez un bouton pour accomplir l'édition désirée.



Copier un morceau

Vous pouvez copier un morceau dans le numéro de morceau désiré. C'est pratique lorsque vous voulez créer un remix ou un arrangement différent du même morceau.

- (1) Sélectionnez le morceau à copier. (→p.37)
- (2) Dans la page SONG, "EditSong", pressez le bouton Copy pour afficher la boîte de dialogue Copy Song (copie de morceau).
Si vous voulez copier le morceau dans une autre partition, pressez le bouton Drive et utilisez la boîte de dialogue Select Drive pour sélectionner la partition (→p.37).



- (3) Tournez la molette de valeur pour sélectionner le numéro du morceau de destination de la copie.
- (4) Pour copier le morceau, pressez le bouton Yes.
Si vous décidez d'annuler, pressez le bouton No pour fermer la boîte de dialogue.
- (5) Quand l'afficheur indique "Completed" (terminé), pressez le bouton OK.
La boîte de dialogue se fermera et vous retournerez à la page "EditSong".

note S'il y a déjà un morceau dans le numéro de destination de la copie, ce morceau et les morceaux de numéros suivants seront renumérotés avec une unité de plus (→p.136 "9-2. Edition de morceau (Edit Song)").

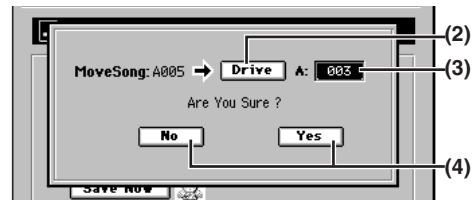
⚠ L'information d'annulation Undo propre au morceau ne sera pas copiée.

Déplacer un morceau

Vous pouvez déplacer un morceau dans le numéro de morceau spécifié.

- (1) Sélectionnez le morceau à déplacer. (→p.37)
- (2) Dans la page SONG, "EditSong", pressez le bouton Move pour afficher la boîte de dialogue Move Song (déplacement de morceau).
Si vous voulez déplacer le morceau dans une autre partition, pressez le bouton Drive et sélectionnez la partition avec la boîte de dialogue Select Drive (→p.37).

⚠ Si vous déplacez le morceau dans une autre partition, l'information d'annulation Undo ne sera pas conservée.

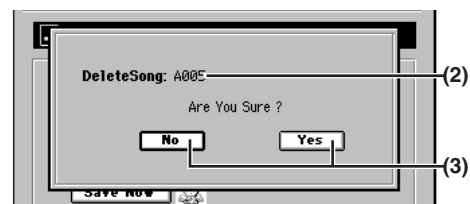


- (3) Tournez la molette de valeur pour sélectionner le numéro du morceau de destination.
- (4) Pour déplacer le morceau, pressez le bouton Yes.
Si vous décidez d'annuler, pressez le bouton No pour fermer la boîte de dialogue.
- (5) Quand l'afficheur indique "Completed" (terminé), pressez le bouton OK.
La boîte de dialogue se fermera et vous retournerez à la page "EditSong".

Supprimer un morceau

Vous pouvez supprimer un morceau.

- (1) Sélectionnez le morceau à supprimer. (→p.37)
- (2) Dans la page SONG, "EditSong", pressez le bouton Delete pour afficher la boîte de dialogue Delete Song (suppression de morceau).
Vérifiez le nom de la partition et le numéro du morceau que vous voulez supprimer.



- (3) Pour supprimer le morceau, pressez le bouton Yes.
Si vous décidez d'annuler, pressez le bouton No pour fermer la boîte de dialogue.
- (4) Quand l'afficheur indique "Completed" (terminé), pressez le bouton OK.
La boîte de dialogue se fermera et vous retournerez à la page "EditSong".

Protéger un morceau

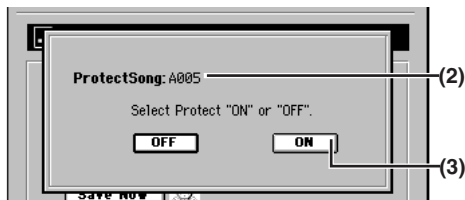
Vous pouvez protéger un morceau pour qu'il ne soit pas accidentellement remplacé ou supprimé.

Si un morceau est protégé, vous ne pourrez pas le commuter sur REC (enregistrement) en pressant la touche REC/PLAY ou MASTER TRACK STATUS. De même, l'écriture sera désactivée pour tous les paramètres de ce morceau. Quand vous protégez un morceau, il est automatiquement sauvegardé en même temps (→p.137).

Protection (Protect On)

- (1) Sélectionnez le morceau à protéger (→p.37).
- (2) Dans la page SONG, "EditSong", pressez le bouton Protect pour afficher la boîte de dialogue Protect Song (protection de morceau).

Vérifiez le nom de la partition et le numéro du morceau que vous voulez protéger.



- (3) Pressez le bouton ON.
- (4) Quand l'afficheur indique "Completed" (terminé), pressez le bouton OK. La boîte de dialogue se fermera et vous retournerez à la page "EditSong".
- (5) Notez qu'un symbole de verrouillage "🔒" s'affiche pour le morceau actif, indiquant qu'il est protégé.

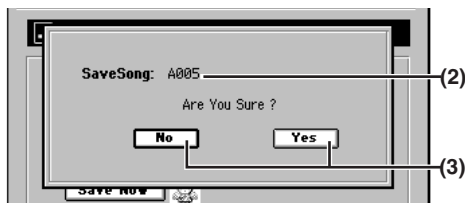
Dé-protection (Protect Off)

- (1) Sélectionnez le morceau que vous voulez déprotéger. (→p.37)
Les morceaux protégés sont indiqués par un symbole "🔒".
- (2) Dans la page SONG, "EditSong", pressez le bouton Protect pour afficher la boîte de dialogue Protect Song. Vérifiez le nom de la partition et le numéro du morceau que vous voulez déprotéger.
- (3) Pressez le bouton OFF.
- (4) Quand l'afficheur indique "Completed" (terminé), pressez le bouton OK. La boîte de dialogue se fermera et vous retournerez à la page "EditSong".
- (5) Vérifiez que le symbole "🔒" n'est plus affiché pour le morceau actif.

Sauvegarder un morceau

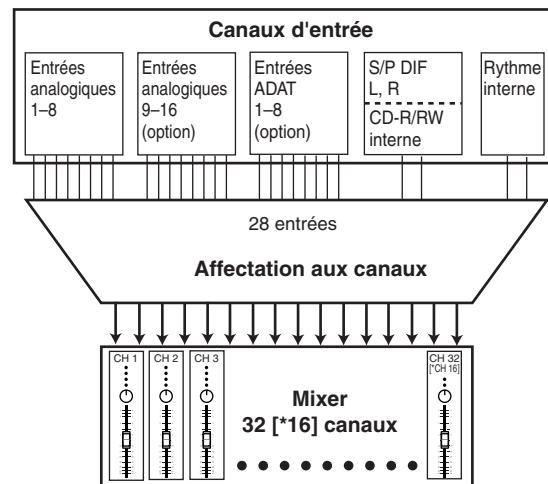
Comme le D32XD/D16XD sauvegarde automatiquement les données des paramètres de morceau quand vous accomplissez la procédure d'extinction ou quand vous changez de morceau, il n'est pas absolument nécessaire de faire une sauvegarde manuelle. Toutefois, si l'alimentation vient à être accidentellement coupée, les données qui ont été enregistrées ou éditées depuis la dernière mise sous tension (ou depuis la dernière sélection de morceau) seront perdues. Nous vous recommandons d'utiliser cette commande pour sauvegarder périodiquement vos données après enregistrement ou édition durant une longue période, ou si vous utilisez le D32XD/D16XD dans un environnement dont l'alimentation électrique n'est pas fiable.

- (1) En page SONG, "EditSong", pressez le bouton Save Now pour afficher la boîte de dialogue Save Song (sauvegarde de morceau).
- (2) Vérifiez le nom de la partition et le numéro du morceau que vous sauvegarderez.



- (3) Pour sauvegarder le morceau, pressez le bouton Yes. Si vous décidez d'annuler, pressez le bouton No pour fermer la boîte de dialogue.
- (4) Quand l'afficheur indique "Completed" (terminé), pressez le bouton OK. La boîte de dialogue se fermera et vous retournerez à la page "EditSong".

Mixer



1. Faire entrer l'audio dans le mixer

Le D32XD/D16XD offre 8 canaux d'entrée analogique (16 canaux si la carte d'entrée analogique 8 canaux optionnelle est installée) et une prise d'entrée numérique (2 si la carte d'entrée/sortie ADAT optionnelle est installée). Les signaux audio venant d'appareils connectés à ces prises peuvent être affectés aux canaux du mixer et enregistrés. L'audio du générateur rythmique interne ou du CD-R/RW peut également être affecté aux canaux du mixer.

Voici comment affecter chaque entrée à un canal du mixer et comment vérifier le signal audio.

1-1. Entrée analogique

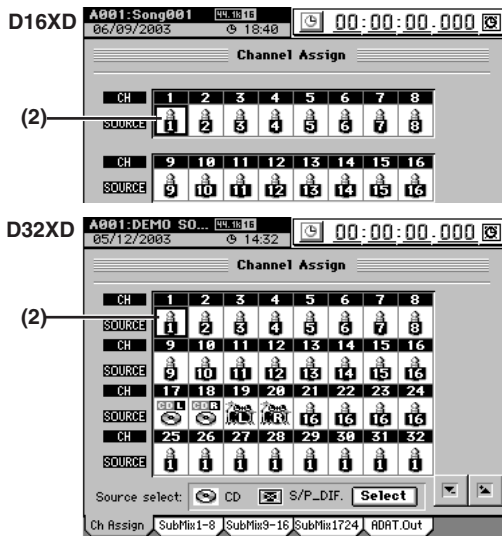
Vous pouvez y brancher des sources audio telles que guitare, clavier ou micro.

Entrée audio depuis une guitare

ex. Connecter une guitare à la prise GUITAR IN et l'affecter au canal 1 du mixer.

- (1) Connectez la guitare.
Baissez le fader MASTER puis connectez la guitare à la prise GUITAR IN.
- (2) Sélectionnez INPUT 1 comme source audio.
 - Accédez à la page MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "Ch Assign".
 - Utilisez les boutons \leftarrow / \rightarrow pour régler la "SOURCE" du canal 1 (CH1) sur "1". Vous pouvez également utiliser la molette de valeur ou les touches +/- pour faire votre sélection.

note La prise GUITAR IN est partagée avec l'entrée INPUT 1. Spécifiez son canal d'entrée et réglez son niveau d'entrée comme INPUT 1.



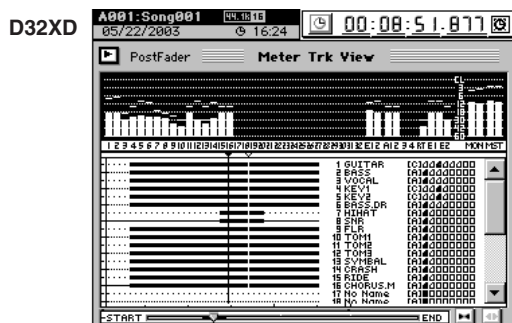
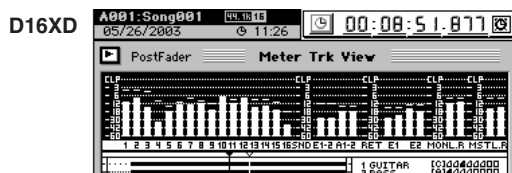
(3) Affectez l'entrée au canal 1 du mixer.

- Réglez la touche de mode CH ON/SOLO sur CH ON (allumée en vert) et activez la touche CH ON/SOLO du canal 1 (allumée en orange).
- Réglez la touche REC/PLAY du canal 1 sur REC (allumée en rouge).

(4) Réglez le niveau d'entrée.

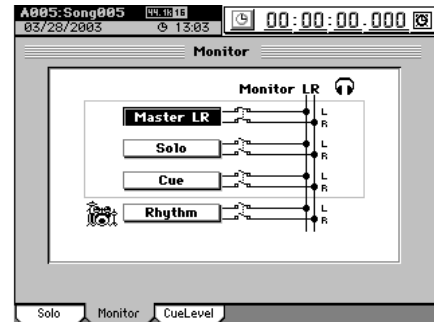
- Pressez la touche METER pour afficher l'écran Meter Trk View.
- Pressez le bouton Meter Trk Type pour afficher la boîte de dialogue Meter Trk Type.
- Pour "Select Level Meter Position" (position de l'indicateur de niveau), sélectionnez "CH-Input" (entrée de canal) comme mode de visualisation de niveau, puis pressez le bouton OK pour retourner à l'écran précédent.
- Tournez vers la droite la commande INPUT 1 TRIM tout en jouant de votre guitare; l'indicateur de crête (la diode près de la commande TRIM) s'allumera. Réglez la commande TRIM pour que l'indicateur ne s'allume pas en rouge quand vous jouez au plus fort niveau.
- Si l'entrée est trop forte, activez la touche PAD.
- L'indicateur de niveau en écran Meter Trk View bougera en réponse à l'entrée. Vérifiez que l'indicateur de niveau n'atteint pas "CLP" (écrêtage) quand vous jouez au plus fort niveau.

note Quand vous réglez le niveau d'entrée, vous pouvez trouver utile de régler une durée de maintien de crête "Peak Hold Time" plus importante dans la boîte de dialogue Meter Trk Type.



(5) Vérifiez l'audio.

- Réglez le fader du canal 1 au gain unitaire (0 dB).
- Accédez à la page MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor".
- Sélectionnez "Master LR" et activez-le (négatif).
- Montez progressivement le fader MASTER et la commande PHONES VOLUME ou la commande MONITOR LEVEL, et vérifiez que vous entendez le son au casque ou dans votre système d'écoute connecté aux prises MONITOR OUT.



Entrée audio depuis un CD

ex. Affecter l'audio du CD-R/RW interne aux canaux 1 et 2 du mixer.

(1) Sélectionnez le CD-R/RW interne comme source audio.

- Accédez à la page MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "Ch Assign".
- Pressez le bouton Select, et dans la boîte de dialogue Source select (sélection de source), choisissez "CD".
- Le message "Obey Copyright Rules" (respectez la réglementation sur les droits d'auteur) apparaîtra. Lisez attentivement "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii) dans le mode d'emploi et si vous en acceptez les termes, pressez le bouton OK.
- Sélectionnez "SOURCE", pour le canal 1 et utilisez les boutons ↙ / ↘ pour sélectionner "CD L". Vous pouvez aussi utiliser la molette de valeur ou les touches +/- pour faire votre sélection. De la même façon, sélectionnez "CD R" pour le canal 2.

(2) Affectez l'entrée aux canaux 1 et 2 du mixer.

- Réglez la touche de mode CH ON/SOLO sur CH ON (allumée en vert) et activez les touches CH ON/SOLO des canaux 1 et 2 (allumées en orange).
- Réglez les touches REC/PLAY des canaux 1 et 2 sur REC (allumées en rouge).

(3) Faites jouer le CD.

- Accédez à la page CD, CD PLAYER, CD Player.
- Pressez le bouton Play (▶).



(4) Ajustez les réglages de niveau d'entrée.

- Pressez la touche **METER** pour afficher l'écran **Meter Trk View**.
- Pressez le bouton **Meter Trk Type** pour afficher la boîte de dialogue **Meter Trk Type**.
- Pour "Select Level Meter Position" (position de l'indicateur de niveau), sélectionnez "CH-Input" (entrée de canal) comme mode de visualisation de niveau, puis pressez le bouton **OK** pour retourner à l'écran précédent.
- Les indicateurs de niveau CH1 et 2 bougeront en réponse au signal entrant.

(5) Vérifiez l'audio.

- Réglez les faders des canaux 1 et 2 au gain unitaire (0 dB).
- Accédez à la page **MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor"**.
- Sélectionnez "Master LR" et activez-le (négatif).
- Montez progressivement le fader **MASTER** et la commande **PHONES VOLUME** ou la commande **MONITOR LEVEL**, et vérifiez que vous entendez le son au casque ou dans votre système d'écoute connecté aux prises **MONITOR OUT**.

1-2. Entrée numérique

Le D32XD/D16XD vous permet de recevoir et d'enregistrer des sources numériques par les entrées S/P DIF ou ADAT.

- ⚠ Vous ne pouvez recevoir une source numérique que si sa fréquence d'échantillonnage correspond à celle du morceau actif.
- ⚠ Si vous recevez un signal 24 bits dans un morceau 16 bits, le son écouté sera en 24 bits, mais il sera converti en données 16 bits lors de l'enregistrement.
- ⚠ Vous ne pouvez pas recevoir de signal ADAT dans un morceau 96 kHz/24 bits.
- ⚠ Quand vous faites les réglages d'entrée numérique pour S/PDIF ou ADAT, vous pouvez entendre du bruit dû à des problèmes de synchronisation. Veuillez baisser les faders ou le volume de vos écoutes avant de faire ces réglages.

Faire entrer du signal audio numérique depuis un CD ou DAT

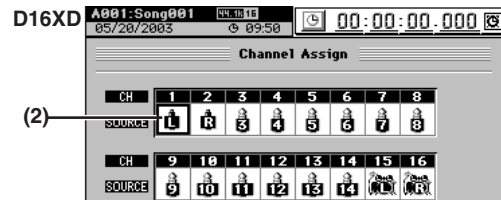
ex. Connecter la sortie numérique de votre lecteur de CD externe à la prise S/P DIF IN, et l'affecter aux canaux 1 et 2.

(1) Connectez votre lecteur de CD.

Baissez le fader **MASTER** de D32XD/D16XD et utilisez un câble numérique optique pour relier la sortie numérique de votre lecteur de CD à la prise **S/P DIF IN**.

(2) Spécifiez l'entrée S/P DIF comme source audio numérique.

- Accédez à la page **MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "Ch Assign"**.



- Pressez le bouton **Select**, et dans la boîte de dialogue **Source select** (sélection de source), choisissez "S/P DIF".
- Faites les réglages de synchronisation. Cochez "Change Sync source S/P DIF" (changer la source de synchro S/PDIF).

Le message "Obey Copyright Rules" (respectez la réglementation sur les droits d'auteur) apparaîtra. Lisez attentivement "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii) dans le mode d'emploi et si vous en acceptez les termes, pressez le bouton **OK**.



- Sélectionnez "SOURCE" pour le canal 1 et utilisez les boutons \blacktriangleleft / \blacktriangleright pour sélectionner "L" (\mathbb{L}). Vous pouvez aussi utiliser la molette de valeur ou les touches +/- pour faire votre sélection. De la même façon, sélectionnez "R" pour le canal 2 (\mathbb{R}).

(3) Affectez l'entrée aux canaux 1 et 2 du mixer.

- Réglez la touche de mode **CH ON/SOLO** sur **CH ON** (allumée en vert) et activez les touches **CH ON/SOLO** des canaux 1 et 2 (allumées en orange).
- Réglez les touches **REC/PLAY** des canaux 1 et 2 sur **REC** (allumées en rouge).

(4) Ajustez les réglages de niveau d'entrée.

- Pressez la touche **METER** pour afficher l'écran **Meter Trk View**.
- Pressez le bouton **Meter Trk Type** pour afficher la boîte de dialogue **Meter Trk Type**.
- Pour "Select Level Meter Position" (position de l'indicateur de niveau), sélectionnez "CH-Input" (entrée de canal) comme mode de visualisation de niveau, puis pressez le bouton **OK** pour retourner à l'écran précédent.
- Quand vous faites reproduire votre lecteur de CD, les indicateurs de niveau CH1 et 2 bougent en réponse au signal entrant.

(5) Vérifiez l'audio.

- Réglez les faders des canaux 1 et 2 au gain unitaire (0 dB).

- Accédez à la page MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor".
- Sélectionnez "Master LR" et activez-le (négatif).
- Montez progressivement le fader MASTER et la commande PHONES VOLUME ou la commande MONITOR LEVEL, et vérifiez que vous entendez le son au casque ou dans votre système d'écoute connecté aux prises MONITOR OUT.

Faire entrer le signal audio numérique d'un appareil ADAT

ex. Affecter 8 sources d'un appareil ADAT aux canaux 1-8.

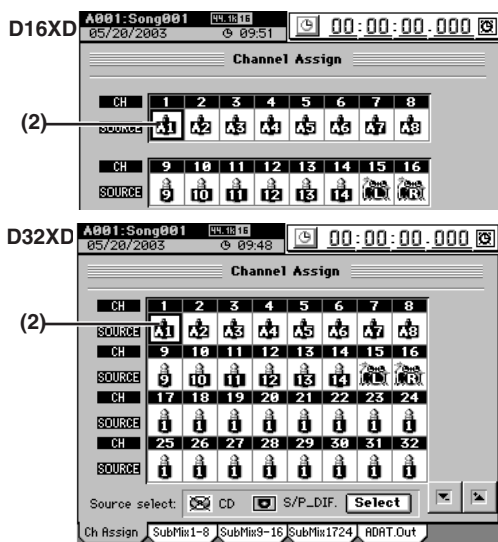
- ⚠ La carte d'entrée/sortie ADAT optionnelle doit être installée (→p.178).
- ⚠ L'entrée ADAT ne peut pas être affectée si le morceau actif est en 96 kHz/24 bits.

(1) Connectez votre appareil ADAT.

Baissez le fader MASTER du D32XD/D16XD et utilisez un câble numérique optique pour relier la sortie numérique de votre appareil ADAT à la prise ADAT IN du D32XD/D16XD.

(2) Spécifiez l'entrée ADAT comme source audio numérique.

- Accédez à la page MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "Ch Assign".
- Sélectionnez "SOURCE" du canal 1 et utilisez les boutons / pour sélectionner "A1". Vous pouvez aussi utiliser la molette de valeur ou les touches +/- pour faire votre sélection. De la même façon, sélectionnez "A2"-"A8" pour les canaux 2-8.



(3) Faites les réglages de synchronisation.

- Accédez à la page SYSTEM, "Word Clock".
- Pressez le bouton Clock Source (source d'horloge) pour afficher la boîte de dialogue Clock Source.
- Si vous désirez utiliser votre unité ADAT comme maître en synchronisation, réglez Word Clock Source sur "ADAT".
- Pressez le bouton OK pour fermer la boîte de dialogue.

(4) Affectez l'audio entrant aux canaux 1-8 du mixer.

- Réglez la touche de mode CH ON/SOLO sur CH ON (allumée en vert) et activez les touches CH ON/SOLO des canaux 1-8 (allumées).
- Réglez les touches REC/PLAY des canaux 1-8 sur REC (allumées en rouge) et lancez la lecture sur votre appareil ADAT.

(5) Ajustez les réglages de niveau d'entrée.

- Pressez la touche METER pour afficher l'écran Meter Trk View.
- Pressez le bouton Meter Trk Type pour afficher la boîte de dialogue Meter Trk Type.
- Pour "Select Level Meter Position" (position de l'indicateur de niveau), sélectionnez "CH-Input" (entrée de canal) comme mode de visualisation de niveau, puis pressez le bouton OK pour retourner à l'écran précédent.
- Quand vous faites reproduire votre appareil ADAT, les indicateurs de niveau CH1-8 bougent en réponse au signal entrant.

1-3. Entrée du sub-mixer

Les sources audio des prises INPUT 1-8 peuvent être envoyées au sub-mixer puis directement vers le bus master, indépendamment du passage par le mixer.

note La sub-mixer 1-8 correspond en ligne aux prises INPUT. Si la carte d'entrée analogique 8 canaux est installée, un sub-mixer 9-16 devient disponible et correspond aux prises INPUT 9-16. Si la carte d'entrée/sortie ADAT est installée, un sub-mixer 17-24 devient disponible et correspond à l'entrée ADAT.

Voici quelques façons d'utiliser cela :

- Vous pouvez ajouter des sources d'entrée externes aux sons enregistrés qui sont reproduits.
- Vous pouvez appliquer des effets externes au signal audio envoyé par les prises AUX OUT et renvoyer le signal traité via le sub-mixer ou bus master.

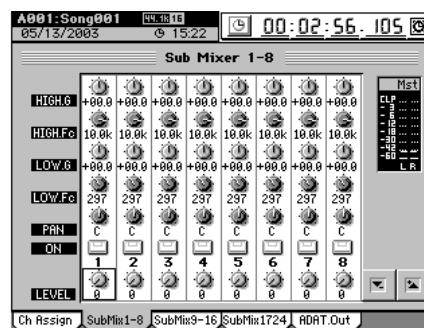
ex. Recevoir l'audio en prise INPUT 1, l'affecter au sub-mixer 1 et produire l'audio.

(1) Connectez un signal audio à la prise INPUT 1.

(2) Faites les réglages de sub-mixer.

- Accédez à la page MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "SubMix1-8".
- Comme vous recevez l'audio en prise INPUT 1, pressez le bouton ON de Sub Mixer 1.

note Les pages "SubMix9-16" et "SubMix17-24" ne sont disponibles que si la carte d'entrée analogique 8 canaux optionnelle et la carte d'entrée/sortie ADAT optionnelle sont installées.



(3) Vérifiez le niveau envoyé au sub-mixer.

- Réglez LEVEL (niveau), PAN (panoramique), et EQ (correcteur) de la même façon que pour le mixer ordinaire.
- ⚠ Le correcteur du sub mixer 13-16 et le sub mixer 17-24 ne sont pas disponibles pour les morceaux en 96 kHz/24 bits.
- Vérifiez que vous entendez la source entrante via votre casque ou système d'écoute.


1-4. Compresseurs analogiques

Vous pouvez utiliser les compresseurs analogiques pour prévenir des distorsions causées par des niveaux d'entrée excessifs avant conversion numérique.

Il y a 50 programmes presets contenant des réglages de compresseur analogique, et 50 programmes modifiables dans lesquels vous pouvez stocker vos propres réglages, pour un total de 100 programmes de compression. Vous pouvez stocker vos propres réglages dans un programme de compression utilisateur et le rappeler comme un programme preset.

Les compresseurs analogiques sont particulièrement efficaces dans les cas suivants:

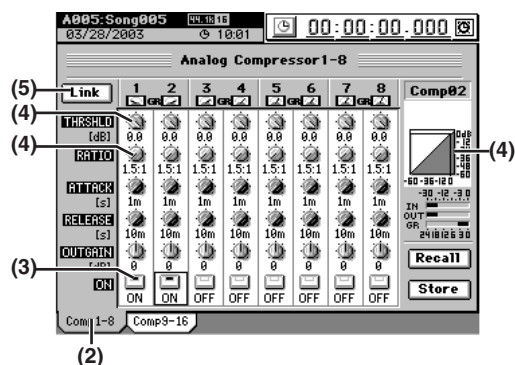
- Si le niveau entrant fluctue grandement entre hauts et bas niveaux, régler le niveau en fonction des portions hautes rendra le volume trop faible quand surviendra une portion de bas niveau. Dans de tels cas, utilisez la compression pour abaisser le volume des portions de haut niveau et accentuer celui des bas niveaux, rendant le volume plus constant.
- En entrée de voix prise au micro, la compression peut servir à empêcher les crêtes d'écarter durant des passages violents ou des cris.
- La compression peut servir à améliorer le son d'une guitare en le rendant plus cohérent.

 En raison des caractéristiques du circuit analogique, il faut environ 15 minutes après la mise sous tension pour que la valeur des réglages de paramètres se stabilise.

Emploi des compresseurs analogiques

ex. Restreindre le niveau maximal d'une guitare connectée en prise GUITAR IN.

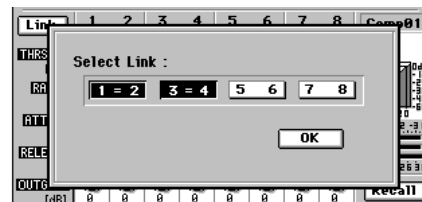
- (1) Connectez votre guitare à la prise GUITAR IN. Référez-vous à 1-1. Entrée analogique, "ex. Connecter une guitare à la prise GUITAR IN et l'affecter au canal 1 du mixer".
- (2) Accédez à la page MIXER, "ANALOG COMP", "Comp1-8".



- (3) Appuyez sur le bouton ON du canal 1 pour l'activer.

note Les canaux de compression 1-8 correspondent aux prises INPUT 1-8. Ainsi, le canal de compression 1 sert à la prise INPUT 1, le canal de compression 2 à la prise INPUT 2, etc.

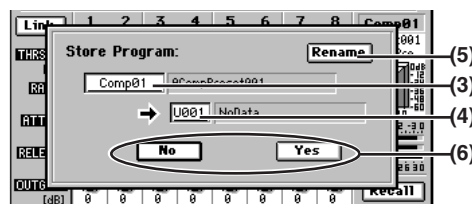
- (4) Commencez à jouer de la guitare et regardez la courbe de niveau en réglant le compresseur. En regardant l'indicateur de niveau de sortie OUT, baissez le seuil (Threshold) et réglez le rapport (Ratio).
- (5) Si vous voulez que le canal de compression adjacent ait les mêmes réglages, appuyez sur le bouton de couplage Link pour afficher la boîte de dialogue Select Link (choix de couplage).



- Appuyez sur le bouton du canal à coupler, et appuyez sur le bouton OK.
- Les réglages du canal impair seront copiés dans le canal pair.
- Les commandes des canaux impair et pair couplés seront associées; bouger l'un des côtés affectera les deux canaux.

Sauvegarder vos réglages de compresseur analogique (Programme Comp)

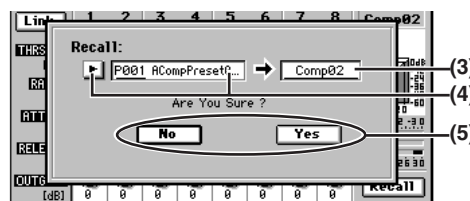
- (1) Utilisez la page MIXER, "ANALOG COMP", "Comp1-8" pour régler le compresseur.
- (2) Appuyez sur le bouton Store pour afficher la boîte de dialogue Store Program (mémoire de programme).



- (3) Sélectionnez le canal du compresseur dont vous désirez mémoriser les réglages. Appuyez sur la cellule pour la sélectionner et utilisez la molette de valeur (ou les touches +/-) pour faire votre sélection.
- (4) Sélectionnez le numéro du programme de destination. Appuyez sur la cellule pour la sélectionner et utilisez la molette de valeur (ou les touches +/-) pour faire votre sélection.
- (5) Si vous voulez nommer ou renommer le programme, appuyez sur le bouton Rename pour ouvrir la boîte de dialogue Rename.
- (6) Sauvegardez le programme. Appuyez sur le bouton Yes pour sauvegarder le programme. Si vous décidez de ne pas sauvegarder, appuyez sur le bouton No.

Rappel des réglages de compresseur analogique (Programme Comp)

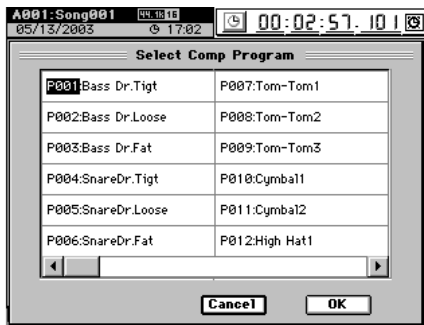
- (1) Accédez à la page MIXER, "ANALOG COMP"; "Comp1-8".
- (2) Appuyez sur le bouton Recall pour afficher la boîte de dialogue Recall (Rappel).



- (3) Sélectionnez le canal de compresseur où vous désirez utiliser le programme. Appuyez sur la cellule pour la sélectionner et utilisez la molette de valeur (ou les touches +/-) pour faire votre sélection.
- (4) Sélectionnez le programme que vous désirez utiliser.

Pressez la cellule pour la sélectionner et utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour faire votre sélection.

Sinon, vous pouvez presser le bouton **popup** à côté de la cellule pour afficher la boîte de dialogue **Select Comp Program** (sélection du programme de compresseur) et y faire votre sélection.



(5) **Rappelez le programme de compression.**

Pressez le bouton **Yes** pour rappeler le programme. Si vous décidez de ne pas faire de rappel de programme, pressez le bouton **No**.

2. Sorties audio du mixer

MASTER OUT L, R

Ces sorties fournissent les signaux audio venant du bus master. Utilisez le fader **MASTER** pour régler le volume des prises **MASTER OUT** et le niveau du signal enregistré sur la piste master.

MONITOR OUT L, R

Référez-vous à "3-7. Réglages d'écoute (Monitor)" (→p.50).

AUX OUT 1, 2, 3, 4 [*1, 2]

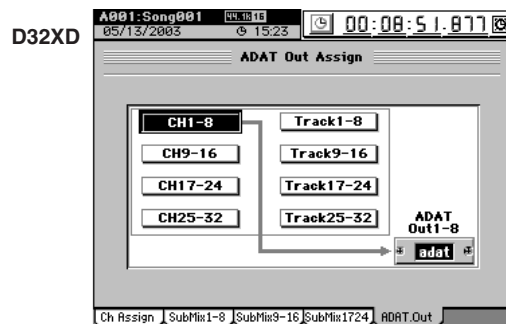
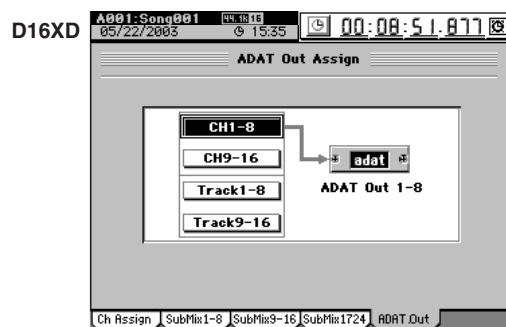
Référez-vous à "3e-3. Départ Aux1 (Aux1 Send)" (→p.112).

ADAT OUT

Vous pouvez sélectionner des canaux ou pistes qui seront produits à destination d'un appareil ADAT.

- ⚡ La carte d'entrée/sortie ADAT optionnelle doit être installée (→p.178).
- ⚡ La sortie ADAT n'est pas possible si le morceau actif est en 96kHz/24 bits.

- (1) Connectez le câble à la prise ADAT OUT.
- (2) Accédez à la page **MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "ADAT.Out"**.



- (3) Sélectionnez les canaux ou pistes que vous désirez envoyer aux sorties ADAT Out 1-8.
 - CH1-8, CH9-16, CH17-24, CH25-32 [*CH1-8, CH9-16]**
Les signaux des canaux CH1-8, CH9-16, CH17-24, ou CH25-32 [*CH1-8 ou CH9-16] seront produits. Le son avec application du correcteur ou des effets sera reproduit durant la lecture ou l'enregistrement.
 - Track 1-8, Track 9-16, Track 17-24, Track 25-32 [*Track 1-8, Track 9-16]**
La reproduction des pistes 1-8, pistes 9-16, pistes 17-24, ou pistes 25-32 [*pistes 1-8 ou 9-16] sortira par cette prise. Le son sans correcteur ni effet sera produit durant la lecture.

S/P DIF OUT

Cette prise envoie une version audio numérique du signal audio produit par les prises **MASTER OUT L/R**, à la fréquence d'échantillonnage et résolution du morceau actif.

3. Réglages de mixer

Réglez le son général de votre morceau à l'aide de la section Mixer pour déterminer volume, timbre et panoramique pour l'entrée ou la lecture.

note Pour des détails sur les réglages d'effet, référez-vous à "Effets" (→p.56).

3-1. Réglage du volume

Régler le niveau de volume de chaque canal

Utilisez les faders de chaque canal pour régler le volume d'entrée ou de lecture. Montez ou baissez le fader pour régler le volume.

- Si les canaux sont couplés, utilisez le fader du canal impair(→p.49).
- Vous pouvez mémoriser ces réglages dans une scène (→p.52).
- Sur le D32XD, vous pouvez enregistrer ces réglages comme une automatisation (→p.53).

note Les faders de canal ont une plage allant du silence ($-\infty$) – au gain unitaire (0 dB) et jusqu'à +6 dB de gain.

Entrée d'une source au niveau maximal

Idéalement, une source audio que vous voulez enregistrer doit entrer au volume le plus haut possible sans écrêtage. Pour enregistrer au niveau maximal idéal sur le D32XD/D16XD, faites les réglages en fonction du trajet du signal décrit ci-dessous.

1. TRIM de prise d'entrée analogique (INPUT 1-16)

C'est le premier réglage qui affecte le niveau de la source entrante.

- **Canaux auxquels aucun effet par insertion ne s'applique**
Référez-vous à "1-1. Entrée analogique" (→p.42).
- **Canaux auxquels un effet par insertion s'applique**
 - Accédez à la page EFFECT, "InsertEff" et sélectionnez l'effet pour le canal que vous réglez.
 - Réglez "Trim" sur "100".
 - Réglez la commande TRIM pour que l'indicateur de niveau "FX IN" (entrée d'effet) n'atteigne pas "CLP" (écrêtage) quand le signal audio entre.

Pour des détails, référez-vous à "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119).

note Comme les signaux des prises SIP DIF ou ADAT entrent au gain unitaire (0 dB), vous ne devez pas régler TRIM.

2. TRIM d'effet par insertion

Dans certains cas, appliquer des effets au signal entrant que vous avez réglé à l'étape 1 peut augmenter le volume, entraînant une distorsion. Dans ce cas, faites les réglages suivants.

- Accédez à la page EFFECT, "InsertEFF" et utilisez la cellule d'édition InsEffect (effet par insertion) pour sélectionner l'effet dont vous désirez régler le niveau.
- Réglez "Trim" pour que l'indicateur "FX OUT" (sortie d'effet) n'atteigne pas "CLP" (écrêtage) quand le signal audio sort.

Pour des détails, référez-vous "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119).

3. Atténuateur

Enfin, appliquer le correcteur peut accroître le niveau de volume, entraînant la distorsion du son. Dans ce cas, faites le réglage suivant.

- Accédez à la page MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE], "EQ/ATT", utilisez les touches CH

SELECT pour choisir le canal entrant et réglez la touche REC/PLAY sur REC.

- Réglez "ATT" pour que l'indicateur de niveau "PRE" n'atteigne pas "CLP" quand le signal audio entre.
- Pour des détails, référez-vous à "3d-1. Correcteur/atténuateur (EQ/ATT)" (→p.109).

Réglez le niveau de volume général

Utilisez le fader MASTER pour régler le volume des prises MASTER OUT et le niveau du signal enregistré en piste master.

Utilisez la commande MONITOR VOLUME pour régler le volume des prises MONITOR OUT.

Utilisez la commande MONITOR VOLUME ou les commandes PHONES VOLUME pour régler le volume des écouteurs.

3-2. Régler le panoramique

Utilisez les commandes PAN pour régler le panoramique (position stéréo) de chaque canal.

- Vous pouvez mémoriser ces réglages dans une scène (→p.52).
- Si les canaux sont couplés, vous pouvez déterminer comment la commande PAN fonctionnera. (→p.102)
- Sur le D32XD, vous pouvez enregistrer ces réglages comme une automatisation (→p.53).

3-3. Correcteur (EQ ou égaliseur)

Le correcteur peut couper des zones de fréquences indésirables telles qu'un sifflement ou façonner le timbre en amplifiant ou atténuant une plage spécifique de hautes ou basses fréquences.

Le D32XD/D16XD offre un correcteur par canal pour régler la tonalité de chaque canal et un correcteur master pour régler la tonalité du bus master.

Correcteur par canal

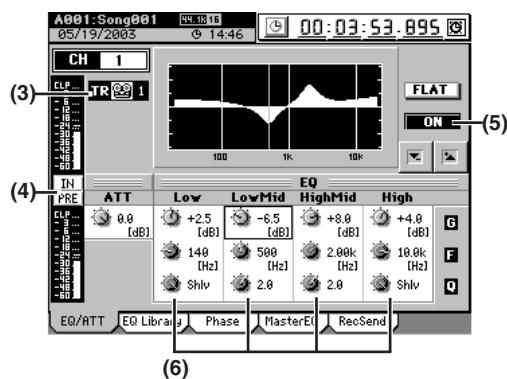
Vous pouvez utiliser le correcteur 4 bandes totalement paramétriques pour régler la tonalité de chaque canal.

Réglez le correcteur de canal en page MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE], "EQ/ATT" ou en page CH VIEW, "Ch View".

note Quand vous bougez une des commandes ou touches du correcteur à la droite de l'écran LCD, la page "EQ/ATT" apparaît automatiquement, vous permettant d'immédiatement éditer le correcteur. Toutefois, si vous êtes en page CH VIEW "Ch Routing", vous ferez les réglages en page "Ch View".

Appliquer le correcteur à une entrée audio

Vous pouvez appliquer le correcteur à une entrée audio et enregistrer le son corrigé.



- (1) Faites entrer un signal audio (→p.42 "1. Faire entrer l'audio dans le mixer")

- (2) Accédez à la page MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE], "EQ/ATT" et assurez-vous que la touche REC/PLAY du canal dont vous désirez régler le correcteur est réglée sur REC (allumée en rouge).
- (3) Pressez la touche CH SELECT appropriée et assurez-vous qu'elle est réglée sur "IN".
- (4) Réglez l'indicateur de niveau sur "IN/PRE".
- (5) Utilisez le bouton ON/OFF pour activer le correcteur. S'il est sur OFF, la correction ne s'appliquera pas.
- (6) Utilisez les commandes du correcteur pour le régler. (→p.109 "3d-1. Correcteur/atténuateur (EQ/ATT)")

note Si les commandes de niveau signalent un écrêtage, sélectionnez l'icône de commande ATT et réglez-la pour que l'écrêtage disparaisse.

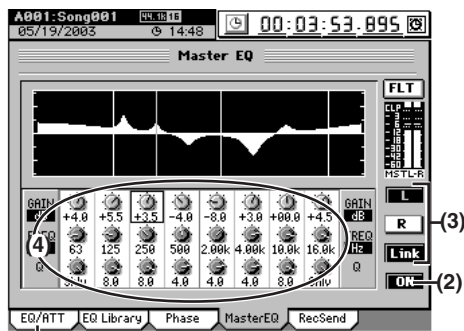
Appliquer le correcteur à la reproduction

- (1) Faites reproduire le morceau. (→p.68 "2-1. Lecture normale")
- (2) Accédez à la page MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE], "EQ/ATT", et assurez-vous que la touche REC/PLAY dont vous devez régler le correcteur est réglée sur Play (allumée en vert).
- (3) Pressez la touche CH SELECT appropriée et assurez-vous qu'elle est réglée sur "TR".
- (4) Réglez l'indicateur de niveau sur "IN/PRE".
- (5) Utilisez le bouton ON/OFF pour activer le correcteur. S'il est sur OFF, la correction ne s'appliquera pas.
- (6) Utilisez les commandes du correcteur pour le régler. (→p.109 "3d-1. Correcteur/atténuateur (EQ/ATT)")

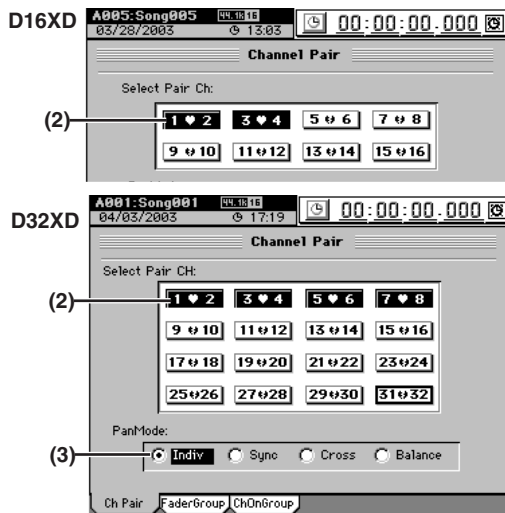
Correcteur Master

Vous pouvez utiliser un correcteur 8 bandes totalement paramétriques pour régler la tonalité du bus master.

- (1) Accédez à la page MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE], "MasterEQ".



Pressez un des boutons "1♦2"–"31♦32" [*15♦16] pour changer son symbole en "♦".
 Pour désactiver le couplage, pressez le bouton de la paire pour changer son symbole en "♦".



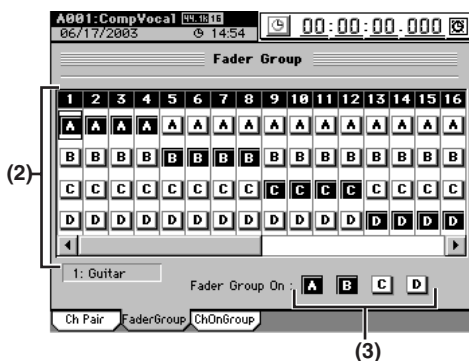
(3) Utilisez les boutons radio Pan Mode (mode de panoramique) pour déterminer comment la commande PAN fonctionnera pour les canaux couplés (→p.102).

3-6. Réglages de groupe (D32XD)

Sur le D32XD, plusieurs canaux peuvent être affectés à un "groupe". Bouger le fader de tout canal affecté à ce groupe changera le volume de tous les canaux du groupe tout en maintenant leur balance de volume relative. Cela peut être extrêmement utile. A titre d'exemple, vous pouvez affecter toutes les pistes de batterie à un groupe, et utiliser un seul fader pour monter et descendre la batterie dans le mixage. En plus des groupes de faders, vous pouvez également affecter chaque canal à un groupe d'activation (CH ON). Commuter la touche CH ON de tout canal de ce groupe commutera tous les canaux du groupe. Ainsi, si vous avez trois pistes de voix d'accompagnement, vous pouvez couper les trois d'un coup avec une seule touche.

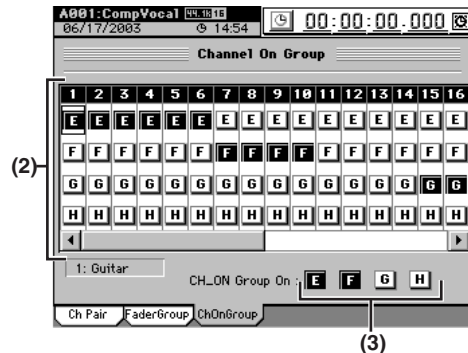
Groupes de faders

- (1) Accédez à la page MIXER, PAIR/GROUP, "FaderGroup".
- (2) Utilisez les boutons radio pour sélectionner un groupe (A–D) pour chaque fader de canal.
- (3) Utilisez les boutons Fader Group On A–D pour mettre en service les groupes désirés.
 Vous pouvez mettre en service plusieurs groupes.



Groupes CH ON

- (1) Accédez à la page MIXER, PAIR/GROUP, "ChOnGroup".
- (2) Utilisez les boutons radio pour sélectionner un groupe (E–H) pour chaque bouton CH ON.
- (3) Utilisez les boutons Ch On Group On E–H pour mettre en service les groupes désirés.
 Vous pouvez mettre en service plusieurs groupes.



3-7. Réglages d'écoute (Monitor)

Voici comment sélectionner le signal audio qui sera produit par les sorties MONITOR OUT et PHONE.

- (1) Connectez votre système d'écoute.
 Vous pouvez connecter des enceintes amplifiées ou un système similaire aux prises MONITOR OUT L/R ou bien des écouteurs à la prise PHONES.
- (2) Sélectionnez la source d'écoute.
 Accédez à la page MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor" et sélectionnez la source que vous voulez écouter.



Master LR

Ecoute de l'audio du bus master.

Solo

Ecoute de l'audio qui a été mis en solo.

Quand vous faites les réglages en page "Solo", la source d'écoute est automatiquement sélectionnée. Si vous ne voulez pas cela, vous pouvez intervenir en page "Solo" (→p.51 "3-9. Réglages de solo").

Cue

Ecoute du volume et du panoramique tel que réglés dans le mixage de retour, indépendamment des faders et commandes PAN de canal (→p.51 "3-8. Réglage du niveau de retour").

Rhythm

Si cette option est activée, le son de la rythmique ne sera produit que par le bus d'écoute (monitor). Dans ce cas, la page TEMPO, "SetUp" aura son réglage Rhythm Assign (affectation de rythmique) sur "Monitor". C'est pratique quand vous désirez n'écouter que le rythme, comme durant une prestation en direct.

note Vous pouvez aussi activer "Rhythm" en réglant le paramètre *Rhythm Assign* sur *Monitor* dans la page *TEMPO*, "SetUp".



- (3) Réglez le volume d'écoute.
Le volume d'écoute se règle avec la commande **MONITOR LEVEL** pour les prises **MONITOR OUT L/R** et les commandes **PHONES VOLUME** et **MONITOR LEVEL** pour les prises **PHONES**.

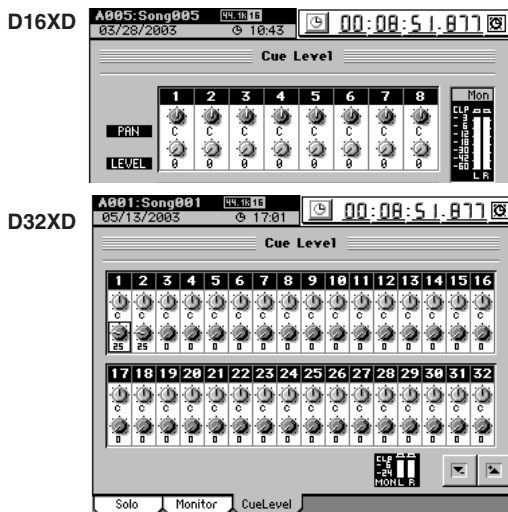
3-8. Réglage du niveau de retour

Le niveau de retour ou "Cue level" est une fonction permettant de régler le volume et le panoramique d'écoute indépendamment des réglages du bus master. Le signal de retour est produit par les prises **MONITOR OUT L/R** et les prises **PHONES**.

- (1) Sélectionnez cue comme source d'écoute.
En page **MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor"** sélectionnez "Cue" et activez-le (négatif).

note Si vous avez fait des réglages "Solo", désactivez "Solo" avant de sélectionner Cue.

- (2) Réglez le niveau de retour.
Accédez à la page **MIXER, SOLO/MONITOR, "CueLevel"**. Sélectionnez l'icône pour chaque canal et utilisez les boutons  /  pour régler le niveau de volume et le panoramique. Vous pouvez aussi utiliser la molette de valeur ou les touches +/- pour faire votre sélection.



3-9. Réglages de solo

Utilisez la fonction Solo pour n'écouter que certains canaux sans affecter le signal enregistré ou renvoyé au bus **MASTER L/R**. Vous pouvez aussi utiliser Solo pour écouter un des signaux de départ (send) ou de retour (return) venant des effets master internes. Le signal solo est produit par les prises **MONITOR OUT L/R** et **PHONES**.

Solo d'un seul canal

- (1) Accédez à la page **MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo"**.
- (2) Utilisez les boutons radio de mode pour sélectionner "Last" (dernier).
- (3) Pressez la touche de mode **CH ON/SOLO** pour sélectionner le mode **SOLO** (allumée en orange).
Les touches **CH ON/SOLO** de tous les canaux clignoteront.
- (4) Pressez la touche **CH ON/SOLO** du canal à mettre en solo.
La touche du canal sélectionné continuera à clignoter et les touches des autres canaux s'éteindront.

- (5) Écoutez le signal mis en solo.

Sinon, plutôt que d'utiliser la touche **CH ON/SOLO** pour sélectionner le solo, vous pouvez presser un bouton en page **MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo"**. Cette méthode vous permet de sélectionner un signal de départ (send) ou retour (return) à mettre en solo, comme un signal de canal (→p.113).

Solo de plusieurs canaux

- (1) Accédez à la page **MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo"**.
- (2) Utilisez les boutons radio de mode pour sélectionner "Mix" (mélange).
- (3) Utilisez les étapes (3) et (4) de "Solo d'un seul canal" (ci-dessus) pour sélectionner les canaux que vous désirez écouter en solo.

Annulation de solo

- (1) Accédez à la page **MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo"**, et désactivez les boutons que vous avez sélectionnés pour le solo.

Si vous voulez effacer tous les réglages de solo, pressez le bouton **Clear All** (tout effacer).

note Vous pouvez aussi annuler le solo en réglant la touche de mode **CH ON/SOLO** sur le mode **CH ON**.

- (2) Vérifiez le réglage.

En page "Monitor", vérifiez que le solo est maintenant désactivé.

Envoi de l'audio mis en solo depuis le bus master

Si vous le voulez, vous pouvez envoyer le signal audio mis en solo aux prises **MASTER OUT L/R**. Utilisez ceci lorsque vous désirez écouter l'audio mis en solo au travers du système d'écoute connecté aux prises **MASTER OUT L/R**.

En page **MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo"**, activez le bouton **Solo→Master** (négatif).

3-10. Coupure (Mute) d'un canal

Vous pouvez utiliser les touches **CH ON/SOLO** pour couper individuellement les canaux.

- (1) Réglez la touche de mode **CH ON/SOLO** sur **CH ON**.
Les touches **CH ON/SOLO** de tous les canaux s'allumeront.
- (2) Quand vous presserez la touche **CH ON/SOLO** d'un canal, il sera coupé (la touche s'éteindra).


4. Stockage/rappel d'une scène

Vous pouvez enregistrer vos réglages de mixer fréquemment utilisés sur une position voulue et les stocker comme une "scène" pour rappel ultérieur. Après rappel d'une scène, vous pouvez la stocker à nouveau comme une nouvelle scène, ou éditer certains réglages de mixer et les stocker dans la même mémoire de scène (remplacement des anciennes données).

Une scène par défaut (**Default Scene**) est automatiquement enregistrée au début du morceau quand vous créez un nouveau morceau (→p.36), et conserve toujours le statut des réglages du mixer à la fin du morceau.

Si l'automation est désactivée et aucune scène sélectionnée, ou si l'automation est activée alors qu'aucune scène n'a été stockée au début du morceau, les réglages du mixer de la scène par défaut seront utilisés et apparaîtront dans la cellule de scène sélectionnée comme scène active.

Comme le D32XD utilise des faders motorisés, les faders bougeront automatiquement sur les positions appropriées quand vous rappellerez une scène. Vous pouvez voir les autres paramètres en page **SCENE, "Mix View"** pour voir comment ils ont changé.

 Les faders du D16XD ne bougent pas.

Vous pouvez stocker les scènes désirées en différentes positions du morceau pour que si l'automation est activée, ces scènes soient automatiquement sélectionnées lorsque la lecture atteint la position correspondante. (→p.53 "5. Automation")

Vous pouvez stocker jusqu'à 100 scènes par morceau.

Une scène peut contenir les réglages suivants.

Paramètres de canal

CH ON, EQ en lecture, ATT, départ, affectation d'effet par insertion, fader, pan

Effets

Numéros des programmes d'effet par insertion, effet master et effet final

Retour d'effet, fader MASTER, niveau AUX, correcteur (EQ) master

note Les réglages de fader MASTER compris dans une scène seront valides si vous faites reproduire les pistes ou enregistrez la piste master, mais seront ignorés en lecture de piste master.

Précaution pour stocker les effets dans une scène

Les scènes contiennent des numéros de programme d'effet. Si vous stockez une scène quand vous avez édité les paramètres d'effet mais pas mémorisé le programme d'effet, la scène contiendra le programme d'effet non édité. Si vous éditez un programme d'effet, veillez à le sauvegarder avant de stocker la scène.

4-1. Stockage d'une scène

(1) Faites les réglages de mixer.

Réglez les faders de canaux, commandes PAN, correcteurs et effets comme vous voulez les mémoriser.

(2) Pressez la touche STORE.

La boîte de dialogue **Stored Time** (position de stockage) apparaîtra. Si vous désirez de ne pas stocker la scène, pressez le bouton **Exit**.

note La scène contient les réglages de mixage et la position correspondant au point où vous avez pressé la touche **STORE**.

(3) Pressez la touche SCENE pour stocker la scène.

Les réglages seront stockés et la boîte de dialogue se fermera.

Les scènes stockées sont numérotées par ordre ascendant. Vous pouvez accomplir l'étape (2) pour stocker une scène même en lecture ou enregistrement du morceau.

4-2. Rappel d'une scène

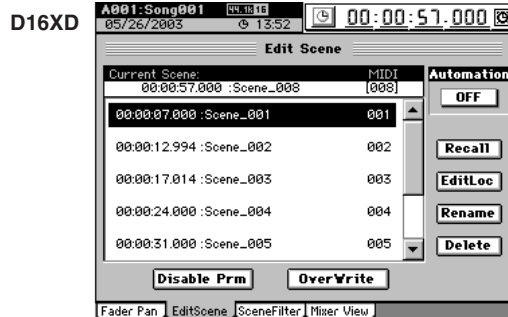
Voici comment rappeler les réglages de mixer que vous avez enregistrés sous forme de scène.

(1) Accédez à la page SCENE, "Automation [*EditScene]", et désactivez l'automation.

note Si l'automation est activée, vous ne pourrez que rappeler la scène enregistrée à la position actuelle.

(2) Dans la liste des scènes affichée en page "EditScene", sélectionnez la scène désirée et pressez le bouton Recall (rappel).

La scène sélectionnée sera rappelée.



4-3. Renommer une scène

- (1) Accédez à la page SCENE, "EditScene", et sélectionnez la scène à renommer.
- (2) Pressez le bouton **Rename** (Renommer) pour afficher la boîte de dialogue **Rename**.
- (3) Editez le nom (→p.97).

4-4. Supprimer une scène

Vous pouvez supprimer une scène indésirable.

 L'annulation (Undo) n'est pas possible pour cette procédure.

- (1) Accédez à la page SCENE, "EditScene", et sélectionnez la scène à supprimer.
- (2) Pressez le bouton **Delete** (Supprimer) pour afficher la boîte de dialogue **Delete Scene**.
- (3) Pressez le bouton **Yes** pour supprimer la scène. Si vous pressez le bouton **No**, vous retournez à la page "EditScene" sans supprimer la scène.

Si vous voulez supprimer toutes les scènes, pressez le bouton **Select All** (tout sélectionner) pour l'activer, puis pressez le bouton **Yes** pour supprimer toutes les scènes stockées dans ce morceau.

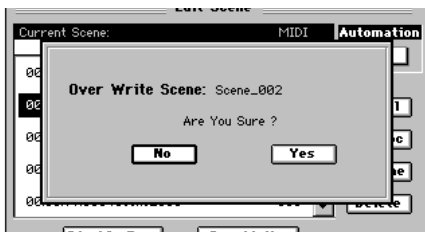


4-5. Editer et remplacer une scène

Vous pouvez éditer certains réglages d'une scène et remplacer la scène stockée par vos changements.

- (1) **Rappelez la scène.**
Comme décrit dans "4-2. Rappel d'une scène", rappelez la scène à éditer.
- (2) **Editez les réglages de la scène.**
Réglez les faders, commandes PAN, correcteurs et effets des canaux pour éditer la scène.

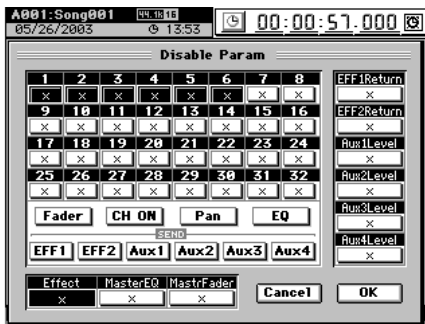
- (3) Pressez le bouton **OverWrite** (remplacement) pour afficher la boîte de dialogue **Over Write Scene**.
- (4) Quand vous pressez le bouton **Yes**, vos changements remplacent les réglages de la scène ayant ce numéro. Si vous pressez le bouton **No**, vous retournez à la page "EditScene" sans faire de changement.



4-6. Spécifier les paramètres désactivés pour une scène particulière

Pour chaque scène, vous pouvez demander que les réglages de certains paramètres ne changent pas quand la scène est rappelée. Les paramètres de canal et les paramètres de départ des boutons ainsi marqués sont exclus du rappel par la scène.

- (1) **Rappelez la scène.**
Comme décrit dans "4-2. Rappel d'une scène", rappelez la scène que vous voulez éditer.
- (2) Pressez le bouton **Disable Prm** (désactivation de paramètre) pour afficher la boîte de dialogue **Disable Param**.



- (3) **Faites les réglages.**
Sélectionnez les canaux dont des paramètres seront exclus du rappel et sélectionnez les paramètres ou départs qui seront désactivés dans ces canaux. Pour les paramètres **EFF1/2 Return** (retour d'effet), **AUX 1/2/3/4 [*1/2] Level** (niveau AUX), **Effect** (effet), **Master EQ** (correcteur master) et **Master Fader** (fader master), vous pouvez choisir de les désactiver à l'aide des boutons quel que soit le canal sélectionné.
note Les réglages de filtrage **Fader**, **CH ON**, **Pan**, **EQ**, **EFF 1/2**, et **AUX 1/2/3/4 [*1/2]** ne s'appliquent qu'aux canaux qui ont été désactivés (négativés).
- (4) Pressez le bouton **OK** pour fermer la boîte de dialogue.

4-7. Spécifier les paramètres désactivés pour toutes les scènes

Vous pouvez déterminer des paramètres qui seront exclus des procédures de rappel par les scènes quelle que soit la scène dans le morceau. Les paramètres de canal et les départs dont les boutons sont ainsi marqués sont exclus du rappel par la scène.

Accédez à la page **SCENE**, "**SceneFilter**", et pressez les boutons des canaux et des commandes qui ne doivent pas être affectés par le rappel de scène.

Les paramètres dont les boutons sont négativés ne seront pas rappelés.



4-8. Contrôler les scènes par MIDI

Sortie MIDI

Un message de changement de scène (changement de programme) est transmis quand la scène change. Si le bouton **Program Change** (changement de programme) en page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**" est activé, les messages seront produits dans les cas suivants.

- Quand vous sélectionnez une scène en page **SCENE**, "**EditScene**".
- Si l'automation (→p.53) est activée, quand la scène change durant la lecture ou l'enregistrement

Entrée MIDI

Si le D32XD/D16XD reçoit un message de changement de scène (changement de programme) alors que l'automation est désactivée (→p.104, 108), il passe à la scène de numéro correspondant.

- (1) Connectez votre appareil MIDI externe (→p.93).
- (2) En page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**", réglez "**GlobalCh**" sur le canal de l'appareil MIDI externe qui transmettra les messages de changement de programme.
Activez (négativé) le bouton **Program Change** (changement de programme) en page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**".
- (3) Accédez à la page **SCENE**, "**Automation [*EditScene]**", et désactivez l'automation.
- (4) Envoyez les messages de changement de programme depuis votre appareil MIDI externe pour rappeler les scènes sur le D32XD/D16XD.
Quand le D32XD/D16XD reçoit le changement de programme numéro 0, la scène "000" est rappelée. Les messages de changement de programme de numéro 0-100 correspondent aux scènes "000"-"100".

5. Automation

L'automation est une fonction qui modifie automatiquement les réglages du mixer en fonction des changements de position durant la reproduction d'un morceau.

Le D32XD offre deux types d'automation; l'automation de scène et l'automation d'événement.

Le D16XD offre l'automation de scène.

Si l'automation est activée, les faders motorisés du D32XD bougent automatiquement quand vous faites reproduire les mouvements enregistrés par automation d'événement ou quand vous passez à une scène dont les valeurs de fader diffèrent. Utilisez la page **SCENE**, "**MixView**" pour voir les changements apportés à d'autres paramètres, ou pour voir les mouvements de faders sur le D16XD.

5-1. Automation de scène

Ce type d'automation change automatiquement les réglages de mixer lorsque la reproduction ou l'enregistrement du morceau arrivent à une position sur laquelle a été enregistrée une scène.

Quand vous enregistrez une scène, la position est également mémorisée avec les autres réglages. Quand la position actuelle du morceau correspond à la position où est mémorisée la scène, la fonction d'automation de scène sélectionne automatiquement cette scène, faisant changer les réglages du mixer pour les remplacer par ceux de la scène.

Vous pouvez aussi ré-enregistrer une scène à une autre position, ou éditer des réglages de mixer de la scène et les mémoriser en remplacement dans la même mémoire de scène.

Utiliser l'automation de scène

Les scènes peuvent être réglées pour changer automatiquement, quand la lecture atteint la position où la scène a été stockée.

note Stockez la scène à l'emplacement où vous voulez changer les réglages de mixer (→p.52 "4-1. Stockage d'une scène").

(1) Accédez à la page SCENE, "Automation [*EditScene]" et activez l'automation.

L'indicateur d'automation s'allumera.

(2) Faites reproduire le morceau.

Accédez à la position où vous désirez lancer la lecture et pressez la touche **PLAY**.

Quand la lecture atteint la position où la scène a été stockée, cette scène est rappelée.

Stocker une scène à une position différente

Vous pouvez rappeler une scène stockée et la restocker à une position différente.

(1) Rappelez la scène qui contient les réglages de mixer que vous voulez stocker à nouveau en une autre position.

Pour la procédure, référez-vous à "4-2. Rappel d'une scène".

(2) Accédez à la position où vous désirez stocker la scène (→p.38).

(3) Stockez la scène.

Pour des détails, référez-vous à "4-1. Stockage d'une scène".

Editer la position d'une scène stockée

Vous pouvez éditer la position d'une scène stockée pour changer le moment où elle s'active durant la lecture.

(1) Accédez à la page SCENE, "EditScene", et sélectionnez (négativez) la scène désirée.

(2) Pressez le bouton EditLoc pour afficher la boîte de dialogue Edit Scene Location (édition de position de scène).

(3) Editez sa position et pressez le bouton Yes pour entériner le changement.

Si vous pressez le bouton **No**, vous retournez à la page "EditScene" sans faire aucun changement.



note Vous pouvez aussi changer la position en page "EventList".

5-2. Automation d'événement (D32XD)

Ce type d'automation enregistre les événements de mouvement du mixer tels que des mouvements de faders ou déplacements de panoramique durant la lecture et reproduit ces mouvements à l'instant correspondant durant la lecture ou l'enregistrement.

Vous pouvez aussi sélectivement ré-enregistrer des événements enregistrés ou les copier dans d'autres emplacements ou sur un autre canal. Vous pouvez continuer d'enregistrer des événements tant que l'indication de mémoire restante Events Remaining n'atteint pas 0%. Les procédures suivantes peuvent être enregistrées comme événements.

- Mouvements de fader sur chaque canal
- Mouvements de fader master
- Mouvements de touche CH ON sur chaque canal
- Mouvements de panoramique sur chaque canal
- Mouvements de départ AUX sur chaque canal
- Mouvements de départ d'effet sur chaque canal
- Mouvements de pédale d'expression

Comme les faders de canal et le fader master sont des faders motorisés, ils bougeront automatiquement en fonction de l'événement enregistré. Vous pouvez utiliser la fonction d'annulation Undo pour restaurer des événements d'automation enregistrés ou édités tels qu'avant l'enregistrement ou l'édition.

note Si une scène est stockée dans une zone où vous désirez enregistrer des événements, nous vous recommandons d'utiliser la page SCENE, "SceneFilter" (→p.106) pour désactiver les réglages de cette scène qui concernent les paramètres que vous voulez enregistrer, afin qu'ils ne soient affectés que par l'automation d'événement.

Enregistrer les actions sur le mixer

Il y a deux façons d'enregistrer l'automation d'événement. Vous pouvez remplacer tous les événements à partir du point où vous commencez la lecture/reproduction du morceau jusqu'au point où vous l'arrêtez (remplacement ou **Over Write**). Sinon, vous pouvez n'enregistrer que les actions effectuées entre deux positions spécifiées ou seulement pour la zone dans laquelle vous avez réellement bougé les faders (**Punch Write**). (→p.104)

A titre d'exemple, voici comment utiliser "Over Write" pour enregistrer des événements pendant qu'un morceau est lu.

(1) Sélectionnez le morceau que vous voulez utiliser pour enregistrer vos actions sur le mixer.

(2) Accédez à la position où vous voulez lancer l'enregistrement d'automation et stockez les réglages de mixer comme une scène.

L'enregistrement d'automation commencera à partir de la position de la scène stockée ici et cette scène représentera les réglages du mixer au début de l'enregistrement.

- Si vous voulez utiliser une scène existante, rappelez-la, accédez à la position à laquelle vous voulez commencer à enregistrer l'automation et stockez à nouveau la scène.

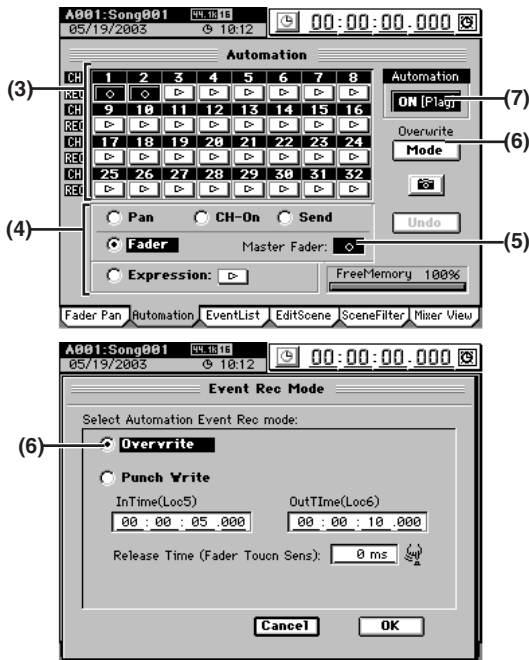
(3) Accédez à la page Scene, "Automation", et sélectionnez les canaux pour lesquels vous voulez enregistrer les actions sur le mixer.

Si vous voulez enregistrer des événements pour un canal, pressez son bouton pour qu'il indique "O".

(4) Utilisez les boutons radio Pan, CH ON, Send, Fader et Expression pour sélectionner le type d'événement à enregistrer.

Vous ne pouvez enregistrer qu'un type d'événement à la fois.

▲ Si vous sélectionnez *Send* (départ), les événements seront enregistrés pour la touche *Send* (INTERNAL 1/2, AUX 1/2/3/4) qui est allumée quand vous commencez à enregistrer.



- (5) Si vous sélectionnez "Fader", vous avez aussi l'option d'enregistrer les mouvements du fader master. Si désiré, pressez le bouton **Master Fader** pour qu'il indique "○".
- (6) Pressez le bouton **Mode** pour accéder à la boîte de dialogue **Event rec mode**. Sélectionnez "Overwrite" et pressez le bouton **OK**.
- (7) Activez l'automatisme (ON) (Rec). L'indicateur d'automatisme clignotera.
- (8) Quand vous faites reproduire le morceau, l'enregistrement d'événements commence. Faites les réglages de mixer pour les événements que vous enregistrez.
- (9) Quand vous arrêtez le morceau, l'enregistrement d'événements s'arrête. Le mode d'enregistrement d'événements se commute automatiquement sur ON (Play), et l'indicateur d'automatisme s'allume de façon fixe. Si vous voulez faire d'autres enregistrements d'autres événements dans le morceau, répétez la procédure depuis l'étape (3).

note Si vous avez fait une erreur, vous pouvez pressez le bouton **Undo** pour retourner au statut précédent. Si le bouton **Undo** est affiché comme **Redo**, vous pouvez le pressez pour "annuler" l'annulation effectuée avec **Undo**.

Reproduire les événements

Voici comment faire reproduire les événements enregistrés pendant que le morceau joue.

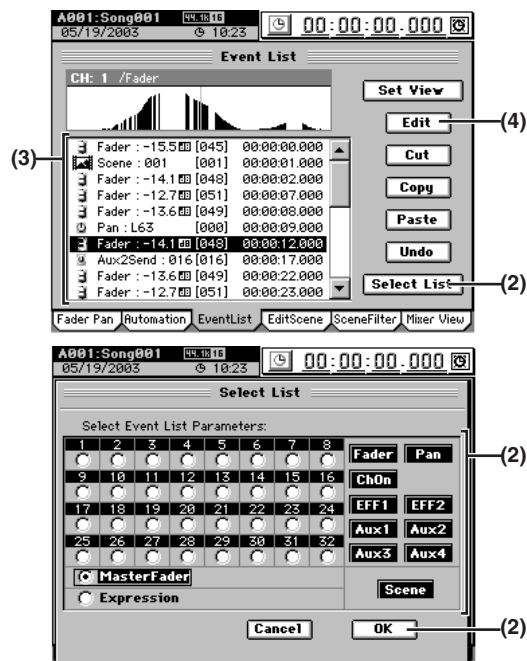
- (1) Sélectionnez un morceau qui contient des événements enregistrés.
- (2) Accédez à la page SCENE, "Automation" et réglez "Automation" sur "ON (Play)". L'indicateur d'automatisme s'allumera.
- (3) Quand vous faites reproduire le morceau, les événements enregistrés sont reproduits au cours de l'avancée du morceau.

note Si des événements de fader sont enregistrés, les faders bougeront en conséquence.

Éditer les événements

Vous pouvez éditer les événements enregistrés de deux façons; en changeant la valeur ou la position des événements dans la liste d'événements ou en remplaçant les événements dans la zone désirée.

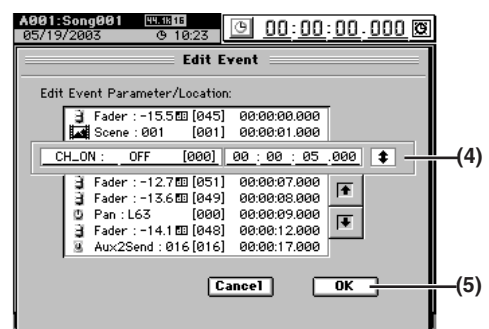
- (1) Accédez à la page SCENE, "Event List".
- (2) Pressez le bouton **Select List** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select List**. Choisissez le canal et le paramètre des événements que vous allez éditer. Sélectionnez un canal 1-32, le fader master ou expression (un seul d'entre eux), puis pressez le bouton **OK**.



- (3) Dans la liste d'événements, sélectionnez l'événement à éditer. Si vous voulez que les événements de la liste s'affichent en fenêtre d'événements, pressez le bouton **Set View** et utilisez la boîte de dialogue **Set View** (choix de visualisation) pour sélectionner le paramètre désiré (→p.105).
- (4) Pressez le bouton **Edit** pour ouvrir la boîte de dialogue **Edit Event** (édition d'événement). Le paramètre, sa valeur et la position de l'événement sélectionné s'afficheront en détail.
 - Utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour sélectionner l'événement à éditer.

▲ Si une scène est sélectionnée; vous ne pouvez éditer que sa position.

Dans cet écran aussi, vous pouvez sélectionner la cellule de déplacement [↑] et utiliser la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour changer l'événement édité.



- (5) Pressez le bouton **OK** pour exécuter l'édition et mettez à jour la liste d'événements. Si vous décidez de ne pas exécuter, pressez le bouton **Cancel**.

Couper, copier ou coller un événement

Vous pouvez utiliser les boutons **Cut**, **Copy**, ou **Paste** pour couper, copier ou coller l'événement sélectionné. Pour des détails sur ces procédures, voir le manuel de référence, "3c-3. Liste d'événements" (→p.105).

Effets

Le D32XD/D16XD offre jusqu'à 24 [*8] effets par insertion que vous pouvez insérer dans les canaux du mixer, jusqu'à 2 effets master qui peuvent traiter les départs de chaque canal et un effet final pour traiter le bus master.

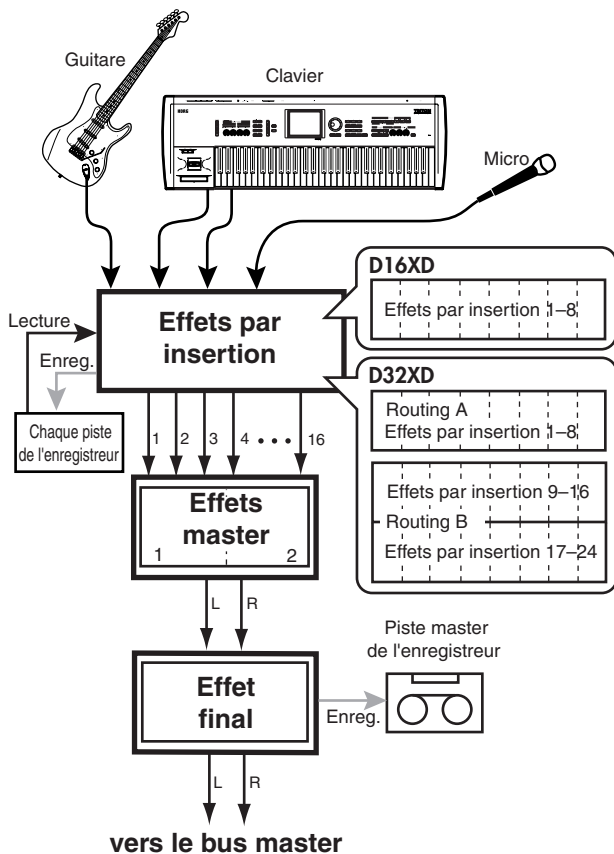
Le D32XD propose deux routages d'effet; "Routing A" et "Routing B".

"Routing A" concerne les effets par insertion 1-8, les effets master 1 et 2 et un effet final.

"Routing B" concerne les effets par insertion 9-24.

Le D16XD offre un routage, constitué des effets par insertion 1-8, des effets master 1 et 2 et d'un effet final.

⚠ Le nombre d'effets simultanément disponibles différera pour un morceau en 96 kHz/24 bits (→ "Affectation de la puissance de traitement aux effets").



Les programmes d'effet sont communs à tous les types d'effet ci-dessus. Il y a 128 programmes d'effet presets. Chaque programme d'effet est bâti sur un des 52 algorithmes d'effet différents.

Il y a 128 programmes d'effet personnels (user) dans lesquels vous pouvez stocker vos propres réglages et 32 programmes d'effet de morceau pour chaque morceau, dans lesquels vous pouvez stocker des réglages d'effet propres à ce morceau.

note Chaque morceau peut contenir ses 32 propres programmes d'effet.

⚠ Vous ne pouvez pas remplacer les programmes d'effet presets. Toutefois, un programme d'effet preset peut être rappelé, modifié et enregistré dans un programme personnel ("user").

Type et taille d'effet

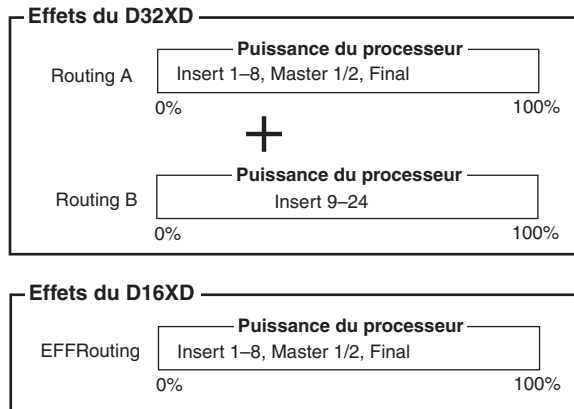
Il y a deux types de programme d'effet: stéréo et mono. Vous pouvez utiliser l'un ou l'autre comme effet par insertion, mais les programmes mono ne peuvent servir aux effets master ou en effet final.

⚠ L'effet par insertion 8 ne peut pas utiliser de programme d'effet stéréo.

Les programmes d'effet ont différentes tailles. La taille d'un programme d'effet détermine la puissance du processeur qu'il consomme. La puissance totale de traitement disponible pour tous les effets est divisée en 32 [*16] "blocs". Le nombre de blocs de puissance de traitement utilisés par le programme d'effet est donné par sa taille, taille 1, taille 2, etc. A titre d'exemple, le type de programme d'effet pouvant être utilisé pour produire 24 [*8] effets par insertion simultanés est dit de "taille 1". Par rapport à cela, des programmes d'effet plus complexes entrent dans la catégorie "taille 2" ou "taille 4". La taille de chaque programme d'effet est donnée par une icône "🔊" affichée à droite du nom d'effet.

Affectation de la puissance de traitement aux effets

Sur le D32XD/D16XD, le terme "puissance de traitement" se réfère à la capacité totale de traitement des programmes d'effet par le processeur.



D32XD

Vous pouvez utiliser au total jusqu'à 27 effets (le total des effets par insertion, master et final). Toutefois, vous êtes limité à 16 effets dans le Routing A et 16 effets dans le Routing B (si la fréquence d'échantillonnage du morceau est de 44.1 ou 48 kHz). Cela signifie que le nombre d'effets disponibles dépend de la combinaison des tailles d'effet.

Il y a assez de puissance de traitement pour gérer des programmes d'effet atteignant une taille cumulée de 16 pour Routing A et Routing B. Toutefois, pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seule une taille de 8 peut être traitée pour chaque Routing.

Ce sont au total 11 effets qui peuvent être utilisés dans le Routing A et 16 dans le Routing B.

Une capacité de traitement spécifique est allouée aux effets par insertion, master et final, et la répartition pour chaque type d'effet est donnée dans le tableau suivant.

Nombre d'effets et puissance de traitement pour chaque variété d'effet

Variété	Nombre maximal d'effets pouvant être employés simultanément par Routing A + Routing B	Taille maximale affectable à un effet
Insert	8 + 16	8
Master	2 + 0	4
Final	1 + 0	4
Total	11 + 16	16 + 16 (8 + 8)*

* Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, la taille maximale totale est 8 + 8.

ex. Si vous utilisez un effet de taille 8 comme effet par insertion 1, les effets par insertion 2–8 seront inaccessibles. Utilisez les effets par insertion 9–24 de Routing B.

ex. Si vous utilisez un effet de taille 8 comme effet par insertion 8, les effets master et final ne seront pas disponibles. Pour que les effets master et final soient disponibles, sélectionnez un effet de taille 8 pour l'effet par insertion 9 de Routing B et sélectionnez un effet de taille 1 pour l'effet par insertion 8.

Quand vous avez fait les affectations d'effet, surveillez l'indicateur de puissance du processeur dans les pages "Routing A" ou "Routing B".

Pour des détails, référez-vous à "Effets pouvant être utilisés simultanément" (→p.117, 118) en section Référence.

D16XD

Il y a suffisamment de puissance de traitement pour traiter des programmes d'effet de taille cumulée équivalente à "16" (pour un morceau en 44.1/48 kHz). Toutefois, pour un morceau en 96 kHz/24 bits, la puissance de traitement ne permet que des programmes d'effet de taille cumulée égale à 8.

Ce sont au total 11 effets qui peuvent être utilisés par les effets par insertion, master et final, mais comme la somme de toutes les tailles d'effet est limitée à 16 (pour un morceau en 44.1/48 kHz), le nombre d'effets pouvant être utilisés simultanément changera selon la combinaison des tailles d'effet.

Une capacité de traitement spécifique est allouée aux effets par insertion, master et final, et la répartition pour chaque type d'effet est donnée dans le tableau suivant.

Nombre d'effets et puissance de traitement pour chaque variété d'effet

Variété	Nombre maximal d'effets pouvant être employés simultanément par Routing A + Routing B	Taille maximale affectable à un effet
Insert	8	8
Master	2	4
Final	1	4
Total	11	16 (8)*

* Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, la taille maximale totale est 8.

ex. Si vous utilisez un effet de taille 8 comme effet par insertion 1, les effets par insertion 2–8 seront inaccessibles. Si vous utilisez un effet de taille 4 pour l'effet master 1, l'effet master 2 sera inaccessible.

Quand vous avez fait les affectations d'effet, surveillez l'indicateur de puissance du processeur dans la page "EFFRouting" pour voir combien de puissance de processeur est disponible.

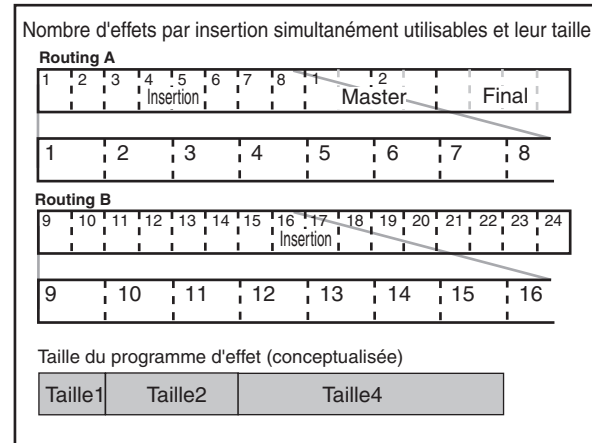
Pour des détails, référez-vous à "Effets pouvant être utilisés simultanément" (→p.117, 118) en section Référence.

1. Emploi des effets par insertion

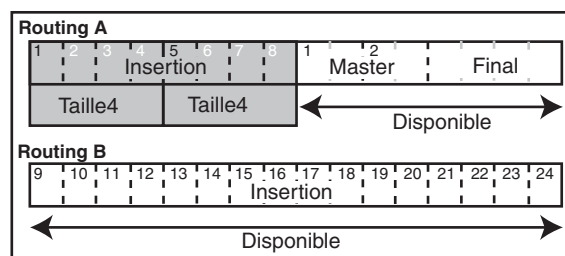
Vous pouvez utiliser les effets par insertion en les insérant sur un canal de mixer pour traiter le son d'une source entrante ou d'une piste audio.

D32XD

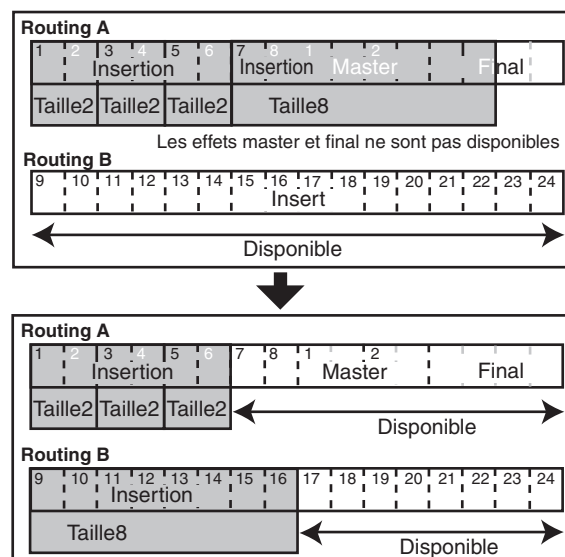
Vous pouvez utiliser un maximum de 24 effets par insertion simultanément. Dans le Routing A, vous pouvez utiliser une taille totale d'effet par insertion égale à 8, si vous utilisez les effets master et final. Comme le Routing B ne sert qu'aux effets par insertion, vous pouvez utiliser un total d'effets atteignant une taille 16.



ex. Si vous utilisez un effet de taille 4 comme effet par insertion 1, et un effet de taille 4 comme effet par insertion 5, vous pourrez utiliser les effets master et final, ainsi que 16 effets par insertion (9–24) en Routing B.



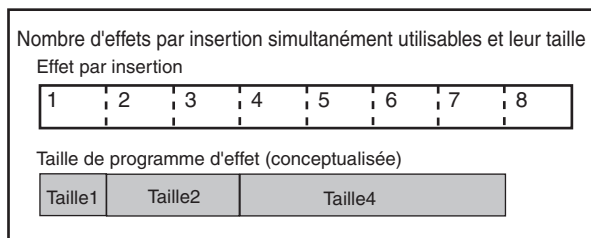
ex. Si vous utilisez des effets de taille 2 pour les effets par insertion 1, 3 et 5, et un effet de taille 8 pour l'effet par insertion 7, vous pourrez utiliser 16 effets par insertion (9–24) en Routing B, mais vous ne pourrez pas utiliser les effets master et final de Routing A. Dans de tels cas, vous devez affecter l'effet de taille 8 à l'effet par insertion 9 de Routing B et ne pas affecter d'effet à l'effet par insertion 7. Ainsi, les effets master et final redeviendront disponibles.



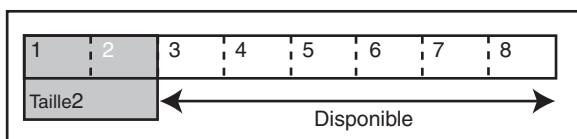
Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, la puissance du processeur est limitée à une taille 8 pour le Routing A et une taille 8 pour le Routing B. Cela limite le nombre d'effets utilisables. (→p.56 "Affectation de la puissance de traitement aux effets")

D16XD

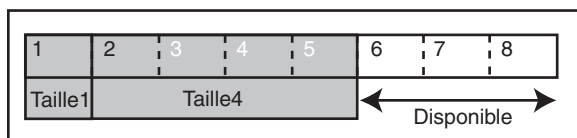
Ce sont au maximum 8 effets par insertion qui peuvent être employés simultanément et ces programmes d'effet peuvent avoir une taille totale maximale de 8. En d'autres termes, vous devez affecter les programmes d'effet pour que leur taille totale reste dans cette limite.



ex. Si vous utilisez un effet de taille 2 pour l'effet par insertion 1, seuls 6 autres effets par insertion (3-8) seront disponibles.



ex. Si vous utilisez un effet de taille 1 pour l'effet par insertion 1 et un effet de taille 4 pour l'effet par insertion 2, seuls trois autres effets par insertion (6-8) seront disponibles.



Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, la puissance du processeur est limitée à une taille 8 pour les programmes d'effet. Cela limite le nombre d'effets utilisables. (→p.56 "Affectation de la puissance de traitement aux effets")

1-1. Appliquer des effets par insertion durant l'enregistrement

Vous pouvez appliquer un effet par insertion à une source audio entrante connectée en prise d'entrée, à l'audio reçu du lecteur CD-R/RW interne, ou au son rythmique intégré et enregistrer le son traité par l'effet.

Pour des détails sur la façon d'appliquer un effet par insertion sur une entrée de canal, référez-vous au manuel de prise en main (→p.24)

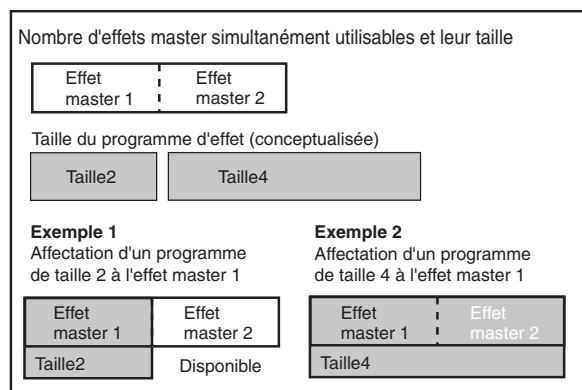
1-2. Appliquer des effets par insertion durant la lecture

Vous pouvez appliquer un effet par insertion à la lecture d'une piste préalablement enregistrée.

Pour des détails sur la façon d'appliquer un effet par insertion à une piste reproduite, référez-vous au manuel de prise en main (→p.29)

2. Utiliser des effets master

Pour utiliser un effet master, réglez le niveau de départ de chaque canal pour qu'il envoie un peu de son signal à l'effet. Les effets master sont typiquement utilisés pour appliquer de la reverb ou enrichir ou mieux équilibrer le mixage général. Le D32XD/D16XD offre deux effets master (MstEFF1 et MstEFF2), pouvant être employés simultanément. Toutefois, si vous utilisez un effet de taille 4, la puissance de traitement disponible pour les deux effets master sera consommée, aussi seuls les réglages de l'effet 1 s'appliqueront-ils.



Pour régler la profondeur de l'effet, réglez son niveau de départ depuis chaque canal.

Le départ AUX sert à appliquer les effets externes.

Vous pouvez sélectionner un programme d'effet pour l'effet master en page EFFECT, "MstrEFF1"/"MstrEFF2" ou en page EFFECT, "Routing A [*EFFRouting]" .

Pour des détails sur la façon d'utiliser les effets master, référez-vous au manuel de prise en main (→p.30)

3. Utiliser l'effet final

Le D32XD/D16XD offre un effet final à entrée stéréo/sortie stéréo qui s'applique sur le bus master.

L'effet final sert principalement avec un programme d'effet de type dynamique (tel que compression) pour régler le niveau général en vue du mastering.

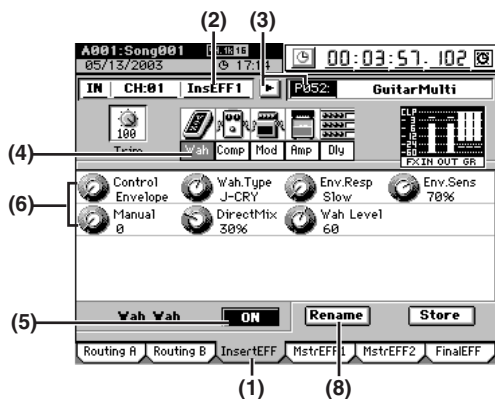
Vous pouvez sélectionner un programme d'effet pour l'effet final en page EFFECT, "FinalEFF" ou en page EFFECT, "Routing A [*EFFRouting]" .

Pour des détails sur la façon d'utiliser l'effet final, référez-vous au manuel de prise en main. (→p.32)

4. Editer les effets

Vous pouvez éditer les programmes d'effet utilisés par les effets par insertion, effets master et effet final.

Editer les paramètres d'effet



Pour un effet par insertion

- (1) Accédez à la page EFFECT, "InsertEFF".
- (2) Sélectionnez l'effet par insertion (InsEFF1–24 [*8]) que vous voulez éditer.
Pressez la cellule d'effet par insertion et utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour sélectionner un effet par insertion 1–24 [*8].
- (3) Le programme d'effet affecté à l'effet par insertion sélectionné apparaîtra. Dessous, les icônes montreront l'algorithme utilisé par ce programme.
Pour sélectionner un autre programme, pressez le bouton popup et faites votre choix.
- (4) Si l'algorithme contient plus d'une icône d'effet, pressez la cellule sous l'icône à éditer (elle se négativera) et une liste des paramètres s'affichera pour cet effet.
Si le programme est constitué d'un seul effet, les paramètres affichés seront tous ceux existants.
- (5) **Écoutez les réglages d'effet.**
Quand vous réglez sur OFF le bouton ON/OFF, l'effet est court-circuité et les icônes d'effet sont grisées. Quand vous réglez le bouton sur ON, l'effet s'applique. Ainsi, vous pouvez écouter la différence apportée par l'effet et écouter le son d'origine comme référence.
- (6) **Utilisez les boutons Control situés sous l'écran LCD pour éditer les valeurs de paramètre.**
 - Pour éditer la valeur d'un paramètre, tournez la commande Control située face à l'icône de commande visée.
 - Pour éditer les valeurs des paramètres des rangées inférieures, pressez une icône de cette rangée pour la sélectionner. A présent, les 4 commandes Control correspondent à cette rangée.
- (7) Si le programme est constitué de plusieurs effets, sélectionnez l'icône de l'effet à éditer et éditez ses paramètres de la même façon.
- (8) **Affectez un nom au programme d'effet que vous avez édité**
 - Pressez le bouton **Rename** pour accéder à la boîte de dialogue **Rename**. (→p.36 "1-2. Renommer un morceau")
 - Après avoir affecté le nom désiré, pressez le bouton **Yes**.

Pour un effet master ou effet final

- (1) Accédez à la page EFFECT, "MstrEFF1" (ou "MstrEFF2")/"FinalEFF".
- (2) Accomplissez les étapes (3) et suivantes de "Pour un effet par insertion" ci-dessus.

Stocker un programme d'effet

- Si le morceau joue, pressez la touche **STOP**.
- Pressez le bouton **Store** de la page d'effet pour afficher la boîte de dialogue **Store Program** (mémoire de programme).
- Pressez le bouton de liste **Area** (zone) et sélectionnez **User** ou **Song** dans la liste.
 - U (User)**: programme d'effet personnel. Vous pouvez stocker 128 programmes d'effet partagés par tous les morceaux.
 - S (Song)**: Programme d'effet de morceau. Vous pouvez stocker 32 programmes d'effet par morceau.
- Pressez la cellule de numéro pour spécifier la destination de stockage (elle se négativera). Utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour sélectionner le numéro et pressez le bouton **OK** pour enregistrer le programme d'effet.

note Quand vous stockez un programme d'effet, il remplace toute donnée préalablement stockée dans ce numéro.

5. Contrôler les effets depuis un appareil externe

Vous pouvez utiliser une pédale d'expression ou un contrôleur MIDI externe pour piloter en temps réel les effets du D32XD/D16XD. Pour des détails sur les paramètres d'effet que vous pouvez piloter, référez-vous à "Paramètres d'effet" (→p.152–).

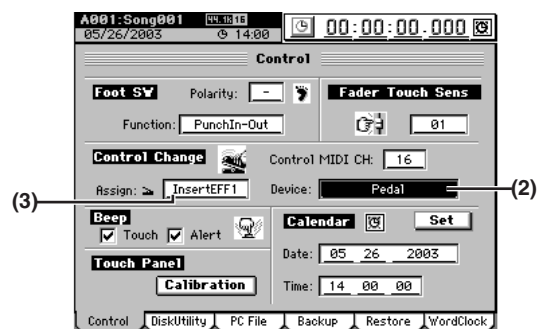
⚠ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, vous ne pouvez pas piloter les effets depuis un appareil externe.

⚠ Vous ne pouvez pas piloter les effets par insertion 9–24 du D32XD depuis un appareil externe.

ex. Utiliser une pédale ou le MIDI pour piloter un effet.

- (1) **Connectez une pédale d'expression telle que la pédale de commande EXP-2 (vendue séparément) ou un contrôleur MIDI externe (→p.12).**
- (2) **Accédez à la page SYSTEM, "Control".**
Dans cet exemple, nous utiliserons une pédale pour piloter l'effet. Dans la zone **Effect Control** (commande d'effet), réglez la cellule **Device** (appareil) sur "**Pedal**".

note Si vous voulez utiliser le MIDI pour piloter l'effet (plutôt que la pédale de cet exemple), vous devez spécifier le type de message MIDI que vous voulez utiliser. Accédez à la page **SYSTEM, "Control"** et réglez "**Control MIDI CH**" (canal MIDI de commande) sur le canal MIDI utilisé par votre appareil MIDI externe pour transmettre.



(3) **Sélectionnez l'effet à piloter.**

Dans le champ **Assign** (affecter), sélectionnez l'effet (**Insert EFF1...8/Master EFF 1, 2/Final EFF**) que vous voulez piloter.

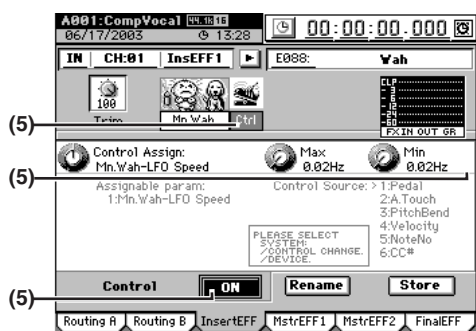
(4) **Sélectionnez le programme d'effet à piloter.**

Pressez la touche **EFFECT** pour l'effet choisi à l'étape (3), et sélectionnez un programme d'effet dans la page appropriée.

(5) **Spécifiez le paramètre et la plage à piloter.**

- Une icône de contrôle s'ajoutera à la fin de la chaîne d'effets du programme sélectionné. Pressez cette icône de contrôle pour afficher les paramètres relatifs au contrôle.
- Réglez **"Control"** sur ON.
- Utilisez les commandes d'effet pour spécifier la plage.

note Si vous désirez sauvegarder ces réglages, stockez le programme comme décrit dans **"Save Now"** (→p.137).



(6) **Bougez votre pédale d'expression ou votre contrôleur MIDI externe pour piloter le paramètre d'effet spécifié.**

6. Utiliser des effets externes

Vous pouvez faire sortir un signal de départ d'effet par les prises **AUX OUT** et utiliser un processeur d'effet externe pour appliquer des effets. Ensuite, reliez la sortie du processeur d'effet externe aux prises d'entrée **INPUT 1-8** et renvoyez le signal d'effet au bus master.

ex. Envoyer le signal de lecture à un processeur d'effet externe, et utiliser les prises d'entrée **INPUT 3** et **INPUT 4** pour renvoyer l'effet au bus master

(1) **Connectez votre processeur d'effet externe.**

Connectez une des prises **AUX OUT** du D32XD/D16XD à la prise **INPUT** de votre processeur d'effet externe et connectez les prises **OUTPUT** de celui-ci aux prises d'entrée **INPUT 3** et **INPUT 4** du D32XD/D16XD.

(2) **Envoyez le signal de lecture à l'effet externe.**

- Accédez à la page **MIXER, SEND (EFF/AUX [*/REC]), "AuxSend"**.
- Sélectionnez l'icône de commande du canal que vous désirez envoyer à l'effet externe et utilisez les boutons **▼ / ▲** pour le régler.
- Pressez le bouton situé au-dessus de l'icône de commande pour sélectionner un départ avant fader (**PRE**) ou après fader (**PST**).

(3) **Faites entrer le signal audio venant du processeur d'effet externe.**

- Accédez à la page **MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "SubMix 1-8"**.
- Réglez le niveau **"Level"** de chaque canal pour déterminer le niveau de retour et réglez le panoramique **"Pan"** de retour (→p.101).

4. Régler le tempo

Sur le D32XD/D16XD, vous pouvez spécifier le tempo de trois façons différentes: manuellement, par une carte de tempo (tempo map) et une piste de tempo (tempo track).

Plutôt que de jouer la totalité d'un morceau au même tempo, vous pouvez changer de tempo en cours de morceau, ou synchroniser le tempo sur un appareil MIDI externe.

Tempo manuel (Manual)

Voici comment régler le tempo pour la totalité du morceau, comme spécifié par le réglage de pattern rythmique.

(1) Sélectionnez la source de tempo manuelle et faites les réglages rythmiques.

- Accédez à la page TEMPO, "SetUp".
- Utilisez les boutons radio **Tempo Source** pour sélectionner "Manual".
- Pour des détails, référez-vous à "1. Sélectionner et jouer les rythmes" (→p.61).

(2) Quand vous pressez la touche PLAY pour faire reproduire le morceau, le pattern rythmique joue au tempo spécifié.

Carte de tempo (Tempo map)

La carte de tempo vous permet de changer de tempo, de format de mesure et de pattern rythmique en différentes mesures le long du morceau.

En utilisant une carte de tempo pour changer de pattern rythmique, vous pouvez créer une piste de batterie pour la totalité du morceau, avec une intro, des breaks, transitions et un final.

note Si vous voulez enregistrer l'audio de la rythmique créée par la carte de tempo établie ici, référez-vous à "3. Enregistrer le rythme" (→p.61).

(1) Sélectionnez la carte de tempo comme source de tempo.

- Accédez à la page TEMPO, "SetUp".
- Utilisez les boutons radio **Tempo Source** pour sélectionner "Tempo Map".

(2) Spécifiez l'événement "001" au début du morceau.

- Accédez à la page TEMPO, "TempoMap".
- Depuis la liste "Tempo Map", sélectionnez (négativez) l'événement "001:..." de la carte de tempo.

note L'événement "001" de la carte de tempo établit le tempo au début du morceau, et les événements "002"-"200" peuvent servir à changer le tempo dans les mesures suivantes.

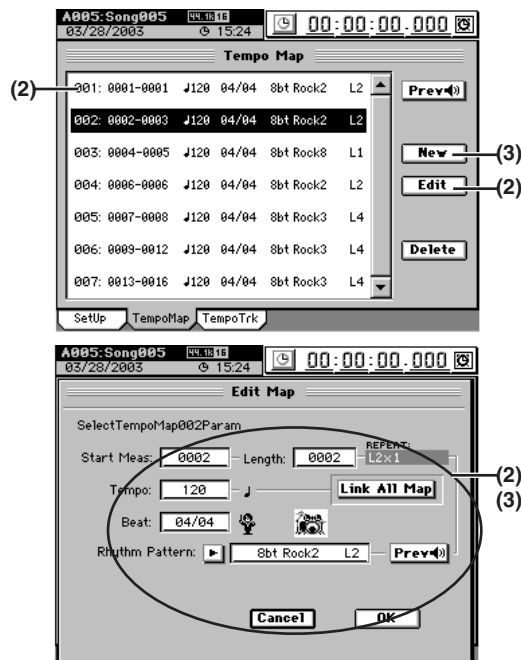
- Pressez le bouton **Edit** pour afficher la boîte de dialogue **Edit Map** (édition d'événement de carte de tempo).
- Réglez la cellule **Tempo** sur le tempo désiré, la cellule **Beat** sur le format de mesure désiré et choisissez le pattern rythmique désiré dans la cellule **Rhythm Pattern**.
- Vous pouvez presser le bouton **Prev** pour écouter le pattern rythmique.

note Si vous pressez le bouton **Link All Map** (associer toute la carte), tous les réglages de tempo des événements de carte de tempo créés seront modifiés pour correspondre au tempo actuel.

- Utilisez la cellule **Length** (longueur) pour spécifier le nombre de mesures que durera l'événement "001" de la carte de tempo.

note La mesure de début de l'événement "001" de la carte de tempo ne peut pas être changée pour une autre valeur que la mesure "001".

- Quand vous avez fini vos réglages, pressez le bouton **OK**.



(3) Si vous voulez changer le tempo, le format de mesure ou le pattern rythmique durant le morceau, vous pouvez ajouter un nouvel événement de carte de tempo.

- Pressez le bouton **New** pour afficher la boîte de dialogue **New Map**.
- Spécifiez le tempo dans la cellule **Tempo**, le format de mesure dans la cellule **Beat** et le pattern rythmique dans la cellule **Rhythm Pattern**.
- Insérez l'événement "002" de la carte de tempo et utilisez **Start Meas** et **Length** pour choisir la mesure où il démarre et son nombre de mesures.
- Pressez le bouton **OK** pour ajouter le nouvel événement. Quand vous ajoutez un événement, les numéros d'événement de la carte de tempo sont renumérotés dans l'ordre en commençant par le début du morceau.
- En ajoutant des événements de carte de tempo pour changer de pattern rythmique, vous pouvez enchaîner des patterns pour créer une piste de batterie pour la totalité du morceau, avec intro, transitions et final.
- Vous pouvez pré-écouter un pattern rythmique en pressant le bouton **Prev**.

(4) Ecoutez la carte tempo que vous avez créée.

Pour des détails, référez-vous aux étapes (1) à (3) de "1. Sélectionner et jouer les rythmes" (→p.61) Revenez au début du morceau et pressez le bouton **PLAY** pour faire reproduire le morceau. Le pattern rythmique et le tempo changeront en fonction de la carte de tempo que vous avez créée.

Editer un événement de carte de tempo

Si vous augmentez le nombre de mesures d'un événement, les numéros de mesure des événements de carte de tempo suivants augmenteront de la valeur correspondante. Si vous diminuez le nombre de mesures, les numéros de mesure des événements de carte de tempo suivants diminueront de la longueur correspondante.

(1) Sélectionnez l'événement de carte de tempo à éditer.

Accédez à la page TEMPO, "TempoMap" et sélectionnez l'événement de carte de tempo à éditer.

(2) Editez les réglages.

- Pressez le bouton **Edit** pour afficher la boîte de dialogue **Edit Map** (édition d'événement de carte de tempo).
- Editez les paramètres comme désiré et pressez le bouton **OK**.

(3) Vérifiez que les réglages sont corrects.

- Accédez à la page TEMPO, "TempoMap" pour vérifier la carte de tempo.

Insérer un pattern rythmique en ajoutant un événement de carte de tempo

Pour créer un nouvel événement de carte de tempo, accédez à la boîte de dialogue **New Map** (nouvel événement de carte de tempo) et pressez le bouton **Insert** pour l'activer (le négativer). Cela insère un événement de carte de tempo à la mesure spécifiée. Les événements suivants dans la carte de tempo reculent du nombre de mesures créées.

- (1) **Vérifiez l'emplacement auquel vous voulez insérer l'événement de carte de tempo.**
Accédez à la page TEMPO, "TempoMap" et vérifiez l'événement de carte de tempo actuel. Dans cet exemple, nous insérerons un événement de carte de tempo au début.
- (2) **Créez le nouvel événement de carte de tempo.**
 - Pressez le bouton **New** pour afficher la boîte de dialogue **New Map**.
 - Réglez les paramètres.
 - Pressez le bouton **Insert** pour l'activer et pressez le bouton **OK**.
- (3) **Vérifiez que l'événement de carte de tempo de tempo a été inséré comme vous le souhaitez.**
Accédez à la page TEMPO, "TempoMap" et vérifiez la carte de tempo.


Remplacer un événement de carte de tempo

Si vous voulez remplacer un événement de carte de tempo pour changer de pattern rythmique, assurez-vous que le bouton **Insert** est désactivé en boîte de dialogue **New Map** avant de créer le nouvel événement de carte de tempo. Dans ce cas, l'événement de carte de tempo ayant le nombre de mesures spécifiées sera créé, mais le nombre total de mesures ne changera pas.

- (1) **Vérifiez l'emplacement auquel vous voulez remplacer l'événement de carte de tempo.**
Accédez à la page TEMPO, "TempoMap" et vérifiez l'événement de carte de tempo actuel.
- (2) **Créez le nouvel événement de carte de tempo.**
 - Pressez le bouton **New** pour afficher la boîte de dialogue **New Map**.
 - Réglez les paramètres.
- (3) **Vérifiez que l'événement de carte de tempo de tempo a été remplacé comme vous le souhaitez.**
Accédez à la page TEMPO, "TempoMap" et vérifiez la carte de tempo.

Supprimer un événement de carte de tempo

Les événements de carte de tempo qui suivent l'événement supprimé avanceront vers le début du morceau du nombre de mesures qui ont été supprimées.

 Cette procédure ne peut pas être annulée.

- (1) **Sélectionnez l'événement que vous voulez supprimer.**
Accédez à la page TEMPO, "TempoMap" et sélectionnez l'événement à supprimer.
- (2) **Supprimez l'événement de carte de tempo.**
 - Pressez le bouton **Delete** (supprimer). Une boîte de dialogue vous demandera de confirmer la procédure.
 - Pressez le bouton **Yes** pour supprimer l'événement sélectionné.

note Si vous activez le bouton **Select All** (tout sélectionner), tous les événements de la carte de tempo autres que l'événement "001" seront supprimés et les réglages d'événement "001" seront initialisés.

(3) Vérifiez que l'événement a été supprimé comme vous le souhaitez.

Accédez à la page TEMPO, "TempoMap" et vérifiez la carte de tempo.

Si vous désirez éditer les réglages, pressez le bouton **Edit** pour afficher la boîte de dialogue **Edit Map** et éditez les paramètres selon vos désirs.

Piste de tempo


Vous pouvez enregistrer des données d'horloge MIDI ou données de tempo marqué manuellement (Tap tempo) dans la piste de tempo, et utiliser la piste de tempo pour piloter le tempo du morceau.

Enregistrer des données d'horloge MIDI d'un séquenceur MIDI externe et les utiliser comme piste de tempo

Les données d'horloge MIDI d'un séquenceur MIDI externe peuvent être enregistrées comme données de tempo sur la piste de tempo.

Vous pouvez utiliser ceci quand vous voulez synchroniser un D32XD/D16XD avec des données de morceau créées dans un séquenceur MIDI dans lequel le tempo change continuellement.

note Si les données d'horloge MIDI n'ont pas été correctement reçues de votre séquenceur MIDI, l'enregistrement peut s'interrompre en cours de morceau.

- (1) **Spécifiez le format de mesure du morceau.**
Si le format de mesure des données de morceau créées sur votre séquenceur MIDI change en cours de morceau, créez un nouvel événement de carte de tempo situé là où le format de mesure change. (→p.62)
 Les réglages de tempo joueront en synchronisation, mais les mesures ne seront plus correctement alignées si les changements de mesure ne sont pas effectués en parallèle.
- (2) **Connectez la prise MIDI OUT du séquenceur MIDI à la prise MIDI IN du D32XD/D16XD.**
- (3) **Réglez votre séquenceur MIDI pour qu'il transmette des messages MIDI d'horloge.**
Référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI.
- (4) **Spécifiez comment vous voulez enregistrer le tempo.**
Accédez à la page TEMPO, "TempoTrk" et choisissez "MIDI Clock".
- (5) **Enregistrez les données d'horloge MIDI.**
 - Pressez le bouton **RecStart** pour placer le D32XD/D16XD en attente d'enregistrement.
 - Lancez votre séquenceur MIDI.
 - Pendant que le D32XD/D16XD commence à recevoir des données d'horloge MIDI de votre séquenceur MIDI, il indique "Receiving MIDI Clock" (réception d'horloge MIDI).



- (6) **Quand votre séquenceur MIDI a fini de jouer, stoppez-le.**

Quand le D32XD/D16XD a fini d'enregistrer, il indique "Complete". Pressez le bouton OK.

(7) Vérifiez la source de tempo.

Quand vous enregistrez la piste de tempo, le paramètre **Tempo Source** de la page **TEMPO**, "SetUp" se règle automatiquement sur "TempoTrk".

Tempo marqué manuellement (Tap tempo)

Vous pouvez enregistrer la piste de tempo en pressant (tapant) la touche **PLAY** au début de chaque mesure ou sur chaque temps pendant que le morceau joue.


note Vous pouvez utiliser une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément) à la place de la touche **PLAY** (→p.126).

Ce marquage manuel ou Tap tempo vous permet d'enregistrer la piste de tempo après qu'un morceau ait déjà été enregistré. Si vous enregistrez le tempo pour un morceau dont vous n'aviez pas originellement spécifié le tempo, vous pouvez faire les choses suivantes.

- Editer les pistes en unités de mesure
- Connecter et synchroniser les appareils MIDI externes

(1) Spécifiez le format de mesure du morceau.

Si le format de mesure change durant le morceau, créez un événement de carte de tempo à l'emplacement où le format de mesure change.

 Les réglages de tempo joueront en synchronisation, mais les mesures ne seront plus correctement alignées si les changements de mesure ne sont pas effectués en parallèle.


(2) Si vous voulez utiliser le tempo du pattern pour programmer le tempo, connectez une pédale commutateur PS-1 optionnelle à la prise FOOT SWITCH du D32XD/D16XD.

(3) Spécifiez comment vous voulez enregistrer le tempo.

Accédez à la page **TEMPO**, "TempoTrk" et choisissez "MeasTap" (frappe au début de chaque mesure) ou "BeatTap" (frappe sur chaque temps).

(4) Enregistrez manuellement la piste de tempo.

- Pressez le bouton **RecStart** pour faire passer le D32XD/D16XD en mode d'attente d'enregistrement. Le tempo marqué manuellement sera enregistré à partir du début du morceau.
- Quand vous pressez la touche **PLAY** ou une pédale commutateur connectée, le morceau commence à jouer et l'enregistrement du tempo commence.
- En écoutant la reproduction, enregistrez le tempo en pressant la touche **PLAY** ou la pédale commutateur aux intervalles spécifiés à l'étape (4). Le compteur s'affiche pendant que vous enregistrez le tempo.

 Quand vous utilisez la touche **PLAY** pour enregistrer le tempo manuellement, ne frappez pas la touche plus fort que nécessaire. Cela pourrait endommager le disque dur, etc.

(5) Après avoir programmé le dernier battement, pressez la touche STOP.

Par exemple, si vous programmez 4 mesures au format 4/4, vous devrez frapper 4 fois avec un réglage "MeasTap" ou 16 fois avec un réglage "BeatTap" pour faire la programmation jusqu'au début de la cinquième mesure. Puis pressez le bouton **STOP**.

Si vous ne programmez des frappes que jusqu'à la moitié du morceau, c'est le tempo de la dernière mesure ou du dernier temps programmé qui sera utilisé pour la fin du morceau.

(6) Vérifiez la source de tempo.

Quand vous enregistrez la piste de tempo, le paramètre **Tempo Source** de la page **TEMPO**, "SetUp" se règle automatiquement sur "TempoTrk".

Revenez au début du morceau, pressez la touche **PLAY** pour lancer la reproduction et lancez le tempo.

Enregistreur

Le D32XD/D16XD a 32 [*16] pistes pour chaque morceau. Pour chaque piste, il existe 8 pistes virtuelles A à H.

Le D32XD/D16XD offre une piste master indépendante pour chaque morceau et cette piste master a aussi 8 pistes virtuelles A à H.

C'est une piste à deux canaux utilisée pour enregistrer le mixage stéréo final de votre morceau. Si vous voulez créer un CD audio, ce sont les données de la piste master qui seront utilisées.

Le tableau suivant montre le nombre de pistes disponibles et le nombre de pistes pouvant être utilisées simultanément.

Nombre de pistes simultanément utilisables pour chaque type de morceau

Morceau	Enreg.	lecture	Punch In/Out
44.1 kHz/16 bits	16	32 [*16]	8
48 kHz/16 bits			
44.1 kHz/24 bits	8	16	4
48 kHz/24 bits			
96 kHz/24 bits	4	8	2

1. Enregistrer

L'enregistreur du D32XD/D16XD peut enregistrer des sources d'entrée audio analogiques ou numériques affectées aux canaux du mixer. Plusieurs types d'enregistrement sont possibles, comme décrit ci-dessous. Vous pouvez aussi mixer votre morceau sur une paire de pistes stéréo et l'enregistrer sur la piste master.

1-1. Enregistrement de base

Voici comment enregistrer le signal audio spécifié dans "1. Faire entrer l'audio dans le mixer" (→p.42).

note Si vous voulez créer un nouveau morceau pour l'enregistrement, référez-vous à "1-1. Créer un nouveau morceau" (→p.36).

- (1) Créez un nouveau morceau (→p.36 "1-1. Créer un nouveau morceau").
- (2) Réglez le mixer (→p.42 "1. Faire entrer l'audio dans le mixer").
- (3) Appliquez les effets à l'entrée audio (→p.56 "Effets").
- (4) Appliquez le correcteur (EQ) à l'entrée audio (→p.48 "Appliquer le correcteur à une entrée audio").
- (5) Réglez le panoramique (→p.48 "3-2. Régler le panoramique").
- (6) Vérifiez le mode d'enregistrement. Accédez à la page **REC/PLAY MODE**, "Rec/Play" et réglez **Rec Mode** sur "Normal".
- (7) Réglez le niveau d'enregistrement.

Vous pouvez régler le niveau d'enregistrement de deux façons.

- Vous pouvez enregistrer au niveau optimal en enregistrant simplement au niveau spécifié aux étapes (1) à (4). Pressez le bouton **REC** pour le régler sur "PRE" dans la page **CH VIEW**, "Ch View".
- Si vous voulez pouvoir régler le fader de canal et enregistrer l'action de ce dernier, réglez le bouton **REC** sur "PST" en page **CH VIEW**, "Ch View".

note Avec le réglage **PRE**, le fader de canal enverra le signal entrant au bus master, déterminant le niveau d'écoute. Avec le réglage **PST**, le niveau d'envoi au bus master sera le même que le niveau d'enregistrement.

note Vous pouvez aussi faire ce réglage en page **MIXER, EQ/PHASE/REC** [*SEND (EFF/AUX/REC)], "Rec Send".

- (8) Déplacez-vous à la position où vous voulez faire démarrer l'enregistrement. (→p.38)
- (9) Faites passer le D32XD/D16XD en attente d'enregistrement.
Pressez la touche REC (REC et PLAY clignotent).
- (10) Lancez l'enregistrement.
Pressez la touche PLAY (REC et PLAY s'allument).
Produisez la partie à enregistrer.
- (11) Arrêtez l'enregistrement.

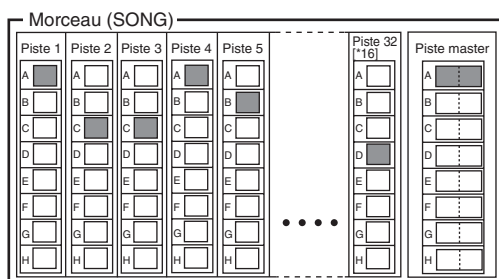
Quand vous avez fini de jouer, pressez la touche STOP (REC et PLAY s'éteignent). Retournez au début de l'enregistrement, réglez la touche REC/PLAY des pistes enregistrées sur PLAY (allumée en vert). Faites reproduire et vérifiez que votre interprétation a bien été enregistrée.

note Le réglage ATT en page "EQ/ATT" (ou "Ch View") est commun à l'enregistrement et à la lecture. Si vous avez atténué substantiellement le son pour l'enregistrement, vous devez refaire le réglage pour la reproduction.

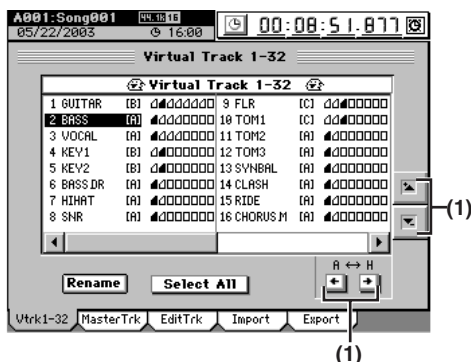
1-2. Changement de piste virtuelle

Chaque morceau contient jusqu'à 32 [*16] pistes et une piste master. En plus, chaque piste a elle-même 8 pistes virtuelles intitulées de A à H.

Quand vous enregistrez ou reproduisez, vous pouvez spécifier celle des pistes virtuelles A-H qui sera utilisée. Cela signifie que vous pouvez changer de piste virtuelle pour enregistrer plusieurs prises d'une interprétation et ensuite choisir la meilleure.



- (1) Sélectionnez la piste virtuelle désirée.
Dans la page TRACK, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]", utilisez les boutons / pour sélectionner la piste à enregistrer et utilisez les boutons "V-Level" \leftarrow \rightarrow (ou la molette de valeur ou les touches +/-) pour sélectionner la piste virtuelle.
 - Dans le cas d'un morceau en 96 kHz/24 bits, l'onglet "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]" se nommera "Vtrk1-8".
 - Pour un morceau en 44.1 kHz/24 bits ou en 48 kHz/24 bits sur le D32XD, la page "Vtrk 1-32" se nommera "Vtrk 1-16".
- note** Si une piste virtuelle contient déjà des données enregistrées, c'est indiqué graphiquement par le symbole "▲" comme dans l'illustration.



- (2) Enregistrez.

Pour des détails, référez-vous "1-1. Enregistrement de base," étapes (2)-(11).

1-3. Enregistrer des pistes additionnelles pendant la reproduction (Superposition)

Voici comment enregistrer des interprétations supplémentaires en écoutant la reproduction de pistes déjà enregistrées.

- (1) Préparez vous à l'enregistrement.
Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.64), étapes (1)-(7).
- (2) Sélectionnez les pistes que vous voulez reproduire.
Pressez la touche REC/PLAY des pistes à reproduire pour les régler sur PLAY (allumée en vert).
- (3) Sélectionnez les pistes que vous voulez enregistrer.
Pressez la touche REC/PLAY des pistes à enregistrer pour les régler sur REC (allumée en rouge).
- (4) Coupez les pistes que vous n'utiliserez pas.
Réglez la touche de mode CH ON/SOLO sur CH ON. Pressez les touches CH ON/SOLO des pistes que vous n'utiliserez pas pour les désactiver (touches éteintes) afin que ces pistes soient coupées.
- (5) Enregistrez.
Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.64), étapes (8)-(11).

1-4. Enregistrement automatique (Trigger)

L'enregistrement automatique est une fonction qui lance automatiquement l'enregistrement quand le niveau du signal entrant dépasse une valeur spécifiée.

Enregistrement automatique (Trigger/RecStart)

L'enregistrement commencera quand le niveau du signal dépassera la valeur spécifiée.

Vous ne pouvez pas exécuter cet enregistrement si MIDI SYNC (synchro MIDI) est réglée sur MTC.

Punch in automatique (Trigger/Punch In)

Lorsque le niveau d'entrée excède le seuil spécifié quand le morceau est lu, l'enregistreur passe de la lecture à l'enregistrement.

- (1) Préparez l'enregistrement.
Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.64), étapes (1)-(5).
- (2) Faites les réglages d'enregistrement automatique.
Accédez à la page REC/PLAY MODE, "Rec/Play" et choisissez "Trigger/RecStart" ou "Trigger/Punch In" (la diode TRIGGER s'allumera).
- (3) Spécifiez le niveau seuil ("Threshold") auquel le signal entrant déclenche l'enregistrement.
- (4) Si vous voulez que l'enregistrement commence légèrement avant ce dépassement de seuil (par exemple pour que l'attaque du son soit enregistrée), vous pouvez régler un temps de pré-enregistrement ("PreTriggerTime").
L'enregistrement automatique est lancé quand le seuil est dépassé, mais le pré-enregistrement vous permet d'éviter que l'attaque de la première note ne soit coupée.



- (5) **Pressez la touche REC pour faire passer le D32XD/D16XD en attente d'enregistrement.**

Enregistrement automatique (Trigger/RecStart)

Les touches REC et PLAY clignoteront.

Punch In automatique (Trigger/Punch In)

La touche REC clignotera.

- (6) **Lancez l'enregistrement.**

Enregistrement automatique (Trigger/RecStart)

Quand le signal entrant dépasse le niveau seuil, l'enregistrement et la lecture commencent automatiquement (les touches REC et PLAY s'allument).

Punch In automatique (Trigger/Punch In)

Pressez la touche PLAY pour lancer la lecture (la touche REC clignotera et la touche PLAY s'allumera). A l'emplacement où vous voulez enregistrer, commencer à jouer de votre instrument. Quand le signal entrant dépasse le niveau seuil, l'enregistrement commence automatiquement (les touches REC et PLAY s'allumeront).

- (7) **Quand vous avez fini de jouer, pressez la touche STOP pour arrêter.**

("1-1. Enregistrement de base" (→p.64), étape (10))

1-5. Ré-enregistrer une zone spécifique (Punch-in/out)

Si vous avez fait une erreur dans l'interprétation enregistrée ou si vous n'êtes pas satisfait d'une partie de celle-ci, vous pouvez utiliser l'enregistrement par insertion "punch-in/out" pour reprendre juste cette portion sans avoir à enregistrer la totalité de la partie. L'enregistrement punch-in/out peut être fait manuellement ou automatiquement.

Punch-in: Passage du mode de lecture au mode d'enregistrement.

Punch-out: Retour du mode d'enregistrement au mode de lecture.

Punch-in/out manuel

Voici comment effectuer manuellement le punch in/out. Durant la lecture, pressez la touche REC ou une pédale commutateur PS-1 optionnelle pour lancer l'enregistrement et pressez la touche REC, la touche PLAY ou la pédale commutateur pour l'arrêter.

- (1) **Préparez l'enregistrement.**

Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.64), étapes (1)–(8).

- (2) **Réglez le niveau de reproduction.**

Si vous voulez écouter le son préalablement enregistré avant et après la zone de punch in/out, accédez à la page MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor" et activez "Cue" (retour d'écoute). Puis allez en page "CueLevel"

(niveau d'écoute) et réglez le niveau "LEVEL" de la piste à ré-enregistrer (→p.51).

- (3) **Revenez à un point antérieur au point où vous voulez commencer l'enregistrement.** (→p.38)

- (4) **Pressez la touche PLAY pour lancer la lecture (la touche PLAY s'allumera).**

Le morceau sera reproduit et vous entendrez le son des pistes reproduites ainsi que le son de la piste sur laquelle vous allez ré-enregistrer.

- (5) **Quand vous atteignez le point auquel vous voulez ré-enregistrer, pressez la touche REC (les touches REC et PLAY s'allumeront).**

L'enregistrement commencera (punch in manuel) et vous pourrez ré-enregistrer votre interprétation.

- (6) **Quand vous atteignez le point auquel vous voulez cesser le ré-enregistrement, pressez la touche REC ou PLAY (la touche REC s'éteindra).**

L'enregistrement cessera (punch out manuel), et la lecture normale reprendra. En répétant les étapes (5) et (6), vous pourrez ré-enregistrer plusieurs sections en un passage.

- (7) **Pressez la touche STOP pour arrêter (la touche PLAY s'éteindra).**

Après arrêt de l'enregistrement, revenez à un point antérieur au point où vous avez commencé

l'enregistrement et faites-le reproduire pour vérifier qu'il est satisfaisant.

Utilisez une pédale commutateur pour le punch-in/out manuel

Vous pouvez alterner entre lecture et enregistrement en pressant une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément).

Cela vous permet d'effectuer le punch in/out tout en jouant ou quand le D32XD/D16XD est situé à distance.

- (1) **Connectez une pédale commutateur en prise FOOT SWITCH.**

- (2) **Accédez à la page SYSTEM, "Control" et spécifiez la fonction de la pédale commutateur.** Réglez "Function" sur "PunchIn-Out".

▲ Si vous utilisez la pédale commutateur PS-1, assurez-vous que "Polarity" est réglé sur "-" (→p.126).

- (3) **Effectuez l'enregistrement punch in/out manuel.**

Suivez la procédure décrite dans "Punch-in/out manuel". En la suivant, vous pouvez presser la pédale commutateur aux étapes (5) et (6) pour effectuer punch in et punch out.

Punch-in/out automatique

Voici comment effectuer le punch in/out automatique aux emplacements spécifiés au préalable.

▲ Vous ne pourrez pas exécuter l'enregistrement si MIDI SYNC est réglé sur MTC.

- (1) **Préparez l'enregistrement.**

Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.64), étapes (1)–(5) et (7).

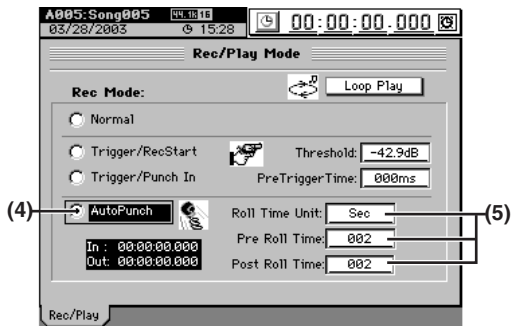
- (2) **Réglez le niveau de reproduction.**

Si vous voulez écouter le son préalablement enregistré avant et après la zone de punch in/out, accédez à la page MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor" et activez "Cue" (retour d'écoute). Puis allez en page "CueLevel" (niveau d'écoute) et réglez le niveau "LEVEL" de la piste à ré-enregistrer (→p.51).

- (3) **Mémo-risez comme point IN la position à laquelle l'enregistrement doit commencer, et comme point OUT la position à laquelle il doit cesser.**

Pour des détails sur les réglages des points IN et OUT, référez-vous à "Affecter des positions aux touches Locate" (→p.39).

- (4) Accédez à la page REC/PLAY MODE, "Rec/Play", sélectionnez le bouton Auto Punch et activez la fonction de punch-in/out automatique. L'indicateur AUTO PUNCH s'allumera.
- (5) Spécifiez la zone à reproduire avant et près enregistrement.
 - Réglez "Roll Time Unit" sur l'unité désirée: "Sec" (secondes) ou "Meas" (mesures).
 - Réglez "Pre Roll Time" pour spécifier la longueur de morceau reproduite avant que l'enregistrement ne commence.
 - Réglez "Post Roll Time" pour spécifier la longueur de morceau reproduite après que l'enregistrement soit terminé.



- (6) Commencez l'enregistrement.
 - Quand vous pressez la touche REC, l'enregistreur se positionne antérieurement au point de punch in comme spécifié par la valeur Pre-roll time, et passe en attente d'enregistrement (la touche REC clignote).
 - Quand vous pressez la touche PLAY, la lecture commence. La lecture se poursuit durant le temps voulu par Pre-roll time, puis l'enregistrement commence à partir du point de punch in choisi (IN). (les touches REC et PLAY s'allument).
- (7) Arrêtez l'enregistrement
 - Quand le point de punch-out (OUT) est atteint, l'enregistrement s'arrête et la lecture se poursuit (la touche REC s'éteint et la touche PLAY s'allume).
 - Quand la valeur Post-roll time est écoulée, l'enregistreur s'arrête.
- (8) Vérifiez le contenu enregistré.

Revenez à une position antérieure à celle où vous avez commencé l'enregistrement (IN), et faites reproduire l'enregistrement pour vérifier qu'il est satisfaisant.

Enregistrement en boucle (Loop)

Quand vous utilisez l'enregistrement par punch-in/out, vous pouvez activer le bouton **Loop Play** (lecture en boucle) pour que l'enregistrement se fasse en boucle (se répète) sur la région IN-OUT. Quand vous avez fini d'enregistrer, vous pouvez utiliser les fonctions Undo/Redo pour comparer les différentes prises et conserver la meilleure.

- (1) Faites les réglages de punch-in/out automatique.

Référez-vous à "Punch-in/out automatique" (→p.66) étapes (1)–(5).
- (2) Pressez le bouton **Loop Play** pour l'activer (négativer).

L'indicateur Loop s'allumera.
- (3) Commencez l'enregistrement.
 - Quand vous pressez la touche REC, l'enregistreur se positionne antérieurement au point de punch in comme spécifié par la valeur Pre-roll time, et passe en attente d'enregistrement (la touche REC clignote).
 - Quand vous pressez la touche PLAY, la lecture commence. La lecture se poursuit durant le temps voulu par Pre-roll time, puis l'enregistrement commence à partir du point de punch in choisi (IN). (la touche REC s'allume).

- L'enregistrement s'arrêtera au point OUT et la lecture se poursuivra pour la durée prévue par Post-roll time (la touche REC s'éteindra).
- Puis le déplacement se fera sur le point voulu par la valeur Pre-roll time et le même processus sera répété.
- Pour stopper, pressez la touche **STOP** alors que vous êtes hors de la région d'enregistrement (IN-OUT).

- (4) Utilisez la fonction **Undo/Redo** pour comparer les prises et sélectionnez la meilleure.
 - Pressez la touche **UNDO** (annuler) pour afficher la page "Undo/Redo". La page "Undo/Redo" affiche l'enregistrement le plus récent (niveau 00) et les enregistrements précédents (niveau "prise en boucle -1") avec le numéro de piste (Rec Track).

Les enregistrements en boucle apparaissent dans la liste comme des enregistrements conventionnels.

- Dans la page "Undo/Redo", utilisez les boutons **Undo** et **Redo** pour sélectionner une prise enregistrée. L'interprétation sélectionnée sera rappelée.

- (5) Ecoutez l'interprétation enregistrée.

- Pressez le bouton **PLAY** pour faire reproduire l'enregistrement et écoutez-le. Si "LoopPlay" est activé, la zone entre les points IN (début d'enregistrement) et OUT (fin de l'enregistrement) sera reproduite en boucle.
- Répétez ce processus pour sélectionner la meilleure interprétation.

Les données de la liste vous permettent de revenir en arrière sur les 16 niveaux les plus récents.

1-6. Créer une piste master

Après avoir appliqué des effets et une correction à chaque piste pour créer la balance générale de votre morceau, vous pouvez ensuite appliquer des effets et une correction à la totalité du morceau pour rendre le volume et la tonalité constants, et enregistrer le mixage stéréo deux pistes résultant sur la "piste master". Les données de la piste master créées ici peuvent également être copiées sur une piste ordinaire (→p.75).

note Après avoir enregistré ou édité une piste, vous pouvez utiliser la fonction Undo pour revenir au statut antérieur à l'enregistrement ou à l'édition (→p.147).

Si vous avez enregistré sur une piste virtuelle différente, vérifiez la piste virtuelle qui est sélectionnée après exécution de l'annulation (Undo).

ex. Mixer l'audio des pistes 1-32 [*16] et enregistrer une piste master pour un morceau en 44.1 kHz/16 bits

- (1) Sélectionnez les pistes virtuelles que vous allez utiliser dans votre mixage final.
 - Pour chaque piste, sélectionnez la piste virtuelle que vous voulez inclure dans le mixage et qui sera enregistrée sur la piste master (→p.65).
 - Sélectionnez une piste virtuelle pour la piste master.



(2) Réglez MASTER TRACK STATUS.

- Pressez la touche **MASTER TRACK STATUS** de la piste master pour sélectionner le mode d'enregistrement (touche allumée en rouge). Toutes les pistes seront automatiquement réglées en lecture (touches allumées en vert).
- Utilisez les touches **CH ON/SOLO** pour désactiver (touches éteintes) tout canal que vous ne voulez pas enregistrer en piste master.

(3) Appliquez les effets par insertion (→p.57).

(4) Appliquez le correcteur (→p.48).

(5) Réglez le panoramique (→p.48).

(6) Appliquez les effets master (→p.58).

(7) Appliquez un effet final (→p.58).

(8) Appliquez le correcteur master (→p.48).

(9) Réglez le mode d'enregistrement.

Accédez à la page **REC/PLAY MODE**, "Rec/Play" et réglez le mode d'enregistrement **Rec Mode** sur "Normal".

(10) Réglez le niveau d'enregistrement.

- Réglez le fader master sur le gain unitaire (0 dB).
- Faites reproduire le morceau.
- Utilisez les faders pour régler le niveau de chaque canal afin de créer la balance de volume désirée pour votre morceau. Le son sera enregistré sur la piste master avec ces niveaux.

note Si le son de la piste master souffre de distorsion (écrite), baissez le fader master.

(11) Retournez au début du morceau (→p.38).

note Si vous créez un projet d'album CD, le début de la piste master sera le début de la piste de CD.

(12) Commencez à enregistrer.

- Pressez la touche **REC** pour passer en attente d'enregistrement, puis la touche **PLAY** pour lancer l'enregistrement.
- Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche **STOP** pour stopper l'enregistrement.

(13) Écoutez le résultat enregistré.

- Pressez la touche **MASTER TRACK STATUS** de la piste master pour la régler sur **PLAY** (allumée en vert). Toutes les pistes seront automatiquement coupées (leur touche **REC/PLAY** s'éteindra).
- Revenez au début du morceau et pressez la touche **PLAY** pour écouter la reproduction.
- Pressez la touche **STOP** pour arrêter.

Enregistrement de report de pistes

L'enregistrement de report de pistes est une façon de combiner les données de plusieurs pistes sur une ou deux pistes. C'est utile pour créer les "pré-mixages" qui libèrent des pistes supplémentaires pour l'enregistrement. En utilisant la piste master du D32XD/D16XD comme destination du report de pistes, vous pouvez effectuer ce report en conservant les pistes d'origine intactes. Pour effectuer l'enregistrement de report de pistes, faites juste reproduire les pistes à reporter et enregistrez-les dans la piste master.

Après avoir écouté les données reportées sur la piste master et vérifié qu'elles sont correctes, copiez simplement la piste master sur n'importe laquelle des pistes réelles ou virtuelles en y remplaçant les données qui s'y trouvent. (→p.144)

2. Reproduction (lecture)

Cette section explique les méthodes de base de reproduction utilisées dans le D32XD/D16XD.

2-1. Lecture normale

(1) Sélectionnez les pistes à reproduire.

Réglez la touche de mode **CH ON/SOLO** sur **CH ON** (touche allumée en vert).

Pour chaque piste à reproduire, réglez la touche **CH ON/SOLO** sur **CH ON** (touche allumée).

Pour chaque piste à reproduire, pressez la touche **REC/PLAY** pour sélectionner **PLAY** (touche allumée en vert).

(2) Revenez sur la position à laquelle vous désirez lancer la lecture (→p.38).

(3) Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture (elle s'allumera).

(4) Appliquez les effets par insertion (→p.57).

(5) Appliquez le correcteur (→p.48).

(6) Réglez le panoramique (→p.48).

(7) Appliquez les effets master (→p.58).

(8) Appliquez un effet final (→p.58).

(9) Appliquez le correcteur master (→p.48).

(10) Pressez la touche **STOP** pour arrêter la reproduction (la touche **PLAY** s'éteindra).

note Pour faire reproduire la piste master, vous devez régler la touche **MASTER TRACK STATUS** de la piste master sur **PLAY** (touche allumée en vert).

note La reproduction se poursuivra jusqu'à ce que vous pressiez la touche **STOP**, même si vous dépassez la fin des données audio qui existent actuellement.

note Vous pouvez utiliser une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément) pour lancer et arrêter la reproduction (→p.126).

2-2. Lecture en boucle

Voici comment faire reproduire répétitivement la zone entre les points IN - OUT d'un morceau. C'est une façon pratique de vérifier le contenu de cette région. Vous pouvez aussi utiliser la lecture en boucle en conjonction avec l'enregistrement punch in/out automatique (→p.67).

(1) Sélectionnez les pistes que vous voulez reproduire.


Pour des détails, référez-vous à "2-1. Lecture normale" étape (1), ci-dessus.

(2) Spécifiez la zone (IN-OUT) que vous voulez boucler (→p.38).

(3) Accédez à la page **REC/PLAY MODE**, "Rec/Play" et activez le bouton **Loop Play** (négatif).

(4) Faites reproduire la boucle.

Quand vous pressez la touche **PLAY**, la reproduction commence du point IN et se fait répétitivement sur la zone IN-OUT.

 Durant la lecture en boucle, il faut quelques secondes pour revenir de OUT à IN.

(5) Pressez la touche **STOP** pour stopper la lecture (la touche **PLAY** s'éteindra).

2-3. Lecture d'un projet d'album

Un projet d'album vous permet d'arranger les morceaux dans un ordre désiré pour la lecture. Vous pouvez ensuite enregistrer la sortie sur un DAT, MD ou magnétophone à cassette.

ex. Utiliser la fonction de projet d'album pour reproduire les morceaux dans un ordre spécifié et les enregistrer sur un séquenceur externe

(1) Utilisez la fonction de projet d'album pour spécifier les morceaux que vous voulez reproduire.

Pour des détails, référez-vous à *Projet d'album, étapes (1)–(4)* (→p.79).

 *Quand vous utilisez un projet d'album, la lecture s'arrête si vous changez d'écran*

(2) Branchez votre enregistreur externe.

Branchez votre enregistreur externe aux prises **MASTER OUT LR** ou **S/P DIF OUT** du D32XD/D16XD.

(3) Enregistrez la sortie sur votre appareil d'enregistrement externe.

- Pressez le bouton **Play** pour lire le projet d'album et réglez le niveau d'enregistrement sur votre appareil d'enregistrement externe.
- Retournez au début du projet, lancez l'enregistrement sur votre unité d'enregistrement externe, puis pressez le bouton **PLAY** du D32XD/D16XD.

3. Edition de piste

Vous pouvez utiliser les commandes d'édition de piste pour copier une piste, insérer un blanc, effacer une piste, supprimer une piste, inverser une piste, optimiser une piste, échanger des pistes, étendre/compresser une piste, copier la totalité d'une piste, échanger deux pistes complètes, créer un fondu fade-in/fade-out, ou homogénéiser le niveau.

note Dans certains cas, l'édition de piste n'est pas possible s'il n'y a pas suffisamment d'espace sur la partition du morceau. Vous devez allouer suffisamment d'espace libre à la procédure d'édition de piste.

Référencer la zone à éditer

Spécifiez la zone à éditer en stockant les points appropriés dans les touches de **LOC1/IN** à **LOC4/END**.

Touche LOC1/IN: point IN

Touche LOC2/OUT: point OUT

Touche LOC3/TO: point TO (vers)

Touche LOC4/END: point END (fin)

Utilisez le compteur ou les touches **FF**, **REW** pour accéder à la position à éditer.

Pressez la touche **STORE** puis pressez **LOC1/IN**, **LOC2/OUT**, **LOC3/TO**, ou **LOC4/END** pour enregistrer cette position dans cette touche. La position est mémorisée au moment où vous pressez la touche. Pour des détails, référez-vous à *"Affecter des positions aux touches Locate"* (→p.39).

note Si vous voulez spécifier plus précisément une position en observant la forme d'onde, pressez le bouton **Wave** dans un des écrans d'édition et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139).

3-1. Procédures d'édition de piste

Copie d'une piste (CopyTrk)

Cette commande copie les données de la zone (IN–OUT) spécifiée d'une piste dans un autre emplacement (TO).

- La zone IN–OUT peut être copiée une ou plusieurs fois à la suite.


- Vous pouvez copier les données d'une piste ou de plusieurs pistes simultanément.
- En utilisant le presse-papier, vous pouvez copier les données de piste dans un autre morceau.

Voici quelques façons d'utiliser cette commande.

- Copie répétitive d'une phrase de plusieurs mesures (telle qu'un motif de batterie) pour créer une piste qui s'étend sur la longueur du morceau.
- Copie du premier couplet d'un morceau pour créer le second.
- Enregistrement d'une phrase favorite d'une piste et copie dans une autre piste.

Copier des pistes dans le même morceau

ex. Copier trois fois la zone IN–OUT de la piste 1 dans l'emplacement TO de la piste 2

 Sélectionnez les pistes virtuelles de la source et de destination de la copie avant de faire les réglages de cette procédure de copie.

(1) Spécifiez la zone à copier

Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone à copier.

- Réglez le point IN pour spécifier le début de la zone à copier
- Réglez le point OUT pour spécifier la fin de la zone à copier
- Réglez le point TO pour spécifier le début de la destination de la copie

(2) Sélectionnez "CopyTrk".

Dans la page **TRACK**, "**EditTrk**", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "**Copy Trk**" (copie de piste) et pressez le bouton **OK**.

(3) Sélectionnez le mode de copie.

Pressez le bouton **Mode**. Dans la boîte de dialogue **Copy Mode** (mode de copie), sélectionnez le mode désiré et pressez le bouton **OK**.

OverWrite: Les données de piste présentes à l'emplacement de destination de la copie seront remplacées.

Insert: Les données copiées seront insérées. Les données présentes seront repoussées à la fin du morceau.

(4) Sélectionnez le numéro de la piste source de copie.

- Pour la cellule **Source**, sélectionnez la piste "1".
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Source Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(5) Sélectionnez le numéro de la piste destination de la copie.

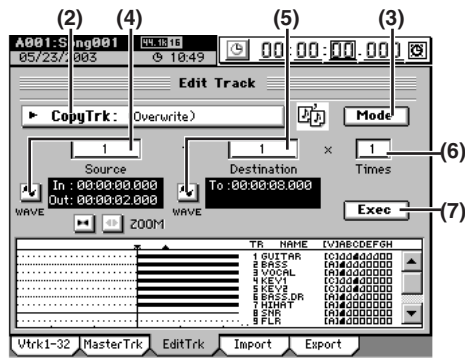
- Pour la cellule **Destination**, sélectionnez la piste "2".

note Si vous spécifiez plusieurs pistes comme "**Source**", vous devrez spécifier le même nombre de pistes pour "**Destination**".

- Vérifiez que la position TO est correcte. Si vous voulez régler la position avec plus de précision, pressez le bouton **Destination Wave** et faites vos réglages dans la boîte de dialogue **Wave** (→p.139).

(6) Spécifiez le nombre de fois que vous désirez copier les données.

Dans la cellule **Times**, spécifiez le nombre de copies comme "3".



(7) Exécutez la procédure d'édition.

Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **Copy Trk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.

(8) Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.

Pressez la touche **LOC3/TO** et faites reproduire depuis la position **TO** pour vérifier que les données ont été correctement copiées. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

Utiliser le presse-papier pour copier les données dans un autre morceau

Quand vous utilisez le presse-papier pour copier des données entre pistes de morceaux ayant des fréquences d'échantillonnage et/ou des résolutions différentes, la fréquence d'échantillonnage et/ou la résolution seront automatiquement converties. Vous pouvez spécifier si la diffusion d'erreur (Dither) sera utilisée pour limiter le bruit de quantification dû à la conversion de données 24 bits en 16 bits.

⚠ Si la fréquence d'échantillonnage du morceau copié dans le presse-papier est différente de celle du morceau destination de la copie, un certain temps est nécessaire pour que la conversion s'effectue.

ex. Copier une fois la zone **IN-OUT** de la piste 1 du morceau numéro 001 en 48 kHz/24 bits à partir de la position **TO** de la piste 2 du morceau numéro 002 en 44.1 kHz/16 bits

⚠ Avant de faire ces réglages de copie, vérifiez que les pistes virtuelles correctes ont été sélectionnées comme source et destination de la copie.

(1) Sélectionnez le morceau 001 (→p.37 "1-3. Sélectionner un morceau").

(2) Spécifiez la zone à copier.

Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone à copier.

- Réglez le point **IN** pour spécifier le début de la zone à copier
- Réglez le point **OUT** pour spécifier la fin de la zone à copier

(3) Sélectionnez "CopyTrk".

Dans la page **TRACK**, "**EditTrk**", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "**Copy Trk**" (copie de piste) et pressez le bouton **OK**.

(4) Sélectionnez le numéro de la piste source de copie.

- Pour la cellule **Source**, sélectionnez la piste "1".
- Vérifiez les positions **IN** et **OUT**. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Source Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(5) Sélectionnez le presse-papier comme numéro de piste destination de la copie.

Pour la cellule **Destination**, sélectionnez la piste "**Clip**" (presse-papier).

(6) Exécutez la copie.

Référez-vous à l'étape (7) de "Copier des pistes dans le même morceau".

note Toute donnée actuellement présente dans le presse-papier sera remplacée.

(7) Sélectionnez le morceau 002 (→p.37 "1-3. Sélectionner un morceau").

(8) Référez la position TO.

Vérifiez que la position **TO** est correcte. Si vous voulez régler la position avec plus de précision, pressez le bouton **Destination Wave** et faites vos réglages dans la boîte de dialogue **Wave** (→p.139).

(9) Sélectionnez "CopyTrk".

Dans la page **TRACK**, "**EditTrk**", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "**Copy Trk**" (copie de piste) et pressez le bouton **OK**.

(10) Sélectionnez le mode de copie.

Pressez le bouton **Mode**. Dans la boîte de dialogue **Copy Mode** (mode de copie), sélectionnez le mode désiré et pressez le bouton **OK**.

OverWrite: Les données de piste présentes à l'emplacement de destination de la copie seront remplacées.

Insert: Les données copiées seront insérées. Les données présentes seront repoussées à la fin du morceau.

(11) Sélectionnez le presse-papier comme numéro de piste source de la copie.

Pour la cellule **Source**, sélectionnez "**Clip1**". Le numéro indique le nombre de pistes dans le presse-papier.

(12) Sélectionnez le numéro de la piste de destination de la copie.

Pour la cellule **Destination**, sélectionnez la piste "2".

(13) Spécifiez le nombre de fois que vous désirez copier les données.

Réglez la cellule **Times** sur "1".

note Si vous spécifiez plusieurs pistes comme "Source", vous devrez spécifier le même nombre de pistes pour "Destination".

(14) Exécutez la procédure d'édition.

Pressez le bouton **Exec.** pour afficher la boîte de dialogue **Copy Trk**. Si vous voulez faire une diffusion d'erreur, activez le bouton **Dither**. Pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.

(15) Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.

Pressez la touche **LOC3/TO** et faites reproduire depuis la position **TO** pour vérifier que les données ont été correctement copiées. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

Insérer un blanc (InsertTrk)

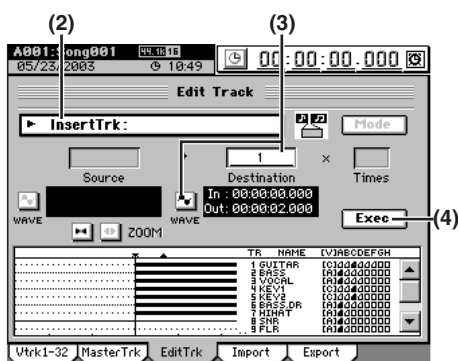
Cette commande insère un blanc dans la zone spécifiée (**IN-OUT**) d'une piste enregistrée. Les données de piste suivant l'espace ainsi inséré sont repoussées vers la fin du morceau.

- Vous pouvez insérer ce blanc dans une ou plusieurs pistes simultanément.
- Par exemple, si vous désirez ajouter une phrase au milieu d'une interprétation enregistrée, insérez un blanc de la longueur appropriée, puis ré-enregistrez dans cette zone.

ex. Insérer un blanc dans la zone **IN-OUT** de la piste 1

⚡ Avant de faire les réglages pour cette procédure, vérifiez la piste virtuelle de la piste de destination dans laquelle vous insérerez le blanc.

- Spécifiez la zone dans laquelle vous insérerez le blanc. Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone d'insertion (→p.69).
 - Réglez le point IN pour spécifier le début du blanc
 - Réglez le point OUT pour spécifier la fin du blanc.
- Sélectionnez "InsertTrk". Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule Edit Trk Type (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue Edit Trk Type, choisissez "InsertTrk" et pressez le bouton OK.
- Sélectionnez le numéro de la piste dans laquelle vous voulez insérer le blanc.
 - Pour la cellule Destination, sélectionnez la piste "1".
 - Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton Destination Wave, et utilisez la boîte de dialogue Wave (→p.139) pour fixer graphiquement la position.



- Exécutez la procédure d'édition. Pressez le bouton Exec.. Puis dans la boîte de dialogue InsertTrk, pressez le bouton Yes pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.
- Vérifiez le résultat de la procédure d'édition. Pressez la touche LOC1/IN et faites reproduire le morceau depuis la position IN pour vérifier que la procédure d'édition a été correctement faite. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser Undo pour retourner au statut précédent. (→p.147)

Effacer une piste (EraseTrk)

Cette commande efface les données de piste d'une zone spécifiée (IN-OUT) dans la piste. La zone devient vierge. Contrairement à la commande "Delete Track" décrite en page suivante, cette commande ne fait pas avancer les données situées après le point OUT.

- Vous pouvez effacer simultanément les données de la zone IN-OUT sur une ou plusieurs pistes.

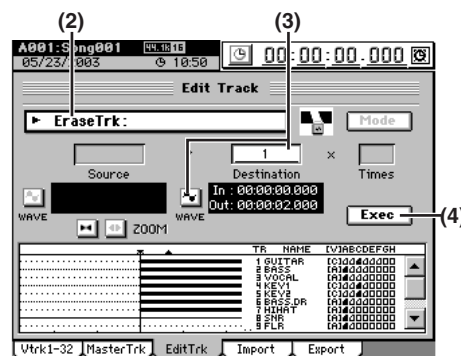
ex. Effacer la zone IN-OUT de la piste 1

⚡ Avant de faire les réglages pour cette procédure, vérifiez la piste virtuelle de la piste de destination dans laquelle vous effacerez les données.

- Spécifiez la zone où vous voulez effacer les données. Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone d'effacement des données (→p.69).
 - Réglez le point IN pour spécifier le début de la zone.
 - Réglez le point OUT pour spécifier la fin de la zone.
- Sélectionnez "EraseTrk". Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule Edit Trk Type (type d'édition de piste). Dans la boîte de

dialogue Edit Trk Type, choisissez "EraseTrk" et pressez le bouton OK.

- Sélectionnez le numéro de la piste dans laquelle vous voulez effacer les données.
 - Pour la cellule Destination, sélectionnez la piste "1".
 - Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton Destination Wave, et utilisez la boîte de dialogue Wave (→p.139) pour fixer graphiquement la position.



- Exécutez la procédure d'édition. Pressez le bouton Exec.. Puis dans la boîte de dialogue EraseTrk, pressez le bouton Yes pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.
- Vérifiez le résultat de la procédure d'édition. Pressez la touche LOC1/IN et faites reproduire le morceau depuis la position IN pour vérifier que la procédure d'édition a été correctement faite. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser Undo pour retourner au statut précédent. (→p.147)

Supprimer une piste (DeleteTrk)

Cette commande supprime les données de piste d'une zone spécifiée (IN-OUT) dans la piste. Quand une zone est supprimée, les données suivantes (après le point OUT) avancent d'autant pour combler le vide.

- Vous pouvez supprimer simultanément les données de la zone IN-OUT sur une ou plusieurs pistes.

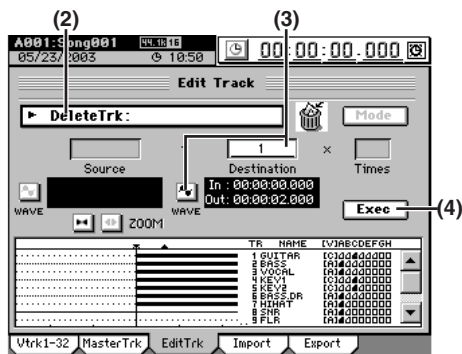
Supprimer les données d'une piste

ex. Supprimer la zone IN-OUT de la piste 1

⚡ Avant de faire les réglages pour cette procédure, vérifiez la piste virtuelle de la piste de destination dans laquelle vous supprimerez les données.

- Spécifiez la zone où vous voulez supprimer les données. Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone de suppression des données (→p.69).
 - Réglez le point IN pour spécifier le début de la zone.
 - Réglez le point OUT pour spécifier la fin de la zone.
- Sélectionnez "DeleteTrk". Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule Edit Trk Type (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue Edit Trk Type, choisissez "DeleteTrk" et pressez le bouton OK.
- Sélectionnez le numéro de la piste dans laquelle vous voulez supprimer les données.
 - Pour la cellule Destination, sélectionnez la piste "1".
 - Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton

Destination Wave, et utilisez la boîte de dialogue Wave (→p.139) pour fixer graphiquement la position.



(4) Exécutez la procédure d'édition.

Pressez le bouton Exec.. Puis dans la boîte de dialogue DeleteTrk, pressez le bouton Yes pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.

(5) Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.

Pressez la touche LOC1/IN et faites reproduire le morceau depuis la position IN pour vérifier que la procédure d'édition a été correctement faite. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser Undo pour retourner au statut précédent. (→p.147)

Supprimer toutes les données d'une piste

(1) Dans la page TRACK, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]", vérifiez que la piste que vous voulez supprimer contient des données.

(1) Spécifiez la zone dont vous désirez supprimer les données.

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Réglez la position IN au début du morceau.
- Réglez la position OUT sur la fin du morceau.

(2) Exécutez les étapes (2)–(5) de "Supprimer les données d'une piste" ci-dessus.

Echanger les pistes (SwapTrk)

Cette commande échange (swap) des données de pistes enregistrées entre la zone spécifiée (IN–OUT) et la zone correspondante d'une autre piste.

- Vous pouvez échanger les données d'une ou plusieurs pistes simultanément.

ex. Echange des zones IN–OUT des pistes 1 et 2.

⚠ Avant de faire ces réglages, vérifiez que les pistes virtuelles correctes ont été sélectionnées comme source et destination de l'échange.

(1) Spécifiez la zone dont les données seront échangées. Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone d'échange (→p.69).

- Réglez le point IN pour spécifier le début de la zone à échanger
- Réglez le point OUT pour spécifier la fin de la zone à échanger.

(2) Sélectionnez "SwapTrk".

Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule Edit Trk Type (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue Edit Trk Type, choisissez "SwapTrk" et pressez le bouton OK.

(3) Sélectionnez les numéros des pistes dont vous désirez échanger les données.

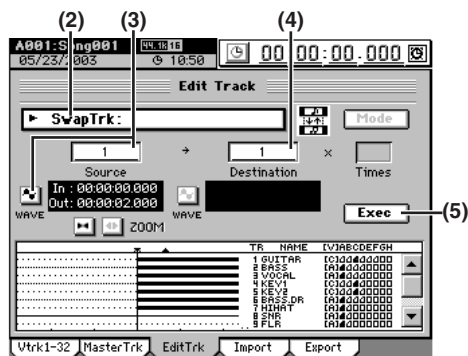
- Pour la cellule Source, sélectionnez la piste "1".

- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton Destination Wave, et utilisez la boîte de dialogue Wave (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(4) Sélectionnez le numéro de piste de destination de l'échange.

Pour la cellule Destination, sélectionnez la piste "2".

note Si vous spécifiez plusieurs pistes comme "Source", vous devrez spécifier le même nombre de pistes pour "Destination".



(5) Exécutez la procédure d'édition.

Pressez le bouton Exec.. Puis dans la boîte de dialogue SwapTrk, pressez le bouton Yes pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.

(6) Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.

Pressez la touche LOC1/IN et faites reproduire le morceau depuis la position IN pour vérifier que la procédure d'édition a été correctement faite. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser Undo pour retourner au statut précédent. (→p.147)

Inverser une piste (ReverseTrk)

Cette commande copie les données audio de la zone spécifiée (IN–OUT) dans la position TO, mais "à l'envers" (c'est-à-dire que les données seront jouées à l'envers).

- Les données de la zone IN–OUT peuvent être copiées une ou plusieurs fois à la suite en une seule fois.
- Vous pouvez copier une piste ou plusieurs pistes de données en même temps.
- Les données de piste présentes à l'emplacement de destination de la copie (position TO) seront remplacées.

ex. Copier trois fois la zone IN–OUT de la piste 1 à l'envers à partir de la position TO de la piste 2

⚠ Sélectionnez les pistes virtuelles de la source et de la destination avant de faire les réglages pour cette opération de copie.

(1) Spécifiez la zone à copier.

Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone à copier (→p.69).

- Réglez le point IN pour spécifier le début de la zone à copier
- Réglez le point OUT pour spécifier la fin de la zone à copier
- Réglez le point TO pour spécifier le début de la destination de la copie

(2) Sélectionnez "ReverseTrk".

Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule Edit Trk Type (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue Edit Trk Type, choisissez "ReverseTrk" et pressez le bouton OK.

(3) Sélectionnez le numéro de la piste dont vous désirez utiliser les données comme source de copie inversée.

- Pour la cellule **Source**, sélectionnez la piste "1".
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Source Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(4) **Sélectionnez le numéro de la piste destination de la copie inversée.**

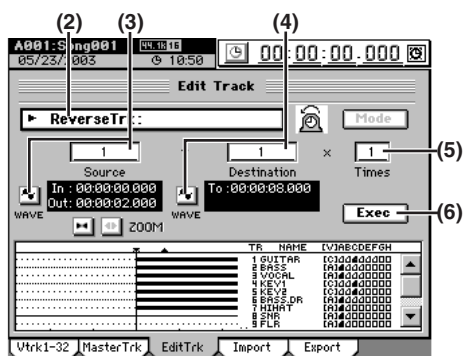
- Pour la cellule **Destination**, sélectionnez la piste "2".

note Si vous spécifiez plusieurs pistes comme "Source", vous devez spécifier le même nombre de pistes pour "Destination".

- Vérifiez que la position TO est correcte. Si vous voulez régler la position avec plus de précision, pressez le bouton **Destination Wave** et faites vos réglages dans la boîte de dialogue **Wave** (→p.139).

(5) **Spécifiez le nombre de fois que vous désirez copier les données.**

Dans la cellule **Times**, spécifiez le nombre de copies comme "3".



(6) **Exécutez la procédure d'édition.**

Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **ReverseTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.

(7) **Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.**

Pressez la touche **LOC3/TO** et faites reproduire depuis la position **TO** pour vérifier que les données ont été correctement copiées. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

note Cette procédure d'édition prend un temps (jusqu'à ce que l'indication **Completed** apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone IN-OUT spécifiée.

Optimiser une piste (OptimizeTrk)

Cette procédure optimise les données de piste de la zone (IN-OUT) spécifiée.

Pour des détails sur l'effet de chaque mode d'optimisation, référez-vous à "OptimizeTrk (optimisation de piste)" (→p.142) en section Référence.

⚠ Avant d'exécuter cette procédure, vérifiez la piste virtuelle de la piste de destination à optimiser.

Optimiser des données de piste

ex. Voici comment optimiser la piste 1 pour prévenir l'apparition de message d'erreur "Disk too busy" (disque trop sollicité) après des éditions ou enregistrements répétés.

(1) **Spécifiez la zone à optimiser.**

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Réglez le point **IN** pour spécifier le début de la zone à optimiser.

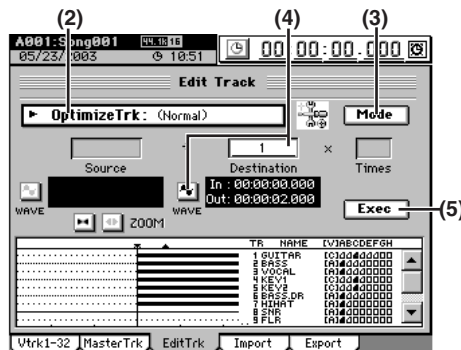
- Réglez le point **OUT** pour spécifier la fin de la zone à optimiser.

(2) **Sélectionnez "OptimizeTrk".**

Dans la page **TRACK**, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "OptimizeTrk" et pressez le bouton **OK**.

(3) **Sélectionnez le mode d'optimisation.**

Pressez le bouton **Mode** pour afficher la boîte de dialogue **Optimize Mode** (mode d'optimisation). Pour cet exemple, sélectionnez "Normal" et pressez le bouton **OK** pour retourner en page "EditTrk".



(4) **Sélectionnez le numéro de la piste dont vous désirez optimiser les données.**

- Pour cet exemple, réglez la cellule **Destination** sur la piste "1".
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Destination Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(5) **Exécutez la procédure d'édition.**

Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **OptimizeTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.

(6) **Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.**

Pressez la touche **LOC1/IN** et faites reproduire le morceau depuis la position **IN**. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

note Cette procédure d'édition prend un temps (jusqu'à ce que l'indication **Completed** apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone IN-OUT spécifiée.



Même si vous n'avez pas répétitivement édité ou enregistré une piste spécifique, l'indicateur d'accès HDD/CD peut rester constamment allumé (non clignotant durant l'enregistrement ou la reproduction). Le message d'erreur "Disk too busy" peut apparaître dans ces cas.

Exécutez la procédure **Optimize** (normale) avec **Destination** réglée sur **All**, et les paramètres **IN-OUT** réglés sur le début et la fin du morceau.

Effacer des zones de données audio muettes

Effacer des zones de silence enregistrées ou des zones d'une piste enregistrée où aucune information de donnée n'est présente récupère de l'espace sur le disque dur pour une plus grande capacité d'enregistrement.

ex. Effacer des zones de données audio muettes dans la zone IN-OUT de la piste 1, et les convertir en blanc

(1) **Spécifiez la zone à optimiser.**

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Réglez la position **IN** sur un point légèrement antérieur à la zone à effacer.

- Réglez la position OUT sur un point légèrement postérieur à la zone à effacer.

(2) **Sélectionnez "OptimizeTrk".**

Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "OptimizeTrk" et pressez le bouton OK.

(3) **Sélectionnez le mode d'optimisation.**

Pressez le bouton **Mode** pour afficher la boîte de dialogue **Optimize Mode** (mode d'optimisation). Pour cet exemple, sélectionnez "Erase Silence" et pressez le bouton OK pour retourner en page "EditTrk".

(4) **Sélectionnez le numéro de la piste de destination pour l'optimisation.**

- Pour cet exemple, réglez la cellule **Destination** sur la piste "1".
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Destination Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(5) **Exécutez la procédure d'édition.**

Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **OptimizeTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.

(6) **Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.**

Pressez la touche **LOC1/IN** et faites reproduire le morceau depuis la position IN. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

note Cette procédure d'édition prend un temps (jusqu'à ce que l'indication **Completed** apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone IN-OUT spécifiée.

Effacer du bruit

ex. Effacer du bruit de la zone IN-OUT de la piste 1

(1) **Spécifiez la zone à optimiser.**

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Réglez la position IN sur un point légèrement antérieur à la zone où le bruit apparaît.
- Réglez la position OUT sur un point légèrement postérieur au bruit.

(2) **Sélectionnez "OptimizeTrk".**

Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "OptimizeTrk" et pressez le bouton OK.

(3) **Sélectionnez le mode d'optimisation.**

Pressez le bouton **Mode** pour afficher la boîte de dialogue **Optimize Mode** (mode d'optimisation). Pour cet exemple, sélectionnez "Erase Punch Noise" et pressez le bouton OK pour retourner en page "EditTrk".

(4) **Exécutez la procédure d'édition.**

Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **OptimizeTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.

(5) **Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.**

Pressez la touche **LOC1/IN** et faites reproduire le morceau depuis la position IN. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent.

note Si cela ne supprime pas le bruit, utilisez l'annulation **Undo** pour retourner au statut précédent et en boîte de dialogue **Optimize Mode** de l'étape (3), montez légèrement la valeur "Sense" (sensibilité) (→p.143).

note Cette procédure d'édition prend un temps (jusqu'à ce que l'indication **Completed** apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone IN-OUT spécifiée.

Étendre/compresser une piste (ExpCmpTrk)

Cette commande étend ou compresse la zone spécifiée (IN-OUT) de données de piste enregistrées pour remplir la zone spécifiée (TO-END) d'une autre piste.

- Les données étendues ou compressées peuvent être créées dans une piste différente tout en préservant les données d'origine.
- Vous pouvez choisir de convertir la hauteur.
- Vous pouvez simultanément convertir deux pistes de données.
- Les données converties peuvent être copiées une ou plusieurs fois à la suite.

Cette commande peut être utilisée de plusieurs façons comme suit.

- Pour convertir des boucles de batterie de tempos différents au même tempo.
- Pour faire tenir une phrase dans la zone spécifiée.

ex. Convertir la zone IN-OUT de la piste 1 à la longueur de la zone TO-END de la piste 2 sans changer la hauteur et la copier 3 fois à partir de la position TO de la piste 2

note Avant d'exécuter cette procédure, vérifiez les pistes virtuelles de la source et de la destination d'expansion/compression.

(1) **Spécifiez les zones d'expansion/compression.**

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Réglez le point IN sur le début de la zone source.
- Réglez le point OUT sur la fin de la zone source.
- Réglez le point TO sur le début de la zone de destination.
- Réglez le point END sur la fin de la zone de destination.

(2) **Sélectionnez "ExpCmpTrk".**

Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "ExpCmpTrk" et pressez le bouton OK.

(3) **Sélectionnez le numéro de la piste source de l'expansion/compression.**

- Pour la cellule **Source**, sélectionnez la piste "1".
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Source Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(4) **Sélectionnez le numéro de la piste de destination de l'expansion/compression.**

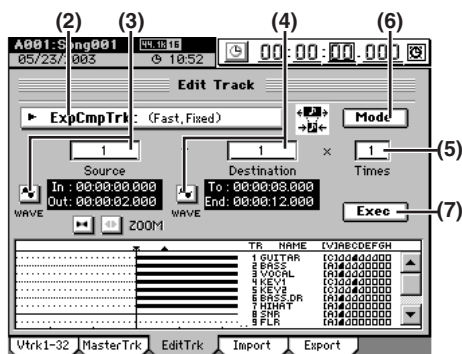
- Pour la cellule **Destination**, sélectionnez la piste "2".

note Si vous spécifiez plusieurs pistes comme "Source", vous devez spécifier le même nombre de pistes pour "Destination".

- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Destination Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(5) **Spécifiez le nombre de fois que vous désirez copier les données.**

Dans la cellule **Times**, spécifiez le nombre de copies comme "3".



- (6) **Sélectionnez le mode d'expansion/compression.**
 Pressez le bouton **Mode** pour afficher la boîte de dialogue **ExpCmp Mode** (mode d'expansion/compression), sélectionnez le mode désiré et pressez le bouton **OK**.
 Pour des détails sur l'effet de chaque mode, référez-vous à "ExpCmpTrk (expansion/compression de piste)" (→p.143) A5. Mode.
 Pour cet exemple, sélectionnez "Fast" (priorité donnée à la vitesse de traitement) et "Fixed" (hauteur inchangée). Puis pressez le bouton **OK** pour retourner en page "EditTrk".
- (7) **Exécutez la procédure d'édition.**
 Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **ExpCmpTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.
- (8) **Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.**
 Pressez la touche **LOC3/TO** et faites reproduire le morceau depuis la position **TO** pour vérifier que la procédure d'édition a été correctement faite. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

note Cette procédure d'édition prend un temps (jusqu'à ce que l'indication **Completed** apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone **IN-OUT** spécifiée.

Copie de toute une piste/copie sur une piste virtuelle (CopyWholeTrk)

Cette commande copie la totalité d'une piste enregistrée (du début à la fin) sur une autre piste.

- Vous pouvez copier plusieurs pistes simultanément.
- Vous pouvez spécifier la piste virtuelle de destination de la copie.

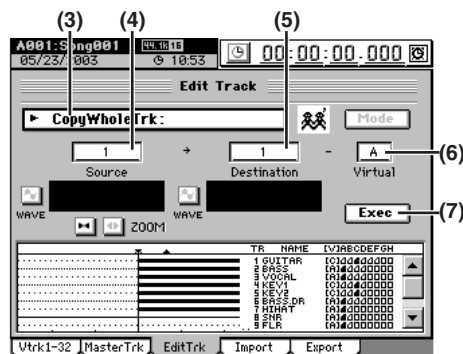
Par exemple, vous pouvez utiliser cette procédure si vous voulez copier une piste sur deux pistes virtuelles ou plus, puis créer des variations de l'interprétation sur chacune de ces pistes virtuelles.

Copier sur une piste virtuelle

ex. Copier les données de la piste virtuelle "A" de la piste 1 sur la piste virtuelle B de la piste 2

- (1) **Sélectionnez la piste virtuelle source de la copie.**
 Dans la page **TRACK**, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]", sélectionnez la piste virtuelle "A" pour la piste 1.
- (2) **Vérifiez la destination de la copie.**
 Dans la page **TRACK**, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]", vérifiez que la piste virtuelle "B" de la piste 2 est vide ou contient des données sans importance (c'est-à-dire que vous acceptez de remplacer).
- (3) **Sélectionnez "CopyWholeTrk".**
 Dans la page **TRACK**, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de

dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "CopyWholeTrk" et pressez le bouton **OK**.



- (4) **Sélectionnez le numéro de la piste source de la copie.**
 Pour la cellule **Source**, sélectionnez la piste "1".
- (5) **Sélectionnez le numéro de la piste destination de la copie.**
 Pour la cellule **Destination**, sélectionnez la piste "2".
note Si vous spécifiez plusieurs pistes comme "Source", vous devrez spécifier le même nombre de pistes pour "Destination".
- (6) **Sélectionnez la piste virtuelle destination de la copie.**
 Dans la cellule **Virtual**, sélectionnez la piste virtuelle "B".
- (7) **Exécutez la procédure d'édition.**
 Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **CopyWholeTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.
- (8) **Dans la page TRACK, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]", sélectionnez la piste virtuelle "B" pour la piste 2.**
- (9) **Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.**
 Faites reproduire le morceau depuis son début pour vérifier que la copie a été correctement effectuée. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

Echange de deux pistes en totalité (SwapWholeTrk)

Cette commande échange la totalité des données d'une piste enregistrée (du début à la fin) avec celles d'une autre piste.

- Vous pouvez échanger plusieurs pistes simultanément.

Cela peut être utilisé pour les cas suivants.

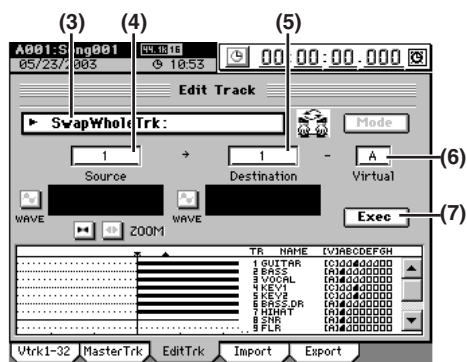
- Ré-arranger des pistes enregistrées pour les organiser par type.
- Ré-arranger les données qui s'étendent sur différentes pistes virtuelles pour que chaque piste utilise (par exemple) la piste virtuelle "A".
- Placer deux pistes enregistrées indépendamment sur des pistes adjacentes pour pouvoir les coupler.

Echange de pistes entières

ex. Echanger les données de la piste virtuelle "A" de la piste 1 avec celles de la piste virtuelle B de la piste 2

- (1) **Sélectionnez la piste virtuelle source de l'échange.**
 Dans la page **TRACK**, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]", sélectionnez la piste virtuelle "A" pour la piste 1.
- (2) **Sélectionnez la piste de destination de l'échange.**
 Dans la page **TRACK**, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]", vérifiez que la piste virtuelle "B" de la piste 2 est celle que vous voulez échanger.
- (3) **Sélectionnez "SwapWholeTrk".**

Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "**SwapWholeTrk**" et pressez le bouton **OK**.



(4) Sélectionnez le numéro de la piste source de l'échange. Pour la cellule **Source**, sélectionnez la piste "1".

(5) Sélectionnez le numéro de la piste de destination de l'échange. Pour la cellule **Destination**, sélectionnez la piste "2".

note Si vous spécifiez plusieurs pistes comme "Source", vous devez spécifier le même nombre de pistes pour "Destination".

(6) Sélectionnez la piste virtuelle de destination de l'échange. En la cellule **Virtual**, sélectionnez la piste virtuelle "B".

(7) Exécutez la procédure d'édition. Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **SwapWholeTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.

(8) Dans la page TRACK, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]", sélectionnez la piste virtuelle "B" pour la piste 2.

(9) Vérifiez le résultat de la procédure d'édition. Faites reproduire le morceau depuis son début pour vérifier que l'échange a été correctement effectué. De la même façon, vérifiez la piste virtuelle A de la piste 1 source.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

Dans ce cas, ramenez la sélection de piste virtuelle de la piste 1 sur "A".

Fade-in/fade-out (FadeTrk)

Cette commande effectue un fondu entrant ou sortant (fade-in ou fade-out) de la zone spécifiée (IN-OUT) dans les données de piste enregistrées. En utilisant ces deux opérations, vous pouvez créer des fondus enchaînés.

- Vous pouvez effectuer simultanément un fade-in ou fade-out sur plusieurs pistes.

Créer un fade-in

ex. Fade-in de la zone IN-OUT de la piste 1

(1) Spécifiez la zone sur laquelle vous voulez faire un fondu.

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Sélectionnez le point IN pour spécifier le début de la zone où le fondu se produit.
- Sélectionnez le point OUT pour spécifier la fin de la zone où le fondu se produit.

(2) Sélectionnez "FadeTrk".

Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de

dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "**FadeTrk**" et pressez le bouton **OK**.

(3) Sélectionnez la courbe de fade-in.

Pressez le bouton **Mode** pour afficher la boîte de dialogue **Fade Mode** (mode de fondu)

A.B.C: Courbes de fade-in

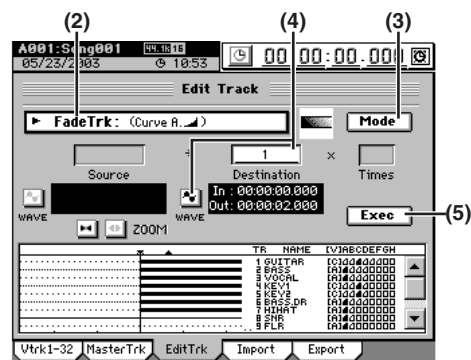
D.E.F: Courbes de fade-out

Pour des détails sur les différences entre ces courbes, référez-vous à "**FadeTrk**" (→p.145).

Pour cet exemple, sélectionnez la courbe de type "A" et pressez le bouton **OK** pour retourner en page "EditTrk".

(4) Sélectionnez le numéro de la piste où faire le fade-in.

- Pour la cellule **Destination**, sélectionnez la piste "1".
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Destination Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.



(5) Exécutez la procédure d'édition.

Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **FadeTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.

(6) Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.

Pressez la touche **LOC1/IN** et faites reproduire le morceau depuis la position IN. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

note Cette procédure d'édition prend un temps (jusqu'à ce que l'indication **Completed** apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone IN-OUT spécifiée.

Créer un fade-out

ex. Fade-out de la zone IN-OUT de la piste 1

(1) Spécifiez la zone sur laquelle vous voulez faire un fade-out.

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Sélectionnez le point IN pour spécifier le début de la zone où le fondu se produit.
- Sélectionnez le point OUT pour spécifier la fin de la zone où le fondu se produit.

(2) Sélectionnez "FadeTrk".

Dans la page TRACK, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "**FadeTrk**" et pressez le bouton **OK**.

(3) Sélectionnez la courbe de fade-out.

Pressez le bouton **Mode** pour afficher la boîte de dialogue **Fade Mode** (mode de fondu)

A.B.C: Courbes de fade-in

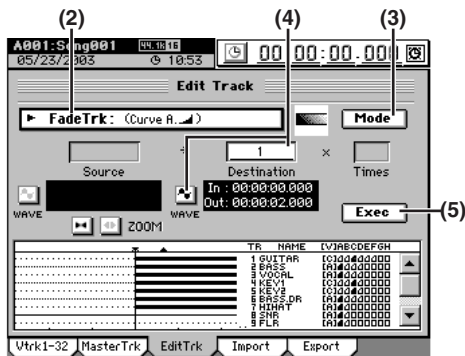
D.E.F: Courbes de fade-out

Pour des détails sur les différences entre ces courbes, référez-vous à "**FadeTrk**" (→p.145).

Pour cet exemple, sélectionnez la courbe de type "D" et pressez le bouton **OK** pour retourner en page "EditTrk".

(4) Sélectionnez le numéro de la piste où faire le fade-out.

- Pour la cellule **destination**, sélectionnez la piste "1".
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton **Destination Wave**, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.



(5) Exécutez la procédure d'édition.

Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **FadeTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.

(6) Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.

Pressez la touche **LOC1/IN** et faites reproduire le morceau depuis la position IN. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

note Cette procédure d'édition prend un temps (jusqu'à ce que l'indication **Completed** apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone IN-OUT spécifiée.

Remonter le volume maximum au niveau spécifié (Normalisation: NormalizeTrk)

Si le niveau d'une piste enregistrée est plus bas que voulu, vous pouvez utiliser cette procédure pour remonter le niveau général de la zone spécifiée (IN-OUT) afin que le volume maximum atteigne le niveau spécifié.

- Vous pouvez normaliser une piste ou simultanément des pistes adjacentes.

note Si vous amplifiez des données qui ont été enregistrées à très bas niveau, le bruit de cette zone sera également amplifié.

ex. Normalisation de la zone IN-OUT de la piste 1

(1) Spécifiez la zone à normaliser.

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Sélectionnez le point IN pour spécifier le début de la zone à normaliser.
- Sélectionnez le point OUT pour spécifier la fin de la zone à normaliser.

(2) Sélectionnez "NormalizeTrk".

Dans la page **TRACK**, "EditTrk", pressez la cellule **Edit Trk Type** (type d'édition de piste). Dans la boîte de dialogue **Edit Trk Type**, choisissez "NormalizeTrk" et pressez le bouton **OK**.

(3) Spécifiez le niveau maximum.

Pressez le bouton **Mode** pour afficher la boîte de dialogue **Normalize Mode** (mode de normalisation). Réglez la valeur "Normalize Gain Level" (niveau de gain de la normalisation) et pressez le bouton **OK**.

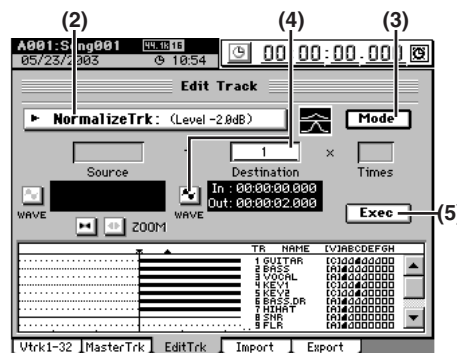
(4) Sélectionnez le numéro de piste que vous voulez normaliser.

- Pour la cellule **destination**, sélectionnez la piste "1".
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous voulez régler les positions avec plus de précision, pressez le bouton

Destination Wave, et utilisez la boîte de dialogue **Wave** (→p.139) pour fixer graphiquement la position.

(5) Exécutez la procédure d'édition.

Pressez le bouton **Exec.** Puis dans la boîte de dialogue **NormalizeTrk**, pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.



(6) Vérifiez le résultat de la procédure d'édition.

Pressez la touche **LOC1/IN** et faites reproduire le morceau depuis la position IN. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser **Undo** pour retourner au statut précédent. (→p.147)

note Cette procédure d'édition prend un temps (jusqu'à ce que l'indication **Completed** apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone IN-OUT spécifiée.

4. Nommer une piste

Vous pouvez affecter un nom à chaque piste.

Quand vous créez un nouveau morceau, le nom de la piste sera "No Name" (pas de nom).

Nous vous recommandons de renommer la piste pour que vous puissiez vous rappeler quelle partie est enregistrée sur chaque piste.

- (1) Utilisez la page TRACK, "Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]" pour sélectionner la piste à renommer.
- (2) Pressez le bouton Rename (Renommer).
- (3) Editez le nom dans la boîte de dialogue Rename. Pour des détails, référez-vous à "1-2. Renommer un morceau" (→p.36).

CD

Vous pouvez utiliser le graveur de CD-R/RW interne pour créer un CD original depuis n'importe lesquels des morceaux que vous avez mixés sur une piste master.

Il y a deux façons de créer un CD.

Track At Once (piste par piste)

Avec cette méthode, vous gravez individuellement chaque morceau, un à la fois.

Disc At Once (Projet d'album) (Tout l'album d'un coup)

Avec cette méthode, vous arrangez vos morceaux terminés dans l'ordre de reproduction voulu et gravez tous les morceaux d'un coup sur le CD.

1. Track At Once (Piste par piste)

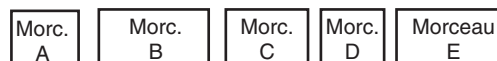
Avec cette méthode, les morceaux sont gravés sur le CD un par un. Un blanc de 2 secondes est automatiquement ajouté entre les morceaux.

Pour faire reproduire le CD terminé, vous devez le finaliser.

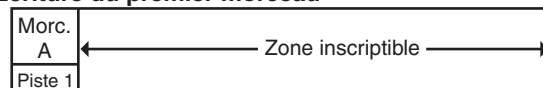
 *Aucun morceau additionnel ne peut être inscrit sur un disque une fois qu'il a été finalisé.*

note *Comme certains lecteurs de CD audio ne peuvent pas lire de CD-RW, nous vous recommandons d'utiliser des CD-R.*

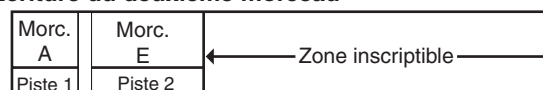
Morceaux créés



Ecriture du premier morceau

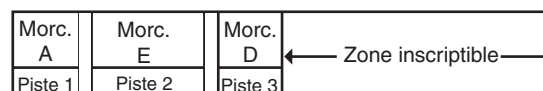


Ecriture du deuxième morceau

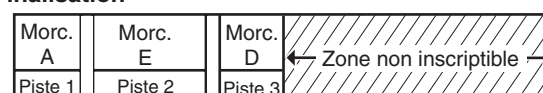


Blanc de 2 sec. créé automatiquement

Ecriture du troisième morceau



Finalisation

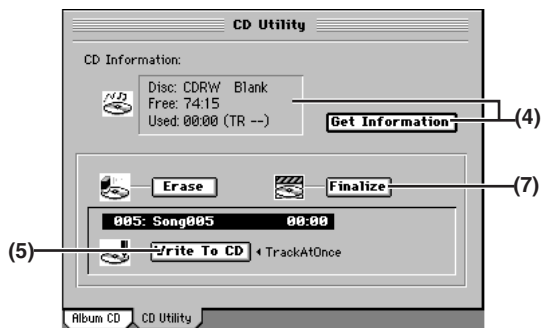


- (1) Créez les pistes master des morceaux à inscrire sur le CD (→p.67 "1-6. Créer une piste master").
- (2) Insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW. Utilisez un disque vierge ou pas encore finalisé.
- (3) Sélectionnez le morceau que vous voulez écrire sur le disque (→p.37).

note *Vous devez sélectionner un morceau dont la piste master a été créée.*

- (4) Accédez à la page CD, CD WRITER, "CD Utility" et pressez le bouton Get Information (obtenir des informations).

La zone "CD Information" vous indiquera soit "Blank Disc" (disque vierge), soit le nombre de pistes sur le CD. Assurez-vous que "Free" (capacité d'enregistrement restante) vous donne une durée supérieure à celle du morceau à graver.



(5) Gravez le morceau.

- Pressez le bouton **WriteToCD** (gravure sur le CD) pour afficher la boîte de dialogue **Write To CD**.



- Sélectionnez la vitesse de gravure.
- ▲ *Vous devez utiliser un disque supportant la vitesse choisie.*
- Un message **“Obey Copyright Rules”** (respectez la réglementation sur les droits d’auteur) apparaîtra. Lisez la section **“AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT”** (→p.iii) du mode d’emploi et pressez le bouton **Yes** si vous en acceptez les termes.

note Si le morceau sélectionné est en 24 bits, pressez le bouton **Dither** (diffusion d’erreur) pour l’activer si vous désirez qu’une diffusion soit accomplie lors de la conversion de résolution.

- Le D32XD/D16XD commencera la création d’un fichier image.

note Les données seront inscrites sur le CD au format 44.1 kHz. Si vous sélectionnez un morceau dont la fréquence d’échantillonnage est autre, les données seront converties et il faudra un certain temps pour que la conversion s’effectue avant que le morceau n’apparaisse dans la liste des pistes.

note Vous pouvez interrompre la création d’un fichier image en pressant le bouton **Cancel**.

- Quand le fichier image a été créé, le D32XD/D16XD commence sa gravure sur le disque.
- Quand la gravure est terminée, l’afficheur indique **“Completed”**. Si vous désirez créer un nouveau disque avec les mêmes données, pressez le bouton **Yes**. Sinon, pressez le bouton **No** pour passer à l’étape suivante.

note Si vous créez un autre disque avec les mêmes données, le processus prendra moins de temps car le fichier image a déjà été créé.

- (6) Si vous désirez graver un autre morceau sur le CD, répétez les étapes (2) à (5).
Chaque morceau sera inscrit à la fin du dernier morceau sur le disque.

(7) Finalisez le disque.

Quand vous avez fini de graver les morceaux sur le CD et voulez faire reproduire le disque sur un lecteur de CD audio, pressez le bouton **Finalize** pour finaliser le disque. Un message vous demandera confirmation. Si vous êtes sûr de vouloir finaliser le disque, pressez le bouton **Yes**.

note Une fois qu’un disque a été finalisé, aucun autre morceau ne peut y être inscrit. En d’autres termes, vous ne devez finaliser un disque qu’après y avoir inscrit tous les morceaux désirés.

- (8) Quand la finalisation est terminée, le tiroir du graveur de CD-R/RW s’ouvre.
L’écran LCD indique **“Completed”**. Pressez le bouton **OK** pour retourner à la page **“CD Utility”**.
- (9) Vérifiez le CD en le lisant sur un lecteur de CD audio.
Lisez le CD sur un lecteur de CD audio pour vérifier qu’il a été correctement créé.

2. Disc At Once (Tout l’album d’un coup)

2-1. Album CD Project (projet d’album)

Si vous utilisez Album CD Project pour créer un CD, vous pouvez spécifier les blancs entre chaque piste et affecter un marqueur à chaque morceau pour déterminer le début de chaque piste.

De plus, comme cette méthode grave le CD d’un seul coup, le CD audio créé peut être utilisé comme CD master pour le pressage.

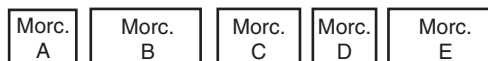
Vous pouvez créer un projet d’album pour chaque partition de morceau et également sauvegarder les données sur CD-R/RW (→p.82).

▲ Si vous utilisez un projet d’album pour graver un disque, aucune autre donnée ne pourra être ensuite inscrite sur ce disque.

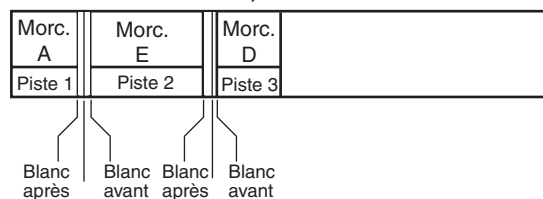
▲ Quand vous créez un projet d’album, de nouvelles données audio seront créées pour la gravure; elles occuperont de l’espace disque supplémentaire.

▲ Même si vous supprimez les morceaux d’origine, les données audio du projet d’album ne seront pas supprimées.

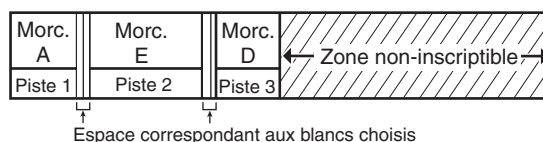
Morceaux créés



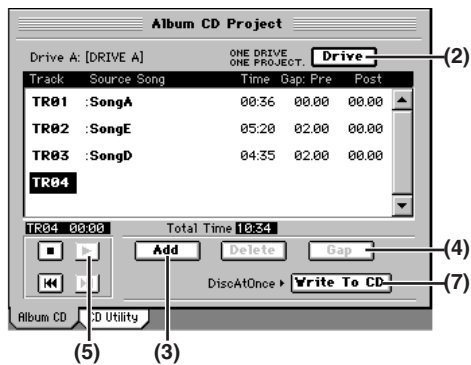
Sélectionnez les morceaux, leur ordre et les blancs



Gravure de tous les morceaux d’un coup



- (1) Rassemblez tous les morceaux à utiliser pour votre projet d’album sur une seule partition (→p.41).
- (2) Sélectionnez cette partition.
Accédez à la page **CD**, **CD WRITER**, **“Album CD”**, pressez le bouton **Drive**, sélectionnez la partition qui contient les morceaux à graver et pressez le bouton.
- (3) Affectez vos morceaux à la liste des plages du projet dans l’ordre voulu d’apparition sur le CD final.



- Sélectionnez (négativez) TR01 (page 1), et pressez le bouton **Add** pour ouvrir la boîte de dialogue **Add TR** (ajouter plage).
- Sélectionnez la première plage du CD (elle se négativera) et pressez le bouton **OK**. L'afficheur demandera "Are You Sure?" (êtes-vous sûr?), aussi pressez le bouton **Yes**.

note Si le morceau sélectionné est en 24 bits, pressez le bouton **Dither** (diffusion d'erreur) pour l'activer si vous désirez qu'une diffusion soit accomplie lors de la conversion de résolution.

note Les données seront inscrites sur le CD au format 44.1 kHz. Si vous sélectionnez un morceau dont la fréquence d'échantillonnage est autre, les données seront converties et il faudra un certain temps pour que la conversion s'effectue avant que le morceau n'apparaisse dans la liste des pistes.

- L'écran indique "Completed", aussi pressez le bouton **OK**.

- De la même façon, spécifiez les morceaux pour la page 2 (TR02) et les suivantes.

note Vous ne pouvez pas sélectionner un morceau dont la piste master n'a pas été créée.

⚠ Vous ne pouvez pas sélectionner de morceau d'une autre partition.

(4) Spécifiez la taille des blancs entre chaque piste.

Pressez le bouton **Gap**, spécifiez le blanc (Pre-gap) et le blanc après (post-gap) chaque morceau et pressez le bouton **OK**.

Utilisez la cellule **Sec** pour spécifier le blanc en termes de secondes ou la cellule **Frm** pour le spécifier en termes d'images (1 seconde = 75 images ou frames).

Vous pouvez régler les blancs indépendamment pour chaque morceau.

PreGapTime: Silence avant morceau.

PostGapTime: Silence après morceau.

note Par défaut, le silence avant est de 2 secondes et le silence après de 0 seconde. Toutefois, le silence avant le premier morceau est de 0 seconde et cela ne peut pas être changé

note Pour un morceau dont la fin se fait en fondu (fade-out), vous pouvez réduire les blancs afin d'éviter une sensation indésirable d'attente entre les morceaux.

(5) Ecoute du projet d'album.

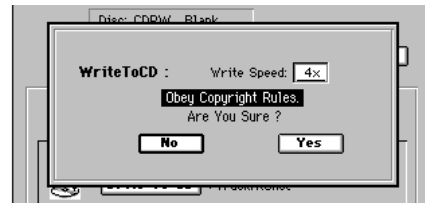
Pressez le bouton ▶ pour reproduire le projet d'album. Écoutez-le au casque ou sur votre système d'écoute. Le projet d'album sera reproduit exactement comme il sonnera une fois gravé sur CD.

(6) Insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW.

Utilisez un disque vierge.

(7) Gravez l'album sur le disque.

- Pressez le bouton **WriteToCD** (gravure sur le CD) pour afficher la boîte de dialogue **Write To CD**.



- Sélectionnez la vitesse de gravure.

⚠ Vous devez utiliser un disque supportant la vitesse choisie.

- Un message "Obey Copyright Rules" (respectez la réglementation sur les droits d'auteur) apparaîtra. Lisez la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii) du mode d'emploi et pressez le bouton **Yes** si vous en acceptez les termes.

note Vous pouvez interrompre la création d'un fichier image en pressant le bouton **Cancel**.

- Quand le fichier image a été créé, le D32XD/D16XD commence sa gravure sur le disque.

⚠ Vous ne pouvez pas interrompre cette procédure de gravure.

- Le disque sera automatiquement finalisé.

- Une fois la finalisation terminée, le message "Write Another CD?" (graver un autre CD?) apparaît.



- Si vous désirez créer un nouveau disque avec les mêmes données, pressez le bouton **Yes**. Sinon, pressez le bouton **No** pour passer à l'étape suivante.

note Si vous créez un autre disque avec les mêmes données, le processus prendra moins de temps car le fichier image a déjà été créé.

(8) Vérifiez le CD en le lisant sur un lecteur de CD audio.

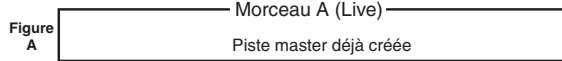
Lisez le CD sur un lecteur de CD audio pour vérifier qu'il a été correctement créé.

Durant la lecture, les blancs entre morceaux seront affichés comme valeurs de temps négatives.

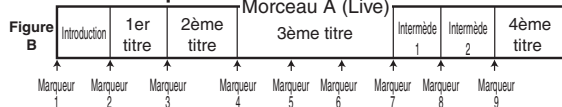
2-2. Créer un CD live

ex. Affecter un index de plage à chacun des titres individuels enregistrés dans une prestation live continue dans le morceau A (figure A) afin de créer un CD live sans blanc entre les plages, mais avec un accès au début de chaque titre ou intermède.

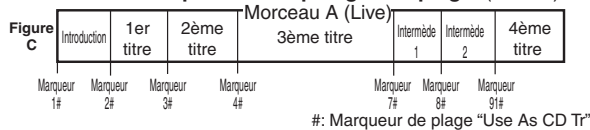
Morceau créé



Placer les marqueurs



Affecter des marqueurs au repérage des plages (avec #)



Charger dans la liste des plages du projet d'album

Figure D

Introduction	1er titre	2ème titre	3ème titre	Intermède 1	Intermède 2	4ème titre
TR01	TR02	TR03	TR04	TR05	TR06	TR07

Supprimer les plages indésirables (TR01, TR06), et graver le morceau

Figure E

1er titre	2ème titre	3ème titre	Intermède 1	4ème titre
TR01	TR02	TR03	TR04	TR05

- Sélectionnez le morceau qui doit constituer le CD live (→p.37). [Figure A]
Créer une piste master pour ce morceau.
- Affecter des marqueurs aux positions appropriées dans le morceau (→p.39). [Figure B]
- Affectez des marqueurs "Use As CD Tr" (marqueurs de plages). [Figure C]
 - Accédez à la page MARK, "EditMark", affectez un marqueur à chaque position représentant le début d'une plage et pressez le bouton Use As CD Tr pour ajouter un marqueur "Use As CD Tr" (marqueur de plage).
- Accédez à la page CD, CD WRITER, "Album CD".
- Dans la liste des plages, sélectionnez le morceau que vous désirez graver [Figure D].
Pressez le bouton Add (Ajouter), sélectionnez le morceau A et pressez le bouton OK.
L'afficheur demandera "Are You Sure?" (Etes-vous sûr?). Pressez le bouton Yes.

note Si le morceau sélectionné est en 24 bits, pressez le bouton **Dither** (diffusion d'erreur) pour l'activer si vous désirez qu'une diffusion soit accomplie lors de la conversion de résolution.

note Les données seront inscrites sur le CD au format 44.1 kHz. Si vous sélectionnez un morceau dont la fréquence d'échantillonnage est autre, les données seront converties et il faudra un certain temps pour que la conversion s'effectue avant que le morceau n'apparaisse dans la liste des pistes.

L'écran indiquera "Completed". Pressez le bouton OK pour retourner à la page Album CD Project.

Les positions auxquelles vous avez affecté les marqueurs "Use As CD Tr" diviseront le morceau en plages dans la liste des plages.

- Editez le projet d'album. [Figure E]
 - Supprimez les plages indésirables.
 - Les blancs avant et après seront tous deux à zéro entre les pistes auxquelles vous avez affecté des marqueurs "Use As CD Tr", mais vous pouvez éditer cela si vous le désirez.
- Faites reproduire le projet d'album pour le vérifier. ("2-1. Projet d'album" (→p.80), étape (5))
- Accomplissez les étapes (6)–(8) de "Album CD Project".

note Vous pouvez aussi utiliser cette méthode pour créer des index de plages au sein d'un seul morceau long, pour donner un accès instantané à certaines sections.

Données

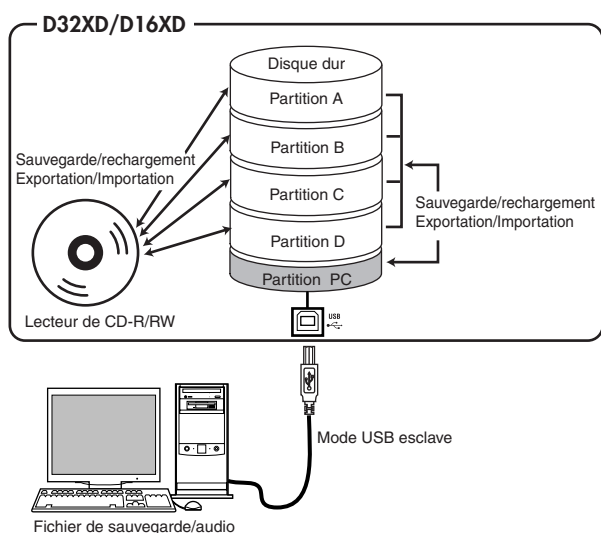
Quand vous changez de morceau ou éteignez l'appareil, la fonction de sauvegarde automatique du D32XD/D16XD enregistre automatiquement (sur le disque dur) les morceaux ou paramètres que vous avez enregistrés ou édités. Cela signifie que vous n'avez pas à effectuer d'opération particulière pour sauvegarder vos données (→p.42 "Sauvegarder un morceau").

note Vous devez sauvegarder les réglages d'effet si vous avez édité les programmes d'effet.

Les procédures de sauvegarde de données expliquées dans cette section sont utilisées quand vous avez créé des données importantes sur le D32XD/D16XD et que vous désirez les sauvegarder sur CD-R/RW ou votre ordinateur, ou quand vous voulez supprimer des données du disque dur pour libérer de la place.

Selon le type de donnée, vous pouvez utiliser soit la sauvegarde (backup), soit l'exportation.

Les données que vous sauvegardez peuvent être utilisées à nouveau en les rechargeant.



Pour des détails sur les noms de fichier, leurs restrictions, les extensions de nom de fichier de données que vous pouvez sauvegarder/recharger ou exporter/importer, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).

note Si vous voulez sauvegarder des données sur votre ordinateur, stockez-les d'abord dans la partition PC du disque dur du D32XD/D16XD, puis sauvegardez-les sur votre ordinateur.

Le tableau suivant montre les données que vous pouvez sauvegarder.

Méthodes de sauvegarde/chargement de données et types de fichiers pouvant être sauvegardés

Méthode de sauvegarde	Types de fichiers	
Sauvegarde (Backup) Rechargement (Restore)	1Song	Données pour un morceau + données utilisateur
	All Data	Toutes les données de morceaux de la partition choisie + Projet d'album + données utilisateur
	User Data	Programmes d'effet utilisateur + bibliothèques de corrections utilisateur + programmes de compression utilisateur
Export/Import	Données de fichiers audio (format WAV)	

1. Sauvegarde et rechargement

1-1. Sauvegarder

Vous pouvez sauvegarder des données sur CD-R/RW ou sur la partition PC. Les données suivantes peuvent être sauvegardées.

1Song

Sauvegarde d'un morceau de la partition choisie et des données utilisateur.

All Data

Sauvegarde de tous les morceaux de la partition choisie, des données utilisateur et du projet d'album.

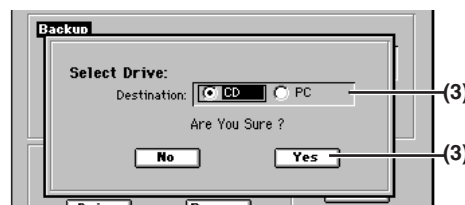
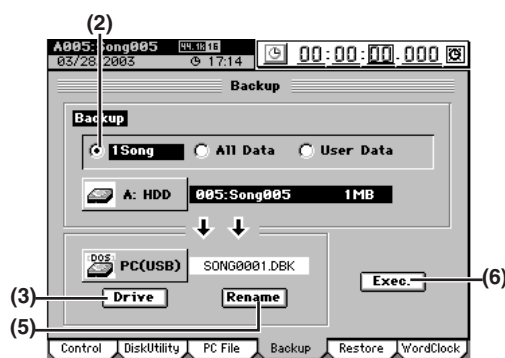
User Data

Sauvegarde des données utilisateurs uniquement (programmes d'effet utilisateur, bibliothèques de corrections de l'utilisateur, programmes de compression de l'utilisateur).

⚠ Un morceau sauvegardé ne peut pas directement être reproduit. Pour cela, vous devez le recharger.

Sauvegarder un morceau (1 Song)

- Sélectionnez le morceau à sauvegarder (→p.37).
- Sélectionnez le type de sauvegarde. Dans la page SYSTEM, "Backup", pressez le bouton radio "1Song".
- Sélectionnez le disque de destination de sauvegarde. Pressez le bouton Drive pour ouvrir la boîte de dialogue Select Drive (choix du disque). Pressez le bouton radio "CD" ou "PC" puis pressez le bouton Yes.
- Si vous sauvegardez sur CD-R/RW, insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW. Utilisez un disque vierge ou un disque au format ISO9660 qui n'a pas été finalisé.



(5) Editez le nom de fichier.

Un nom de fichier est automatiquement affecté (→p.174).

Si vous désirez éditer le nom de fichier, pressez le bouton **Rename** (renommer). Utilisez la boîte de dialogue **Rename** pour éditer le nom du fichier (→p.36).

note Si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier de nom identique, vous ne pourrez pas exécuter la sauvegarde. Veuillez à renommer le fichier.

(6) Exécutez la sauvegarde.

Quand vous pressez le bouton **Exec.**, la boîte de dialogue de confirmation **Backup** apparaît.

Quand vous sauvegardez sur CD-R/RW

L'écran indique l'espace nécessaire à la sauvegarde. Si les données ne tiennent pas sur un seul CD-R/RW, vous devrez préparer le nombre de disques approprié.



- Utilisez la cellule **WriteSpeed** pour sélectionner la vitesse de gravure.
- Si vous désirez qu'il soit impossible d'écrire d'autres données sur ce CD quand vous aurez fait la sauvegarde, cochez la case **Finalize CD** (finaliser le CD).
- Pressez le bouton **Yes** pour commencer la sauvegarde.
- Le D32XD/D16XD commencera la création d'un fichier image.

note Vous pouvez presser le bouton **Cancel** (annuler) pour interrompre la création du fichier image.

- Quand le fichier image a été créé, la gravure du disque commence.
- Si plusieurs disques sont nécessaires, une boîte de dialogue vous demandera le disque suivant lorsqu'un disque aura été rempli. Insérez le disque suivant et pressez le bouton **OK**.
- Quand la sauvegarde est terminée, l'afficheur indique **"Completed"**. Pressez le bouton **OK**.

note Quand vous sauvegardez sur CD-R/RW, les données gravées sont automatiquement comparées pour vous assurer de ne pas faire une sauvegarde inexploitable.

Quand vous sauvegardez sur la partition PC

L'écran indique l'espace nécessaire à la sauvegarde. Pressez le bouton **Yes** pour commencer la sauvegarde. Quand l'afficheur indique **"Completed"**, pressez le bouton **OK**. Cela termine la sauvegarde.

⚠ Vous ne pouvez pas faire de sauvegarde sur la partition PC si la taille de la sauvegarde est supérieure à l'espace libre sur la partition PC. Changez la destination de sauvegarde en CD-R/RW.

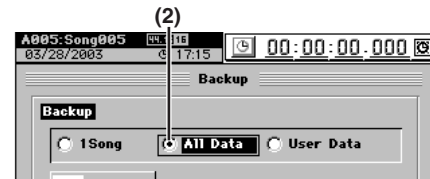
Sauvegarde de toutes les données (All Data)

(1) Sélectionnez la partition à sauvegarder.

Dans la page **SONG**, **"SelectSong"**, pressez le bouton **Drive**. Dans la boîte de dialogue **Select Drive** (choix de la partition), sélectionnez la partition et pressez le bouton **OK**.

(2) Sélectionnez le type de sauvegarde.

Dans la page **SYSTEM**, **"Backup"**, pressez le bouton radio **"All Data"**.



(3) Sélectionnez le disque de destination de sauvegarde.

Pressez le bouton **Drive** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Drive** (choix du disque). Pressez le bouton radio **"CD"** ou **"PC"** puis pressez le bouton **Yes**.

(4) Si vous sauvegardez sur CD-R/RW, insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW.

Utilisez un disque vierge ou un disque au format ISO9660 qui n'a pas été finalisé.

(5) Editez le nom de fichier.

Un nom de fichier est automatiquement affecté (→p.174).

Si vous désirez éditer le nom de fichier, pressez le bouton **Rename** (renommer). Utilisez la boîte de dialogue **Rename** pour éditer le nom du fichier (→p.36).

note Si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier de nom identique, vous ne pourrez pas exécuter la sauvegarde. Veillez à renommer le fichier.

(6) Exécutez la sauvegarde.

Référez-vous à "Sauvegarder un morceau (1 Song)," étape (6).

Sauvegarde des données utilisateur (User Data)

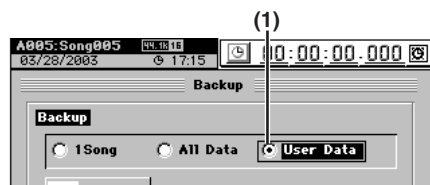
note Les procédures de sauvegarde **"1Song"** ou **"All Data"** sauvegardent également les données de l'utilisateur.

(1) Dans la page **SYSTEM**, **"Backup"**, pressez le bouton radio **"User Data"**.

(2) Sélectionnez le disque de destination de sauvegarde.

Pressez le bouton **Drive** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Drive** (choix du disque). Pressez le bouton radio **"CD"** ou **"PC"** puis pressez le bouton **Yes**.

(3) Si vous sauvegardez sur CD-R/RW, insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW.



(4) Editez le nom de fichier.

Un nom de fichier est automatiquement affecté (→p.174).

Si vous désirez éditer le nom de fichier, pressez le bouton **Rename** (renommer). Utilisez la boîte de dialogue **Rename** pour éditer le nom du fichier (→p.36).

note Si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier de nom identique, vous ne pourrez pas exécuter la sauvegarde. Veillez à renommer le fichier.

- (5) Exécutez la sauvegarde.
Référez-vous à "Sauvegarder un morceau (1 Song),"
étape (6).

1-2. Rechargement de données sauvegardées

Voici comment recharger des données qui ont été préalablement sauvegardées. Quand des données de morceau sauvegardées sont rechargées dans le D32XD/D16XD, elles redeviennent jouables.

- (1) **Sélectionnez la partition de destination du chargement** (→p.37).

Si vous rechargez des données de morceau ou un projet d'album, sélectionnez la partition de destination.

- (2) **Sélectionnez "Restore" (recharger).**
Accédez à la page SYSTEM, "Restore".

- (3) **Sélectionnez le disque source du chargement.**
Pressez le bouton **Drive** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Drive**, sélectionnez "CD" ou "PC", et pressez le bouton **Yes**.

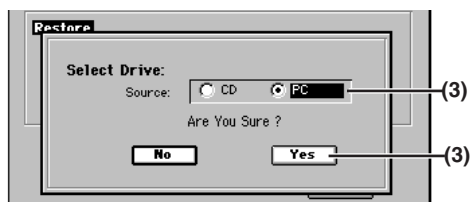
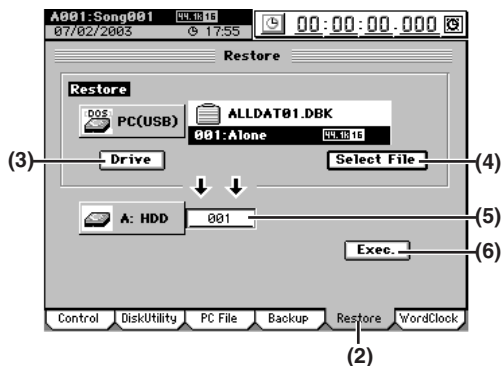
Si vous sélectionnez "CD", insérez le disque de sauvegarde dans le lecteur de CD-R/RW.

- (4) **Sélectionnez le fichier source du chargement.**
Pressez le bouton **Select File** (sélectionner fichier) pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Restore Data File** (choix du fichier de données à recharger).

Les dossiers seront créés en fonction du type de sauvegarde. Ouvrez le dossier et sélectionnez le fichier de données à recharger.

Pour des détails sur les icônes affichées, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.175).

- Dans la liste des fichiers, sélectionnez le dossier qui contient le fichier à recharger et pressez le bouton **Open** (ouvrir). Si vous décidez de sélectionner un autre dossier, pressez le bouton **Close** (fermer) pour retourner au niveau supérieur.
- Dans la liste des fichiers, sélectionnez le fichier qui contient les données à recharger et pressez le bouton **OK**.
- Si vous voulez recharger tous les fichiers d'un dossier en une fois, pressez le bouton **Select All** (tout sélectionner).



- (5) **Sélectionnez la destination des fichiers que vous rechargez.**

Quand vous rechargez des données de morceau

- Dans la cellule de destination, choisissez un numéro de morceau.
- Quand vous rechargez, le morceau s'insère dans le numéro de morceau spécifié de la partition active

Quand vous rechargez un projet d'album

- Comme le projet sera rechargé dans la partition active, vous n'avez pas à spécifier de destination.
- Quand vous rechargez, le projet d'album présent dans la partition active est remplacé.

Quand vous rechargez d'autres fichiers de données

- Comme ces fichiers sont communs à toutes les partitions, vous n'avez pas à spécifier de destination.
- Quand vous rechargez, les fichiers de données existants sont remplacés.

Quand vous rechargez tous les fichiers de données d'un dossier à la fois

- Vous n'avez pas à spécifier de destination.
- Quand vous rechargez, les données de morceau sont écrites à la suite des morceaux de la partition active et les autres données remplacent celles existantes.

- (6) **Exécutez le rechargement.**

Pressez le bouton **Exec.**. Dans la boîte de dialogue de confirmation, pressez le bouton **Yes** pour exécuter. Si vous pressez le bouton **No**, le chargement est annulé.

Si vous rechargez une sauvegarde qui s'étend sur plusieurs disques, le D32XD/D16XD vous demandera le disque suivant une fois qu'il aura fini la lecture d'un disque. Insérez le disque suivant et pressez le bouton **Yes**. Insérez les disques dans l'ordre de leur gravure lors de la procédure de sauvegarde.

- (7) **Lorsque la procédure de chargement est terminée, l'afficheur indique "Completed".** Pressez le bouton **OK**.

note Quand vous rechargez depuis la partition PC, les données de programme d'effet de morceau ne sont pas restaurées à moins d'avoir le même nom que le morceau restauré.

2. Fichiers audio

Les fichiers audio sauvegardés sur CD-ROM/R/W ou sur la partition PC peuvent être importés (chargés) dans le D32XD/D16XD et copiés dans une piste de morceau. De même, toute donnée de piste audio que vous avez copiée dans le presse-papier du D32XD/D16XD peut être exportée (inscrite) sur CD-R/RW ou la partition PC comme fichier audio.

Les fichiers audio WAV des formats suivants sont acceptés.

Fréq. d'échantillonnage: 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz
Résolution: 16 bits, 24 bits
Nombre de canaux: 1 (mono), 2 (stéréo)

2-1. Importer un fichier audio

Voici comment charger un fichier audio d'un CD-ROM/R/W ou de la partition PC.

note Vous pouvez utiliser la fonction d'annulation Undo pour revenir au statut d'avant exécution.

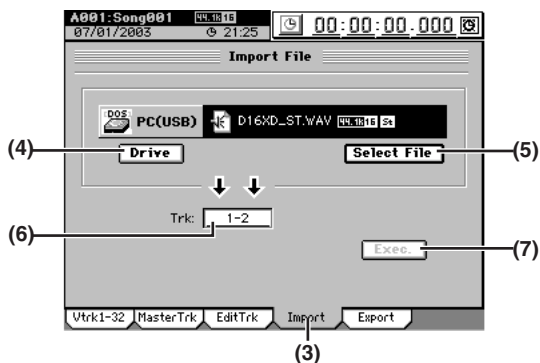
note Si vous désirez importer un fichier audio de votre ordinateur, connectez un câble USB, copiez le fichier audio sur la partition PC du D32XD/D16XD, puis accomplissez la procédure ci-dessous.

note Si la fréquence d'échantillonnage ou la résolution du fichier audio diffère de celles du morceau de destination de l'importation, les données seront automatiquement converties. Vous pouvez choisir d'accomplir une diffusion d'erreur (Dither) à cet instant.

Importer un fichier au début d'un morceau

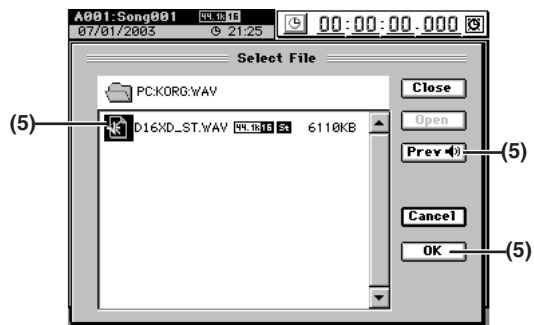
ex. Importer un fichier audio stéréo 44.1 kHz/24 bits nommé "D16XD_ST.WAV" depuis un CD et le charger au début des pistes 1 et 2 d'un morceau en 44.1 kHz/16 bits

- (1) Insérez le disque contenant le fichier audio dans le lecteur de CD-R/RW.
- (2) Sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez importer le fichier audio. (→p.37 "1-3. Sélectionner un morceau")
- (3) Sélectionnez la commande Import.
Accédez à la page TRACK, "Import".
- (4) Sélectionnez le disque source de l'import.
 - Pressez le bouton Drive pour ouvrir la boîte de dialogue Select Drive.
 - Sélectionnez "CD" et pressez le bouton Yes.



- (5) Sélectionnez le fichier audio à importer.

- Pressez le bouton **Select File** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select File** (choix du fichier).
- Vous pouvez pré-écouter les premières secondes du fichier audio sélectionné en pressant le bouton **Prev**.
- Sélectionnez "D16XD_ST.WAV" et pressez le bouton **OK**.



- (6) Sélectionnez le numéro de piste de destination de l'importation.

En page "Import", sélectionnez les pistes "1-2" de la cellule Trk (piste).

- (7) Exécutez l'importation.

- Pressez le bouton **Exec.** pour ouvrir la boîte de dialogue **Import File** (importer fichier)
- Comme le fichier audio source de l'importation a une résolution différente de celle du morceau de destination, pressez le bouton **Dither** pour qu'une diffusion d'erreur s'accomplisse.
- Pressez le bouton **Yes** pour exécuter l'importation.
- Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **Yes**.

! La durée nécessaire à cette procédure augmentera avec la taille du fichier importé.


- (8) Revenez au début du morceau et vérifiez que les données ont été correctement importées.

Importer un fichier audio en cours de piste

ex. Importer un fichier audio stéréo 44.1 kHz/16 bits nommé "D16XD_ST.WAV" depuis la partition PC et le charger à la position TO (mémorisée par la touche LOC3) des pistes 1 et 2 d'un morceau en 44.1 kHz/16 bits

- (1) Sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez importer le fichier audio. (→p.37 "1-3. Sélectionner un morceau")
- (2) Sélectionnez la commande Import.
Accédez à la page TRACK, "Import".
- (3) Sélectionnez le disque source de l'import.
 - Pressez le bouton **Drive** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Drive**.
 - Sélectionnez "CD" et pressez le bouton **Yes**.
- (4) Sélectionnez le fichier audio à importer.
 - Pressez le bouton **Select File** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select File** (choix du fichier).
 - Vous pouvez pré-écouter les six premières secondes du fichier audio sélectionné en pressant le bouton **Prev**.
 - Sélectionnez "D16XD_ST.WAV" et pressez le bouton **OK**.
- (5) Sélectionnez le presse-papier (Clipboard) comme numéro de piste de destination.
Dans la cellule Trk (piste), sélectionnez "Clip".
- (6) Exécutez l'importation.

Pressez le bouton **Exec.** pour ouvrir la boîte de dialogue **Import File** (importer fichier). Pressez le bouton **Yes** pour exécuter l'importation. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique **"Completed"**. Pressez le bouton **OK**.

 La durée nécessaire à cette procédure augmentera avec la taille du fichier importé

(7) Copiez le fichier audio importé du presse-papier dans les pistes 1 et 2.

- Mémorisez la position TO (→p.39 "Affecter des positions aux touches Locate").
- Référez-vous à "Utiliser le presse-papier pour copier les données dans un autre morceau" (→p.70), étapes (9)–(14).

2-2. Exporter un fichier audio

Voici comment exporter un fichier audio.

note Quand vous exportez sur CD-R/RW, utilisez soit un disque vierge, soit un disque au format ISO9660 non finalisé.

note Un fichier audio exporté sur CD-R/RW peut être chargé par le D32XD/D16XD ou par un ordinateur même si le disque n'a pas été finalisé.

note Un fichier exporté en partition PC peut ensuite être sauvegardé sur votre ordinateur. Pour cela, sauvegardez d'abord le fichier sur la partition PC du disque dur du D32XD/D16XD puis sauvegardez ce fichier sur votre ordinateur.

Exporter un fichier audio

ex. Copier les données audio de la piste master d'un morceau en 96 kHz/24 bits dans le presse-papier et l'exporter dans la partition PC comme fichier audio stéréo nommé "D16XD_ST.WAV"

(1) Sélectionnez un morceau en 96 kHz/24 bits et copiez les données audio de la piste master dans le presse-papier.

- Référez-vous à "Utiliser le presse-papier pour copier les données dans un autre morceau" (→p.70), étapes (1)–(6).

(2) Sélectionnez la commande Export.
Accédez à la page **TRACK**, "Export".

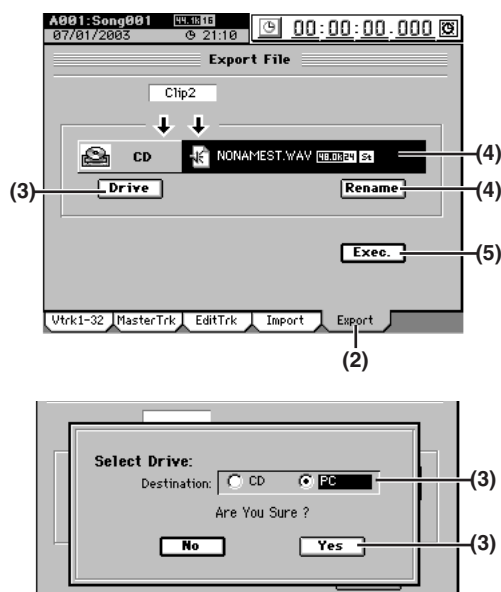
(3) Sélectionnez le disque de destination de l'exportation.
Pressez le bouton **Drive** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Drive**. Choisissez "PC" et pressez le bouton **Yes**.

(4) Renommez le fichier audio.

Le nom **NONAMEST.WAV** est automatiquement affecté. Pressez le bouton **Rename** (renommer) pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename** et changez le nom en **D16XD_ST.WAV** (→p.36).

Pour des détails sur les noms de fichier que vous pouvez utiliser, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).

note Si la destination de l'export contient déjà un fichier au nom identique, vous ne pourrez pas exporter le fichier.



(5) Exécutez l'exportation.

Pressez le bouton **Exec.** pour ouvrir la boîte de dialogue **Export File**. Pressez le bouton **Yes** pour exécuter l'exportation.

Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique **"Completed"**. Pressez le bouton **OK**.

Exporter plusieurs fichiers audio

Si vous exportez plusieurs fichiers audio en une seule opération, tous seront sauvegardés comme des fichiers mono.

ex. Copier les données audio des pistes 1-16 d'un morceau en 44.1 kHz/16 bits dans le presse-papier, et exporter ces données sur CD-R/RW comme 16 fichiers audio mono nommés "D16XD_01.WAV"-"D16XD_16.WAV"

- (1) Insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW.
- (2) Sélectionnez un morceau en 44.1 kHz/16 bits et copiez les données audio des pistes 1-16 dans le presse-papier.
 - Référez-vous à "Utiliser le presse-papier pour copier les données dans un autre morceau" (→p.70), étapes (1)-(6).
- (3) Sélectionnez la commande **Export**.
Accédez à la page **TRACK**, "**Export**".
- (4) Sélectionnez le disque de destination de l'exportation. Pressez le bouton **Drive** pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Drive**. Choisissez "**CD**" et pressez le bouton **Yes**.
- (5) Renommez le fichier audio.
C'est ici que l'afficheur donne le nom de fichier de la première piste.
Les noms NONAME01.WAV-NONAME16.WAV sont automatiquement affectés.
Pressez le bouton **Rename** (renommer) pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename** et changez le nom en D16XD_01.WAV (→p.36).
Pour des détails sur les noms de fichier que vous pouvez utiliser, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).
note Si la destination de l'export contient déjà des fichiers au nom identique, vous ne pourrez pas exporter les fichiers. Veuillez changer de nom.
- (6) Exécutez l'exportation.
 - Pressez le bouton **Exec.** pour ouvrir la boîte de dialogue **Export File** (exporter le fichier) et spécifiez la vitesse à laquelle seront gravées les données sur le CD (→p.147).
 - Si vous cochez la case **Finalize CD** (finaliser CD), il ne sera pas possible d'ajouter d'autres données à ce disque (→p.147).
note Quand vous exportez sur CD-R/RW, les données inscrites sont automatiquement comparées pour vous assurer de ne pas réaliser une sauvegarde inexploitable.
 - Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "**Completed**". Pressez le bouton **OK**.

3. Compatibilité de disque et de données avec la gamme Digital Recording Studio

Dans la gamme Digital Recording Studio, le D32XD et le D16XD sont compatibles l'un avec l'autre, mais pas avec les D12, D1200, D16 et D1600.

Toutefois, vous pouvez échanger des fichiers audio au format WAV avec le D12, D1200, D16 et D1600.

Utiliser les données de D16XD et D32XD

Les données de sauvegarde de D16XD peuvent être rechargées dans le D32XD. De même, les données de D32XD peuvent être rechargées dans le D16XD, mais les données suivantes seront ignorées.

- Données pour les pistes 17-32 et le mixer
- Données d'événements d'automatisation de mixer
- Données de groupe
- Données pour les effets par insertion 9-24
- Données pour les départs AUX3/4

Utiliser les données de D32XD/D16XD sur un autre modèle

- (1) Dans le D32XD/D16XD, exportez les données au format de fichier audio WAV. "2-2. Exporter un fichier audio" (→p.86)
- (2) Sur l'autre appareil, importez les fichiers audio au format WAV (référez-vous au manuel de l'appareil utilisé).

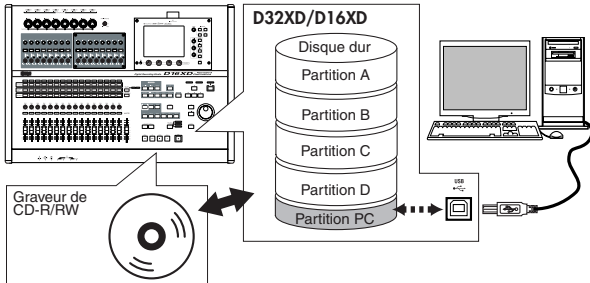
Utiliser les données d'un autre modèle sur le D32XD/D16XD

- (1) Sur l'autre appareil, exportez les données audio au format WAV (référez-vous au manuel de l'appareil utilisé).
- (2) Sur le D32XD/D16XD, importez les fichiers audio au format WAV. "2-1. Importer un fichier audio" (→p.85)

Disque

Le disque dur du D32XD/D16XD est divisé en une, deux ou quatre partitions servant à enregistrer ou reproduire les morceaux, et en une partition PC servant à échanger les données avec un ordinateur.

Le D32XD/D16XD a également un graveur de CD-R/RW qui vous permet d'enregistrer des données de sauvegarde ou des données audio d'un morceau terminé sur un CD, ou de charger des fichiers audio ou des données de sauvegarde depuis un CD.



Le D32XD/D16XD offre les fonctions utilitaires suivantes pour gérer ces partitions.

Partition: Fractionne le disque

Drive Info: Donne des informations sur la partition ou permet de la renommer

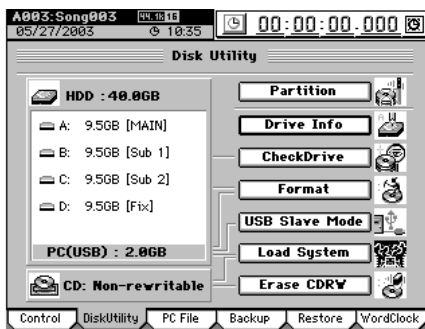
Check Drive: Vérifie le disque dur

Format: Formate le disque dur

USB Slave Mode: Transfère les données avec un ordinateur

Load System: Met à jour le système

Erase CDRW: Efface les données d'un CD-RW



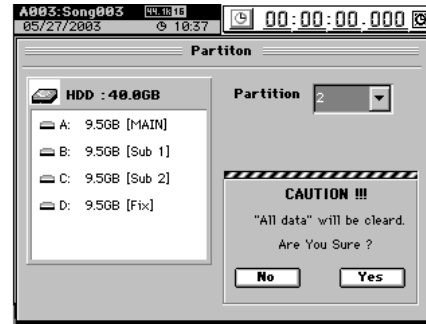
Vous pouvez aussi vérifier la taille des fichiers dans la partition PC, les renommer ou les supprimer. (→p.91)

1. Fractionner le disque dur en partitions indépendantes

Vous pouvez fractionner le disque dur en une, deux ou quatre partitions et donner à chacune un nom..

⚠ Quand vous fractionnez le disque dur, toutes les données du disque sont effacées à l'exception de celles de la partition PC.

- (1) Accédez à la page SYSTEM, "DiskUtility" et pressez le bouton Partition pour afficher la boîte de dialogue Partition.
- (2) Affichez le menu déroulant de Partition et sélectionnez le nombre de partitions que vous voulez créer.



- (3) Exécutez la procédure de partition.

Quand vous pressez le bouton Yes, l'afficheur vous demande "Are You Sure?" (Etes-vous sûr?). Pressez le bouton Yes pour lancer la procédure.

Le fractionnement efface toutes les données de la zone des morceaux du disque dur. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK pour retourner à la page "DiskUtility".

Les partitions sont identifiées comme A, B, C et D.

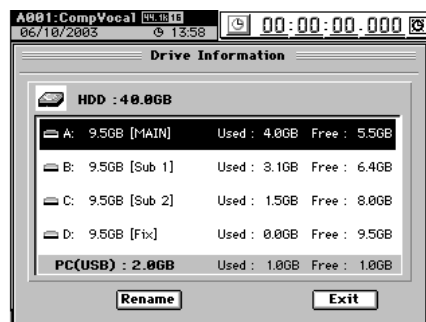
2. Renommer une partition

Voici comment vérifier la capacité de chaque partition et la renommer.

note Vous pouvez aussi renommer une partition en boîte de dialogue Select Drive qui apparaît quand vous pressez le bouton Drive Info en page "SelectSong" ou "Album CD".

- (1) Accédez à la page SYSTEM, "DiskUtility".
- (2) Pressez le bouton Drive Info pour afficher la boîte de dialogue Drive Information (informations sur la partition).
Pour chaque partition, la boîte de dialogue donne la capacité totale, le nom, la zone utilisée et la zone libre.
- (3) Pour renommer une partition, sélectionnez-la dans la liste, pressez le bouton Rename (renommer) et renommez-la dans la boîte de dialogue Rename (→p.36).

Pour des détails sur les noms de fichier que vous pouvez utiliser, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).



3. Vérifier le disque dur

Cette procédure détecte et répare les erreurs d'une partition du disque dur. Accomplissez cette procédure si des messages d'erreur "Disk too busy" apparaissent après avoir exécuté la procédure d'optimisation de piste (Optimize). Après avoir accompli ces opérations, si les messages d'erreur "Disk too busy" n'apparaissent plus, alors vous pouvez continuer d'utiliser les données de morceau.

⚠ Vous ne pouvez pas vérifier la partition PC.

- (1) Accédez à la page SYSTEM, "DiskUtility", et pressez le bouton Check Drive pour afficher la boîte de dialogue Check Drive (vérifier la partition).
- (2) Pressez un des éléments du menu déroulant Area pour spécifier la zone à vérifier.

Current Song (morceau actif)

Vérifie et répare la zone utilisée par le morceau actuellement sélectionné.

Unused (non utilisé)

Dans la zone non utilisée, vérifie et répare les deux prochains Go à utiliser.

Current Partition (partition active)

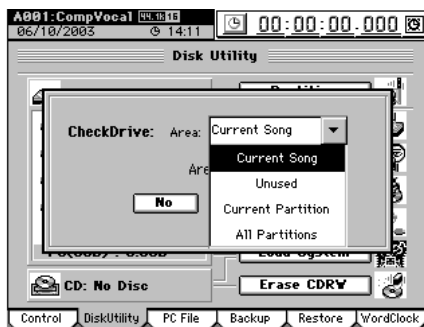
Vérifie et répare la zone de la partition actuellement sélectionnée.

All Partitions (toutes les partitions)

Vérifie et répare toutes les partitions et la zone utilisée par le système.

- (3) Exécutez la vérification.

- Pressez le bouton Yes pour commencer la vérification.
- Si vous désirez interrompre la vérification en cours, pressez le bouton Cancel (annuler).
- Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.



Si un message tel que "Repaired successfully.", "Drive Error occurred." ou "Repaired, but some audio data was lost." apparaît, référez-vous à "Messages divers" (→p.170).

4. Formater le disque dur

Accomplissez cette procédure si vous désirez effacer toutes les données d'une partition ou de la partition PC ou si le message "Drive Error occurred" (erreur de disque) apparaît fréquemment et que la vérification du disque dur n'a pas amélioré la situation. Vous pouvez formater la partition de morceau et la partition PC en une seule fois, ou séparément.

⚠ Quand vous exécutez le formatage, toutes les données du disque sont effacées. Veuillez à vérifier le contenu du disque avant de le formater.

⚠ En cas de panne électrique ou similaire durant le formatage, il est possible que le D32XD/D16XD ne fonctionne plus correctement. Si cela se produit, veuillez contacter votre distributeur Korg.

- (1) Accédez à la page SYSTEM, "DiskUtility", et pressez le bouton Format pour afficher la boîte de dialogue Format.

- (2) Pressez le bouton popup "Drive", et sélectionnez la partition à formater.

A...D: la partition spécifiée

PC: la partition PC

A-D: toutes les partitions de morceau

ALL: la totalité du disque dur

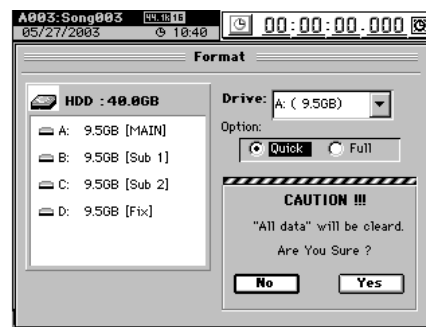
- (3) Sélectionnez la méthode désirée.

Quick: Utilisez cette méthode pour effacer les données sauvegardées dans une partition de morceau ou la partition PC. Cette procédure prend peu de temps.

ALL → environ 7 secondes: 40 Go

Full: A utiliser si le message "Drive Error occurred" apparaît fréquemment ou si les messages d'erreur apparaissent même avoir accompli la procédure "Check Drive". Cette procédure prend beaucoup plus de temps pour s'accomplir.

ALL → environ 7 heures: 40 Go



- (4) Pressez le bouton Yes. L'afficheur demandera "Are You Sure?" (Êtes-vous sûr?). Pressez le bouton Yes pour exécuter la procédure.

- Si vous décidez de ne pas formater, pressez le bouton No.
- Le formatage effacera toutes les données de la partition sélectionnée.
- Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.

5. Echanger des données avec votre ordinateur

Utilisez le mode esclave USB (USB Slave Mode) pour transférer les données entre votre ordinateur et la partition PC.

Pour la procédure, référez-vous à "USB" (→p.92).

6. Effacer un CD-RW

Cette procédure efface les données inscrites sur un CD-RW. Effacer un disque vous permet de ré-utiliser la capacité totale du disque, comme s'il était neuf (vierge).

⚠ Quand vous utilisez cette procédure, toutes les données sont effacées du CD-RW.

⚠ Cette procédure ne peut pas être accomplie sur un autre disque qu'un CD-RW.

- (1) Insérez le CD-RW dans le lecteur de CD-R/RW.
- (2) Accédez à la page SYSTEM, "DiskUtility" et pressez le bouton Erase CDRW pour afficher la boîte de dialogue Erase CDRW.

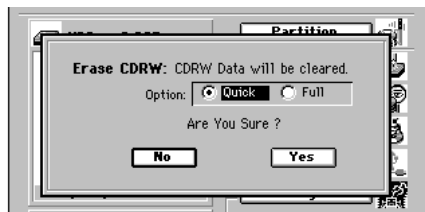
- (3) Sélectionnez la méthode désirée.

Quick: Efface le CD-RW à haute vitesse.

Full: Efface complètement le CD-RW. Utilisez cette méthode si vous rencontrez des problèmes tels qu'une non-reconnaissance du disque après formatage par la méthode Quick. Cette méthode nécessite plus de temps.

- (4) Pour effectuer l'effacement, pressez le bouton Yes pour commencer.

- Si vous décidez de ne pas effacer le CD-RW, pressez le bouton No.
- Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton OK.



note Vous pouvez effacer un disque de la même façon en utilisant le bouton Erase de la page CD, CD WRITER, "CD Utility".

- (5) Accédez à la page CD, CD WRITER, "CD Utility" et pressez le bouton Get Information (obtenir des informations).

La boîte de dialogue Drive Information (informations sur le disque) indique "Blank" (vide).

7. Charger le système

Cela vous permet d'aisément mettre à jour le système d'exploitation du D32XD/D16XD. Pour la procédure de mise à jour, référez-vous à "Mise à jour du système" (→p.95).

8. Capacité de la partition

Cette section explique comment faire le meilleur usage de la capacité des partitions du D32XD/D16XD. A titre d'exemple, nous considérerons que vous avez enregistré un morceau ayant la structure suivante.



note La procédure d'optimisation Optimize Track décrite ici n'a pas besoin d'être effectuée souvent. Il est suffisant de l'accomplir quand un message "Disk too busy" apparaît, ou quand vous désirez récupérer de l'espace disque après avoir fini un morceau.

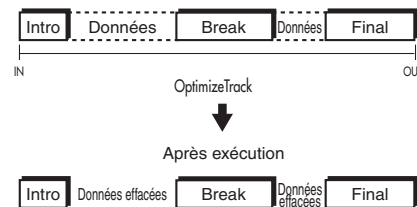
ex. 1. Vous avez commencé à enregistrer sur la piste 1 à partir du début du morceau et n'avez joué que durant l'intro, le break et le final de la première prise.



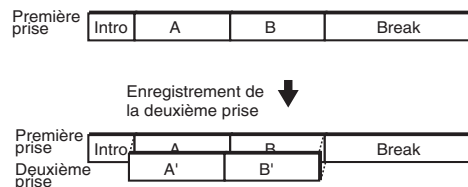
Dans ce cas, du silence (en réalité, un bruit de fond) a été enregistré dans les sections A, B et Solo de la piste 1, consommant inutilement de l'espace disque.

Pour ne conserver que les données audio que vous utilisez vraiment

Exécutez la procédure d'optimisation de piste (Optimize Track) sur la piste 1 à partir du début du morceau jusqu'à la fin de celui-ci. Réglez le paramètre "Mode" de l'optimisation sur "Erase Silence" (effacer les silences) et exécutez. Cela préservera les données audio pour les zones réellement utilisées, ainsi seules les zones Intro, Break et Final occuperont de la place sur le disque.



ex. 2. Vous avez commencé à enregistrer sur la piste 1 à partir du début du morceau et avez joué l'Intro, A, B et le Break durant la première prise, puis avez enregistré une seconde prise, en remplaçant les A et B d'origine par A' et B'.

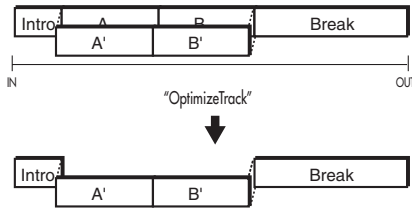


Dans ce cas, A et B de la première prise restent "derrière" A' et B' de la piste 1, en vue de permettre une annulation (Undo) et aussi parce qu'elles forment un ensemble continu de données audio avec Intro et Break. Cela signifie que Intro, A+A', B+B', et Break occupent de l'espace disque.

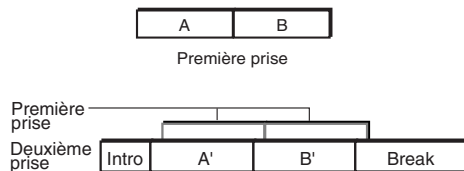
Pour effacer A et B restant de la première prise et récupérer de l'espace disque

Exécutez la commande Optimize Track sur la piste 1 à partir du début du morceau. A cet instant, réglez le "Mode" de cette fonction sur "Normal".

Quand l'optimisation est exécutée, seules les données audio d'Intro, de la seconde prise A (A'), de la seconde prise B (B'), et du Break sont conservées. Cela signifie que la première prise de A et de B n'occupent plus d'espace disque.



ex. 3. Vous avez enregistré A et B sur la piste 1 en première prise. En seconde prise, vous ré-enregistrez Intro, A', B' et Break.



Dans ce cas, la première prise de A et B reste "derrière" A' et B', mais comme les données audio de la prise 1 ne sont pas du tout utilisées une fois que vous avez terminé l'enregistrement de la prise 2, il n'est pas nécessaire d'exécuter la commande d'optimisation.

Supprimer les données d'annulation

Même si vous utilisez efficacement l'espace disque comme décrit ci-dessus (**ex.**), les anciennes données sont conservées sur le disque en cas d'appel à la fonction d'annulation (Undo).

Pour supprimer ces données destinées à l'annulation, pressez le bouton **Clear** en page "Undo/Redo" (→p.147), ou faites passer le D32XD/D16XD en mode de veille (extinction). Après redémarrage, toutes les données d'annulation auront été supprimées, libérant de l'espace sur le disque.

Sachez donc que faire redémarrer le D32XD/D16XD supprime toutes les données d'annulation de tous les morceaux.

Partager des données d'événement

Si vous utilisez la procédure de copie de piste pour copier des données dans une autre piste (par exemple une piste virtuelle) ou un autre morceau, ces données audio seront partagées pour ne pas consommer inutilement de l'espace disque. Toutefois, si vous exécutez la procédure d'optimisation de piste sur la piste source ou destination de la copie, de nouvelles données audio seront créées et cela signifiera qu'un espace disque supplémentaire sera utilisé par rapport à la situation avant exécution de cette procédure.

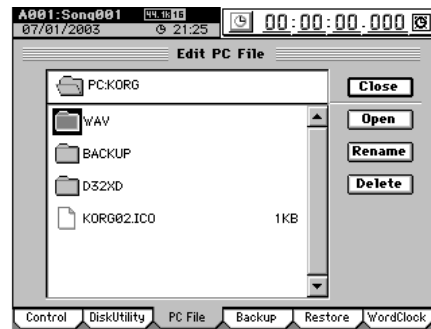
Dans le cas de **ex.** 2 ci-dessus, si vous copiez la première prise dans une autre piste avant d'enregistrer la seconde fois, puis exécutez la procédure d'optimisation de piste, cela ne supprimera pas les zones A et B de la première prise et de nouvelles données audio seront créées pour les zones Intro et break, entraînant une plus grande consommation de l'espace disque.

9. Partition PC (PC Drive)

La partition PC est une zone utilisée pour partager des données avec votre ordinateur. Sa taille est fixe.

Vous pouvez utiliser la page **SYSTEM**, "PC File" pour vérifier, renommer ou supprimer des fichiers de la partition PC. La partition PC contient les dossiers suivants qui contiennent les fichiers suivants.

- **Dossier BACKUP:** fichiers de sauvegarde
- **Dossier WAV:** fichiers audio au format WAV
- **Dossier D32XD (D16XD):**
Ce dossier contient les fichiers système pour la mise à jour du système.



Vérifier, renommer ou supprimer des fichiers

Vous pouvez vérifier la taille des fichiers qui sont sur la partition PC, les renommer ou les supprimer.

- (1) **Accédez à la page SYSTEM, "PC File".**
Pour descendre à un niveau inférieur, sélectionnez un dossier et pressez le bouton **Open** (ouvrir).
Pour retourner au niveau immédiatement supérieur, pressez le bouton **Close** (fermer).
- (2) **Pour renommer un fichier, sélectionnez-le, pressez le bouton Rename (renommer) et renommez le fichier (→p.36).**
Pour des détails sur les noms de fichier que vous pouvez utiliser, voir "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).
- (3) **Pour supprimer un fichier, sélectionnez-le et pressez le bouton Delete (supprimer).**
 - L'afficheur vous demandera "Are You Sure?" (Etes-vous sûr?). Pressez le bouton **Yes** pour supprimer le fichier.
 - Si vous décidez de ne pas supprimer le fichier, pressez le bouton **No**.
 - Quand le fichier a été supprimé, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**.

USB

USB signifie Universal Serial Bus (bus série universel), et c'est une interface pour transférer des données entre un ordinateur et des périphériques.

⚠ Les périphériques USB tels que disques durs et graveurs de CD-R/RW ne peuvent pas être connectés au D32XD/D16XD.

Le D32XD/D16XD a un connecteur **USB** qui peut être directement connecté à votre ordinateur, vous permettant de sauvegarder les données de la partition PC dans votre ordinateur ou de charger des données de votre ordinateur dans la partition PC.

1. Sauvegarder/Charger

⚠ Ne formatez pas la partition PC du D32XD/D16XD depuis votre ordinateur. Cette partition ne peut être formatée que par le D32XD/D16XD lui-même (→p.89).

Utilisateurs Windows (Windows Me/2000 ou ultérieur)

Pour utiliser le D32XD/D16XD avec Windows 98, vous devez installer un pilote de périphérique. Pour des détails sur l'obtention et l'installation de ce pilote, référez-vous au site web Korg (<http://www.korg.com>).

note L'affichage sur l'ordinateur dépendra de votre système. L'écran représenté ici concerne Windows XP.

- (1) **Utilisez un câble USB pour relier le D32XD/D16XD à votre ordinateur.**

Connectez le câble USB de votre ordinateur au connecteur USB du D32XD/D16XD. Assurez-vous que le connecteur est correctement orienté et enfoncez-le à fond.

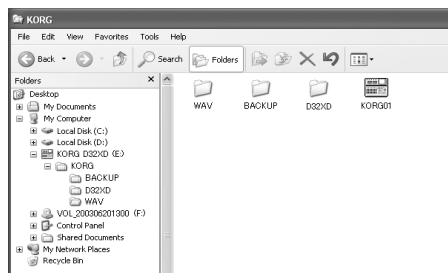
⚠ Avant de faire cette connexion, allumez votre ordinateur et lancez le système d'exploitation.

- (2) **Accédez à la page SYSTEM, "DiskUtility".**
- (3) **Pressez le bouton "USB Slave Mode" pour afficher la boîte de dialogue USB Slave Mode (mode esclave USB).**

⚠ Ne déconnectez pas le câble USB ou n'allumez/n'éteignez pas votre ordinateur quand cet écran est affiché.



- (4) **Un disque nommé "KORG D32XD [*D16XD]" apparaît sur votre ordinateur.**



note Quand vous connectez le D32XD/D16XD à votre ordinateur pour la première fois, un pilote de périphérique s'installe.

- (5) **Utilisez votre ordinateur pour sauvegarder les données.**

Quand vous ouvrez le disque "KORG D32XD [*D16XD]" qui apparaît à l'étape (4), vous voyez le contenu de la partition PC du disque interne du D32XD/D16XD.

Copiez les données désirées dans votre ordinateur. Vous pouvez aussi copier des données de votre ordinateur dans la partition PC du D32XD/D16XD.

- (6) **Déconnectez le D32XD/D16XD de votre ordinateur.**

Faites un clic gauche sur l'icône () qui s'affiche du côté droit de la barre de tâches de votre ordinateur.



Dans le menu qui apparaît, faites un clic gauche sur "Retirez disque USB (KORG D32XD [*D16XD])". Vérifiez que vous voyez un message "Retirer périphérique de stockage de masse USB en toute sécurité".

Pressez le bouton **Exit** (sortie) de l'écran **USB Slave Mode**. Après avoir quitté le mode esclave USB, débranchez le câble USB du D32XD/D16XD.

note Si vous utilisez Windows Me, les périphériques de stockage USB de haute capacité sont affichés comme des disques PC (PC Drive).

Utilisateurs Macintosh (Mac OS9.0.4 ou ultérieur)

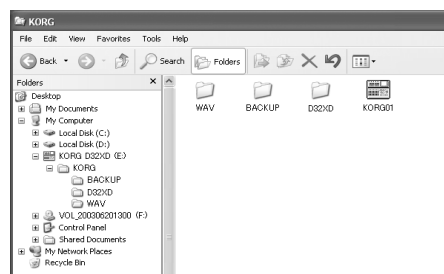
- (1) **Utilisez un câble USB pour connecter le D32XD/D16XD à votre ordinateur.**

Connectez le câble USB de votre ordinateur au connecteur USB du D32XD/D16XD. Assurez-vous que le connecteur est correctement orienté et enfoncez-le à fond.

- (2) **Accédez à la page SYSTEM, "DiskUtility".**
- (3) **Pressez le bouton "USB Slave Mode" pour afficher la boîte de dialogue USB Slave Mode (mode esclave USB).**

⚠ Ne déconnectez pas le câble USB ou n'allumez/n'éteignez pas votre ordinateur quand cet écran est affiché.

- (4) **Un disque nommé "KORG D32XD [*D16XD]" apparaît sur le bureau de votre ordinateur.**



note Quand vous connectez le D32XD/D16XD à votre ordinateur pour la première fois, un pilote de périphérique s'installera.

Quand vous ouvrez le disque "KORG D32XD [*D16XD]" qui apparaît à l'étape (4), vous voyez le contenu de la partition PC du disque interne du D32XD/D16XD.

Copiez les données désirées dans votre ordinateur. Vous pouvez aussi copier des données de votre ordinateur dans la partition PC du D32XD/D16XD.

- (5) **Faites glisser le lecteur ainsi ajouté dans la corbeille.** Pour déconnecter le D32XD/D16XD, faites glisser son disque du bureau dans la corbeille ou sélectionnez la commande "Eject" du menu "Spécial". Pressez le bouton **Exit** (sortie) de l'écran **USB Slave Mode**. Après avoir quitté le mode esclave USB, débranchez le câble USB du D32XD/D16XD.

MIDI

MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique), et c'est un standard mondial utilisé pour échanger des données d'interprétation entre instruments de musique électroniques et ordinateurs.

1. Connexions MIDI

N'utilisez que des câbles MIDI pour transférer des données MIDI. Branchez ces câbles entre les connecteurs MIDI du D32XD/D16XD et les connecteurs MIDI de l'appareil MIDI externe avec lequel vous désirez faire un transfert de données.

Connecteur MIDI IN

Reçoit les messages MIDI venant d'un autre appareil MIDI. Connectez-le à la prise MIDI OUT de l'appareil externe.

Connecteur MIDI OUT

Transmet les messages MIDI du D32XD/D16XD. Connectez-le à la prise MIDI IN de l'appareil externe.

Réglages des canaux MIDI

Le MIDI exploite 16 canaux (1-16) pour véhiculer indépendamment des données destinées à de multiples appareils MIDI. Si l'appareil émetteur envoie les données sur le canal MIDI "1", l'appareil récepteur doit être réglé sur le canal MIDI "1" pour les interpréter. (→p.132 "GlobalCh")

2. Messages MIDI utilisés dans le D32XD/D16XD

Note On (Note, dynamique), aftertouch, pitch-bend:

Le D32XD/D16XD utilise ces messages pour piloter les effets.

Changements de programme:

Le D32XD/D16XD utilise ces messages pour changer de scène.

Changement de commande:

Le D32XD/D16XD utilise ces messages pour piloter les paramètres de mixer et d'effet.

MMC (MIDI Machine Control):

Les messages MMC sont transmis depuis le D32XD/D16XD pour piloter un séquenceur ou enregistreur externe compatible MMC. Les messages MMC peuvent être transmis depuis un séquenceur ou enregistreur externe pour piloter le D32XD/D16XD.

MTC (MIDI Time Code):

Le D32XD/D16XD peut transmettre et recevoir des messages MTC pour synchronisation avec un séquenceur ou enregistreur externe.

MIDI Clock:

Le D32XD/D16XD peut transmettre l'horloge MIDI. Il peut également recevoir les messages d'horloge MIDI si vous avez sélectionné MIDI Clock pour la piste de tempo et enregistré la piste de tempo.

A propos du tableau d'équipement MIDI

Le mode d'emploi de chaque appareil MIDI comprend un tableau d'équipement MIDI. Ce tableau affiche les types de messages MIDI que l'appareil peut transmettre et recevoir. Quand vous utilisez ensemble deux appareils MIDI, comparez leurs tableaux d'équipement MIDI pour vérifier qu'ils peuvent communiquer comme vous le souhaitez.

* Une explication détaillée des fonctionnalités MIDI du D32XD/D16XD peut être trouvée dans la documentation MIDI indépendante. Consultez votre distributeur Korg local pour plus d'informations sur l'équipement MIDI.

3. Utiliser le MIDI

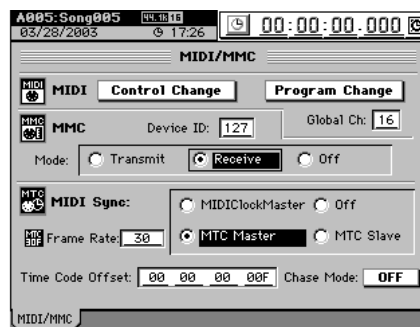
Contrôler le D32XD/D16XD depuis un séquenceur MIDI

Vous pouvez utiliser des messages MIDI transmis et reçus par un séquenceur MIDI afin de piloter les opérations sur le D32XD/D16XD telles que l'arrêt, la lecture, l'avance et le retour rapides, l'enregistrement et l'accès direct.

note Vous devez utiliser un séquenceur compatible MMC. Ces opérations ne peuvent être accomplies depuis un séquenceur non compatible MMC.

- (1) **Utilisez un câble MIDI pour relier les deux appareils.** Utilisez des câbles MIDI pour relier les connecteurs MIDI IN et les connecteurs MIDI OUT du D32XD/D16XD et de votre séquenceur MIDI.
- (2) **Faites les réglages sur votre séquenceur MIDI.** Réglez votre séquenceur pour qu'il transmette le MMC et reçoive le MTC (comme esclave). Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI.
- (3) **Activez la réception MMC.** Dans la page MIDI/SYNC, "MIDI/MMC", réglez "MMC Mode" sur "Receive" et réglez "MIDI Sync" sur "MTC Master" (maître).
- (4) **Faites correspondre les identifiants d'unité.** Réglez "Device ID" sur la même valeur que celle de votre séquenceur MIDI.

note Si vous laissez "Device ID" réglé sur "127", les commandes MMC seront échangées avec tout appareil.



- (5) **Faites fonctionner votre séquenceur MIDI.** Quand vous effectuez des procédures d'arrêt, lecture, avance/retour rapide, enregistrement et accès rapide sur votre séquenceur MIDI, le D32XD/D16XD est piloté (pour des détails, référez-vous au manuel de votre séquenceur MIDI)

Synchronisation de deux D32XD ou D16XD

Voici comment vous pouvez faire jouer en synchronisation deux D32XD ou D16XD. Un D32XD/D16XD sera le maître MTC et l'autre sera l'esclave MTC.

- (1) **Utilisez un câble MIDI pour connecter vos équipements.** Utilisez des câbles MIDI pour relier les connecteurs MIDI IN et les connecteurs MIDI OUT des unités D32XD/D16XD maître et esclave.
- (2) **Faites les réglages sur le D32XD/D16XD maître.**

En page MIDI/SYNC, "MIDI/MMC", réglez "MIDI Sync" sur "MTC Master" et réglez "MMC Mode" sur "Receive".

Dans cet exemple, réglez "Device ID" sur "10".

(3) Faites les réglages sur le D32XD/D16XD esclave.

En page MIDI/SYNC, "MIDI/MMC", réglez "MIDI Sync" sur "MTC Slave," et réglez "MMC Mode" sur "Transmit". Réglez "Device ID" sur "10" pour avoir le même réglage que l'appareil maître.

note Si vous ne désirez pas transmettre ou recevoir de messages de commande de mixer, désactivez la transmission et la réception de changement de commande (→ "Emploi du MIDI pour piloter le mixer").

(4) Pressez la touche PLAY de l'unité D32XD/D16XD maître.

Un message MMC sera transmis par l'unité D32XD/D16XD maître. L'unité esclave recevra ce message et commencera à jouer. Quand la reproduction commence, l'unité maître transmet le MTC et l'unité esclave se synchronise et commence la reproduction.

note Il peut falloir quelques secondes pour que la synchronisation soit obtenue.

Emploi du MIDI pour piloter le mixer

ex. Enregistrer les mouvements de mixer du D32XD/D16XD sur votre séquenceur MIDI externe

(1) Utilisez un câble MIDI pour connecter les deux appareils.

Utilisez un câble MIDI pour relier le connecteur MIDI OUT du D32XD/D16XD au connecteur MIDI IN de votre séquenceur MIDI externe.

(2) Faites les réglages de synchronisation sur le D32XD/D16XD et sur votre séquenceur MIDI externe.

Accédez à la page MIDI/SYNC, "MIDI/MMC" et réglez "MIDI Sync" sur "MIDIClockMaster" ou "MTC Master".

Faites les réglages de synchronisation aussi sur votre séquenceur MIDI externe (pour des détails, référez-vous à son mode d'emploi).

(3) Activez la transmission de changement de commande sur le D32XD/D16XD.

- En page MIDI/SYNC, "MIDI/MMC", activez le paramètre MIDI "Control Change".
- Si vous voulez que les données de changement de scène et les changements de paramètres de mixer créés par la lecture d'une automation soit transmis, activez le paramètre "Automation" en page SCENE "Automation [*EditScene]" et activez aussi le paramètre "Program Change" dans "MIDI" en page MIDI/SYNC "MIDI/MMC".

▲ Le D16XD ne transmet que les données de changement de scène.

(4) Faites passer le séquenceur MIDI en mode d'attente d'enregistrement.

Les données de commande de mixer du D32XD/D16XD sont transmises sur les canaux MIDI 1-16. Réglez votre séquenceur MIDI pour qu'il enregistre les 16 canaux MIDI (pour des détails, référez-vous à son mode d'emploi).

note Pour des détails sur les paramètres, référez-vous à l'équipement MIDI. Consultez votre distributeur Korg local pour plus d'informations sur l'équipement MIDI.

(5) Commencer à enregistrer.

Pressez la touche PLAY du D32XD/D16XD pour lancer la reproduction et le séquenceur MIDI externe commencera son enregistrement en synchronisation. A présent, si vous bougez les paramètres de mixer (faders, pan, correcteur, etc.), les messages de changement de

commande correspondants sont transmis par le D32XD/D16XD et enregistrés par le séquenceur MIDI externe.

(6) Arrêtez le D32XD/D16XD.

Quand vous pressez la touche STOP du D32XD/D16XD pour arrêter la lecture, l'appareil MIDI externe cesse aussi d'enregistrer. Les mouvements de paramètres du mixer du D32XD/D16XD ont été enregistrés dans l'appareil MIDI externe.

ex. Recevoir les mouvements de mixer enregistrés ci-dessus en provenance du séquenceur MIDI externe pour piloter le mixer du D32XD/D16XD

(1) Utilisez un câble MIDI pour connecter les deux appareils.

Utilisez un câble MIDI pour relier les connecteurs MIDI IN et les connecteurs MIDI OUT du D32XD/D16XD et du séquenceur MIDI externe.

(2) Faites les réglages de synchronisation sur le D32XD/D16XD et sur votre séquenceur MIDI externe.

Accédez à la page MIDI/SYNC, "MIDI/MMC" et réglez "MIDI Sync" sur "MTC Master".

Réglez votre séquenceur MIDI externe pour qu'il fonctionne comme esclave MTC (pour des détails, référez-vous à son mode d'emploi)

(3) Activez la réception de changement de commande sur le D32XD/D16XD.

- En page MIDI/SYNC, "MIDI/MMC", activez le paramètre MIDI "Control Change".
- En page SCENE, "Automation [*EditScene]", désactivez "Automation".

(4) Pressez la touche PLAY du D32XD/D16XD.

Quand le D32XD/D16XD commence sa lecture, votre séquenceur MIDI externe commence la sienne en synchronisation. Les données de mouvements de mixer préalablement enregistrées seront transmises par le séquenceur MIDI, entraînant les changements des réglages du mixer du D32XD/D16XD.

Mise à jour du système

1. Télécharger le système d'exploitation

Le système d'exploitation le plus récent peut être téléchargé depuis le site web korg (<http://www.korg.com>). Pour des détails sur la procédure, référez-vous au site web Korg.

Mettre à jour via CD-ROM/R/RW

Insérez le support contenant le fichier système dans le graveur de CD-R/RW.

Mettre à jour via USB

Utilisez un câble USB pour brancher le D32XD/D16XD à votre ordinateur et copiez les fichiers système dans le dossier D32XD [*D16XD] de la partition PC.

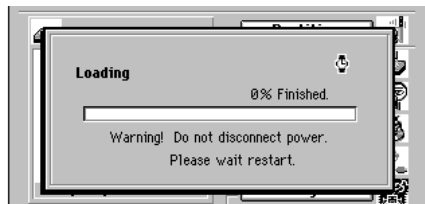
2. Mettre à jour le système

- (1) Accédez à la page SYSTEM, "DiskUtility".
- (2) Spécifiez la source de chargement pour le fichier système.
Pressez le bouton **Load System** pour afficher la boîte de dialogue **Load System** (charger le système). Pressez le bouton radio "CD" ou "PC" pour spécifier la source de chargement.



- (3) Pressez le bouton **Yes** pour commencer la mise à jour.

⚠ Si un incident inattendu tel qu'une panne de courant se produit durant la mise à jour du système, le D32XD/D16XD peut ne plus pouvoir fonctionner normalement. Dans de tels cas, veuillez contacter le distributeur Korg.

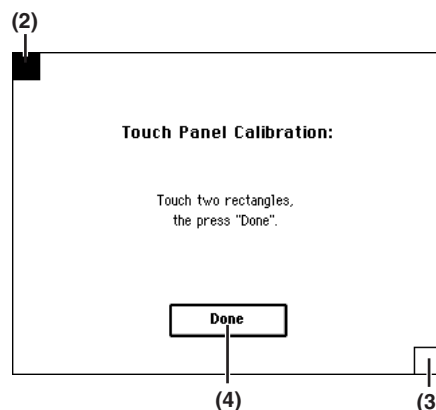


- (4) Quand la mise à jour est terminée, le D32XD/D16XD redémarre automatiquement avec le nouveau système. Si la mise à jour échoue, le D32XD/D16XD affiche un message et ne redémarre pas. Notez le contenu de ce message (→p.170 "Messages divers").

Calibrage de l'écran tactile

Si l'écran LCD ne répond pas comme souhaité, ou si presser une zone de l'écran sélectionne un bouton ou une cellule placé ailleurs, vous pouvez effectuer cette procédure pour réaligner l'écran LCD avec la dalle tactile.

- (1) En page SYSTEM, "Control", pressez le bouton **Calibration**.
La boîte de dialogue **Touch Panel Calibration** (calibrage de la dalle tactile) apparaîtra.



- (2) Pressez le carré dans le coin supérieur gauche de l'écran LCD.
Quand votre pression a été correctement détectée, le carré se négative.
- (3) Pressez le carré dans le coin inférieur droit de l'écran LCD.
Quand votre pression a été correctement détectée, le carré se négative.
- (4) Pressez le bouton **Done** (Terminé).

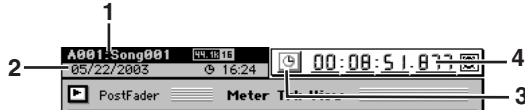
Si vos pressions n'ont pas été correctement détectées, un message d'erreur apparaît. Veuillez reprendre la procédure.

Référence

Compteur

Affichage du compteur

Pressez le bouton compteur, et choisissez le type d'affichage voulu dans la boîte de dialogue **Time Disp Type**.



- Affichage de morceau**
Affiche le nom de la partition, le nom du morceau, sa fréquence d'échantillonnage et sa résolution.
- Affichage d'information**
Affiche la date, la durée d'enregistrement restante, la scène, le marqueur, et la carte de tempo.
- Bouton Compteur**
Pressez-le pour ouvrir la boîte de dialogue **Time Disp Type**.
- Affichage de compteur**
Affiche la position et mesure actuelle dans l'enregistreur.

Boîte de dialogue Time Disp Type



- Boutons radio d'affichage de position**
Sélectionnent le format et le type d'unités utilisés pour l'affichage du compteur.
Temps __:__:__.__ (HMSm)
La position actuelle est donnée en temps absolu depuis le début du morceau. De gauche à droite sont données les heures: minutes: secondes. millisecondes (1/1000 de seconde).
* La valeur maximale est 23:59:59.999
Images __:__:__.__F (HMSF)
La position actuelle est donnée en temps absolu et images depuis le début du morceau. De gauche à droite sont données les heures: minutes: secondes. images (voir le réglage de cadence d'images "Frame Rate" p.132).
* La valeur maximale est 23:59:59.29F (à 30 images/seconde)
Mesures __:__.__ (MBT)
La position actuelle est donnée en nombre de mesures depuis le début du morceau. De gauche à droite sont donnés les mesures:temps.tics (1/96ème de temps)
* La valeur maximale est 99999:03.095 (pour une mesure en 4/4)

- Boutons radio d'affichage d'information**
Sélectionnent l'information donnée par l'affichage d'information.

Date Time:
Affiche le calendrier avec année/mois/jour et heure (heures et minutes).

Free Time:
Affiche la durée d'enregistrement restante sur la partition sélectionnée. De gauche à droite sont données les heures, minutes et secondes.

Scene:
Affiche le nom de la scène actuellement utilisée et sa position.

Mark:
Affiche le nom du marqueur actuellement utilisé et sa position.

TempoMap:
Affiche le rythme actuellement utilisé dans la carte de tempo.

Renommer (Rename)

Editer un nom

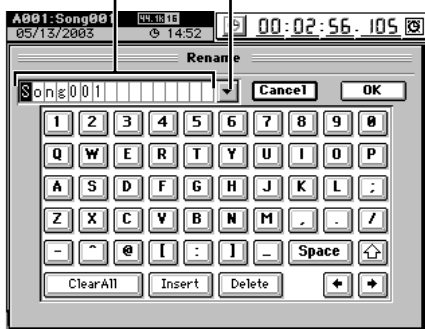
Quand le bouton **Rename** s'affiche dans une page de réglage de paramètre (comme Song, Track, Effect, Scene), vous pouvez le presser pour éditer le nom correspondant. Sinon, vous pouvez choisir un nom approprié dans la bibliothèque de noms puis l'éditer.

Sélectionnez le nom à éditer, et pressez le bouton **Rename**. La boîte de dialogue **Rename** apparaîtra, vous permettant d'éditer le nom. Vous pouvez programmer un nom allant jusqu'à 16 caractères. Certaines limitations s'appliquent aux noms de fichiers de sauvegarde ou d'export (→p.174).

- Déplace le curseur sur la gauche ou la droite dans la zone de changement de nom
- Insère un espace dans la case sélectionnée
- Alterne entre majuscules et minuscules
- Supprime le caractère de la case sélectionnée
- Insère un blanc à droite de la case sélectionnée
- Efface toute la zone de changement de nom
- OK** Valide le nom que vous avez saisi
- Cancel** Annule votre saisie de nom
- 0...9, A...Z/...@ programme le chiffre, caractère ou symbole dans la case sélectionnée

Zone de changement de nom

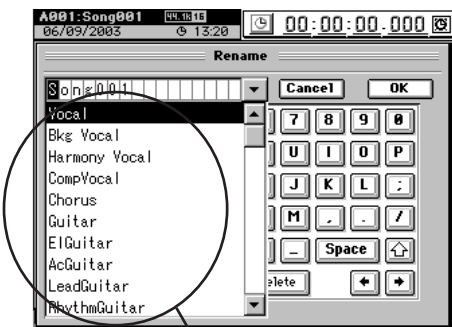
Bouton de liste



Employer la bibliothèque de noms

Si vous pressez le bouton de liste à côté du nom, la bibliothèque de noms apparaît. Utilisez l'ascenseur pour afficher le nom voulu, et pressez ce nom pour le faire passer dans la zone de changement de nom.

Pour des détails sur la bibliothèque de noms, voir "Liste des bibliothèques de noms" (→p.186).



Bibliothèque de noms

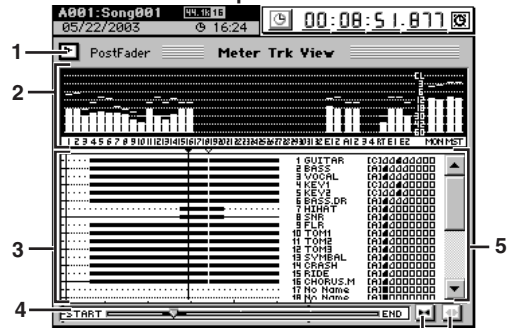
1. Indicateurs de niveau (METER)

Vue des indicateurs de piste (Meter Trk View)

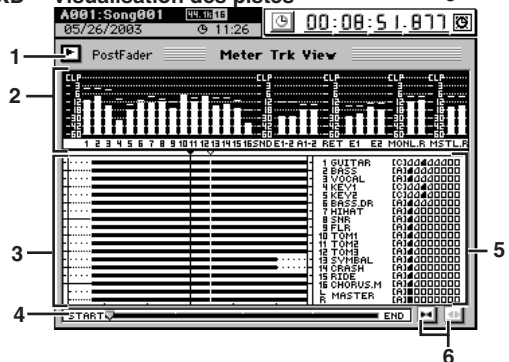
Affiche les indicateurs de niveau et une liste des pistes virtuelles indiquant si elles contiennent des événements audio. En changeant le réglage "Meter Trk Type", vous pouvez changer le signal représenté par les indicateurs de niveau, ou sélectionner "Fader View" pour voir les valeurs de fader et panoramique.

Les points de repérage audio (IN, OUT, TO, END) s'affichent aussi dans cet écran.

D32XD Visualisation des pistes



D16XD Visualisation des pistes



1. Bouton de sélection d'affichage

Ouvre la boîte de dialogue **Meter Trk Type** où vous sélectionnez l'information à visualiser. Pressez le bouton **OK** pour valider votre choix ou **Cancel** pour l'annuler.



1a. Select Level Meter Position (position de mesure de niveau) [CH-Input, PreFader, PostFader]

- CH-Input:** Affiche le niveau d'entrée de chaque canal du mixer
- PreFader:** Affiche le niveau pré-fader de chaque canal du mixer
- PostFader:** Affiche le niveau post-fader de chaque canal du mixer

1b. Peak Hold Time (durée de maintien de crête) [0...8s, ∞]

Durée du maintien d'affichage des crêtes dans l'indicateur.

0...8s: 0-8 secondes

∞: Maintien continu des crêtes

Ce réglage s'applique aux indicateurs de niveau de toutes les pages.

1c. Select View (affichage) [TrackView, FaderView]

Change le contenu de l'affichage des indicateurs.

TrackView: Affiche les indicateurs de niveau, l'existence d'événements audio, et la liste de pistes virtuelles

FaderView: Affiche les indicateurs de niveau, le fader/pan/statut de canal de chaque piste

2. Indicateurs de niveau

Affichent le niveau des signaux de canal, départ, écoute (monitor) etc.

3. Fenêtre de visualisation de pistes

Dans chaque piste, les zones contenant des données audio sont en noir.

La ligne verticale indique la position actuelle.

La partie du haut affiche les points de repère (→p.38).

IN: ▼ OUT: ▲ TO: ▽ END: △

4. Affichage de position temporelle

Cette barre représente tout le morceau du point zéro au point de fin. Cela donne une indication relative de la position actuelle.

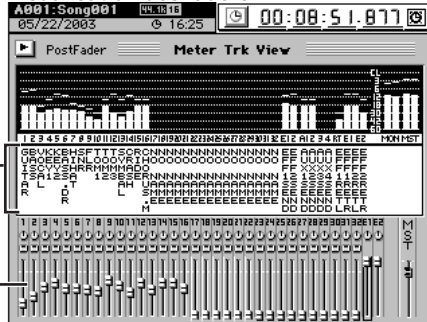
5. Fenêtre de statut de piste

Donne le nom de chaque piste et le statut de ses pistes virtuelles. Les pistes virtuelles affichées en noir sont en cours d'utilisation.

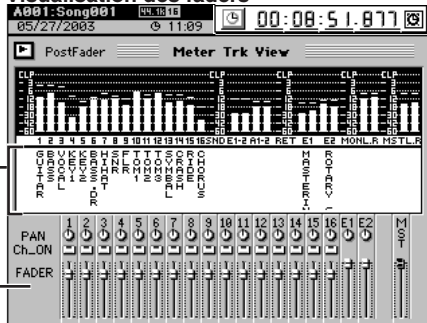
6. Boutons de mise à l'échelle

Agrandissent ou réduisent la zone affichée en fenêtre de visualisation de pistes.

D32XD Visualisation des faders



D16XD Visualisation des faders



7. Fenêtre des noms

Affiche le nom de chaque piste et celui des effets master.

8. Vue des panoramiques/faders

Ici, vous pouvez voir et éditer les paramètres suivants.

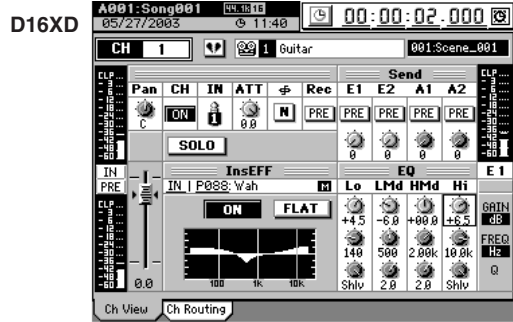
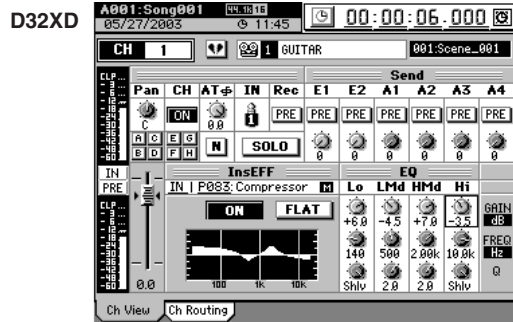
Faders, CH ON (activation du canal), **pan** (panoramique), **EFF 1/2 Return Level** (niveau de retour d'effet 1/2), **EFF 1/2 Return Balance** (balance de retour d'effet 1/2)

2. CH VIEW

2-1. Visualisation de canal (Ch View)

Affiche les réglages et le statut d'un canal.

Pressez la touche **CH SELECT** du canal à afficher.



Dans cet écran, vous pouvez régler les paramètres suivants.

- Couplage (→p.102)
- Panoramique (→p.103, [*107])
- Canal on/off (→p.8)
- Entrée (→p.100)
- Atténuateur (→p.109)
- Phase (→p.110)
- Position d'enregistrement (→p.111, [*113])
- Solo on/off (→p.113)
- Correcteur (EQ) on/off, neutre (→p.109)
- Fader (→p.103, [*107])
- Position de l'indicateur de niveau (→p.97)
- Groupe (→p.103)..... D32XD
- Départ (→p.112)
- Correcteur (→p.109)

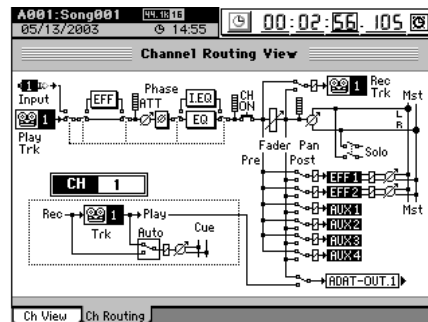
Les paramètres de départ (Send) et correcteur (EQ) s'éditent aussi avec les commandes et touches à droite de l'écran.

2-2. Vue du routage du canal (Ch Routing)

Affiche un trajet simplifié du signal du canal visualisé dans l'onglet "Ch View".

Vous ne pouvez pas éditer les réglages ici.

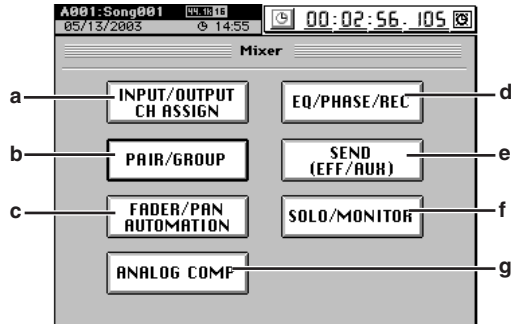
Pressez la touche **CH SELECT** du canal à afficher.



3. MIXER

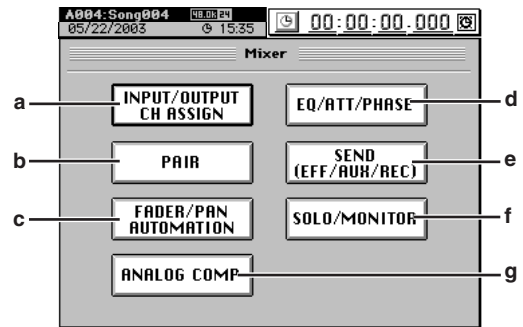
Ici, vous pouvez faire les réglages de la section mixer. Quand vous pressez la touche **MIXER**, le menu **MIXER** apparaît. Pressez le bouton du menu qui contient les paramètres que vous voulez éditer. Pour retourner au menu, pressez la touche **MIXER**.

D32XD



- a. **Bouton INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**
(entrée/sortie/affectation de canal)
Ouvre le mode **INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN** (voir ci-dessous)
- b. **Bouton PAIR/GROUP (couplage/groupe)**
Ouvre le mode **PAIR/GROUP** (→p.102)
- c. **Bouton FADER/PAN/AUTOMATION**
Ouvre le mode **FADER/PAN/AUTOMATION** (→p.103)
- d. **Bouton EQ/PHASE/REC**
(correcteur/phase/enregistrement)
Ouvre le mode **EQ/PHASE/REC** (→p.109)
- e. **Bouton SEND (EFF/AUX)**
(départ effet/auxiliaire)
Ouvre le mode **SEND (EFF/AUX)** (→p.112)
- f. **Bouton SOLO/MONITOR**
Ouvre le mode **SOLO/MONITOR** (→p.113)
- g. **Bouton ANALOG COMP (compresseur analogique)**
Ouvre le mode **ANALOG COMP** (→p.115)

D16XD



- a. **Bouton INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**
(entrée/sortie/affectation de canal)
Ouvre le mode **INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN** (voir ci-dessous)
- b. **Bouton PAIR (couplage)**
Ouvre le mode **PAIR** (→p.102)
- c. **Bouton FADER/PAN/AUTOMATION**
Ouvre le mode **FADER/PAN/AUTOMATION** (→p.103)
- d. **Bouton EQ/ATT/PHASE**
(correcteur/atténuateur/phase)
Ouvre le mode **EQ/ATT/PHASE** (→p.109)
- e. **Bouton SEND (EFF/AUX/REC)**
(départ effet/auxiliaire/enregistrement)
Ouvre le mode **SEND (EFF/AUX/REC)** (→p.112)
- f. **Bouton SOLO/MONITOR**
Ouvre le mode **SOLO/MONITOR** (→p.113)
- g. **Bouton ANALOG COMP (compresseur analogique)**
Ouvre le mode **ANALOG COMP** (→p.115)

Compteur
Renommer
(Rename)

METER

CH
VIEW

MIXER

EFFECT

CD

SYSTEM

MIDI/
SYNC

TEMPO

SONG

TRACK

UNDO

REférence

STORE

SCENE

MARK

SCRUB

LOCT/IN

...LOC6

ENTER

MARK

JUMP

REC/PLAY

MODE

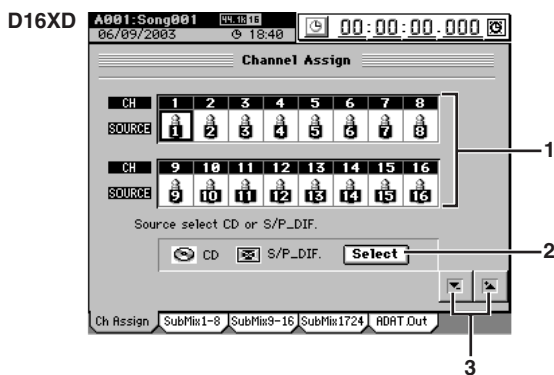
Touches
de
transport

3a. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN

3a-1. Affectation de canal (CH Assign)

Ici, vous pouvez choisir l'entrée pour chaque canal 1–32 [*16] du mixer.

⚠ *Quand vous sélectionnez une entrée numérique comme S/P DIF ou ADAT, du bruit peut se produire si les données ne sont pas synchronisées. Vous devez baisser ces faders ou le volume de votre système d'écoute avant de changer ces réglages.*



1. CH1...32 [*16] [1...16, CD L, CD R, L, R, Rhythm L, R, A1...8]

⚠ *Le nombre de canaux affectables dépendra de la fréquence d'échantillonnage et de la résolution du morceau actif (→p.136).*

⚠ *Vous ne pouvez choisir les sources d'entrée 9...16 ou ADAT 1...8 que si les cartes optionnelles d'entrée analogique 8 canaux ou d'entrée/sortie ADAT sont respectivement installées.*

Sélectionnez une icône de canal "CH1"–"CH32 [*16]", puis la source qui entrera dans ce canal.

INPUT 1...16: ...

Le signal analogique d'un instrument etc. connecté aux prises INPUT 1/GUITAR IN–INPUT 16 sera reçu par le canal du mixer.

CD L, R: ,

La piste audio du CD audio inséré dans le graveur de CD-R/RW interne sera reçue par le canal du mixer. Vous pouvez choisir cette source si "Source Select CD or S/P DIF" est réglé sur "CD".

S/F DIF L, R: ,

Le signal numérique d'un appareil (par ex., DAT) connecté en prise S/P DIF IN sera reçu par le canal du mixer.

Vous pouvez choisir cette source si "Source Select CD or S/P DIF" est réglé sur "S/P DIF".

Rhythm L, R: ,

Le pattern rythmique sélectionné par "Rhythm Pattern" entrera dans le canal du mixer. Si "Rhythm", "Assign" (affectation du rythme) est réglé sur "CH Input" (entrée du canal) et si le bouton Rhythm On est activé, le rythme jouera. Vous pouvez enregistrer ce rythme. (→p.133)

A1...A8: ...

Le signal d'un appareil ADAT externe connecté en prise ADAT sera reçu dans le canal du mixer.

⚠ *Vous ne pouvez pas affecter l'entrée ADAT si le morceau actif est en 96 kHz/24 bits.*

2. Source Select CD or S/P DIF (sélection de source CD ou S/P DIF)

Pressez le bouton **Select** pour ouvrir la boîte de dialogue **Source Select** (sélection de source).

Ici, vous pouvez choisir "CD" ou "S/P DIF" comme source d'entrée numérique.

Un message "Obey Copyright Rules" (respectez la réglementation sur les droits d'auteur) apparaîtra. Lisez attentivement la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii) dans ce manuel, et pressez le bouton **OK** si vous en acceptez les termes. L'entrée numérique sera activée.

Si sélectionner "S/P DIF" entraîne un message "Audio Sync Error" (erreur de synchronisation audio), et/ou si quelque chose ne va pas dans le son, cochez la case "Change Sync source S/P DIF" (changer la source de synchronisation S/P DIF).

⚠ *Si "Audio Sync Error" apparaît alors que "Change Sync source S/P DIF" est coché, vérifiez en page SYSTEM, "Word Clock" que la fréquence "Word Clock" est la même que la fréquence d'échantillonnage du morceau actif.*

⚠ *Si "Change Sync source S/P DIF" est coché, le D32XD/D16XD cesse de fonctionner au cas où la synchronisation est interrompue durant l'enregistrement/lecture ou si la fréquence de synchronisation change. Si le D32XD/D16XD cesse de fonctionner en raison d'un problème de synchronisation durant l'enregistrement, veuillez formater cette partition.*



3. Boutons /

Utilisez-les pour sélectionner la source d'entrée (INPUT).

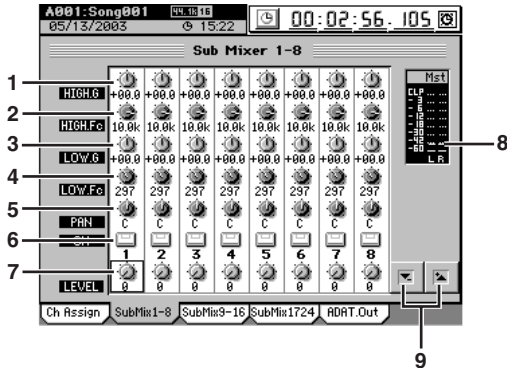
3a-2. Sub Mixer 1-8

Ces réglages vous permettent d'employer les entrées pour un "pré-mixage" afin que le retour d'un effet externe entre dans les prises INPUT 1/GUITAR IN-INPUT 8, ou que le son d'un instrument connecté à ces prises puisse être mixé avec la reproduction des pistes. (→p.45)

Après avoir terminé un morceau avec le D32XD/D16XD, vous pouvez synchroniser un séquenceur avec le D32XD/D16XD et employer le sub-mixer pour mélanger les sons de la séquence avec la reproduction des pistes du D32XD/D16XD.

Ces entrées sont envoyées au bus master.

Utilisez la prise de sortie auxiliaire AUX OUT pour le départ vers votre processeur d'effet externe. (→p.112)



1. **HIGH.G** [-15 dB...+15 dB]
Gain des hautes fréquences de l'entrée du sub-mixer.
2. **HIGH.Fc** [21 Hz...20.1 kHz]
Fréquence de coupure du correcteur en plateau des hautes fréquences de l'entrée du sub-mixer.
3. **LOW.G** [-15 dB...+15 dB]
Gain des basses fréquences de l'entrée du sub-mixer.
4. **LOW.Fc** [21 Hz...20.1 kHz]
Fréquence de coupure du correcteur en plateau des basses fréquences de l'entrée du sub-mixer.
5. **PAN** [L63...C...R63]
Panoramique de la voie du sub-mixer pour son envoi au bus master.
6. **ON** [ON, OFF]
Active (ON) ou non (OFF) l'envoi au bus master de cette entrée du sub-mixer.
7. **Level** [0...100]
Niveau avec lequel cette entrée du sub-mixer est envoyée au bus master.
8. **Indicateur de niveau**
Affiche le niveau du bus master.
9. **Boutons** /
Utilisez-les pour éditer les valeurs des paramètres.

3a-3. Sub Mixer 9-16

Cette page n'est accessible que si la carte d'entrée analogique 8 canaux (AIB-8) est installée.

Pour des détails sur les paramètres et valeurs, référez-vous à "3a-2. Sub Mixer 1-8".

Si la carte optionnelle n'est pas installée, le message suivant apparaît.

⚠ Dans le cas d'un morceau en 96 kHz/24 bits, le correcteur n'est pas disponible pour le sub mixer 13-16.



3a-4. Sub Mixer 17-24

Cette page n'est accessible que si la carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8) est installée.

Pour des détails sur les paramètres et valeurs, référez-vous à "3a-2. Sub Mixer 1-8".

Si la carte optionnelle n'est pas installée, le message suivant apparaît.



3a-5. Affectation de sortie ADAT (ADAT Out)

Cette page n'est accessible que si la carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8) est installée. Ici, vous pouvez choisir les sources pour la sortie ADAT OUT.

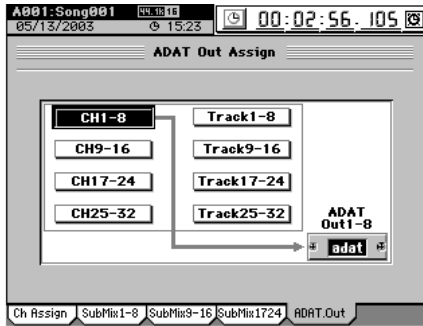
D32XD

CH1-8/CH9-16/CH17-24/CH25-32

Sortie du signal post-fader des canaux CH1-8/CH9-16/CH17-24/CH25-32.

Track1-8/Track9-16/Track17-24/Track25-32

Sortie de reproduction directe des pistes 1-8/9-16/17-24/25-32, sans passage du signal par le mixer.



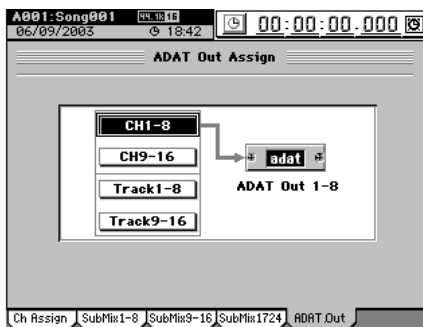
D16XD

CH1-8/CH9-16

Sortie du signal post-fader des canaux CH1-8/CH9-16.

Track1-8/Track9-16

Sortie de reproduction directe des pistes 1-8/9-16, sans passage du signal par le mixer.



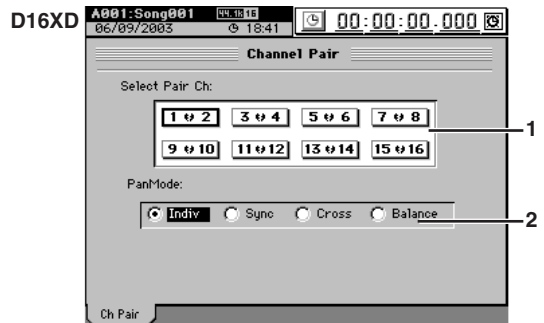
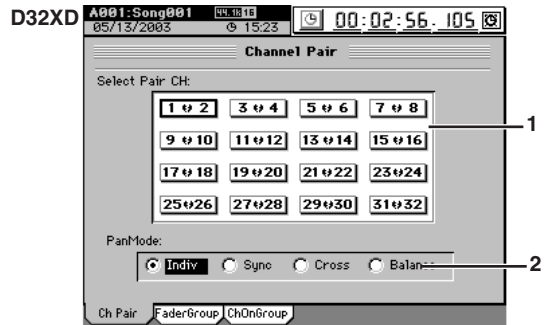
3b. PAIR/GROUP [*PAIR]

3b-1. Couplage de canaux (Ch Pair)

Ici, vous pouvez demander le couplage de canaux adjacents. Pour les canaux couplés, les paramètres suivants bougent en tandem et ont donc les mêmes valeurs dans les deux canaux.

Fader, Pan, CH ON, EQ en lecture/enregistrement, départ enregistrement, départ Eff 1/2, départ AUX 1/2/3/4 [*AUX 1/2], ATT, REC/PLAY, Groupe (D32XD seulement)

⚠ Les canaux couplés seront pilotés par les commandes et le fader du canal impair. Bouger les commandes ou le fader du canal pair n'aura pas d'effet.



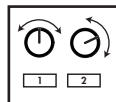
1. Select Pair Ch (choix de la paire) D32XD [1 ♡2...31 ♡32]
D16XD [1 ♡2...15 ♡16]

Pressez les boutons 1 ♡2-31 ♡32 [*15 ♡16] pour choisir les canaux à coupler (le coeur ♡ s'affichera pour les canaux couplés).

2. PanMode (mode panoramique) [Indiv, Sync, Cross, Balance]
Détermine comment agissent les panoramiques des deux canaux.
Indiv: Ils sont indépendants.
Sync: Ils ont la même valeur.
Cross: Ils ont une valeur opposée.
Balance: La commande pan agit comme une balance.

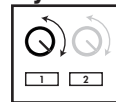
Quand les pistes 1 et 2 sont couplées

Indiv



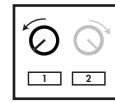
Pan 1 et 2 sont indépendantes.

Sync



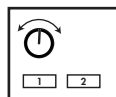
Si Pan 1 est sur R63, Pan 2 l'est aussi.

Cross



Si Pan 1 est sur L63, Pan 2 est sur R63.

Balance



La commande Pan 1 agit comme commande de balance. La commande Pan 2 n'a pas d'effet.

D32XD

3b-2. Groupes de faders (Fader Group)

Quand vous bougez le fader d'un canal appartenant à un groupe, les autres faders de ce groupe bougent aussi, préservant ainsi la balance de ces canaux groupés. Il existe quatre groupes, A à D. Chaque canal ne peut être affecté qu'à un de ces groupes de faders.



- Boutons de groupe** [A, B, C, D]
Ces boutons sélectionnent le groupe de faders pour chaque canal. Pour sélectionner le groupe, pressez le bouton correspondant (il se négativera). Avec l'ascenseur/les boutons de défilement, changez la plage de canaux affichée.
- Boutons Group On (mise en service du groupe)** [A, B, C, D]
Pour mettre en service le groupage de faders, pressez le bouton correspondant (négatif). Si ces boutons sont pressés, les faders bougeront en conservant la balance du groupe quand un fader de ce groupe sera déplacé.

note Quand vous activez un "bouton de groupe" (1) pour ajouter un canal à un groupe existant, le niveau du canal à ce moment sera pris comme balance de ce fader dans le groupe.

3b-3. Groupes d'activation (ChOnGroup)

Si vous activez le bouton CH ON d'un canal affecté à un groupe d'activation (Channel On Group), les autres canaux de ce groupe seront aussi activés. Il existe quatre groupes, E à H. Chaque canal ne peut être affecté qu'à un de ces groupes.



- Boutons de groupe** [E, F, G, H]
Ces boutons sélectionnent le groupe d'activation pour chaque canal. Pour sélectionner le groupe, pressez le bouton correspondant (il se négativera). Avec l'ascenseur/les boutons de défilement, changez la plage de canaux affichée.
- Boutons Group on (mise en service du groupe)** [E, F, G, H]
Pour mettre en service le groupage des canaux, pressez le bouton correspondant (négatif). Si ces boutons sont pressés, le statut on/off des canaux du groupe changera quand celui d'un des canaux du groupe changera.

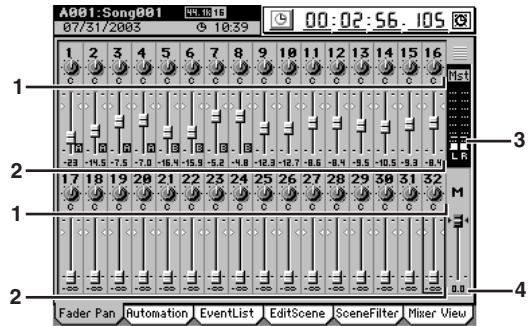
note Quand vous activez un "bouton de groupe" (1) pour ajouter un canal à un groupe existant, le statut on/off du canal à ce moment déterminera le statut du groupe.

3c. FADER/PAN/AUTOMATION

D32XD

3c-1. Faders et panoramiques (Fader Pan)

Le D32XD ayant des faders motorisés, leur position correspondra à celle des icônes dans cette page. Si vous sélectionnez un fader à l'écran et modifiez sa valeur avec la molette de valeur ou les touches +/-, le véritable fader bougera en conséquence.



- Panoramique** [L63...C...R63]
Indique la position panoramique. La valeur est affichée sous l'icône.
- Niveau** [-∞...+6]
Affiche le réglage du canal actuellement sélectionné. La valeur et le groupe de faders sont affichés sous l'icône.
- Indicateur de niveau**
Indique le niveau de sortie master L/R.
- Niveau master** [-∞...+0]
Indique le réglage du fader MASTER. La valeur numérique est donnée sous l'icône.

3c-2. Automation

Vous pouvez activer l'automation et enregistrer en temps réel les changements que vous apportez aux réglages du mixer pendant que le morceau est lu ou enregistré. L'automation enregistrée peut ensuite automatiquement changer les réglages du mixer en lecture ou enregistrement.



1. Boutons de canaux à enregistrer [○, ▷]

Sélectionnent les canaux pour lesquels vous voulez enregistrer une automation. Les événements seront enregistrés pour tout canal dont vous aurez pressé le bouton pour indiquer ○ (Rec).

2. Boutons de paramètre à enregistrer

[Fader, Pan, CH ON, Send, Expression]

Sélectionnent les paramètres pour lesquels vous voulez enregistrer une automation. Vous ne pouvez choisir qu'un paramètre à la fois; pressez un bouton radio pour sélectionner le paramètre désiré.

⚠ Si vous sélectionnez *Send*, l'automation sera enregistrée pour les départs dont la touche *Send* (INTERNAL 1/2, AUX 1/2/3/4) est allumée quand l'enregistrement commence. Par contre, "6. Cliché (Snapshot)" enregistrera tous les paramètres de départ (*Send*).

⚠ Si vous sélectionnez *Expression*, pressez le bouton situé à côté pour sélectionner ○ (Rec) avant de lancer l'enregistrement.

3. Fader master (Master Fader) [○, ▷]

Si vous choisissez "Fader" en paramètre à enregistrer, et si vous voulez aussi enregistrer les mouvements du fader MASTER, pressez ce bouton pour afficher "○".

4. Automation

Ce bouton commute on/off la lecture et l'enregistrement de l'automation.

OFF: Pas de lecture/enregistrement d'automation.

On (Play): Lecture de l'automation. L'indicateur **Automation** s'allumera.

Durant la lecture ou l'enregistrement d'un morceau, quand celui-ci atteint la position à laquelle un événement est enregistré, ce réglage est rappelé, changeant automatiquement les réglages du mixer. Le fader bougera automatiquement quand cela se produira. Les nouveaux événements d'automation ne sont pas enregistrés.

ON (Rec): Lecture de l'automation et enregistrement des événements. L'indicateur **Automation** s'allumera.

Durant la lecture ou l'enregistrement d'un morceau, quand celui-ci atteint la position à laquelle un événement est enregistré, ce réglage est rappelé, changeant automatiquement les réglages du mixer. Le fader bougera automatiquement quand cela se produira. De plus, de nouveaux événements seront enregistrés pour les canaux dont le bouton de canal à enregistrer est sur ○ (Rec), selon les réglages de la boîte de dialogue **Event Rec Mode** (mode d'enregistrement des événements). Quand l'enregistreur s'arrête, ce réglage revient automatiquement sur **ON (Play)**.

note Si l'automation est activée alors que vous n'avez mémorisé aucune scène, la scène par défaut sera automatiquement sélectionnée. Pour éditer des paramètres de scène, mémorisez une scène.

5. Mode

Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Event Rec Mode** (mode d'enregistrement des événements) s'ouvre pour choisir la méthode d'enregistrement de l'automation. Pressez le bouton **OK** pour entériner votre choix, ou **Cancel** pour l'annuler.

5a. Mode d'enregistrement

Overwrite: Les données d'automation sont remplacées du point de début de lecture/enregistrement du morceau jusqu'au point d'arrêt. Si vous n'enregistrez pas d'événements, tous les événements déjà enregistrés seront quand même effacés.

Punch Write: Les changements de paramètres effectués entre l'instant de début d'enregistrement des événements (In Time) et l'instant de l'arrêt (Out Time) seront enregistrés. Les événements déjà enregistrés resteront inchangés dans les zones où vous n'avez pas enregistré de mouvements de paramètres.

Si le paramètre à enregistrer est Fader, les données de fader ne seront remplacées que si vous bougez les faders (du moment où vous bougez le fader jusqu'à celui où vous le relâchez), quelles que soient les valeurs In Time et Out Time.

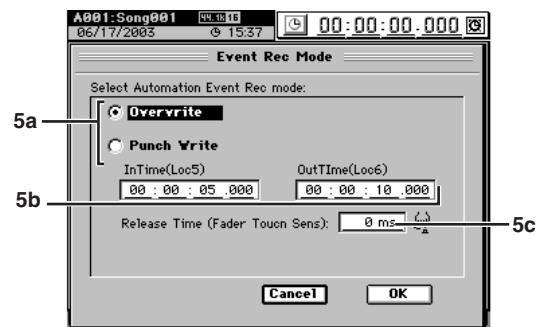
5b. In Time, Out Time

Si le mode d'enregistrement est "Punch Write" et si vous avez choisi un paramètre à enregistrer autre que Fader, ces valeurs déterminent les points de début et de fin de début d'enregistrement des événements.

Enregistrez la valeur **In Time** (début de l'enregistrement des événements) avec la touche LOC5, et la valeur **Out Time** (fin de l'enregistrement des événements) avec la touche LOC6. (→p.38)

5c. Durée de transition (Release Time) [0 ms...5 s]

Quand le mode d'enregistrement est "Punch Write", cela détermine le temps entre le relâchement du fader et le retour au niveau des événements déjà enregistrés.



6. Cliché ou "Snapshot"

Presser ce bouton, alors que "4. Automation" est activée et l'enregistreur stoppé, enregistrera un "cliché" des réglages des canaux dont le bouton de canal à enregistrer est réglé sur ○ (Rec).

7. Annuler (Undo)

Pressez-le pour ramener l'automation enregistrée à son état précédent. Vous pouvez revenir à l'état antérieur à la dernière édition. Si le bouton indique **Redo** (refaire), vous pouvez l'employer pour "annuler l'annulation" faite avec **Undo**.

note Vous pouvez employer la "3c-3. Liste d'événements" pour apporter des changements précis aux événements enregistrés.

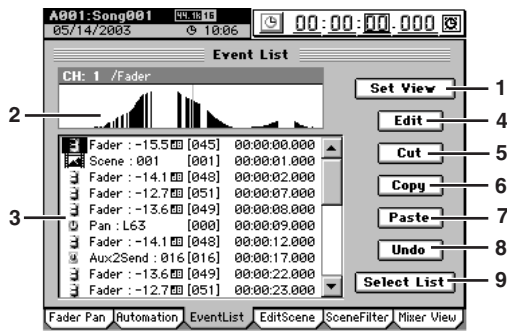
⚠ Les données d'annulation sont communes à "8. Undo" et "3c-3. Liste d'événements". Si vous pressez le bouton Undo de la liste d'événements juste après enregistrement d'une automation, ce n'est pas l'édition d'événement la plus récente qui peut être annulée mais le dernier enregistrement.

8. Quantité de mémoire libre (Free Memory)

Indique la quantité de mémoire restant disponible pour enregistrer des événements.

3c-3. Liste d'événements

Ici, vous pouvez visualiser ou éditer les événements et scènes enregistrés à l'aide de l'automatisation.



1. Choix de visualisation (Set View)

Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Set View**. Pressez le bouton **OK** pour valider votre choix, ou le bouton **Cancel** pour l'annuler.

1a. Événements visualisés (Event View Source)

Pressez un bouton pour choisir le paramètre qui sera visualisé dans la fenêtre d'événement.

1b. Résolution (Time Resolution/dot)[0.05, 0.1, 0.2, 0.5, 1sec]

Plage d'événements visualisée. La plage sera la valeur affichée ici $\times 192$.



2. Fenêtre d'événement

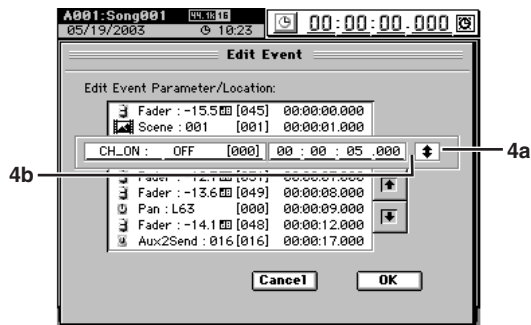
Affiche les événements du type choisi dans Set View.

3. Liste d'événements

Affiche les événements choisis avec "9. Choix de liste (Select List)". Pour éditer un événement, sélectionnez (négativement)-le en le pressant dans la liste.

4. Edition (Edit)

Ouvre la boîte de dialogue **Edit Event** (édition d'événement).



4a. Bouton de sélection d'événement

Sélectionne l'événement à éditer. Pressez-le et avec la **molette de valeur** (ou les touches +/-) faites votre choix.

4b. Paramètre/Valeur du paramètre [valeur MIDI]/Position

Sélectionnez le paramètre/position à éditer, et avec la **molette de valeur** (ou les touches +/-), éditez-le. La seule édition de scène est de changer sa position. Les valeurs ne seront mises à jour que quand vous presserez **OK** pour confirmer vos éditions.

5. Couper (Cut)

Ouvre la boîte de dialogue **Cut Event** (couper événement). L'événement sélectionné sera coupé (supprimé) dans la liste d'événements. Il sera toutefois temporairement conservé en mémoire tampon d'édition ("presse-papier"). Pour couper, pressez le bouton **Yes**. Pour annuler, pressez le bouton **No**.

Pour couper tous les événements de la liste, activez le bouton **Select All** (tout sélectionner) puis coupez.

6. Copier (Copy)

Ouvre la boîte de dialogue **Copy Event** (copier événement). L'événement sélectionné sera temporairement copié en mémoire tampon d'édition ("presse-papier").

Pour copier, pressez le bouton **Yes**. Pour annuler, pressez le bouton **No**.

Pour copier tous les événements de la liste, activez le bouton **Select All** (tout sélectionner) puis copiez.


7. Coller (Paste)

Ouvre la boîte de dialogue **Paste Event** (coller événement). L'événement temporairement copié en mémoire tampon d'édition ("presse-papier") sera collé après l'événement sélectionné.

Pour coller, pressez le bouton **Yes**. Pour annuler, pressez le bouton **No**.

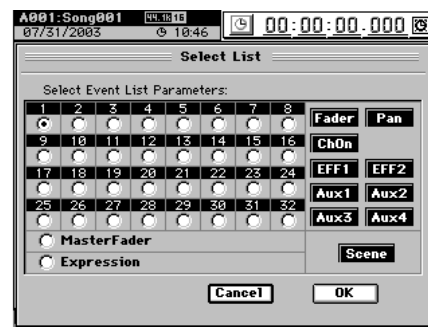
8. Annuler (Undo)

Vous ramène au statut d'avant coupure, copie ou collage. Cela ne permet de revenir qu'au statut immédiatement antérieur. Si le bouton indique **Redo** (refaire), vous pouvez l'employer pour "annuler l'annulation" faite avec **Undo**.

 Les données d'annulation sont communes à "7. Undo" et "3c-2. Automation". Si vous pressez le bouton **Automation Undo** juste après édition d'un événement, c'est l'édition d'événement la plus récente qui peut être annulée, pas le dernier enregistrement d'automatisation.

9. Choix de liste (Select List)

Ouvre la boîte de dialogue **Select List** où vous pouvez choisir le canal et le paramètre affichés dans la liste d'événements. Vous ne pouvez sélectionner qu'un des canaux 1-32, Master Fader, ou Expression.



3c-4. Edition de scène (Edit Scene)

Les réglages effectués sur le mixer peuvent être enregistrés comme une "scène" au moment voulu, et automatiquement rappelés durant la lecture pour changer les réglages du mixer (quand le réglage "Automation" de "3c-2. Automation" est activé). Vous pouvez aussi rappeler une scène pour retrouver un jeu de réglages généraux (→p.51). Cent scènes peuvent être enregistrées par morceau.

Une scène peut contenir les réglages suivants.

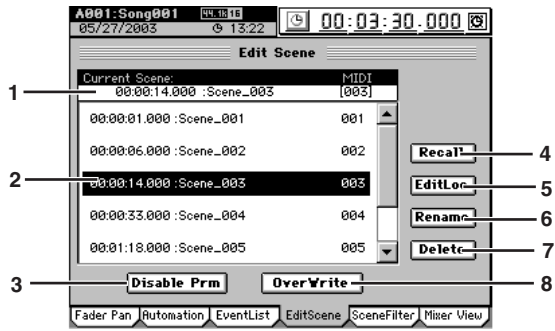
Paramètres de canal

CH ON, EQ en lecture, ATT, départs, affectations des effets par insertion, fader, pan

Effets

Numéros des programmes d'effet, Trim de l'insert, effets master, et effet final.

Retour d'effet, fader MASTER, niveaux AUX, correcteur (EQ) master



1. Cellule de sélection de scène

Affiche la scène actuellement sélectionnée ("active").

note Si aucune scène n'est sélectionnée, la scène par défaut (Default Scene) le sera.

Choisissez une scène dans la liste de scènes et pressez le bouton **Recall** (rappel) pour la sélectionner.

A partir de la gauche sont affichés l'icône d'édition, la position, le nom de scène, et le numéro de programme MIDI.

L'icône d'édition apparaît si la scène a été éditée, et jusqu'à pression du bouton **OverWrite** (remplacer). Si vous éteignez l'appareil avant d'avoir pressé le bouton **OverWrite**, les éditions effectuées seront perdues, et la scène reviendra au statut d'avant édition.

2. Liste des scènes

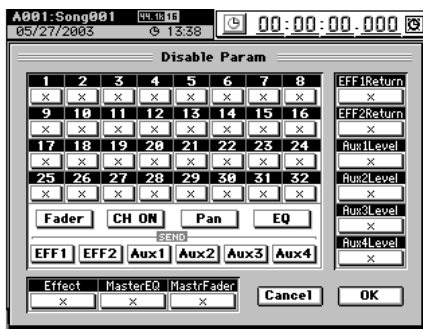
Affiche les scènes mémorisées.

A partir de la gauche sont affichés la position, le nom de scène, l'icône d'alerte de chevauchement "☠", et le numéro de programme MIDI pour chaque scène. Il est possible qu'il y ait plusieurs scènes à la même position, auquel cas une icône d'alerte de chevauchement vous appelle à la prudence lors du rappel de ces scènes.

note Si l'*Automation* est activée, les scènes portant cette icône d'alerte ne sont pas lues.

3. Désactivation de paramètre (Disable Prm)

Affiche la boîte de dialogue **Disable Param.**



Pour chaque scène, vous pouvez filtrer des réglages de mixer (paramètres) spécifiques pour qu'ils ne soient pas rappelés lors de la lecture d'une scène.

Sélectionnez les paramètres de mixer à désactiver.

Pour Fader, CH ON, Pan, EQ, les départs EFF 1/2 et Aux 1/2/3/4, vous devez aussi choisir les canaux pour lesquels ces paramètres seront désactivés.

Les paramètres EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2/3/4 Level, MasterEQ, et MasterFader sont indépendants des canaux.

Si un bouton de paramètre est activé (négatif), le filtrage s'applique à ce paramètre pour les canaux choisis, aussi ses réglages dans la scène seront-ils ignorés.

Si un bouton est désactivé (donc filtrage désactivé), ses réglages présents dans la scène s'appliqueront.

Le filtrage s'applique à la scène sélectionnée comme un "filtre de lecture".

note Les réglages de filtrage Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2, et AUX1/2/3/4 ne s'appliquent qu'aux canaux filtrés (négatifs).

note Pour activer/désactiver des paramètres de scène dans toutes les scènes d'un morceau, employez la page "SceneFilter".

4. Rappel (Recall)

Rappelle les réglages enregistrés dans une scène. Si vous rappelez et éditez une scène, pressez le bouton **OverWrite** (remplacer) pour sauvegarder vos changements. Sinon, la scène retrouvera son statut d'avant édition quand vous quitterez cet écran.

5. Edition de position (Edit Loc)

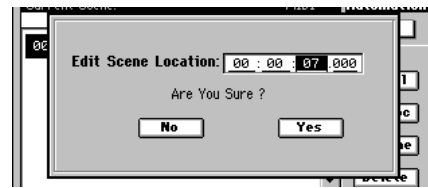
Ici, vous pouvez changer la position sur laquelle est enregistrée la scène.

Dans la liste de scènes, sélectionnez celle dont vous voulez éditer la position.

Avec le bouton **EditLoc**, ouvrez la boîte de dialogue **Edit Scene Location** (édition de position de scène), et changez la position où est enregistrée la scène.

Quand vous pressez une unité (heure, minute, seconde, etc.) à éditer, elle s'encadre, et vous pouvez changer sa valeur avec la **molette de valeur** ou les touches +/-.

Pressez le bouton **Yes** pour appliquer vos changements ou le bouton **No** pour les annuler.



6. Renommer (Rename)

Ici, vous pouvez renommer la scène.

Dans la liste des scènes, sélectionnez la scène dont vous désirez changer le nom et pressez le bouton **Rename** pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename**. Vous pouvez choisir un nom allant jusqu'à 16 caractères. (→p.97)

7. Supprimer (Delete)

Dans la liste des scènes, sélectionnez la scène à supprimer et pressez le bouton **Delete** pour ouvrir la boîte de dialogue **Delete Scene** (suppression de scène).

En activant le bouton **Select All** (tout sélectionner) dans la boîte de dialogue, vous pouvez supprimer d'un coup toutes les scènes.

Pressez le bouton **Yes** pour supprimer les scènes ou le bouton **No** pour annuler l'opération.

⚠ L'annulation (Undo) n'agit pas sur la suppression (Delete).

8. Remplacer (OverWrite)

Remplace les réglages de mixer de la scène sélectionnée. Sert pour faire des ajustements précis d'une scène ou pour la remplacer par une autre.

3c-5. Filtre de scène (Scene Filter)

Ces réglages déterminent les paramètres qui seront modifiés par le rappel de scènes. Les activations/désactivations faites ici s'appliqueront à toutes les scènes du morceau.

note Pour activer/désactiver des paramètres d'une scène spécifique du morceau, faites-le en page "EditScene", 3.Disable Prm.

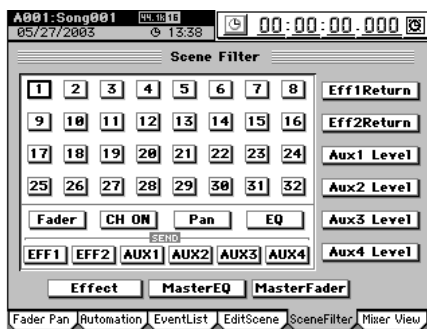
Pressez les boutons pour activer/désactiver les canaux et/ou paramètres correspondants. Un canal/paramètre ainsi marqué ne sera pas affecté par le rappel d'une scène.

Les paramètres EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2/3/4 Level, MasterEQ, et MasterFader sont indépendants des canaux.

note Les réglages de filtrage Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2, et AUX1/2/3/4 ne s'appliquent qu'aux canaux filtrés (négatifs).

⚠ Le bouton **Effect** active/désactive le programme d'effet et les affectations d'effet par insertion.

Le bouton **EFF 1/2 Return** active/désactive les réglages de niveau de retour (Return Level) et de Balance de l'effet master 1/2.

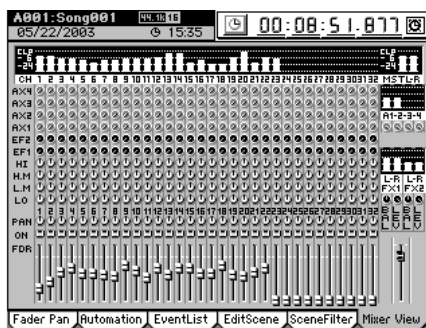


3c-6. Vue du mixer (Mixer View)

L'écran Mixer View permet de vérifier les réglages d'une scène. Ici, vous pouvez visualiser et éditer les paramètres suivants.

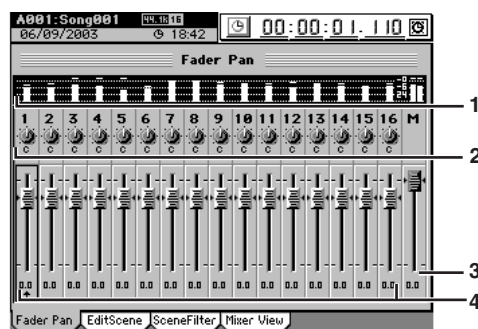
Faders, CH ON, pan, gains de correcteur LOW/MID/HIGH MID/HIGH, départs EFF1/2, départs AUX 1/2/3/4, niveaux AUX 1/2/3/4, niveau de retour EFF 1/2, balance de retour EFF 1/2

Si vous bougez les faders et commandes pan de la façade, l'écran changera pour refléter les changements de valeur, et ce paramètre sera sélectionné. Si vous utilisez le correcteur (EQ) et les commandes de départ (send), les changements apparaîtront quand vous retournerez en page "Mixer View".



D16XD

3c-1. Faders et panoramiques (Fader Pan)



- Indicateurs de niveau post fader**
Donnent les niveaux après (post) fader. Le fader **MASTER** est représenté sous la forme L/R.
- Panoramique** [L63...C...R63]
Affiche le réglage de panoramique. La valeur est affichée sous l'icône.
- Niveau master** [-∞...+0]
Indique le réglage du fader **MASTER**. La valeur numérique est donnée sous l'icône.
- Niveau** [-∞...+6]
Affiche le réglage du canal actuellement sélectionné. La valeur numérique est affichée sous l'icône.

Guide pour pan/fader

Si la valeur de pan ou de fader du canal sélectionné diffère de la position de la commande pan ou du fader, une icône de guidage est affichée.

Enregistrement et reproduction se feront selon les réglages affichés à l'écran; toutefois, pour que la position de la commande ou du fader corresponde au réglage interne, bougez-les en regardant l'icône.

Fader

icône	Différence avec la valeur actuelle	Relation entre position et valeur
↓	Grande	Baissez le fader (il est plus haut que la valeur)
↓	Moyenne	
▼	Petite	Position et valeur correspondent
(aucune)	Aucune	
▲	Petite	Montez le fader (il est plus bas que la valeur)
↑	Moyenne	
↑	Grande	

Pan

icône	Différence avec la valeur actuelle	Relation entre position et valeur
→	Grande	Tournez la commande pan vers la droite (elle est à gauche de la valeur)
→	Moyenne	
▶	Petite	Position et valeur correspondent
(aucune)	Aucune	
◀	Petite	Tournez la commande pan vers la gauche (elle est à droite de la valeur)
◀	Moyenne	
←	Grande	

3c-2. Edition de scène (Edit Scene)

Les réglages effectués sur le mixer peuvent être enregistrés comme une "scène" au moment voulu, et automatiquement rappelés durant la lecture pour changer les réglages du mixer (si le réglage "Automation" est activé). Vous pouvez aussi rappeler une scène pour rappeler un jeu de réglages généraux (→p.51). Cent scènes peuvent être enregistrées par morceau.

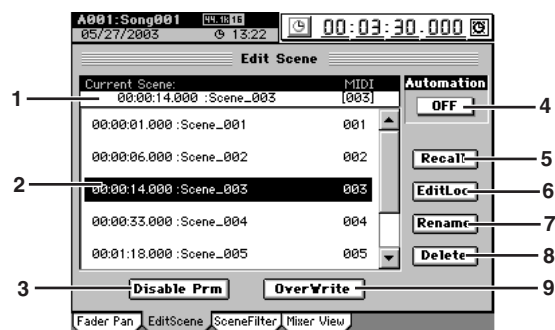
Paramètres de canal

CH ON, EQ en lecture, ATT, départs, affectations des effets par insertion, fader, pan

Effets

Numéros des programmes d'effet, Trim de l'insert, effets master, et effet final.

Retour d'effet, fader MASTER, niveaux AUX, correcteur (EQ) master



1. Cellule de sélection de scène

Affiche la scène actuellement sélectionnée ("active").

note Si aucune scène n'est sélectionnée, la scène par défaut (Default Scene) le sera.

Choisissez une scène dans la liste de scènes et pressez le bouton **Recall** (rappel) pour la sélectionner.

A partir de la gauche sont affichés icône d'édition, position, nom de scène, et numéro de programme MIDI. L'icône d'édition apparaît si la scène a été éditée, et jusqu'à pression du bouton **OverWrite** (remplacer). Si vous éteignez l'appareil avant d'avoir pressé le bouton **OverWrite**, les éditions effectuées seront perdues, et la scène reviendra au statut d'avant édition.

2. Liste des scènes

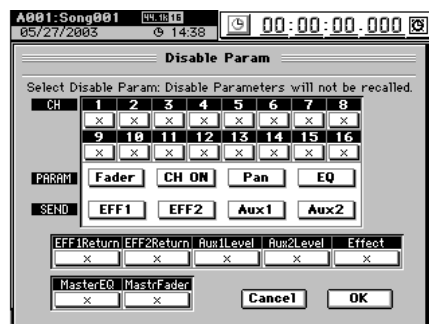
Affiche les scènes mémorisées.

A partir de la gauche sont affichés la position, le nom de scène, l'icône d'alerte de chevauchement "X", et le numéro de programme MIDI pour chaque scène. Il est possible qu'il y ait plusieurs scènes à la même position, auquel cas une icône d'alerte de chevauchement vous appelle à la prudence lors du rappel de ces scènes.

note Si l'Automation est activée, les scènes portant cette icône d'alerte ne sont pas lues.

3. Désactivation de paramètre (Disable Prm)

Affiche la boîte de dialogue **Disable Param**.



Pour chaque scène, vous pouvez filtrer des réglages de mixer (paramètres) spécifiques pour qu'ils ne soient pas rappelés lors de la lecture d'une scène.

Sélectionnez les paramètres de mixer à désactiver.

Pour Fader, CH ON, Pan, EQ, les départs EFF 1/2 et Aux 1/2, vous devez aussi choisir les canaux pour lesquels ces paramètres seront désactivés.

Les paramètres EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2 Level, MasterEQ, et MasterFader sont indépendants des canaux. Si un bouton de paramètre est activé (négatif), le filtrage s'applique à ce paramètre pour les canaux choisis, aussi ses réglages dans la scène seront-ils ignorés.

Si un bouton est désactivé (donc filtrage désactivé), ses réglages présents dans la scène s'appliqueront.

Le filtrage s'applique à la scène sélectionnée comme un "filtre de lecture".

note Les réglages de filtrage Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2, et AUX1/2 ne s'appliquent qu'aux canaux filtrés (négatifs).

note Pour activer/désactiver des paramètres de scène dans toutes les scènes d'un morceau, employez la page "SceneFilter".

4. Automation

Commute on/off la lecture de scène.

ON: Les scènes seront lues. Quand la lecture de morceau atteint le point où une scène est enregistrée, elle est rappelée, et les réglages changent automatiquement dans le mixer. L'indicateur **Automation** s'allumera.

OFF: Les scènes ne seront pas lues. Dans ce cas, vous pourrez librement rappeler des scènes comme des réglages généraux quelle que soit leur position (→p.52 "4-2. Rappel d'une scène").

5. Rappel (Recall)

Rappelle les réglages enregistrés dans une scène. Si vous rappelez et éditez une scène, pressez le bouton **OverWrite** (remplacer) pour sauvegarder vos changements. Sinon, la scène retrouvera son statut d'avant édition quand vous quitterez cet écran.

6. Edition de position (Edit Loc)

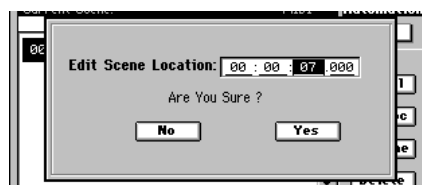
Ici, vous pouvez changer la position sur laquelle est enregistrée la scène.

Dans la liste de scènes, sélectionnez celle dont vous voulez éditer la position.

Avec le bouton **EditLoc**, ouvrez la boîte de dialogue **Edit Scene Location** (édition de position de scène), et changez la position où est enregistrée la scène.

Quand vous pressez une unité (heure, minute, seconde, etc.) à éditer, elle s'encadre, et vous pouvez changer sa valeur avec la **molette de valeur** ou les touches +/-.

Pressez le bouton **Yes** pour appliquer vos changements ou le bouton **No** pour les annuler.



7. Renommer (Rename)

Ici, vous pouvez renommer la scène.

Dans la liste des scènes, sélectionnez la scène dont vous désirez changer le nom et pressez le bouton **Rename** pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename**. Vous pouvez choisir un nom allant jusqu'à 16 caractères. (→p.97)

8. Supprimer (Delete)

Dans la liste des scènes, sélectionnez la scène à supprimer et pressez le bouton **Delete** pour ouvrir la boîte de dialogue **Delete Scene** (suppression de scène).

En activant le bouton **Select All** (tout sélectionner) dans la boîte de dialogue, vous pouvez supprimer d'un coup toutes les scènes.

Pressez le bouton **Yes** pour supprimer les scènes ou le bouton **No** pour annuler l'opération.

L'annulation (Undo) n'agit pas sur la suppression (Delete).

9. Remplacer (OverWrite)

Remplace les réglages de mixer de la scène sélectionnée. Sert pour faire des réglages précis d'une scène ou pour remplacer une scène par une autre.

note Même quand les scènes sont désactivées, sélectionner un morceau rappelle des réglages de mixer, ce qui implique que le mixer peut avoir des réglages ne correspondant pas aux positions réelles de faders et commandes. Les réglages de mixer rappelés auront les valeurs en vigueur quand le morceau a été sauvegardé (→p.137).



3c-3. Filtre de scène (Scene Filter)

Ces réglages déterminent les paramètres qui seront modifiés par le rappel de scènes. Les activations/désactivations faites ici s'appliqueront à toutes les scènes du morceau.

note Pour activer/désactiver des paramètres d'une scène spécifique du morceau, faites-le en page "EditScene", 3.Disable Prm.

Pressez les boutons pour activer/désactiver les canaux et/ou paramètres correspondants. Un canal/paramètre ainsi marqué ne sera pas affecté par le rappel d'une scène. Les paramètres EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2 Level, MasterEQ, et MasterFader se désactivent indépendamment des canaux.

note Les réglages de filtrage Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2, et AUX1/2 ne s'appliquent qu'aux canaux filtrés (négatifs).

Le bouton **Effect** active/désactive le programme d'effet et les affectations d'effet par insertion.

Le bouton **EFF 1/2 Return** active/désactive les réglages de niveau de retour (Return Level) et de Balance de l'effet master 1/2.



3c-4. Vue du mixer (Mixer View)

L'écran Mixer View permet de vérifier les réglages d'une scène.

Ici, vous pouvez visualiser et éditer les paramètres suivants.

Faders, CH ON, pan, gains de correcteur LOW/MID/HIGH MID/HIGH, départs EFF1/2, départs AUX 1/2, niveaux AUX 1/2, niveau de retour EFF 1/2, balance de retour EFF 1/2

Si vous bougez les faders et commandes pan de la façade, l'écran changera pour refléter les changements de valeur, et ce paramètre sera sélectionné. Si vous utilisez le correcteur (EQ) et les commandes de départ (send), les changements apparaîtront quand vous retournerez en page "Mixer View".

3d. EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE]

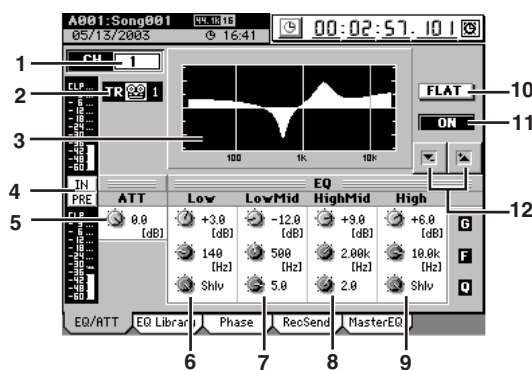
Ici, vous pouvez régler le correcteur (EQ), l'atténuateur, la bibliothèque de corrections (EQ library), et la phase pour chaque canal, et faire les réglages de correcteur (EQ) master.

3d-1. Correcteur/atténuateur (EQ/ATT)

Sélectionnez un canal avec les touches **CH SELECT** et regardez ses réglages. Pour chaque canal, vous pouvez éditer les réglages du correcteur quatre bandes et de l'atténuateur. Le correcteur agit normalement en cloche, mais les bandes LOW (graves) et HIGH (aigus) peuvent être en plateau (Shlv).

Les commutateurs situés à droite de l'écran permettent de sélectionner les quatre bandes. Les commandes Gain/Freq/Q juste à côté règlent ces paramètres du correcteur.

Les réglages de correction employés ici peuvent être chargés depuis la bibliothèque (EQ library), ou stockés dans celle-ci (voir "3d-2. Bibliothèque de corrections (EQ Library)").



1. CH D32XD [1...32]
D16XD [1...16]

Sélectionnez le canal à éditer avec les touches **CH SELECT** (ou cette cellule d'édition). Ce canal est associé à "CH" en page "EQ Library" (bibliothèque de corrections).

note Si le statut PLAY/REC du canal choisi est PLAY, l'écran affiche le correcteur (EQ) de lecture. Si c'est REC, l'écran affiche le correcteur d'enregistrement.

2. Indicateur IN/TR (INPUT/TRACK)

Affiche IN ou TR pour indiquer si le correcteur agit à la lecture (TR pour "piste") ou à l'enregistrement (IN pour "entrée"), et donne la source d'entrée actuelle.

3. Courbe de correction

La courbe de correction produite par les réglages est affichée ici sous forme graphique.

4. Bouton d'indicateur de niveau

A chaque pression de ce bouton, le lieu de détection du niveau affiché change.

IN: Le niveau d'entrée dans le correcteur est affiché.

PRE: Le niveau de sortie du correcteur est affiché (pré-fader).

PST: Le niveau de sortie après passage par le fader (post-fader) est affiché.

5. Atténuateur (ATT) [-63.5 dB...0 dB]

Ici, vous pouvez régler l'atténuateur. Baisser cette valeur diminuera le niveau entrant dans le correcteur.

6. LOW G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10, Shlv]

Règlent le gain (G), la fréquence centrale (F), et le Q (étroitesse du filtre) pour les basses fréquences.

Avec Shlv comme valeur Q, la correction se fait en plateau; Dans ce cas, la valeur F est la fréquence de coupure.

7. LOW-MID G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10]

Règlent le gain (G), la fréquence centrale (F), et le Q (étroitesse du filtre) pour les bas-médiums.

8. HIGH-MID G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10]

Règlent le gain (G), la fréquence centrale (F), et le Q (étroitesse du filtre) pour les hauts-médiums.

9. HIGH G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10, Shlv]

Règlent le gain (G), la fréquence centrale (F), et le Q (étroitesse du filtre) pour les hautes fréquences.

Avec Shlv comme valeur Q, la correction se fait en plateau; Dans ce cas, la valeur F est la fréquence de coupure.

10. FLAT

Ramène le Gain de chaque bande à 0 dB. Les réglages de correction seront neutralisés pour ce canal.

11. ON/OFF

Commute on/off le correcteur. Cela permet d'écouter le signal avec et sans correction pour vérifier vos réglages.

12. Boutons ∇ / \blacktriangle

Servent à éditer les valeurs de paramètres.

2. CH (canal) [1...16]

Pressez un bouton **CH SELECT** (ou la cellule d'édition) pour choisir le canal où charger les corrections ou dont vous enregistrez les corrections dans une bibliothèque. Ce canal est associé à "CH" en page "EQ/ATT".

3. Courbe de correction

La courbe de la bibliothèque choisie est représentée graphiquement.

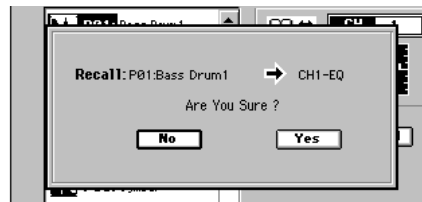
4. Recall (rappel)

Charge la bibliothèque sélectionnée dans le canal choisi avec 2. "CH".

Choisissez dans la liste la bibliothèque à charger.

Pressez ce bouton pour afficher la boîte de dialogue

Recall (rappel), vérifiez la bibliothèque et le canal de destination du chargement, et pressez le bouton **Yes**. Si vous ne voulez plus charger, pressez le bouton **No**.



5. Store (mémorisation/stockage)

Enregistre les réglages de correction de la page "EQ/ATT" dans une des bibliothèques de corrections personnelles ("user").

Ce sont les réglages de correction du canal sélectionné par 2."CH" qui seront mémorisés.

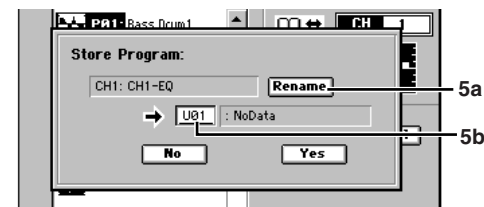
Un nom sera automatiquement affecté à la bibliothèque.

ex. Correction de lecture du canal 8: CH08-I.EQ

Correction d'enregistrement du canal 10: CH10-EQ

Vérifiez le numéro de destination et pressez le bouton

Yes. Si vous ne voulez pas stocker, pressez le bouton **No**.



5a. Rename (renommer)

Vous pouvez presser ce bouton pour éditer le nom de la bibliothèque (→p.97).

5b. Cellule de numéro de programme

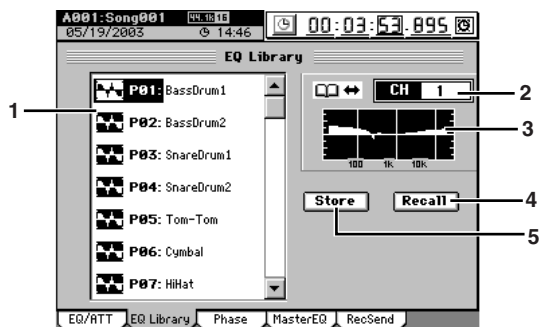
Ici, vous pouvez sélectionner le numéro de programme de destination de stockage. Pressez la cellule pour la sélectionner et, avec la **molette de valeur** (ou les touches +/-), faites votre sélection.

3d-2. Bibliothèque de corrections (EQ Library)

Ici, vous pouvez charger vos réglages de correction depuis une bibliothèque. Vous pouvez aussi enregistrer vos réglages dans une bibliothèque personnelle.

Il y a 50 bibliothèques presets, et 50 personnelles ("user").

Une bibliothèque de corrections conserve les réglages des paramètres 6-9 de la section précédente "3d-1. Correcteur".



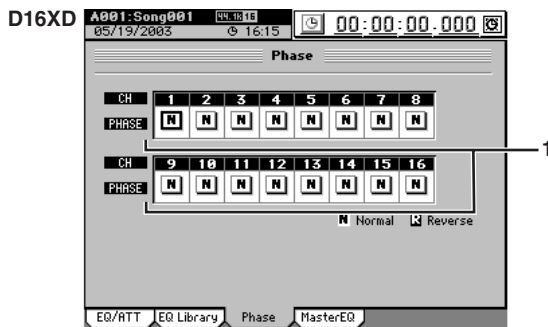
1. Liste des bibliothèques de corrections

Pressez l'écran pour en choisir une. La liste donne le numéro (P** pour preset, U** pour user) et le nom de bibliothèque.

3d-3. Phase

Vous pouvez inverser la phase de chaque canal.

Si un appareil audio entre en stéréo via une fiche dont les points chaud et froid sont inversés, la position stéréo peut être brouillée, ou des portions du son peuvent s'annuler. Ce réglage permet d'inverser la phase pour corriger cela.



1. PHASE [N, R]

N (Normale): La phase de ce canal n'est pas inversée. Normalement, vous laisserez ce paramètre sur "N".
R (Reverse ou "inversée"): La phase de ce canal est inversée.

note Sur le D32XD/D16XD, la broche 2 est le point chaud et la broche 3 le point froid (→p.7). Choisissez "R" si l'appareil audio connecté utilise un câblage inverse.

3d-4. Correcteur master (Master EQ)

Ici, vous pouvez régler le correcteur du bus master. C'est un correcteur huit bandes en cloche. les bandes 1 et 8 peuvent aussi offrir une correction en plateau (Shlv). Ce correcteur sert en enregistrement de la piste master.

⚠ Les commutateurs et commandes Gain/Freq/Q situés à droite de l'écran n'agissent pas sur le correcteur master.

⚠ Le correcteur master ne peut pas servir lors de la reproduction de la piste master ou si vous employez "Solo→Master".



1. Courbe de correction

La courbe de correction produite par les réglages est affichée ici sous forme graphique.

2. Bandes 1...8 EQ GAIN/FREQ/Q

[−15 dB...+15 dB/21 Hz...20.1 kHz/0.1...10, Shlv*]

Règle le gain, la fréquence centrale, et le Q (étroitesse du filtre) pour chaque bande.

* En sélectionnant Shlv pour "Q" des bandes 1 et 8, vous pouvez leur donner une correction en plateau; la valeur F devient alors une fréquence de coupe.

3. FLT (Flat)

Ramène le Gain de chaque bande sur 0 dB.

4. Indicateur de niveau

Affiche le niveau du bus master.

note En cas d'écriture, réglez le fader MASTER.

5. L

Sélectionne les réglages de correcteur master du canal gauche.

6. R

Sélectionne les réglages de correcteur master du canal droit.

7. Link (couplage)

Couple les canaux gauche et droit du correcteur master pour des réglages identiques. Vous pouvez faire les réglages depuis le canal droit ou le canal gauche.

8. ON/OFF

Commute on/off le correcteur master. Il commute on/off les deux canaux quel que soit celui (L ou R) actuellement édité.

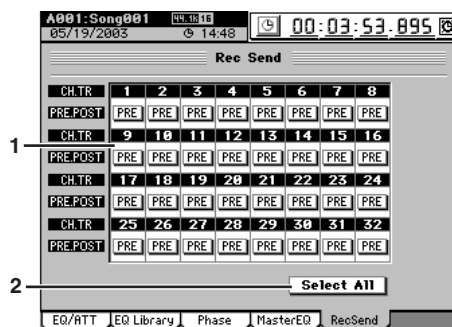
D32XD

3d-5. Départ d'enregistrement (Rec Send)

Ici, vous pouvez déterminer le point où seront pris les signaux envoyés par chaque canal de mixer aux pistes d'enregistrement.

Avec le réglage pré-fader (PRE), le signal enregistré est pris juste avant le fader dont le réglage n'intervient donc pas.

Avec le réglage pré-fader, le niveau d'enregistrement est le même qu'avec le réglage post-fader (PST) quand le niveau du fader est réglé pour un gain unitaire (0 dB).



1. PRE/PST (pré-fader/post-fader)

Détermine si le signal enregistré sera pris immédiatement avant le fader (pré-fader ou PRE) ou immédiatement après le fader (post-fader ou POST).

PRE: Immédiatement avant le fader

PST: Immédiatement après le fader

2. Select All (tout sélectionner)

Règle identiquement les boutons PRE/PST de tous les canaux.

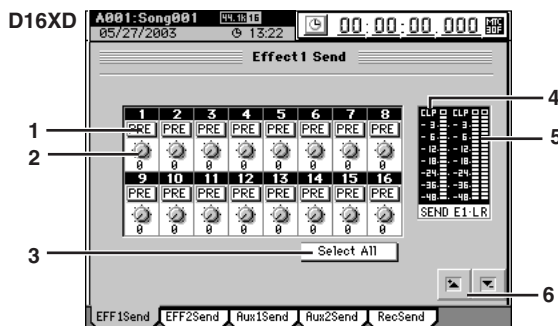
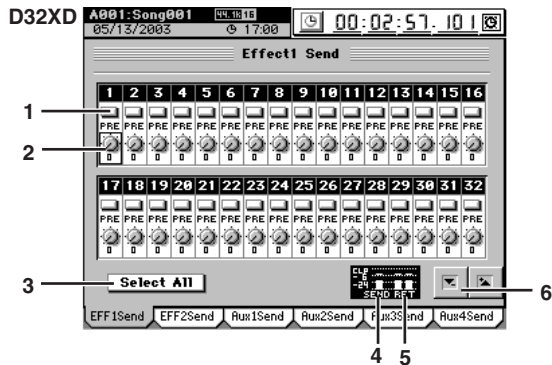
3e. SEND (EFF/AUX [*/REC])

3e-1. Départ d'effet 1 (Effect 1 Send)

Ici, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque canal du mixer vers l'effet master 1.

Avec le réglage pré-fader (PRE), le signal envoyé à l'effet master est pris juste avant le fader donc le niveau du fader n'intervient pas.

Avec le réglage post-fader, le niveau d'envoi à l'effet master est le même qu'avec le réglage post-fader (PST) quand le niveau du fader est réglé pour un gain unitaire (0 dB).



1. **PRE/PST (pré/post-fader)**
Détermine si le signal envoyé sera pris immédiatement avant le fader (pré-fader ou PRE) ou immédiatement après le fader (post-fader ou POST).
PRE: Départ au niveau avant fader
PST: Départ au niveau après fader
2. **SEND (départ)**
Règle le niveau de départ.
3. **Select All (tout sélectionner)**
Associe le fonctionnement de tous les canaux.
Associe les boutons PRE/PST et les commandes SEND.
4. **Indicateur de niveau d'envoi SEND**
Donne le niveau du bus de départ vers l'effet 1.
5. **Indicateur d'effet 1 E1 L/R**
Donne le niveau du bus L/R de retour d'effet 1.
6. **Boutons ↕ / ↕**
Servent à éditer les valeurs de paramètres.

3e-2. Départ d'effet 2 (Effect 2 Send)

Ici, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque canal du mixer vers l'effet master 2.

Pour des détails sur les paramètres, voir la section ci-dessus, "3e-1. Départ d'effet 1 (Effect 1 Send)".

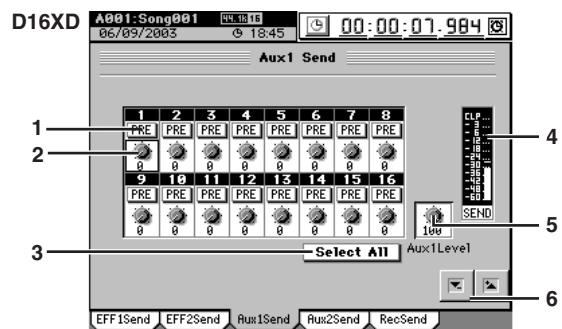
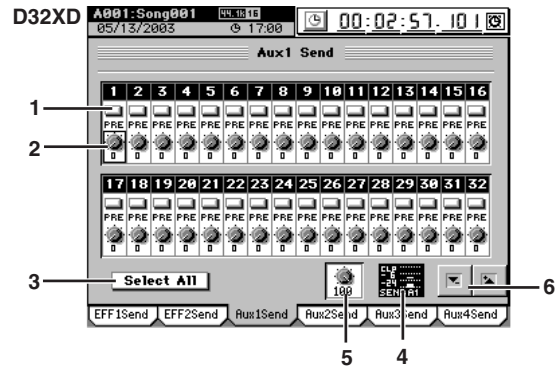
3e-3. Départ Aux1 (Aux1 Send)

Ici, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque canal du mixer vers la sortie auxiliaire AUX OUT 1.

Avec le réglage pré-fader (PRE), le signal envoyé en sortie AUX OUT est pris juste avant le fader donc le niveau du fader n'intervient pas.

Avec le réglage post-fader, le niveau d'envoi en sortie AUX OUT est le même qu'avec le réglage post-fader (PST) quand le niveau du fader est réglé pour un gain unitaire (0 dB).

Pour des détails sur le branchement et l'emploi d'effets externes, voir p.60.



1. **PRE/PST (pré/post-fader)**
Détermine si le signal envoyé sera pris immédiatement avant le fader (pré-fader ou PRE) ou immédiatement après le fader (post-fader ou POST).
PRE: Départ au niveau avant fader
PST: Départ au niveau après fader
2. **SEND (départ)**
Règle le niveau de départ.
3. **Select All (tout sélectionner)**
Associe le fonctionnement de tous les canaux.
Associe les boutons PRE/PST et les commandes SEND.
4. **Indicateur de niveau d'envoi SEND**
Donne le niveau de la sortie AUX1.
5. **Commande AUX1**
Commande le niveau de sortie AUX1.
6. **Boutons ↕ / ↕**
Servent à éditer les valeurs de paramètres.

3e-4. Départ Aux2 (Aux2 Send)

Ici, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque canal du mixer vers la sortie AUX 2.

Pour des détails sur les paramètres, voir la section ci-dessus, "3e-3. Départ Aux1 (Aux1 Send)".

D32XD

3e-5. Départ Aux3 (Aux3 Send)

Ici, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque canal du mixer vers la sortie AUX 3.
Pour des détails sur les paramètres, voir la section ci-dessus, "3e-3. Départ Aux1 (Aux1 Send)".

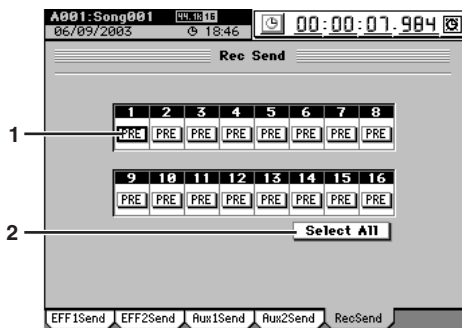
3e-6. Départ Aux4 (Aux4 Send)

Ici, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque canal du mixer vers la sortie AUX 4.
Pour des détails sur les paramètres, voir la section ci-dessus, "3e-3. Départ Aux1 (Aux1 Send)".

D16XD

3e-5. Départ d'enregistrement (Rec Send)

Ici, vous pouvez déterminer le point où seront pris les signaux envoyés par chaque canal de mixer aux pistes d'enregistrement.
Avec le réglage pré-fader (PRE), le signal enregistré est pris juste avant le fader dont le réglage n'intervient donc pas.
Avec le réglage post-fader, le niveau d'enregistrement est le même qu'avec le réglage post-fader (PST) quand le niveau du fader est réglé pour un gain unitaire (0 dB).



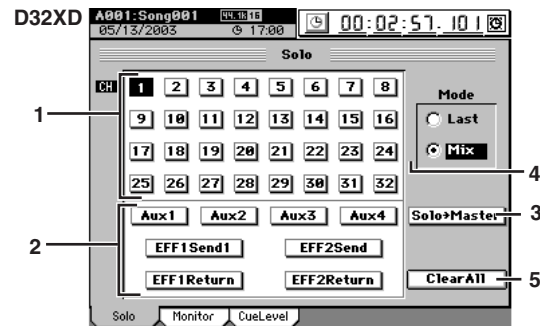
- 1. PRE/PST (pré-fader/post-fader)**
Détermine si le signal enregistré sera pris immédiatement avant le fader (pré-fader ou PRE) ou immédiatement après le fader (post-fader ou POST).
PRE: Immédiatement avant fader
PST: Immédiatement après fader
- 2. Select All (tout sélectionner)**
Associe les boutons PRE/PST de tous les canaux.

3f. SOLO/MONITOR

3f-1. Solo

Utilisez cette fonction pour n'écouter qu'un (ou plusieurs) des canaux, ou pour contrôler l'audio dirigé vers les départs. Le signal solo est produit par les prises MONITOR OUT L/R et PHONES.

Vous pouvez aussi faire des réglages pour que le signal solo soit produit par les prises MASTER L/R.



- 1. Boutons CH (canal)** [1...16]
Activent la fonction Solo (s'ils sont négatifs) pour chaque canal. Quand un de ces boutons est en service, le D32XD/D16XD passe automatiquement en mode Solo, et la touche CH ON/SOLO du canal choisi clignote.
- 2. Boutons de départ (Send) et de retour (Return)**
Activent la fonction Solo (s'ils sont négatifs) pour chaque départ ou retour.
EFF1 Send, EFF2 Send:
Solo du signal de départ vers les effets 1 ou 2
AUX1 Send, AUX2 Send, AUX3 Send, AUX4 Send [*AUX1 Send, AUX2 Send]:
Solo du signal de départ vers les prises de sortie AUX OUT 1, 2, 3 ou 4 [*AUX OUT 1, 2]
EFF1 Return, EFF2 Return:
Solo du signal de retour des effets 1 ou 2
Pour régler le volume de chaque signal, utilisez les pages ou commandes concernées pour chaque signal.
⚠ Sachez que selon les réglages, changer ces sélections peut causer un changement soudain de volume d'écoute.
- 3. Solo to Master**
Détermine si l'audio mis en solo sera produit par les sorties MASTER OUT L/R. Utilisez cette option si votre système d'écoute est branché aux sorties MASTER OUT L/R et si vous voulez entendre l'audio mis en solo par ces sorties.

⚡ Le réglage Solo→Master n'est actif qu'en page "SOLO/ MONITOR". Il se désactive automatiquement quand vous quittez cette page.

4. Mode

Last: Seul le dernier signal sélectionné est mis en solo (les sélections multiples sont impossibles)

Mix: Mise en solo de tous les signaux sélectionnés (les sélections multiples sont possibles)

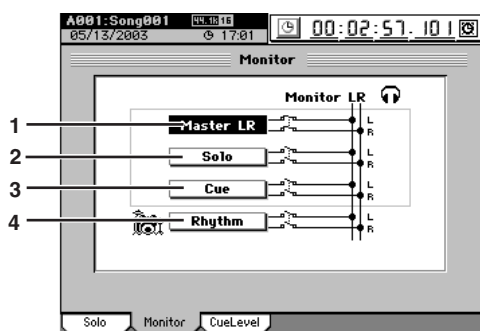
⚡ Si vous passez de Mix à Last, tous les réglages de solo se désactivent.

5. ClearAll (tout effacer)

Désactive tous les réglages de solo.

3f-2. Ecoute (Monitor)

Ici, vous pouvez sélectionner les signaux audio produits par la sortie d'écoute de contrôle (prises MONITOR OUT L/R) et la sortie écouteurs (prise PHONES).



1. Master LR

Envoie le bus master LR à la sortie d'écoute (monitor). Normalement, ce sera votre choix.

2. Solo

Quand vous sélectionnez un signal à mettre en solo en page "Solo", cette option est automatiquement choisie, et il n'est pas possible de sélectionner "Master LR" ou "Cue". Pour sélectionner ces options, vous devez d'abord annuler tous les solos.

3. Cue

Envoie le signal spécifié par les réglages de niveau et de panoramique de retour d'écoute "Cue Level" (voir la section suivante) à la sortie d'écoute (monitor). Si vous choisissez cette option pour l'enregistrement, vous pourrez régler le volume et le panoramique pour jouer confortablement, sans que cela n'affecte le niveau d'enregistrement du signal.

4. Rhythm

Envoie directement le son rythmique interne à la sortie d'écoute (monitor). Vous pouvez l'utiliser pour n'entendre que le rythme au casque alors que vous envoyez l'audio des pistes lues aux prises MASTER OUT L/R durant une prestation en direct. Normalement, cette option doit être désactivée.

⚡ Le rythme ne sera produit que si vous mettez en service le bouton Rhythm On en page TEMPO, "SetUp".

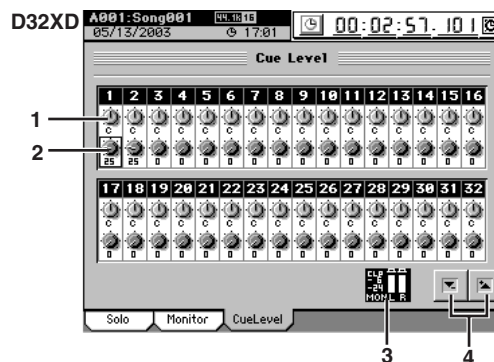
note Si vous activez Rhythm ici, le réglage "Assign" de la page TEMPO, "SetUp" passera sur "Monitor". Si vous désactivez Rhythm, le réglage "Assign" de la page TEMPO, "SetUp" passera automatiquement sur "CH Input".

3f-3. Niveau de retour (Cue Level)

Quand "Cue" (retour de scène) est activé en page "Monitor", utilisez ces réglages pour ajuster le niveau et le panoramique de l'audio pour chaque canal du mixer.

Durant la lecture, l'audio sera envoyé quel que soit le réglage on/off de chaque canal. Durant l'enregistrement, seul sera envoyé l'audio des canaux dont les touches CH ON sont activées.

note L'audio destiné aux retours (Cue) sera le signal lu si une piste est en reproduction, et le signal enregistré si une piste est en enregistrement.



1. Panoramique [L63...C...R63]

Règle le panoramique du signal de retour d'écoute de chaque canal.

2. Niveau [0...100]

Règle le niveau du signal de retour d'écoute de chaque canal.

note Le niveau unitaire est 100.

3. Indicateur de niveau

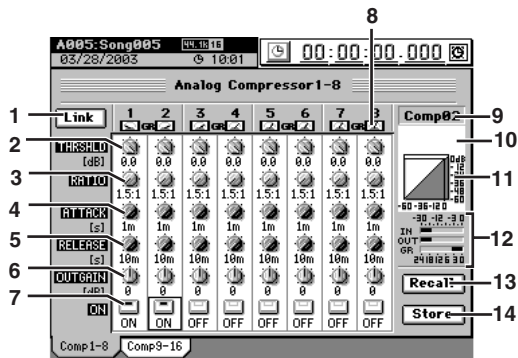
Ce bargraph indique le volume de sortie du mixage de retour.

4. Boutons ↙ / ↘

Servent à éditer les valeurs des paramètres.

3g. ANALOG COMP

3g-1. Compresseur analogique 1-8



Ici, vous pouvez régler les paramètres de compresseur analogique.

Ces réglages appliquent une compression aux entrées analogiques (prises INPUT 1 à 8).

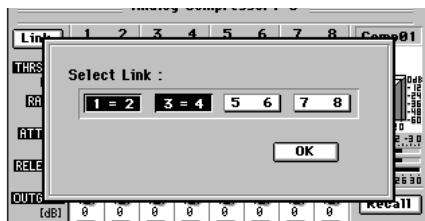
Cinquante réglages de compresseur différents sont conservés dans des programmes presets, et cinquante autres programmes personnels ("user") peuvent être créés, soit un total de cent programmes que vous pouvez rappeler à l'aide du bouton **Recall**.

note Les canaux de compression 1-8 correspondent aux prises d'entrée INPUT 1-8; ainsi, le canal de compression 1 s'applique à la prise INPUT 1, et le 2 à la prise INPUT 2.

En raison des caractéristiques des circuits analogiques, les valeurs de paramètres affichées sont approximatives.

1. Link (couplage)

Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Link** (choix de couplage).



Quand vous compressez une source stéréo, vous pouvez coupler des canaux de compression adjacents et leurs paramètres.

Pressez les boutons des canaux à coupler, puis pressez le bouton **OK**. Un symbole "=" apparaît entre les canaux couplés.

2. THRESHLD (Threshold ou "seuil") [-20 dB...+20 dB]

Niveau seuil auquel le compresseur entre en action. La valeur affichée est relative à l'amplitude maximale.

3. RATIO (rapport) [1.5:1...inf:1]

Rapport de compression appliqué à un signal entrant quand il dépasse le niveau seuil.

note Un réglage *inf* (∞):1 donne le fonctionnement d'un limiteur.

4. ATTACK (attaque) [1 mS...200 mS]

Temps au bout duquel le compresseur entre en action après que le signal ait dépassé le niveau seuil.

5. RELEASE (fermeture) [10 mS...10 S]

Temps au bout duquel le compresseur cesse d'agir après que le signal soit retombé sous le niveau seuil.

De la distorsion peut se produire si la fermeture est trop rapide.

6. OUTGAIN (gain de sortie) [-20 dB...+20 dB]

Règle le niveau de sortie du compresseur. Cela permet de remonter un niveau atténué par la compression.

7. ON

Active le compresseur pour le canal sélectionné. Une partie du bouton est alors négativée.

8. Indicateur de réduction de gain (GR)

Indique la réduction de niveau occasionnée par le compresseur.

9. Canal de compression

Indique le canal de compression actuellement sélectionné.

10. Programme de compression

Indique numéro et nom du programme de compression utilisé par le canal de compression sélectionné.

Ne s'affiche que si un programme a été rappelé pour le canal de compression.

11. Courbe de niveau

Affiche la courbe de niveau du canal de compression actuellement sélectionné.

12. Indicateurs IN/OUT/GR

Ces témoins en barre indiquent les niveaux d'entrée (IN)/sortie (OUT) et le niveau de réduction de gain (GR) pour le canal de compression actuellement sélectionné.

13. Bouton Recall (rappel)

Change le programme de compression pour le canal de compression actuellement sélectionné.

Quand vous le pressez, la boîte de dialogue **Recall** s'ouvre. Pressez le bouton **Yes** pour changer le programme, ou pressez le bouton **No** pour annuler.

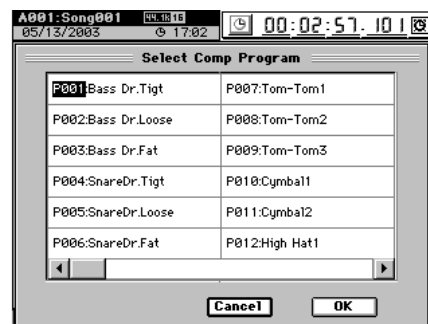


13a. Cellule de canal de compression

Sélectionnez le canal de compression qui utilisera ce programme. Pressez la cellule pour la sélectionner, et avec la **molette de valeur** (ou les touches +/-), choisissez un canal de compression.

13b. Cellule de programme

Sélectionnez le programme à employer. Utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour choisir un programme de compression. Sinon, vous pouvez presser le bouton popup à côté de la cellule pour ouvrir la boîte de dialogue **Select Comp Program** (choix de programme de compression), et faire votre sélection.



14. Bouton Store (stockage/mémorisation)

Enregistre les réglages actuels comme programme de compression. Pressez-le pour afficher la boîte de dialogue **Store Program** (mémorisation de programme). Pressez le bouton **Yes** pour stocker le programme, ou le bouton **No** pour annuler.

4. EFFECT

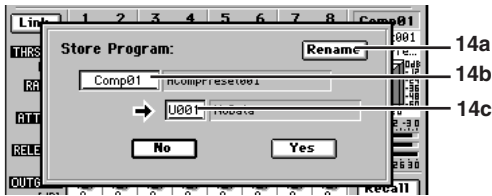
D32XD

4-1. Routing A

Vous donne la liste des programmes d'effet utilisés par les effets par insertion 1-8, master et final, ainsi que leur statut. Le D32XD vous permet d'employer simultanément jusqu'à 24 effets par insertion, deux effets master, et un effet final. Les effets par insertion 9-24 peuvent être vus et édités dans "4-2. Routing B".

Le nombre d'effets simultanément utilisables variera en fonction de la taille des programmes d'effet et de leur affectation.

Dans cet écran, vous pouvez aussi sélectionner des programmes d'effet et éditer certains de leurs paramètres. Pour sélectionner un programme, utilisez la **molette de valeur** ou pressez le bouton **Select** à l'écran et choisissez dans une liste de programmes d'effet par catégorie.



14a. Rename (renommer)

Renomme le programme de compression. Pressez-le pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename**, et éditez le nom. Vous pouvez programmer un nom allant jusqu'à huit caractères.

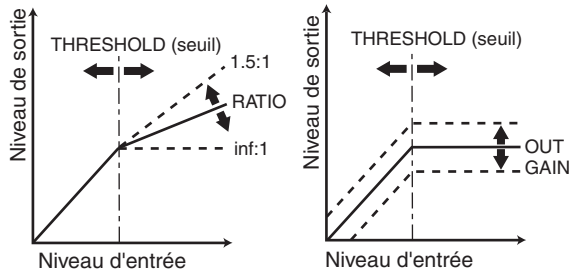
14b. Cellule de canal de compression

Sélectionne le canal de compression dont vous désirez sauvegarder le programme. Pressez la cellule pour la sélectionner, et avec la **molette de valeur** (ou les touches +/-), sélectionnez le canal de compression.

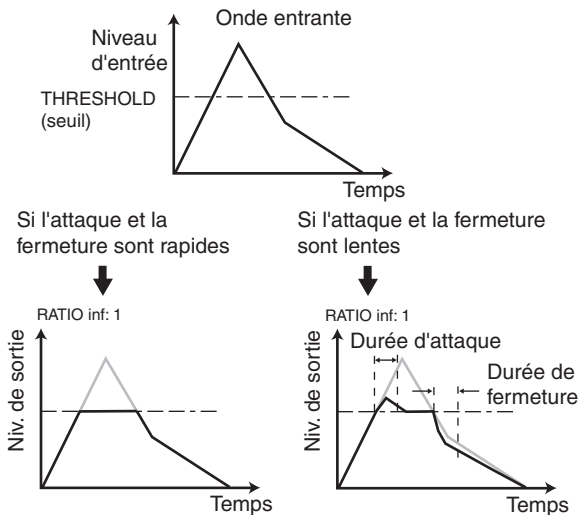
14c. Cellule de numéro de programme [U01...U50]

Sélectionne le programme de destination de la sauvegarde. Sélectionnez la cellule et utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour choisir le numéro de programme. Le programme existant à cet emplacement sera remplacé.

Action de THRESHOLD, RATIO, et OUT GAIN sur l'entrée



Comment agissent ATTACK et RELEASE



3g-2. Compresseur analogique 9-16

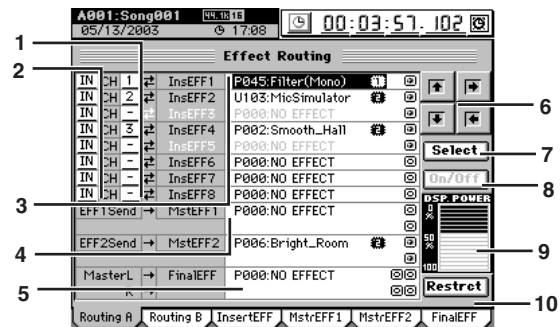
Cette page n'est disponible que si la carte compresseur 8 canaux optionnelle (ACB-8) est installée sur la carte d'entrée analogique 8 canaux optionnelle (AIB-8).

Cela vous permet d'appliquer une compression aux prises d'entrée analogiques INPUT 9 à 16.

note Les canaux de compression 9-16 correspondent aux prises INPUT 9-16; Ainsi, le canal de compression 9 s'applique à la prise INPUT 9, le 10 à la prise INPUT 10.

Pour des détails sur les paramètres et valeurs, voir "3g-1. Compresseur analogique 1-8".

Si les options ci-dessus ne sont pas installées, cette page ne peut pas être sélectionnée.



1. CH (canal) [1...32]

Sélectionne le canal auquel s'appliquera chaque effet par insertion (1 à 8).

2. Point d'insertion de l'effet [IN, TR]

Détermine si chaque effet par insertion s'appliquera à l'entrée (IN) ou à la piste reproduite (TR).

3. Effet par insertion 1...8

Détermine le programme de chaque effet par insertion. Au maximum huit effets différents peuvent être employés. Les cellules donnent le numéro de programme choisi, le nom de l'effet, l'icône de taille d'effet, l'icône de commande (si spécifié) et l'icône on/off. La lettre "E" s'affiche devant le numéro d'effet quand l'effet a été édité.

Icône de taille d'effet

Indique la taille de la charge du processeur par l'effet.

Icône de commande

Indique un effet auquel est affectée une commande.

Icône on/off

Indique le statut on (activé) ou off (désactivé) de l'effet.

Pour les combinaisons possibles et la façon dont elles fonctionnent, voir "Effets pouvant être utilisés simultanément" (→p.117).

En raison de la structure d'entrée/sortie du mixer, vous ne pouvez pas employer de programme stéréo pour l'effet par insertion 8.


4. Effet master 1, 2

Ici, vous pouvez choisir un programme pour les effets master 1 et 2. Les cellules donnent le numéro de programme choisi, le nom de l'effet, l'icône de taille d'effet, l'icône de commande (si spécifié) et l'icône on/off.

L'effet master 1 ou 2 ne peut pas accepter de programme mono.

5. Effet final

Les cellules donnent le numéro de programme choisi, le nom de l'effet, l'icône de taille d'effet, l'icône de commande (si spécifié) et l'icône on/off.

 L'effet final ne peut pas accepter de programme mono.

6. Boutons de navigation

Servent à sélectionner les paramètres dans la page.

7. Select (choisir)

Choisissez l'effet à utiliser puis pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Select EFF Category** (choix de catégorie d'effet). Choisissez la catégorie et, avec la boîte de dialogue **Select EFF Program** (choix de programme d'effet), sélectionnez l'effet que vous voulez utiliser.



7a



7c

7b

7a. Cancel (annuler)

Vous ramène en page "Routing A" sans sélectionner de catégorie.

7b. OK

Après sélection d'un programme d'effet, pressez ce bouton pour confirmer votre sélection et retourner en page "Routing A".

7c. Cancel (annuler)

Rappelle la boîte de dialogue **Select EFF Category**.

8. On/Off

Accessible seulement aux morceaux en 96 kHz/24 bits. Ce bouton commute on/off l'effet actuellement sélectionné. Cela affecte la consommation de puissance du processeur. Si le processeur a assez de puissance de traitement, les effets affectés mais commutés sur off seront réactivés (on).

En cas de puissance insuffisante pour traiter tous les effets affectés simultanément, ce bouton active/désactive les effets sans changer les réglages d'affectation d'effets.

9. Indicateur DSP Power (charge du processeur)

Affiche le niveau d'utilisation du processeur. 0% si le processeur n'est pas du tout utilisé, ou 100% si toute la puissance du processeur est consommée. Cette puissance est divisée par deux dans un morceau en 96 kHz/24 bits, aussi regardez cet indicateur et réglez 8. "On/Off" de façon appropriée.

10. Restrct (Restructurer)

Ce bouton allège le processeur de la consommation de puissance des "effets inertes" inutilisés en raison de leur

affectation. Un effet inutilisable est indiqué par une tête de mort "☠".

Effets pouvant être utilisés simultanément

Les programmes utilisés par les effets du D32XD sont classés en fonction de leur "taille", c'est-à-dire de la puissance de processeur qu'ils consomment.

Si vous pouvez employer huit programmes dans les effets par insertion de **Routing A**, c'est qu'ils sont tous de "taille un". En comparaison, d'autres programmes d'effet sont de "taille deux" et d'autres de "taille quatre".

La taille d'un programme d'effet est donnée par une icône à droite du nom d'effet.

Une "taille" correspond à une des icônes on/off dans chaque cellule d'effet.

Dans le cas d'un morceau en 44.1 kHz/48 kHz, seize unités de "taille" peuvent être simultanément employées.

Dans le cas d'un morceau en 96 kHz/24 bits, seules huit unités de "taille" peuvent être simultanément employées, en raison de la puissance de calcul supplémentaire nécessaire.

note La puissance de traitement disponible pour **Routing A** est indépendante de celle pour **Routing B**; dans les deux cas, vous pouvez utiliser "16 unités de taille" de programmes d'effet.

Techniques d'affectation des effets

Dans le D32XD, les effets affectés aux cellules d'effet supérieures auront une plus haute priorité d'activation. Cela signifie que selon les programmes affectés, vous pouvez avoir à utiliser le bouton **Restrct** ou les boutons **On/Off** pour tester des réglages en observant l'indicateur DSP Power, afin de faire le meilleur usage des effets disponibles.

note L'ordre de priorité s'applique aussi aux groupes effets par insertion, effets master et effet final. Par exemple, si vous affectez un programme de taille quatre à l'effet par insertion 7, il "consommer" les effets par insertion 7 et 8 et l'effet master 1, ce qui signifie que vous ne pourrez pas affecter de programme à l'effet master 1.

note Pour annuler un effet, annulez son affectation à un canal, et sélectionnez **NO EFFECT** (pas d'effet) comme effet.

Utiliser le bouton Restrct (restructurer)

Affectez d'abord un programme de taille un à l'effet par insertion 1, et un programme de taille deux à l'effet par insertion 2.

Ensuite, supposons que vous affectiez un programme de taille deux à l'effet par insertion 1.

L'effet par insertion 2 (dont la priorité est inférieure) sera "masqué" par l'effet 1; vous ne pourrez pas désactiver l'effet 2, et l'effet par insertion 3 sera indisponible.

Dans ce cas, l'effet par insertion 2 est un "effet inerte".

L'icône on/off de l'effet se change en tête de mort "☠".

Vous pouvez alors presser le bouton **Restrct** pour libérer l'effet par insertion 3 de l'emprise de cet effet inerte afin qu'il redevienne disponible, et la puissance de traitement correspondante sera récupérée.


Utiliser le bouton On/Off

Quand vous affectez des effets à un morceau en 96 kHz/24 bits, la taille totale utilisable pour les effets est divisée par deux, et ils s'activeront (On) dans l'ordre de priorité (en commençant par la cellule d'effet du haut). Toutefois, les données d'affectation des effets non activés restent maintenues.


Si un effet que vous voulez utiliser est désactivé, vous pouvez désactiver un ou plusieurs effets qui sont involontairement activés pour récupérer la taille nécessaire, puis activer l'effet voulu. Durant cette procédure, regardez l'indicateur DSP Power pendant que vous choisissez les effets à activer/désactiver (on/off).

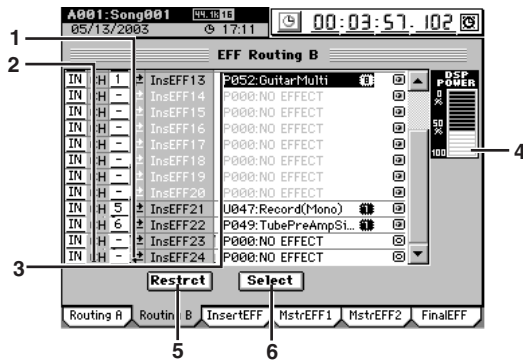
4-2. Routing B

Vous donne la liste des programmes d'effet utilisés par les effets par insertion 9–24 ainsi que leur statut. Dans le cas d'un morceau en 96 kHz/24 bits, seuls les effets par insertion 9–16 sont disponibles (pas 17–24).

 Le nombre d'effets simultanément utilisables variera en fonction de la taille des programmes d'effet et de leur affectation.

Dans cet écran, vous pouvez aussi sélectionner des programmes d'effet et éditer certains de leurs paramètres. Pour sélectionner un programme, utilisez la **molette de valeur** ou pressez le bouton **Select** à l'écran et choisissez dans une liste de programmes d'effet par catégorie.

 Vous ne pouvez pas employer le MIDI ou des pédales pour piloter les paramètres des effets par insertion 9 à 24.




1. **CH (canal)** [1...32]
Sélectionne le canal auquel s'appliquera chaque effet par insertion (9 à 24).


2. **Point d'insertion de l'effet** [IN, TR]
Détermine si chaque effet par insertion s'appliquera à l'entrée (IN) ou à la piste reproduite (TR).

3. **Effet par insertion 9...24**
Détermine le programme de chaque effet par insertion. Au maximum seize effets différents peuvent être employés. Les cellules donnent le numéro de programme choisi, le nom de l'effet, l'icône de taille d'effet, l'icône de commande (si spécifié) et l'icône on/off. La lettre "E" s'affiche devant le numéro d'effet quand l'effet a été édité.


 **Icône de taille d'effet**
Indique la taille de la charge du processeur par l'effet.

 **Icône on/off**
Indique le statut on (activé) ou off (désactivé) de l'effet.

Pour les combinaisons possibles et la façon dont elles fonctionnent, voir "Effets pouvant être utilisés simultanément".

 En raison de la structure d'entrée/sortie du mixer, vous ne pouvez pas employer de programme stéréo pour l'effet par insertion 24.

4. **Indicateur DSP Power (charge du processeur)**
Affiche le niveau d'utilisation du processeur. 0% si le processeur n'est pas du tout utilisé, ou 100% si toute la puissance du processeur est consommée.

5. **Restrct (Restructurer)**
Ce bouton allège le processeur de la consommation de puissance des "effets inertes" inutilisés en raison de leur affectation. Un effet inutilisable est indiqué par une tête de mort .

6. **Select (choisir)**
Choisissez l'effet à utiliser puis pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Select EFF Category** (choix de catégorie d'effet). Choisissez la catégorie et, avec la boîte

de dialogue **Select EFF Program** (choix de programme d'effet), sélectionnez l'effet que vous voulez utiliser.

Effets pouvant être utilisés simultanément

Les programmes utilisés par les effets du D32XD sont classés en fonction de leur "taille", c'est-à-dire de la puissance de processeur qu'ils consomment.


Si vous pouvez employer seize programmes dans les effets par insertion de **Routing B**, c'est qu'ils sont tous de "taille un". En comparaison, d'autres programmes d'effet sont de "taille deux" et d'autres de "taille quatre".

La taille d'un programme d'effet est donnée par une icône à droite du nom d'effet.

Une "taille" correspond à une des icônes on/off dans chaque cellule d'effet.


Dans le cas d'un morceau en 44.1 kHz/48 kHz, seize unités de "taille" peuvent être simultanément employées.

Dans le cas d'un morceau en 96 kHz/24 bits, seules huit unités de "taille" peuvent être simultanément employées, en raison de la puissance de calcul supplémentaire nécessaire.

 La puissance de traitement disponible pour Routing A est indépendante de celle pour Routing B; dans les deux cas, vous pouvez utiliser "16 unités de taille" de programmes d'effet.

Techniques d'affectation des effets par insertion

Dans le D32XD, les effets de plus petit numéro auront une plus haute priorité d'activation. Cela signifie que selon les programmes affectés, vous pouvez avoir à utiliser le bouton **Restrct** ou les boutons **On/Off** pour tester des réglages en observant l'indicateur DSP Power, afin de faire le meilleur usage des effets disponibles.


 Pour annuler un effet, annulez son affectation à un canal, et sélectionnez NO EFFECT (pas d'effet) comme effet.

Utiliser le bouton Restrct (restructurer)

Affectez d'abord un programme de taille un à l'effet par insertion 9, et un programme de taille deux à l'effet par insertion 10.

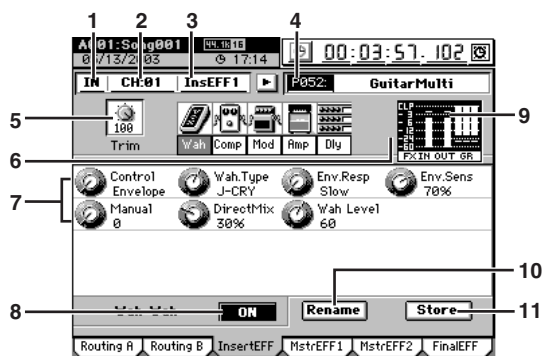
Ensuite, supposons que vous affectiez un programme de taille deux à l'effet par insertion 9.

L'effet par insertion 10 (dont la priorité est inférieure) sera "masqué" par l'effet 9; vous ne pourrez pas désactiver l'effet 10, et l'effet par insertion 11 sera indisponible.

Dans ce cas, l'effet par insertion 10 est un "effet inerte". L'icône on/off de l'effet se change en tête de mort . Vous pouvez alors presser le bouton **Restrct** pour libérer l'effet par insertion 11 de l'emprise de cet effet inerte afin qu'il redevienne disponible, et la puissance de traitement correspondante sera récupérée.

4-3. Effet par insertion (Insert EFF)

Vous pouvez appliquer des effets par insertion aux sources d'entrée à l'enregistrement, ou aux pistes à la lecture. Vous pouvez employer un maximum de 24 [*8] effets par insertion. Vous pouvez employer les commandes Control situées sous l'écran LCD afin d'éditer les paramètres pour lesquels une icône de commande est affichée.



- Point d'insertion de l'effet** [IN, TR]
Détermine si l'effet par insertion s'appliquera à l'entrée (IN) ou à la piste reproduite (TR).
- CH (canal)** [1...32 [*16]]
Sélectionne le canal auquel s'appliquera chaque effet par insertion.
- Sélection de l'effet par insertion**
Sélectionne l'effet par insertion (1-24 [*8]) à éditer.
note Vous pouvez aussi presser une touche **CH SELECT** pour sélectionner l'effet par insertion affecté à ce canal. Si le canal choisi n'a pas d'effet par insertion affecté, l'effet ne change pas.
- Programme de l'effet par insertion**
Sélectionnez un programme d'effet avec la **molette de valeur**, ou pressez le bouton popup à l'écran et faites votre choix dans une liste de catégories de programmes. Si le programme sélectionné a été édité, l'indication **P** (preset), **U** (user), ou **S** (song) de numéro de programme se change en "**E**" pour indiquer que le programme a été édité.
- Commande Trim (atténuateur)** [0...100]
Avec un réglage à 100, le niveau sera équivalent au niveau d'entrée.
Baissez cette valeur si un niveau d'entrée excessif entraîne une distorsion quand l'effet est appliqué.
- Affichage de la chaîne d'effets**
Affiche la chaîne d'effets constituant le programme d'effet. Quand vous sélectionnez un de ces effets, ses paramètres éditables apparaissent dans "7. Icônes de commandes Control".
- Icônes de commandes Control**
Ces commandes éditent les paramètres de chaque effet. Les paramètres et leur plage de valeurs dépendent de l'effet et du paramètre. Vous pouvez tourner les commandes Control (sous l'écran LCD) pour éditer la valeur des paramètres leur correspondant.
Pour éditer un paramètre d'une autre rangée avec les commandes Control, vous pouvez soit sélectionner l'icône à l'écran, soit accéder à cette rangée avec les touches **curseur**.
- ON/OFF**
C'est un commutateur on/off pour l'effet sélectionné dans la chaîne d'effets.
Si le bouton est sur **OFF**, cet effet est court-circuité.
- Indicateur de niveau**
Affiche le niveau d'entrée (IN)/sortie (OUT) de l'effet et le niveau de réduction de gain (GR).

10. Rename (renommer)

Permet de renommer le programme d'effet. Sélectionnez le programme d'effet à renommer, pressez le bouton **Rename** pour ouvrir sa boîte de dialogue, et éditez le nom. Vous pouvez programmer un nom allant jusqu'à seize caractères (→p.97).

▲ Après avoir renommé le programme, utilisez "11. Store (stocker/mémoriser)" pour l'enregistrer. Le nom de programme que vous venez d'éditer sera perdu si vous ne l'enregistrez pas.

11. Store (stocker/mémoriser)

Enregistre le programme d'effet avec ses paramètres et son nom tels qu'édités.

Vos programmes d'effets personnels dans le D32XD sont enregistrés dans 128 programmes "user" pouvant être employés par tous les morceaux de toute partition, et dans 32 programmes "song" propres à chaque morceau. Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Store Program** (mémoire de programme).



Pressez le bouton de liste "**Area**" (zone) pour sélectionner U (User) ou S (Song), et choisissez le numéro de destination de la sauvegarde avec la cellule de numéro.

note Quand vous choisissez la destination de stockage, prenez "U" pour les programmes devant être aussi employés par d'autres morceaux, et "S" pour les programmes qui ne le seront pas ou qui pourraient poser des problèmes s'ils étaient modifiés.

Pressez le bouton **Yes** pour exécuter la sauvegarde, ou pressez le bouton **No** pour annuler. Quand vous sauvegardez, les nouvelles données effacent celles préalablement conservées sous ce numéro, et les réglages précédents sont donc perdus.

▲ Si vous remplacez un programme d'effet qui est utilisé par une scène, la reproduction ne se fera plus avec les réglages prévus.

4-4. Effet master 1 (Master EFF1)

Les effets master sont utilisés par réglage du niveau du signal envoyé depuis chaque canal à destination de l'effet master afin de donner une profondeur et une balance globale. Vous pouvez employer les commandes Control situées sous l'écran LCD afin d'éditer les paramètres affichés sous forme d'icônes.

Notes sur l'emploi des effets master

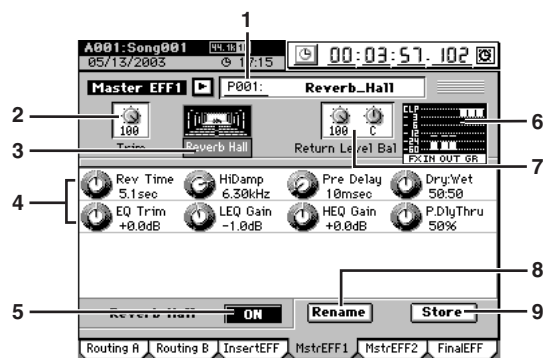
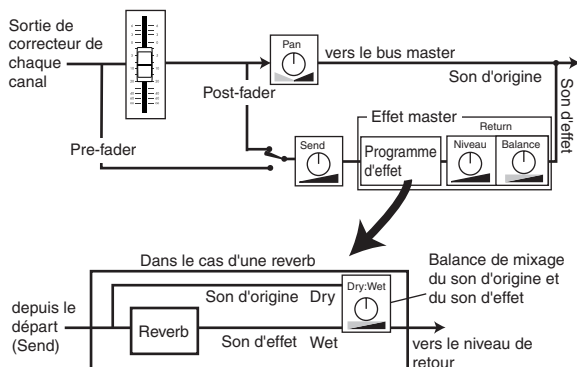
Les effets master traitent les signaux qui leur sont envoyés via la commande de départ (send) d'effet de chaque canal, et renvoient le signal traité au bus d'effet. Cela signifie que le son direct envoyé par chaque canal au bus master y sera mixé avec le son d'effet.

Dans le cas d'effets comme une reverb ou un chorus qui mélangent déjà en interne le son direct et le son d'effet avant la sortie, le son d'origine passant par l'effet s'ajoute au son d'origine envoyé directement par chaque canal, d'où une balance incorrecte du son d'origine et du son d'effet.

Dans ce cas, réglez Dry:Wet (paramètre ajustant la balance du son d'effet (Wet) et du son d'origine (Dry)) pour que l'effet ne produise que le son d'effet (Wet). Avec ce réglage, le niveau de retour d'effet master pilotera correctement la balance de mixage du son d'effet.

Si vous voulez employer l'effet master comme effet par insertion, prenez le point de départ du canal avant fader ou "pré-fader" (Pre) et baissez le fader à $-\infty$ pour que le son d'origine ne soit pas envoyé au bus master. Avec ce réglage, la balance de mixage du son d'effet et du son d'origine sera piloté par le paramètre (Dry:Wet) de l'effet master.

Trajet du signal pour l'effet master



1. Sélection du programme d'effet

Sélectionnez un programme d'effet avec la **molette de valeur**, ou pressez le bouton popup à l'écran et faites votre choix dans une liste de catégories de programmes. Si le programme sélectionné a été édité, l'indication **P** (preset), **U** (user), ou **S** (song) de numéro de programme se change en "**E**" pour indiquer que le programme a été édité.

2. Commande Trim (atténuateur)

[0...100]

Avec un réglage à 100, le niveau sera équivalent au niveau d'entrée.

Baissez cette valeur si un niveau d'entrée excessif entraîne une distorsion quand l'effet est appliqué.

3. Affichage de la chaîne d'effets

Affiche la chaîne d'effets constituant le programme d'effet.

4. Icônes de commandes Control

Editent les paramètres de chaque effet.

Pour des détails, voir "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119), 7. Icônes de commandes Control.

5. ON/OFF

C'est un commutateur on/off pour l'effet sélectionné dans la chaîne d'effets.

Si le bouton est sur **OFF**, cet effet est court-circuité.

6. Indicateur de niveau

Affiche le niveau d'entrée (IN)/sortie (OUT) de l'effet et le niveau de réduction de gain (GR).

7. Retour d'effet (Return)

Règle le niveau (Level) et la balance de retour d'effet.

8. Rename (renommer)

Permet de renommer le programme d'effet.

Pour des détails, voir "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119), 10. Rename (renommer).

9. Store (stocker/mémoriser)

Enregistre le programme d'effet avec ses paramètres et son nom tels qu'édités.

Pour des détails, voir "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119), 11. Store (stocker/mémoriser).

4-5. Effet master 2 (Master EFF2)

Pour des détails sur les paramètres, voir la section ci-dessus, "4-4. Effet master 1 (Master EFF1)".

4-6. Effet final (Final EFF)

L'effet final sert à apporter les derniers ajustements au son global au dernier étage du bus master. Vous ne pouvez utiliser ici qu'un programme stéréo.

Vous pouvez employer les commandes Control situées sous l'écran LCD afin d'éditer les paramètres affichés sous forme d'icônes.



1. Sélection de programme d'effet

Sélectionnez un programme d'effet avec la **molette de valeur**, ou pressez le bouton popup à l'écran et faites votre choix dans une liste de catégories de programmes. Si le programme sélectionné a été édité, l'indication P (preset), U (user), ou S (song) de numéro de programme se change en "E" pour indiquer que le programme a été édité.

2. Commande Trim (atténuateur) [0...100]

Avec un réglage à 100, le niveau sera équivalent au niveau d'entrée.

Baissez cette valeur si un niveau d'entrée excessif entraîne une distorsion quand l'effet est appliqué.

3. Affichage de la chaîne d'effets

Affiche la chaîne d'effets constituant le programme d'effet.

4. Icônes de commandes Control

Éditent les paramètres de chaque effet.

Pour des détails, voir "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119), 7. Icônes de commandes Control.

5. ON/OFF

C'est un commutateur on/off pour l'effet sélectionné dans la chaîne d'effets.

Si le bouton est sur OFF, cet effet est court-circuité.

6. Indicateur de niveau

Affiche le niveau d'entrée (IN)/sortie (OUT) de l'effet et le niveau de réduction de gain (GR).

7. Rename (renommer)

Permet de renommer le programme d'effet.

Pour des détails, voir "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119), 10. Rename (renommer).

8. Store (stocker/mémoriser)

Enregistre le programme d'effet avec ses paramètres et son nom tels qu'édités.

Pour des détails, voir "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119), 11. Store (stocker/mémoriser).

D16XD

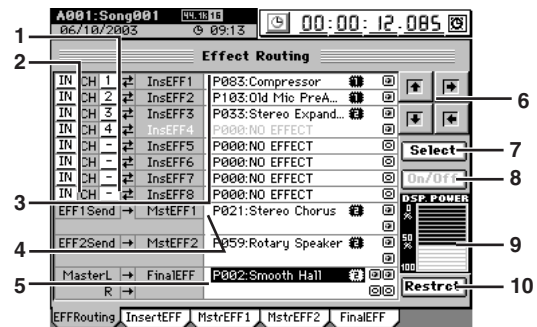
4-1. Routage d'effet (EFFRouting)

Vous donne la liste des programmes d'effet utilisés par les effets par insertion 1-8, master et final, ainsi que leur statut. Le D16XD vous permet d'employer simultanément jusqu'à 8 effets par insertion, deux effets master, et un effet final.

Le nombre d'effets simultanément utilisables variera en fonction de la taille des programmes d'effet et de leur affectation.

Dans cet écran, vous pouvez aussi sélectionner des programmes d'effet et éditer certains de leurs paramètres. Pour sélectionner un programme, utilisez la **molette de valeur** ou pressez le bouton **Select** à l'écran et choisissez dans une liste de programmes d'effet par catégorie.

Pour des détails sur les paramètres et valeurs, référez-vous à D32XD "4-1. Routing A".



Effets pouvant être utilisés simultanément

Les programmes utilisés par les effets du D16XD sont classés en fonction de leur "taille", c'est-à-dire de la puissance de processeur qu'ils consomment.

Si vous pouvez employer huit programmes dans les effets par insertion, c'est qu'ils sont tous de "taille un". En comparaison, d'autres programmes d'effet sont de "taille deux" et d'autres de "taille quatre".

La taille d'un programme d'effet est donnée par une icône à droite du nom d'effet.

Une "taille" correspond à une des icônes on/off dans chaque cellule d'effet.

Dans le cas d'un morceau en 44.1 kHz/48 kHz, seize unités de "taille" peuvent être simultanément employées.

Dans le cas d'un morceau en 96 kHz/24 bits, seules huit unités de "taille" peuvent être simultanément employées, en raison de la puissance de calcul supplémentaire nécessaire.

Techniques d'affectation des effets

Dans le D16XD, les effets affectés aux cellules d'effet supérieures auront une plus haute priorité d'activation. Cela signifie que selon les programmes affectés, vous pouvez avoir à utiliser le bouton **Restrc** ou les boutons **On/Off** pour tester des réglages en observant l'indicateur DSP Power, afin de faire le meilleur usage des effets disponibles.

note L'ordre de priorité s'applique aussi aux groupes effets par insertion, effets master et effet final. Par exemple, si vous affectez un programme de taille quatre à l'effet par insertion 7, il "consommerá" les effets par insertion 7 et 8 et l'effet master 1, ce qui signifie que vous ne pourrez pas affecter de programme à l'effet master 1.

note Pour annuler un effet, annulez son affectation à un canal, et sélectionnez NO EFFECT (pas d'effet) comme effet.

Utiliser le bouton Restrct (restructurer)

Affectez d'abord un programme de taille un à l'effet par insertion 1, et un programme de taille deux à l'effet par insertion 2.

Ensuite, supposons que vous affectiez un programme de taille deux à l'effet par insertion 1.

L'effet par insertion 2 (dont la priorité est inférieure) sera "masqué" par l'effet 1; vous ne pourrez pas désactiver l'effet 2, et l'effet par insertion 3 sera indisponible.

Dans ce cas, l'effet par insertion 2 est un "effet inerte". L'icône on/off de l'effet se change en tête de mort "☠".

Vous pouvez alors presser le bouton **Restrct** pour libérer l'effet par insertion 3 de l'emprise de cet effet inerte afin qu'il redevienne disponible, et la puissance de traitement correspondante sera récupérée.

Utiliser le bouton On/Off

Quand vous affectez des effets à un morceau en 96 kHz/24 bits, la taille totale utilisable pour les effets est divisée par deux, et ils s'activeront (On) dans l'ordre de priorité (en commençant par la cellule d'effet du haut). Toutefois, les données d'affectation des effets non activés restent maintenues.

Si un effet que vous voulez utiliser est désactivé, vous pouvez désactiver un ou plusieurs effets qui sont involontairement activés pour récupérer la taille nécessaire, puis activer l'effet voulu. Durant cette procédure, regardez l'indicateur DSP Power pendant que vous choisissez les effets à activer/désactiver (on/off).

4-2. Effet par insertion (Insert EFF)

Voir D32XD "4-3. Effet par insertion (Insert EFF)" (→p.119)

4-3. Effet master 1 (Master EFF1)

Voir D32XD "4-4. Effet master 1 (Master EFF1)" (→p.120)

4-4. Effet master 2 (Master EFF2)

Voir D32XD "4-4. Effet master 1 (Master EFF1)" (→p.120)

4-5. Effet final (Final EFF)

Voir D32XD "4-6. Effet final (Final EFF)" (→p.121)

5. CD

Ici, vous pouvez employer le graveur de CD-RW interne pour créer ou lire des CD audio.

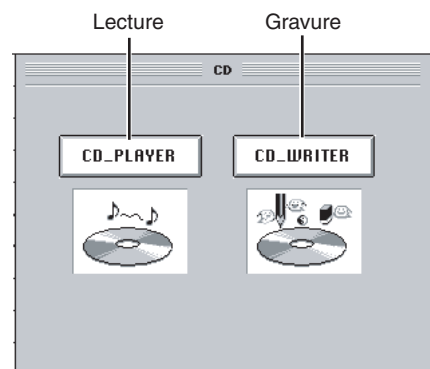
⚠ Certains lecteurs de CD audio peuvent être incapables de lire certains CD-R/RW.

⚠ Certains lecteurs de CD audio sont incapables de lire les premières 100 ms d'une piste audio. Pour éviter cela, nous vous recommandons, quand vous créez un CD audio, de laisser un blanc d'environ 300-600 ms au début du morceau de la piste 1. (→p.123 "5-1. Projet d'album (Album CD Project)", 6. Gap (blanc))

⚠ Les disques musicaux utilisant une technologie de protection anti-copie non conforme aux caractéristiques du Compact Disc (CD) ne peuvent pas être lus.

Quand vous pressez la touche **CD**, ce menu d'accès aux pages apparaît. Pressez le bouton **CD PLAYER** (lecteur de CD) ou le bouton **CD WRITER** (graveur de CD).

Vous pouvez retourner à ce menu en pressant la touche **CD**.



CD PLAYER (Lecteur de CD)



1. CD Monitor (écoute du CD)

Quand ce bouton est activé (négatif), la sortie audio du lecteur de CD-R/RW interne est envoyée au bus d'écoute de contrôle (monitor).

S'il est désactivé, la sortie n'est pas envoyée à ce bus. Ce réglage n'agit que dans cette page; il est désactivé automatiquement quand vous changez de page.

⚠ Si **CD Monitor** est activé, les autres signaux ne sont pas envoyés au bus d'écoute (monitor).

note Si la sortie audio du lecteur de CD-R/RW interne est affectée à un canal du mixer en page **MIXER**, **INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**, "Ch Assign", vous pourrez entendre le CD même si **CD MONITOR** est désactivé. Dans ce cas, le son sera dirigé au travers du mixer (avec correcteur et effets).

2. Fenêtre d'information

La ligne du haut affiche le numéro de piste et les messages. La ligne du bas affiche le statut (lecture, arrêt, etc.) du lecteur de CD, le temps écoulé et l'indicateur de niveau.

3. Boutons de commande

Donnent accès aux commandes de lecture et à la sélection des pistes sur le CD audio.

- ▶: Lit la piste.
- : Arrête la piste.
- ⏸: Met la piste en pause.
- ⏮: Ramène à la piste précédente chaque fois que vous pressez ce bouton. Si vous le pressez durant la lecture, il vous ramène au début de la piste actuellement reproduite.
- ⏪: Retour rapide dans la piste.
- ⏩: Avance rapide dans la piste.
- ⏭: Amène à la piste suivante chaque fois que vous pressez ce bouton. Si vous le pressez durant la lecture, il vous amène au début de la piste suivante.

⚠ Vous ne pouvez pas éjecter le CD s'il est mis en pause. Si vous passez à une autre page alors qu'il est en pause, le lecteur de CD passe du mode pause à l'arrêt.

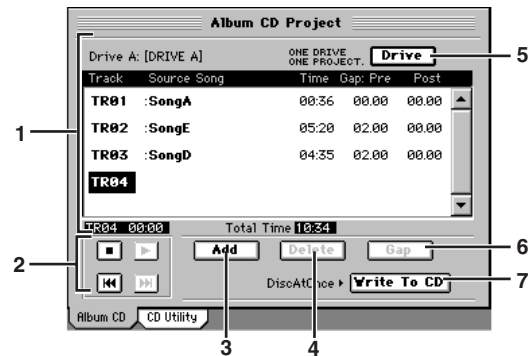
CD WRITER (Graveur de CD)

5-1. Projet d'album (Album CD Project)

Le projet d'album vous permet de créer un CD audio en mode Disc At Once (tout le disque d'un coup). Les données seront inscrites dans le CD-R/RW au format 16 bits/44.1 kHz des CD audio.

⚠ Le disque est gravé en mode Disc At Once, avec finalisation. Aucune autre donnée ne pourra plus y être gravée après.

⚠ Le CD-R/RW ne peut pas être gravé si une piste dure moins de quatre secondes. Faites vos réglages pour que la piste et le blanc suivant (PostGapTime) durent ensemble au moins 4 secondes.



1. Liste des pistes

Affiche une liste des morceaux qui seront gravés sur le CD-R/RW comme un album.

La liste donne le numéro de piste, le nom de morceau, la durée, le blanc précédent et le blanc suivant pour les pistes référencées dans cet album.

En bas de la fenêtre, la durée de la piste sélectionnée (négative) et la durée totale de l'album sont affichées.

2. Lecteur de vérification

Ces boutons permettent de faire jouer les morceaux de la liste.

- ▶: Lit le morceau.
- : Arrête le morceau.
- ⏮: Ramène au morceau précédent chaque fois que vous pressez ce bouton. Si vous le pressez durant la lecture, il vous ramène au début du morceau actuellement reproduit.
- ⏭: Amène au morceau suivant chaque fois que vous pressez ce bouton. Si vous le pressez durant la lecture, il vous amène au début du morceau suivant.

⚠ Ces boutons n'agissent pas si la liste ne contient pas de morceau.

3. Add (ajouter)

Ajoute un morceau à la liste des morceaux qui seront gravés sur le CD-R/RW. Sélectionnez le numéro de piste et pressez le bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Add TR** (ajout de piste).

Sélectionnez le morceau désiré dans la liste.

Le numéro de morceau, son nom, l'icône de marquage, la fréquence d'échantillonnage/résolution, l'icône de protection, et la date de chaque morceau seront affichés. Les données de morceau gravées sur le CD-R/RW seront telles qu'au moment où vous avez pressé le bouton **Add**. Si vous éditez un morceau après l'avoir ajouté avec le bouton **Add**, vous devrez à nouveau l'ajouter à la liste pour que la gravure se fasse avec les nouvelles données éditées.



Bouton Cancel (annuler)

Ramène à la page "Album CD" sans ajouter le morceau sélectionné à la liste.

Bouton OK

Ajoute le morceau sélectionné à la liste.

Quand vous pressez ce bouton, l'afficheur demande "Are you sure?" (êtes-vous sûr?). Pressez **Yes** pour confirmer (ou **No** pour annuler) et retourner en page "Album CD".

 Vous ne pouvez pas ajouter de morceau dont la piste master ne contient pas de données.

Si vous choisissez un morceau qui n'est pas en 44.1 kHz/16 bits, pressez le bouton **Dither** pour l'activer, et la fréquence d'échantillonnage et la résolution seront converties. Les données converties consomment plus d'espace disque. Si le morceau a une fréquence d'échantillonnage différente, la conversion s'effectuera; elle prend un certain temps pour s'exécuter.

Seules les données à graver sur CD-R/RW seront converties; les données de morceau elles-même gardent leur fréquence d'échantillonnage et leur résolution d'origine.

4. Delete (supprimer)

Supprime un morceau de la liste des morceaux. Dans la liste, choisissez le morceau à supprimer et pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Delete**. Pressez le bouton **Yes** pour supprimer le morceau de la liste. Les pistes suivantes avanceront d'un rang.


Pour supprimer tous les morceaux de la liste, pressez le bouton **Select All** (tout sélectionner) puis le bouton **Yes**.

5. Drive (partition)

Sélectionne la partition contenant les morceaux que vous voulez graver sur le CD-R/RW. Quand vous le pressez, la boîte de dialogue **Select Drive** (sélection de partition) apparaît.

La boîte de dialogue affiche la capacité totale du disque interne, et une liste des partitions.

Pour chaque partition, l'écran donne le nom, la taille, l'espace utilisé, et l'espace restant.

 Les morceaux à graver sur un même CD-R/RW doivent tous venir de la même partition.

6. Gap (blanc)

Vous permet de spécifier la durée du silence (blanc) inséré avant et après un morceau. Quand vous le pressez, la boîte de dialogue **Edit Gap** (édition des blancs) apparaît.

Dans cette boîte de dialogue, **Frm** se réfère à une image ou Frame CDDA, où 75 Frm = une seconde.



6a. PreGapTime (blanc précédent) [0...59 (sec), 0...75 (Frm)]
Durée du silence à insérer avant la piste (morceau). La valeur par défaut est 2 secondes.

note La valeur par défaut sera de 0 seconde pour le morceau choisi pour la TR1 (piste ou "track" 1) ou pour une piste délimitée par des marqueurs de plage d'album (→p.148).

6b. PostGapTime (blanc suivant) [0...59 (sec), 0...74 (Frm)]
Durée du silence à insérer après la piste (morceau). La valeur par défaut est 0 seconde.

7. Write To CD (gravure du CD)

Exécute la gravure sur le CD-R/RW.


Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Write to CD** apparaît, affichant un message "Obey Copyright Rules" (respectez la réglementation sur les droits d'auteur). Lisez attentivement la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii), et n'utilisez cette fonction que si vous acceptez ces termes.

- Quand vous pressez le bouton **Yes**, la boîte de dialogue **Write to CD** apparaît.
- Utilisez le bouton de liste "**Write Speed**" (vitesse de gravure) pour spécifier la vitesse à laquelle les données seront gravées sur le CD-R/RW.
- Quand vous pressez le bouton **Yes**, le D32XD/D16XD commence la création du fichier image. Vous pouvez presser le bouton **Cancel** (annuler) pour interrompre ce processus.
- Quand le fichier image a été créé, le D32XD/D16XD commence la gravure du disque. Cette phase ne peut pas être interrompue.
- Le disque sera automatiquement finalisé.
- Quand le disque a été gravé, le message "**Write Another CD?**" (graver un autre CD?) apparaît.
- Si vous voulez graver un autre CD identique, pressez le bouton **Yes**. Sinon, pressez le bouton **No**.

Si vous pressez le bouton **Yes**, un message "**Insert Next Disc. After Insert, Press OK**" (insérez un nouveau disque. Ensuite, pressez OK) apparaîtra, et le tiroir du graveur de CD-R/RW s'ouvrira. Insérez un autre CD et pressez le bouton **OK**.

Si vous gravez un autre disque à la suite, le D32XD/D16XD n'aura pas à recréer le fichier image, aussi la procédure sera plus rapide.

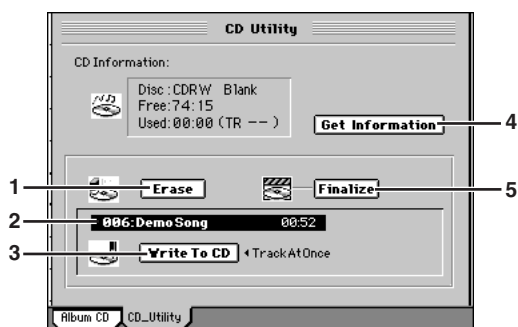
note Un disque CD-R/RW gravé comme album avec **Album CD Project** sera automatiquement finalisé.

 Changer la vitesse d'écriture n'agit pas sur le temps nécessaire à la création du fichier image temporaire avant la gravure proprement dite du CD audio.

5-2. Utilitaires pour CD (CD Utility)

Ici, vous pouvez graver une piste de CD audio seule en mode Track At Once (une piste à la fois), effacer un CD-RW, ou finaliser un disque.

Des données additionnelles peuvent être gravées sur un disque tant qu'il n'a pas été finalisé.



1. Erase (effacer)

Efface toutes les données inscrites sur un CD-RW. Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Erase CD-RW** (effacer CD-RW) apparaît. Avec **“Option”**, choisissez la méthode d’effacement, et pressez le bouton **Yes** pour effacer le disque.

Quick: Effacement rapide du disque.

Full: Effacement complet du disque. A utiliser si vous rencontrez des problèmes comme la non-reconnaissance d’un disque effacé par la méthode Quick. Cette méthode prend plus de temps.

⚠ Cette procédure ne peut pas être accomplie sur un CD-R. Les données effacées par cette opération ne peuvent pas être récupérées.

2. Cellule de piste

Affiche le numéro de morceau, le nom de morceau et la durée d’enregistrement du morceau dont vous allez graver la piste sur le CD.

3. Write To CD (gravure du CD)

Lance la gravure sur le CD-R/RW du morceau affiché en cellule de piste.

Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Write to CD** apparaît, affichant un message **“Obey Copyright Rules”** (respectez la réglementation sur les droits d’auteur). Lisez attentivement la section **“AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT”** (→p.iii), et n’utilisez cette fonction que si vous acceptez ces termes.

- Quand vous pressez le bouton **Yes**, la boîte de dialogue **Write to CD** apparaît.
- Utilisez le bouton de liste **“Write Speed”** (vitesse de gravure) pour spécifier la vitesse à laquelle les données seront gravées sur le CD-R/RW.
- Quand vous pressez le bouton **Yes**, le D32XD/D16XD commence la création du fichier image. Vous pouvez presser le bouton **Cancel** (annuler) pour interrompre ce processus.

note Si le morceau a une fréquence d’échantillonnage différente, une conversion s’accomplira; cela prendra un certain temps.

- Quand le fichier image a été créé, le D32XD/D16XD commence la gravure du disque. Cette phase ne peut pas être interrompue.
- Quand le disque a été gravé, le message **“Write Another CD?”** (graver un autre CD?) apparaît.
- Si vous voulez graver un autre CD identique, pressez le bouton **Yes**. Sinon, pressez le bouton **No**.

Si vous pressez le bouton **Yes**, un message **“Insert Next Disc. After Insert, Press OK”** (insérez un nouveau

disque. Ensuite, pressez OK) apparaît, et le tiroir du graveur de CD-R/RW s’ouvre. Insérez un autre CD et pressez le bouton **OK**.

Si vous gravez un autre disque à la suite, le D32XD/D16XD n’a pas à recréer le fichier image, aussi la procédure sera plus rapide.

4. Get Information (obtenir des informations)

Quand vous pressez ce bouton, le type de disque inséré dans le graveur de CD-R/RW, le temps d’écriture restant, la durée et le nombre de pistes déjà gravées s’affichent.

Type de disque

NoDisc: Aucun disque n’est inséré. Ou le disque n’est pas reconnu.

CDR: CD-R non finalisé (inscriptible)

CDRW: CD-RW non finalisé (inscriptible)

Illegal: Ce disque ne peut pas être reconnu

Si rien n’est affiché, le disque n’est pas inscriptible (CD audio du commerce ou CD-R/RW finalisé).

Contenu du disque

Blank: Disque vierge sans données

Audio: Disque contenant des données audio

Data Disc: Disque contenant des données de sauvegarde, WAV etc.

Other: Disque contenant des données autres qu’audio ou de sauvegarde.

Utilisation de l’espace disque

Si le disque contient de l’audio

Free: Durée d’enregistrement restante

Used: Durée et nombre total des pistes

Si le disque contient des données (Data)

Free: Capacité de stockage restante (MB ou “Mo”)

Used: Capacité de stockage utilisée (MB ou “Mo”)

Si le disque contient autre chose (Other)

Rien n’est affiché.

5. Finalize (finaliser)

Finalise le disque.

Pour qu’un CD-R/RW créé par le D32XD/D16XD puisse être lu par un lecteur de CD audio, vous devez exécuter cette opération de finalisation. Un disque ne peut être finalisé qu’une fois.

La boîte de dialogue **Finalize** apparaît quand vous pressez ce bouton. Pressez le bouton **Yes** pour exécuter.

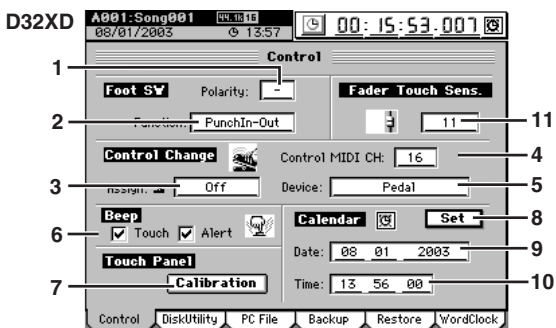
⚠ Cela ne peut servir qu’à finaliser un CD audio gravé en mode **Track At Once** dans cet écran.

⚠ Une fois qu’un disque a été finalisé, aucun autre morceau ne peut y être inscrit. Cela signifie que vous devez d’abord graver les morceaux désirés sur le disque avant de presser le bouton **Finalize** pour finaliser le disque.

⚠ Vous ne pouvez pas faire reproduire un disque qui n’a pas été finalisé.

6. SYSTEM

6-1. Contrôle (Control)



1. Polarity (polarité) [-, +]

Spécifie la polarité de la pédale commutateur. Connectez une pédale commutateur (option vendue séparément: PS-1 ou équivalente) à la prise FOOT SW en face avant, et réglez ce paramètre pour que le symbole "☘" s'allume quand vous pressez la pédale.

2. Function (fonction) [PunchIn-Out, Mark, PlayStop]

Sélectionne la fonction pilotée par la pédale commutateur.

PunchIn-Out

Pilote l'enregistrement par punch-in/out manuel (par ex., alterne entre enregistrement et lecture). Réglez la touche **PLAY/REC** de la piste visée sur REC, et lancez la lecture. L'enregistrement commencera au moment où vous presserez la pédale, et se terminera quand vous presserez à nouveau la pédale.

Mark

Quand vous pressez la pédale, un marqueur est enregistré sur cette position. Quand cette page est affichée, la pédale sert à détecter sa polarité et pas à la fonction qui lui est assignée. Quand vous enregistrez le tempo par marquage (tap tempo), la pédale marque les temps ou mesures quel que soit le réglage fait ici.

Play/Stop

Lance et arrête la lecture. Pressez la pédale pour lancer la lecture et pressez-la à nouveau pour l'arrêter.

3. Control Change Assign (affectation de commande)

[Off, InsertEFF1...8, MasterEFF1, 2, FinalEFF]

Sélectionne l'effet que vous voulez contrôler. L'effet choisi est contrôlé par 5. "Device (équipement)".

Off:

Aucun effet ne sera piloté.

InsertEFF1...8:

Contrôle respectivement l'effet par insertion 1, 2, ...8.

MasterEFF 1, 2:

Contrôle l'effet master 1 ou 2.

FinalEFF:

Contrôle l'effet final.

☘ Si le programme d'effet que vous employez n'a pas de fonction de commande, il ne peut pas être piloté. Son contrôle n'est pas non plus possible si Ctrl n'est pas activé (→p.119) dans l'affichage de chaîne d'effets pour le programme d'effet.

☘ Les effets par insertion 9-24 du D32XD ne peuvent pas être contrôlés même si vous sélectionnez un effet ayant des fonctions pilotables.

4. Control MIDI CH (canal MIDI de contrôle) [1...16]

Détermine le canal MIDI employé pour piloter l'effet par MIDI.

Choisissez le canal MIDI utilisé pour le contrôle.

5. Device (équipement)

[Pedal, After Touch, Pitch Bend, Velocity, Note Number, CC#000...119]

Sélectionne l'équipement externe qui pilotera un des effets internes du D32XD/D16XD. L'effet choisi dans 3. "Control Change Assign" peut être piloté en temps réel.

Pedal:

Une pédale d'expression contrôlera l'effet. Connectez une pédale d'expression (telle la XVP-10 ou EXP-2 vendues séparément) en prise EXPRESSION PEDAL, et bougez la pédale pour piloter l'effet.

After Touch, Pitch Bend, Velocity, NoteNumber:

La pression (aftertouch), le pitch bend, la dynamique (velocity), ou le numéro de note MIDI contrôleront l'effet.

Reliez la MIDI OUT d'un appareil MIDI externe à la MIDI IN du D32XD/D16XD, et transmettez les données MIDI appropriées depuis cet appareil pour piloter l'effet.

CC (changement de commande) #000...119:

Un numéro de commande MIDI contrôlera l'effet.

Reliez la MIDI OUT d'un appareil MIDI externe à la MIDI IN du D32XD/D16XD, et transmettez les messages de commande MIDI appropriés depuis cet appareil pour piloter l'effet.

6. Beep (bip sonore)

Si "Touch" est coché, un bip sonnera quand vous presserez un bouton sur l'écran tactile ou sélectionnez une cellule d'édition.

Si "Alert" est coché, un bip sonnera une fois la gravure d'un CD-R/RW terminé ou en cas d'erreur de fonctionnement.

note Un long bip indique une procédure terminée avec succès; une succession "bip bip bip." indique une erreur.

Pour couper ces signaux sonores, décochez ces options.

7. Calibration (calibrage)

Si vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Touch Panel Calibration** (calibrage d'écran tactile) apparaît. Si vous ne pouvez pas effectuer les saisies dans l'écran LCD comme vous le souhaitez, ou si presser l'écran LCD sélectionne un bouton ou une cellule autre que celle pressée, faites ce réglage pour corriger tout décalage entre l'affichage LCD et la dalle tactile. Pour des détails, voir "Calibrage de l'écran tactile" (→p.95) en section Fonctionnement.

8. Calendar Set (réglage du calendrier)

Valide les réglages 9. "Date" et 10. "Time (heure)" faits. Ils prennent effet au moment où vous pressez ce bouton.

9. Date

Affiche (et vous laisse régler) la date actuelle, affichée sous la forme Mois:Jour:année (quatre chiffres).

10. Time (heure)

Affiche (et vous laisse régler) l'heure actuelle, affichée sous la forme 24 heures en Heures:Minutes:Secondes.

D32XD

11. Fader Touch Sens (sensibilité des faders au toucher [1...16])

Règle la sensibilité des faders au toucher. Des réglages élevés rendent les faders plus sensibles. Réglez ce paramètre pour faire apparaître l'icône ☘ quand vous touchez le fader et l'icône ☐ quand vous ne le touchez pas.

note La sensibilité au toucher est affectée par la température, l'humidité ambiantes, et la sécheresse du doigt bougeant le fader.

⚠ Si la sensibilité est réglée trop bas, le D32XD ne détectera pas que vous avez touché le fader. Si elle est réglée trop haut, le D32XD détectera à tort des actions sur le fader (et réagira en conséquence) alors que vous n'avez rien fait.

D16XD

12. Fader/Knob Control (fader/commande) [Match, Jump]

Après utilisation de la **molette de valeur** (ou des touches +/-) pour éditer des valeurs de fader ou pan, ou après chargement de réglages de scène, les valeurs des paramètres risquent de ne plus correspondre à la position physique des faders et commandes pan.

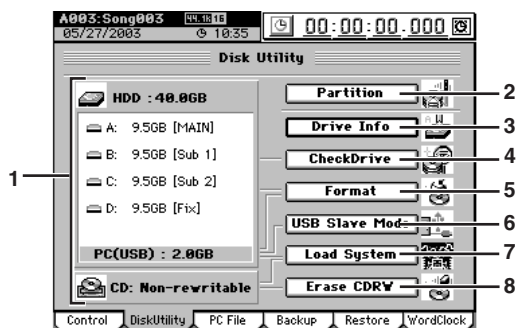
Dans ce cas, le réglage choisi ici déterminera la façon dont les valeurs de paramètres réagiront quand vous bougerez fader ou commande pan.

Match: Après que le fader ou la commande pan ait atteint la valeur réglée pour ce paramètre, alors la valeur change progressivement en suivant la position de la commande ou du fader.

Jump: Les valeurs des paramètres sauteront d'un coup pour se conformer à la position du fader ou de la commande pan dès sa mise en mouvement.

6-2. Utilitaires de disque (Disk Utility)

Pour formater, partitionner et vérifier un disque.



1. Liste des disques (HDD, CD)

Donne les informations sur les disques (capacité, nom).

HDD: Disque dur

La zone du haut donne la capacité totale du disque.

La zone médiane donne les noms des partitions (A-D), leur capacité et leur nom.

La zone du bas représente la partition de 2.0 Go pour PC (USB). On la nomme "partition PC".

CD: Indique le type de CD, CD-R, ou CD-RW.

2. Partition [1...4]

C'est ici que vous pouvez faire les réglages de partition.

Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Partition** s'ouvre. Spécifiez le nombre de partitions à créer, et pressez le bouton **Yes** pour valider les réglages.

Si vous ne voulez pas exécuter cela, pressez le bouton **No**.



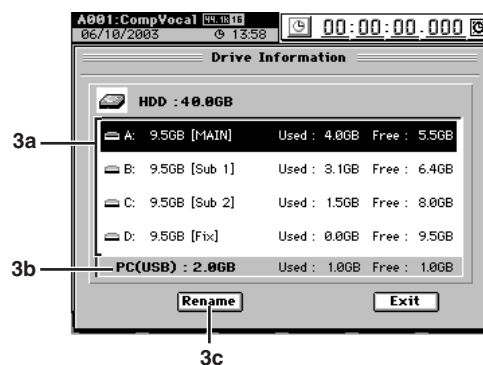
⚠ Quand vous exécutez une opération de partition, les données de ce disque sont perdues.

3. Drive Info (informations sur le disque)

Donne des informations sur le disque dur.

Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue

Drive Info s'ouvre. Pressez le bouton **Exit** pour revenir à la page "DiskUtility".



3a. Liste des partitions de morceaux

Affiche les partitions contenant des morceaux.

La lettre de la partition (A-D), la capacité totale, le nom de la partition, la capacité utilisée et celle restante sont affichés.

3b. Partition PC

Affiche la partition du disque allouée au PC.

La capacité totale, la capacité utilisée et celle restante sont affichées.

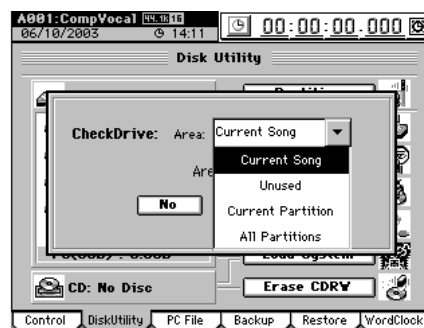
3c. Rename (renommer)

Dans la liste des partitions, sélectionnez celle à renommer et pressez ce bouton. Avec la boîte de dialogue **Rename**, éditez le nom (→p.97).

Pressez le bouton **Yes** pour exécuter les réglages. Si vous ne voulez pas les exécuter, pressez le bouton **No**.

4. Check Drive (vérifier le disque)

Vérifie et répare les erreurs dans les morceaux présents sur le disque dur. Exécutez cette opération si le message d'erreur "Disk too busy" (disque trop sollicité) apparaît fréquemment. Après cette procédure, vous pouvez continuer d'utiliser les données de morceau à moins d'une erreur majeure sur le disque.



Pressez le bouton **Area** pour afficher la liste.

Current Song (morceau actuel)

Vérifie et répare la zone utilisée par le morceau actuellement sélectionné.

Unused (non utilisé)

Vérifie et répare les premiers 2 Go de la zone actuellement non utilisée.

Current Partition (partition actuelle)

Vérifie et répare la partition actuellement sélectionnée.

All Partition (toutes les partitions)

Vérifie et répare toutes les partitions et la zone utilisée par le système.

Spécifiez la zone (**Area**) désirée et pressez le bouton **Yes** pour exécuter la procédure de vérification **Check Drive**. Si vous ne voulez pas l'exécuter, pressez le bouton **No**.

note Exécuter la procédure "**OptimizeTrk**" de "**Edit Track**" (→p.142) améliore aussi l'état des pistes produisant des erreurs "**Disk too busy**" (disque trop sollicité). Utilisez la commande **Check Drive** si **OptimizeTrk** n'élimine pas les erreurs "**Disk too busy**".

⚠ **Check Drive** nécessite un temps d'exécution substantiel. Si le disque dur a une capacité de 40 Go, exécuter cette commande en mode **All Partition** nécessite environ 7 heures.

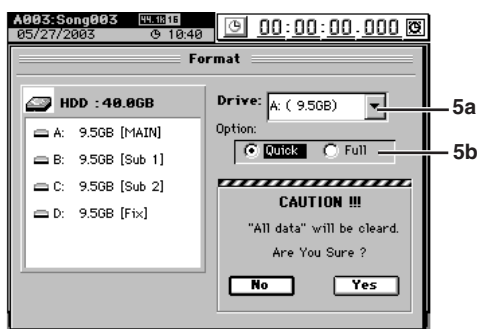
5. Format (formater)

Formate le disque dur.

Si vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Format** s'ouvre. Sélectionnez le disque à formater et l'option voulue, puis pressez le bouton **Yes** pour exécuter le formatage. Si vous ne voulez pas formater, pressez le bouton **No**.

⚠ *Le formatage efface toutes les données du disque.*

⚠ *Vous ne pouvez pas annuler cette opération une fois qu'elle a commencé.*



5a. Drive (partition)

Sélectionne la partition à formater.

A...D: une partition de morceaux individuelle

A-D: toutes les partitions de morceaux

PC: la partition pour PC

ALL: la totalité du disque dur

5b. Option

Sélectionne le type de formatage.

Quick:

Comme seule la zone système est formatée, cela ne prend pas beaucoup de temps.

ALL → environ 7 secondes pour 40 Go

Full:

A exécuter si le message "**Drive Error occurred**" (erreur de disque) apparaît fréquemment en lecture. Utilisez cette méthode si vous rencontrez toujours des problèmes après un formatage en mode **Quick**, tels qu'une non reconnaissance du disque. Cela prend beaucoup plus de temps.

ALL → environ 7 heures pour 40 Go

6. USB Slave Mode (mode esclave USB)

Fait passer le D32XD/D16XD en mode esclave USB.

Quand le D32XD/D16XD est dans ce mode, des données peuvent être transférées entre la partition PC du D32XD/D16XD et votre ordinateur. Pour quitter ce mode, suivez la procédure "**Retirer le périphérique en toute sécurité**" (→p.92) sur votre ordinateur, puis pressez le bouton **Exit** en boîte de dialogue **USB Slave**.



7. Load System (charger le système)

Charge des fichiers systèmes pour mettre à jour le système d'exploitation. Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Load System** s'ouvre. Avec "**Source**", sélectionnez le fichier système à charger, et pressez le bouton **Yes** pour commencer la mise à jour.

Pour des détails, voir "**Mise à jour du système**" (→p.95).



8. Erase CDRW (effacer le CD-RW)

Efface toutes les données du CD-RW inséré dans le graveur de CD-R/RW.

Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Erase CDRW** s'ouvre. Pressez un bouton d'**Option** pour choisir la méthode voulue, et pressez le bouton **Yes** pour effacer le disque. Si vous ne voulez plus effacer le disque, pressez le bouton **No**.



Quick: Efface les données du CD-RW à haute vitesse.

Full: Efface complètement le CD-RW. A utiliser si vous rencontrez des problèmes comme la non-reconnaissance d'un disque effacé par la méthode **Quick**. Cette méthode prend plus de temps.

⚠ *Cette procédure ne peut pas être accomplie sur un CD-R. Les données effacées par cette opération ne peuvent pas être récupérées.*

6-3. Edition de fichier PC (Edit PC File)

Ici, vous pouvez voir, supprimer et renommer les fichiers et dossiers de la partition pour PC.

En branchant la prise USB du D32XD/D16XD à votre ordinateur, vous pouvez sauvegarder dans celui-ci les données de votre partition PC.

Vous pouvez enregistrer les données suivantes sur la partition PC.

Données de morceau

Ce sont les données de chaque piste, les réglages de mixer et d'effets.

Comme ces données sont au format exclusif de Korg, elles ne peuvent pas être reproduites ou éditées comme données audio sur un autre équipement que le D32XD/D16XD, comme un ordinateur. Pour les reproduire, il faut les renvoyer au D32XD/D16XD.

Données de l'utilisateur

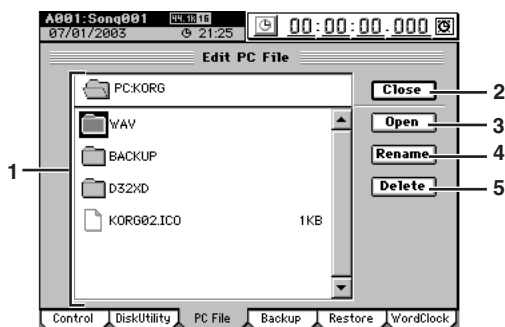
Ce sont des données éditables par l'utilisateur comme des données de programme d'effet ou de programme de compresseur. Comme ces données sont au format exclusif de Korg, elles ne peuvent pas être éditées sur un autre équipement que le D32XD/D16XD, comme un ordinateur. Pour les reproduire, il faut les renvoyer au D32XD/D16XD.

Fichiers audio

Les fichiers audio sont des données au format WAV 44.1/48/96 kHz, 16/24 bits. Pour des détails sur la création de fichiers audio, voir "2-2. Exporter un fichier audio" (→p.86).

⚠ Pour des détails sur les limitations des fichiers, voir "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.174).

⚠ Ne supprimez pas les fichiers "AUTORUN.INF" ou "KORG01.ICO" car ils contiennent des réglages.



1. Liste des fichiers

Cette zone référence les fichiers.
Zone haute: noms des dossiers PC (:noms de dossier...)
Zone basse: noms de dossiers/fichiers

2. Close (fermer)

Ramène au niveau du dossier supérieur.

3. Open (ouvrir)

Si un dossier est sélectionné, cela ouvre ce dossier.

4. Rename (renommer)

Renomme un fichier (→p.97).
Pour des détails sur les limitations des noms de fichier, voir "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.174).

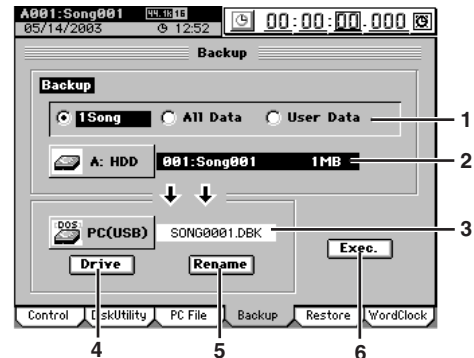
5. Delete (supprimer)

Supprime le fichier sélectionné.

6-4. Copie de sauvegarde (Backup)

Cette procédure effectue une copie de sauvegarde sur CD-R, CD-RW, ou la partition PC.

⚠ Pour des détails sur les limitations des fichiers, voir "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.174).



1. Backup (sauvegarde) [1Song, All Data, User Data]

Sélectionne le type de données à sauvegarder.

1Song (1 morceau)

Dans la partition choisie, sauvegarde les données d'un morceau et les données de l'utilisateur.

All Data (toutes les données)

Sauvegarde toutes les données de la partition choisie, les données de l'utilisateur, et le projet d'album.

User Data (données de l'utilisateur)

Ne sauvegarde que les données de l'utilisateur (ses programmes d'effet, bibliothèques de correction, programmes de compression)

note Les programmes d'effet de morceau (S pour Song) sont sauvegardés avec les données de morceau (1 Song, All Data), pas avec les données de l'utilisateur (User Data).

2. Source de la copie de sauvegarde

Affiche la partition etc. du morceau sélectionné en page SONG, "SelectSong" (→p.135).

Selon le contenu de la sauvegarde, la partition, le numéro de morceau, le nom de morceau, les données d'effet utilisateur et la taille de la sauvegarde seront affichés.

3. Destination de la sauvegarde

Affiche la partition de destination et le nom du fichier dans lequel seront sauvegardées les données.

4. Drive (disque)

Sélectionne le disque de destination. La boîte de dialogue **Select Drive** apparaît quand vous pressez ce bouton. Avec les boutons radio, sélectionnez un disque et pressez le bouton OK.

5. Rename (renommer)

Permet de renommer le fichier de sauvegarde. Pressez-le pour afficher la boîte de dialogue **Rename**. Editez le nom du fichier et pressez le bouton OK.
Pour des détails sur les noms de fichier autorisés, voir "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.174).

6. Exec. (exécution)

Exécute la copie de sauvegarde.
Pressez ce bouton et la boîte de dialogue **Backup** apparaît, donnant l'espace nécessaire à la sauvegarde.

- Si vous sauvegardez sur la partition PC, vérifiez l'espace libre et pressez le bouton OK.
- Si vous sauvegardez sur CD, préparez le nombre de CD-R/RW nécessaires à la sauvegarde, spécifiez la vitesse de gravure et pressez le bouton OK.

6-5. Rechargement (Restore)

Cette procédure recharge les données de morceau et d'utilisateur que vous avez préalablement sauvegardées par la procédure Backup.

Avec un fichier de sauvegarde "1Song", vous pouvez recharger les données d'un morceau et de l'utilisateur.

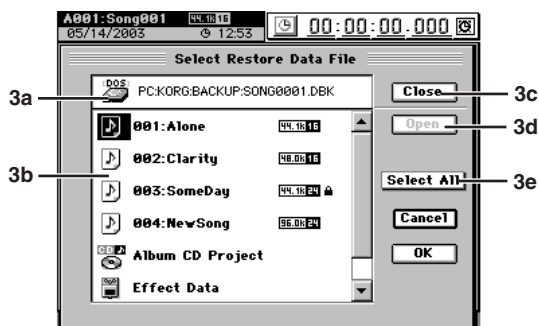
Avec un fichier de sauvegarde "All Data", vous pouvez recharger les données d'un morceau sélectionné, ou de tous les morceaux et du projet d'album.

Avec un fichier de sauvegarde "User Data", vous pouvez recharger les données personnelles de programmes d'effet, bibliothèques de corrections et programmes de compression.

🔍 Pour des détails sur les limitations des fichiers, voir "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.174)



- 1. Drive (disque) [CD, PC (USB)]**
Sélectionne le disque source. La boîte de dialogue **Select Drive** apparaît quand vous pressez ce bouton. Avec les boutons radio, sélectionnez un disque et pressez le bouton **OK**.
- 2. Restore file (recharger fichier)**
Affiche le fichier qui sera rechargé.
Si vous chargez depuis le lecteur de CD, insérez-y le disque contenant la sauvegarde.
- 3. Select File (sélectionner le fichier)**
Pressez ce bouton pour afficher la boîte de dialogue **Select Restore Data File** (choix du fichier à recharger) et sélectionnez les données à recharger puis pressez le bouton **OK**.



- 3a. Source du chargement**
Cette zone affiche la partition et le dossier source du chargement.
- 3b. Liste des fichiers**
Cette zone référence les dossiers, fichiers et données contenus dans la source de chargement.
- 3c. Close (fermer)**
Ramène au niveau du dossier supérieur.
- 3d. Open (ouvrir)**
Si un dossier est sélectionné, cela ouvre ce dossier.
- 3e. Select All (tout sélectionner)**
Pressez ce bouton pour sélectionner et charger toutes les données affichées dans la liste de fichiers.

4. Destination de chargement

Affiche la partition de destination, et vous permet de sélectionner le numéro de morceau.

Si vous rechargez une sauvegarde "1Song", les données sont chargées dans le numéro de morceau choisi ici.

La partition de destination indique la partition de morceaux choisie en page **SONG**, "SelectSong".

5. Exec. (exécuter)

Exécute le chargement. Les données du morceau et/ou de l'utilisateur servant de source au chargement seront rechargées en partition de destination du chargement.

Données de morceau

Quand vous rechargez un ou plusieurs morceaux, ils sont insérés dans le numéro de morceau choisi dans la partition active. Les morceaux suivants sont renumérotés à la suite. Ils ne sont pas remplacés.

Projet d'album (Album CD Project)

Quand vous rechargez des données de projet d'album, celles de la partition active sont remplacées.

Autres fichiers de données

Quand vous rechargez d'autres types de données, les fichiers de données correspondants sont remplacés.

Recharger tous les fichiers de la liste à la fois

Quand vous rechargez, les données de morceau sont chargées à la suite des morceaux de la partition active et les autres fichiers de données (tels que les données de l'utilisateur et les données de projet d'album) remplacent les données similaires existantes.

🔍 L'espace libre dans la destination de chargement sera vérifié avant chargement d'un morceau ou de toutes les données. S'il n'y a pas assez de place, la procédure ne sera pas exécutée.

6-6. Word Clock

La page "Word Clock" affiche la source et la fréquence actuelles de l'horloge, et a des réglages de synchronisation pour l'horloge des données audio.

- Vous pouvez entendre du bruit si la synchronisation ne peut pas se faire. Avant de changer ces réglages, veuillez baisser les faders ou le volume de votre système d'écoute.



1. Clock Source (source d'horloge)

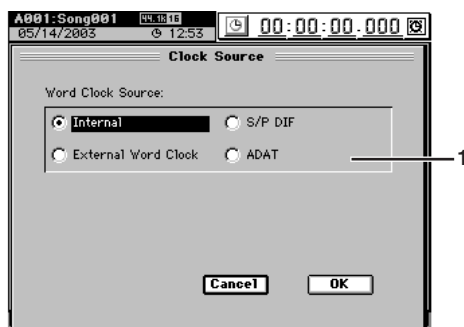
Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Clock Source**. Sélectionnez une source d'horloge et pressez le bouton **OK** pour afficher la boîte de dialogue **Working**. Si vous décidez de ne pas changer la source d'horloge, pressez le bouton **Cancel** (annuler). La synchronisation sur 44.1 kHz, 48 kHz et 96 kHz est acceptée mais pas sur 96 kHz pour l'ADAT.

Internal: Synchronisation sur l'horloge interne.

S/P DIF: Synchronisation sur l'horloge S/P DIF.

External Word Clock: Synchronisation sur le word clock.

ADAT: Synchronisation sur l'horloge ADAT.



Quand le calcul d'horloge est fini, l'afficheur indique "Completed". Pressez le bouton **OK**, et la page "Word Clock" indiquera la fréquence de l'horloge source. Si l'écran affiche "Error", vérifiez les réglages "Clock Source" et les connexions de vos appareils.

- Vous ne pouvez choisir **Word Clock** ou **ADAT** que si la carte optionnelle d'entrée/sortie ADAT (DIB-8) est installée.
- Si le son de l'audio numérique entrant est anormal, ou si "Audio Sync Error" (erreur de synchro audio) s'affiche, vérifiez les réglages "Clock Source" et les connexions de vos équipements.
- Avec une autre valeur que "Internal" pour "Word Clock Source", le D32XD/D16XD s'arrête si l'horloge est interrompue en cours d'enregistrement/lecture ou si la fréquence de l'horloge change. Si le D32XD/D16XD s'arrête en raison d'un problème d'horloge durant l'enregistrement, veuillez formater la partition de ce morceau.
- Le réglage de source d'horloge n'est pas sauvegardé. "Clock Source" revient toujours sur "Internal" quand vous sélectionnez un morceau ou mettez l'appareil sous tension.

7. MIDI/SYNC

7-1. MIDI/MMC

Avec le D32XD/D16XD, vous pouvez utiliser le MIDI pour:

- Piloter les effets (→p.59)
- Synchroniser par MTC un séquenceur ou autre appareil MIDI (→p.93)
- Changer les scènes (→p.53)
- Piloter les paramètres de mixage via des messages de changement de commande

Le D32XD/D16XD peut transmettre et recevoir des messages MMC (MIDI Machine Control).

Cela signifie que quand vous synchronisez deux D32XD/D16XD, ou quand vous employez un D32XD/D16XD avec un séquenceur MIDI compatible MMC, vous pouvez piloter des actions comme lecture, arrêt et avance rapide depuis l'appareil maître.

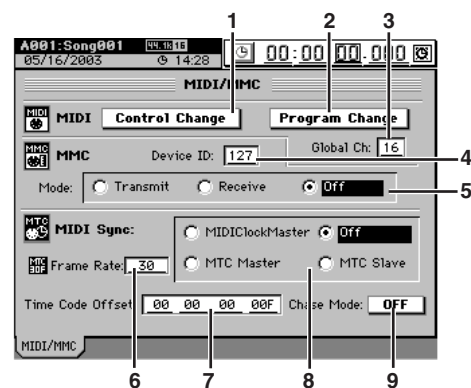
Vous pouvez utiliser le MIDI Time Code pour synchroniser le D32XD/D16XD avec un séquenceur ou un autre appareil MIDI externe, pour que l'audio des pistes du D32XD/D16XD joue en synchronisation avec des sources MIDI externes.

Le D32XD/D16XD peut être synchronisé avec un autre appareil MIDI par MTC (MIDI Time Code).

L'appareil qui produit l'horloge de synchronisation est nommé "maître", et celui qui reçoit cet horloge "esclave". Le D32XD/D16XD peut fonctionner comme maître ou esclave.

- Certains appareils MIDI peuvent ne pas accepter les fonctions MMC du D32XD/D16XD. Pour des détails sur les fonctions MMC du D32XD/D16XD, voir l'équipement MIDI.

- L'horloge MIDI peut être reçue si vous sélectionnez MIDI Clock en page **TEMPO** "Tempo Track" et enregistrez la piste de tempo.



1. Control Change (changement de commande)

Active ou désactive la réception/transmission des messages de changement de commande.

Quand vous changez des paramètres du mixer, le D32XD/D16XD transmet les messages correspondants. Ces messages peuvent être enregistrés dans un séquenceur MIDI puis renvoyés au D32XD/D16XD en vue de piloter ces paramètres du mixer.


Pour des détails sur les paramètres pilotables, voir l'équipement MIDI.

note Le contrôle MIDI des effets peut être employé quel que soit le réglage Control Change.

2. Program Change (changement de programme)

Active ou désactive la réception/transmission des messages de changement de programme.

Quand vous changez de scène, le D32XD/D16XD transmet le message de changement de programme correspondant qui peut être enregistré dans un séquenceur MIDI puis renvoyé au D32XD/D16XD pour sélectionner la scène voulue.


 Ces messages ne seront reçus que si l'automation (→p.104, [*108]) est désactivée.

- 3. Global Ch (canal global)** [01...16]
Détermine le canal MIDI global.
Si vous utilisez des messages de changement de programme pour transmettre et recevoir des changements de scène, reliez par un câble MIDI votre appareil MIDI externe au D32XD/D16XD, et réglez l'appareil MIDI connecté sur le canal MIDI choisi ici afin que les messages MIDI soient transmis et reçus.
- 4. MMC Device ID (identifiant d'unité MMC)** [000...127]
Identifiant d'unité utilisé pour transmettre et recevoir les messages MMC.
Pour transmettre et recevoir des messages MMC, vous devez brancher un câble MIDI entre le D32XD/D16XD et l'appareil MIDI externe, régler les deux appareils sur le même identifiant (Device ID), et faire le réglage approprié dans "MMC Mode".
note Si ce paramètre est réglé sur 127, le D32XD/D16XD peut transmettre et recevoir des commandes MMC quel que soit l'identifiant de l'appareil connecté.
- 5. Mode** [Transmit, Receive, Off]
Détermine le mode de transmission/réception MMC.
Transmit: Le MMC sera transmis. Le réglage de synchronisation MIDI passe automatiquement en esclave MTC.
Receive: Le MMC sera reçu. Le réglage de synchronisation MIDI passe automatiquement en maître MTC.
Off: Le MMC ne sera pas employé.
- 6. Frame Rate (cadence des images)**
Sélectionne la cadence d'images utilisée quand MIDI Sync est réglé sur "MTC Master" ou "MTC Slave".
Choisissez la cadence utilisée sur l'appareil externe avec lequel vous vous synchronisez.
30: 30 fps (30 images par seconde, non-drop)
29NDF: 29.97 fps (29 images par seconde, non-drop)
29DF: 29.97 fps (29 images par seconde, drop)
25: 25 fps (25 images par seconde, non-drop)
24: 24 fps (24 images par seconde, non-drop)
- 7. Time Code Offset (décalage de time code)** [00:00:00.00F...23:59:59.27F] (pour 30 images/s)
Spécifie un décalage ou "valeur offset" qui se reflétera dans le compteur.
L'offset spécifié ici sera la valeur de départ du compteur. Cela s'applique quand le compteur est réglé pour afficher les images et que le MTC/MMC est activé.
- 8. MIDI Sync (synchronisation MIDI)** [MIDIClockMaster, Off, MTC Master, MTC Slave]
Sélectionne le mode utilisé pour la synchronisation via les prises MIDI IN/OUT.
MIDIClock Master: Transmission de l'horloge MIDI.
Off: Les messages de synchronisation ne seront ni transmis ni reçus.
MTC Master: Le D32XD/D16XD fonctionnera comme maître. Si le mode MMC était réglé sur **Transmit**, il bascule automatiquement sur **Off**.
MTC Slave: Le D32XD/D16XD fonctionnera comme esclave. Si le mode MMC était réglé sur **Receive**, il bascule automatiquement sur **Off**.

- 9. Chase Mode (mode d'asservissement de synchro)[ON, OFF]**
Disponible si "MIDI Sync" est réglé sur "MTC Slave".

ON: Quand la synchronisation MTC commence, la lecture est asservie par les messages MTC. Après le début de la lecture, si deux secondes s'écoulent sans réception de message MTC, et s'il y a un écart d'au moins deux secondes entre les messages MTC et la position actuelle du D32XD/D16XD, la lecture s'arrête et attend que la synchronisation MTC reprenne.

OFF: Les messages MTC ne sont suivis durant la lecture que lorsque la synchronisation MTC commence. Une fois la lecture lancée, elle se poursuit même si le time code reçu ne correspond plus au time code interne ou si le time code n'est plus reçu.

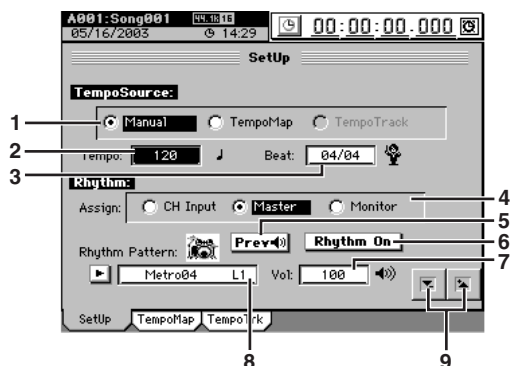
 En cas de synchronisation avec un appareil autre que le D32XD/D16XD comme maître MTC, des incompatibilités entre appareils peuvent causer des problèmes de synchronisation si vous ne reprenez pas la lecture depuis le début du morceau.

8. TEMPO

Ici, vous trouverez des réglages pour le tempo, le format de mesure et le rythme (métronome) du morceau.

Si le compteur affiche "MBT" (mesure, battement ou "temps" et tic ou "1/96ème de temps"), le compteur (→p.96) fonctionne selon le tempo spécifié.

8-1. Configuration de tempo (SetUp)



1. TempoSource (source du tempo)

[Manual, TempoMap, TempoTrack]

Spécifie la source du tempo.

Manual (manuel)

Les réglages "Tempo" et "Beat" actuels seront utilisés. Il ne sera pas possible de changer automatiquement le tempo, le format de mesure ou le pattern rythmique en cours de morceau.

TempoMap (carte de tempo)

Le tempo, le format de mesure ou le pattern rythmique changeront automatiquement en cours de morceau, selon les événements créés en carte de tempo. Utilisez la page "TempoMap" pour créer ces événements.

▲ Si vous voulez ajouter ou éditer des événements de carte de tempo en page "TempoMap", sélectionnez "TempoMap" comme source de tempo.

TempoTrack (piste de tempo)

Le tempo sera déterminé par le tempo enregistré selon vos frappes (tap tempo) ou l'horloge MIDI. Utilisez la page "TempoTrack" pour enregistrer le marquage manuel du tempo (tap tempo) ou le tempo du séquenceur puis sélectionnez ici "TempoTrack".

Le format de mesure suivra les réglages créés en page "TempoMap". (→p.135)

▲ "TempoTrack" peut être sélectionné après création des données.

▲ Si vous créez une piste de tempo en page "TempoTrack", la source de tempo passera automatiquement sur "TempoTrack".

2. Tempo [40...240, (***)]

Spécifie le tempo quand "TempoSource" est sur "Manual".

Si TempoSource est sur "TempoMap", cette zone donne le tempo de la position temporelle actuelle comme voulu par la carte de tempo créée en page "TempoMap". Si "TempoSource" est sur "TempoTrack", cette zone affiche "****".

La plage est ♩=40-240.

3. Beat (format de mesure) [1/4...16/16]

Spécifie le format de mesure quand "TempoSource" est sur "Manual".

Si TempoSource est sur "TempoMap" ou "TempoTrack", cette zone donne le format de mesure de la position temporelle actuelle comme voulu par la carte de tempo créée en page "TempoMap".

4. Assign (sortie du rythme) [CH Input, Master, Monitor]

Détermine par où sortira le rythme.

CH Input (entrée de canal):

Le rythme est une source d'entrée de canal.

Master:

Le rythme est envoyé au bus master.

Monitor:

Le rythme est envoyé au bus d'écoute (monitor).

▲ Si vous choisissez "CH Input", utilisez la page "Ch Assign" (→p.100) pour affecter le rythme au canal voulu.

5. Prev (pré-écoute)

Activez ce bouton pour pré-écouter le rythme. Cela ne fonctionne que dans cette page; l'écoute sera automatiquement coupée si vous faites passer l'enregistreur en lecture ou changez de page.

6. Rhythm On (activer la rythmique)

Activez ce bouton pour faire jouer le rythme.

7. Vol (volume)

[000...100]

Règle le volume du rythme.

8. Rhythm Pattern (pattern ou "motif" rythmique)

Quand TempoSource est sur "Manual", pressez le bouton popup pour ouvrir la boîte de dialogue Rhythm Pattern, sélectionnez un rythme dans la liste, et pressez le bouton OK. Vous pouvez aussi faire votre choix en sélectionnant la cellule Rhythm Pattern et en employant la molette de valeur (ou les touches +/-).

Les rythmes que vous pouvez sélectionner dépendront du réglage "Beat" (→p.185).

Dans le cas de "TempoMap" ou "TempoTrack", c'est le rythme de la position actuelle, créé en page "TempoMap", qui sera affiché.

▲ Dans un morceau en 96 kHz, vous ne pourrez sélectionner que Metro, Hihat et Blank.

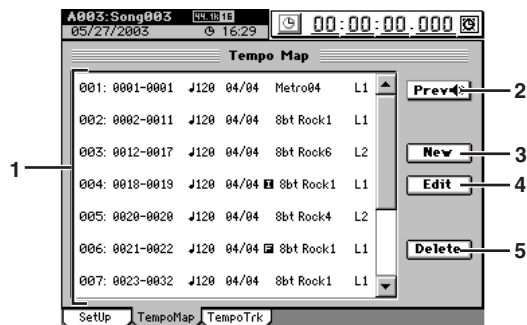
9. Boutons [] / []

Servent à éditer les valeurs de paramètre.

8-2. Carte de tempo (Tempo Map)

Vous pouvez programmer la carte de tempo pour changer automatiquement de tempo, de format de mesure et de pattern rythmique durant l'enregistrement ou la lecture. Ici, vous pouvez programmer votre carte de tempo.

 Les données de carte de tempo sont programmées par unités d'une mesure.



1. Fenêtre de carte de tempo [001...200]

C'est ici qu'on sélectionne un événement de carte de tempo. Cette zone affiche le numéro d'événement, sa mesure de début, sa mesure de fin, le tempo, le format de mesure, le nom de pattern rythmique, et le nombre de mesures du pattern.

2. Prev (pré-écoute)

Activez ce bouton pour pré-écouter le rythme sélectionné en fenêtre de carte de tempo.

Cela ne fonctionne que dans cette page; l'écoute sera automatiquement coupée si vous faites passer l'enregistreur en lecture ou changez de page.

3. New (nouveau)

Crée un nouvel événement de carte de tempo. Pour ajouter un nouvel événement, pressez ce bouton. La boîte de dialogue **New Map** (nouvel événement de carte de tempo) apparaîtra.



3a. Insert (insérer) [On, Off]

Si ce bouton est activé, l'édition se fera en mode Insertion, et l'événement de carte de tempo édité sera inséré.

Sinon, l'édition s'effectuera en mode Overwrite (remplacement), et votre édition remplacera l'événement existant.

3b. Start Meas (mesure de début) [0001...9999]

Spécifie la position de création de l'événement de carte de tempo (début, insertion, remplacement), en unités de mesures.

3c. Length (longueur) [0001...9999]

Spécifie le nombre de mesures de l'événement. A côté sont affichés le nombre de mesures du pattern et le nombre de répétitions.

3d. Tempo [40...240]

Spécifie le tempo dans une plage de ♩=40-240.

3e. Link All Map (associer toute la carte)

Si ce bouton est activé, le tempo est modifié pour tous les événements de la carte de tempo simultanément.

3f. Beat (format de mesure) [01/04...16/16]

Spécifie le format de mesure.

3g. Rhythm Pattern (pattern ou "motif" rythmique)

Spécifie le rythme.

Pressez le bouton popup pour ouvrir la boîte de dialogue **Rhythm Pattern**, sélectionnez un rythme dans la liste, et pressez le bouton **OK**. Vous pouvez aussi faire votre choix en sélectionnant la cellule **Rhythm Pattern** et en employant la **molette de valeur** (ou les touches +/-).

Les rythmes sélectionnables dépendront du réglage "Beat" (→p.185). Pour créer un silence, choisissez un rythme (tel le 001 Blank 04) qui contient un silence.

3h. Prev (pré-écoute)

Activez ce bouton pour pré-écouter le rythme.

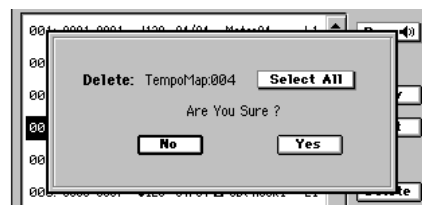
4. Edit (éditer)

Edite les réglages d'un événement de carte de tempo. Pressez ce bouton pour modifier un événement existant dans la carte de tempo. Sélectionnez l'événement à modifier et pressez ce bouton pour afficher la boîte de dialogue **Edit Map** (édition d'événement de carte de tempo) dans laquelle vous pouvez éditer les paramètres (voir la section précédente, 3. New (nouveau)).

5. Delete (supprimer)

Supprime un événement de carte de tempo.

Dans la fenêtre de carte de tempo, sélectionnez l'événement à supprimer et pressez ce bouton pour afficher la boîte de dialogue **Delete**.



Pressez le bouton **Yes** pour supprimer l'événement. Si vous décidez de ne pas le supprimer, pressez le bouton **No**.

Quand vous exécutez cette opération, l'événement sélectionné est supprimé, et les événements suivants dans la carte de tempo avancent d'autant.

Pour supprimer d'un coup tous les événements de la carte de tempo, activez le bouton **Select All** (tout sélectionner). Le numéro d'événement deviendra "****".

8-3. Tempo Track

Ici, vous pouvez enregistrer la piste de tempo. Cela peut se faire de deux façons.

- Enregistrer des messages d'horloge MIDI
Vous pouvez vous synchroniser sur un séquenceur MIDI en enregistrant les messages d'horloge MIDI reçus de ce séquenceur pour que ces données déterminent le tempo du morceau.
- Enregistrer votre marquage du tempo (tap tempo)
Vous pouvez spécifier le tempo en marquant le tempo (avec la touche **PLAY** ou une pédale) pendant la lecture du morceau. Si vous employez cette méthode pour spécifier le tempo d'un morceau dont le tempo est inconnu (comme un morceau enregistré depuis un CD), vous pourrez éditer les pistes par mesures.

Pour la procédure d'enregistrement, voir "Piste de tempo" (→p.63).

⚠ Ces deux méthodes d'enregistrement de piste de tempo conservent leurs données dans la même zone; seules les dernières données enregistrées sont conservées. Il n'est pas possible d'avoir des données pour deux pistes de tempo.

⚠ Si la mémoire se sature durant l'enregistrement des données de tempo, l'enregistrement s'arrête automatiquement.



1. Piste de tempo [MIDIClock, MeasTap, BeatTap]
Sélectionne le type de piste de tempo à enregistrer.

MIDIClock (horloge MIDI):

La piste de tempo sera créée par enregistrement des données d'horloge MIDI venant d'un morceau créé sur un séquenceur externe.

MeasTap (marquage des mesures):

La piste de tempo sera créée par marquage du début de chaque mesure.

BeatTap (marquage des temps):

La piste de tempo sera créée par marquage du début de chaque temps.

2. RecStart (lancement de l'enregistrement)

Ce bouton affiche la boîte de dialogue d'attente d'enregistrement.

Si vous enregistrez des messages d'horloge MIDI, l'enregistrement commencera quand le D32XD/D16XD recevra des messages d'horloge MIDI de votre séquenceur MIDI externe.

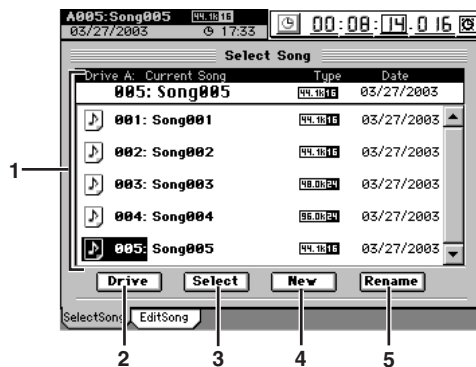
Si vous enregistrez le marquage du tempo (tap tempo), pressez la touche **PLAY** ou la pédale commutateur. Le tempo sera enregistré en fonction des intervalles entre les pressions de la touche ou de la pédale.

note Le tempo sera enregistré à partir du début du morceau.

note Le tempo valable à la mesure ou au temps sur lequel vous avez cessé l'enregistrement de tempo sera automatiquement copié jusqu'à la fin du morceau.

9. SONG

9-1. Sélection de morceau (Select Song)

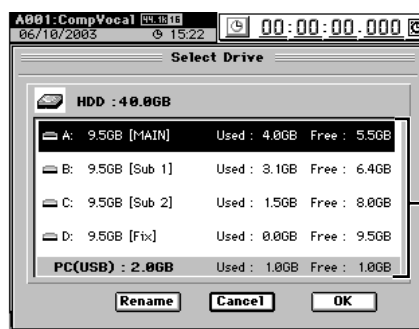


1. Fenêtre de sélection de morceau

Pour choisir un morceau. Le nom du morceau choisi s'affiche en négatif. La ligne du haut donne le morceau auquel s'appliqueront enregistrement, lecture et édition (le "morceau actif"). Le symbole EDIT apparaît si vous enregistrez ou éditez le morceau. Après sauvegarde, le symbole EDIT disparaît (→p.42).

L'écran affiche le numéro de morceau, le nom de morceau, la fréquence d'échantillonnage, la résolution, la protection, et la date de dernier changement du morceau. Pour sélectionner des morceaux sur une autre partition, pressez le bouton **Drive** et sélectionnez une partition.

2. Drive (partition) [I, A...D]
C'est ici que vous choisissez la partition active. Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Select Drive** (choix de la partition) s'ouvre.



Fenêtre des partitions

Dans cette fenêtre, pressez le nom de la partition voulue. Pressez le bouton **OK** pour confirmer votre choix. Si vous décidez de ne pas changer de partition, pressez le bouton **Cancel** (annuler).

Pour renommer la partition, pressez le bouton **Rename** (renommer) pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename**, et éditez le nom de la partition. Vous pouvez saisir un nom allant jusqu'à seize caractères. (→p.97)

3. Select (sélectionner)

Pressez ce bouton pour charger le morceau sélectionné dans la liste (pour en faire le morceau actif).

4. New (nouveau)

Pressez ce bouton pour créer un nouveau morceau dans la partition actuellement sélectionnée. Ce morceau sera créé après le dernier morceau de la partition active. Ce bouton ouvre la boîte de dialogue **New Song** (nouveau morceau). Spécifiez la fréquence d'échantillonnage et la résolution du nouveau morceau avec les boutons radio et pressez le bouton **OK**.



4a. Song Type (type de morceau)

[44.1 kHz/16 bit, 48 kHz/16 bit, 44.1 kHz/24 bit, 48 kHz/24 bit, 96 kHz/24 bit]

Spécifie la fréquence d'échantillonnage et la résolution du nouveau morceau créé.

Le type choisi déterminera le nombre maximal de pistes pouvant simultanément être enregistrées, lues, ou enregistrées par punch in/out.

Nombre maximal de pistes simultanées par type de morceau

Type de morceau	Enregist.	Lecture	Punch in/out
44.1 kHz/16-bit	16	32 [*16]	8
48 kHz/16-bit			
44.1 kHz/24-bit	8	16	4
48 kHz/24-bit			
96 kHz/24-bit	4	8	2

Vous ne pouvez changer "Song Type" (fréquence d'échantillonnage/résolution) qu'à la création du morceau.

Il n'est pas possible d'enregistrer en continu plus de 12 heures (plus de 6 heures à 96 kHz).

5. Rename (renommer)

Permet d'éditer le nom du morceau marqué en fenêtre de sélection de morceau. Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename**, et éditez le nom du morceau. Le nom peut avoir jusqu'à seize caractères. (→p.97)

9-2. Edition de morceau (Edit Song)

Ces opérations permettent d'éditer le morceau actif.



1. Cellule de morceau

Les informations sur le morceau actif sont affichées ici. L'écran affiche le nom de partition, le numéro: nom de morceau, la fréquence d'échantillonnage, la résolution, la protection, et la date de la dernière modification.

2. Copy

Cette opération copie le morceau actif dans un autre numéro de morceau de la partition spécifiée. Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Copy Song** (copie de morceau) apparaît.



Pressez le bouton **Yes** pour exécuter la copie, ou pressez le bouton **No** pour annuler. Quand l'opération de copie est terminée et que l'afficheur indique "Completed", pressez le bouton **OK**.

Cette procédure de copie ne peut pas être annulée.

2a. Cellule du morceau de destination de la copie

Affiche la partition de destination de la copie et vous permet de choisir le numéro de morceau. Vous pouvez choisir un numéro dans la plage de "001" à "nombre de morceaux existants + 1".

Quand vous copiez, le morceau est copié dans le numéro de morceau de destination de la copie. Si ce dernier existe déjà, il ne sera pas remplacé; ce morceau et les suivants seront renumérotés (augmentés d'une unité) comme ci-dessous.

Avant la copie

Nom du morc.	AAA	ZZZ	ABC	CDR
N° du morceau	1	2	3	4

Copie dans le morceau numéro "3"

Après la copie

Nom du morc.	AAA	ZZZ	AAA	ABC	CDR
N° du morceau	1	2	3	4	5

Décalage vers l'arrière

2b. Partition de destination de la copie

Pour copier le morceau dans une partition autre que celle active, pressez ce bouton afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Select Drive** (choix de partition). Choisissez la partition voulue et pressez le bouton **OK**.

3. Move (déplacer)

Cette opération déplace le morceau actif dans un autre numéro de morceau de la partition spécifiée.

Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Move Song** (déplacement de morceau) apparaît. Pressez le bouton **Yes** pour exécuter le déplacement, ou le bouton **No** pour annuler. Quand l'opération de déplacement est terminée et que l'afficheur indique "Completed", pressez le bouton **OK**.

Cette procédure de déplacement ne peut pas être annulée.



3a. Cellule du morceau de destination du déplacement

Affiche la partition de destination du déplacement et vous permet de choisir le numéro de morceau. Si vous restez dans la même partition, vous pouvez choisir parmi les numéros de morceau existants. Si vous changez de partition, vous pouvez choisir un numéro dans la plage de "001" à "nombre de morceaux existants + 1".

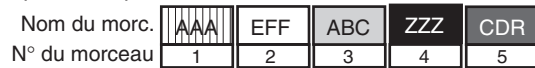
Quand vous déplacez le morceau, aucune donnée n'est remplacée. Si le numéro de destination est supérieur au numéro source, les morceaux précédents seront renumérotés (avanceront). Si le numéro de destination est inférieur au numéro source, les morceaux suivants seront renumérotés (reculeront).

Avant le déplacement



→ Déplacement vers le morceau "4"

Après le déplacement ← Renumérotation ("avance")



3b. Partition de destination du déplacement

Pour déplacer le morceau dans une partition autre que celle de l'active, pressez ce bouton afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Select Drive** (choix de partition). Choisissez la partition voulue et pressez le bouton **OK**.

⚠ *Quand vous déplacez un morceau dans une autre partition, les numéros de morceau sont réglés comme pour la copie.*

4. Delete (supprimer)

Cette opération supprime le morceau actif. Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Delete Song** (suppression de morceau) apparaît. Pressez le bouton **Yes** pour supprimer le morceau ou le bouton **No** pour annuler.

Quand vous exécutez cette opération, le morceau sélectionné est supprimé et les morceaux suivants sont renumérotés ("avancent").

Quand le morceau a été supprimé et que l'afficheur indique "**Completed**", pressez le bouton **OK**.

⚠ *Cette procédure de suppression ne peut pas être annulée.*

5. Protect (protéger)

L'écriture, la suppression et l'édition du morceau actif peuvent être interdites (protection activée) ou autorisées (protection désactivée).

Avec la protection, il n'est pas possible de ré-écrire les paramètres ou données du morceau; un message d'erreur apparaîtra si vous essayez par exemple d'enregistrer. Le morceau sera automatiquement sauvegardé quand vous activerez cette protection.

Ce bouton ouvre la boîte de dialogue **Protect**. Pressez le bouton **ON** pour protéger ou **OFF** pour dé-protéger.

Quand la protection a été appliquée et que l'écran affiche "**Completed**", pressez le bouton **OK**.

En cas de protection, un symbole (🔒) apparaît après la fréquence d'échantillonnage du morceau.

⚠ *Si la protection est activée, les réglages de faders ou correcteurs s'afficheront mais ne seront pas enregistrés.*

6. Save Now (sauvegarder le morceau)

Cette opération sauvegarde immédiatement le morceau actif dans son état actuel. Pressez le bouton **Yes** pour sauvegarder ou le bouton **No** pour annuler.

Quand le morceau a été sauvegardé et que l'écran affiche "**Completed**", pressez le bouton **OK**.

Comme le D32XD/D16XD sauvegarde automatiquement les données et paramètres de morceau quand vous l'éteignez ou changez de morceau, il n'est pas absolument nécessaire d'effectuer cette opération pour sauvegarder les données.

Toutefois, en cas de panne de courant ou autre accident, les données enregistrées ou éditées depuis la mise sous tension (ou la sélection du morceau) seront perdues.

Nous vous conseillons de sauvegarder périodiquement les données via cette fonction après une longue période d'enregistrement ou d'édition, ou si votre D32XD/D16XD opère en environnement électrique instable.

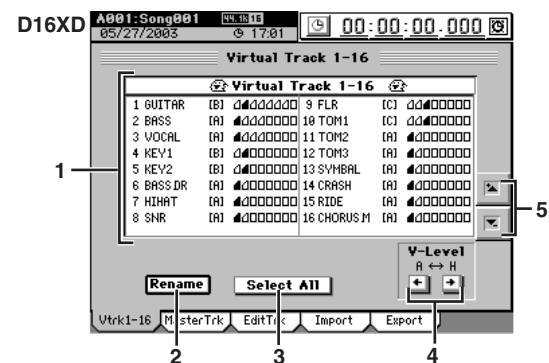
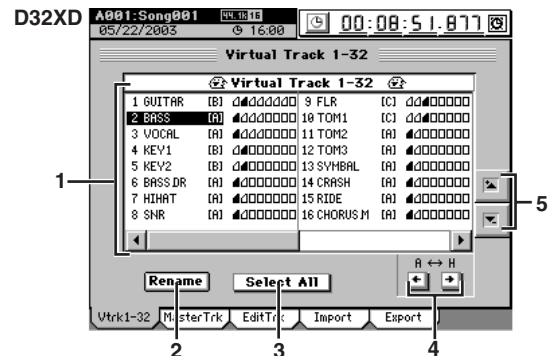
note Le morceau est sauvegardé lors des opérations suivantes.

- Quand vous sélectionnez un morceau actif
- Quand vous exécutez la procédure de protection de morceau
- Quand vous exécutez la procédure **Save Now**
- Quand vous éteignez l'appareil

10. TRACK

10-1. Pistes virtuelles 1-32 [*1-16]

Ici se sélectionne une piste virtuelle pour chaque piste.



1. Fenêtre de sélection de piste virtuelle

Sélectionnez une piste "1"-32 [*16]", et choisissez sa piste virtuelle.

Chaque piste a huit piste virtuelles; "A"-H". Les actions d'enregistrement et de lecture se font avec la piste virtuelle sélectionnée ici.

Événements audio	Piste virtuelle	
	Active	Prête
Avec de l'audio	■	□
Sans audio	■	□

2. Rename (renommer)

Permet d'éditer le nom d'une piste.

Sélectionnez la piste à renommer, pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename**, et éditez le nom. Le nom peut avoir jusqu'à seize caractères. (→p.97)

3. Select All (tout sélectionner)

[On, Off]

Si vous voulez le même numéro de piste virtuelle pour toutes les pistes (pistes 1-32 [*16]), activez ce bouton et sélectionnez la piste virtuelle voulue.

Le même numéro de piste virtuelle sera choisi pour toutes les pistes.

4. V-Level (choix de la piste virtuelle)

[A...H]

C'est ici que vous pouvez sélectionner une des huit pistes virtuelles "A"-H".

Pour celles qui contiennent des données, un coin de leur icône est replié.

5. Boutons [A] / [B]

Servent à sélectionner une piste.

10-2. Piste master (Master Track)

C'est ici que vous sélectionnez la piste virtuelle de la piste master. Elle servira de destination au mixage. C'est aussi elle qui sera utilisée pour la création d'un CD audio.



1. V-Level (choix de la piste virtuelle) [A...H]

C'est ici que vous pouvez sélectionner une des huit pistes virtuelles "A"-"H".

Pour celles qui contiennent des données, un coin de leur icône est rempli.

Les procédures d'enregistrement ou de lecture se feront sur la piste virtuelle sélectionnée ici.

10-3. Edition de piste (Edit Track)

Ici, vous pouvez éditer les pistes.

Les opérations d'édition s'appliqueront aux pistes 1-16 actuellement sélectionnées.

Les pistes virtuelles non sélectionnées ne seront pas affectées par votre édition (toutefois, la copie ("CopyWholeTrk") et l'échange ("SwapWholeTrk") de pistes complètes sont des exceptions).

Certaines procédures d'édition nécessitent de l'espace supplémentaire sur le disque, mais il existe des moyens d'augmenter l'espace libre sur le disque (→p.142).

Les positions mémorisées par les touches LOC1/IN à LOC4/END déterminent les zones à éditer (→p.38).

LOC1/IN key: Position de début de source (IN)

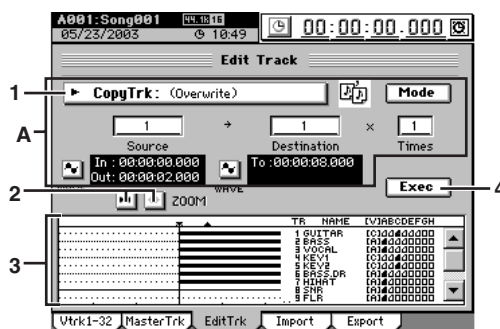
LOC2/OUT key: Position de fin de source (OUT)

LOC3/TO key: Position de début de destination (TO)

LOC4/END key: Position de fin de destination (END)

note Après exécution d'une des procédures d'édition, vous pouvez utiliser l'annulation (Undo) pour revenir en arrière.

⚠ Vous ne pouvez pas régler les zones IN-OUT ou TO-END sur une durée supérieure à 12 heures (6 heures pour 96 kHz).



1. Type d'édition

[CopyTrk, InsertTrk, EraseTrk, DeleteTrk, SwapTrk, ReverseTrk, OptimizeTrk, ExpCmpTrk, CopyWholeTrk, SwapWholeTrk, FadeTrk, NormalizeTrk]

Presser ce bouton ouvre la boîte de dialogue Edit Trk Type (type d'édition de piste). Choisissez l'édition voulue et pressez le bouton OK pour revenir en page "EditTrk".



L'affichage de la zone "A" change avec le type d'édition.

2. Boutons de ZOOM

Agrandissent ou réduisent la zone affichée en fenêtre de visualisation des pistes.

3. Fenêtre de visualisation des pistes

Les événements audio des pistes sont représentés par des lignes épaisses.

La ligne verticale est la position actuelle. Les points de repérage (→p.38) apparaissent en haut de cette zone.

IN: ▼ **OUT:** ▲ **TO:** ▽ **END:** △

A droite s'affiche le nom de chaque piste et le statut d'utilisation des pistes virtuelles.

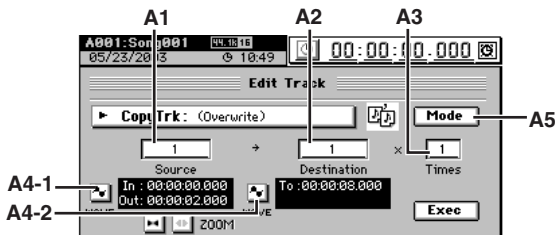
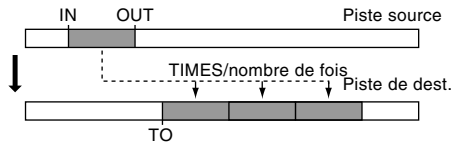
4. Bouton Exec.

Quand vous pressez ce bouton, une boîte de dialogue apparaît, vous permettant de confirmer la procédure d'édition choisie. Pressez le bouton **Yes** pour l'exécuter, ou le bouton **No** pour l'annuler.

- Ci-dessous sont données des explications propres à toute procédure d'édition choisie en 1. Edit Type.

CopyTrk (copie de piste)

Cette procédure copie les données audio de la zone IN-OUT de la piste **Source** sur la position TO de la piste de **Destination**, en les copiant le nombre de fois demandé. Vous pouvez utiliser le presse-papier pour copier les données dans une piste d'un autre morceau.



- A1. Source** D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip#*1]
 D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL, Clip#*1]

Sélectionne la piste source de la copie.

ML et **MR** sont les canaux gauche (L) et droit (R) de la piste master, **MST** la piste master, et **ALL** les pistes 1-16 et la piste master.

*1: Vous ne pouvez sélectionner "Clip#" que si le presse-papier (clipboard) contient des données. # indique le nombre de pistes dans le presse-papier. Vous pouvez utiliser "Clip#" pour copier des données dans un autre morceau.

▲ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

▲ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

- A2. Destination** D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip]
 D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL, Clip]

Sélectionne la piste de destination de la copie.

▲ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

▲ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

Utiliser le presse-papier (Clip)

Vous pouvez utiliser le presse-papier pour copier des données dans un autre morceau.

En cas de copie entre morceaux de fréquences d'échantillonnage et/ou de résolutions différentes, la boîte de dialogue **CopyTrk** apparaît, et la fréquence d'échantillonnage et/ou la résolution sont converties. Cette conversion prend un certain temps.



2a. Dither (diffusion d'erreur)

Si vous activez ce bouton, une diffusion d'erreur sera exécutée sur les données lors de l'édition. Cela réduira le bruit de quantification qui peut se produire quand des données en 24 bits sont converties en 16 bits.

- A3. Times (nombre de fois)** [1...99]
 Spécifie le nombre de copies des données.

A4-1. Wave (forme d'onde)

Affichent la forme d'onde des données audio de la piste. Cela permet de fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT, TO, END).

Pressez le bouton A4-1 pour éditer IN et OUT, ou le bouton A4-2 pour éditer TO et END.

note Il est pratique de régler approximativement IN (LOC1), OUT (LOC2), TO (LOC3) et END (LOC4) avant d'appeler cette fonction.

A5. Mode

Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Copy Mode** (mode de copie) apparaît. Sélectionnez le mode de copie voulu et pressez le bouton OK.

OverWrite (remplacement):

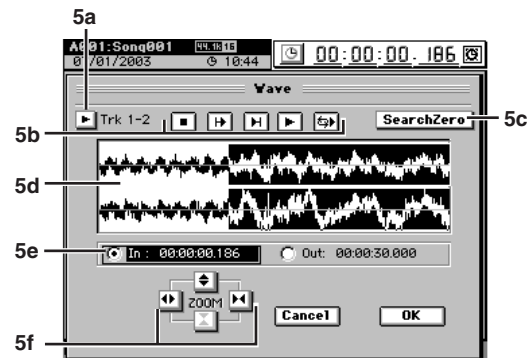
Les données de piste déjà présentes à l'emplacement de destination de la copie seront remplacées.

Insert (insertion):

Les données copiées seront insérées, et les données de piste existantes reculeront dans le morceau.

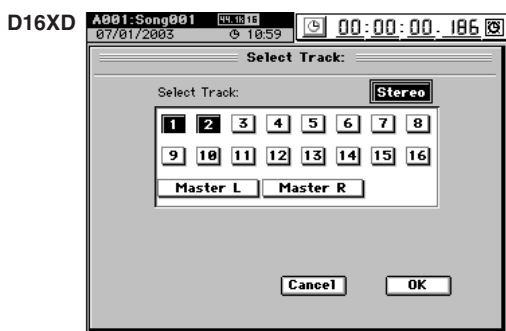
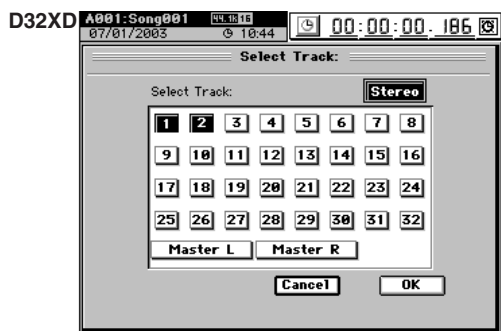
Boîte de dialogue Wave

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, pressez le bouton **Source Wave** pour régler la zone "Source", ou le bouton **Destination Wave** pour régler la zone "Destination".



5a. Sélection de piste

Pressez le bouton popup, pressez un bouton radio en boîte de dialogue **Select Track** (choix de piste) pour sélectionner la piste dans laquelle vous désirez spécifier une zone et pressez le bouton **OK**.
Si vous pressez (négativez) le bouton **Stereo**, les formes d'onde de deux canaux adjacents s'affichent dans les parties haute et basse de fenêtre d'onde.



5b. Boutons de pré-écoute

- arrête la lecture
- reproduit environ deux secondes à partir de la position
- reproduit environ deux secondes jusqu'à la position
- reproduit la position (de In à Out)
- lecture en boucle

5c. Search Zero (recherche des amplitudes nulles)

Vous pouvez presser ce bouton et tourner la molette de valeur pour passer au point d'amplitude nulle précédent ou suivant.

note Un point "d'amplitude nulle" est un point de croisement de la forme d'onde et de l'axe de niveau 0 (la ligne centrale horizontale en fenêtre de forme d'onde).

5d. Fenêtre de forme d'onde

Affiche la forme d'onde de la piste sélectionnée.

5e. Position

Utilisez les boutons radio pour sélectionner la position (IN, OUT, TO, END) à éditer, et tournez la molette de valeur pour régler cette position en écoutant l'audio de la piste (mise en solo). La position actuelle est représentée par la barre verticale dans la fenêtre.

5f. ZOOM

Ces boutons règlent la taille de l'affichage de forme d'onde et la vitesse de lecture.

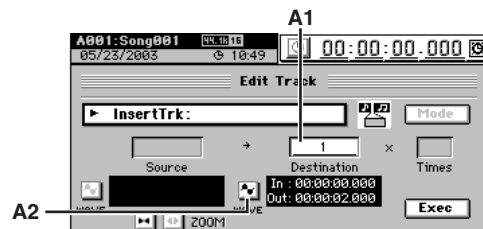
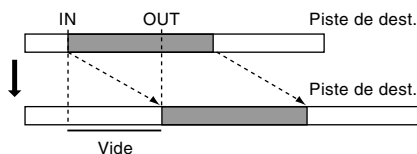
- agrandit verticalement l'affichage de l'onde.
- réduit verticalement l'affichage de l'onde.
- agrandit horizontalement l'affichage de l'onde.
- réduit horizontalement l'affichage de l'onde.

Quand vous pressez le bouton **OK**, les positions fixées ici remplacent celles des touches correspondantes (**LOC1/IN**, **LOC2/OUT**, **LOC3/TO**, **LOC4/END**). Si vous pressez le bouton **Cancel** (annuler), vos changements sont perdus.

InsertTrk (insertion de piste)

Insère un blanc équivalent à la zone IN-OUT de la piste de Destination.

Quand cette édition est exécutée (**Exec.**), toutes les données situées après le point d'insertion reculent d'autant.



A1. Destination

D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste de destination de l'insertion.

▲ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

▲ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

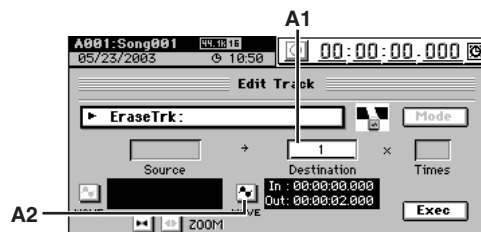
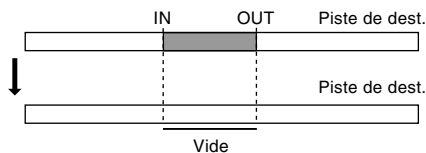
A2. Wave (forme d'onde)

Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

EraseTrk (effacement de piste)

Efface les données de la zone IN-OUT de la piste de Destination.

Quand cette édition est exécutée (**Exec.**), la zone IN-OUT ne contient plus que du silence.



A1. Destination

D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste subissant l'effacement.

▲ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

⚠ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

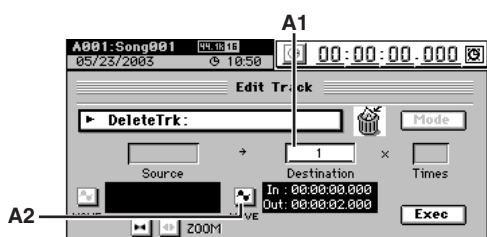
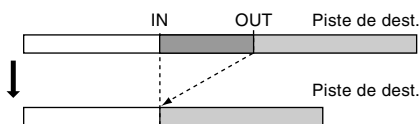
A2. Wave (forme d'onde)

Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

DeleteTrk (suppression de piste)

Supprime les données de la zone IN-OUT de la piste de Destination.

Quand cette édition est exécutée (Exec.), les données de la zone IN-OUT disparaissent, et toutes les données de piste suivantes avancent pour combler le "trou" créé.



A1. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste où seront supprimées les données.

⚠ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

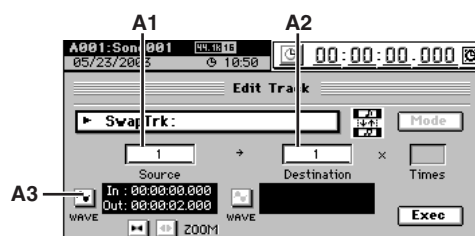
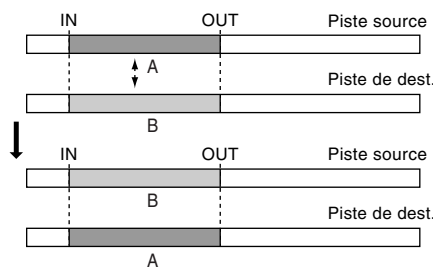
⚠ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A2. Wave (forme d'onde)

Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

SwapTrk (échange de pistes)

Echange les données de la zone IN-OUT de la piste Source avec celles de la zone IN-OUT de la piste de Destination. Quand cette édition est exécutée (Exec.), les données des zones IN-OUT de la "Source" et de la "Destination" sont échangées.



A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste source de l'échange.

⚠ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

⚠ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste de destination de l'échange.

⚠ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

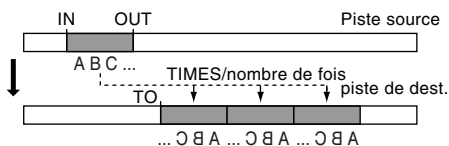
⚠ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A3. Wave (forme d'onde)

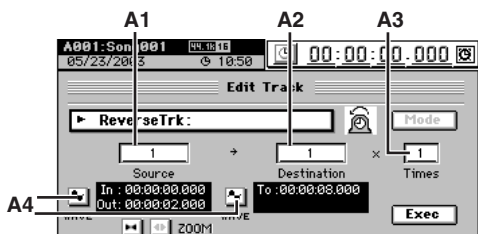
Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

ReverseTrk (inversion d'une piste)

Cette opération copie les données de la zone IN-OUT de la piste **Source** sur la position TO de la piste de **Destination** en les inversant (retournement avant-arrière). Vous pouvez spécifier le nombre de copies voulues pour les données. Quand cette édition est exécutée (**Exec.**), les données copiées sont inversées et seront donc lues à l'envers.



Les données de la plage spécifiée en piste de destination seront remplacées.



A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste source de l'inversion.

Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste de destination de la copie inversée.

Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

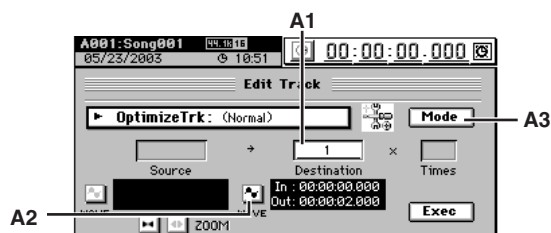
Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A3. Times (nombre de fois) [1...99]
Spécifie le nombre de copies des données.

A4. Wave (forme d'onde)
Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT, TO, END). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

OptimizeTrk (optimisation de piste)

Optimise les données de la zone IN-OUT de la piste de **Destination**.



A1. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste à optimiser.

Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A2. Wave (forme d'onde)

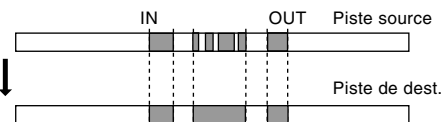
Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

A3. Mode [Normal, Erase Silence, Erase Punch Noise]
Sélectionne le type de l'optimisation qui sera accomplie.

Normal

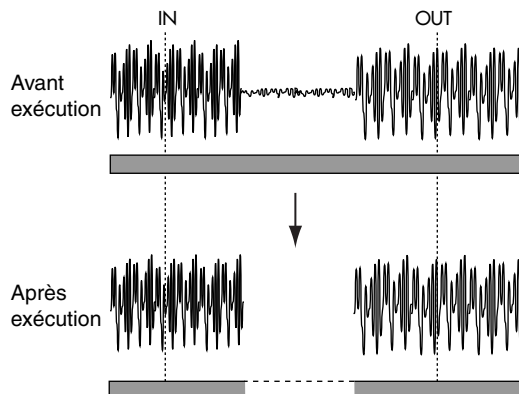
Cette opération re-crée les événements audio de la zone IN-OUT pour éviter les messages d'erreur "Disk too busy" (disque trop sollicité). S'il n'y a pas de trou entre un événement audio et le suivant, ou s'il est petit, les données sont réunies en un seul événement. S'il y a de grands trous entre événements, les données seront re-crées pour éviter de perdre de l'espace.

note En réglant IN et OUT sur le début et la fin du morceau, la procédure d'optimisation permet de re-créeer les données sous une forme idéale pour l'accès au disque dur.



Erase Silence (effacer les silences)

Dans un long enregistrement ayant des zones de silence significatives, cette opération efface les silences et fractionne les zones contenant du son en événements indépendants.

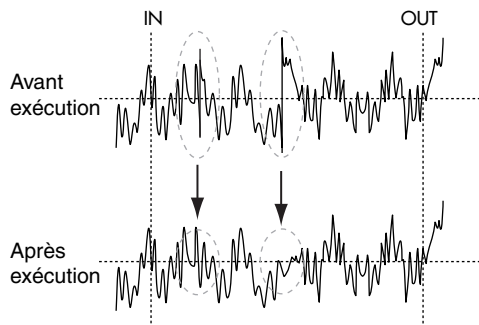


note Un niveau inférieur à -36 dB est considéré comme du silence.

Erase Punch Noise (effacer les bruits d'insertion)

Minimise les bruits de "pop". Réglez les positions IN et OUT avant et après la zone où survient le bruit. Vous pouvez aussi effacer de multiples occurrences de bruit.

La valeur "Sens" spécifie la sensibilité avec laquelle le bruit sera détecté. Normalement, vous devez commencer par exécuter cette commande avec un réglage de "1". Augmentez ce réglage s'il reste du bruit.

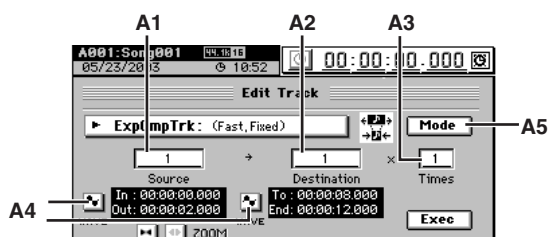
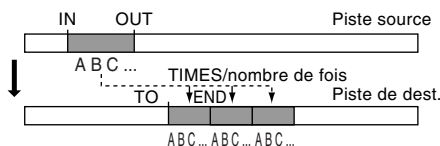


ExpCmpTrk (expansion/compression de piste)

Cette opération étend ou comprime les données de la zone IN-OUT de la piste **Source**, les place dans la zone TO-END de la piste de **Destination**, en les copiant le nombre de fois demandé à partir de la position TO.

⚠ *Quand cette opération est exécutée (Exec.), les données de la plage spécifiée en piste de destination seront remplacées.*

⚠ *Le rapport d'expansion/compression possible est limité, et si la durée d'IN-OUT diffère radicalement de celle de TO-END, un message d'erreur apparaît lors de l'exécution. En général, la durée TO-END peut représenter 50-200% de la durée d'IN-OUT.*



A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]
D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST]
Sélectionne la piste source de l'expansion/compression.

- ⚠ *Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.*
- ⚠ *Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.*

A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]
D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST]
Sélectionne la piste de destination de l'expansion/compression.

- ⚠ *Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.*
- ⚠ *Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.*

A3. Times (nombre de fois) [1...99]
Spécifie le nombre de copies des données.

A4. Wave (forme d'onde)
Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT, TO, END). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

A5. Mode
Sélectionne le mode de traitement de l'expansion/compression.
Apparaît quand vous pressez le bouton **ExpComp Mode**.



5a. Mode [Fast, Mid, Best]
Spécifie le mode de conversion pour l'expansion/compression.

- Fast:** Priorité à la vitesse de traitement
- Mid:** Intermédiaire entre "Fast" et "Best"
- Best:** Priorité à la qualité audio

Toutefois si "5b.Pitch (hauteur)" est réglé sur "Variable", ce réglage n'a pas d'effet.

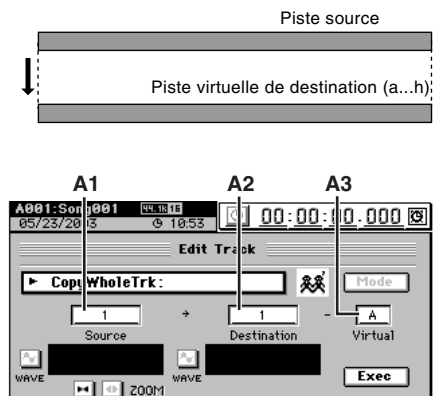
5b. Pitch (hauteur) [Fixed, Variable]
Sélectionne la hauteur de lecture des données après expansion/compression.

- Fixed:** La hauteur reste la même
- Variable:** La hauteur change

Quand vous pressez le bouton **OK**, l'expansion/compression est exécutée avec le mode de conversion choisi. Pressez le bouton **Cancel** pour annuler sans exécuter l'édition.

CopyWholeTrk (copie de la totalité d'une piste)

Cette opération copie les données du début à la fin de la piste virtuelle sélectionnée dans la piste **Source** dans la piste virtuelle sélectionnée dans la piste de **Destination**. Quand cette édition est exécutée (Exec.), les données de la piste de destination de la copie sont remplacées.



A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste source de la copie.

⚠ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

⚠ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste de destination de la copie.

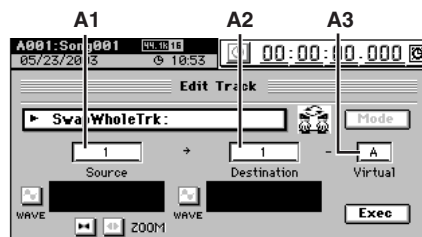
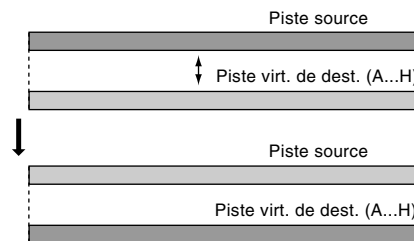
⚠ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

⚠ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A3. DestVTrack (piste virtuelle de destination) [A...H]
Sélectionne la piste virtuelle de la piste de **Destination** dans laquelle les données seront copiées.

SwapWholeTrk (échange de la totalité d'une piste)

Cette opération échange les données du début à la fin de la piste virtuelle sélectionnée dans la piste **Source** avec celles de la piste virtuelle sélectionnée dans la piste de **Destination**. Utilisez-la pour ré-organiser les pistes enregistrées. Quand vous avez fini d'enregistrer un morceau, c'est aussi un moyen pratique pour déplacer les données finales afin de toujours utiliser une même piste virtuelle "a" pour toutes les pistes. Quand cette édition est exécutée (Exec.), toutes les données des pistes "Source" et "Destination" sont échangées.



A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste source de l'échange.

⚠ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

⚠ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste de destination de l'échange.

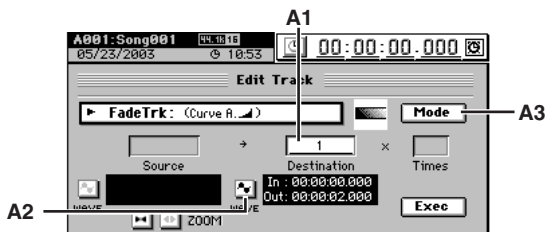
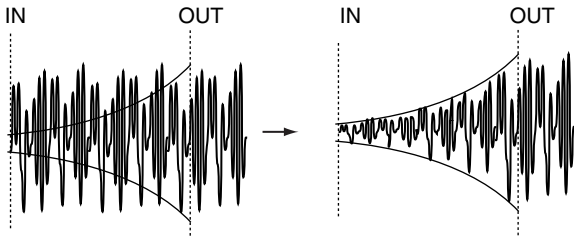
⚠ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.

⚠ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A3. DestVTrack (piste virtuelle de destination) [A...H]
Sélectionne la piste virtuelle de la piste de **Destination** avec laquelle les données seront échangées.

FadeTrk (foudu de piste)

Cette opération effectue un fondu d'entrée (fade-in) ou de sortie (fade-out) sur les données de la zone IN-OUT de la piste de **Destination**. Quand elle est exécutée, les données audio de la zone IN-OUT voient leur niveau progressivement rejoindre celui de la position OUT. Quand cette édition est exécutée (Exec.), les données de la piste de destination sont remplacées par celle du fade-in/out.



- A1. Destination** D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]
D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Sélectionne la piste à éditer.

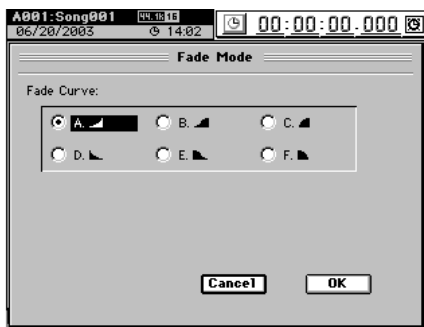
- ▲ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.
- ▲ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A2. Wave (forme d'onde)

Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

A3. Mode

Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Fade Mode** (mode de fondu). Utilisez "Fade Curve" pour sélectionner la courbe voulue pour le fondu.



Courbes de fondu

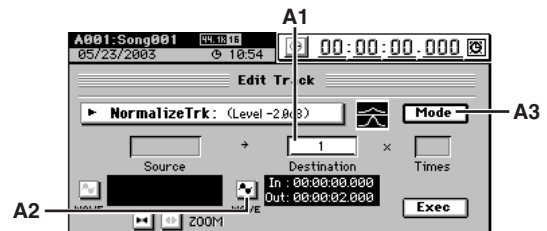
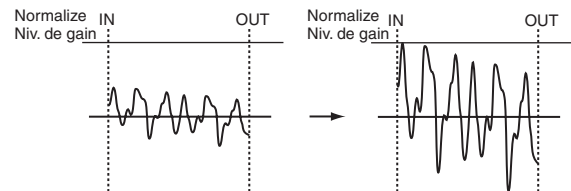
[A...F]

- A. : Idéale pour un fade-in conventionnel.
- B. : Idéale pour créer des fondus-enchaînés de deux pistes (une montant, l'autre descendant) au même moment.
- C. : Inverse la courbe A, allongeant le son entendu.
- D. : Fade-out avec courbe de type A.
- E. : Fade-out avec courbe de type B.
- F. : Fade-out avec courbe de type C.

Pressez le bouton **OK** pour valider votre choix de courbe ou le bouton **Cancel** pour annuler le réglage.

NormalizeTrk (normalisation d'une piste)

Si le niveau d'enregistrement est faible, cette opération peut remonter les données de la zone (IN-OUT) au volume voulu. Les données de la piste de destination seront remplacées.



- A1. Destination** D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]
D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST]

Sélectionne la piste de destination de la normalisation.

- ▲ Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, seules les pistes 1-8 peuvent être sélectionnées.
- ▲ Pour les morceaux en 48 kHz/24 bits ou 44.1 kHz/24 bits du D32XD, seules les pistes 1-16 peuvent être sélectionnées.

A2. Wave (forme d'onde)

Cette zone affiche les données audio de la piste sous forme d'onde. Ici, vous pouvez fixer plus précisément les points d'édition (IN, OUT). (→p.139 Type d'édition: "CopyTrk", Boîte de dialogue Wave)

A3. Mode [0 dB...-63.5 dB]

Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Normalize Mode** (mode de normalisation), et réglez "Normalize Gain Level" (niveau de gain de la normalisation) pour fixer le niveau voulu. Pressez le bouton **OK** pour valider le niveau de normalisation choisi, ou pressez le bouton **Cancel** pour annuler vos réglages.

10-4. Import File (import de fichier)

Un fichier audio de la partition PC du D32XD/D16XD ou d'un CD-R/RW peut être collé au début (position 0) d'une piste (→p.85).

En employant le presse-papier, vous pouvez copier le fichier audio ailleurs qu'en début de piste.

Vous pouvez utiliser cette procédure pour importer des fichiers audio au format WAV ayant une fréquence d'échantillonnage de 44.1/48/96 kHz, une résolution de 16/24 bits, et 1 (mono) ou 2 (stéréo) canaux.

⚠ Si vous importez depuis un CD, les fichiers au format WAV stockés sur CD-ROM, CD-R, ou CD-RW ISO9660 niveau 1 sont acceptés.

⚠ Quand vous exécutez l'importation ("Exec"), les données de la piste de destination sont remplacées.



1. Cellule de nom de fichier

Affiche le nom du fichier audio source de l'importation. Ce sera le nom du fichier que vous aurez choisi en pressant le bouton **Select File** (choix du fichier).

2. Drive (disque) [CD, PC (USB)]

Sélectionne le disque source de l'importation. Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Select Drive** (choix du disque) s'ouvre. Sélectionnez un disque et pressez le bouton **Yes**.

3. Select File (choix du fichier)

Sélectionne le fichier audio qui sera importé. Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Select File** (choix du fichier) s'ouvre. Sélectionnez un fichier et pressez le bouton **OK**. Si vous pressez le bouton **Cancel**, votre sélection sera annulée.



3a. Niveau supérieur

Affiche le répertoire situé un niveau au dessus du dossier actuellement sélectionné.

3b. Fenêtre de fichiers

Affiche la structure des dossiers du niveau actuel. Les dossiers et fichiers qui peuvent être importés sont affichés ici.

3c. Close (fermer)

Ramène au dossier de niveau immédiatement supérieur.

3d. Open (ouvrir)

Ouvre le dossier sélectionné, si c'en est un.

3e. Prev (pré-écoute)

Reproduit les six premières secondes (pour des données en 44.1 kHz/16 bits) du fichier audio sélectionné.

⚠ La reproduction n'est pas possible pendant le chargement d'un fichier.

4. Trk (piste) D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, Clip] D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, Clip]

Sélectionne la piste de destination de l'import.

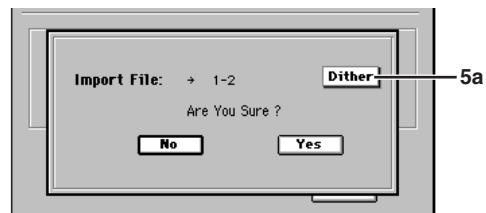
ML et **MR** sont les canaux gauche (L) et droit (R) de la piste master et **MST** la piste master stéréo.

5. Bouton Exec.

Quand vous le pressez, la boîte de dialogue **Import File** (importer fichier) s'ouvre.

Pressez le bouton **Yes** pour exécuter l'importation, ou pressez le bouton **No** pour l'annuler.

Si vous importez un morceau dont la fréquence d'échantillonnage et la résolution diffèrent de celles du morceau actif, cette fréquence et cette résolution seront converties. Le processus de conversion de fréquence d'échantillonnage prend un certain temps.



5a. Dither (diffusion d'erreur)

En pressant ce bouton lors de l'importation d'un fichier en 24 bits dans un morceau en 16 bits, vous pouvez minimiser le bruit de quantification pouvant se produire suite à la conversion de résolution.

10-5. Export File (exportation de fichier)

Les données de piste audio copiées dans le presse-papier du D32XD/D16XD peuvent être exportées comme fichier audio dans la partition PC ou un CD-R/RW (→p.86). Le fichier audio sera exporté au format WAV de mêmes fréquence d'échantillonnage et résolution que les données du presse-papier.



- Clip# (nombre de pistes du presse-papier)**
Indique le statut du presse-papier.
est le nombre de pistes du presse-papier. Si vous exportez quatre pistes ou plus d'un coup, toutes seront sauvegardées comme des fichiers mono.
- Drive (disque)** [CD, PC (USB)]
Sélectionnez le disque de destination de l'export. Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Select Drive** (choix du disque) s'ouvre. Sélectionnez le disque voulu, et pressez le bouton **Yes**.
- Nom du fichier**
Affiche le nom du fichier qui sera transmis par l'exportation. Si vous voulez éditer ce nom, pressez le bouton **Rename**.
- Rename (renommer)**
Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Rename** s'ouvre, vous permettant de renommer le fichier. Pour des détails sur les noms de fichiers autorisés, voir "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.174).
- Bouton Exec.**
Quand vous pressez ce bouton, la boîte de dialogue **Export File** (exportation du fichier) s'ouvre. Pressez le bouton **Yes** pour exporter les données, ou pressez le bouton **No** pour annuler.
Pour interrompre en cours une procédure d'exportation, pressez le bouton **Cancel** (annuler).
Quand l'exportation est terminée, l'écran affiche **Completed**. Pressez le bouton **OK**.
Avant d'exporter sur un CD, vous pouvez spécifier la vitesse de gravure et si le disque sera finalisé. Finalisez le disque si vous ne devez plus y inscrire de données ensuite.

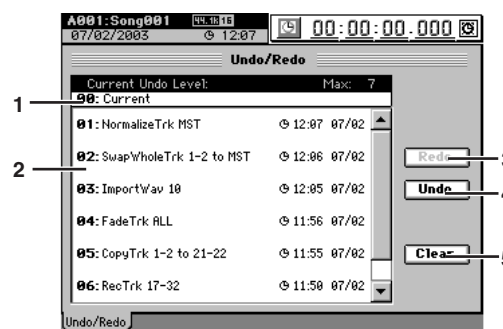
⚠ Il n'est pas possible de ne effectuer que la procédure de finalisation. La finalisation s'accomplira après l'exportation.

11. UNDO

Après exécution des opérations suivantes, vous pouvez utiliser la fonction d'annulation Undo pour ramener les données dans l'état qui était le leur avant ces opérations. Si désiré, vous pouvez alors employer la fonction Redo pour rétablir l'édition la plus récente.

- **Enregistrement**
- **Edition de piste**
Copie de piste, Insertion de piste, Effacement de piste, Suppression de piste, Echange de pistes, Inversion de piste, Optimisation de piste, Expansion/Compression de piste, Copie de piste entière, Echange de pistes entières, Fondu de piste, Normalisation de piste
- **Importation de fichier audio**

Action d'annulation (Undo) et restauration (Redo)



- Niveau actuel d'annulation**
Indique l'état actuel, depuis lequel vous pouvez revenir aux statuts antérieurs.
- Historique d'annulation** [01...16]
Référence les opérations qui peuvent être annulées. Quand vous annulez (Undo), vous revenez à l'état d'avant l'exécution de l'opération sélectionnée. L'historique conserve les 16 opérations les plus récentes.
⚠ Avec les boutons **Redo** ou **Undo**, sélectionnez les "niveaux d'annulation" dans l'historique. Vous ne pouvez pas les sélectionner directement en pressant l'écran.
- Redo (refaire)**
Refait l'opération annulée.
- Undo (annuler)**
Annule une opération.
- Clear (effacer)**
Vous pouvez presser ce bouton pour effacer les données d'annulation conservées, afin de libérer de l'espace sur le disque.

note Le D32XD/D16XD conserve un historique allant jusqu'à 16 niveaux d'enregistrement et d'édition pour vous permettre de les annuler avec la fonction Undo afin de revenir à des états antérieurs. Pour cette raison, d'anciennes données n'existant plus sur les pistes peuvent rester sur le disque sans être effacées. Elles occupent de la place sur le disque, et peuvent limiter la durée d'enregistrement disponible.

12. STORE

Mémorise la position temporelle actuelle pour l'enregistrer comme repère, marqueur ou scène.

Quand vous pressez la touche **STORE**, la position actuelle est conservée, et vous pouvez l'affecter à un repère, une scène, ou un marqueur en pressant la touche appropriée. Si vous pressez à nouveau la touche **STORE** au lieu de presser une touche pour affecter la position, la position conservée sera perdue. Pour des détails sur le référencement et l'emploi des points de repère, voir Repérage (→p.38), Scène (→p.51), ou Marqueur (→p.39).

13. SCENE

Voir "3c. FADER/PAN/AUTOMATION" (→p.105, [*108]), Edition de scène.

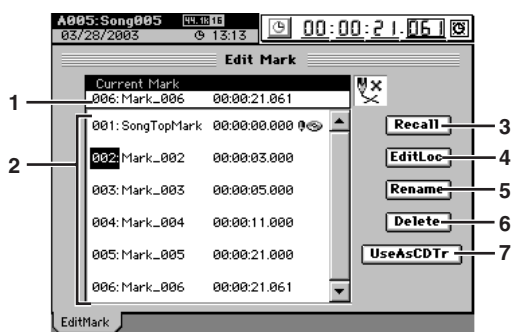
14. MARK

Vous pouvez placer des marqueurs en diverses positions, et instantanément accéder à une position référencée par un marqueur. Vous pouvez aussi donner un nom à chaque marqueur, et vous en servir pour indiquer des sections dans un morceau. (→p.39)

Si vous donnez à un marqueur la tâche de signifier un début de plage de CD, il sera reconnu comme un index de début de plage dans l'album (le CD) que vous créez.

note Vous pouvez aussi employer une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément) à la place de la touche **MARK**. (→p.126)

Vous pouvez référencer jusqu'à cent marqueurs par morceau. Le marqueur Mark 001 est automatiquement créé en position 0 du compteur avec le nom "Song Top Mark".



- 1. Current Mark (marqueur actuel)** [001...100]
C'est le marqueur situé sur la position actuelle ou immédiatement avant. Son nom, sa position, et sa fonction d'index de début de plage dans un album (CD) apparaissent à côté de son numéro.
- 2. Liste des marqueurs** [001...100]
Ici, vous pouvez sélectionner le numéro de marqueur voulu pour le rappeler, l'éditer, le renommer ou le supprimer. Les mêmes indications que pour le marqueur actuel (ci-dessus) sont affichées. Les marqueurs sont automatiquement renumérotés selon leur position.
- 3. Recall (rappel et accès)**
Quand vous pressez ce bouton, le marqueur sélectionné dans la liste est rappelé, et sa position devient la nouvelle position du morceau.

4. EditLoc (édition de position)

Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Edit Mark Location**. Editez la position du marqueur sélectionné dans la liste et pressez le bouton **Yes** pour faire le changement. Pour ne rien changer, pressez le bouton **No**.

Vous ne pouvez pas éditer la position du marqueur 001.

5. Rename (renommer)

Vous permet de renommer le marqueur sélectionné dans la liste. Pressez-le pour ouvrir la boîte de dialogue **Rename** et éditez le nom du marqueur. Le nom peut avoir jusqu'à seize caractères. (→p.97)

6. Delete (supprimer)

Pressez ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Delete**, et supprimez le marqueur. Si vous activez (négativez) le bouton **Select All** (tout sélectionner), tous les marqueurs seront sélectionnés pour suppression. Pour supprimer les marqueurs pressez le bouton **Yes**. Si vous ne voulez pas, pressez le bouton **No**.

Vous ne pouvez pas supprimer le marqueur 001.

La suppression d'un marqueur ne peut pas être annulée.

7. Use As CD Tr (emploi comme index de plage)

Pour graver un enregistrement live continu ou un long morceau sur CD en créant des index de plages afin de marquer certaines sections, vous pouvez employer ce réglage qui force le marqueur sélectionné à signaler un début de plage sur le CD.

Si vous sélectionnez un marqueur dans la liste et pressez le bouton **Use As CD Tr**, une icône de marquage de plage de CD "📀" s'affiche face au marqueur qui dès lors signale un début de plage. Vous pouvez annuler cette fonction en pressant à nouveau le bouton **Use As CD Tr**.

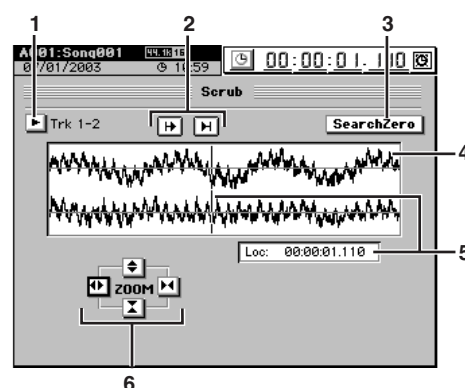
Ces marqueurs de plages d'album ne servent que quand vous gravez un projet d'album (Album CD Project).
SI vous gravez en mode Track At Once, ces marqueurs sont ignorés et le morceau est gravé comme une plage (morceau).

15. SCRUB

Vous permet d'aller et venir dans les données audio tout en les écoutant pour référencer ou éditer plus précisément des points de repère ou des marqueurs.

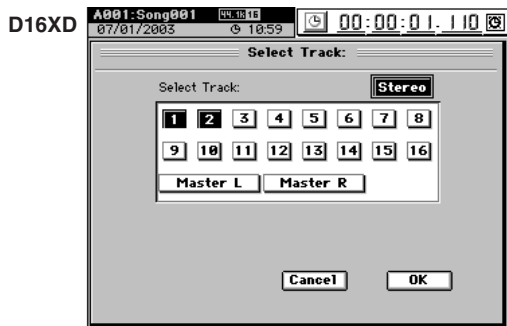
Pressez la touche **SCRUB** pour afficher la page "Scrub". Pour exécuter la fonction Scrub, pressez n'importe quelle autre touche de mode de page.

La fonction Scrub reproduit les données de piste quand vous tournez la **molette de valeur**, afin de pouvoir repérer une position précise dans le morceau tout en écoutant le son. C'est comme tourner à la main un disque vinyle sur une platine pour chercher le début d'un morceau en écoutant le son. La fenêtre affiche la forme d'onde de la piste sélectionnée.



1. Sélection de piste

Pressez le bouton popup, utilisez les boutons de la boîte de dialogue **Select Track** (choix de piste) pour sélectionner la piste dans laquelle vous recherchez une position, et pressez le bouton **OK**. Si vous pressez le bouton **Stereo**, les formes d'ondes de deux canaux adjacents seront représentées dans les parties haute et basse de la fenêtre de forme d'onde.



2. Bouton de reproduction de contrôle

- Reproduit environ deux secondes à partir de la position actuelle (lecture "depuis la position").
- Reproduit environ deux secondes avant la position actuelle (lecture "jusqu'à la position").

3. Search Zero (recherche des points d'amplitude nulle)

Si ce bouton est pressé, vous pouvez tourner la **molette de valeur** pour trouver le point d'amplitude nulle suivant ou précédent.

note Un point "d'amplitude nulle" est un point de croisement de la forme d'onde et de l'axe de niveau 0 (la ligne centrale horizontale en fenêtre de forme d'onde).

4. Fenêtre de forme d'onde

Affiche la forme d'onde de la piste sélectionnée.

5. Loc (position)

[000:00.000...]

Affiche la position actuelle. Elle est également indiquée par la barre verticale en fenêtre de forme d'onde. Vous pouvez tourner la **molette de valeur** pour déplacer cette position tout en entendant l'audio et en regardant la position par rapport à la forme d'onde.

6. ZOOM

Règle le facteur d'agrandissement de l'affichage d'onde et la vitesse de reproduction:

- agrandit verticalement l'affichage de l'onde.
- réduit verticalement l'affichage de l'onde.
- agrandit horizontalement l'affichage de l'onde.
- réduit horizontalement l'affichage de l'onde.

16. LOC1/IN, ... LOC6

Ces touches servent à mémoriser des positions dans le morceau. **LOC1/IN...LOC6** s'utilisent dans les cas suivants.

- Points de repérage (→p.38)
Vous pouvez accéder à une position ainsi repérée en pressant la touche correspondante.
- Points In/Out pour lecture en boucle (→p.68)
- Points In/Out de punch in/out automatique (→p.66)
- Points d'édition pour l'édition de piste (→p.69)

Pour enregistrer une position, pressez la touche **STORE** puis la touche **LOC1-6** désirée.

Fonctions de repérage

La position enregistrée dans la touche **LOC1/IN** sert de:

- Point de repère 1 (position IN)
- Point de Punch-in pour punch in/out automatique
- Point de début de lecture pour lecture en boucle
- Positions suivantes pour les éditions de piste:
 - Début de la source de copie dans "CopyTrk"
 - Début du silence inséré dans "InsertTrk"
 - Début de la zone effacée dans "EraseTrk"
 - Début de la zone supprimée dans "DeleteTrk"
 - Début des zones échangées dans "SwapTrk"
 - Début des données inversées dans "ReverseTrk"
 - Début de l'optimisation dans "OptimizeTrk"
 - Début de la zone étendue/compressée dans "Exp/CompTrk"
 - Début de fondu dans "FadeTrk"
 - Début de la normalisation dans "NormalizeTrk"

La position enregistrée dans la touche **LOC2/OUT** sert de:

- Point de repère 2 (position OUT)
- Point de Punch-out pour punch in/out automatique
- Point de fin de lecture pour lecture en boucle
- Positions suivantes pour les éditions de piste:
 - Fin de la source de copie dans "CopyTrk"
 - Fin du silence inséré dans "InsertTrk"
 - Fin de la zone effacée dans "EraseTrk"
 - Fin de la zone supprimée dans "DeleteTrk"
 - Fin des zones échangées dans "SwapTrk"
 - Fin des données inversées dans "ReverseTrk"
 - Fin de l'optimisation dans "OptimizeTrk"
 - Fin de la zone étendue/compressée dans "Exp/CompTrk"
 - Fin de fondu dans "FadeTrk"
 - Fin de la normalisation dans "NormalizeTrk"

La position enregistrée dans la touche **LOC3/TO** sert de:

- Point de repère 3 (position TO)
- Positions suivantes pour les éditions de piste:
 - Début de la destination de copie dans "CopyTrk"
 - Début de la destination de copie inversée dans "ReverseTrk"
 - Début + destination de copie des données étendues/compressées dans "Exp/CompTrk"

La position enregistrée dans la touche **LOC4/END** sert de:

- Point de repère 4 (position END)
- Position suivante pour les éditions de piste:
 - Fin des données étendues/compressées dans "Exp/CompTrk"

La position enregistrée dans la touche **LOC5** sert de:

- Point de repère 5
- **In Time** (début) d'événement "REC MODE" du DX32

La position enregistrée dans la touche LOC6 sert de:

- Point de repère 6
- **Out Time** (fin) d'événement "REC MODE" du DX32

17. ENTER

En pressant la touche **ENTER**, vous pouvez valider la sélection d'un paramètre ou sa commutation on/off.

18. MARK JUMP

Chaque fois que vous pressez ces touches, vous accédez à la position associée au marqueur précédent ou suivant. Voir "Utiliser les touches MARK JUMP pour se déplacer" (→p.39).

19. REC/PLAY MODE

Ici, vous pouvez faire les réglages de déclenchement, bouclage et punch in/out automatique.



1. Loop Play (lecture en boucle)

Si ce bouton est activé, la zone entre LOC1/IN et LOC2/OUT sera lue répétitivement. (→p.68)
L'indicateur **LOOP** s'allumera.

⚠ La lecture en boucle n'est pas disponible si "MIDI Sync" (→p.132) est réglé sur "MTC Slave".

2. Normal

L'enregistrement se fait normalement.

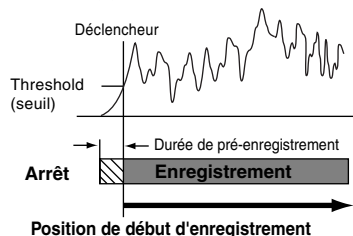
3. Enregistrement automatique

[Trigger/RecStart, Trigger/Punch In]

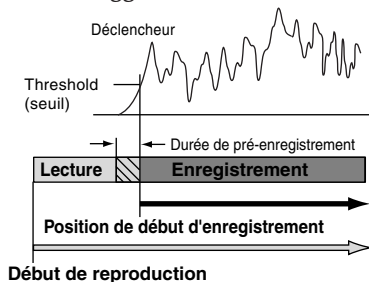
L'enregistrement se déclenchera automatiquement. Son déclencheur ("trigger") sera le passage du volume du signal entrant au dessus d'un niveau seuil (**Threshold**) que vous aurez spécifié (→p.66). Si vous pressez un de ces boutons radio, l'indicateur **Trigger** s'allume.

⚠ L'enregistrement ne commence pas tant que le volume du signal entrant n'a pas atteint le niveau seuil (déterminé par le paramètre **Threshold**). Vous pouvez alors encore presser le bouton **STOP** pour quitter le mode d'attente d'enregistrement et changer le réglage de seuil "**Threshold**".

Enregistrement Trigger/RecStart



Enregistrement Trigger/Punch-In



Trigger/RecStart:

Pressez la touche **REC** (les touches **REC** et **PLAY** clignoteront) pour passer en mode d'enregistrement. Quand le signal entrant dans un canal dont la touche **REC/PLAY** est réglée sur **REC** dépasse le niveau seuil, l'enregistrement commence automatiquement. En mode d'attente d'enregistrement, vous pouvez presser la touche **STOP** ou la touche **REC** pour quitter le mode d'attente d'enregistrement.

Trigger/Punch-In:

Pressez la touche **REC** (les touches **REC** et **PLAY** clignoteront) pour passer en mode d'enregistrement. Pressez la touche **PLAY** pour lire les pistes à reproduire. Quand le signal entrant dans les canaux actuellement reproduits dépasse le niveau seuil, l'enregistrement commence automatiquement. En mode d'attente d'enregistrement, vous pouvez presser la touche **STOP** ou la touche **REC** pour quitter le mode d'attente d'enregistrement.

4. Threshold (seuil) [-∞, -90.3...-30.8 dB]

Détermine le niveau seuil à partir duquel le signal entrant déclenchera l'enregistrement automatique quand celui-ci est utilisé. L'enregistrement commencera quand le niveau entrant dépassera ce réglage.

⚠ Normalement, vous devriez le régler aussi bas que possible sans pour autant que l'enregistrement ne soit déclenché par un simple bruit. Le niveau approprié dépendra de la source d'entrée. Refaites ce réglage si l'enregistrement démarre trop tôt ou trop tard.

5. PreTriggerTime (durée de pré-enregistrement)

[0...600ms]

Détermine le temps avant déclenchement de l'enregistrement automatique durant lequel le son est déjà capturé.

L'enregistrement automatique commence quand le signal dépasse le niveau seuil "**Threshold**", mais selon le réglage de ce dernier et le type de source, l'attaque initiale de la première note peut être perdue. Dans ces cas, vous pouvez régler "**PreTriggerTime**" pour que la portion de son plus faible qui précède le déclenchement de l'enregistrement soit aussi enregistrée.

⚠ Ceci n'est valable qu'en début de morceau. En effet, si vous utilisez l'enregistrement automatique pour continuer un enregistrement après la fin d'une piste déjà enregistrée, un réglage **PreTriggerTime** autre que "000 ms" entraînerait la perte d'une durée équivalente du son préalablement enregistré.

6. AutoPunch (punch in/out automatique)

L'enregistrement par punch in/out automatique est une fonction qui initie automatiquement l'enregistrement (punch-in) et son arrêt (punch-out) à des positions que vous avez programmées au préalable.

Quand "AutoPunch" est activé, l'indicateur **AUTO PUNCH** est allumé. Quand vous enregistrez, l'insertion par punch-in/out se fait.

La lecture commence depuis une position antérieure au point IN (à une distance de celui-ci déterminée par la durée de pré-défilement ou "Pre Roll Time").

L'enregistrement s'effectue sur la zone spécifiée (IN-OUT), puis la reproduction reprend et s'arrête après un temps déterminé par la valeur de post-défilement ou "Post Roll Time".

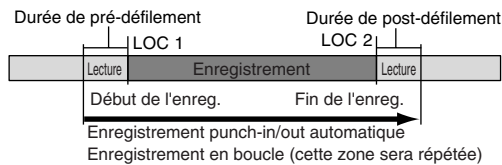
7. Roll Time Unit (unité de défilement)

Sélectionne les unités pour les durées de défilement avant/après enregistrement (Pre/Post Roll Time). Vous pouvez choisir des secondes ou des mesures.

8. Pre Roll Time (durée de pré-défilement)

9. Post Roll Time (durée de post-défilement)

Déterminent la durée de lecture avant et après l'enregistrement. En enregistrement par punch in/out automatique, vous pouvez spécifier la durée de défilement antérieur (**pre-roll**) pour être prêt à enregistrer au point de punch-in (**IN**). Réglez la durée de défilement (**post-roll**) pour vérifier la transition entre la fin de l'enregistrement (**OUT**) et les éléments suivants.



note Si vous accomplissez un enregistrement par punch-in/out automatique quand la lecture en boucle (Loop Play) est activée, l'enregistrement se fait répétitivement, et chaque "passage" ou "prise" reste conservé dans l'historique d'annulation.

⚠ Quand vous enregistrez la piste master, les seuls modes d'enregistrements ("Rec Mode") que vous pouvez employer sont **Normal** et **Auto Punch**.

⚠ Le nombre de pistes simultanément enregistrables est limité en enregistrement par punch in. Pour des détails sur les limitations du nombre de pistes, voir **Song Type** (→p.136). Si vous essayez d'enregistrer plus de pistes que cela n'est permis, l'enregistrement ne peut pas être exécuté.

⚠ Si **MIDI Sync** est réglé sur **MTC**, vous ne pouvez pas employer les modes **Trigger/RecStart** ou **Auto Punch**.

⚠ Si **MIDI Sync** est réglé sur **MTC Slave**, la lecture en boucle (Loop Play) sera ignorée même si vous l'activez.

20. Touches de transport

Touche PLAY

Pressez-la pour lancer la lecture (touche allumée). Elle clignotera durant l'avance et le retour rapides, en mode esclave du MTC Slave, et en enregistrement automatique.

Touche REC

Arme le mode d'enregistrement. L'enregistrement n'est possible que si au moins une piste est réglée sur REC. Quand vous pressez cette touche, le D32XD/D16XD passe en mode d'attente d'enregistrement (touche clignotante), et l'enregistrement commencera quand vous presserez la touche **PLAY** (touche allumée).

note Les conditions du lancement de l'enregistrement différeront selon les réglages du mode d'enregistrement (**RecMode**), de **MMC** et de **MTC**.

note Si la pédale commutateur est réglée pour avoir la fonction "Punch In Out", vous pouvez l'employer à la place de la touche **REC**.

Touche STOP

Arrête l'enregistrement ou la lecture.

En tenant enfoncée la touche **STOP** et en pressant la touche **MARK JUMP** (◀), vous pouvez revenir au début du morceau. En tenant enfoncée la touche **STOP** et en pressant la touche **MARK JUMP** (▶), vous pouvez accéder à la fin du morceau.

Touche FF

Tenir la touche **FF** enfoncée durant la lecture donne une avance rapide dans le morceau.

Si vous pressez la touche **FF** à l'arrêt, l'avance rapide se poursuit tant que vous ne pressez pas les touches **STOP**, **PLAY**, **LOC** ou **MARK JUMP**.

La touche s'allume durant l'avance rapide.

Touche REW

Tenir la touche **REW** enfoncée durant la lecture donne un retour rapide dans le morceau.

Si vous pressez la touche **REW** à l'arrêt, le retour rapide se poursuit tant que vous ne pressez pas les touches **STOP**, **PLAY**, **LOC**, ou **MARK JUMP**.

La touche s'allume durant le retour rapide.

note En cas d'activation de la lecture en boucle (**Loop Play**) dans **REC/PLAY MODE**, l'avance/retour rapide se poursuit jusqu'à ce que vous pressiez une touche **STOP**, **PLAY**, **LOC**, ou **MARK JUMP**.

Paramètres d'effet

Liste des algorithmes

Type Stéréo

Catégorie	N°	Nom	Taille
Reverb&Delay	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Eary Reflection	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2
	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	MultiBand Limiter	4
SFX&Etc	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

Type mono

Catégorie	N°	Nom	Taille
Reverb&Delay	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
	Modulation&Pitch	37	Mono Chorus
38		Mono Flanger	1
39		Mono Phaser	1
40		Mono Tremolo	1
41		Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
SFX&Etc	48	AnalogRecord	1
	49	Mn.Ring Modulator	1
	50	Tube Pre Amp Sim	1
	51	Mic Simulator	2
Multi	52	GuitarMulti	8

Liste des programmes d'effet

Type stéréo

Catégorie: Reverb&Delay

20

N°	Nom du programme	N° et nom d'algorithme
1	Reverb Hall	1 Reverb Hall
2	Smooth Hall	2 Smooth Hall
3	Wet Plate Reverb	3 Reverb Wet Plate
4	Dry Plate Reverb	4 Reverb Dry Plate
5	Reverb Room	5 Reverb Room
6	Bright Room	6 Bright Room
7	Eary Reflection	7 Eary Reflection
8	ARENA	1 Reverb Hall
9	Cathedral	2 Smooth Hall
10	Dark Plate	3 Reverb Wet Plate
11	Bright Plate	4 Reverb Dry Plate
12	Club	5 Reverb Room
13	Listening Room	6 Bright Room
14	Garage	6 Bright Room
15	L/C/R Delay	8 L/C/R Delay
16	St/Cross Delay	9 Stereo/Cross Delay
17	St.MultiTapDelay	10 St.MultiTapDelay
18	St.Mod Delay	11 St.Modulation Dly
19	St.Dynamic Delay	12 St.Dynamic Delay
20	St.AutoPan Delay	13 Auto Panning Delay

Catégorie: Modulation&Pitch

11

N°	Nom du programme	N° et nom d'algorithme
21	Stereo Chorus	14 Stereo Chorus
22	High Band Chorus	14 Stereo Chorus
23	Stereo Flanger	15 Stereo Flanger
24	High Band Flange	15 Stereo Flanger
25	Stereo Phaser	16 Stereo Phaser
26	Analog Phaser	17 Stereo Phaser
27	Stereo Vibrato	17 Stereo Vibrato
28	Vibrato/Chorus	17 Stereo Vibrato
29	Stereo Tremolo	18 Stereo Tremolo
30	Vintage Tremolo	18 Stereo Tremolo
31	St.Pitchshifter	19 St.Pitch Shifter

Catégorie: Dynamics&Filter

24

N°	Nom du programme	N° et nom d'algorithme
32	StereoCompressor	20 Stereo Compressor
33	Stereo Expander	21 Stereo Expander
34	Stereo Limiter	22 Stereo Limiter
35	Stereo Gate	23 Stereo Gate
36	Stereo Filter	24 Stereo Filter
37	Stereo Wah	25 Stereo Wah
38	MultiBandLimiter	26 MultiBandLimiter
39	Studio Compressor	20 Stereo Compressor
40	Tube Compressor	20 Stereo Compressor
41	Mastering Comp	20 Stereo Compressor

42	Studio Limiter	22	Stereo Limiter
43	Analog Limiter	22	Stereo Limiter
44	Hard Limiter	22	Stereo Limiter
45	Master CD	26	MultiBandLimiter
46	Remaster L.A	26	MultiBandLimiter
47	Remaster Pop	26	MultiBandLimiter
48	Remaster Dance	26	MultiBandLimiter
49	Two Mix 60's	26	MultiBandLimiter
50	Two Mix 70's	26	MultiBandLimiter
51	Two Mix 80's	26	MultiBandLimiter
52	Two Mix Girl Pop	26	MultiBandLimiter
53	Two Mix Dance	26	MultiBandLimiter
54	Two Mix HipHop	26	MultiBandLimiter
55	Digital Rock	26	MultiBandLimiter

Catégorie: SFX&Etc 7

N°	Nom du programme	N°	et nom d'algorithme
56	St.Analog Record	27	St.Analog Record
57	TalkingModulator	28	Talking Modulator
58	St.RingModulator	29	St.Ring Modulator
59	Rotary Speaker	30	Rotary Speaker
60	Old Record	27	St.Analog Record
61	Talking Delay	28	Talking Modulator
62	Jet Ring	29	St.Ring Modulator

Type mono

Catégorie: Reverb&Delay 10

N°	Nom du programme	N°	et nom d'algorithme
63	Hall	31	Mono Reverb Hall
64	Plate	32	Mono Reverb Plate
65	Room	33	Mono Reverb Room
66	Small Hall	31	Mono Reverb Hall
67	Light Plate	32	Mono Reverb Plate
68	Studio Room	33	Mono Reverb Room
69	EaryRefections	34	Mono ER
70	Delay	35	Mono Delay
71	Analog Delay	35	Mono Delay
72	3 Tap Delay	36	Mn.Multitap Delay

Catégorie: Modulation&Pitch 10

N°	Nom du programme	N°	et nom d'algorithme
73	Chorus	37	Mono Chorus
74	Analog Chorus	37	Mono Chorus
75	Flanger	38	Mono Flanger
76	Bass Flanger	38	Mono Flanger
77	Phaser	39	Mono Phaser
78	Vintage Phaser	39	Mono Phaser
79	Tremolo	40	Mono Tremolo
80	Vintage Tremolo	40	Mono Tremolo
81	Pitchshifter	41	Mn.Pitch Shifter
82	Octave Voice	41	Mn.Pitch Shifter

Catégorie: Dynamics&Filter 17

N°	Nom du programme	N°	et nom d'algorithme
83	Compressor	42	Mono Compressor
84	Limiter	43	Mono Limiter
85	Expander	44	Mono Expander
86	Gate	45	Mono Gate
87	Filter	46	Mono Filter
88	Wah	47	Mono Wah
89	Kick Compressor	42	Mono Compressor
90	SNR Compressor	42	Mono Compressor
91	Bass Compressor	42	Mono Compressor
92	Vocal Compressor	42	Mono Compressor
93	Vocal Limiter	43	Mono Limiter
94	TomTom Limiter	43	Mono Limiter
95	Cutting Expander	44	Mono Expander
96	SNR Expander	44	Mono Expander
97	Cymbal Gate	45	Mono Gate
98	Noise Gate	45	Mono Gate
99	Chemical Filter	46	Mono Filter

Catégorie: SFX&Etc 14

N°	Nom du programme	N°	et nom d'algorithme
100	Analog Record	48	Mn.Analog Record
101	Ring Modulator	49	Mn.Ring Modulator
102	Tube Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
103	Old Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
104	DriveTubePreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
105	RadioTone	50	Tube Pre Amp Sim
106	Mic Simulator	51	Mic Simulator
107	Vintage Dyna Mic	51	Mic Simulator
108	Vintage Tube Mic	51	Mic Simulator
109	Studio Mic & Pre	51	Mic Simulator
110	Drums Dyna Mic	51	Mic Simulator
111	Purcussion Mic	51	Mic Simulator
112	OverTop Mic	51	Mic Simulator
113	Bass Drum Mic	51	Mic Simulator

Catégorie: Multi 15

N°	Nom du programme	N°	et nom d'algorithme
114	VOX AC15	52	GuitarMulti
115	VOX AC30	52	GuitarMulti
116	VOX AC30TB	52	GuitarMulti
117	BLACK 2X12	52	GuitarMulti
118	TWEED 1X12	52	GuitarMulti
119	TWEED 4X10	52	GuitarMulti
120	BOUTIQUE CLEAN	52	GuitarMulti
121	BOUTIQUE OD	52	GuitarMulti
122	UKBLUES	52	GuitarMulti
123	UK'70S	52	GuitarMulti
124	UK'80S	52	GuitarMulti
125	UK'90S	52	GuitarMulti
126	UK MODERN	52	GuitarMulti
127	RECTO	52	GuitarMulti
128	US HIGAIN	52	GuitarMulti

Liste des algorithmes

Liste des programmes d'effet

Algorithmes type stéréo

Algorithmes type mono

Effet

A propos des algorithmes d'effet

Les algorithmes d'effet peuvent être globalement divisés entre les types mono et stéréo.

Pour un effet par insertion, vous pouvez sélectionner un programme utilisant l'un ou l'autre des types d'algorithme. Pour un effet master et un effet final, vous ne pouvez pas sélectionner de programme utilisant un algorithme mono.

Exemple

Numéro d'algorithme: Nom d'algorithme

Nom du paramètre affiché à l'écran (nom du paramètre)	Plage du paramètre Explication
---	-----------------------------------

8: St.Modulation Delay

R TimeR (Delay Time)	0...2.500sec (1.250sec)
Règle le temps de retard pour le canal droit	
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	

Les valeurs entre parenthèses () concernent le fonctionnement en 96 kHz.

Les paramètres marqués d'un "*" devant le nom du paramètre affiché à l'écran peuvent être pilotés par un équipement externe tel qu'une pédale d'expression.

Type stéréo

Catégorie	N°	Nom	Taille
Reverb&Delay	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Eary Reflection	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2
	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	Multiband Limiter	4
SFX&Etc	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

Catégorie: Reverb&Delay Effets de type réverbération/retard

Ces effets simulent une ambiance acoustique telle que la réverbération d'un hall.

1: Reverb Hall

Cette reverb de type hall simule la réverbération d'une salle de concert ou de réunion de taille moyenne.

2: Smooth Hall

Cette reverb de type hall simule la réverbération de halls plus grands et de stades, avec une décroissance progressive.

3: Reverb Wet Plate

Cette reverb à plaque simule une réverbération chaude (dense).

4: Reverb Dry Plate

Cette reverb à plaque simule une réverbération sèche (légère).

Rev Time (Reverb Time)	0.1...10.0sec
Règle la durée de réverbération	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
PreDelay (Pre Delay)	0...200msec
Règle le retard par rapport au son d'origine	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
EQ Trim	-15...+15dB
Règle le niveau d'atténuation du correcteur	
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15dB
Règle le gain du correcteur de basses fréquences	
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15dB
Règle le gain du correcteur de hautes fréquences	
P.DlyThru (Pre Delay Thru)	0...100%
Règle le rapport de mixage du son non retardé	

: Pre Delay [msec], : Pre Delay Thru [%]

Le "Pre Delay" règle le temps de retard de l'entrée dans la reverb, vous permettant de gérer ainsi la sensation d'espace. En utilisant le paramètre "Pre Delay Thru", vous pouvez mélanger le son sec sans retard, accentuant ainsi l'attaque du son.

5: Reverb Room

Cette reverb de type Room accentue les réflexions premières qui rendent le son plus nerveux. Changer la balance entre les réflexions premières et le son de reverb vous permet de simuler des nuances, telles que le type de mur d'une pièce.

6: Bright Room

Cette reverb de type Room accentue les réflexions premières qui rendent le son plus brillant.

Rev Time (Reverb Time)	0.1...3.0sec
Règle la durée de réverbération	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
PreDelay (Pre Delay)	0...200msec
Règle le retard par rapport au son d'origine	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	

EQ Trim	-15...+15dB
Règle le niveau d'atténuation de l'égaliseur	
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15dB
Règle le gain du correcteur de basses fréquences	
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15dB
Règle le gain du correcteur de hautes fréquences	
P.DlyThru (Pre Delay Thru)	0...100%
Règle le rapport de mixage du son non retardé	
Rev Level (Reverb Level)	0...100%
Règle le niveau de réverbération	
ER Level	0...100%
Règle le niveau des réflexions premières	

: ER Level, : Reverb Level

Ces paramètres déterminent le niveau des réflexions premières et le niveau de la reverb. Les changer vous permet de simuler le type des murs de la pièce. Ainsi, une valeur "ER Level" plus élevée simule un mur dur et une valeur "Reverb Level" plus élevée un mur plus absorbant.

7: Early Reflection

Cet effet n'est que la partie des réflexions premières d'un son de réverbération et ajoute de la présence au son. Vous pouvez sélectionner une des quatre courbes de déclin.

Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
Sélectionne la courbe de déclin pour les réflexions premières	
ER Time	10...800msec
Règle la durée des réflexions premières	
Predly (Pre Delay)	0...200msec
Règle le temps séparant le son d'origine de la première réflexion	
EQ Trim	-15...+15dB
Règle le niveau d'atténuation de l'égaliseur	
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15dB
Règle le gain du correcteur de basses fréquences	
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15dB
Règle le gain du correcteur de hautes fréquences	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	

: Type

Ce paramètre sélectionne la courbe de déclin pour les réflexions premières.

8: L/C/R Delay

Ce retard multiple produit trois signaux respectivement à gauche, à droite et au centre. Vous pouvez aussi régler l'amplitude droite gauche du son retardé.

L Time (L Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard gauche	
C Time (C Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard central	
R Time (R Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard droit	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
L LevelL (Delay Level)	0...100%
Règle le niveau de sortie du retard gauche	
C LevelC (Delay Level)	0...100%
Règle le niveau de sortie du retard central	
R LevelR (Delay Level)	0...100%
Règle le niveau de sortie du retard droit	
Spread	0...100%
Règle l'amplitude de l'image stéréo du son d'effet	
Fdbck (C) (Feedback (C Delay))	-100...+100%
Règle l'intensité de ré-injection du retard central	

Fb.LoDamp (Feedback Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation dans les basses fréquences	
Fb.HiDamp (Feedback High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation dans les hautes fréquences	
In Level (Input Level)	0...100%
Règle le niveau d'entrée dans l'effet	

: High Damp, : Low Damp

Ces paramètres déterminent l'intensité d'atténuation des plages de hautes et de basses fréquences. La tonalité du son retardé s'assombrit et devient plus légère en ré-injection.

: Spread

Ce paramètre établit l'ampleur panoramique du son d'effet. L'image stéréo est la plus large avec une valeur de "50" et le son d'effet des deux canaux est produit au centre avec une valeur de "0".

9: Stereo/Cross Delay

C'est un retard stéréo qui peut être utilisé comme effet de retard à ré-injection croisée dans lequel les sons retardés se croisent entre gauche et droite en changeant le routage de ré-injection.

L Time (L Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard gauche	
R Time (R Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard droit	
Type (Stereo/Cross)	Stereo, Cross
Alterne entre retard stéréo et retard à ré-injection croisée	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
L Fdbck (L Feedback)	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection pour le canal gauche	
R Fdbck (R Feedback)	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection pour le canal droit	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
Spread	0...100%
Règle l'amplitude de l'image stéréo du son d'effet	
In Level (Input Level)	0...100%
Règle le niveau d'entrée dans l'effet	

10: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Les retards multiples gauche et droit ont respectivement deux valeurs de retard. Changer le routage de ré-injection et la sortie des retards vous permet de créer différents motifs de sons d'effet complexes.

Tap1Time	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard 1	
Tap2Time	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard 2	
Type	Normal, CrossFdbck, CrossPan1, CrossPan2
Change le routage des retards gauche et droit	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
Tap1Level	0...100%
Règle le niveau de sortie du retard1	
Tap2Level	0...100%
Règle le niveau de sortie du retard2	
T1.Fdbck (Tap1 Feedback)	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection du retard 1	
Spread	0...100%
Règle l'amplitude de l'image stéréo du son d'effet	

LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
	Règle l'atténuation des basses fréquences
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
	Règle l'atténuation des hautes fréquences
In Level (Input Level)	0...100%
	Règle le niveau d'entrée dans l'effet

: Type

Le panoramique gauche/droite du retard peut être modifié en changeant les connexions des retards gauche et droit. Sachez que des sons différents doivent entrer dans les canaux gauche et droit pour que ce paramètre soit efficace.

11: St.Modulation Dly (Stereo Modulation Delay)

Ce retard stéréo utilise un LFO pour faire varier le temps de retard. La hauteur varie aussi. Vous obtiendrez un son de retard élégant et étincelant. Vous pouvez aussi piloter le temps de retard à l'aide d'une source de modulation.

L Time (L Delay Time)	0...2.500sec (1.250sec)
	Règle le temps de retard gauche
R Time (R Delay Time)	0...2.500sec (1.250sec)
	Règle le temps de retard droit
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
	Règle la vitesse du LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
*L Depth	0...200
	Règle la profondeur de la modulation du LFO sur la gauche
*R Depth	0...200
	Règle la profondeur de la modulation du LFO sur la droite
LFO Wave (LFO Waveform)	Triangle, Sine
	Sélectionne la forme d'onde du LFO
LFO Shape	-100...+100%
	Détermine comment change la forme d'onde du LFO
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%
	Règle la quantité de ré-injection du retard gauche
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%
	Règle la quantité de ré-injection du retard droit
L Phase (L LFO Phase)	-180...+180deg
	Règle la phase obtenue quand le LFO gauche est ré-initialisé
R Phase (R LFO Phase)	-180...+180deg
	Règle la phase obtenue quand le LFO droit est ré-initialisé

: L LFO Phase [degré], : R LFO Phase [degré]

"L LFO Phase" et "R LFO Phase" déterminent la différence de phase qu'il y a entre les deux LFO quand ils sont ré-initialisés. Cela permet le réglage indépendant du changement de hauteur pour la gauche et la droite.

12: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Ce delay stéréo pilote le niveau du retard en fonction du niveau du signal entrant. Vous pouvez l'utiliser comme un "ducking delay" qui n'applique un retard au son que lorsque vous y faites entrer des signaux de forte dynamique ou seulement quand le niveau de volume est bas.

L Time (L Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
	Règle le temps de retard gauche
R Time (R Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
	Règle le temps de retard droit
Feedback	-100...+100%
	Règle la quantité de ré-injection
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
Threshold	0...100

	Règle le niveau seuil
Attack	0...1.00sec
	Règle la durée d'attaque de la commande de niveau
Release	0...10.0sec
	Règle la durée de relâchement de la commande de niveau
Offset	0...100%
	Règle le décalage (offset) de la commande de niveau
Control (Control Target)	None, WetLevel, Feedback
	Sélection d'absence de commande, de sortie et de ré-injection
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
	Règle l'atténuation des basses fréquences
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
	Règle l'atténuation des hautes fréquences
Spread	0...100%
	Règle l'amplitude de l'image stéréo du son d'effet
Polarity	[+]Plus, [-]Moins
	Inverse la commande de niveau

: Control Target

Ce paramètre sélectionne l'absence de commande de niveau (None), la commande de sortie du delay (Output) ou balance d'effet ou la commande d'intensité de ré-injection (Feedback).

: Polarity, : Threshold, : Offset, : Attack, : Release

Le paramètre "Offset" spécifie la valeur pour le paramètre "Control Target" (quand la commande de niveau n'est pas appliquée), exprimée par rapport au réglage du paramètre. Si "Polarity" est réglé sur [+] Plus, "Control Target" sera la valeur du paramètre multipliée par l'offset quand le signal entrant est inférieur au seuil "Threshold" ou sera la valeur du paramètre quand le signal entrant est au-dessus du seuil ("Threshold").

Si "Polarity" est réglé sur [-] Moins, "Control Target" sera la valeur du paramètre quand le signal entrant est inférieur au seuil "Threshold" ou sera la valeur du paramètre multipliée par l'offset quand le signal entrant est au-dessus du seuil ("Threshold").

Les paramètres "Attack" et "Release" spécifient les durées d'attaque et de relâchement de la commande de niveau de retard.

13: Auto Panning Delay

Cet effet de retard stéréo bouge automatiquement le son de delay entre gauche et droite à l'aide d'un LFO.

L Time (L Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
	Règle le temps de retard gauche
R Time (R Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
	Règle le temps de retard droit
*Speed (Panning Speed)	0.02...20.00Hz
	Règle la vitesse du panoramique
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%
	Règle la quantité de ré-injection pour le canal gauche
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%
	Règle la quantité de ré-injection pour le canal droit
*Depth (Panning Depth)	0...100
	Règle l'amplitude de panoramique
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg
	Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
	Règle l'atténuation des basses fréquences
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
	Règle l'atténuation des hautes fréquences
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine
	Sélectionne la forme d'onde du LFO
LFO Shape	-100...+100%
	Détermine comment change la forme d'onde du LFO

Catégorie: Modulation

Effets de type modulation

14: Stereo Chorus

Cet effet ajoute de l'épaisseur et de la chaleur au son en modulant le temps de retard du signal entrant. Vous pouvez contrôler l'espace occupé par le son en décalant les phases des LFO gauche et droit l'une par rapport à l'autre.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz	Règle la vitesse du LFO
*Depth	0...100	Règle l'amplitude de la modulation par le LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg	Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
L PreDly (L Pre Delay)	0.0...50.0msec	Règle le temps de retard gauche
R PreDly (R Pre Delay)	0.0...50.0msec	Règle le temps de retard droit
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO
Spread	0...100%	Règle l'amplitude de l'image stéréo du son d'effet
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz	Règle l'atténuation des basses fréquences
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU	Règle l'atténuation des hautes fréquences

: L Pre Delay [msec], : R Pre Delay [msec]
Régler individuellement les durées de retard gauche et droit vous permet de contrôler l'image stéréo.

15: Stereo Flanger

Cet effet donne une élégance et un mouvement de hauteur au son. Il est plus efficace quand on l'applique à un son ayant beaucoup d'harmoniques. C'est un flanger stéréo. Vous pouvez donner de l'ampleur panoramique au son en décalant les phases des LFO gauche et droit l'une par rapport à l'autre.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz	Règle la vitesse du LFO
*Depth	0...100	Règle l'amplitude de la modulation par le LFO
Fdback (Feedback)	-100...+100%	Règle la quantité de ré-injection
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO
LFO Shape (LFO Shape)	-100...+100%	Détermine comment change la forme d'onde du LFO
Fb HiCut (Feedback High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU	Règle l'intensité d'atténuation de la ré-injection dans les aigus
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg	Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite
Delay	0...50.0ms	Règle le temps de retard gauche/droite
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz	Règle l'atténuation des basses fréquences
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU	Règle l'atténuation des hautes fréquences

: LFO Shape

Changer la forme d'onde du LFO contrôle le balayage de crête des effets flanger.

: Feedback, : Dry:Wet

La forme de la crête de la valeur positive et négative de ré-injection "Feedback" est différente. Les harmoniques sont accentuées quand le son d'effet est mixé avec le son d'origine si vous réglez une valeur positive pour à la fois "Feedback" et "Dry:Wet", et si vous réglez une valeur négative pour les deux.

: Feedback High Cut

Ce paramètre règle l'intensité d'atténuation de la ré-injection dans les hautes fréquences. Augmenter la valeur coupe les harmoniques de haute fréquence.

16: Stereo Phaser

Cet effet crée une ondulation par décalage de la phase. Il est très efficace sur les sons de piano électrique. C'est un effet stéréo, et vous pouvez contrôler l'espace occupé par le son en décalant les phases des LFO gauche et droit l'une par rapport à l'autre.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz	Règle la vitesse du LFO
Depth	0...100	Règle l'amplitude de la modulation par le LFO
Resonance	-100...+100%	Règle la quantité de résonance
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
Manual	0...100	Règle la fréquence à laquelle l'effet s'applique
LFO Shape	-100...+100	Détermine comment change la forme d'onde du LFO
Reso HiCut (Resonance High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU	Règle l'intensité d'atténuation de la résonance dans les aigus
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg	Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO
Type	Blue, U-VB	Sélectionne le type de phaser

: Resonance, : Dry:Wet

La forme de la crête de la valeur positive et négative de résonance "resonance" est différente. Les harmoniques sont accentuées quand le son d'effet est mixé avec le son d'origine si vous réglez une valeur positive pour à la fois "Resonance" et "Dry:Wet", et si vous réglez une valeur négative pour les deux.

: Resonance High Cut

Ce paramètre règle l'intensité d'atténuation de la résonance dans les hautes fréquences. Augmenter la valeur coupe les harmoniques de haute fréquence.

17: Stereo Vibrato

Cet effet fait varier cycliquement la hauteur du signal entrant. Vous pouvez utiliser une enveloppe pour piloter l'amplitude de modulation.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz	Règle la vitesse du LFO
Depth	0...100	Règle l'amplitude de la modulation par le LFO
Env.Control (Envelope Control)	0...100%	Règle la valeur de l'amplitude qui sera pilotée par l'enveloppe
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
Thresold	-48.0...0.0dB	Règle le niveau auquel s'appliquera la commande d'enveloppe
Attack	0...1.00sec	Règle la durée d'attaque pour la commande de niveau

Release	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement pour la commande de niveau	
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg
Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite	
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine
Sélectionne la forme d'onde du LFO	
LFO Shape	-100...+100%
Détermine comment change la forme d'onde du LFO	

18: Stereo Tremolo

Cet effet module le niveau de volume du signal entrant. L'effet est stéréo, et décaler les phases gauche et droite du LFO l'une par rapport à l'autre produit un effet de trémolo entre gauche et droite.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	
*Depth	0...100
Règle l'amplitude de la modulation par le LFO	
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Square, Saw up, Saw down
Sélectionne la forme d'onde du LFO	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
LFO Shape	-100...+100%
Détermine comment change la forme d'onde du LFO	
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg
Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite	

: LFO Waveform

Ce paramètre sélectionne la forme d'onde du LFO.

: LFO Phase

Ce paramètre détermine la différence entre les phases gauche et droite du LFO. Une valeur élevée simulera un effet de panoramique automatique dans lequel le son alterne entre gauche et droite.

19: St.Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

C'est un transpositeur stéréo.

PitchShift	-24...+24/2tone
Règle la valeur de transposition par paliers d'un demi-ton	
Fine	-100...+100cent
Règle la valeur de transposition par paliers d'un centième de demi-ton	
Lo/Hi Cut (Low/High Cut)	Lo:-50%..., Flat, ...Hi:-50%
Règle l'intensité de l'atténuation dans les hautes/basses fréquences	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
Feedback	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection	
L Time (L Delay Time)	0...1.360sec (680msec)
Règle le temps de retard gauche	
R Time (R Delay Time)	0...1.360sec (680msec)
Règle le temps de retard droit	
Fb.Position (Feedback Position)	Pre (Pitch), Post (Dly)
Commute la connexion de ré-injection	
In Level (Input Level)	0...100%
Règle le niveau d'entrée dans l'effet	
Spread	-100...100%
Règle l'amplitude de l'image stéréo du son d'effet	

: Feedback Position, : Feedback

Si "Feedback Position" est réglé sur Pre (Pitch), la sortie du pitch shifter sera renvoyée à l'entrée de celui-ci; cela signifie qu'en montant la valeur de ré-injection "Feedback", vous pouvez créer un effet par lequel la hauteur de la ré-injection

continue de monter (ou de descendre) chaque fois que le son produit est ré-injecté.

Si "Feedback Position" est réglé sur Post (Dly), le son qui est renvoyé en entrée n'est pas destiné au pitch shifter; cela signifie que si vous montez la valeur de ré-injection "Feedback", le son transposé se répètera à la même hauteur.

Catégorie: Dynamics&Filter Effets de type dynamique/Filtre

20: Stereo Compressor

Cet effet compresse le signal entrant pour réguler le niveau et donner du punch au son. C'est un compresseur stéréo. Vous pouvez coupler les canaux gauche et droit ou utiliser chaque canal indépendamment.

Threshold	-30.0...0.0dB
Règle le niveau seuil auquel commence la compression	
Ratio	1.00:1...20.0:1
Règle le rapport de compression du signal	
Attack	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque	
Release	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement	
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv
Sélectionne le fonctionnement couplé ou indépendant des canaux gauche/droit	
Response	Slow, Medium, Fast
Sélectionne la vitesse de réponse	
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100
Règle l'intensité de la distorsion de type lampe	
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain du niveau de sortie	

: Envelope Select

Ce paramètre détermine si les canaux gauche et droit sont couplés pour piloter simultanément les signaux ou si chaque canal est contrôlé indépendamment.

: Response

Règle la vitesse de réponse avec laquelle l'enveloppe est détectée. Sélectionnez le réglage approprié au matériau entrant; choisissez **Fast** (rapide) pour des sons brefs comme des instruments de percussion, **Medium** pour des voix, ou **Slow** (lente) pour de longs sons tenus.

21: Stereo Expander

Cet effet atténue les signaux entrants inférieurs à un niveau spécifié, donnant du punch au son et augmentant le rapport signal/bruit en réduisant le niveau entre les interprétations.

Threshold	-48.0...0.0dB
Règle le niveau seuil auquel commence la compression	
Ratio	1.00:1...20.0:1
Règle le rapport de compression du signal	
Attack	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque	
Release	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement	
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv
Sélectionne le fonctionnement couplé ou indépendant des canaux gauche/droit	
Response	Slow, Medium, Fast
Sélectionne la vitesse de réponse	
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain du niveau de sortie	

22: Stereo Limiter

Cet effet applique le limiteur aux plages basse, moyenne et haute du signal entrant. Vous pouvez contrôler la dynamique de chaque plage pour ajuster la pression sonore dans les graves, les médiums et les aigus différemment d'avec le correcteur.

Threshold	-48.0...0.0dB	Règle le niveau seuil auquel commence la compression
Attack	0...1.00sec	Règle la durée d'attaque
Release	0...10.0sec	Règle la durée de relâchement
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB	Règle le gain du niveau de sortie
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Sélectionne le fonctionnement couplé ou indépendant des canaux gauche/droit
Responce	Slow, Medium, Fast	Sélectionne la vitesse de réponse
Tube Sat (Tube Satulation)	0...100	Règle l'intensité de la distorsion de type lampe

23: Stereo Gate

Cet effet diminue le niveau des signaux entrants inférieurs au niveau seuil spécifié.

Threshold	-48.0...0.0dB	Règle le niveau seuil
Attack	0...1.00sec	Règle la durée d'attaque
Release	0...10.0sec	Règle la durée de relâchement
Range	-inf, -48...0.0dB	Niveau de compression
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Sélectionne le fonctionnement couplé ou indépendant des canaux gauche/droit
Responce	Slow, Medium, Fast	Sélectionne la vitesse de réponse
PreDelay (Pre Delay Time)	0...200ms	Règle le temps de retard
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB	Règle le gain du niveau de sortie

: Pre Delay Time

Ce paramètre règle le temps de retard de l'entrée Gate. Si le son a une attaque très rapide, augmentez le temps de retard pour que le signal entre après que la porte se soit ouverte.

24: Stereo Filter

C'est un filtre avec commande de fréquence. Il peut être contrôlé par une enveloppe ou un LFO.

Fc Bottom (Control Fc Bottom)	53Hz...20.0kHz	Règle la limite basse des fréquences contrôlées
Fc Top (Control Fc Top)	53Hz...20.0kHz	Règle la limite haute des fréquences contrôlées
Resonance	0...100%	Règle la quantité de résonance
Trim	0...100%	Règle le niveau du filtre
FilterType	HPF, BPF, LPF	Sélectionne le type de filtre
Control (Control Source)	Envelope, LFO	Change la source de commande

Polarity	[+]Plus, [-]Minus	Inverse le contrôle
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Sélectionne la forme d'onde du LFO
*LFO Speed	0.02...20.00Hz	Règle la vitesse du LFO
LFO Step	0...256	Sélectionne les paliers de LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg	Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Couple ou découple les canaux gauche/droit pour le contrôle d'enveloppe
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast	Sélectionne la vitesse de réponse du contrôle d'enveloppe
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Règle la sensibilité du contrôle d'enveloppe

25: Stereo Wah

C'est un effet wah-wah qui peut être contrôlé par une enveloppe ou un LFO.

Control (Control Source)	Envelope, LFO, Manual	Change la source de commande
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Couple ou découple les canaux gauche/droit pour le contrôle d'enveloppe
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast	Sélectionne la vitesse de réponse du contrôle d'enveloppe
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Règle la sensibilité du contrôle d'enveloppe
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Sélectionne la forme d'onde du LFO
*LFO Speed	0.02...20.00Hz	Règle la vitesse du LFO
LFO Step	0...256	Sélectionne les paliers de LFO
LFO Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg	Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite
Wah.Type (Wah Type)	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX	Sélectionne le type d'effet wah-wah
*Manual (Manual Control)	0...100	Règle manuellement la position de contrôle
DirectMix (Direct Mix Level)	0...100%	Règle le niveau de mixage du son direct
Wah Level	0...100	Règle le niveau de l'effet wah-wah

:Manual

En sélectionnant **Manual** comme source de contrôle, vous pouvez créer l'effet d'une véritable pédale wah-wah laissée en position fixe. Sinon, si vous affectez une pédale d'expression pour piloter Manual, vous pouvez bouger la pédale d'expression pour piloter le son comme une véritable pédale wah-wah.

26: Multiband Limiter

C'est un limiteur multi-bande stéréo. Idéal pour le mastering.

Hi.Thresh (High Band Threshold)	-48.0...0.0dB
Règle le niveau seuil auquel la compression commence pour les hautes fréquences	
Hi.Attack (High Band Attack)	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque pour la plage des hautes fréquences	
Hi.Release (High Band Release)	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement pour les hautes fréquences	
Hi.OutGain (High Band Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain de sortie pour les hautes fréquences	
Md.Thresh (Middle Band Threshold)	-48.0...0.0dB
Règle le niveau seuil auquel la compression commence pour les fréquences moyennes	
Md.Attack (Middle Band Attack)	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque pour la plage des fréquences moyennes	
Md.Release (Middle Band Release)	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement pour les fréquences moyennes	
Md.OutGain (Middle Band Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain de sortie pour les fréquences moyennes	
Lo.Thresh (Low Band Threshold)	-48.0...0.0dB
Règle le niveau seuil auquel la compression commence pour les basses fréquences	
Lo.Attack (Low Band Attack)	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque pour la plage des basses fréquences	
Lo.Release (Low Band Release)	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement pour les basses fréquences	
Lo.OutGain (Low Band Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain de sortie pour les basses fréquences	
Mon.Band (Monitor Band)	Off, Low, Middle, High
Sélectionne la bande à écouter	
Lo.Xover (Low Cross over Frequency)	53Hz...1.00kHz
Règle la fréquence de répartition (Crossover) entre bande des basses fréquences et bande des fréquences moyennes	
Hi.Xover (High Cross over Frequency)	1.10kHz...16.0kHz
Règle la fréquence de répartition (Crossover) entre bande des hautes fréquences et bande des fréquences moyennes	
Satulation (Tube Satulation)	0...100%
Règle l'intensité de la distorsion de type lampe	

Catégorie: Special Effect Effet spécial

27: St.Analog Record (Stereo Analog Record)

RPM	33 1/3, 45, 78
Règle la vitesse de rotation d'un disque	
Wah (Wah Flutter)	0...100%
Règle l'amplitude de déformation du disque	
Bend	0...100%
Règle la variation de hauteur du disque	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
ClickLevel (Click Noise Level)	0...100%
Règle le niveau du bruit de clic	
ClickAngle	0...100
Règle l'angle de scratch à la surface du disque	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	

HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
ClickPoint	0...100
Règle la distance entre le scratch et la zone déformée	
WhiteLevel (White Noise Level)	0...100%
Règle le niveau de bruit blanc	
NoiseLoCut (Noise Low Cut)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle la fréquence de coupure des basses pour le bruit	
NoiseHiCut (Noise High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle la fréquence de coupure des aigus pour le bruit	
Vinyl Level (Vinyl Noise Level)	0...100%
Règle le niveau de bruit produit par la tête frottant sur le vinyle	
Vinyl Type (Vinyl Noise Type)	0...3
Sélectionne le type de bruit de vinyle	

ClickAngle:

Règle l'angle de scratch. L'espacement des bruits de clic pour un tour dépendra de l'angle.

Vinyl Noise Type:

Le bruit de vinyle dépendra aussi de l'intensité de déformation du disque.

28: Talking Modulator

Cet effet donne au signal entrant un caractère similaire à celui d'une voix humaine. Il crée l'impression d'une guitare ou d'un synthétiseur qui parle.

V.Bottom (Voice Bottom)	[A], [E], [I], [O], [U]
Sélectionne un son de voyelle dans le bas de la commande	
V.Centr (Voice Center)	[A], [E], [I], [O], [U]
Sélectionne un son de voyelle au centre de la commande	
V.Top (Voice Top)	[A], [E], [I], [O], [U]
Sélectionne un son de voyelle dans le haut de la commande	
Drive (Drive Gain)	0.0...+36dB
Règle la quantité de gain pour la distorsion	
Control (Control Source)	Envelope, LFO, Manual
Change la source de commande	
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast
Sélectionne la vitesse de réponse du contrôle d'enveloppe	
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%
Règle la sensibilité du contrôle d'enveloppe	
L Delay (L Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard gauche	
R Delay (R Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard droit	
*Manual (Manual Control)	0...100
Règle manuellement la position de contrôle	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
Wet Trim (Wet Level Trim)	0...100
Règle l'atténuation du niveau d'effet	

29: St.Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Cet effet de modulateur en anneau crée un son métallique en appliquant les oscillateurs au signal entrant.

Oscilator (Oscilator Frequency)	0...12.00kHz
Règle la fréquence de l'oscillateur	
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO de modulation de la fréquence de l'oscillateur	
*LFO Depth	0...100%
Règle l'intensité de modulation de la fréquence d'oscillateur par le LFO	

L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180deg
Règle la différence de phase du LFO entre gauche et droite	
L Delay (L Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard gauche	
R Delay (R Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard droit	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection pour le canal gauche	
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection pour le canal droit	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
In Level (Input Level)	0...100%
Règle le niveau d'entrée dans l'effet	

: Oscillator Frequency [Hz]

Ce paramètre règle la fréquence de l'oscillateur.

30: Rotary Speaker

Cet effet simule un haut-parleur rotatif et donne un son plus réaliste en simulant le rotor des graves et la trompe des aigus séparément. L'effet simule aussi les réglages de microphone stéréo.

Speed Sw (Speed Switch)	Slow, Fast
Fait alterner la rotation du haut-parleur entre lente (low) et rapide (fast)	
HornRatio (Horn Ratio)	Stop, 0.50...2.00
Règle la vitesse de rotation de la trompe (aigus). La valeur standard est 1.00. Sélectionner "Stop" arrêtera la rotation	
RotorRatio (Rotor Ratio)	Stop, 0.50...2.00
Règle la vitesse de rotation du rotor (graves). La valeur standard est 1.00. Sélectionner "Stop" arrêtera la rotation	
Rotor:Horn (Horn:Rotor Balance)	Rotor, 1:99...99:1, Horn
Règle la balance de niveau entre la trompe des aigus et le rotor des graves	
Rotate Sw (Rotate Switch)	Rotate, Stop
Alterne entre rotation et arrêt du haut-parleur	
HrnAccel (Horn Acceleration)	0...100
Rapidité de changement de vitesse de rotation de la trompe d'aigus	
RtrAccel (Rotor Acceleration)	0...100
Rapidité de changement de vitesse de rotation du rotor de graves	
MicDistance	0...100
Règle la distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif	
MicSpread	0...100%
Règle l'angle des microphones gauche et droit	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	

: Horn Acceleration, : Rotor Acceleration

Dans une vraie cabine rotative, la vitesse de rotation augmente ou diminue progressivement quand vous décidez de changer de vitesse. Le paramètre "Horn Acceleration" règle la rapidité avec laquelle la rotation passe à la vitesse supérieure ou inférieure.

: MicDistance, : MicSpread

C'est une simulation des réglages de microphone stéréo.

Effets de type mono

Type mono

Catégorie	N°	Nom	Taille	
Reverb&Delay	31	Mono Reverb Hall	1	
	32	Mono Reverb Plate	1	
	33	Mono Reverb Room	1	
	34	Mono ER	1	
	35	Mono Delay	1	
	36	Mn.Multitap Delay	1	
	Modulation&Pitch	37	Mono Chorus	1
38		Mono Flanger	1	
39		Mono Phaser	1	
40		Mono Tremolo	1	
41		Mn.Pitch Shifter	1	
Dynamics&Filter		42	Mono Compressor	1
		43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1	
	45	Mono Gate	1	
	46	Mono Filter	1	
	47	Mono Wah	1	
	SFX&Etc	48	AnalogRecord	1
49		Mn.Ring Modulator	1	
50		Tube Pre Amp Sim	1	
51		Mic Simulator	2	
Multi	52	GuitarMulti	8	

Catégorie: Reverb&Delay Effets de type reverb/delay

31: Mono Reverb Hall

32: Mono Reverb Plate

Rev Time (Reverb Time)	0.1...10.0sec
Règle la durée de réverbération	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
SideRfct (Side Reflection)	0...100%
Règle la quantité de réflexions des murs latéraux	
BackRfct (Back Reflection)	0...100%
Règle la quantité de réflexions du mur arrière	

33: Mono Reverb Room

Rev Time (Reverb Time)	0.1...3.0sec
Règle la durée de réverbération	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
SideRfct (Side Reflection)	0...100%
Règle la quantité de réflexions des murs latéraux	
BackRfct (Back Reflection)	0...100%
Règle la quantité de réflexions du mur arrière	

34: Mono ER

Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
Sélectionne la courbe de déclin pour les réflexions premières	
ER Time	10...800msec
Règle la durée des réflexions premières	
Predly (Pre Delay)	0...200msec
Règle le temps séparant le son d'origine de la première réflexion	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	

35: Mono Delay

Time (Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard	
Feedback (Feedback)	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection	
In Level (Input Level)	0...100%
Règle le niveau d'entrée dans l'effet	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
Analog (Analog Satulation)	0...100%
Règle la quantité de distorsion analogique	

36: Mn.Multitap Delay (Mono Multitap Delay)

Tap1Time	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard 1	
Tap2Time	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard 2	
Tap3Time	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard 3	
WetLevel	0...100%
Règle le niveau de son d'effet	
Tap1Level	0...100%
Règle le niveau de sortie du retard 1	
Tap2Level	0...100%
Règle le niveau de sortie du retard 2	
Tap3Level	0...100%
Règle le niveau de sortie du retard 3	
DryLevel	0...100%
Règle le niveau de son direct	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	

Catégorie: Modulation Effets de type modulation

37: Mono Chorus

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	
*Depth	0...100
Règle l'amplitude de la modulation par le LFO	
PreDly (Pre Delay)	0.0...50.0msec
Règle le temps de retard	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine
Sélectionne la forme d'onde du LFO	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	
Analog (Analog Satulation)	0...100%
Règle la quantité de distorsion analogique	

38: Mono Flanger

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	
*Depth	0...100
Règle l'amplitude de la modulation par le LFO	
Feedback	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine
Sélectionne la forme d'onde du LFO	
LFO Shape	-100...+100%
Détermine comment change la forme d'onde du LFO	
Fb HiCut (Feedback High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences ré-injectées	
Delay	0...50.0ms
Règle le temps de retard gauche/droite	
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences	
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences	

39: Mono Phaser

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	
Depth	0...100
Règle l'amplitude de la modulation par le LFO	
Resonance	-100...+100%
Règle la quantité de résonance	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
Manual	0...100
Règle la fréquence à laquelle l'effet s'applique	
LFO Shape	-100...+100
Détermine comment change la forme d'onde du LFO	

Reso HiCut (Resonance High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'intensité d'atténuation de la résonance dans les aigus	
Type	Blue, U-VB
Sélectionne le type de phaser	
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine
Sélectionne la forme d'onde du LFO	

40: Mono Tremolo

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	
*Depth	0...100
Règle l'amplitude de la modulation par le LFO	
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Square, Saw up, Saw down
Sélectionne la forme d'onde du LFO	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
LFO Shape	-100...+100%
Détermine comment change la forme d'onde du LFO	

41: Mn.Pitch Shifter (Mono Pitch Shifter)

PitchShift	-24...+24/2tone
Règle la valeur de transposition par paliers d'un demi-ton	
Fine	-100...+100cent
Règle la valeur de transposition par paliers d'un centième de demi-ton	
Lo/Hi Cut (Low/High Cut)	Lo:-50%..., Flat, ...Hi:-50%
Règle l'intensité de l'atténuation dans les hautes/basses fréquences	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
Feedback	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection	
In Level (Input Level)	0...100%
Règle le niveau d'entrée dans l'effet	

Catégorie: Dynamics&Filter Effets de type dynamique/filtre

42: Mono Compressor

Threshold	-30.0...0.0dB
Règle le niveau seuil auquel commence la compression	
Ratio	1.00:1...20.0:1
Règle le rapport de compression du signal	
Attack	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque	
Release	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement	
Responce	Slow, Medium, Fast
Sélectionne la vitesse de réponse	
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100
Règle l'intensité de la distorsion de type lampe	
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain du niveau de sortie	

43: Mono Expander

Threshold	-48.0...0.0dB
Règle le niveau seuil auquel commence la compression	
Ratio	1.00:1...20.0:1
Règle le rapport de compression du signal	
Attack	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque	
Release	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement	
Responce	Slow, Medium, Fast
Sélectionne la vitesse de réponse	
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain du niveau de sortie	

44: Mono Limiter

Threshold	-48.0...0.0dB
Règle le niveau seuil auquel commence la compression	
Attack	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque	
Release	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement	
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain du niveau de sortie	
Responce	Slow, Medium, Fast
Sélectionne la vitesse de réponse	
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100
Règle l'intensité de la distorsion de type lampe	

45: Mono Gate

Threshold	-48.0...0.0dB
Règle le niveau seuil	
Attack	0...1.00sec
Règle la durée d'attaque	
Release	0...10.0sec
Règle la durée de relâchement	
Range	-inf, -48...0.0dB
Niveau de compression	
Responce	Slow, Medium, Fast
Sélectionne la vitesse de réponse	
PreDelay (Pre Delay Time)	0...200ms
Règle le temps de retard	
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB
Règle le gain du niveau de sortie	

46: Mono Filter

Fc Bottom (Control Fc Bottom)	53Hz...20.0kHz
Règle la limite basse des fréquences contrôlées	
Fc Top (Control Fc Top)	53Hz...20.0kHz
Règle la limite haute des fréquences contrôlées	
Resonance	0...100%
Règle la quantité de résonance	
Trim	0...100%
Règle le niveau du filtre	
FilterType	HPF, BPF, LPF
Sélectionne le type de filtre	
Control (Control Source)	Envelope, LFO
Change la source de commande	
Polarity	[+]Plus, [-]Moins
Inverse le contrôle	

Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw
LFO Speed	0.02...20.00Hz
LFO Step	0...256
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%

47: Mono Wah

Control (Control Source)	Envelope, LFO, Manual
Wah.Type	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
LFO Step	0...256
*Manual (Manual Control)	0...100
DirectMix (Direct Mix Level)	0...100%
Wah Level	0...100

Catégorie: Special Effect Effet spécial

48: Mn.Analog Record (Mono Analog Record)

RPM	33 1/3, 45, 78
Wah (Wah Flutter)	0...100%
Bend	0...100%
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
ClickLevel (Click Noise Level)	0...100%
ClickAngle (Click Angle)	0...100
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
ClickPoint	0...100
WhiteLevel (White Noise Level)	0...100%

NoiseLoCut (Noise Low Cut)	THRU, 21Hz...8.00kHz
NoiseHiCut (Noise High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU

49: Mn.Ring Modulator (Mono Ring Modulator)

Oscillator (Oscillator Frequency)	0...12.00kHz
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
*LFO Depth	0...100%
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Delay (Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Feedback	-100...+100%
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
In Level (Input Level)	0...100%

50: Tube Pre Amp Sim (Tube PreAmp Simulator)

Cet effet simule un pré-ampli à lampe. Vous pouvez faire des réglages indépendants pour deux lampes connectées en série, ce qui produit un son net et chaud.

Tube1.Gain	-24.0...+24.0dB
Tube1.Sat (Tube1 Satulation)	0...100%
Tube2.Gain	-24.0...+24.0dB
Tube2.Sat (Tube2 Satulation)	0...100%
Tb1.LoCut (Tube1 Low Cut)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Tb1.HiCut (Tube1 High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU
Tb2.LoCut (Tube2 Low Cut)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Tb2.HiCut (Tube2 High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU
Tube1Bias	0...100%
Tb1.Phase (Tube1 Phase)	Normal, Inverted
Tube2Bias	0...100%
Out Level (Output Level)	-48.0...0.0dB

51: Mic Simulator

Cet effet simule une grande variété de microphones. Vous pouvez aussi régler le pré-ampli.

MicType (Microphone Type)	Vntg.Dy, Multi.Cn, Prcs.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tube, BDr.Dy
	Sélectionne le type de micro
MicPosition (Microphone Position)	Close, On, Off, Far
	Sélectionne la position du micro
PreAmp G (Pre Amp Gain)	-24.0...+24.0dB
	Règle le gain du pré-ampli à lampe
TubeSat (Tube Satulation)	0...100%
	Règle l'intensité de saturation de la lampe
TubeBias	0...100
	Amplitude de réglage Bias de la lampe
LowCut	THRU, 21Hz...8.00kHz
	Règle l'atténuation des basses fréquences
HiCut (High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU
	Règle l'atténuation des hautes fréquences
OutLevel (Output Level)	-48.0...0.0dB
	Règle le niveau de sortie

Catégorie: Multi Effect Multi-effet

52: GuitarMulti

C'est un multi-effet pour guitare.

Chaîne: [Wah]-[Comp]-[Mod]-[Amp]-[Dly]

Paramètres pour les effets de la chaîne

Wah (Wah-Wah)

Control (Control Source)	Envelope, Manual
	Change la source de commande
Wah.Type	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX
	Sélectionne le type d'effet wah-wah
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast
	Sélectionne la vitesse de réponse du contrôle d'enveloppe
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%
	Règle la sensibilité du contrôle d'enveloppe
*Manual (Manual Control)	0...100
	Règle manuellement la position de contrôle
DirectMix (Direct Mix Level)	0...100%
	Règle le niveau de mixage du son direct
Wah Level	0...100
	Règle le niveau de l'effet wah-wah

Comp (Compresseur)

Threshold	-48.0...0.0dB
	Règle le niveau seuil auquel commence la compression
Attack	0...1.00sec
	Règle la durée d'attaque
OutGain (Output Gain)	-24.0...+24.0dB
	Règle le gain du niveau de sortie

Mod (Modulation)

ModType (Modulation Type)	Chorus, Flanger, Tremolo
	Sélectionne le type de modulation
Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz
	Règle la vitesse du LFO
Shape (LFO Shape)	-100...+100%
	Détermine comment change la forme d'onde du LFO
Depth	0...100
	Règle l'amplitude de la modulation par le LFO

Amp (Modélisation d'enceinte d'ampli)

Cet effet modélise une enceinte d'ampli guitare.

AmpType (AmpType)	AC15, AC30, AC30TB, BLK2x12, TWD1x12, TWD4x10, BTQ CL, BTQ OD, UKBUES, UK'70S, UK'80S, UK'90S, UK MDN, RECTO, US HI-G
	Sélectionne le type d'amplificateur
DRIVE (Drive Level)	1...100
	Règle la quantité de distorsion
VOLUME (Volume Level)	1...100
	Règle le niveau de volume
CabType (CabinetType)	1x12TWD, 2x10BLK, 2x12BLK, 1x12VOX, 2x12VOX, 4x10TWD, , AD412, UK-H30, UK-T75, US-V30, OFF
	Sélectionne le type d'enceinte
BASS	0...100
	Règle le niveau des basses fréquences
MIDDLE	0...100
	Règle le niveau des fréquences moyennes
TREBLE	0...100
	Règle le niveau des hautes fréquences
PRESENCE	0...100
	Règle le niveau de la zone haute
NR.Thrsh (NoiseReduction Threshold)	0...100
	Niveau auquel commence à s'appliquer la réduction de bruit

Dly (Delay ou retard long)

Time (Delay Time)	0...10.365sec (1.360sec)
	Règle le temps de retard
Feedback	-100...+100%
	Règle la quantité de ré-injection
In Level (Input Level)	0...100%
	Règle le niveau d'entrée dans l'effet
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21Hz...8.00kHz
	Règle l'atténuation des basses fréquences
HiDamp (High Damp)	53Hz...20.0kHz, THRU
	Règle l'atténuation des hautes fréquences

Appendices

Mauvais fonctionnement

L'appareil ne s'allume pas

- Le câble d'alimentation est-il connecté à une prise? (→p.1)
- L'interrupteur POWER ON (alimentation) de la face arrière est-il enclenché? (→p.1)

Rien n'apparaît dans l'écran

- La touche d'alimentation ON est-elle allumée? (→p.1)
- Le contraste est-il bien réglé? (→p.9)

Des lignes verticales sont visibles à l'écran

- Selon l'affichage, des lignes verticales peuvent être visibles, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement. → Si l'écran est difficile à lire, réglez le contraste et l'angle de vision (→p.9).

La réponse de l'écran tactile est mauvaise

- Pressez la touche SYSTEM, et dans la page "Control" utilisez "Touch Panel Calibration" pour calibrer la dalle tactile (→p.95).

Pas de son

- Le D32XD/D16XD ou un appareil connecté est-il éteint? (→p.1)
- Le fader MASTER, les commandes MONITOR LEVEL ou PHONES 1, 2 VOLUME sont-ils trop bas?
- Le niveau de volume du canal est-il trop bas? Le niveau de volume réel peut différer de la position des faders en cas de couplage puis d'extinction, ou après emploi de l'automatisation. → Allez en page MIXER, FADER/PAN/AUTOMATION, "Fader Pan", et bougez le fader pour le ramener sur le volume réel. Puis réglez-le à un niveau adapté.
- La fonction Solo est-elle activée? → Si Solo est utilisé, vous n'entendrez pas les canaux non mis en solo.

Impossible d'entendre la reproduction

- La touche REC/PLAY est-elle réglée sur PLAY? (→p.8)
- La touche CH ON est-elle activée? (→p.9)
- Le solo a-t-il été activé, ce qui coupe les autres canaux? (→p.9, 97)
- Si vous avez sélectionné Cue, le niveau de retour des canaux est-il baissé? → Allez en page MIXER, SOLO/MONITOR, "CueLevel" et montez l'écoute de retour. (→p.51)
- Le niveau Trim est-il baissé en page EFFECT, "InsertEFF"? → Si un canal est affecté à un effet par insertion, le volume de ce canal est déterminé par le réglage Trim même si l'effet par insertion n'est pas réglé sur NO EFFECT.
- CD Monitor est-il activé (on)? (→p.123)

- La touche 1-16/17-32 est-elle correctement réglée? (→p.9)

Le son entrant est inaudible ou trop faible

- La commande TRIM est-elle à un niveau approprié?
- Après connexion de votre source audio à une prise d'entrée, lui avez-vous affecté un canal de mixer? → En page MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "Ch Assign", affectez la source à un canal de mixer. (→p.42)
- Vérifiez que l'audio arrive bien. → Pressez la touche METER, et dans "Meter Trk View", réglez "Select Level Meter Position" sur "CH-Input". Vérifiez sur les bargraphs que l'audio entre dans chaque canal du mixer (→p.42).
- Utilisez-vous le compresseur analogique? (→p.46)
- La touche REC/PLAY est-elle réglée sur REC? (→p.8)
- Les réglages d'écoute (Monitor) sont-ils corrects? → En page MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor", sélectionnez le signal à contrôler (normalement, activez "MasterLR"). Si vous avez activé "Rhythm" ou "Cue", montez leur niveau de volume. (→p.50)
- La touche CH ON est-elle activée? (→p.9)
- La touche PAD est-elle activée?
- Utilisez-vous simultanément INPUT1 et GUITAR IN? → INPUT1 et GUITAR IN sont communes. Si une guitare est connectée en GUITAR IN, vous ne pouvez pas employer INPUT1.
- Si cue est sélectionné, le niveau d'écoute de retour de chaque canal peut avoir été baissé. → En page MIXER, SOLO/MONITOR, "CueLevel". (→p.51)
- La touche 1-16/17-32 est-elle bien réglée? (→p.9)
- Le niveau Trim est-il baissé en page EFFECT, "InsertEFF"? → Si un canal est affecté à un effet par insertion, le volume de ce canal est déterminé par le réglage Trim même si l'effet par insertion n'est pas réglé sur NO EFFECT.

Impossible d'entendre un CD audio inséré dans le lecteur de CD-R/RW

- La sortie du lecteur de CD-R/RW interne est-elle bien affectée aux canaux du mixer? → En page MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, "Ch Assign", affectez la sortie du CD aux canaux appropriés du mixer.
- Le D32XD/D16XD a-t-il subi des vibrations ou chocs? Le graveur de CD-R/RW du D32XD/D16XD est amovible. → Vérifiez qu'il est installé correctement. (→p.181 "Vérifier le graveur de CD-R/RW interne")

Impossible d'entendre un son autre que le CD audio

- Le bouton CD, CD PLAYER CD Monitor est-il activé? → Si le bouton CD Monitor est activé, tous les sons autres que ceux du lecteur de CD interne seront coupés. Désactivez ce bouton excepté quand vous utilisez le lecteur de CD interne pour écouter un CD audio. (→p.123)

Pas de son par les sorties AUX OUT

- "Impossible d'appliquer un effet externe (AUX OUT)" (→p.168)

Impossible d'entendre le rythme

- "Le son rythmique n'est pas produit" (→p.168)

Impossible d'entendre la lecture en recherche Scrub

- La mauvaise piste peut avoir été choisie en page scrub.
→ Sélectionnez la bonne piste.

Les faders n'agissent ou ne bougent pas

Le fader n'agit pas

- En cas de couplage, les faders des canaux pairs 1–32 [*1–16] ne fonctionneront pas.
Le niveau audio des canaux couplés est piloté par le fader du canal impair de gauche.
- Si vous découplez des canaux, ou si vous rappelez une scène, le niveau audio d'un canal peut ne plus correspondre à la position du fader. (D16XD seulement)
→ Montez ou baissez le fader pour le ramener au niveau de volume réel.

Les faders ne bougent pas, ne s'arrêtent pas, ou vibrent (D32XD)

- Si la sensibilité au toucher n'est pas bien réglée, le D32XD peut ne pas détecter que vous avez touché un fader, ou au contraire détecter à tort une telle action (et réagir en conséquence).
→ Réglez la sensibilité au toucher. (→p.126)

Impossible d'enregistrer

- Les faders du D32XD/D16XD sont-ils baissés?
- La touche **REC/PLAY** de la piste de destination de l'enregistrement est-elle sur REC?
- La touche **CH ON** est-elle activée? (→p.9)
- Y a-t-il assez d'espace libre sur le disque?
→ Réglez l'affichage du compteur sur "FreeTime", et vérifiez la durée d'enregistrement disponible. (→p.38, 96)
→ Augmentez l'espace libre sur le disque en supprimant des morceaux indésirables ou déjà sauvegardés ailleurs. (→p.41, 82)
- La source d'entrée à enregistrer est-elle affectée à un canal de mixer?
→ En page **MIXER**, **INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**, "**Ch Assign**", affectez la source d'entrée à un canal de mixer. (→p.42)
- REC/PLAY MODE est-il bien réglé? (→p.64, 150)

Impossible d'employer l'entrée numérique

- Pour employer l'entrée S/P DIF, accédez à la page **MIXER**, **INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**, "**Ch Assign**", et réglez "**Source select**" sur "**S/P DIF**". Puis spécifiez l'entrée numérique comme entrée du canal à affecter (→p.43).
- Le format d'entrée S/P DIF est-il incorrect?
→ Connectez un instrument ou appareil audio numérique compatible avec le format S/P DIF.
- La fréquence d'échantillonnage et la résolution du morceau actif sont-elles réglées comme celles de l'entrée?

Impossible d'employer la sortie numérique

- L'affectation de sortie ADAT est-elle appropriée?
→ Faites l'affectation de sortie ADAT appropriée (→p.47).

Le niveau de reproduction est inférieur à celui durant l'enregistrement

- Si vous avez activé l'atténuateur durant l'enregistrement tout en employant le correcteur d'entrée, avez-vous oublié de le désactiver pour la lecture?
- Avez-vous réglé le niveau d'enregistrement sur PST (post-fader) durant l'enregistrement, enregistré à un niveau inférieur au gain unitaire, puis demandé une lecture avec ces mêmes réglages?
→ Pour une reproduction au niveau d'enregistrement, réglez le fader de canal sur le gain unitaire.

Le son de l'entrée ou de l'enregistrement souffre de bruit ou de distorsion

- La commande **TRIM** est-elle bien réglée? Le son souffre de distorsion si la commande **TRIM** est réglée trop haut, et il y aura plus de bruit si elle est réglée trop bas.
→ Pour régler de façon optimale les commandes **TRIM** des prises **INPUT 1–INPUT 8** (**INPUT 1–INPUT 16** si la carte optionnelle est installée), pressez la touche **METER** pour accéder à "**Meter Trk View**", et réglez "**Select Level Meter Position**" sur "**CH-Input**". Puis réglez les commandes **TRIM** aussi haut que possible sans allumer "**CLP**" dans le bargraph.
- Utilisez-vous des effets?
→ Certains effets ajoutent de la distorsion ou du bruit. Vérifiez si le problème existe sans effet.
- Si l'entrée ou la sortie d'effet souffre toujours de distorsion, faites les réglages suivants.
→ **Input (entrée)**
Effet par insertion:
En regardant les bargraphs de la page **EFFECT** "**InsertEFF**", utilisez la commande **TRIM** pour régler le volume d'entrée afin que "**CLP**" ne s'allume pas.
Effet master:
En regardant les bargraphs de la page **MIXER**, **SEND (EFF/AUX I*/REC)**, "**EFF1Send**"/"**EFF2Send**", réglez le volume de départ pour que "**CLP**" ne s'allume pas.
Effet final:
En regardant les bargraphs de la page **EFFECT**, "**FinalEFF**", réglez le volume de chaque canal pour que "**CLP**" ne s'allume pas.

→ Output

- Effet par insertion:**
Réglez les paramètres d'effet ou la commande **TRIM**, et surveillez toute distorsion.
- Effet master/final:**
En regardant les bargraphs de la page **EFFECT**, "**MasterEFF**"/"**FinalEFF**", réglez les paramètres d'effet pour que "**CLP**" ne s'allume pas.

- Si de la distorsion survient dans le correcteur, faites les réglages suivants.
→ Réglez le gain de correction (→p.48).
→ Réglez l'atténuateur (→p.48).
- Utilisez-vous le compresseur analogique?
→ Réglez les paramètres du compresseur. (→p.46)
- Avez-vous utilisé le retour Cue pour ou après l'enregistrement?
→ Vérifiez que le fader et le niveau Cue de canal ne sont pas tous les deux montés (→p.51).

Les effets ne s'appliquent pas

- Vous pouvez avoir appelé le programme d'effet 00.
→ Réglez "**EffectNumber**" sur une autre valeur que "000" (=NO EFFECT/"pas d'effet").

Les effets par insertion ne s'appliquent pas

- L'effet est-il inséré au bon endroit?
 - En page **EFFECT**, "**Routing A/Routing B** [***EFFRouting**]", sélectionnez "**IN**" pour appliquer l'effet à l'entrée ou "**TR**" pour l'appliquer à la lecture. (→p.58)
 - Allez en page **EFFECT**, "**Routing A/Routing B** [***EFFRouting**]" vérifier que le canal d'affectation d'effet (piste/track) est correct. (→p.24)

Impossible d'appliquer les effets master

- Le niveau de départ de chaque canal est-il à zéro ou près de zéro?
 - Montez les niveaux de départ en pages **MIXER**, **SEND (EFF/AUX [*/RECI])**, "**EFF1Send**" / "**EFF2Send**".
- Le niveau de retour est-il à zéro ou près de zéro?
 - Allez en page **EFFECT**, "**MasterEFF**", et montez le réglage "**Return Level**".
- Si vous écoutez le son par les sorties **MONITOR OUT L/R**, la sortie du bus monitor LR peut être désactivée.
 - En page **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "**Monitor**", pressez le bouton **MasterLR** pour l'activer.

Impossible d'activer l'effet final

- Si vous écoutez le son par les sorties **MONITOR OUT L/R**, la sortie du bus monitor LR peut être désactivée.
 - En page **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "**Monitor**", pressez le bouton **MasterLR** pour l'activer.

Impossible de piloter un effet par la pédale d'expression ou le MIDI

- En page **SYSTEM**, "**Control**", l'effet sélectionné par "**Control Change Assign**" est-il activé?
 - Allez en page **EFFECT**, "**Routing A/Routing B** [***EFFRouting**]" vérifier que l'effet est activé.
- Utilisez-vous le bon équipement pour piloter l'effet?
 - Pilotez l'effet selon le moyen choisi par "**Control Change Device**" en page **SYSTEM**, "**Control**". (→p.126)
- L'effet sélectionné est-il réglé sur le programme "**000**" (=NO EFFECT / "pas d'effet") ou sur un programme sans fonction pilotable?
- En cas de contrôle par MIDI, le canal MIDI du **D32XD/D16XD** est-il le même que celui de l'appareil MIDI émetteur? (→p.131)
- Le réglage **Ctrl** du programme d'effet est-il activé? (→p.121)

Impossible d'appliquer un effet externe (AUX OUT)

- Le niveau de départ externe est-il à zéro ou près de zéro?
 - Allez en page **MIXER**, **SEND (EFF/AUX [*/RECI])**, "**AUX1 Send**" / "**AUX2 Send**" monter le niveau de départ externe.
- La sortie de votre effet externe est-elle connectée aux prises **INPUT 1-INPUT 8** (**INPUT 1-INPUT 16** si la carte optionnelle est installée), et envoyée aux canaux du mixer?
 - Allez en page **MIXER**, **INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN**, "**Ch Assign**" et faites les réglages adaptés.
- Les réglages d'entrées secondaires (sub-mixer) ont-ils été bien faits? (→p.45, 101)

Rythme

Le son rythmique n'est pas produit

- En page **TEMPO**, "**SetUp**", le bouton **Rhythm On** est-il désactivé?
 - Activez le bouton **Rhythm On**.

- Le réglage d'affectation du rythme est-il approprié?
 - Si le rythme est affecté à une entrée **CH Input**, envoyez cette entrée à un canal du mixer.
- L'enregistreur est-il arrêté?
 - Pressez la touche **PLAY** pour passer en lecture. Le rythme joue quand l'enregistreur est en enregistrement ou en reproduction.
 - Pour pré-écouter le rythme quand l'enregistreur est arrêté, allez en page **TEMPO**, "**SetUp**" et activez le bouton **Prev**.
- Vous avez peut-être sélectionné un pattern rythmique silencieux.
- Le volume rythmique est peut-être trop bas.
 - En page **TEMPO**, "**SetUp**", utilisez "**Vol.**" pour régler le volume.

Impossible d'entendre le rythme

- Le bouton **Rhythm On** est-il désactivé? (→p.61)
- L'affectation du rythme est-elle sur "**Monitor**" ou "**Master**"?

Impossible de sélectionner le rythme

- Un morceau en 96 kHz/24 bits est-il sélectionné?
 - Pour un morceau en 96 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que **Metro**, **Hihat** et **Blank**.

Une touche n'agit pas quand on la presse

- Certaines touches ne fonctionnent pas durant l'enregistrement ou la reproduction.
 - Stoppez l'enregistreur, puis accomplissez l'opération.
- Certaines touches ne fonctionnent pas en lecture **Scrub**.
 - Désactivez la fonction **Scrub**, puis accomplissez l'opération. (→p.40, 148)
- Une boîte de dialogue est-elle ouverte?
 - Pressez le bouton **Yes** ou **No** pour la fermer.

La touche 1-16/17-32 ne fonctionne pas (D32XD)

- Dans le cas d'un morceau en 24 bits, seuls 16 canaux sont disponibles, aussi cette touche ne fonctionne-t-elle pas.
- Cette touche est désactivée quand vous touchez un fader de canal.
 - Si la sensibilité des faders au toucher n'est pas bien réglée, le **D32XD** peut détecter de façon erronée une action sur un fader. (→p.126)

Impossible d'éditer PAN, EQ ou SEND

- Quand le couplage est activé, vous ne pouvez pas éditer les canaux pairs 1-32 [*16].
 - Pour éditer un canal pair, bougez les commandes du canal impair situé sur sa gauche.

Impossible de faire des réglages de groupe (D32XD)

- Vous ne pouvez pas faire de réglage de groupe quand vous touchez un fader de canal.
 - Si la sensibilité des faders au toucher n'est pas bien réglée, le **D32XD** peut détecter de façon erronée une action sur un fader. (→p.126)

MIDI

Le séquenceur MIDI ne se synchronise pas/la commande par MIDI est impossible

- Les câbles MIDI sont-ils bien connectés? (→p.14)
- Un câble MIDI peut être rompu.

Impossible de synchroniser par MTC ou horloge MIDI

- Les réglages maître/esclave sont-ils corrects? (→p.93)
- Le signal de synchronisation produit par le D32XD/D16XD est-il celui attendu par le séquenceur MIDI?
→ Allez en page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**" et vérifiez le réglage "**MIDI Sync**". (→p.131)
- Si "**Tempo Source**" est réglé sur "**Tempo Track**", y a-t-il des données d'horloge MIDI ou de tempo marqué manuellement (tap tempo) en piste de tempo? (→p.63)
- Les réglages de synchronisation de votre séquenceur MIDI sont-ils appropriés?
→ Référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI.

Le D32XD/D16XD ne reçoit pas de MMC

- En page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**", "**MMC Mode**" est-il réglé sur "**Receive**"?
- Dans la page ci-dessus, "**MMC Device ID**" est-il réglé sur la valeur de l'identifiant d'unité de votre séquenceur MIDI? (→p.131)
→ Pour certains séquenceurs MIDI, le réglage d'identifiant MMC peut être différent.
- Votre séquenceur MIDI est-il réglé pour transmettre du MMC?
→ Référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI.

Impossible de commander les scènes par MIDI

- Les canaux MIDI du D32XD/D16XD et de votre séquenceur MIDI correspondent-ils?
→ Allez en page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**" et vérifiez le réglage "**Global Ch**". (→p.131)
- Les changements de programme sont-ils filtrés?
→ Vérifiez les réglages en page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**". (→p.131)

Le D32XD/D16XD ne se synchronise pas en esclave

- Si le D32XD/D16XD est réglé comme esclave MTC, la synchronisation peut nécessiter quelques secondes avant d'être effective.
- Les réglages **Frame Rate** correspondent-ils? (→p.131)
- Si vous utilisez le MTC pour la synchronisation, le séquenceur MIDI sur lequel vous vous synchronisez doit supporter le MTC.

Impossible de piloter un autre appareil via MMC

- En page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**", "**MMC Mode**" est-il réglé sur "**Transmit**"?
- L'appareil esclave MMC est-il réglé pour recevoir le MMC?
- L'identifiant d'unité MMC du D32XD/D16XD est-il le même que celui de l'appareil MIDI externe?

Impossible de commander les paramètres du mixer par MIDI

- L'appareil recevant les messages de changement de commande est-il réglé pour enregistrer les 16 canaux MIDI?
- Les messages de changement de commande sont-ils filtrés?
→ Vérifiez les réglages en page **MIDI/SYNC**, "**MIDI/MMC**". (→p.131)

CD-R/RW

Impossible de graver

- Aucune donnée ne peut plus être inscrite sur un CD-R/RW qui a été finalisé. (→p.123)
- Aucune donnée ne peut être inscrite sur un CD-RW contenant des données gravées par un autre appareil.
- Erreur lors de la gravure du CD.
→ Sélectionnez une vitesse de gravure adaptée au CD-R/RW. En cas d'erreur durant la gravure à haute vitesse, essayez plus lentement. Dans certains cas, des disques optimisés pour la gravure à haute vitesse ne peuvent pas être gravés à basse vitesse.
→ Essayez un autre disque.
- Impossible de choisir certaines vitesses de gravure.
→ Les vitesses de gravure proposées diffèrent selon la nature du disque.
- Impossible de créer un CD audio.
→ Utilisez un disque vierge.

Reproduction impossible sur un lecteur de CD audio

- Avez-vous finalisé le disque?
→ En page **CD**, **CD WRITER**, "**CD Utility**", pressez le bouton **Finalize** pour finaliser le disque. (→p.125)
- Avez-vous utilisé un CD-R?
→ Certains lecteurs de CD ne peuvent pas lire les CD-RW. Nous vous recommandons d'employer des CD-R.
- Avez-vous essayé d'autres types de disque?
→ Même en utilisant le support recommandé, certains lecteurs de CD ne peuvent pas lire certains types de CD-R/RW. Vous pouvez avoir plus de succès en essayant un type de CD-R/RW différent.

Fichiers audio

Pas de pré-écoute possible

- Le fichier audio est-il d'un format compatible?
→ Pré-écoutez un fichier WAV de format compatible. (→p.85, 146)

USB

L'ordinateur ne reconnaît pas le D32XD/D16XD

- Le câble USB est-il bien connecté? (→p.13)
- Le D32XD/D16XD est-il en mode esclave USB? (→p.92)

Une erreur se produit quand vous déconnectez le D32XD/D16XD de l'ordinateur

- Utilisez la bonne procédure de déconnexion. (→p.92)

Quand vous connectez le D32XD/D16XD, l'ordinateur vous demande d'installer un logiciel ou un pilote

- Le système d'exploitation de votre ordinateur est-il compatible avec le D32XD/D16XD? (→p.92)

ADAT

La page "ADAT.Out" ne s'affiche pas

- La carte d'entrée/sortie ADAT optionnelle (DIB-8) est-elle installée?
- Avez-vous sélectionné un morceau en 96 kHz/24 bits?

Messages divers

La boîte de message disparaît quand vous pressez le bouton OK.

Auto-Punch is not available in MTC Slave/Master mode.

- Le punch In/Out automatique ne peut s'accomplir si MIDI Sync est réglé sur MTC Slave ou MTC Master.

Battery voltage for Calendar is low.

- La pile du calendrier est trop faible.
- Remplacez la pile comme décrit dans "Remplacer la pile du calendrier" (→p.179).

Cannot have more than 100 Songs.

- Il ne peut pas y avoir plus de 100 morceaux par partition.
- Supprimez les morceaux indésirables. Veillez à sauvegarder toutes les données à conserver avant de les effacer du disque.

Check Sum Error occurred.

- La mise à jour du système a échoué.
- Reprenez la procédure de mise à jour depuis le début. Si ce message apparaît encore, veuillez contacter votre distributeur Korg.

Clock source changed to internal because S/P DIF Error occurred.

- Comme l'horloge S/P DIF n'a pu être correctement détectée, le réglage **Word Clock** de **Clock Source** a été basculé sur **Internal**.
- Vérifiez que le signal est correctement produit par l'appareil externe.
- Vérifiez que le D32XD/D16XD est correctement connecté à l'appareil externe.
- Vérifiez que le câble optique numérique n'est pas en cause.

Clock source changed to internal because the sampling frequencies do not match.

- Comme la fréquence d'échantillonnage externe ne correspond pas à celle du morceau actif, le réglage **Word Clock** de **Clock Source** a été basculé sur **Internal**.

Completed.

- L'opération a été effectuée avec succès.

Continuous recording time limit exceeded.

- La durée maximale d'enregistrement en continu est de 12 heures (6 heures à 96 kHz). Il n'est pas possible d'enregistrer plus longtemps en continu.

Directory Path is too long.

- Ce chemin d'accès n'est pas possible car trop long.
- Le D32XD/D16XD ne peut pas utiliser de chemin d'accès ayant plus de 64 caractères. Ne créez pas de chemin d'accès ayant plus de 64 caractères.

Disc is not CD-RW.

- Le disque présent dans le graveur n'est pas un CD-RW.
- Insérez un CD-RW.

Disk too busy.

- Ce message apparaît si des procédures répétées de punch-in/out ou d'édition de piste ont fragmenté les données sur le disque, allongeant son temps d'accès.
- En page **TRACK**, "**EditTrk**", exécutez la procédure "**OptimizeTrk**" avec "**Mode**" sur "**Normal**". Si ce message apparaît encore même après la procédure "**OptimizeTrk**", allez dans **SYSTEM**, "**DiskUtility**" et exécutez "**CheckDrive**".

note Si "**Disk too busy.**" apparaît durant la lecture, exécutez "**Check Drive**" avec "**Current Song**" sélectionné. Si le message apparaît durant l'enregistrement, exécutez "**Check Drive**" avec "**Current Partition**" sélectionné.

note Dans certains cas, des ultra-basses fréquences produites dans le studio peuvent faire apparaître des messages "**Disk too busy.**" Éliminez le problème en déplaçant le D32XD/D16XD avant d'exécuter la procédure **Check Drive**.

⚠ Si le type de morceau (**Song Type**) est 48 kHz/24 bits et si vous enregistrez simultanément plusieurs pistes (quatre ou plus), le risque que l'état de la zone d'enregistrement (la fragmentation) cause l'affichage d'un message "**Disk too busy.**" est plus grand. Nous vous recommandons de toujours exécuter "**OptimizeTrk**" (→p.73) après avoir simultanément enregistré ou édité plusieurs pistes d'un morceau en 48 kHz/24 bits.

Drive Error occurred.

- Une erreur s'est produite durant l'accès au disque.
- Si ce message apparaît quand vous travaillez sur une partition, exécutez "**Check Drive**". Si ce message apparaît toujours après, formatez la partition.
- Si ce message apparaît quand vous travaillez sur la partition PC, formatez la partition PC.
- Si ce message apparaît quand vous travaillez sur le CD, changez de disque. Si ce message apparaît toujours après, il est possible que le graveur de CD-R/RW fonctionne mal. Veuillez contacter votre distributeur Korg.

Exceeds drive capacity.

- Il n'y a plus assez d'espace libre sur le disque.
- Si ce message apparaît quand vous travaillez sur une partition de morceaux, vous pouvez supprimer soit les données d'annulation (Undo), soit des morceaux inutiles. Sinon, vous pouvez changer de partition.
- Si ce message apparaît quand vous travaillez sur la partition PC, supprimez des fichiers ou dossiers inutiles.

Exp/Cmp ratio is out of range.

- Le rapport expansion/compression utilisé pour la procédure d'édition de piste "**ExpCmpTrk**" est hors de la plage autorisée. L'expansion peut au plus doubler, la compression diviser par deux. Changez les réglages des positions TO et END.

Failed to receive MIDI data.

- La réception des données MIDI a échoué.

Failed to write CD.

- La gravure sur le CD-R/RW a échoué.
- Référez-vous à la section "Mauvais fonctionnement" concernant les CD-R/RW.

Failed to write System.

- La mise à jour du système a échoué.
- Il est possible que le D32XD/D16XD ait mal fonctionné. Veuillez contacter votre distributeur Korg.

File List data error.

- il y a une erreur dans les données audio, et le morceau ne peut pas être sélectionné ni sauvegardé.
- Formatez la partition de morceaux concernée.

Frame Rate does not match.

- La cadence d'images du time code entrant ne correspond pas à celle du morceau actif.

Illegal Range. In = Out or Out < In.

- L'opération ne peut pas être exécutée car il y a un problème avec les positions IN et OUT spécifiées pour l'édition de piste ou la lecture en boucle.
- Les positions IN et OUT sont les mêmes, ou la position OUT est antérieure à la position IN.

Illegal Range. To = End or End < To.

- L'opération ne peut pas être exécutée car il y a un problème avec les positions TO et END spécifiées pour l'édition de piste ou la lecture en boucle.
- Les positions TO et END sont les mêmes, ou la position END est antérieure à la position TO.

In ~ Out is out of range.

- L'opération ne peut pas être exécutée car il y a un problème avec les positions IN et OUT spécifiées pour l'édition de piste ou le punch In/Out automatique.
- Réglez la zone IN-OUT pour que sa longueur ne dépasse pas 12 heures (6 heures à 96 kHz).

Insert next disc and press OK.

- Insérez le disque suivant.

Insufficient space available on the CD.

- Ce CD-R/RW n'a pas assez d'espace libre pour graver les données sélectionnées.

Maximum number of tracks is 99.

- Au maximum 99 pistes peuvent être gravées sur un CD.

No audio events on the master track.

- La piste master ne contient aucun événement audio.

No REC-READY tracks.

- Aucune piste n'a été réglée en attente d'enregistrement.

Not enough Memory.

- La procédure d'enregistrement ou d'édition de piste demandée excéderait l'espace mémoire disponible.
- Supprimez des données de pistes inutiles du morceau.
- En page **TRACK**, "**EditTrk**", exécutez "**OptimizeTrk**" avec "**Mode**" sur "**Normal**". Si les messages d'erreur persistent après cette procédure, allez en page **SYSTEM**, "**DiskUtility**" et exécutez "**CheckDrive**".

Number of tracks does not match.

- Lors de l'exécution d'une édition de piste, le nombre de piste avant édition ne correspond pas à celui après.

Operation canceled.

- L'opération a été annulée.

Repaired successfully.

- Lors de la vérification du disque dur, les erreurs constatées ont été réparées avec succès. Les données audio ont été totalement récupérées.

Repaired, but some audio data was lost.

- Lors de la vérification du disque dur, des erreurs ont été constatées sur le disque. Le disque a été réparé, mais

certaines données audio n'ont pu être complètement réparées. Vous pouvez entendre des "bruits" dans le son.

- Vous pouvez minimiser les bruits en exécutant la procédure "**OptimizeTrk**".

Root Directory is full.

- Vous avez atteint le nombre maximum de fichiers ou dossiers pouvant être sauvegardés dans le répertoire racine de la partition PC (USB).
- Supprimez les fichiers et dossiers inutiles.

Sampling Frequency does not match.

- La fréquence d'échantillonnage externe ne correspond pas à celle du morceau actif.

Scrub Location exceeded song end.

- La fonction scrub pilotée par la touche **SCRUB** peut afficher l'onde sur une plage allant du début à la fin du morceau.
- Si vous pressez la touche **SCRUB** sur une position située après la fin, ce message apparaît, et la position revient sur la fin du morceau.

Song Data error.

- Les données de morceau contiennent une erreur, et ne peuvent être ni sélectionnées ni sauvegardées.
- Supprimez le morceau qui ne peut être ni sélectionné ni sauvegardé.
- Formatez la partition de morceaux concernée.

Song End out of range.

- Exécuter l'édition de piste amènerait la position de fin de morceau au-delà de la limite permise pour un morceau.
- La longueur d'un morceau ne peut dépasser 23:59:59.999.

Song List data error.

- Les données de liste de morceaux contiennent une erreur, et le morceau ne peut être ni sélectionné ni sauvegardé.
- Formatez la partition de morceaux concernée.

S/P DIF Error occurred.

- Une erreur est survenue dans la connexion numérique S/P DIF.
- Vérifiez que l'appareil externe est correctement connecté au D32XD/D16XD.
- Vérifiez que le câble optique numérique n'est pas en cause.

Tempo too fast.

- L'enregistrement du tempo a échoué car le tempo était trop rapide.
- Si vous enregistrez des données d'horloge MIDI, ralentissez l'appareil MIDI produisant l'horloge.
- Si vous enregistrez manuellement le tempo (tap tempo), marquez le tempo plus lentement.

Tempo too slow.

- L'enregistrement du tempo a échoué car le tempo était trop lent.
- Si vous enregistrez des données d'horloge MIDI, l'appareil MIDI externe doit avoir un tempo d'au moins ♩=40.
- Si vous enregistrez manuellement le tempo (tap tempo), marquez le tempo plus rapidement.

The data is unchanged.

- L'opération a été exécutée, mais son résultat est identique au statut d'origine.

The location cannot be stored.

- La position actuelle ne peut pas être mémorisée.

This CD is not playable.

- Le CD ne peut pas être lu car ce n'est pas un CD audio ou parce qu'il n'a pas été finalisé.

This file name is already in use.

- Un fichier de nom identique existe déjà.
- Changez le nom du fichier.

This format is not supported.

- Le disque inséré est d'un format que le D32XD/D16XD ne peut pas lire.

This is a blank CD.

- Vous avez inséré un disque vierge.

This operation is not available.

- Il n'est actuellement pas possible d'effectuer cette opération.

To ~ End is out of range.

- La procédure d'édition de piste ne peut pas être exécutée car il y a un problème avec les positions TO et END que vous avez spécifiées.

→ La longueur de la zone TO-END ne doit pas dépasser 12 heures (6 heures à 96 kHz).

Too many files in this drive.

- Aucun autre fichier de données audio ne peut être sauvegardé dans cette partition.

→ Effacez les données d'annulation (Undo), ou supprimez des morceaux inutiles. Sinon, changez de partition.

Too many REC-READY tracks for Punch Rec.

- Le nombre de pistes sélectionnées pour l'enregistrement dépasse le nombre autorisé pour l'enregistrement par punch-In/Out.

→ Référez-vous à "Enregistreur" (→p.64).

Track length is under 4 seconds.

- Quand vous utilisez la méthode Disc At Once pour créer un CD audio, vous ne pouvez pas graver des données contenues dans une plage dont la longueur est inférieure à quatre secondes.

→ La durée minimale pour une plage (total du morceau à graver et du blanc après) est de quatre secondes.

Trigger/RecStart is not available in MTC Master mode.

- Pour faire un enregistrement automatique **Trigger/RecStart**, le paramètre **MIDI Sync** ne peut pas être réglé sur **MTC Master**.

Trigger/RecStart is not available in MTC Slave mode.

- Pour faire un enregistrement automatique **Trigger/RecStart**, le paramètre **MIDI Sync** ne peut pas être réglé sur **MTC Slave**.

Undo Data error.

- Le morceau ne peut pas être sélectionné ou sauvegardé en raison d'une erreur dans les données d'annulation (Undo).

→ Supprimez le morceau qui ne peut pas être sélectionné ou sauvegardé.

→ Formatez la partition de morceaux concernée.

Wrong disc.

- Ce n'est pas le bon disque qui est inséré pour l'opération que vous essayez d'exécuter.

Messages de confirmation

Info: "*****"

- Apparaîtra quand des informations doivent être fournies à l'utilisateur.

→ Pressez le bouton **OK** et continuez l'opération.

Messages d'erreur sérieuse

Fatal: "*****"

- Apparaîtra si un problème ou un mauvais fonctionnement est survenu dans le D32XD/D16XD.

→ Si ce type de message apparaît, notez l'indication "*****" et contactez votre distributeur Korg.

Plus d'infos sur les disques et fichiers

Disques

Les fichiers utilisables pour le graveur de CD-R/RW et la partition PC (USB) sont indiqués ci-dessous.

Graveur de CD-R/RW

Ce graveur peut traiter les types de disques suivants.

Type de support	Utilisation
CD (CD audio)	lecture seulement
CD-ROM (CD de données)	lecture seulement
CD-R	lecture/écriture
CD-RW	lecture/écriture/effacement

Fichier prise en charge	Format accepté	Opérations
CD audio	CD-DA (conforme au Red book)	lecture, écriture
Fichier de sauvegarde	ISO 9660 Niveau 1	sauvegarde, rechargement
Fichier audio format WAV	ISO 9660 Niveau 1	import, export

- En effaçant un CD-RW, vous pouvez le ré-utiliser comme un disque vierge.
- Lors de l'écriture sur un disque, vous pouvez spécifier la vitesse de gravure des données. Choisissez une vitesse acceptée par le disque que vous utilisez.
- Il y a deux méthodes de gravure de CD.

Disc At Once

- Pour créer un CD audio avec un projet d'album (Album CD Project)

Tout le processus de la gravure à la finalisation se fait d'un coup. Aucune autre écriture n'est plus possible.

Track At Once

- Pour créer un CD audio piste par piste
- Pour sauvegarder
- Pour exporter des fichiers audio

Vous pouvez écrire d'autres données jusqu'à 99 fois, tant qu'il reste de l'espace libre sur le disque.

Pour empêcher l'écriture d'autres données, finalisez le disque.

note Quand vous gravez des données supplémentaires, l'écriture sera plus fiable si vous employez la même vitesse de gravure que celle employée pour écrire les données précédentes.

PC (USB) drive

Vous pouvez transférer des fichiers entre cette partition et une partition de morceaux ou votre ordinateur.

Dans la partition PC (USB), vous pouvez visualiser, supprimer ou renommer fichiers et dossiers.

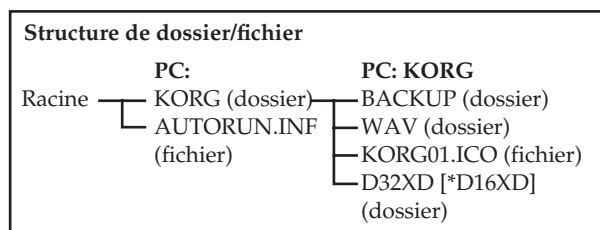
Cette partition a une capacité de 2 Go, et sera reconnue par votre ordinateur sous le nom **KORG D32XD** [*KORG D16XD].

Fichier pris en charge	Opérations
Fichier de sauvegarde	sauvegarde, rechargement
Fichier WAV	import, export
Fichier PC	Édition de fichier PC

Format accepté

Système de fichiers FAT16; les longs noms de fichiers ne sont pas acceptés, et les caractères à double octet (comme les japonais) non plus.

La partition PC (USB) a la structure suivante.



Dossier BACKUP (sauvegarde)

En sauvegarde → sauvegarde dans le dossier BACKUP.

En rechargement → le dossier BACKUP sera référencé, mais vous pouvez faire votre choix dans tout autre dossier.

Dossier WAV (ondes)

En export → sauvegarde dans le dossier WAV

En import → le dossier WAV sera référencé, mais vous pouvez faire votre choix dans tout autre dossier.

AUTORUN.INF, KORG01.ICO

Ces fichiers contiennent des réglages.

! Ne supprimez pas les fichiers **AUTORUN.INF** et **KORG01.ICO**.

Dossier D32XD [*D16XD]

Ce dossier sert à la mise à jour du système.

note Les dossiers et fichiers de réglage ci-dessus se créent quand vous formatez la partition PC (USB) du D32XD/D16XD. Ne formatez pas la partition PC (USB) depuis votre ordinateur.

note Pour des détails sur les opérations possibles entre votre ordinateur et la partition PC (USB), voir USB (→p.92).

CD et fichiers audio

CD audio

Lire un CD audio

Utilisez **CD**, **CD Player** pour lire un CD audio.

Vous ne pouvez pas lire un CD-R/RW qui n'a pas été finalisé.

note Vous ne pouvez pas lire de disques ne se conformant pas à la norme Compact Disc (CD), tels que les disques musicaux utilisant une technologie de protection anti-copie.

Créer un CD audio

Avec la méthode Disc At Once

Cette méthode vous permet d'éditer la longueur des blancs entre morceaux, ou de diviser un seul morceau en plusieurs plages ou "pistes".

Vous pourrez aussi utiliser un disque produit par cette méthode comme master de pressage pour une production de masse. Comme le disque est finalisé lors de la gravure, aucune autre donnée ne peut y être inscrite.

- Nombre maximum de pistes 99
- Durée de blanc avant [0–59 secondes/74 images], valeur par défaut 2 secondes *1
- Durée de blanc après [0–59 secondes/74 images], valeur par défaut 0 secondes
- Durée minimum d'une piste 4 secondes

*1 Le blanc avant (pre-gap) la piste 1 est fixé à 0 secondes. Il est fixé par défaut à 0 secondes pour les pistes matérialisées par des marqueurs dans un projet d'album.

Avec la méthode Track At Once

Utilisez cette méthode quand vous ne voulez graver qu'une plage ou "piste" à la fois. Vous pouvez continuer d'ajouter de nouvelles plages tant que le disque n'est pas finalisé.

Finalisez le disque si vous désirez le lire sur un lecteur de CD.

- Nombre maximum de pistes 99
- Silence entre morceaux 2 secondes
- Durée minimum d'une piste 4 secondes

Fichiers

Écriture

Vous pouvez enregistrer les fichiers suivants du D32XD/D16XD sur le disque interne.

- Fichiers de sauvegarde (données propres au D32XD/D16XD)
- Fichiers WAV (16 bits/44.1 kHz, 16 bits/48 kHz, 24 bits/44.1 kHz, 24 bits/48 kHz, 24 bits/96 kHz; mono et stéréo sont acceptés)

Les caractères pouvant être employés pour les noms de fichier sont des caractères à un octet comme les majuscules d'alphabet "A"–"Z", les chiffres "1"–"9" et le trait de soulignement "_".

 Quand vous renommez un fichier, vous ne pouvez pas changer son extension.

Fichiers de sauvegarde (Backup)

L'espace nécessaire à la sauvegarde est affiché quand vous faites les réglages pour la sauvegarde.

Graveur de CD-R/RW

- Vous pouvez sauvegarder les fichiers sur plusieurs disques si nécessaire.
- Vous devrez fournir le nombre de disques nécessaires à la sauvegarde. (Les disques n'ont pas à être vierges.)
- Si le disque n'est pas vierge, il doit avoir une certaine quantité d'espace libre en vue d'être utilisé pour une sauvegarde. Si ce n'est pas le cas, un message d'erreur apparaîtra.

Partition PC (USB)

Un message d'erreur apparaîtra si la partition n'a pas assez d'espace libre.

Noms des fichiers de données de sauvegarde


Les noms suivants sont automatiquement affectés selon le type de sauvegarde.

1 Song (1 morceau)

XXXXXX + YY + extension (.DBK)

XXXXXX sont les six premiers caractères du nom de morceau, et YY un numéro de 01 à 99 indiquant le numéro du disque de sauvegarde.

ex. Si vous sauvegardez un morceau nommé "New MySong" et si vous en êtes au premier disque de la sauvegarde, le nom du fichier sera par défaut "NEW_MY01.DBK".

 Si le nom du morceau contient un caractère interdit aux noms de fichier, ou un espace, cette portion sera remplacée par un trait de soulignement "_", et les lettres minuscules seront remplacées par des lettres majuscules.

All Data (toutes les données)

ALLDAT + YY + extension (.DBK)

YY sera un numéro de 01 à 99 indiquant le numéro du disque de sauvegarde.

(01–99 est le numéro du disque de sauvegarde utilisé)

ex. Par défaut, le nom du fichier du troisième disque de sauvegarde sera "ALLDAT03.DBK".

User Data (données de l'utilisateur)

USERDATA + extension (.DUR)

Le nom de fichier est par défaut "USERDATA.DUR".

Fichiers audio au format WAV

Vous pouvez employer la commande Export pour enregistrer des fichiers audio au format WAV. Un message d'erreur apparaîtra s'il n'y a pas assez d'espace. → "Messages divers"

- Vous pouvez copier les données dans le presse-papier et les exporter.
- Si le presse-papier contient les données d'une piste, un fichier mono sera créé. S'il contient deux pistes, un fichier stéréo sera créé. S'il contient quatre pistes ou plus, le nombre équivalent de fichiers mono sera créé.

Noms de fichiers pour données audio

Nombre de pistes du presse-papier	ST ou MN	Extension	Nombre de caractères	Nom de fichier par défaut
2 pistes	stéréo	WAV	6 caractères + ST	NONAMEST
Autre que 2 pistes	mono	WAV	6 caractères + [01-16]	NONAME+[01-16]
Piste master L	mono	WAV	6 caractères + ML	NONAMEML
Piste master R	mono	WAV	6 caractères + MR	NONAMEMR
Piste master L/R	stéréo	WAV	6 caractères + MT	NONAMEMT

Par exemple, si vous exportez un fichier audio dont le numéro de piste est à l'origine le 04, le nom du fichier sera "NONAME04.WAV".

Chargement








Vous pouvez charger les fichiers suivants dans le D32XD/D16XD.


- Fichiers de sauvegarde (données propres au D32XD/D16XD)
- Fichiers WAV (16 bits/44.1 kHz, 16 bits/48 kHz, 16 bits/96 kHz, 24 bits/44.1 kHz, 24 bits/48 kHz, 24 bits/96 kHz; mono et stéréo sont acceptés)
- Fichiers de PC

Fichiers de sauvegarde (Backup)

Vous pouvez charger ces fichiers dans le D32XD/D16XD via la procédure de rechargement (Restore). Si la partition de destination du chargement n'a pas assez d'espace, un message d'erreur apparaîtra. → "Messages divers"

Icônes de fichier que vous pouvez visualiser et sélectionner

-  : **Icône de dossier**
Indique un dossier. Sélectionnez-la pour afficher son contenu.
-  : **Icône de données de morceau**
Indique des données de morceau. Sélectionnez-la pour afficher son contenu.
-  : **Icône de données de morceau fractionnées**
Indique des données de morceau fractionnées en plusieurs volumes de sauvegarde. Vous ne pouvez pas l'ouvrir.
-  : **Icône de données d'utilisateur**
Indique des données d'utilisateur. Sélectionnez-la pour afficher son contenu.
-  : **Icône de morceau**
Indique des données de morceau.
-  : **Icône de données d'effet**
Indique des données d'effet utilisateur.
-  : **Icône de bibliothèque de corrections**
Indique des données de bibliothèque de corrections utilisateur.

 : **Icône de données de compresseur**
Indique des données de compresseur de l'utilisateur.

 : **Icône de projet d'album (Album CD project)**
Indique des données de projet d'album.

note Une sauvegarde qui s'étend sur plusieurs CD-R/RW doit être rechargée dans l'ordre utilisé pour la sauvegarde. Les deux derniers caractères du nom de fichier sont des chiffres donnant l'ordre de sauvegarde. Rechargez les disques dans cet ordre.

note Si le nom du morceau contient un caractère interdit aux noms de fichier, ou un espace, cette portion sera remplacée par un trait de soulignement "_", et les lettres minuscules seront remplacées par des lettres majuscules.


Fichiers audio au format WAV

Vous pouvez charger ces fichiers dans le D32XD/D16XD en accomplissant la procédure Import.

note Si la partition de destination de l'import n'a pas assez d'espace libre, un message d'erreur apparaît. → "Messages divers"

Icônes de fichier que vous pouvez visualiser et sélectionner

 : **Icône de dossier**
Indique un dossier. Sélectionnez-la pour afficher son contenu.

 : **Icône WAV**
Indique un fichier WAV. Seuls les fichiers WAV acceptés s'afficheront.


Fichiers sur la partition PC (USB) (fichiers PC)


Si un fichier de la partition PC (USB) est d'un format compatible, vous pouvez utiliser l'édition de fichier PC pour visualiser, supprimer, ou renommer le fichier/dossier. → Edit PC File (→p.129)


Icônes de fichier que vous pouvez visualiser et sélectionner


 : **Icône de dossier**
Indique un dossier. Sélectionnez-la pour afficher son contenu.

 : **Icône de fichier (fichier PC)**
Indique un fichier.

 : **Icône de données de morceau**
Indique des données de morceau. Sélectionnez-la pour afficher son contenu.


 : **Icône de données de morceau fractionnées**
Indique des données de morceau fractionnées en plusieurs volumes de sauvegarde. Vous ne pouvez pas l'ouvrir.


 : **Icône de données d'utilisateur**
Indique des données d'utilisateur. Sélectionnez-la pour afficher son contenu.

 : **Icône WAV**
Indique un fichier WAV.

 : **Icône de morceau**
Indique des données de morceau.

 : **Icône de données d'effet**
Indique des données d'effet utilisateur.

 : **Icône de bibliothèque de corrections**
Indique des données de bibliothèque de corrections utilisateur.

 : **Icône de données de compresseur**
Indique des données de compresseur de l'utilisateur.

 : **Icône de projet d'album (Album CD project)**
Indique des données de projet d'album.

Installer les options

Veillez lire ceci avant de commencer l'installation

Précautions de sécurité

Avertissements

- Avant d'installer une option, veillez à déconnecter le câble d'alimentation secteur et tous les câbles de liaison aux périphériques. Sinon, vous risquez de vous électrocuter ou d'endommager l'appareil.
- Durant l'installation, la réparation ou le remplacement d'une option, vous ne devez effectuer que les actions indiquées par le mode d'emploi et aucune autre.
- N'appliquez pas de force excessive sur les composants électroniques ou connecteurs des cartes de circuit d'une option, et n'essayez pas de les démonter.
- Cela pourrait occasionner une électrocution, un incendie ou un mauvais fonctionnement.

Précautions

- Avant de toucher l'option, touchez un composant métallique de l'appareil dans lequel elle sera installée pour vous décharger de toute l'électricité statique présente sur votre corps. L'électricité statique peut endommager les composants électroniques.
- Prenez garde aux bords tranchants ou parties métalliques pointues sur l'option ou l'appareil dans lequel l'option est installée. Les bords tranchants ou pointes peuvent blesser.
- Danger d'explosion si la pile est incorrectement remplacée. Ne la remplacez que par un modèle identique ou équivalent.
- Quand vous maniez une option, ne touchez jamais les parties n'ayant pas trait à l'installation. Cela pourrait causer une électrocution ou des mauvais fonctionnements.
- Quand vous maniez une option, prenez garde à ne pas toucher les contacts au dos du circuit imprimé (le côté opposé à celui sur lequel sont montés les composants). Les pointes peuvent vous blesser.
- Ne soumettez pas l'option ou un autre appareil installé à l'humidité, et ne placez aucun objet dessus. Cela entraînerait un mauvais fonctionnement.
- Quand vous installez une option, veillez à ce que les vis ou autres pièces ne tombent pas à l'intérieur de l'appareil dans lequel l'option doit être installée. Cela pourrait causer des mauvais fonctionnements.

Korg Inc. n'assume aucune responsabilité concernant tout mauvais fonctionnement ou dommage pouvant découler d'une utilisation incorrecte ou d'une modification de ce produit. Korg Inc. ne sera pas non plus responsable d'aucun dommage résultant de la perte ou de la destruction de données.

Avant de commencer l'installation

■ Avez-vous déconnecté le câble d'alimentation?

Vous devez couper l'interrupteur d'alimentation principal du D32XD/D16XD, puis déconnecter le câble.

■ 30 minutes se sont-elles écoulées depuis l'extinction?

L'intérieur du D32XD/D16XD atteint une haute température en fonctionnement. Attendez qu'il ait refroidi avant de commencer l'installation.

■ Avez-vous sauvegardé vos données?

Une erreur d'installation ou un autre problème peut entraîner la perte de données enregistrées. Sauvegardez vos données importantes sur CD avant d'effectuer l'installation.

A noter pour installer une carte optionnelle (ACB-8, AIB-8 et DIB-8)


- Pour que l'électricité statique portée par votre corps n'endommage pas les composants électroniques, touchez le câble de mise à la terre d'un appareil mis à la terre ou une pièce métallique non peinte pour vous décharger de cette électricité statique avant d'installer une carte optionnelle ou de la mémoire. Les composants internes du D32XD/D16XD et les cartes optionnelles peuvent être endommagés par l'électricité statique.
- Suivez la procédure d'installation et vérifiez que chaque partie est correctement installée et dans le bon sens.
- Maniez soigneusement les cartes optionnelles. Les faire tomber ou leur appliquer une pression peut endommager les composants.
- Evitez de toucher les parties métalliques exposées du circuit imprimé ou des portions qui n'ont pas à être maniées durant l'installation.
- Veillez à ne pas perdre les vis que vous retirez.
- N'utilisez pas de vis autres que celles qui sont installées dans la carte optionnelle et le D32XD/D16XD. L'emploi de vis de forme et de longueur différentes peut endommager l'unité ou la faire mal fonctionner.
- Veillez à fermement serrer les vis utilisées pour la fixation.
- Assurez-vous que la carte optionnelle est correctement insérée dans son connecteur ou ses broches de verrouillage. Après installation, vérifiez que la carte est correctement installée. Si la carte n'est pas insérée à fond, un mauvais contact ou des court-circuits électriques peuvent se produire, faisant mal fonctionner l'unité.
- Veillez à ne pas laisser tomber de pièces ou la carte optionnelle à l'intérieur de l'instrument. Si vous ne pouvez pas récupérer une vis ou une pièce qui est tombée dans l'instrument, veuillez contacter votre distributeur Korg local.
- Vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme. Utilisez un tournevis de la taille appropriée aux vis. Les têtes des vis peuvent être endommagées si vous utilisez un tournevis de la mauvaise taille.

Installer la carte d'entrée analogique 8 canaux (AIB-8) et la carte compresseur analogique 8 canaux (ACB-8)

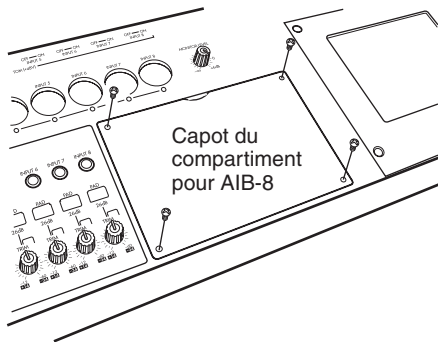
Une carte d'entrée analogique 8 canaux (AIB-8) peut être installée pour ajouter 8 canaux d'entrée analogique INPUT 9-16. Une carte compresseur analogique 8 canaux (ACB-8) peut également être installée pour ces nouveaux canaux d'entrée INPUT 9-16.

Procédure d'installation

1. Il vous faut un tournevis cruciforme.
2. Eteignez le D32XD/D16XD, et déconnectez tous les câbles.

 L'intérieur du D32XD/D16XD atteint de hautes températures durant le fonctionnement. Avant d'accomplir cette opération, éteignez-le et attendez au moins 30 minutes que l'intérieur refroidisse.

3. Utilisez le tournevis pour retirer les 4 vis qui tiennent le capot du compartiment pour l'AIB-8. Veillez à ne pas perdre les vis que vous avez retirées.

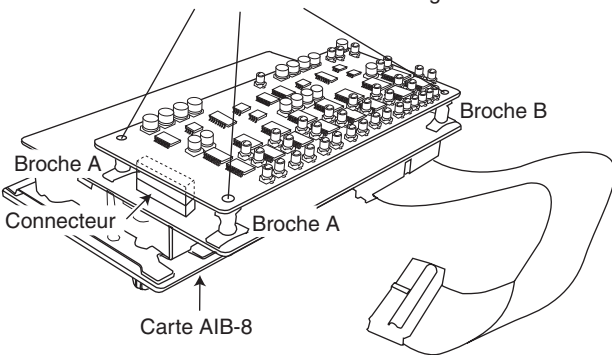


4. Retirez le capot du compartiment de l'AIB-8.

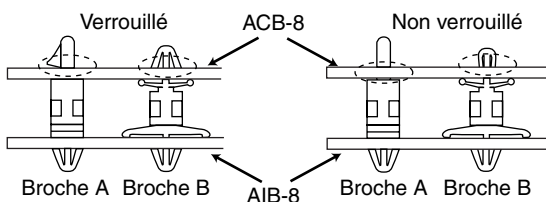
Si vous installez l'ACB-8 sur l'AIB-8, suivez les étapes 'a' et 'b'.

- a. Alignez les trois trous de l'ACB-8 avec les broches de verrouillage et connecteurs de l'AIB-8, et pressez pour fixer les deux cartes.

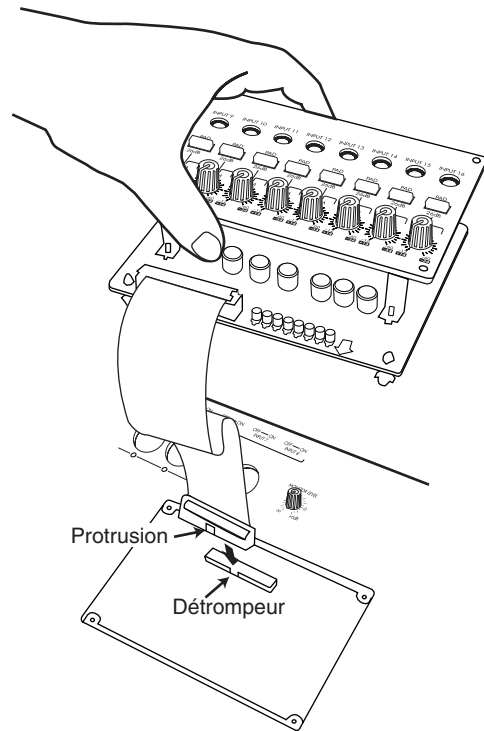
Trous d'insertion des broches de verrouillage



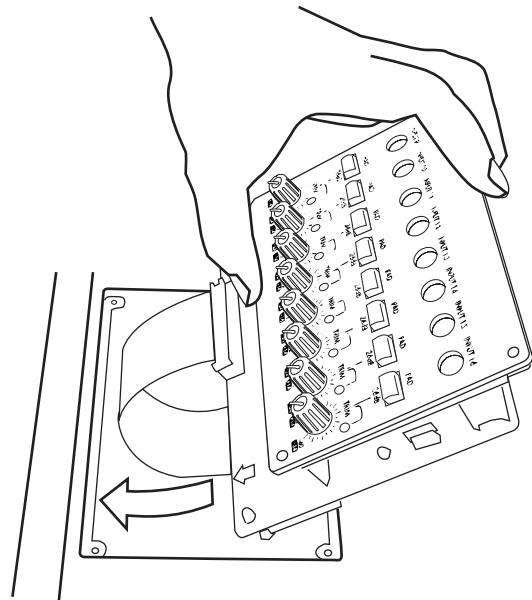
- b. Pressez sur la carte jusqu'à ce que les deux broches de verrouillage A et la broche de verrouillage B soient verrouillées. Pour cela, appliquez une pression sur les zones où il n'y a pas de composant monté.



5. Insérez le câble plat de l'AIB-8 dans le connecteur. Assurez-vous que le câble est orienté correctement et enfoncez-le à fond.



6. Installez l'AIB-8 dans le D32XD/D16XD. Insérez le côté contenant les commandes TRIM de l'AIB-8 dans le compartiment libéré par le capot retiré, afin que le câble plat se plie dans le D32XD/D16XD.



7. Fixez l'AIB-8 en place à l'aide du tournevis et des 4 vis que vous avez retirées.
8. Quand vous avez fini, mettez sous tension et vérifiez que l'AIB-8 est installée correctement. (→p.181 "Vérifier après installation")

Mauvais fonctionnement

Messages divers

Plus d'infos sur les disques et fichiers

Installer les options

Caractéristiques

Listes diverses

Glossaire

Index

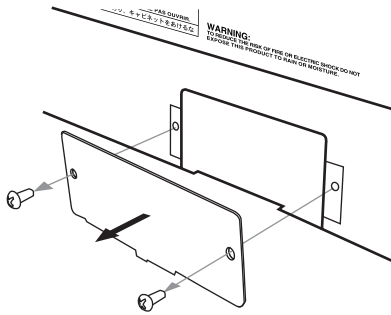
Appendices

Installer la carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8)

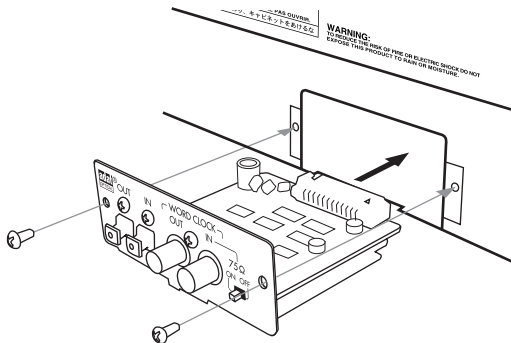
Une carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8) peut être installée dans le D32XD/D16XD pour ajouter 8 canaux d'entrée/sortie numérique et une entrée/sortie word clock.

Procédure d'installation

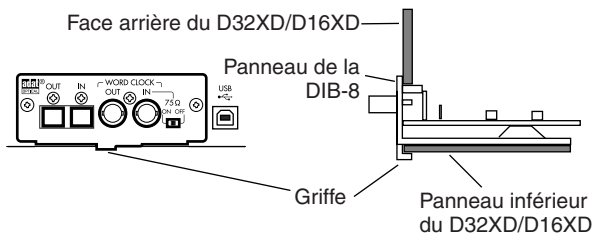
1. Il vous faut un tournevis cruciforme.
2. Eteignez le D32XD/D16XD, et déconnectez tous les câbles.
3. Avec le tournevis, retirez les deux vis qui tiennent la plaque du compartiment DIB-8. Veillez à ne pas perdre les vis retirées.



4. Retirez la plaque pour DIB-8.
5. Installez la DIB-8, en vous assurant que les alignements vertical et horizontal sont corrects. Le côté ayant les composants montés doit être vers le haut et le côté avec le connecteur vers l'arrière.

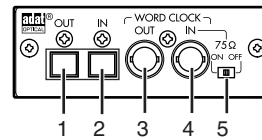


6. Pressez la DIB-8 jusqu'à ce que sa façade touche la face arrière de l'appareil. Abaissez-la pour que sa griffe inférieure passe sous le panneau inférieur de l'appareil.



7. Fixez la DIB-8 avec les deux vis que vous avez retirées.
8. Quand vous avez fini, mettez sous tension et vérifiez que la DIB-8 est installée correctement. (→p.181 "Vérifier après installation")

Parties de la DIB-8 et leurs fonctions

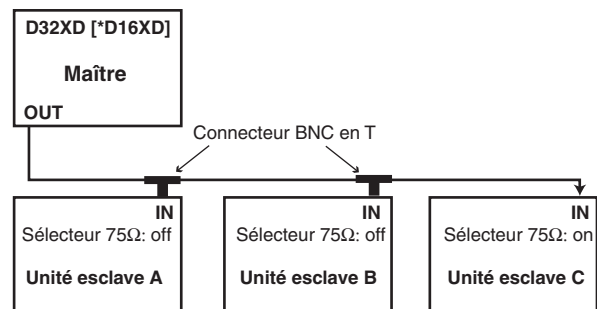


1. **Prise de sortie DAT**
Cette prise produit un signal numérique au format ADAT (ADAT Type I/II) de même fréquence d'échantillonnage et résolution que le morceau actif.
⚠ La sortie en 96 kHz n'est pas prise en charge.
2. **Prise d'entrée ADAT**
Cette prise reçoit un signal numérique au format ADAT (ADAT Type I/II) de même fréquence d'échantillonnage et résolution que le morceau actif.
⚠ L'entrée en 96 kHz n'est pas prise en charge.
3. **Prise de sortie Word clock**
Cette prise produit l'horloge interne sous forme d'un signal word clock.
4. **Prise d'entrée Word clock**
Cette prise reçoit un signal word clock d'un appareil externe.
5. **Sélecteur 75Ω**
Il active/désactive la terminaison 75Ω de word clock. Réglez-le sur On si c'est la fin de la connexion ou sur Off si la connexion se poursuit.

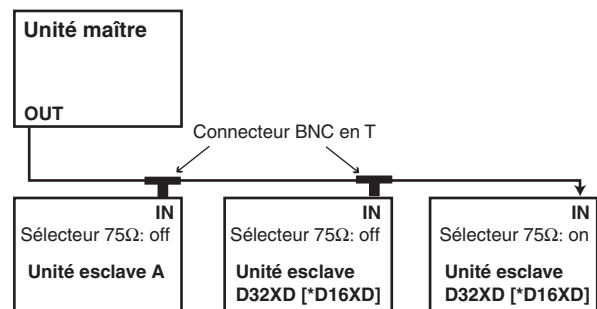
Connexion Word clock

Quand vous utilisez le D32XD/D16XD comme maître pour word clock et y connectez plusieurs appareils esclaves, utilisez des connecteurs de branchement BNC en T pour distribuer le signal word clock. Quand vous utilisez le D32XD/D16XD comme esclave word clock, vous devez régler le sélecteur 75Ω de façon appropriée. Activez ce sélecteur pour le dernier appareil connecté et désactivez-le pour les appareils intermédiaires de la chaîne word clock.

Si le D32XD/D16XD transmet le word clock (Maître)



Si le D32XD/D16XD reçoit le word clock (esclave)



Précautions pour le remplacement de la pile de calendrier

- Pour que l'électricité statique portée par votre corps n'endommage pas les composants électroniques, touchez le câble de mise à la terre d'un appareil mis à la terre ou une pièce métallique non peinte pour vous décharger de cette électricité statique avant d'installer une carte optionnelle ou de la mémoire. Les composants internes du D32XD/D16XD et les cartes optionnelles peuvent être endommagés par l'électricité statique.
- Suivez les instructions d'installation, en étant attentif à ne pas inverser la polarité de la pile.
- Evitez de toucher les parties métalliques exposées du circuit imprimé ou des portions qui n'ont pas à être maniées durant l'installation.
- Toutes les vis (et rondelles) qui ont été retirées seront utilisées, aussi veillez à ne pas les égarer.
- N'utilisez pas de vis autres que celles qui sont installées dans la carte optionnelle et le D32XD/D16XD. L'emploi de vis de forme et de longueur différentes peut endommager l'unité ou la faire mal fonctionner.
- Veillez à fermement fixer les vis utilisées pour la fixation.
- Quand vous installez la pile, n'appliquez pas de force excessive. Presser trop fort la pile ou utiliser une force excessive peut causer des mauvais fonctionnements ou dommages.
- Assurez-vous que la pile est complètement insérée dans le support de pile. Après installation, vérifiez que la pile est bien en place.
- Quand vous installez la pile, veillez à ne pas la faire tomber dans l'appareil. Si vous laissez échapper la pile dans l'appareil et ne pouvez pas la récupérer, veuillez contacter le distributeur Korg.
- Vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme. Utilisez un tournevis de la taille appropriée aux vis. Les têtes des vis peuvent être endommagées si vous utilisez un tournevis de la mauvaise taille.

Remplacer la pile du calendrier

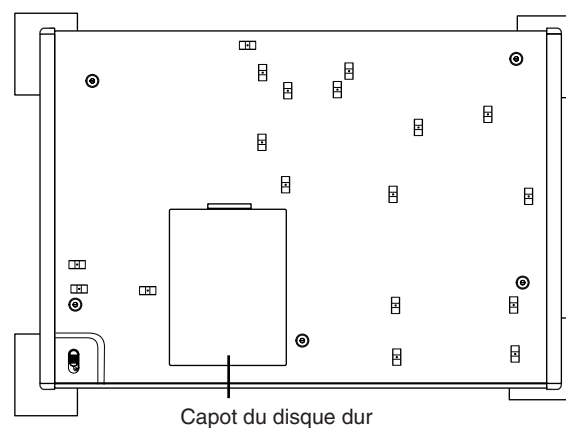
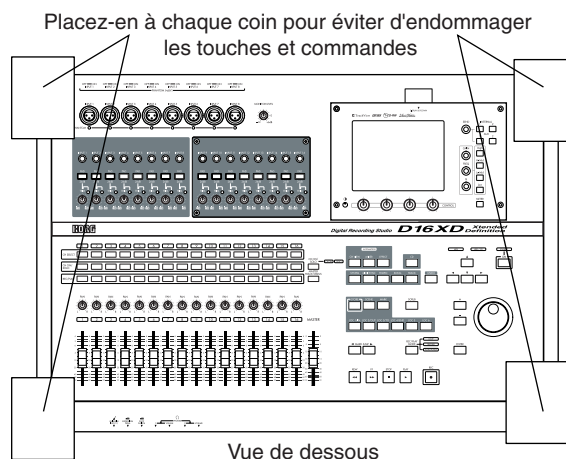
La pile du calendrier maintient la date et l'heure utilisées pour horodater les données quand elles sont sauvegardées. Utilisez une pile CR2043. Avant de remplacer la pile, veillez à lire "Veuillez lire ceci avant de commencer l'installation" et "Avant de commencer l'installation" en p.176.

Les piles CR2032 suivantes peuvent être utilisées avec le D32XD/D16XD

- Piles CR2032 Sony

Procédure de remplacement

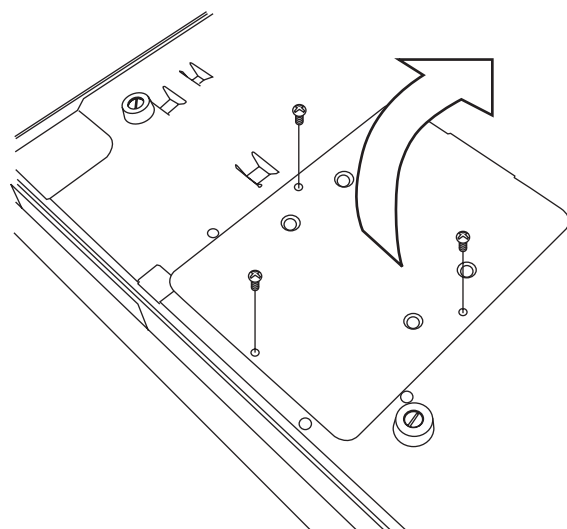
1. Il vous faudra un tournevis cruciforme et une pile de magazines ou similaire (afin d'éviter d'endommager les touches et commandes, comme représenté à l'étape 3 ci-après).
2. Eteignez le D32XD/D16XD, et déconnectez tous les câbles.
3. Comme représenté dans l'illustration suivante, placez des piles de magazines aux quatre coins pour éviter d'endommager les commandes et touches du D32XD/D16XD et placez le D32XD/D16XD à l'envers, soutenu par les piles de magazines.



4. Utilisez le tournevis pour retirer les quatre vis qui tiennent le capot du disque dur.

Veillez à ne pas perdre les vis retirées.

⚠ Le disque dur est fixé au capot. Ne le soumettez pas à des chocs ou à des vibrations.



Mauvais fonctionnement

Messages divers

Plus d'infos sur les disques et fichiers

Installer les options

Caractéristiques

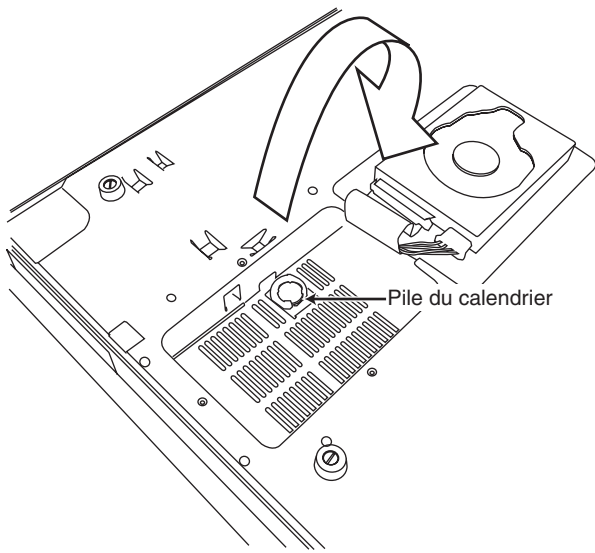
Listes diverses

Glossaire

Index

Appendices

5. Retirez le capot du disque dur.



6. Notez où est située la pile du calendrier.

7. Retirez la pile épuisée.

Pressez sur la pile à l'emplacement représenté ci-dessous pour la faire sortir de son support et redressez-la pour la retirer.

Veillez à ne pas faire tomber la pile à l'intérieur du D32XD/D16XD.



8. Installez la nouvelle pile.

Avec le côté "+" de la pile vers le haut, insérez la pile en diagonale dans le support et pressez-la pour la maintenir en place.

9. Fermez le capot du disque dur en inversant la procédure avec laquelle vous l'avez ouvert.

10. Quand vous avez terminé, mettez sous tension et vérifiez que le message "Battery voltage for Calender is low" (la tension de la pile du calendrier est faible) n'apparaît plus.

⚠ Vous devez effectuer ce contrôle immédiatement après l'étape 9.

11. Réglez le calendrier sur une date et une heure correctes. (→paragraphe suivant "Régler l'horloge du calendrier")

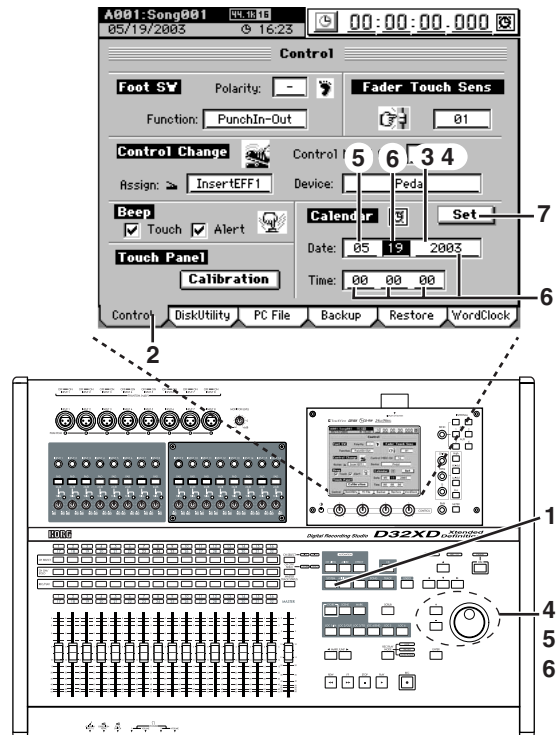
⚠ Si une force excessive a été appliquée au harnais du disque dur ou à son connecteur durant le remplacement de la pile, un message d'erreur concernant le disque apparaîtra.

Régler l'horloge du calendrier

Quand un morceau est sauvegardé, le fichier est horodaté avec la date et l'heure fournies par le calendrier interne. Accomplissez la procédure suivante avant d'utiliser le D32XD/D16XD pour la première fois, après avoir remplacé la pile du calendrier (→p.179), ou si vous désirez changer la date et l'heure du calendrier pour une quelconque autre raison.

⚠ Quand le D32XD/D16XD sort d'usine, le calendrier n'a pas été réglé.

1. Pressez la touche SYSTEM.
2. Pressez l'onglet "Control".
3. Pressez la zone concernant l'année dans le champ date pour la sélectionner.
4. Utilisez la molette de valeur ou les touches +/- pour régler l'année.
5. Pressez la zone concernant le mois dans le champ Date pour la sélectionner et réglez-la de la même façon.
6. Pareillement, réglez le jour, l'heure (en format 24 heures), les minutes et les secondes dans le champ réservé à la date.
7. Pressez le bouton Set pour entériner le réglage.



note Le calendrier interne continuera de fonctionner même quand le D32XD/D16XD est éteint. Cela signifie qu'une fois que vous avez réglé le calendrier interne, vous n'aurez plus à le refaire excepté dans des circonstances spéciales comme le remplacement de la pile du calendrier.

Caractéristiques

Température de fonctionnement:
+5 – +35 °C (sans condensation)

■ Sections principales

<Section enregistreur>

Nombre de pistes: **D32XD**
272 pistes (avec pistes virtuelles)
Lecture simultanée 32 pistes, enregistrement simultané 8 pistes à 48 kHz/44.1 kHz, 16 bits (Si l'AIB-8 est installée, 16 pistes d'enregistrement simultanées)
Lecture simultanée 16 pistes, enregistrement simultané 8 pistes à 48 kHz/44 kHz, 24 bits
Lecture simultanée 8 pistes, enregistrement simultané 4 pistes à 96 kHz, 24 bits

D16XD
144 pistes (avec pistes virtuelles)
Lecture simultanée 16 pistes, enregistrement simultané 8 pistes à 48 kHz/44.1 kHz, 16 bits (Si l'AIB-8 est installée, 16 pistes d'enregistrement simultanées)
Lecture simultanée 16 pistes, enregistrement simultané 8 pistes à 48 kHz/44 kHz, 24 bits
Lecture simultanée 8 pistes, enregistrement simultané 4 pistes à 96 kHz, 24 bits

Format d'enregistrement: 24 bits/16 bits non compressé, 44.1 kHz/48 kHz/96 kHz

Durée d'enregistrement: 44.1 kHz, 16 bits: maximum 119 heures
96 kHz, 24 bits: maximum 27 heures
* avec un disque dur de 40 Go

Nombre de morceaux: 100 morceaux par partition

Points de repérage: 6 points par morceau

Marqueurs: 100 marqueurs par morceau (pouvant être nommés)

Métronome/Patterns rythmiques: 265

Fonctions MMC: Transmises et reçues

Synchronisation: Transmission/réception de MTC, transmission d'horloge MIDI
Carte de tempo (200 événements par morc.)
Piste de synchronisation (une piste par morceau)
Enregistrement de tempo

Fonctions de CD-R/RW: CD-R/RW interne, gravure de CD audio (Track At Once, Disc At Once), sauvegarde/rechargement, fichiers audio (format WAV), import (ISO 9660), chargement du système

FonctionsUSB: Sauvegarde/rechargement, fichiers audio (format WAV), import/export (FAT16), chargement du système

Capacité de la partition PC (USB): 2 Go

Edition de piste: Copie (remplacement/insertion), effacement, suppression, échange, inversion, optimisation (normal/effacement de silence/effacement de bruit d'insertion), expansion/compression, fondu, normalisation

Edition de morceau: Copie, déplacement, suppression, changement de nom, protection, sauvegarde

Format d'affichage: Horodatage, capacité restante sur le disque dur, scène, marqueur, carte de tempo

Format de repérage: Heure/Min/Sec.ms, Heure/Min/Sec.Image, Mesure/Temps/Tic

<Fonctionnalités MIDI>

Fonctionnalités MIDI: Commande du mixer, Commande des effets
Transmission/réception MMC,
Transmission/réception MTC,
Transmission d'horloge MIDI

<Section mixer>

Traitement interne: 69 bits

Entrées: **D32XD**
56 canaux (32 canaux d'enregistreur, 24 entrées sub-mixer)

D16XD
40 canaux (16 canaux d'enregistreur, 24 entrées sub-mixer)

Bus: **D32XD**
14 bus
2 bus de départ d'effet, 4 bus AUX, 2 bus SOLO (stéréo), 2 bus CUE (stéréo), 2 bus MASTER (stéréo), 2 bus MONITOR (stéréo)

D16XD
12 bus
2 bus de départ d'effet, 2 bus AUX, 2 bus SOLO (stéréo), 2 bus CUE (stéréo), 2 bus MASTER (stéréo), 2 bus MONITOR (stéréo)

Correcteur: **D32XD**
Canaux d'enregistreur 1–32
Correcteur totalement paramétrique
4 bandes

Canaux de sub-mixer 1–24
Correcteur 2 bandes en plateau

Piste master
Correcteur totalement paramétrique
8 bandes

D16XD
Canaux d'enregistreur 1–16
Correcteur totalement paramétrique
4 bandes

Canaux de sub-mixer 1–24
Correcteur 2 bandes en plateau

Piste master
Correcteur totalement paramétrique
8 bandes

Dynamique: Compresseur analogique maximum 16 canaux (quand l'ACB-8 est installée)

Mémoires de scène: 100 scènes par morceau

<Section d'effet>

Traitement interne: 56 bits

Structure: **D32XD**
Insertion × 24 (maximum)
Master × 2 (maximum)
Final × 1
Tous utilisables simultanément à 44.1/48 kHz

	D16XD Insertion × 8 (maximum) Master × 2 (maximum) Final × 1 Tous utilisables simultanément à 44.1/48 kHz
Programmes:	128 presets, 128 utilisateur, 32 par morceaux
Algorithmes:	52

<Général>

Afficheur:	320 × 240 pixels, 4 niveaux de gris, écran inclinable rétro-éclairé et tactile
Alimentation:	Tension CA locale
Consommation électrique:	D32XD: 98 W 120 W (AIB-8, ACB-8, DIB-8 installées) D16XD: 56 W 70 W (AIB-8, ACB-8, DIB-8 installées)
Dimensions:	682 mm (L) × 474 mm (P) × 185 mm (H) (hors tout)
Poids:	D32XD 13.5 kg 14 kg (AIB-8, ACB-8 et DIB-8 installées) D16XD 12 kg 12.5 kg (AIB-8, ACB-8 et DIB-8 installées)

■ Caractéristiques principales

Réponse en fréquence:	10 Hz – 20 kHz ±1 dB à fe 44.1 kHz, +4 dBu, sous 10 kΩ 10 Hz – 22 kHz ±1 dB à fe 48 kHz, +4 dBu, sous 10 kΩ 10 Hz – 44 kHz ±1 dB à fe 96 kHz, +4 dBu, sous 10 kΩ
S/B:	103 dB (typique)
Plage dynamique:	103 dB (typique)
DHT+B:	0.02% (typique) 20 Hz–20 kHz +16 dBu, sous 10 kΩ
Conversion A/N:	24 bits, sur-échantillonnage 64 fois
Conversion N/A:	24 bits, sur-échantillonnage 128 fois
Fréquence d'échantillonnage	Interne: 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz Externe: 44.1 kHz±6%, 48 kHz±6%, 96 kHz±6%
Résolution d'enregistrement/lecture:	16 bits, 24 bits

■ Caractéristiques d'entrée et sortie analogique/numérique

<Entrées 1–8>

Connecteurs:	Type XLR 3-31 (alimentation fantôme +48 V, commutable), jack 6,35 mm 3 points (symétrique)
Impédance d'entrée:	4 kΩ (XLR-3-31), 10 kΩ (jack 3 points)
Niveau nominal:	–60 dBu à –12 dBu à TRIM=max. – min. PAD OFF –34 dBu à +14 dBu à TRIM=max. – min. PAD ON
Niveau maximal:	–48 dBu à 0 dBu @ TRIM=max. – min. PAD OFF –22 dBu à +26 dBu à TRIM=max. – min. PAD ON
Impédance source:	600 Ω

<Entrées 9–16>

* Si la carte d'entrée analogique 8 canaux (AIB-8) est installée

Connecteurs:	Jack 6,35 mm 3 points (symétrique)
Impédance d'entrée:	10 kΩ
Niveau nominal:	–60 dBu à –12 dBu à TRIM=max. – min. PAD OFF –34 dBu à +14 dBu à TRIM=max. – min. PAD ON
Niveau maximal:	–48 dBu à 0 dBu à TRIM=max. – min. PAD OFF –22 dBu à +12 dBu à TRIM=max. – min. PAD ON
Impédance source:	600 Ω

<Compresseur analogique>

Niveau seuil:	0 à –40 dB
Rapport:	1.5:1 à inf:1
Durée d'attaque:	1 à 200 ms
Durée de relâchement:	10 ms à 10 s
Gain de sortie:	±20 dB

<Entrée GUITARE>

Connecteur:	Jack 6,35 mm (asymétrique)
Impédance d'entrée:	1 MΩ
Niveau nominal:	–60 dBu à –12 dBu à TRIM=max. – min. PAD OFF –34 dBu à +14 dBu à TRIM=max. – min. PAD ON
Niveau maximal:	–48 dBu à 0 dBu à TRIM=max. – min. PAD OFF –22 dBu à +12 dBu à TRIM=max. – min. PAD ON
Impédance source:	600 Ω

<Sortie MASTER L/R>

Connecteurs:	Jack 6,35 mm (symétrique)
Impédance de sortie:	150 Ω
Niveau nominal:	+4 dBu

Mauvais fonctionnement

Messages divers

Plus d'infos sur les disques et fichiers

Installer les options

Caractéristiques

Listes diverses

Glossaire

Index

Appendices

Niveau maximal: +16 dBu
Impédance en charge: 10 kΩ ou plus

<Sortie MONITOR L/R>

Connecteurs: Jack 6,35 mm (symétrique)
Impédance de sortie: 150 Ω ou plus
Niveau nominal: +4 dBu
Niveau maximal: +16 dBu
Impédance en charge: 10 kΩ ou plus

<Sortie AUX 1-4 [*1, 2]>

Connecteurs: Jack 6,35 mm (asymétrique)
Impédance de sortie: 150 Ω
Niveau nominal: -10 dBu
Niveau maximal: +2 dBu
Impédance en charge: 10 kΩ ou plus

<Sortie écouteurs 1, 2>

Connecteur: Jack stéréo 6,35 mm
Impédance de sortie: 100 Ω
Niveau maximal: 50 mW à 32 Ω

<Entrée/sortie S/P DIF>

Connecteur: optique
Format: S/P DIF 24 bits (IEC60958)

<USB>

Connecteur: Type B
Format: Esclave, conforme USB 1.1
Système d'exploitation pris en charge: Window Me, Windows 2000 ou ultérieur
Mac OS 9.0.4 ou ultérieur

* Si vous utilisez le D32XD/D16XD avec Windows 98, veuillez vous référer au site internet Korg ou contacter votre distributeur Korg.

<Entrée/sortie ADAT>

* Si une carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8) est installée

Connecteurs: Optique
Format: ADAT Type I/II

<Entrée/sortie WORD CLOCK>

* Si une carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8) est installée

Connecteurs: BNC
Format: TTL/75 Ω

<MIDI IN/OUT>

Connecteurs: DIN 5 broches × 2

<FOOT SW>

Connecteur: Jack 6,35 mm (utilisez une pédale PS-1 vendue séparément)

<EXPRESSION PEDAL>

Connecteur: Jack stéréo 6,35 mm (utilisez une pédale XVP-10 ou EXP-2 vendue séparément)

■ Éléments fournis

Câble d'alimentation secteur
Mode d'emploi

■ Options vendues séparément

Pédale commutateur PS-1
Pédale d'expression/volume XVP-10
Commande au pied EXP-2
Carte compresseur analogique 8 canaux (ACB-8)
Carte d'entrée analogique 8 canaux (AIB-8)
Carte d'entrée/sortie ADAT (DIB-8)

* Apparence et caractéristiques de ce produit sont sujettes à modification sans préavis (07, 2003)

Listes diverses

Liste des Patterns rythmiques

Pour les morceaux en 96 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que (Blank) c'est-à-dire vide, Metro et HiHat.
 Pour les format de mesures autres que 3/4, 4/4, et 6/8, seuls (Blank), Metro et HiHat peuvent être sélectionnés.
 Pour les mesures 3/4, 4/4, et 6/8, les patterns rythmiques suivants peuvent être sélectionnés en plus de (Blank), Metro et HiHat.
 [I], [F] et [E] indiquent respectivement des motifs d'introduction, de transition (Fill) et de final (Ending). Les valeurs de longueur et de tempo de la liste sont le nombre de mesures dans chaque rythme et le tempo recommandé.

Mesure:4/4 (242 patterns)

Nom	Tempo	Nom	Tempo
8bt Rock1	120	[E] 16beat 1	100
8bt Rock2	120	[E] 16beat 2	100
8bt Rock3	120	Shuff 1	130
8bt Rock4	120	Shuff 2	130
8bt Rock5	120	Shuff 3	130
8bt Rock6	120	Shuff 4	130
8bt Rock7	120	Shuff 5	130
8bt Rock8	120	Shuff 6	130
[I] 8bt Rock1	120	Shuff 7	130
[I] 8bt Rock2	120	Shuff 8	130
[I] 8bt Rock3	120	Shuff 9	130
[F] 8bt Rock1	120	[I]Shuff 1	130
[F] 8bt Rock2	120	[I] Shuff 2	130
[F] 8bt Rock3	120	[F] Shuff 1	130
[F] 8bt Rock4	120	[F] Shuff 2	130
[F] 8bt Rock5	120	[F] Shuff 3	130
[E] 8bt Rock1	120	[E] Shuff 1	130
[E] 8bt Rock2	120	[E] Shuff 2	130
8beat 1	120	HalfTime1	150
8beat 2	120	HalfTime2	150
8beat 3	120	[I] HalfTime	150
8beat 4	120	[F] HalfTime	150
8beat 5	120	[E] HalfTime	150
8beat 6	120	RockBld 1	90
8beat 7	120	RockBld 2	90
8beat 8	120	[I] RockBld 1	90
8beat 9	120	[I] RockBld 2	90
8beat 10	120	[F] RockBld 1	90
[I] 8beat1	120	[F] RockBld 2	90
[I] 8beat 2	120	[E] RockBld 1	90
[F] 8beat 1	120	[E] RockBld 2	90
[F] 8beat 2	120	R&Funk 1	98
[F] 8beat 3	120	R&Funk 2	98
[E] 8beat 1	120	R&Funk 3	98
[E] 8beat 2	120	R&Funk 4	98
16bt Rock1	100	R&Funk 5	98
16bt Rock2	100	R&Funk 6	98
16bt Rock3	100	R&Funk 7	98
[I] 16bt Rock1	100	R&Funk 8	98
[I] 16bt Rock2	100	R&Funk 9	98
[F] 16bt Rock1	100	R&Funk10	98
[F] 16bt Rock2	100	[I] R&Funk 1	98
[F] 16bt Rock3	100	[I] R&Funk 2	98
[E] 16bt Rock1	100	[F] R&Funk 1	98
16beat 1	100	[F] R&Funk 2	98
16beat 2	100	[F] R&Funk 3	98
16beat 3	100	[E] R&Funk 1	98
16beat 4	100	[E] R&Funk 2	98
16beat 5	100	JAZZ 1	100
16beat 6	100	JAZZ 2	100
16beat 7	100	[I] JAZZ1	100
16beat 8	100	[F] JAZZ1	100
16beat 9	100	[F] JAZZ2	100
16beat10	100	[E] JAZZ	100
16beat11	100	Motown	120
[I] 16beat	100	[I] Motown	120
[I] 16beat	100	[F] Motown	120
[F] 16beat 1	100	[E] Motown	120
[F] 16beat 2	100	SurfRock	169
[F] 16beat 3	100	[I] SurfRock	169

Mesure:3/4 (11 patterns)

Nom	Tempo
3/4	150
[I] 3/4	150
[E] 3/4	150
JazzWaltz 1	150
JazzWaltz 2	150
[I] JazzWaltz	150
[F] JazzWaltz	150
Waltz	150
[I] Waltz	150
[F] Waltz	150
[E] Waltz	150

Mesure:6/8 (12 patterns)

Nom	Tempo
6/8 Var1	120
6/8 Var2	120
6/8 Var3	120
6/8 Var4	120
6/8 Var5	120
6/8 Var6	120
[I] 6/8 1	120
[F] 6/8 1	120
[F] 6/8 2	120
[F] 6/8 3	120
[E] 6/8 1	120
[E] 6/8 2	120

Nom	Tempo	Nom	Tempo
[F] SurfRock	169	Beguine1	120
[E] SurfRock	169	Beguine2	120
Twist	165	[F] Beguine	120
[I] Twist	165	Mambo1	100
[F] Twist	165	Mambo2	100
[E] Twist	165	[I] Mambo	100
Reggae	95	[F] Mambo1	100
[F] Reggae	95	[F] Mambo2	100
HipHop 1	90	[E] Mambo	100
HipHop 2	90	Salsa	90
HipHop 3	90	[I] Salsa	90
HipHop 4	90	[F] Salsa1	90
HipHop 5	90	[F] Salsa2	90
HipHop 6	90	[E] Salsa	90
HipHop 7	90	Samba1-1	95
HipHop 8	90	Samba1-2	95
HipHop 9	90	Samba1-3	95
HipHop10	90	[I] Samba1	95
[I] HipHop 1	90	[F] Samba1	95
[F] HipHop 1	90	[E] Samba1	95
[F] HipHop 2	90	Samba2-1	95
[E] HipHop 1	90	Samba2-2	95
Rap1	95	[I] Samba2	95
Rap2	95	[F] Samba2	95
[I] Rap	95	Gipsy1	120
House 1	130	Gipsy2	120
House 2	130	[I] Gipsy	120
House 3	130	[F] Gipsy	120
House 4	130	[E] Gipsy	120
[I] House 1	130	Analog 1	100
[I] House 2	130	Analog 2	100
[F] House 1	130	Analog 3	120
[F] House 2	130	Analog 4	90
[E] House 1	130	Analog 5	100
[E] House 2	130	Agogo1	120
Jungle 1	160	Agogo2	120
Jungle 2	160	Bongo	120
Jungle 3	160	Clave1	120
Jungle 4	160	Clave2	120
[I] Jungle	160	Conga1	120
[F] Jungle1	160	Conga2	120
[F] Jungle 2	160	Guero	120
[E] Jungle	160	Shaker1	120
Techno 1	130	Shaker2	120
Techno 2	130	Tambourin	120
Techno 3	130	Timbales	120
Techno 4	130	Triangle1	120
Techno 5	130	Triangle2	120
Techno 6	130	CLICK1	120
Techno 7	130	CLICK2	120
[I] Techno 1	130	CLICK3	120
[I] Techno 2	130	CLICK4	120
[F] Techno 1	130	CLICK5	120
[F] Techno 2	130	CLICK6	120
[E] Techno 1	130	CLICK7	120
[E] Techno 2	130	CLICK8	120
Bossa nova1	132	CLICK9	120
Bossa nova2	132	CLICK10	120
[I] Bossa	132	CLICK11	120
[F] Bossa	132	CLICK12	120
		CLICK13	120
		CLICK14	120

Mauvais fonctionnement

Messages divers

Plus d'infos sur les disques et fichiers

Installer les options

Caractéristiques

Listes diverses

Glossaire

Index

Appendices

Liste des programmes de compression

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
1	BassDr.Tight	11	Cymbal2	21	Syn.Bass2	31	Male Vocal2	41	Trumpet
2	BassDr.Loose	12	High Hat1	22	Piano1	32	Female Vocal1	42	Brass
3	BassDr.Fat	13	High Hat2	23	Piano2	33	Female Vocal2	43	Pipe
4	SnareDr.Tight	14	Percussion1	24	A.G.Strum	34	Rock Vocal	44	Violin
5	SnareDr.Loose	15	Percussion2	25	A.G.Arpeggio	35	Pop Vocal	45	Strings
6	SnareDr.Fat	16	Finger Bass	26	Nylon Guitar	36	Ballade Vocal	46	Digital Drms
7	Tom-Tom1	17	Slap Bass	27	Jazz Guitar	37	Soul Vocal	47	Dance Mix
8	Tom-Tom2	18	Pick Bass	28	E.G.Lead	38	Rap Vocal	48	Total Comp1
9	Tom-Tom3	19	Wood Bass	29	E.G.Rhythm	39	Chorus	49	Total Comp2
10	Cymbal1	20	Syn.Bass1	30	Male Vocal1	40	Sax	50	Total Comp3

Liste des bibliothèques de corrections

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
1	Bass Drum1	11	Syn.Bass1	21	A.G.Strum2	31	Total EQ2	41	FM Radio
2	Bass Drum2	12	Syn.Bass2	22	A.G.Arpeggio1	32	Total EQ3	42	Old Record
3	Snare Drum1	13	Piano1	23	A.G.Arpeggio2	33	Bass Drum3	43	Telephone
4	Snare Drum2	14	Piano2	24	Brass Section	34	Snare Drum3	44	Bright
5	Tom-Tom	15	E.G.Clean	25	Male Vocal1	35	Tom-Tom2	45	Dark
6	Cymbal	16	E.G.Crunch1	26	Male Vocal2	36	Piano3	46	Heavy Low
7	High Hat	17	E.G.Crunch2	27	Female Vocal1	37	Piano Low	47	Fat Middle
8	Percussion	18	E.G.Dist1	28	Female Vocal2	38	Piano High	48	Heavy Low
9	E.Bass1	19	E.G.Dist2	29	Chorus&Harmony	39	Fine-EQ Casset	49	50Hz HumCut
10	E.Bass2	20	A.G.Strum1	30	Total EQ1	40	Narration	50	60Hz HumCut

Liste des bibliothèques de noms

Bibliothèque de noms de donnée: Vous pouvez choisir ces noms quand vous renommez un compresseur analogique, une bibliothèque de corrections, un disque, un effet, une scène, un marqueur, un morceau ou une piste.

Bibliothèque de noms de fichier: Vous pouvez choisir ces noms quand vous renommez un fichier pour PC un fichier de sauvegarde ou un fichier WAV.

Noms de données

Nom
Vocal
Guitar
Bass
Chorus
Kick
HiHat
Snare
Tom
RimShot
Cymbal
Ride
Crash
Percuss
Key
Piano
Strings
Organ
SFX
Count

Noms de fichiers

Nom
VOCAL
GUITAR
BASS
CHORUS
KICK
HIHAT
SNARE
TOM
RIMSHOT
CYMBAL
RIDE
CRASH
PERCUSS
KEY
PIANO
STRINGS
ORGAN
SFX
COUNT

Liste des morceaux de démonstration

D32XD

001: Feelin' Free
002: Take Me Away

D16XD

001: Innocense
002: Take Me Away

"Feelin' Free"

Composé, arrangé et interprété par: Larry Dunn (Malaya Music), Foley (Foley's Music) et Sheldon Reynolds (Reyshel Music) copyright 2003

"Innocense", "Take Me Away"

Produit par Huston Singletary, écrit et interprété par OVER OCTOBER
WWW.HUSTONMUSIC.COM WWW.OVEROCTOBER.COM

Glossaire

16 bits

→ Résolution

24 bits

→ Résolution

ADAT

Signifie enregistreur ALESIS Digital Audio Tape. Un enregistreur numérique multi-piste produit par ALESIS Corporation, et le format d'enregistrement et de signal utilisé.

Affectation

Spécifie la source/destination (ou emplacement) d'un canal ou d'un effet.

Algorithme d'effet

→ C'est la méthode de calcul qui est la base d'un effet. L'ensemble de calculs qui constitue un certain type de traitement du signal.

Alimentation fantôme

Alimentation électrique +48V fournie via un câble de micro en vue d'alimenter des microphones à condensateur.

Atténuateur, ATT

Un équipement ou circuit qui régule le niveau d'un signal.

Automation

Une fonction qui enregistre et reproduit les actions ou réglages de commandes et faders du mixer au passage du time code interne ou de données de MTC externe reçues sur des positions déterminées.

AUX

Entrées ou sorties utilisées pour connecter des signaux de niveau ligne à haute impédance. Les prises AUX OUT envoient les signaux à un enregistreur externe ou processeur d'effet externe et les prises AUX IN reçoivent les signaux d'un enregistreur ou instrument de musique électronique.

Bande de fréquence

Une portion ou région spécifique du spectre des basses aux hautes fréquences.

Bibliothèque

Une collection de jeux multiples de données pour un but spécifique. Le D32XD/D16XD propose des bibliothèques de corrections et des bibliothèques de noms.

Boîte de dialogue

Une fenêtre (contenant des boutons ou des cases à cocher, etc.) qui demande des instructions à l'utilisateur.

Bypass

Envoi d'un signal sans passer par un circuit spécifique. En court-circuitant temporairement un effet, vous pouvez entendre quelle action il a sur le son.

Cadence d'échantillonnage

Aussi appelée fréquence d'échantillonnage. La fréquence à laquelle un son analogique entrant est converti en données numériques. Une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz signifie que le niveau analogique est converti 48 000 fois par seconde en valeur numérique. Plus haute

est la fréquence d'échantillonnage, plus large est la plage de fréquences qui peuvent être converties en données numériques.

Cadence d'images

Le nombre d'images qui constituent une seconde de film; décrit le type de format de time code utilisé lors de la synchronisation avec un équipement vidéo.

Canal/CH/ch.

Une unité de routage du signal. Le trajet suivi par un signal entrant en section mixer et dont le volume et le panoramique sont réglés avant sortie.

Carte de tempo

Un ensemble d'événements classés par temps, qui déterminent un tempo, un format de mesure et un pattern rythmique en unités de mesure. Vous pouvez utiliser la carte de tempo pour changer le tempo, le format de mesure et le pattern rythmique à des mesures spécifiées.

CD audio

CD-DA (Compact Disc Digital Audio). Communément appelé "CD musical". Un CD qui ne contient que des données musicales.

Chuintement

Un type de bruit produit à un niveau constant quel que soit le niveau d'enregistrement, typique des bandes d'enregistrement magnétique.

Commande au pied

Un terme couvrant divers équipements de commande au pied tels que les pédales commutateurs et les pédales ordinaires.

Connexion asymétrique

Une connexion utilisant un câble à deux conducteurs, un point chaud (le signal) et la masse. Il a le désavantage de laisser facilement parasiter le signal.

Connexion symétrique

Une connexion utilisant un câble à trois conducteurs, deux conducteurs envoient la phase positive (point chaud) et la phase négative (point froid) du signal tandis que le troisième représente la masse. Les câbles symétriques ont l'avantage d'être moins sujets aux parasites et aux bruits même quand ils véhiculent des signaux de bas niveau.

Convertisseur de fréquence d'échantillonnage

Un appareil qui convertit la fréquence d'échantillonnage d'un signal audio numérique. Par exemple, cela permet à la reproduction d'un enregistreur DAT (fréquence d'échantillonnage 48 kHz) d'être enregistrée directement sur CD ou MD (fréquence d'échantillonnage 44.1 kHz).

Correcteur, égaliseur, EQ

Un appareil qui modifie la réponse des fréquences pour changer les caractéristiques tonales. Il en existe divers types, dont des égaliseurs paramétriques, graphiques et en plateau.

Couplage

Une fonction qui permet d'éditer en tandem les réglages d'un canal impair et d'un canal pair adjacents pour que l'édition d'une valeur sur un canal donne le même changement sur l'autre. Cela permet aux réglages du mixer d'être faits simultanément pour les deux canaux d'une piste stéréo.

Mauvais fonctionnement

Messages divers

Plus d'infos sur les disques et fichiers

Installer les options

Caractéristiques

Listes diverses

Glossaire

Index

Appendices

Cue

Une balance de mixage ou de volume qui permet à l'interprète de mieux entendre son propre jeu (par exemple au casque) pendant qu'il joue.

Départ

Un signal qui est envoyé à un autre circuit ou appareil. Le D32XD/D16XD offre des départs d'effet envoyés aux effets master 1 et 2, des départs AUX envoyés aux prises AUX OUT 1 et 2 et des départs REC envoyés aux pistes de l'enregistreur. Le D32XD a en plus des sorties AUX OUT 3 et 4.

Disc At Once

Une méthode par laquelle les données enregistrées sont converties en une image globale du disque, puis gravées sur CD-R/RW d'un seul coup. Une fois ce type de gravure accompli, aucune autre donnée ne peut être inscrite sur ce CD-R/RW même s'il contient de l'espace libre.

Disque actif

Le disque actuellement sélectionné et qui est l'objet des procédures d'édition.

Disque dur

Une unité de stockage contenant un ou plusieurs disques métalliques avec des surfaces d'enregistrement magnétiques.

Disque vierge

Un disque sur lequel rien n'a été gravé.

Dither

Processus de diffusion d'erreur appliqué pour minimiser le bruit qui se produit lors de la conversion de la résolution d'un signal audio numérique en sortie.

Drive

Une unité utilisée pour stocker ou reproduire des données; par exemple un disque dur ou un lecteur/graveur de CD-R/RW.

DSP

Signifie Digital Signal Processor (processeur de signal numérique). Un circuit intégré de traitement du signal numérique optimisé pour gérer l'audio ou la vidéo. Les DSP sont intégrés dans les enregistreurs et processeurs d'effet récents, leur traitement de signal peut varier en fonction du logiciel pour accomplir une grande variété d'opérations.

Effet final

Sur le D32XD/D16XD, le processeur d'effet appliqué au bus master à l'étape final du mixage.

Effet master

Sur le D32XD/D16XD, se réfère aux deux effets qui s'appliquent aux signaux envoyés par les départs d'effet de chaque piste. La sortie de chaque effet master est envoyée au bus master.

Effet par insertion

Un effet utilisé en l'insérant sur un canal de mixer.

Enregistrement automatique

Une méthode par laquelle l'enregistrement se déclenche quand l'entrée dépasse un niveau seuil spécifié.

Entrée/sortie numérique

Reçoit ou produit les données audio au format numérique. Le D32XD/D16XD dispose d'entrée/sortie

S/P DIF en standard, mais vous pouvez installer une carte optionnelle d'entrée/sortie ADAT (DIB-8) pour une compatibilité d'entrée/sortie ADAT.

Esclave

Un appareil piloté (par exemple via MIDI) par un autre appareil, nommé "maître".

Export

Envoi ou écriture de données pour utilisation par un autre système ou programme.

Fade-in/fade-out

"Fade-in" correspond à une montée progressive du volume jusqu'au niveau désiré et "fade-out" à une diminution progressive du volume jusqu'au silence.

Fader

Une commande curseur linéaire qui règle le volume des canaux d'entrée et des sorties.

Fichier image

Avant de graver des données sur CD-R/RW, les données sont converties dans la forme sous laquelle elles seront réellement gravées. C'est le fichier image. Un fichier image doit être créé avant gravure sur CD-R/RW, mais si le même morceau doit être gravé sur plusieurs disques, le fichier image n'a pas besoin d'être recréé. Cela signifie qu'il faut moins de temps pour graver sur le second disque car le même fichier image peut être ré-utilisé.

Fichier système

Un jeu de données contenant un logiciel pour faire fonctionner le matériel. De nouvelles fonctionnalités peuvent être ajoutées à un appareil en mettant à jour le fichier système.

Finalisation

Application d'un traitement à un CD-R/RW qui a été enregistré selon la méthode Track at Once, afin qu'aucune autre donnée ne puisse y être inscrite même s'il reste de l'espace sur le disque.

Formatage

Préparation d'un support de stockage tel qu'un disque dur pour que des données puissent y être écrites.

Gain

Positif (+), il amplifie un signal et négatif (-), il l'atténue.

Gain unitaire

Production d'un signal au même volume que le signal entrant.

Horloge MIDI

Un message MIDI utilisé pour synchroniser le tempo entre instruments de musique électroniques. Chaque temps est divisé en 24 messages d'horloge.

Icône

Un petit graphisme qui indique visuellement un contenu ou une fonction.

Impédance

La résistance du courant alternatif à un signal audio. Indique généralement la résistance ajoutée de l'entrée ou de la sortie d'un signal audio.

Import

Obtention ou chargement de données créées par un autre système ou programme.

Maintien de crête

Une fonction par laquelle la valeur maximale atteinte par un bargraph est maintenue durant un temps déterminé (ou jusqu'à ré-initialisation manuelle).

Maître

Un appareil qui pilote un autre appareil (par exemple via MIDI). L'appareil piloté est appelé "l'esclave".

Marqueur

Un point qui peut être affecté à un morceau pour indiquer une position que vous voulez utiliser ou mémoriser pour accès ultérieur.

Mastering

Le processus de réglage final de la balance et du timbre général des données mixées sur les deux pistes de la piste master.

Mémoire de scène

Une fonction qui mémorise une scène. Une scène mémorisée peut être appelée à tout moment pour reproduire ses réglages de mixer.

MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique) est un standard mondial de transfert de données pour envoyer une grande variété de données relatives au jeu entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. Si vous voulez en savoir plus sur le MIDI, veuillez vous référer à un des nombreux livres sur la question qui vous procureront des explications utiles et détaillées.

Mixage final

Processus de réglage et combinaison de plusieurs pistes en un nombre inférieur de pistes, habituellement un mixage stéréo sur deux pistes.

MMC

Le MMC (MIDI Machine Control) est une norme qui permet aux signaux de commande d'enregistreur tels que lecture, arrêt ou enregistrement d'être transmis par MIDI.

Monitor

Le système d'enceintes ou d'écouteurs utilisé pour écouter la sortie de reproduction, ou l'acte d'écoute de contrôle de cette reproduction.

Morceau

Une unité de données de jeu. Dans le D32XD/D16XD, un morceau contient 32 (16 sur le D16XD) pistes de données de jeu, des données de piste master stéréo, des données de mixer et des réglages d'effet.

Morceau actif

Le morceau actuellement sélectionné et qui est l'objet des procédures d'édition.

MTC

Le MTC (MIDI Time Code) est une norme qui permet aux données de position temporelle d'être transmises par MIDI afin de permettre la synchronisation entre appareils MIDI, magnétophones multi-pistes, magnétoscopes et séquenceurs.

Mute

Réduire au silence un son.

Niveau seuil

Une valeur programmée qui, lorsqu'elle est dépassée par le niveau d'entrée, déclenche une certaine opération.

Optimiser

Régler un matériel (par exemple un disque dur), un logiciel ou des données pour obtenir les plus hautes performances possibles.

Optique

Se réfère à un connecteur qui transfère un signal audio numérique sous la forme d'impulsions lumineuses via une fibre optique

Pad

Un atténuateur qui peut être appliqué à un signal entrant dans un mixer afin de prévenir la saturation de l'étage d'amplification d'entrée par un signal d'entrée excessivement fort.

Panoramique (pan)

La position gauche/droite d'un objet sonore dans le champ stéréo ou "panorama".

Partition

Une méthode par laquelle un seul disque dur apparaît et fonctionne comme plusieurs disques. La partition se fait normalement lors du formatage d'un disque.

Pédale commutateur

Un commutateur fonctionnant quand on le presse avec le pied.

Pédale d'expression

Une pédale utilisée pour piloter le volume ou les paramètres d'un instrument ou effet.

Phase

La phase d'un signal. Si des signaux ont des phases différentes les unes par rapport aux autres, leur volume peut être incorrect quand les signaux sont combinés car les signaux s'annulent partiellement entre eux. Une inversion de phase peut se produire si les câbles positif (+) et négatif (-) sont accidentellement inversés, amenant les signaux à complètement s'annuler quand on les ajoute.

Piste/trk/tr

Quelque chose qui peut enregistrer, conserver et reproduire un signal audio individuel.

Piste de tempo

Une zone mémoire qui enregistre les données Tap tempo ou les données d'horloge MIDI reçues d'un séquenceur MIDI externe.

Piste master

Une piste qui contient les données de deux canaux stéréo pour le morceau terminé.

Piste virtuelle

Chaque piste de canal, comme la piste master du D32XD/D16XD, est constituée en fait de 8 zones indépendantes nommées "pistes virtuelles" qui peuvent chacune contenir une interprétation indépendante. Pour chaque piste, vous pouvez sélectionner une de ces pistes virtuelles pour la lecture et l'enregistrement.

Plage dynamique

La plage de niveau de volume entre le silence et le volume maximum, exprimée en décibels (dB). C'est un des éléments qui déterminent la précision avec laquelle un appareil peut traiter les signaux audio.

Mauvais fonctionnement

Messages divers

Plus d'infos sur les disques et fichiers

Installer les options

Caractéristiques

Listes diverses

Glossaire

Index

Appendices

Point d'amplitude nulle (Zero cross)

Une position de l'onde à laquelle elle croise l'axe des abscisses, c'est-à-dire une amplitude ± 0 .

Position

La distance par rapport au début du morceau, exprimée en temps absolu, nombre d'images ou nombre de mesures.

Post fader

Le statut d'un signal après passage par le fader.

Post gap

Un espace blanc laissé après un morceau lors de la création d'un CD de musique.

Pré-fader

Le statut d'un signal avant qu'il ne passe par le fader.

Pre gap

Un espace blanc laissé avant un morceau lors de la création d'un CD de musique.

Preset

Un programme ou un jeu de données qui a été déterminé en usine pour un appareil et ne peut pas être changé par l'utilisateur.

Prise jack 3 points (stéréo)

Une prise jack stéréo 6,35 mm avec des conducteurs indépendants pour la pointe, la bague et le corps. En plus de véhiculer un signal stéréo, ce type de jack peut aussi servir à des connexions symétriques.

Prise XLR

Le connecteur 3 broches symétrique utilisé pour la plupart des connexions de micro.

Programme d'effet

Un programme qui spécifie un jeu de paramètres utilisé par un algorithme d'effet. Le D32XD/D16XD offre des programmes presets qui contiennent des réglages d'usine et des programmes utilisateur où vous pouvez stocker vos propres réglages.

Protection

Interdiction temporaire de changement d'un programme ou d'un réglage sauvegardé.

Punch-in/punch-out

Quand vous voulez ne ré-enregistrer qu'une portion spécifique de l'interprétation, vous faites un "punch-in" au point où vous voulez que le ré-enregistrement commence et un "punch-out" au point auquel l'enregistrement cesse pour laisser la reproduction se poursuivre.

Punch in-out automatique

Une fonction qui lance automatiquement l'enregistrement en cours de lecture quand une position pré-déterminée est atteinte et rappelle la lecture quand l'enregistrement s'est poursuivi jusqu'à une autre position pré-déterminée.

Q

Un terme qui se réfère à l'étalement de la bande de fréquences pilotée par un filtre. Des valeurs "Q" élevées donnent une bande plus étroite, rendant la courbe de réponse en fréquence plus pentue.

Rechargement

Rechargement des données sauvegardées pour pouvoir à nouveau les utiliser.

Redo

Après avoir utilisé la fonction Undo pour annuler une opération, la fonction Redo peut servir à "annuler l'annulation", et donc à restaurer l'effet de l'opération d'origine.

Réglages par défaut

Le statut réglé en usine qui apparaît à la mise sous tension la première fois après acquisition de l'unité. Se nomment également "réglages d'usine".

Repérage

Une fonction de marqueur qui vous permet de mémoriser un repère désiré dans un morceau et d'y accéder instantanément quand vous le voulez.

Résolution

Le nombre de bits utilisés pour exprimer les niveaux d'amplitude d'un signal analogique quand il est converti en numérique. Normalement 16 ou 24 bits sont utilisés. Plus grand est le nombre de bits, plus précisément peut être enregistré le son d'origine.

S/B

Rapport Signal/Bruit. C'est une valeur numérique indiquant le rapport du signal désiré (signal audio) sur le bruit indésirable, et qui indique la quantité de bruit résiduel produite par un appareil quand il devrait être silencieux, exprimée en dB (décibels). Un haut rapport S/B signifie moins de bruit.

S/P DIF

Signifie Sony/Philips Digital audio Interface (Interface audio numérique Sony/Philips). Le nom officiel de cette norme est IEC60958, mais est plus communément appelée S/P DIF. C'est un format pour transférer les signaux audio numériques et il peut véhiculer deux canaux (une paire stéréo) d'audio.

Sauvegarde

Copie de données de programme ou de fichiers de données audio enregistrée sur un autre support de stockage pour conservation.

Scène

Un jeu complet de paramètres pour la section mixer. Le D32XD/D16XD peut mémoriser 100 scènes par morceau.

Scrub

Une fonction qui permet aux données de piste d'être lues par mouvements de la molette de valeur. Comme la piste est jouée en fonction de la direction et de la vitesse de mouvement de la molette, c'est une méthode pratique pour identifier avec précision une position spécifique.

Séquenceur

Un équipement de reproduction automatique qui reproduit des données MIDI stockées pour piloter un instrument de musique électronique tel qu'un synthétiseur.

Solo

Une fonction qui vous permet de n'entendre que le son du canal sélectionné durant le mixage, etc.

Source du tempo

La source qui détermine le tempo. Sur le D32XD/D16XD, vous pouvez choisir une des trois sources de tempo:

Manual, qui vous permet de spécifier le tempo directement, Tempo map qui utilise les réglages programmés dans la carte de tempo ou Tempo Track qui utilise les données de tempo enregistrées dans la piste de tempo.

Statut de piste

Le statut actuel d'une piste (par exemple, enregistrement ou lecture).

Superposition (Overdub)

Une technique d'enregistrement multi-piste par laquelle des interprétations déjà enregistrées sont reproduites pendant qu'un interprète enregistre d'autres éléments sur d'autres pistes.

Synchronisation

Action de faire correspondre le tempo de reproduction de deux appareils électroniques ou plus (tels que des instruments de musique ou des enregistreurs) et de coupler des opérations comme le démarrage ou l'arrêt. L'appareil qui contrôle le tempo, etc, est appelé le "maître" et les appareils pilotés les "esclaves".

Tap tempo

Une méthode de détermination du tempo en fonction des intervalles auxquels une touche est pressée.

Time code

Information de temps échangée pour synchroniser des enregistreurs, boîtes à rythmes, séquenceurs, etc.

Track At Once

Une méthode par laquelle les pistes sont individuellement gravées sur un CD, éventuellement à des moments différents, tant qu'il reste de l'espace libre sur le disque.

Undo (annulation)

Après avoir exécuté une opération, l'annulation permet de retourner au statut d'avant son exécution.

USB

Universal Serial Bus, une norme de connexion de périphériques à un ordinateur.

WAV

L'extension de nom de fichier contenant une onde (wave), le format de fichier audio utilisé principalement sur les ordinateurs fonctionnant sous Windows.

Word clock

Un signal de synchronisation qui unifie le timing auquel les données audio numériques sont transférées. Si deux appareils ou plus sont connectés numériquement, l'absence de synchronisation sur le word clock cause du bruit dans l'audio numérique, ou rend même impossible le transfert des signaux audio numériques.

Index

A

ACB-8	177
ADAT OUT	47, 102
Affectation de canal	100
Affectation de sortie ADAT	102
Affichage des réglages de canal	98
Afficheur tactile	3
AIB-8	177
Alimentation fantôme	14
Aller à la fin du morceau	38
Analogique (entrée)	7
Atténuateur (ATT)	109
AUTOMATION	10
Automation	53, 104
Événement	54
Scène	54
AUX OUT	14

B

Bibliothèque	
Corrections	110
Noms	37, 97
Boucle	
Enregistrement	67
Lecture	68

C

Cadence des images	132
Calendrier	3, 126, 179, 180
Canal du correcteur	
Entrée	25
Piste	29
Canal MIDI	126, 132
Capacité de la partition	90
Carte compresseur analogique	177
Carte d'entrée analogique	177
Carte d'entrée/sortie ADAT	178
Carte de tempo	62, 134
CD	78, 122
CD audio	174
CD Monitor	123
CD PLAYER	123
CD WRITER	123
CD-R/RW	
Graveur	12, 173, 181
Insertion d'un disque	12
Retrait d'un disque	12
Sortie du disque	13
CH ON/SOLO	8
CH SELECT	8
CH VIEW	98
Changement	
Affichage du compteur	38
Commande	93
Nom d'une partition	88
Nom de fichier	91
Nom de morceau	36

Nom de piste	78
Partition	37
Programme	93
Chargement	175
Chargement du système	90
Commande MONITOR LEVEL	8
Commandes TRIM	8
Compatibilité	87
Compresseur analogique	46, 115
Compteur	38, 96
Configuration de tempo	133
Connecter un micro	7
Connexions	
Exemple	3
MIDI	93
Numérique	3
Précautions	3
Word clock	178
CONTRAST	9
Commande	
Changement	131
Boutons	10
Contrôle	126
Copie de sauvegarde	129
CopyTrk	69, 139
CopyWholeTrk	75, 144
Correcteur	109
Canal	25, 48
Commandes	10
Lecture	29
Master	33, 111
Reproduction	49
Son entrant	25
Correcteur (EQ)	109
Couplage de canaux	102
Coupure	51
Création	
CD	78, 123
CD live	81
Morceau	36
Piste master	67
Cue	51
Curseur	11

D

DeleteTrk	71, 141
Départ	112
Départ AUX	58, 112, 113
Aux1	112
Aux2	112
Aux3	113
Aux4	113
Départ d'effet 1, 2	112
Départ d'enregistrement	111, 113
Déplacement	
Compteur	38
Marqueur	39
Touches FF, REW	38
Touches Locate	38
DIB-8	178
Disc At Once	79, 174
DISPLAY UP/DOWN	9

Disque	
CD-R/RW	173
PC (USB)	173, 175
Disque dur	
Formatage	89
Vérification	89
Drive Info	127

E

Echange	
Données	90
Piste entière	75, 144
Pistes	72, 141
Echange de données avec votre ordinateur	92, 128
Ecoute	114
Ecouteurs	12
Ecran tactile	9
Exemples d'utilisation	18
Ecriture	174
Edition	
Événement	55
Fichier PC	129
Nom	97
Piste	69, 138
Scène	105, 108
Edition de morceau	136
Copie	41, 136
Déplacement	41, 136
Protection	41, 137
Suppression	41, 137
Effacement de piste	140
Effacer	
CD-RW	125, 128
Piste	71
Effet	
Externe	60
Final	32, 58, 121
Insertion	29, 57, 119
Lecture	29
Master	30, 58, 120
Pouvant être utilisé simultanément	117, 118, 121
Son entrant	24
Enregistrement	64
Automatique	65, 150
Boucle	67
Canal	26
Mode	150
Piste master	34
Punch in/out manuel	66
Rythme	61
Superposition	28
ENTER	11, 150
Entrée	
ADAT	45
CD (externe)	44
CD (interne)	43
DAT	44
Guitare	42
Sub-mixer	45
Entrée analogique	42
Entrée numérique	44
Entrées du mixer	22
EQ/PHASE/REC	109

EraseTrk	71, 140	TouchView	3	N	
Etendre/compresser une piste	74, 143	Liste d'événements	105	Niveau d'entrée	8
Exemple de connexion	3	Liste des bibliothèques de corrections	186	Niveau de retour	114
ExpCmpTrk	74, 143	Liste des morceaux de démonstration	186	Nom	
Export de fichier	147	Liste des patterns rythmiques	185	Marqueur	40
Exporter	86, 147	Liste des programmes de compression	186	Morceau	36
Extinction	2	LOC	149	Partition	88
F		Localisation	11	Piste	78
Fader		Locate	36	Scène	52
Canal	9	Point	149	Normaliser une piste	145
MASTER	9	Touche	149	NormalizeTrk	77, 145
Touch Sens	2	M		O	
Faders de canal	9	Macintosh	92	Onglet	
Faders et panoramiques	103, 107	Marqueur	10, 39, 148	ADAT.Out	102
FadeTrk	76, 145	Enregistrement	39	Album CD	123
Fichier		Nom	40	Automation	104
Audio	85, 175	Suppression	39	Aux1Send	112
Sauvegarde	174, 175	MARK JUMP	11, 39	Aux2Send	112
Filtre de scène	106, 109	Master EFF1	120	Aux3Send	113
Final EFF	121	Master EFF2	120	Aux4Send	113
Finalisation	125	Master EQ	33	Backup	129
Fonctionnalités	4	MASTER OUT	14, 47	CD Utility	125
Fondu de piste	145	MASTER TRACK STATUS	9	Ch Assign	100
FOOT SW	12	Mastering	29	Ch Routing	98
Format	128	Message d'erreur	170, 172	Ch View	98
Formatage du disque dur	89	Messages MIDI	93	ChOnGroup	103
Fractionner le disque dur en partitions indépendantes	88	MIDI	93, 131	Ch Pair	102
G		MIDI (Tableau d'équipement)	197	Comp1-8	115
Gain unitaire	48	MIDI IN	14	Comp9-16	116
Glossaire	187	MIDI OUT	14	Control	126
Graveur de CD-R/RW	12, 173, 181	MIDI/MMC	131	CueLevel	114
Groupe	50, 103	Mise hors tension	1	DiskUtility	127
Groupe de faders	103	Mise sous tension	1, 19	EditScene	105, 108
Groupes d'activation	103	Mixage	29	EditSong	136
GUITAR IN	12	MIXER	42, 99	EditTrk	138
Guitare	12	Mixer		Eff1Send	112
H		Canal	42	Eff2Send	112
Heure	126	Entrée	42	EFFRouting	121
I		Mixer (Assig nation)	22	EQ/ATT	109
Import de fichier	146	MMC	93	EQ Library	110
Importation	85, 146	Mode CH ON/SOLO	9	EventList	105
Indicateur de niveau	97	Mode d'enregistrement	150	Export	147
Info: "****"	172	Modes de page	10	Fader Pan	103, 107
INPUT	7	Molette de valeur	11	FaderGroup	103
Insert EFF	119	Moniteur	50	FinalEFF	121
Insertion de piste	140	MONITOR OUT	14, 47	Import	146
InsertTrk	70, 140	Morceau		InsertEFF	119
Interrupteur général d'alimentation	13	Copie	41, 136	Master EQ	111
Inversion d'une piste	72, 142	Création	21, 36	MasterTrk	138
L		Edition	136	MIDI/MMC	131
LCD	3	Nom	21, 36	Mixer View	107, 109
		Sauvegarde	35, 42, 137	Monitor	114
		Sélection	37, 135	MstrEFF1	120
		Suppression	41, 137	MstrEFF2	120
		Morceau de démonstration	20	PC File	129
		MTC	93	Phase	110
				RecSend	111, 113
				Restore	130
				Routing A	116
				Routing B	118
				SceneFilter	106, 109
				SelectSong	135
				SetUp	133
				Solo	113
				SubMix1-8	101
				SubMix9-16	101

SubMix1724	101		
TempoMap	134		
TempoTrk	135		
Undo/Redo	147		
Vtr1-16	137		
Vtr1-32	137		
WordClock	131		
OptimizeTrk	73, 142		
P			
PAD	8		
PAIR	49, 102		
PAIR/GROUP	102		
PAN	8, 10, 48		
Commandes	8, 10		
Panoramique	30		
Partition	88, 127		
Partition PC (USB)	91, 129, 173, 175		
Pédale commutateur	12, 66, 0126		
Pédale d'expression	12, 59		
Pédale de commande	59		
Phase	110		
PHONES	12		
Pile du calendrier	179		
Piste			
Copie	69, 139		
Copie de toute une piste	75		
Copie en totalité	144		
Echange	72, 141		
Echange de deux pistes en totalité	75		
Echange total	144		
Effacement	71, 140		
Effacement de zone de données muette	73		
Effacement du bruit	74		
Effacer des zones de silence	142		
Expansion/compression	74, 143		
Fade-in	76, 145		
Fade-out	76, 145		
Insertion	140		
Insertion d'un blanc	70		
Inversion	72, 142		
Nom	78		
Normalisation	77, 145		
Optimisation	73, 142		
Presse-papier	70		
Suppression	71, 141		
Piste de tempo	63, 135		
Piste master	34, 67, 138		
Piste virtuelle	65, 137		
Position	38, 96		
PostGap	80		
PreGap	80		
Program change	131		
Projet d'album CD	69, 79, 123		
Protection	42		
Protection de morceau	42		
Punch-in/out	66		
Punch-in/out automatique	66		
Punch-in/out manuel	66		
R			
REC (Touche)	151		
REC/PLAY	8		
REC/PLAY MODE	11, 150		
Rechargement	130, 175		
Rechargement de données sauvegardées	84		
Redo	10, 91, 147		
Ré-enregistrement	66		
Punch in/out automatique	66		
Réglage du tempo	62		
Réglage du volume	48		
Remplacer la pile	179		
Report de pistes	68		
Reproduction			
Boucle	68		
Piste	68		
Piste du canal	27		
Restaurer	84		
Retour	51		
Revenir au début du morceau	38		
ReverseTrk	72, 142		
Routage	116, 118, 121		
Routage d'effet	118, 121		
Rythme			
Enregistrement	61		
Sélection	61		
Tempo	62		
S			
S/P DIF IN	14		
S/P DIF OUT	14, 47		
Sauvegarde			
Bibliothèque de corrections	49		
Compression de programme	46		
Données	82		
Effet	59		
Morceau	35, 42, 137		
Ordinateur	92		
SCENE	10		
Scène	51		
Automation	108		
Schéma synoptique	195		
SCRUB	11, 40, 148		
Sélection			
Morceau	135		
Rythme	61		
Tempo	62		
SEND (EFF/AUX)	112		
SEND (EFF/AUX/REC)	112		
SOLO	9, 51, 113		
SOLO/MONITOR	113		
SONG	135		
Spécifier l'entrée	42		
Stockage			
Marqueur	39		
Scène	52		
STORE	10, 148		
Marqueur	39		
Sub Mixer	45, 101		
Superposition	28, 65		
Suppression			
Donnée	91		
Fichier	91		
Marqueur	39		
Morceau	41		
Piste	71, 141		
Scène	52		
SwapTrk	72, 141		
SwapWholeTrk	75, 144		
Synchronisation	93, 131		
Système	126		
T			
Tap tempo	64		
Téléchargement	95		
Tempo	62, 133		
Carte	62, 134		
Manuel	62, 64		
Piste	63, 135		
Tap	64		
Temps	38		
Touche FF	151		
Touche PLAY	151		
Touche REC	151		
Touche REW	151		
Touche STOP	151		
Touches de déplacement	11		
Touches de transport	151		
Touches Locate	38		
Track At Once	78, 174		
TRIM (Boutons)	8		
Trouver une position précise	40		
U			
UNDO	10, 91, 147		
USB	13, 92		
Utilitaires de disque	127		
Utilitaires pour CD	125		
V			
Vérifier le graveur de CD-R/RW interne	181		
W			
WAV	175		
Wave (Boîte de dialogue)	139		
Word Clock	131, 178		

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques																																																																												
Canal de base	Par défaut Modifié	× ×	× ×																																																																													
Mode	Par défaut Message Altéré	× × *****	× ×																																																																													
Numéro de note:	Vraiment jouées	× *****	0 – 127 *1																																																																													
Dynamique	Enfoncement Relâchement	× ×	○ *1 ×																																																																													
Pression (Aftertouch)	Polyphonique Par canal	× ×	× ○ *1																																																																													
Pitch bend		×	○ *1																																																																													
Changement de commande (CC)	0 – 119	○ *2	○ *1 *2	<p>Commande d'effet (reçu) Les CC n°000–119 sont reconnues. Comm. de mixer (transmises/reçues) Param. des can. 1–16 (17–32) du mixer</p> <table> <tr><td>7</td><td>(39)</td><td>Fader</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>(40)</td><td>Couplage de canaux</td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>(41)</td><td>Canal On/Off</td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>(42)</td><td>Panoramique</td><td></td></tr> <tr><td>12–13</td><td>(44–45)</td><td>Départ d'effet 1/2</td><td></td></tr> <tr><td>14–15</td><td>(46–47)</td><td>Départ Aux 1/2</td><td></td></tr> <tr><td>16–27</td><td>(48–59)</td><td>Correcteur grave/bas médium/haut médium/aigu</td><td></td></tr> <tr><td>28</td><td>(60)</td><td>Commutateur de correcteur de canal</td><td></td></tr> <tr><td>29</td><td>(61)</td><td>Atténuateur</td><td></td></tr> <tr><td>30–31</td><td>(62–63)</td><td>Départ Aux 3/4</td><td>*10</td></tr> <tr><td>96–102</td><td>(32–38)</td><td>Position enregistrement/effet/départ Aux</td><td></td></tr> <tr><td>75–79</td><td></td><td>Paramètres du correcteur master</td><td></td></tr> <tr><td>80</td><td></td><td>Niveau de retour d'effet master 1/2</td><td></td></tr> <tr><td>81</td><td></td><td>Balance de retour d'effet master 1/2</td><td></td></tr> <tr><td>85–86</td><td></td><td>Niveau master d'Aux 1/2</td><td></td></tr> <tr><td>87–88</td><td></td><td>Niveau master d'Aux 3/4</td><td>*10</td></tr> <tr><td>89</td><td></td><td>Niveau master</td><td></td></tr> <tr><td>103–111</td><td></td><td>Paramètres de sub-mixer canaux 1-16</td><td></td></tr> <tr><td>112–119</td><td></td><td>Paramètres de sub-mixer canaux 17-24</td><td></td></tr> </table>	7	(39)	Fader		8	(40)	Couplage de canaux		9	(41)	Canal On/Off		10	(42)	Panoramique		12–13	(44–45)	Départ d'effet 1/2		14–15	(46–47)	Départ Aux 1/2		16–27	(48–59)	Correcteur grave/bas médium/haut médium/aigu		28	(60)	Commutateur de correcteur de canal		29	(61)	Atténuateur		30–31	(62–63)	Départ Aux 3/4	*10	96–102	(32–38)	Position enregistrement/effet/départ Aux		75–79		Paramètres du correcteur master		80		Niveau de retour d'effet master 1/2		81		Balance de retour d'effet master 1/2		85–86		Niveau master d'Aux 1/2		87–88		Niveau master d'Aux 3/4	*10	89		Niveau master		103–111		Paramètres de sub-mixer canaux 1-16		112–119		Paramètres de sub-mixer canaux 17-24	
7	(39)	Fader																																																																														
8	(40)	Couplage de canaux																																																																														
9	(41)	Canal On/Off																																																																														
10	(42)	Panoramique																																																																														
12–13	(44–45)	Départ d'effet 1/2																																																																														
14–15	(46–47)	Départ Aux 1/2																																																																														
16–27	(48–59)	Correcteur grave/bas médium/haut médium/aigu																																																																														
28	(60)	Commutateur de correcteur de canal																																																																														
29	(61)	Atténuateur																																																																														
30–31	(62–63)	Départ Aux 3/4	*10																																																																													
96–102	(32–38)	Position enregistrement/effet/départ Aux																																																																														
75–79		Paramètres du correcteur master																																																																														
80		Niveau de retour d'effet master 1/2																																																																														
81		Balance de retour d'effet master 1/2																																																																														
85–86		Niveau master d'Aux 1/2																																																																														
87–88		Niveau master d'Aux 3/4	*10																																																																													
89		Niveau master																																																																														
103–111		Paramètres de sub-mixer canaux 1-16																																																																														
112–119		Paramètres de sub-mixer canaux 17-24																																																																														
Changement de programme	Vrais numéros	○ *3 0 – 100	○ *3 0 – 100																																																																													
Messages exclusifs		○ *4	○ *5																																																																													
Messages communs	Quarter frame Position ds morc. Sélect. morceau Demande d'accord	○ *6 ○ *8 × ×	○ *7 × × ×																																																																													
Messages en temps réel	Horloge Commandes	○ *8 ○	○ *9 ○																																																																													
Messages auxiliaires	Local On/Off All Notes Off Test de liaison Ré-initialisation	× × × ×	× × × ×																																																																													
Notes *1: Reçu comme commande d'effet quand sélectionné dans [SYSTEM] "Control". *2: Transmis/reçu comme comm. de mixer quand ControlChange est activé dans [MIDI]. (Consultez votre distributeur local Korg pour plus d'information sur MixerControl.) *3: Transmis/reçu quand le changement de programme est activé dans [MIDI]. *4: Transmis quand "MMC Transmit" ou "MTC Master" est activé dans [MIDI]. *5: Reçu quand "MMC Receive" ou "MTC Slave" est activé dans [MIDI]. *6: Transmis quand "MTC Master" est sélectionné dans [MIDI]. *7: Reçu quand "MTC Slave" est sélectionné dans [MIDI]. *8: Transmis quand "MIDIClockMaster" est sélectionné dans [MIDI]. *9: Reçu quand "MIDIClock" est sélectionné dans [TEMPO] "TempoTrk" pour enregistrer le tempo. *10: Uniquement pour le D32XD																																																																																

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

: Oui ○
: Non ×

Consultez votre distributeur local Korg pour plus d'informations sur l'équipement MIDI.

NOTE IMPORTANTE POUR LES UTILISATEURS

Ce produit a été fabriqué selon les caractéristiques strictes et la tension électrique en vigueur dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acquis ce produit par internet, par correspondance et/ou par vente téléphonique, vous devez vérifier qu'il est destiné à l'utilisation dans votre pays.
AVERTISSEMENT: Utiliser ce produit dans un autre pays que celui pour lequel il a été prévu peut être dangereux et peut invalider la garantie du fabricant ou du distributeur. Veuillez également conserver votre facture comme preuve d'achat sous peine de ne pouvoir bénéficier de la garantie du fabricant ou du distributeur.

KORG KORG INC.

15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.