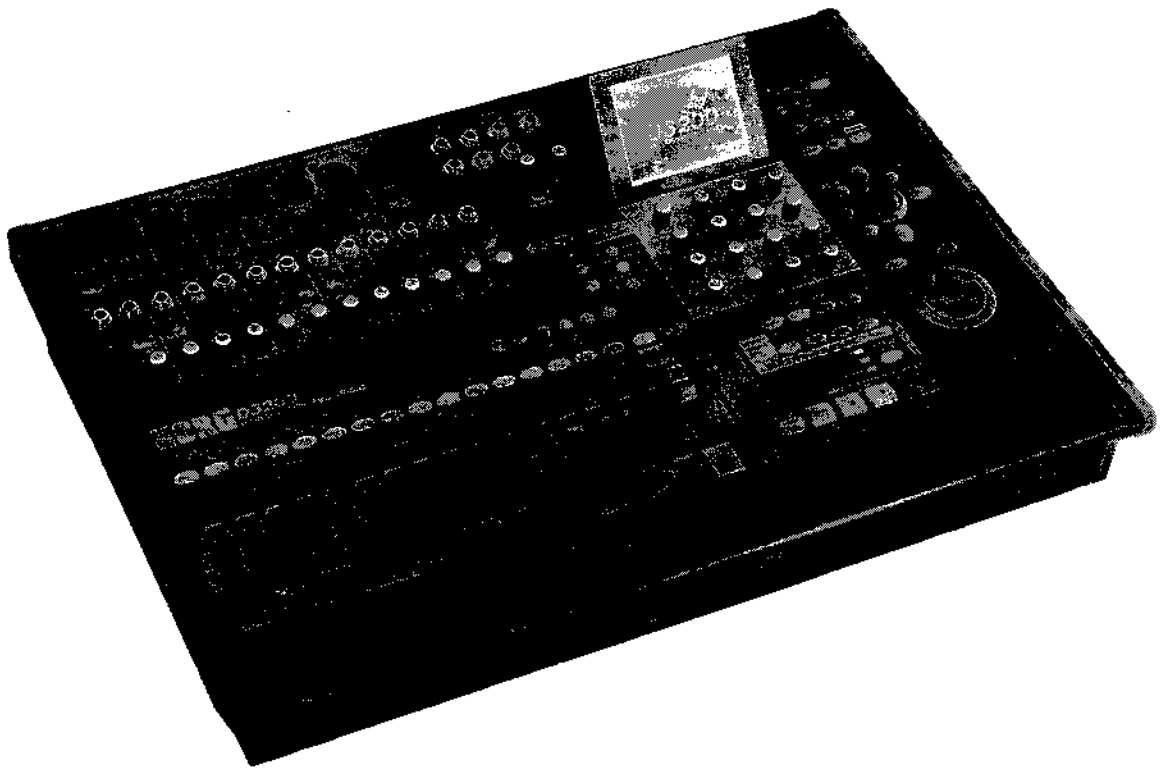


D3200

DIGITAL RECORDING STUDIO



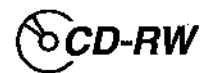
Mode d'emploi



SESSION
DRUMS



KNOB
MATRIX



CD-RW

REMS

USB



KORG

Ⓔ ①

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, Japon.

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.
- Couper l'interrupteur d'alimentation n'isole pas totalement le produit du secteur, aussi débranchez la prise d'alimentation de la prise murale en cas de non utilisation prolongée.
- Installez ce produit près de la prise secteur et gardez la fiche d'alimentation facilement accessible.
- ATTENTION – Cet appareil doit être branché à une prise secteur avec terre de protection.
- 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 si 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'un flight-case 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 d'électrocution, n'exposez pas ce produit à la pluie ou 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 de marquage 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 de marquage 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 de marquage CE (93/68/EEC).

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 D3200.

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.

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.**

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 tout dommage résultant de la perte de données.

De plus, 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.

* 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 tout dommage (direct ou indirect, subi 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

Faders, commandes et touches de la façade

Dans ce manuel, les "faders", "commandes", et "touches" se réfèrent aux contrôleurs disponibles sur la façade. Les noms inscrits sur la façade sont imprimés en majuscules dans le manuel.

Par exemple: fader MASTER, commande TRIM, touche REC/PLAY.

Éléments de l'écran LCD

Des "boutons" et "fenêtres de dialogue" apparaissent dans l'écran LCD. Les noms affichés à l'écran sont imprimés en **gras** dans le manuel.

Les noms imprimés en "**gras**" sont des noms de paramètres ou d'onglets qui apparaissent dans l'écran LCD.

Par exemple: bouton OK, fenêtre de dialogue **Rename**, onglet "**SetUp**".

Autres éléments imprimés en gras

Le **gras** est également utilisé pour signaler les noms de paramètres non sélectionnables apparaissant dans l'écran LCD ou pour mettre en avant certains contenus du texte.

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.

Onglet ..., "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 (→p.14).

Vous pouvez aussi utiliser les touches ◀TAB PAGE/TAB PAGE ▶ pour aller et venir entre les onglets.

Onglet ..., ..., "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 onglets, aussi cliquez sur le bouton page (→p.14) puis sur l'onglet "XX" (→p.14). 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 D3200.

Table des matières

CONSIGNES DE SECURITE IMPORTANTES	ii
Maniement du disque dur interne	iii
AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT	iii
Précautions d'emploi du lecteur/graveur de CD-R/RW	iv
Conventions de ce manuel	iv
Introduction	1
Accessoires fournis	1
Avant d'utiliser pour la première fois le D3200 1	
Mise sous/hors tension	1
Réglage du calendrier	2
Exemple de connexion	3
Caractéristiques générales	4
Les parties et leurs fonctions	6
Face supérieure	6
Face arrière	11
A propos du graveur de CD-R/RW	12
Éléments et fonctions dans l'écran LCD	13
Fonctionnement de base	15
Exemples de fonctionnement	17
Prise en main	18
Etape 1: Préparation	18
1. Connexions	18
2. Mettez le D3200 sous tension	18
3. Ecoute d'une démonstration	19
Etape 2: Enregistrement rapide	20
1. Créez un nouveau morceau	20
2. Nommez le morceau	20
3. Branchez vos sources audio aux entrées du mixer	21
Branchez les micros et instruments aux prises d'entrée INPUT.....	21
Affectation des entrées aux voies	22
4. Ajout d'une correction (EQ) et d'effets	23
Application d'un correcteur (EQ) au son entrant	23
Application d'effets au son entrant.....	24
5. Enregistrement	25
Préparations pour l'enregistrement	25
Lancement de l'enregistrement	26
6. Reproduction (lecture)	26
Etape 3: Superposition (Overdub)	27
1. Enregistrement	27
Préparations pour l'enregistrement	27
Lancez l'enregistrement.....	27
2. Reproduction (lecture)	27
Etape 4: Mixage et mastering	28
1. Application individuelle d'effets et de correction aux voies	28
Application individuelle d'effets aux voies/ pistes (effets par insertion)	28
Application d'une correction à chaque voie/ piste.....	28
Réglage du panoramique.....	29
Emploi des départs de voie/piste pour appliquer des effets (effets master)	29
Sélection d'un effet master	29
Réglage du niveau de départ vers l'effet master 1 pour chaque piste.....	30
Vérification et réglage de l'effet master.....	30
2. Application de l'effets final (ou mastering) et d'une correction à la totalité du morceau ..	31
Réglez les indicateurs de niveau pour afficher les niveaux post-fader.....	31
Application d'un effet au bus master (effet final).....	31
Application d'une correction au bus master (Master EQ).....	32
3. Enregistrement de la piste master	33
4. Gravure sur CD	34
Sauvegarde de votre morceau	34
Fonctionnement	35
Morceau, repérage	35
1. Sélection/Création d'un morceau	35
1-1. Création d'un nouveau morceau	35
1-2.Changement de nom d'un morceau	36
Emploi de la bibliothèque de noms	36
1-3. Sélection d'un morceau	36
Sélection d'un morceau depuis la liste de morceaux	36
Sélection d'un morceau depuis une autre partition du disque	36
2. Position	37
2-1. Changement de l'affichage du compteur	37
Changement de la zone d'affichage d'information	37
2-2. Changement de position	38

Emploi du compteur pour le déplacement ...	38	Application d'une correction à une	entrée audio	45
Emploi des touches FF et REW pour le		Application d'une correction à la	reproduction	46
déplacement	38	Correcteur master (Master EQ)		46
Accès à un point ultérieur dans le morceau		3-4. EQ library (bibliothèque de stockage	et des réglages de correcteur)	46
(avance rapide)	38	Mémorisation des réglages de correcteur		46
Déplacement vers un point antérieur dans le		Rappel des réglages de correcteur		46
morceau (retour rapide)	38	3-5. Couplage		47
Déplacement en début/fin du morceau	38	3-6. Réglages de groupe		47
Déplacement en début du morceau	38	Groupes de faders		47
Déplacement à la fin du morceau	38	Groupes CH ON		47
Emploi des touches LOC pour le		3-7. Réglages d'écoute (Monitor)		47
déplacement	38	3-8. Réglage du niveau de contrôle (Cue)		48
Affectation de positions aux touches		3-9. Réglages de Solo		48
LOC	38	Solo d'une seule voie		48
Déplacement à une position référencée par		Solo de plusieurs voies		48
une touche LOC	38	Annulation de solo		48
Déplacement à l'aide de marqueurs		Envoi de l'audio mis en solo par le bus		48
assignables	38	master		48
Référencement d'un marqueur	38	3-10. Coupure d'une voie		48
Déplacement à la position affectée à un		3-11. Mixer Setup		49
marqueur	39	Mémorisation d'une configuration de		49
Emploi des touches MARK pour le		mixage		49
déplacement	39	Rappel d'une configuration de mixer		49
Suppression d'un marqueur	39	4. Mémorisation/rappel d'une scène		50
Changement de nom d'un marqueur	39	4-1. Mémorisation d'une scène		50
2-3. Recherche d'une position précise		4-2. Rappel d'une scène		50
(SCRUB)	40	4-3. Changement de nom d'une scène		50
Recherche d'un point de passage par		4-4. Suppression d'une scène		50
le zéro	40	4-5. Edition et remplacement d'une scène		51
3. Edition de morceau	41	4-6. Choix des paramètres qui seront		désactivés pour une scène particulière 51
3-1. Procédure d'édition de morceau	41	4-7. Choix des paramètres qui seront		désactivés pour toutes les scènes
Copie d'un morceau	41	4-8. Contrôle de scènes via MIDI		51
Déplacement d'un morceau	41	Sortie MIDI		51
Suppression d'un morceau	41	Entrée MIDI		51
Protection d'un morceau	42	5. Automatisation		52
Activation de la protection (Protect On) ...	42	5-1. Automatisation de scène		52
Désactivation de la protection		Emploi de l'automatisation de scène		52
(Protect Off)	42	Mémorisation d'une scène sur une autre		52
Sauvegarde d'un morceau	42	position		52
Mixer	42	Edition de la position d'une scène		52
1. Entrée d'audio dans le mixer	42	mémorisée		52
1-1. Entrée analogique	42	5-2. Automatisation d'événement		52
Entrée audio d'une guitare	42	Enregistrement des opérations		52
Emploi de l'accordeur	43	concernant le mixer		52
1-2. Entrée numérique	44	Reproduction des événements		53
Entrée d'un signal audio numérique de		Edition d'événements		53
MD ou DAT	44	Effets		54
1-3. Entrée de pré-mixage	44	1. Emploi des effets par insertion		55
2. Sorties audio du mixer	44	1-1. Application d'effets par insertion		durant l'enregistrement
3. Réglages de mixer	45	55		
3-1. Réglage du volume	45			
Réglage du niveau de volume de chaque				
voie	45			
Saisie d'une source au niveau maximal ...	45			
Réglage du niveau de volume général	45			
3-2. Réglage du panoramique	45			
3-3. EQ (correcteur ou "égaliseur")	45			
Correcteur de voie	45			

1-2. Application d'effets par insertion durant la lecture	55	1. Enregistrement	65
2. Emploi des effets master	55	Enregistrement de report.....	65
3. Emploi de l'effet final	56	1-1. Enregistrement de base	65
4. Edition des effets	56	1-2. Changement de piste virtuelle	65
Edition des paramètres d'effet.....	56	1-3. Overdub (enregistrement de pistes supplémentaires durant la lecture)	66
Pour un effet par insertion	56	1-4. Enregistrement par déclencheur	66
Pour un effet master ou un effet final	56	1-5. Enregistrement par punch-in (réenregistrement d'une zone spécifique)	66
Mémorisation d'un programme d'effet.....	56	Punch-in/out manuel.....	67
5. Contrôle des effets depuis un appareil externe.....	57	Emploi d'une pédale commutateur pour le punch-in/out manuel	67
6. Emploi d'effets externes	57	Punch-in/out automatique	67
Session Drums™	58	Enregistrement en boucle.....	67
1. Ecoute des patterns de batterie	58	1-6. Création d'une piste master	68
Si vous avez sélectionné Metronome comme groupe	58	2.Lecture	69
2. Création d'une piste de batterie pour la totalité d'un morceau (séquence de patterns ou Pattern Map)	58	2-1. Lecture normale	69
Ecoute de la séquence de patterns ("pattern map")	59	2-2. Lecture en boucle	69
3. Enregistrement avec Session Drums.....	59	2-3. Lecture d'un projet d'album CD	69
Enregistrement de pistes supplémentaires pendant que vous écoutez la piste de batterie.....	59	3. Edition de piste	69
Enregistrement de patterns dans une piste ...	60	Référencement de la zone à éditer	69
Enregistrement de Session Drums sur une piste	60	3-1. Procédures d'édition de piste	70
Enregistrement direct en piste master	60	Copie d'une piste (CopyTrk).....	70
4. Edition d'un kit de batterie	60	Copie de pistes dans le même morceau ...	70
Sélection d'un kit de batterie.....	60	Emploi du presse-papiers pour copier des données dans un autre morceau	70
Edition du son d'un kit de batterie	61	Insertion d'espace vierge (InsertTrk)	71
Préservation des changements de kit de batterie et des éditions de son de batterie.	61	Effacement d'une zone de piste (Erase Trk).....	72
5. Séquences de patterns (Pattern maps)	61	Suppression d'une zone de piste >DeleteTrk).....	72
Création d'une séquence de patterns.....	61	Suppression de données de piste	72
Edition d'une séquence de patterns.....	62	Suppression de toutes les données d'une piste	73
Insertion d'un nouvel événement dans la séquence de patterns	62	Echange de pistes (SwapTrk)	73
Remplacement d'un événement	62	Inversion d'une piste (ReverseTrk).....	73
Remplacement d'une portion d'un événement existant	62	Optimisation d'une piste (OptimizeTrk).....	74
Suppression d'un événement	63	Expansion/Compression d'une piste (ExpCmpTrk).....	75
6. Tempo	63	Copie de la totalité d'une piste /copie dans une piste virtuelle (CopyWholeTrk).....	75
Lecture de tout le morceau au même tempo	63	Copie dans une piste virtuelle	75
Changement de tempo en cours de morceau	63	Echange de deux pistes entières (SwapWholeTrk).....	76
6-1. Tempo track	63	Echange de pistes entières	76
Enregistrement de données d'horloge MIDI depuis un séquenceur MIDI externe et emploi de ces données comme piste de tempo	63	Fondu entrant(fade-in)/fondu sortant (fade-out) (FadeTrk)	77
Tap tempo	64	Création d'un fondu entrant (fade-in)	77
6-2. Tempo de la séquence de patterns	64	Création d'un fondu sortant (fade-out)	77
Enregistreur	65	4. Nommer une piste	79
		CD	80
		1. Track At Once	80
		2. Disc At Once	81
		2-1. Projet d'album CD	81
		2-2. Création d'un CD "live"	82

3. Extraction audio d'un CD	83	Utilisateurs de Macintosh (Mac OS9.0.4 ou ultérieur)	93
Données	83	MIDI	94
1. Sauvegarde et restauration	84	1. Connexions MIDI	94
1-1. Sauvegarde	84	Réglages de canal MIDI	94
Sauvegarde d'un morceau (1Song)	84	2. Messages MIDI utilisés par le D3200	94
Sauvegarde de toutes les données (All Data)	85	A propos du tableau d'équipement MIDI	94
Sauvegarde des données utilisateur (User Data)	85	3. Emploi du MIDI	94
1-2. Restauration des données sauvegardées	85	Contrôle du D3200 depuis un séquenceur MIDI	94
2. Fichiers audio	86	Synchronisation de deux unités D3200	95
2-1. Importation d'un fichier audio	86	Utilisation du MIDI pour contrôler le mixer	95
Importation d'une piste audio au début d'une piste	86	Mise à jour du système	96
Importation d'un fichier audio en cours de piste	87	1. Téléchargement du système d'exploitation	96
2-2. Exportation d'un fichier audio	87	Mise à jour via CD-ROM/R/RW	96
Exportation d'un fichier audio	87	Mise à jour via USB	96
Exportation de multiples fichiers audio	88	2. Mise à jour du système	96
3. Compatibilité des partitions et des données avec la gamme <i>Digital Recording Studio</i>	88	Emploi d'un CD de restauration pour restaurer le système	96
Emploi des données de D32XD et D16XD	88	Préservation des données n'appartenant pas au système quand vous faites la restauration	96
Emploi des données de D3200 sur un autre modèle	88	Si une erreur apparaît et que la restauration ne réussit pas	96
Emploi des données d'un autre modèle par le D3200	89	Calibrage du ClickPoint	97
Partitions et graveur	89	Référence	98
1. Choix de la taille de partition	89	Compteur	98
1-1. Fractionnement du disque dur en partitions de morceaux indépendantes	89	Affichage du compteur	98
1-2. Choix de la taille de la partition PC	89	Changement de nom	99
2. Changement de nom de partition	90	Edition d'un nom	99
3. Contrôle du disque dur	90	1. INDICATEUR DE NIVEAU	99
4. Formatage du disque dur	90	Affichage des indicateurs de niveau/pistes (Meter/Track View)	99
5. Mise à jour du système	91	2. MIXER	100
6. Création d'un CD de restauration du système	91	2a. CH INPUT/SubMixer	101
7. Capacité des partitions	91	2a-1. Channel Assign	101
Pour ne conserver que les données audio que vous utilisez vraiment	91	2a-2. Sub Mixer 1-4	101
Pour effacer A et B restant de la première prise et récupérer de l'espace disque	92	2a-3. Sub Mixer 5-8	101
Suppression des données d'annulation	92	2a-4. Sub Mixer 9-12	101
Partage de données d'événement	92	2b. PAIR/GROUP	102
8. Partition PC (PC drive)	92	2b-1. Channel Pair	102
Contrôle, changement de nom ou suppression de fichiers	92	2b-2. Fader Group	102
USB	93	2b-3. Channel On Group	102
1. Sauvegarde/chargement	93	2c. FADER/PAN/AUTOMATION	103
Utilisateurs de Windows (Windows Me/2000 ou ultérieur)	93	2c-1. Fader Pan	103
		2c-2. Automation	103

2c-3. Event List	104	10-1. Virtual Track 1-32	126
2c-4. Edit Scene	105	10-2. Master Track	126
2c-5. Scene Filter	106	10-3. Edit Track	126
2c-6. Mixer View	107	10-4. Import File	134
2d. EQ/ATT/PHASE	107	10-5. Export File	135
2d-1. EQ/ATT	107	11. CD	136
2d-2. EQ Library	108	11a. Album CD	137
2d-3. Phase	108	11b. Track at once	138
2d-4. Master EQ	108	11c. CD PLAYER	139
2e. SEND (EFF/AUX/REC)	109	12. UNDO	140
2e-1. Effect 1 Send	109	13. Accordeur	140
2e-2. Effect 2 Send	109	14. SESSION DRUMS	141
2e-3. Aux1 Send	109	14-1. Session Drums	141
2e-4. Aux2 Send	110	14-2. Drums Track Mixer	143
2e-5. Rec Send	110	14-3. Pattern Map	143
2f. SOLO/MONITOR	110	14-4. Tempo Track	144
2f-1. Solo	110	15. STORE	145
2f-2. Monitor	111	16. SCENE	145
2f-3. Cue Level	111	17. MARQUEUR	145
2g. MIXER SETUP	111	18. SCRUB	146
3. CH VIEW	112	19. LOC 1/IN, ... LOC 4/END	147
3-1. Ch View	112	Outils de navigation du MIXER	147
3-2. Channel Routing View	112	20. MODE REC/PLAY	147
4. EFFET	113	20-1. Rec Mode	147
4-1. Effect Routing	113	20-2. Play/Stop Mode	149
4-2. Insert EFF	114	21. Touches de transport	149
4-3. Master EFF1	115	Paramètres d'effet	150
4-4. Master EFF2	116	Liste des algorithmes	150
4-5. Final EFF	116	Liste des programmes d'effet	150
5. SEND	116	A propos des algorithmes d'effet	152
6. EQ	116	Type stéréo	152
7. PAN	116	Effets de type mono	159
8. SONG	117	Appendice	164
9. SYSTEM/MIDI	119	Guide de dépannage	164
9-1. Control	119		
9-2. Disk Utility 120			
9-3. Edit PC File	122		
9-4. Backup	123		
9-5. Restore	123		
9-6. MIDI/MMC	124		
10. TRACK (Piste)	126		

L'appareil ne se met pas sous tension	164	Disques	171
Rien n'apparaît dans l'écran	164	Graveur de CD-R/RW	171
Des lignes verticales sont visibles dans l'écran	164	Partition PC (USB)	171
Pas de son	164	CD et fichiers audio	172
Les faders ne fonctionnent pas	164	Lire un CD audio	172
Impossible d'enregistrer	165	Créer un CD audio	172
Impossible d'utiliser l'entrée numérique	165	Ecriture	172
Le niveau de lecture est inférieur à celui		Chargement	173
durant l'enregistrement	165	Caractéristiques	174
Le son entrant ou enregistré souffre de bruit		Sections principales	174
ou de distorsion	165	Caractéristiques principales	174
Les effets ne s'appliquent pas	165	Caractéristiques d'entrée et de sortie	
Session Drums	166	analogique/numérique	175
Une touche ne fonctionne pas quand elle est		Eléments fournis	175
pressée	166	Options vendues séparément	175
MIDI	166	Listes diverses	176
CD-R/RW	167	Liste des patterns rythmiques	176
Fichiers audio	167	Liste des bibliothèques de corrections	177
USB	167	Liste des bibliothèques de noms	177
Démarrage	167	Liste des morceaux de démonstration	177
Messages divers	168	Touches de raccourci	178
Messages de confirmation	170	Glossaire	179
Messages d'erreur sérieuse	170	Index	184
Plus d'infos sur les disques et fichiers	171	Schéma synoptique	188
		Tableau d'équipement MIDI	189

Introduction

Merci d'avoir choisi le studio d'enregistrement numérique D3200 Korg.
Pour tirer pleinement parti des fonctions du D3200 et vous assurer un emploi sans souci, veuillez lire attentivement ce manuel et n'utiliser ce produit que comme indiqué. Conservez ce manuel en lieu sûr pour vous y référer ultérieurement.

Accessoires fournis

Assurez-vous que les accessoires suivants sont présents.

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

Avant d'utiliser pour la première fois le D3200

Important

Veuillez observer les points suivants quand vous utilisez le D3200.

Mise sous/hors tension

Le D3200 est un instrument de précision, comparable à un ordinateur, équipé d'un disque dur interne et d'un graveur de CD-R/RW. Quand vous le mettez sous et hors tension, suivez les procédures indiquées ci-dessous.

⚠ Avant de mettre sous tension, vérifiez que le câble d'alimentation est bien inséré dans le D3200 et dans une prise secteur.

● Mise sous tension

- (1) Baissez la commande MONITOR LEVEL du D3200 en position ∞ . Réglez les commandes de volume de votre équipement externe au plus bas.
- (2) Mettez sous tension les appareils externes branchés en entrée tels que les claviers envoyant de l'audio au D3200.
- (3) Activez l'interrupteur d'alimentation (POWER ON) situé sur la face arrière du D3200.
L'indicateur STANDBY s'allumera. Le D3200 est maintenant en veille ("standby").

⚠ Un certain temps est nécessaire entre la mise sous tension et l'allumage de l'indicateur STANDBY.

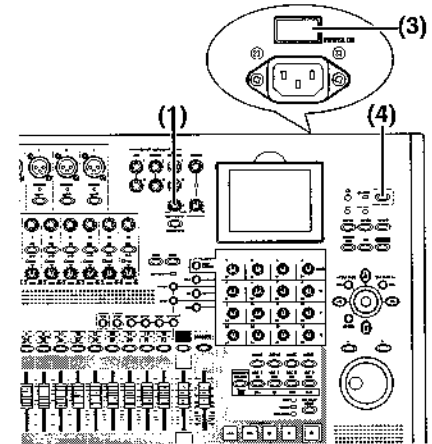
- (4) Pressez la touche d'alimentation (ON) située en face supérieure pour allumer le D3200.
L'écran d'accueil s'affichera dans l'écran à cristaux liquides (LCD) et la page SONG apparaîtra ensuite.

⚠ Un certain temps s'écoule entre le moment où vous pressez la touche d'allumage et l'apparition de l'écran d'accueil.

A la prochaine mise sous tension, c'est le morceau qui était sélectionné lors de la dernière extinction qui sera sélectionné.

- (5) Mettez sous tension vos dispositifs de sortie externes tels que le système d'écoute auquel le D3200 envoie l'audio.

⚠ Si l'alimentation est accidentellement coupée pendant l'utilisation du D3200, le D3200 lui-même ou son disque dur interne peuvent être endommagés.



Ecran d'accueil (D3200)



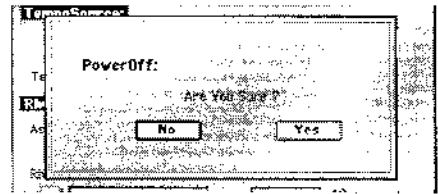
● Extinction

- (1) Baissez la commande MONITOR LEVEL du D3200 en position $-\infty$.
- (2) Eteignez tout appareil connecté aux sorties du D3200, comme votre système d'écoute.

- (3) Gardez enfoncée la touche d'alimentation (ON) du D3200 (2-3 secondes) et l'écran d'extinction s'affichera.

Si vous cliquez sur le bouton Yes de l'écran LCD (ou pressez la touche YES de la façade), le morceau est automatiquement sauvegardé et le D3200 passe en veille. Ce processus se nomme "extinction".

Si vous cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade), vous retournerez à l'écran précédent.



- (4) Pressez l'interrupteur d'alimentation (POWER ON) de la face arrière du D3200 pour éteindre l'appareil.

- (5) Eteignez tous les appareils (tels que les claviers) branchés aux entrées du D3200.

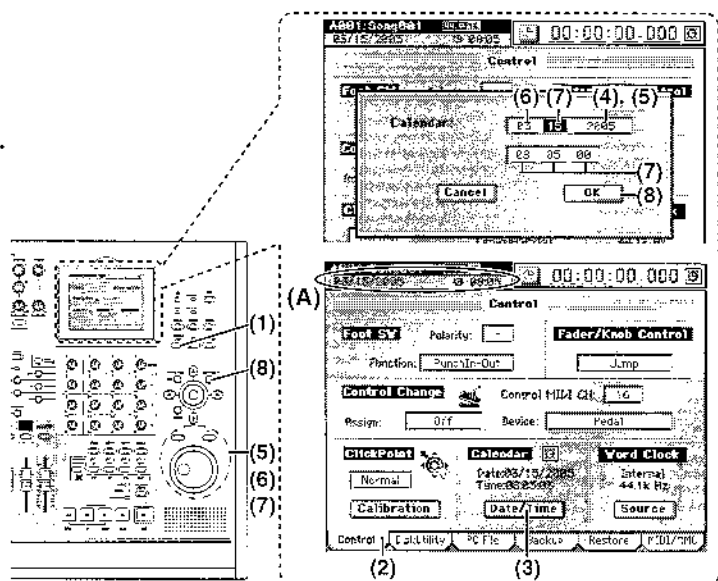
- ▲ Pour éteindre, vous devez suivre la procédure d'extinction. Ne coupez jamais l'alimentation, que ce soit par interrupteur ou en débranchant le câble, avant que la procédure d'extinction n'ait été accomplie.
- ▲ Si vous coupez l'interrupteur d'alimentation ou débranchez le câble d'alimentation avant exécution de la procédure d'extinction, des données ou réglages personnels seront perdus et le disque dur peut être endommagé.
- ▲ L'audio enregistré dans le D3200 et les réglages de mixer et d'effet effectués sont automatiquement sauvegardés quand vous sélectionnez un nouveau morceau ou effectuez la procédure d'extinction.
- ▲ Accomplissez la procédure d'extinction quand vous avez terminé toutes les activités telles que lecture et enregistrement. Si vous ne devez pas utiliser le D3200 durant une période prolongée, coupez l'interrupteur d'alimentation à l'arrière du D3200.

Réglage du calendrier

Quand un morceau est sauvegardé, le fichier est horodaté avec la date et l'heure fournies par le calendrier interne. Vous devrez régler le calendrier la première fois que vous utiliserez le D3200 après son achat, ou si l'interrupteur d'alimentation a été coupé ou si vous devez changer l'heure pour une quelconque autre raison.

- ▲ Si vous n'avez pas réglé le calendrier, la zone de calendrier (A) de l'écran d'information est affichée en grisé.

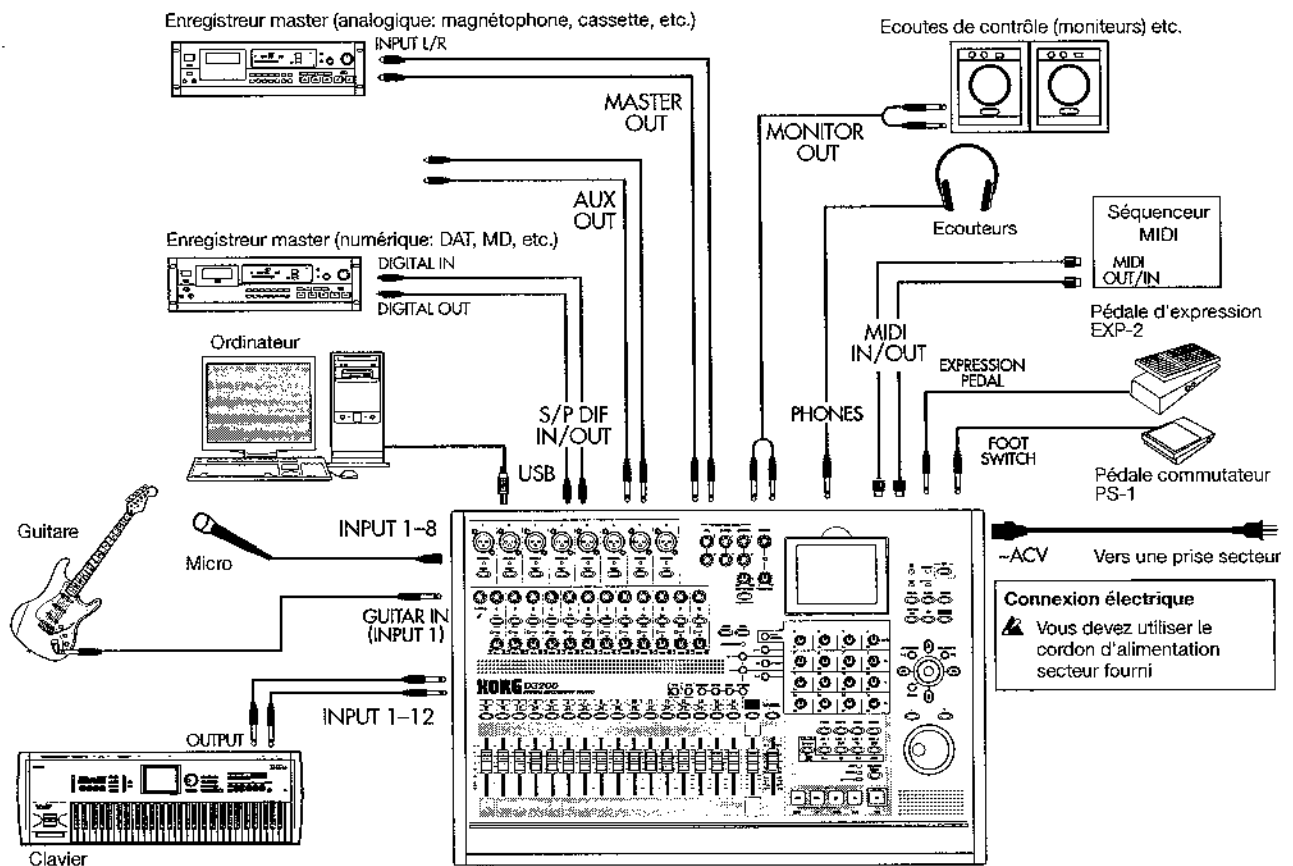
- (1) Pressez la touche SYSTEM/MIDI.
- (2) Cliquez sur l'onglet "Control".
- (3) Cliquez sur le bouton Date/Time pour ouvrir la fenêtre de dialogue Calendar.
- (4) Cliquez sur le champ à quatre chiffres de l'année pour le surligner.
- (5) Utilisez la molette de valeur ou les touches +/- pour régler l'année.
- (6) Cliquez sur le champ du mois à gauche pour le surligner et réglez le mois de la même façon.
- (7) Pareillement, réglez le jour, l'heure (en format 24 heures), la minute et la seconde du champ Date.
- (8) Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour valider la date et l'heure spécifiées.



note L'horloge du calendrier tourne même quand vous éteignez l'appareil pour le faire passer en mode veille (Standby). Toutefois, si vous coupez l'interrupteur d'alimentation, le calendrier devra à nouveau être réglé.

Exemple de connexion

Ce schéma montre des connexions typiques quand on utilise le D3200.
Branchez votre équipement de façon adaptée à votre système.



Précautions lors des connexions numériques

- ⚠ Si un des réglages de synchronisation du D3200 ne correspond pas à celui de l'appareil connecté, du bruit peut se produire, baissez les faders ou réduisez le volume de vos moniteurs 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 le niveau de vos moniteurs lorsque vous faites un tel changement.

Caractéristiques générales

◆ Enregistreur multi-piste numérique 32 pistes

Le D3200 fournit un son de qualité studio avec traitement interne en 64 bits, enregistrement et lecture en 24/16 bits, et enregistrement sans compression à 48 kHz/44.1 kHz.

Quand vous utilisez l'échantillonnage à 48 kHz/44.1 kHz et une résolution de 16 bits ^{❖1}

Enregistrement/lecture simultanée, maximum 16* pistes/32 pistes

Quand vous utilisez l'échantillonnage à 48 kHz/44.1 kHz et une résolution de 24 bits ^{❖1}

Enregistrement/lecture simultanée, maximum 12** pistes/16 pistes

note *16 canaux représentent le maximum, avec 12 entrées analogiques + 2 entrées numériques (S/P DIF L,R) + 2 Sessions Drums (L,R).

**12 canaux utilisant n'importe quelle combinaison des entrées analogiques, des entrées numériques et des Sessions Drums.

Chaque piste (dont la piste master) possède huit pistes virtuelles, vous permettant d'utiliser un total de 256 + 16 pistes pour chaque morceau.

❖1 Le nombre de pistes simultanément enregistrables diffère si vous utilisez l'enregistrement par insertion (punch in).

◆ Session Drums™

Le D3200 est équipé des Session Drums™ propres à Korg. En utilisant les Session Drums™ pour contrôler les sons de batterie internes, vous pouvez reproduire, créer, modifier et enregistrer une piste de batterie pour votre morceau. Les Session Drums™ ont même leur propre fader dédié. Pour plus de réalisme, vous pouvez accéder à bon nombre d'éléments de contrôle en temps réel – tels que shuffle, dynamique et humanisation – tous utilisant la pratique matrice de commandes.

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

Pour maximiser le bénéfice du traitement entièrement numérique du D3200, toutes les entrées analogiques utilisent des préamplis symétriques à haute performance.

Les huit prises d'entrée XLR à alimentation fantôme +48V possèdent des préamplis micro à hautes performances. Chaque alimentation fantôme peut être commutée on/off individuellement. Aussi êtes-vous libre de mélanger des micros à condensateur et des micros dynamiques.

Toutes les entrées jack (exceptée celle de guitare) sont de type symétrique à trois contacts. Les fiches asymétriques peuvent également être branchées à ces prises. Une grande variété de sources audio peut y être connectée, allant des sources de niveau micro jusqu'à +4 dBu, ce qui dépasse les niveaux professionnels normaux. Une prise d'entrée dédiée à la guitare est également disponible.

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

◆ La section mixer offre un correcteur (EQ) quatre bandes sur chaque voie/piste et un correcteur master quatre bandes

La section mixer à 44 voies et 12 bus dispose d'un correcteur entièrement paramétrique à quatre bandes sur les voies de mixage 1–24 et d'un correcteur en plateau à deux bandes sur les voies 25–32 du mixer et sur le pré-mixer. Le correcteur appliqué à l'entrée durant l'enregistrement est indépendant de celui appliqué à la piste durant la lecture, aussi n'y a-t-il pas de danger d'appliquer deux fois la même correction – un problème souvent rencontré sur les enregistreurs multi-pistes ayant des mixers analogiques conventionnels.

La correction entièrement paramétrique à quatre bandes est disponible pour l'égaliseur master, vous permettant de faire des réglages détaillés du son durant le mastering.

◆ 100 mémoires de scènes de mixer, plus contrôle MIDI des paramètres de mixer

Pour chaque morceau, vous pouvez mémoriser une centaine de scènes contenant les réglages de faders, de correcteurs, de panoramiques et d'effets de la section mixer. Les scènes peuvent être également rappelées à loisir par des réglages universels. Vous pouvez aussi utiliser le MIDI pour changer de scène et pour transmettre et recevoir des paramètres de mixage tels que les réglages de fader et de pan.

◆ Automation des scènes et des événements de mixage

Les changements de scène et les événements de mixage tels que les mouvements de fader et les déplacements de panoramique peuvent être enregistrés et reproduits en fonction de l'avancement de la lecture. L'automation de scène peut être utilisée pour changer automatiquement de scène.

◆ Puissants effets de modélisation avec commande en temps réel via la matrice de commande

Les effets intégrés utilisent la technologie de modélisation "MEMS", propriété de Korg, pour produire des sons de modélisation précis et puissants. Vous pouvez utiliser les seize contrôleurs en temps réel de la matrice de commandes (Knob Matrix) afin d'éditer rapidement et intuitivement les paramètres d'effet. Les effets de modélisation comprennent des simulations de préamplis à lampes, d'amplis classiques et de baffles du monde entier, ainsi que des simulateurs de micro pour les micros à lampe vintage et les micros de studio modernes à condensateur.

◆ Trois systèmes d'effet indépendants fournissent onze effets simultanés

Vous pouvez utiliser jusqu'à un total de onze effets, chacun avec traitement interne en 56 bits: huit effets par insertion, deux effets master et un effet final. Pour chaque effet, vous pouvez sélectionner un programme d'effet créé à l'aide d'un des 52 algorithmes d'effet différents (combinaisons d'effets de base).

Les programmes d'effet comprennent 128 programmes pré-réglés (presets) créés par des musiciens et ingénieurs de studio professionnels et 128 programmes d'effet personnels (user) dont vous pouvez disposer pour créer, modifier et conserver vos propres réglages d'effet.

De plus, chaque morceau dispose de 32 programmes d'effet de morceau éditables.

Vous pouvez aussi contrôler des effets en temps réel depuis un contrôleur MIDI externe ou depuis une pédale d'expression (EXP-2, XVP-10: vendues séparément).

◆ Outils d'édition numérique sophistiqués

Les fonctions d'édition non-destructives (accessibles seulement aux enregistreurs numériques) vous permettent d'accomplir de nombreuses éditions sans compromettre la haute qualité audio. En plus de l'enregistrement par insertion (punch-in/out) automatique et manuel, vous disposez de fonctions d'annulation (Undo) et restauration (Redo) qui vous permettent d'écouter les versions "avant" et "après" toute édition, avant de rendre le changement permanent. Vous pouvez utiliser l'annulation pour revenir en arrière sur les seize dernières opérations d'enregistrement ou d'édition! Un total de douze types d'opérations d'édition de piste est disponible, dont une pratique fonction d'extension/compression temporelle qui vous permet d'adapter des phrases ayant un tempo différent après l'enregistrement, et une fonction de normalisation qui gonfle de façon appropriée le volume et accroît la plage dynamique des enregistrements à niveau faible. Pour chaque morceau, vous pouvez affecter une centaine de marqueurs (avec des noms) et six points de repère pour garder trace des emplacements de toutes vos éditions (et y accéder instantanément).

◆ Interface intuitive conçue pour la simplicité d'emploi

Le D3200 est conçu pour une facilité d'emploi accrue. Les contrôleurs comme les commandes ClickPoint™ à cran central et les touches de curseur peuvent être utilisés pour rapidement sélectionner les paramètres et les onglets dans l'écran à cristaux liquides (LCD) haute résolution 320 × 240 pixels. La matrice de commandes (Knob Matrix) est située sous l'écran LCD haute résolution et vous permet d'éditer rapidement les valeurs de paramètres, en temps réel et à la volée.

◆ Disque dur interne

Un disque dur à haute capacité est intégré, permettant environ trois heures d'enregistrement par Go (16 bits, 44.1 kHz, enregistrement sur une piste).

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

Vous pouvez utiliser le graveur de CD pour sauvegarder/restaurer des données de morceau et d'effet, importer/exporter des fichiers audio et créer des CD audio. Vous pouvez aussi placer un CD audio dans le graveur et utiliser la fonction lecteur de CD pour le reproduire. Vous pouvez créer un CD audio soit en gravant individuellement des morceaux plage par plage (Track At Once) ou en utilisant les fonctions de projet d'album CD et d'écriture globale (Disk At Once).

◆ **La connexion USB vous permet de facilement partager des fichiers avec votre ordinateur**

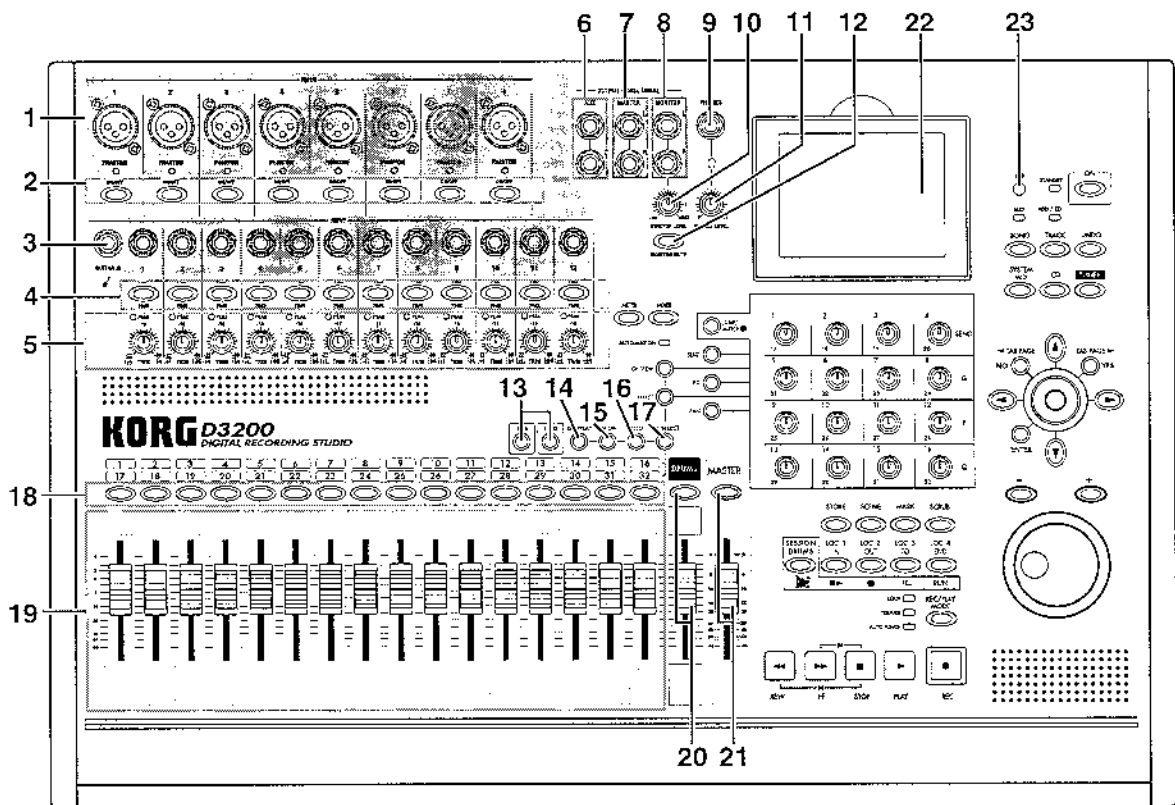
Le connecteur USB facilite l'échange de données avec votre ordinateur. Vous pouvez brancher le D3200 à votre ordinateur et faire une partition de 2, 4 ou 8 Go du disque dur du D3200 comme disque de PC pour partager les données.

Qu'est ce que le *MEMS* ?

Le *MEMS* (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System ou "système de modélisation de structure résonante et de circuit électronique") est une technologie appartenant à Korg et servant à recréer numériquement les nombreux facteurs qui produisent et influencent un son, ce qui va des mécanismes de production sonore d'instruments acoustiques et électriques/électroniques aux résonances du corps d'un instrument ou d'une enceinte, en passant par le champ sonore dans lequel l'instrument est joué, le trajet de propagation du son, la réponse électrique et acoustique des micros et haut-parleurs et les changements produits par les lampes et transistors.

Les parties et leurs fonctions

Face supérieure



1 Prises d'entrée (INPUT) 1, 2... 12

Branchez ici les sources de niveau micro ou ligne (comme des claviers).

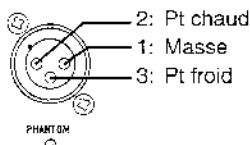
Vous disposez de prises XLR et de prises jack 6,35 mm symétriques à trois contacts.

Vous pouvez brancher des fiches jack asymétriques dans les prises jack 6,35 mm.

Vous pouvez utiliser les connecteurs XLR ou jack pour les entrées 1 à 8.

Si vous devez fournir une alimentation fantôme à des micros à condensateur, branchez ceux-ci à la prise XLR.

Chaque prise XLR peut fournir une alimentation fantôme +48V aux micros à condensateur. La diode située sous chaque prise XLR s'allume si l'alimentation fantôme est activée pour cette prise.



DEL d'alimentation fantôme

Jack 6,35 mm symétrique



Jack 6,35 mm asymétrique



- ⚠ Les prises XLR symétriques des entrées **INPUT 1–8** fournissent une alimentation fantôme +48V pour les microphones à condensateur; vous pouvez la commuter indépendamment pour chaque voie.
- ⚠ Votre équipement peut être endommagé si vous branchez ou débranchez un microphone à condensateur alors que l'alimentation fantôme est en service. Vous devez la désactiver avant de brancher ou de débrancher des microphones à condensateur.

2 Commutateur d'alimentation fantôme

Les prises d'entrée **INPUT 1–8** fournissent une alimentation fantôme +48V pour pouvoir employer des microphones à condensateur. L'alimentation fantôme est fournie aux prises XLR symétriques et peut être mise en service indépendamment pour chaque voie. N'activez ce commutateur que pour les voies utilisant un microphone à condensateur.

- ⚠ Si un microphone à condensateur est branché ou débranché alors que l'alimentation fantôme est en service, votre équipement peut être endommagé. Pour cette raison, coupez toujours l'alimentation fantôme avant de brancher ou débrancher un microphone à condensateur.
- ⚠ Si l'alimentation fantôme est en service, vous ne devez jamais brancher d'autre équipement qu'un microphone à condensateur. Cela pourrait endommager votre équipement.

3 Prise d'entrée guitare GUITAR IN

Vous pouvez brancher une guitare ou une basse à cette prise. La prise **GUITAR IN** partage son trajet audio avec la prise **INPUT 1**; si les deux prises sont reliées à une source audio, c'est la prise **GUITAR IN** qui a priorité. C'est une prise jack 6,35 mm asymétrique avec une impédance d'entrée d'1 MΩ.

4 Boutons PAD

Ces boutons réduisent le niveau d'entrée de 26 dB. L'atténuation est en service quand le bouton est enfoncé. Vous pouvez étendre la plage de réglage de la commande **TRIM** en activant cette atténuation quand vous utilisez une entrée de niveau ligne. Désactivez-la pour un appareil à faible niveau de sortie comme un micro ou une guitare.

5 Commandes TRIM

Ces commandes règlent le niveau d'entrée. Les marquages donnent le niveau d'entrée. Réglez la commande **TRIM** de façon adaptée à l'appareil entrant afin d'obtenir le niveau maximal sans que la diode (en haut à gauche) ne s'allume pour autant.

La commande **TRIM** a une plage de +4 à -34 dBu quand le bouton **PAD** est activé et de -22 à -60 dBu quand le bouton **PAD** est désactivé.

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

- 60 – -40 dBu: entrée micro
- 30 dBu: guitare, guitare basse
- 10 dBu: appareils audio grand public de type lecteur de CD
- +4 dBu: claviers ou équipement de studio

- ⚠ Si la commande **TRIM** est montée alors que rien n'est branché en entrée, des ronflements ou du bruit peuvent apparaître. Laissez la commande **Trim** réglée au minimum quand la voie n'est pas utilisée.

6 Prises AUX 1/2

Ces prises produisent les signaux audio de départ externes venant des voies du mixer (→p.109). Vous pouvez les relier aux prises d'entrée d'un processeur d'effet externe. Ce sont des prises jack 6,35 mm asymétriques.

7 Prises MASTER L/R

Ces prises fournissent le signal audio analogique venant du bus master ou les signaux audio sélectionnés par la fonction **SOLO**. Vous pouvez sélectionner la source du solo en onglet **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "Solo".

Ces prises servent principalement à relier le D3200 à une unité d'enregistrement externe. Elles fournissent une version analogique de l'audio envoyé par la prise numérique S/P DIF OUT. Ce sont des prises jack 6,35 mm trois contacts symétriques/asymétriques.

8 Prises MONITOR L/R

Branchez ces prises à votre système d'écoute externe. En onglet **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "Monitor" (→p.47, 111), vous pouvez sélectionner le bus qui sera entendu par ces sorties. Ces

prises produisent le même signal audio que la prise pour casque (PHONES). Ce sont des prises jack 6,35 mm trois contacts symétriques/asymétriques.

9 Prise PHONES

Un casque (des écouteurs) peut être branché à cette prise.

C'est une prise jack 6,35 mm stéréo.

Cette prise produit le même signal que les prises MONITOR L/R.

10 Commande MONITOR LEVEL

Cette commande règle le niveau de volume du signal produit par les prises MONITOR L/R.

11 Commande PHONES LEVEL

Cette commande règle le niveau de volume du signal produit par la prise PHONES.

12 Touche MONITOR MUTE

Cette touche coupe la sortie audio par les prises MONITOR L/R. Le réglage alternera (on/off) chaque fois que vous presserez la touche. L'audio ne sera pas coupé en prise PHONES. Cette fonction est très utile si vous enregistrez à l'aide d'un microphone et ne désirez pas que le microphone reprenne le son venant de vos moniteurs.

13 Touche 1-16, touche 17-32

Utilisez ces touches pour déterminer si les faders de voie, les touches de voie et l'écran LCD pilotent les voies 1-16 ou 17-32. La touche sélectionnée s'allumera.

14 Touche REC/PLAY

Activez cette touche (allumée) et utilisez les touches de voie pour faire alterner chaque voie de l'enregistreur entre enregistrement et lecture. Le statut de la piste alternera chaque fois que vous presserez sa touche de voie. Si la touche de voie de piste master est réglée sur PLAY (lecture), toutes les pistes seront automatiquement coupées (Mute).

15 Touche CH ON

Activez cette touche (allumée) et utilisez les touches de voies pour activer ou désactiver chaque voie. Vous pouvez vous en servir comme d'une fonction Mute.

16 Touche SOLO

Activez cette touche (allumée) et utilisez les touches de voies pour commuter on/off le solo de chaque voie. Vous pouvez activer le solo pour plusieurs voies à la fois.

17 Touche CH SELECT

Activez cette touche (allumée) et utilisez les touches de voies pour spécifier la piste qui sera sélectionnée dans les pages "Ch View" (affichage de voie), "EQ/ATT" (correcteur/atténuateur) ou de départ (send).

18 Touches de voie (1-16/17-32)

Ces touches changent le statut de chaque voie.

Si la touche 1-16 est allumée, ces touches correspondent aux voies 1 à 16; si la touche 17-32 est allumée, ces touches correspondent aux voies 17 à 32.

Touche CH SELECT allumée: Utilisez ces touches pour sélectionner les voies (une voie sélectionnée est allumée).

Touche SOLO allumée: Utilisez ces touches pour sélectionner les voies mises en solo (une voie sélectionnée est allumée).

Touche CH ON allumée: Fait alterner chaque voie entre activation et désactivation (mute) (une voie sélectionnée est allumée).

Touche REC/PLAY allumée: Fait alterner chaque voie entre enregistrement et lecture (rouge en enregistrement, vert en lecture).

19 Faders de voie (1-16/17-32)

Ces faders déterminent le volume d'enregistrement/lecture de chaque voie. Si la touche 1-16 est allumée, les faders contrôlent les voies 1-16; si la touche 17-32 est allumée, les faders contrôlent les voies 17-32.

20 Fader DRUMS, touche DRUMS

Ce fader règle le volume d'enregistrement/lecture de Session Drums. Quand la touche DRUMS située au-dessus du fader est activée (allumée), vous pouvez utiliser Session Drums pour produire un rythme durant l'enregistrement ou la lecture.

21 Fader MASTER, touche MASTER

Ce fader règle le volume général de toutes les voies. Quand vous enregistrez la piste master, il règle le niveau d'enregistrement de la piste de destination de l'enregistrement. Chaque fois que vous pressez la touche MASTER située au-dessus du fader, le statut alterne entre enregistrement (allumée en rouge), lecture (allumée en vert) et off (éteinte).

note Normalement, vous laisserez le fader MASTER réglé à 0 dBu durant l'enregistrement individuel des pistes et utiliserez les faders de voie pour faire le mixage afin qu'il n'y ait pas de distorsion en sortie.

22 Ecran à cristaux liquides (LCD)

Il affiche des informations telles que le volume d'enregistrement/lecture (indicateurs de niveau), les données temporelles (position) et divers paramètres. Vous pouvez utiliser les contrôleurs d'édition pour sélectionner des boutons, cellules, pages et onglets; et pour éditer des paramètres et leur valeur.

23 Commande de contraste de l'écran LCD

Cette commande règle le contraste de l'écran LCD. L'aspect de l'écran LCD peut varier en fonction de votre angle de vue, aussi réglez le contraste avec cette commande pour la meilleure lisibilité. 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. Ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

24 Touche METER

Cette touche ouvre un affichage présentant les niveaux audio du morceau, la présence ou l'absence d'événements audio et une liste des pistes virtuelles. Vous pouvez aussi le faire basculer en affichage de fader où vous pouvez changer la position d'insertion des indicateurs de niveau ou vérifier les positions de fader ou de panoramique.

25 Touche MIXER

Pressez cette touche pour accéder à l'écran menu des pages de mixer.

26 Indicateur AUTOMATION

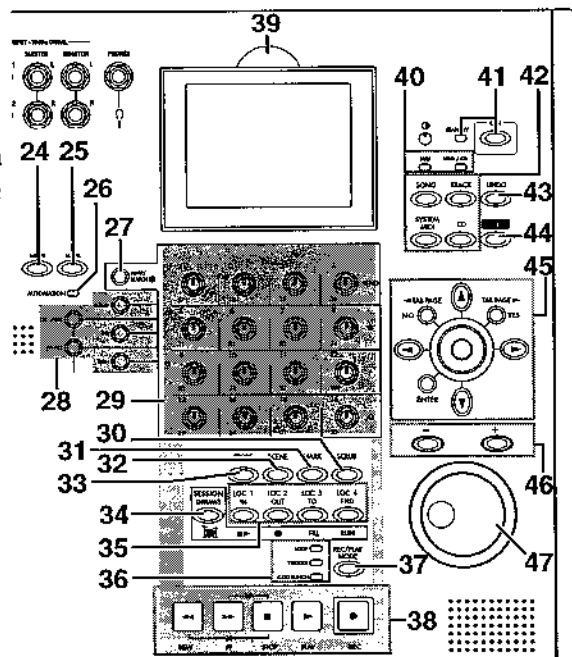
Quand cet indicateur est allumé, l'automation est activée; quand elle est enregistrée, il clignote.

27 Touche JUMP/MATCH

Les faders et la matrice de commandes (Knob Matrix) peuvent être réglés pour fonctionner en mode JUMP (saut) ou MATCH (correspondance) quand vous déplacez un paramètre par rapport à sa valeur mémorisée, en changeant le réglage Fader/Knob Control (→p.119) en onglet Control. En cas de réglage sur JUMP, la touche sera éteinte. La touche est allumée quand le réglage MATCH est sélectionné. La touche clignotera lentement si la position de la commande ou du fader que vous déplacez est éloignée de la valeur mémorisée. Plus vous rapprochez la commande ou le fader de la valeur mémorisée, plus le clignotement s'accélère pour atteindre un allumage fixe quand vous atteignez la valeur mémorisée. En maintenant enfoncé cette touche tout en bougeant une commande ou un fader, vous pouvez temporairement passer en mode de fonctionnement JUMP (saut).

28 Touches directes

En pressant ces touches, vous pouvez sélectionner la fonction actuelle de la matrice de commandes et accéder aux onglets correspondants.



29 Matrice de commandes (Knob Matrix)

Ces 16 commandes multi-fonctions permettent le contrôle en temps réel des effets, des correcteurs, de Session Drums™, etc.

30 Touche SCRUB

Donne accès à la page Scrub. Utilisez la molette de valeur pour contrôler la fonction sélectionnée (→p.40, 146).

31 Touche MARK

Vous pouvez repérer une position déterminée dans un morceau sous la forme d'un "marqueur" et rappeler instantanément cette position lorsque vous le désirez. Vous pouvez aussi renommer ou supprimer des marqueurs existants (→p.38, 145).

En tenant enfoncée cette touche et en pressant les touches + ou -, vous pouvez successivement rappeler les diverses positions que vous avez référencées pour chaque marqueur.

32 Touche SCENE

Cette touche mémorise des réglages de mixer tels que les réglages de faders de voie, de commandes pan, de correcteurs ("égaliseurs") et de départs d'effet sous forme d'une "scène" à l'emplacement voulu dans un morceau. Si vous lancez la lecture avec l'automatisme activée, les scènes mémorisées seront rappelées à l'instant voulu et automatiquement changées. Vous pouvez aussi éditer les scènes en les réarrangeant, en les renommant ou en les supprimant (→p.50, 105).

33 Touche STORE

Pressez cette touche pour enregistrer la position temporelle actuelle comme un point de repère, un marqueur ou pour une scène (→p.38, 39, 50, 145).

34 Touche SESSION DRUMS

Donne accès à l'onglet Session Drums, où vous pouvez créer une piste de batterie pour le morceau.

35 Touches LOC 1/IN, LOC 2/OUT, LOC 3/TO, LOC 4/END

Ces touches servent à mémoriser une position temporelle spécifique dans un morceau ou à accéder instantanément à une position temporelle ainsi mémorisée. Les positions temporelles enregistrées ici peuvent servir de points de punch-in/out (insertion d'enregistrement) et à spécifier une zone à éditer lors des procédures d'édition de piste telles que la copie ou la suppression (→p.38, 147).

Vous pouvez également affecter chaque touche à un onglet d'affichage spécifique dans la page MIXER, afin que la pression de cette touche vous amène à cet onglet (→p.147).

36 Indicateurs LOOP, TRIGGER, AUTO PUNCH

Ces indicateurs s'allument pour vous indiquer quelle opération – enregistrement/lecture en boucle (loop), enregistrement à déclencheur (trigger) ou enregistrement par punch-in automatique (auto punch) – est sélectionnée.

37 Touche REC/PLAY MODE

Utilisez cette touche pour sélectionner le mode d'enregistrement ou pour activer/désactiver la lecture en boucle.

38 Touches de transport

Utilisez les touches REC, PLAY, STOP, REW et FF pour les opérations de lecture ou d'enregistrement sur l'enregistreur (→p.149).

39 Bouton d'inclinaison de l'afficheur

En pressant ce bouton à l'arrière de l'afficheur, vous pouvez régler l'angle d'inclinaison de l'écran LCD sur cinq niveaux pour une meilleure lisibilité.

⚠ *N'utilisez pas de force excessive pour déplacer l'écran.*

40 Témoins d'accès HDD/CD et MIDI

Le témoin HDD/CD s'allume pour indiquer un accès au disque dur durant l'enregistrement, la lecture ou l'édition, ou signaler que le graveur de CD-R/RW est utilisé. L'indicateur MIDI s'allumera lorsque des messages MIDI seront reçus en prise MIDI IN.

⚠ *Ne soumettez jamais le D3200 à des vibrations ou à des impacts alors que le témoin HDD/CD est allumé.*

41 Touche ON, témoin de veille (standby)

Presser cette touche allume/éteint le D3200. Quand le témoin standby est allumé, presser la touche ON met le D3200 en service.

Quand le D3200 fonctionne, maintenez enfoncée la touche ON pour accéder à la fenêtre de dialogue d'extinction (**Power Off**).

42 Touches de mode de page

Presser une de ces touches rappelle le mode de page correspondant. Quand vous pressez la touche CD, l'écran du menu correspondant apparaît.

43 Touche UNDO

La fonction Undo (annuler) vous permet de revenir en arrière et d'écouter l'audio tel qu'il était avant la dernière édition. La fonction Redo (restaurer) rappelle le résultat de l'édition.

Vous pouvez revenir en arrière sur 16 opérations d'enregistrement ou d'édition (→p.140).

44 Touche TUNER

Pressez cette touche pour accéder à l'écran Tuner (accordeur) où vous pouvez contrôler l'accord de la source audio branchée en prise GUITAR IN.

45 Contrôleur d'édition

Utilisez ces contrôleurs pour sélectionner un bouton, une cellule, ou un onglet dans l'écran LCD et pour éditer les paramètres et leur valeur. Le ClickPoint à clic central, les touches de curseur (▲▼◀▶), les touches TAB PAGE /YES, TAB PAGE /NO et ENTER vous permettent de rapidement et efficacement mener une édition.

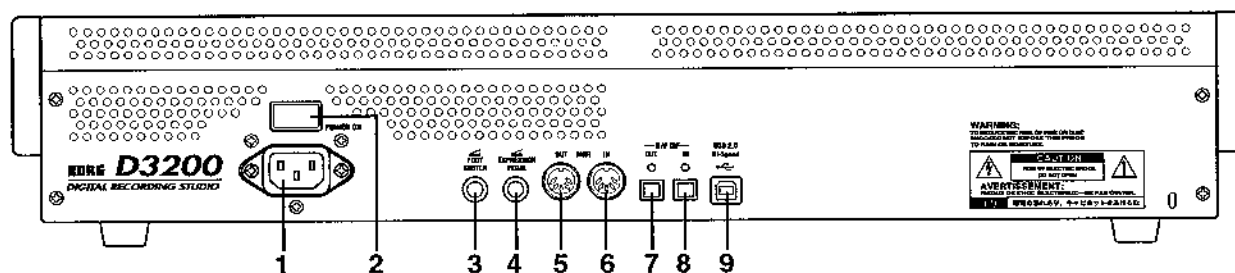
46 Touches +, -

Ces touches modifient la valeur du paramètre sélectionné et sont une alternative à l'emploi de la molette de valeur. Elles sont pratiques lorsque vous désirez ne modifier la valeur que par simples unités.

47 Molette de valeur

Utilisez cette molette pour modifier la valeur du paramètre sélectionné ou pour changer la position temporelle actuelle. Quand la page Scrub est affichée, tourner cette molette fait reproduire la piste à une vitesse proportionnelle (jusqu'à une double vitesse).

Face arrière



1 Embase d'alimentation secteur

Branchez ici le câble d'alimentation secteur (fourni).

2 Interrupteur d'alimentation électrique (POWER ON)

Cet interrupteur met l'appareil sous/hors tension.

Quand il est activé, le D3200 est en mode veille (standby). Dans ce mode, presser la touche ON de la façade allume le D3200. Quand le D3200 est en fonction, maintenez la touche ON pour obtenir la fenêtre de dialogue d'extinction (**Power Off**) et sélectionnez **Yes** pour éteindre le D3200 et revenir au mode de veille. Vous pouvez alors utiliser cet interrupteur d'alimentation pour totalement couper l'alimentation.

-
- ▲ *Pour éteindre l'appareil, vous devez d'abord presser la touche ON pour accomplir la procédure d'extinction. Ne coupez jamais l'interrupteur d'alimentation et ne débranchez pas le câble d'alimentation avant que la procédure d'extinction n'ait été accomplie.*
Si vous coupez l'interrupteur d'alimentation ou déconnectez le câble d'alimentation avant exécution de la procédure d'extinction, des données et réglages personnels peuvent être perdus et le disque dur peut être endommagé.

3 Prise FOOT SWITCH

Quand vos mains sont occupées à jouer d'un instrument, vous pouvez utiliser une pédale commutateur pour contrôler des opérations de base du D3200.

Une pédale commutateur peut servir à lancer/arrêter la lecture, lancer/arrêter l'enregistrement par punch-in manuel, enregistrer un marqueur ou battre le tempo au pied (→p.26, 64, 66, 119).

Branchez une pédale commutateur (PS-1 optionnelle) à cette prise.

4 Prise EXPRESSION PEDAL

Vous pouvez utiliser une pédale d'expression pour contrôler un paramètre déterminé d'un effet par insertion. Vous pouvez contrôler le paramètre en temps réel pendant que vous jouez ou enregistrez (→p.57, 119). Branchez une pédale d'expression (vendues séparément en option, EXP-2, XVP-10 etc.) à cette prise.

5 Connecteur MIDI OUT

Les messages MIDI sont transmis par ce connecteur. Utilisez-le quand le D3200 doit contrôler un appareil externe via MIDI (→p.94, 119).

6 Connecteur MIDI IN

Les messages MIDI sont reçus par ce connecteur. Utilisez-le quand vous désirez contrôler le D3200 depuis un appareil MIDI externe (→p.94, 119).

7 Prise S/P DIF OUT

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

Utilisez un câble optique pour relier cette prise à l'entrée numérique optique de votre DAT, MD ou d'un autre équipement. Cette sortie fournit le même signal audio que les prises **MASTER L/R**, mais sous forme d'un signal numérique ayant la fréquence d'échantillonnage et la résolution du morceau actuel.

8 Prise S/P DIF IN

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

Utilisez un câble optique pour relier cette prise à la sortie numérique optique de votre DAT, MD ou d'un autre équipement. Cette entrée fournit un signal audio numérique ayant la fréquence d'échantillonnage et la résolution du morceau actuel.

9 Connecteur USB

Vous pouvez utiliser un câble USB pour relier le D3200 à votre ordinateur.

- ▲ *Des périphériques USB tels que des disques durs et des graveurs de CD-R/RW ne peuvent pas être connectés au D3200.*

A propos du graveur de CD-R/RW

La face avant du D3200 possède un graveur de CD-R/RW pouvant servir à sauvegarder et à restaurer des données, à importer et exporter des fichiers audio WAV et à lire ou graver des CD audio.

- ▲ *Le graveur de disque est une unité de précision, utilisez-le toujours en position horizontale sans le soumettre à des vibrations.*

Insertion d'un disque

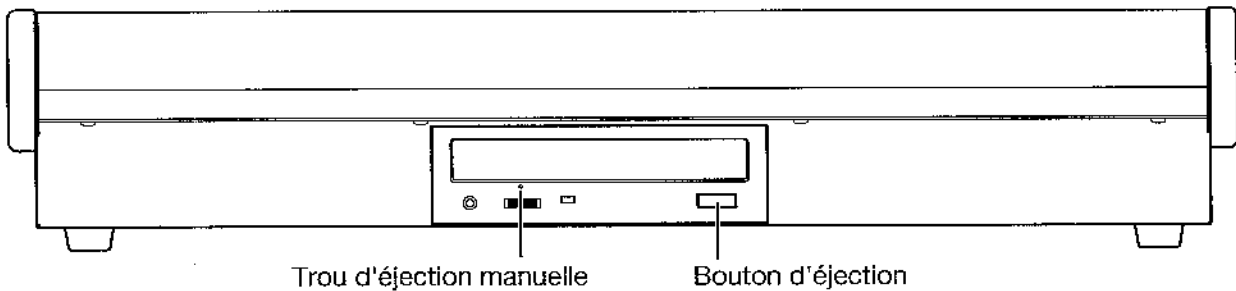
Assurez-vous que le D3200 est allumé.

- (1) Pressez le bouton d'éjection du graveur de CD-R/RW pour ouvrir son tiroir.
- (2) Placez le disque de façon adaptée dans le tiroir, face imprimée vers le haut.
- (3) Pressez le bouton d'éjection pour fermer le graveur de CD-R/RW.

Retrait d'un disque

- (1) Pressez le bouton d'éjection pour ouvrir son tiroir.

- (2) Retirez délicatement le disque du tiroir.
- (3) Pressez le bouton d'éjection pour fermer le graveur de CD-R/RW.






Retrait d'urgence du disque

Normalement, vous pourrez retirer le disque de la façon décrite ci-dessus. Toutefois, si cela n'est pas possible en raison d'un panne d'alimentation ou d'un autre problème, vous pouvez aussi retirer le disque de la façon suivante.

Insérez un objet de type épingle de moins d'1 mm de diamètre, comme un trombone déplié, dans le trou d'éjection manuelle et poussez. L'ouverture du tiroir sera forcée.

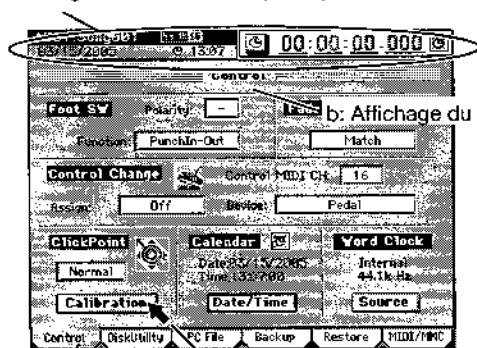
- ⚠ L'emploi excessif de cette méthode peut amener à un mauvais fonctionnement du graveur.
- ⚠ Cette procédure doit être accomplie avec l'appareil hors tension.

Éléments et fonctions dans l'écran LCD

Utilisez le ClickPoint pour amener le pointeur () sur un bouton ou une icône affichée dans l'écran LCD. Puis pressez le centre du ClickPoint pour sélectionner ce bouton ou cette icône. Dans de nombreuses opérations, vous pouvez utiliser le pointeur () pour sélectionner l'élément de paramètre à éditer ou sauvegarder, comme la page, la valeur de paramètre ou le nom de morceau. Dans ce manuel, les références faites aux boutons ... , onglets ... , cellules ... ou icônes ... concernent des éléments affichés en écran LCD. Bougez le pointeur () et pressez le centre du ClickPoint pour sélectionner l'élément désiré. Nous utiliserons le terme "cliquer" pour décrire ce procédé.

Vous pouvez aussi utiliser les touches de curseur du contrôleur d'édition pour accéder à l'élément que vous désirez éditer ou les touches YES/NO (TAB PAGE) à la place des boutons Yes (OK)/No (Cancel) de l'écran LCD, ou encore la touche ENTER pour confirmer un réglage ou une opération. Les références de type "touche...", "commande...", "molette..." ou "curseur..." concernent des commandes de la façade. Utilisez le contrôleur physique correspondant pour accéder à ces éléments.

a: Affichage de morceau/compteur/position/calendrier



c: Onglet Pointeur

b: Affichage du nom de page

f: Bouton fenêtre

e: Cellule d'édition



d: Icône d'édition

a: Affichage de morceau/compteur/position/calendrier

Cette zone affiche le morceau actuellement sélectionné, le compteur (position dans le morceau) et la date. Elle est affichée dans toute page et vous pouvez modifier le réglage de compteur/calendrier.

- ⚠ Vous ne pouvez pas modifier ces réglages si une fenêtre de dialogue est ouverte.

▲ Si vous n'avez pas réglé la date et l'heure, cette zone est grisée.

b: Affichage de nom de page

C'est le nom de la page actuellement sélectionnée, ou une information sur l'édition. Cet élément n'apparaît pas dans certaines pages telles que les pages d'effet ou la "fenêtre mixer".

c: Onglet

Utilisez le pointeur ou les touches **TAB PAGE** du contrôleur d'édition pour sélectionner un onglet.

d: Icône d'édition

Quand vous cliquez sur une icône telle qu'un fader ou une commande représentée dans l'écran LCD, un cadre apparaît (dans la plupart des cas) autour de l'icône. C'est pour indiquer que c'est maintenant l'icône d'édition; les changements que vous ferez s'appliqueront au paramètre dont l'icône est ainsi encadrée.

e: Cellule d'édition

Quand vous cliquez sur un paramètre dans l'écran LCD, sa valeur est surlignée. Elle apparaît dans ce qui s'appelle la cellule d'édition; les changements que vous faites s'appliquent à la zone surlignée.

f: Bouton fenêtre

Quand vous cliquez sur un de ces boutons, une fenêtre de dialogue s'ouvre, affichant des paramètres et des valeurs que vous pouvez sélectionner.

Quand vous avez fini de sélectionner un paramètre ou d'éditer une valeur, pressez la touche **YES** ou **NO** de la façade pour fermer la fenêtre de dialogue et revenir à l'onglet précédent. Vous pouvez aussi fermer la fenêtre de dialogue en cliquant sur le bouton **Yes** (ou **OK**) ou **No** (ou **Cancel**) de l'écran LCD.

g: Bouton liste

Quand vous cliquez sur ce bouton, un menu déroulant apparaît, permettant de choisir un élément dans cette liste.

h: Barre/boutons de défilement

Utilisez-les pour monter et descendre dans une liste de valeurs de paramètres qui s'étend au-delà de la fenêtre affichée.

i: Bouton de confirmation

Quand vous cliquez sur ce bouton, une fenêtre de dialogue s'ouvre, vous demandant si vous êtes sûr de vouloir exécuter les réglages ou l'opération. Certaines fenêtres de dialogue peuvent contenir une cellule d'édition pour que vous choisissiez une valeur. Pressez la touche **YES** ou **NO** de la façade pour fermer la fenêtre de dialogue et retourner à l'onglet d'origine.

Vous pouvez aussi fermer la fenêtre de dialogue en cliquant sur le bouton **Yes** (ou **OK**) ou **No** (ou **Cancel**) de l'écran LCD.

j: Boutons radio

Utilisez les boutons radio pour choisir un des éléments affichés.

k: Bouton commutateur

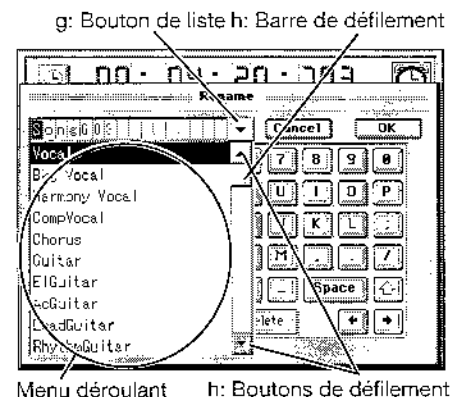
Ce type de bouton change de fonction ou alterne entre on et off quand vous cliquez dessus.

l: Case à cocher

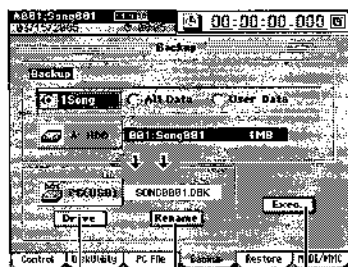
Chaque fois que vous cliquez sur une des cases à cocher, un dessin de coche est ajouté ou retiré. Cochez la case si vous voulez activer la fonction.

*** Autres**

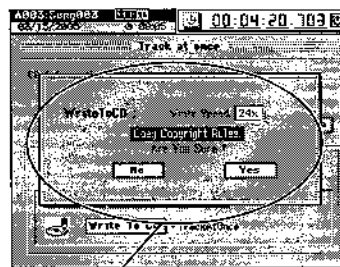
En plus des éléments référencés ci-dessus, le bouton **Drive** ouvrira une fenêtre de dialogue où vous pouvez sélectionner une partition pour l'édition et le bouton **Rename** ouvrira une fenêtre de dialogue où vous pourrez renommer un morceau ou un programme.



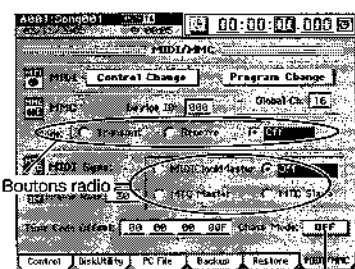
Il y a également certains écrans, comme l'écran de confirmation de routage, qui fournissent des informations appréciables mais pas d'éléments éditables.



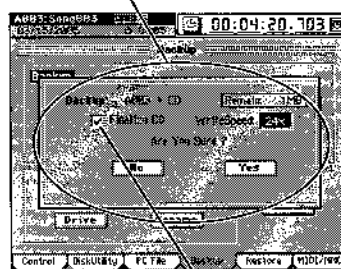
Bouton Drive Bouton Rename i: Bouton de confirmation



Fenêtre de dialogue de confirmation



j: Boutons radio
k: Bouton commutateur



l: Case à cocher

Fonctionnement de base

1. Sélection du menu de pages

Si vous désirez éditer un réglage ou une fonction tout en la regardant dans l'écran LCD, vous devez presser une touche d'accès au menu de pages contenant cette fonction. Les touches MIXER et CD afficheront un menu d'accès aux pages dans l'écran LCD; cliquez sur les boutons de menu de pages affichés en écran LCD pour sélectionner le menu désiré. Chaque fois que vous pressez la touche MIXER ou la touche CD, vous retournez à ce menu d'accès aux pages.

note Pour des détails sur les fonctions de chaque menu de pages, voir "Référence" (→p.98-).

2. Sélection d'un onglet

Les nombreux paramètres contenus dans chaque mode de page sont à leur tour divisés en onglets. Utilisez les touches TAB PAGE du contrôleur d'édition pour sélectionner un onglet. Vous pouvez également accéder à un onglet en cliquant dessus dans l'écran LCD. Certaines pages ne contiennent qu'un onglet.

3. Sélection et réglage des paramètres

Sélection d'un paramètre

Pour sélectionner un paramètre, cliquez sur l'icône d'édition, la cellule d'édition ou le bouton affiché en écran LCD. Dans la plupart des cas, vous pouvez utiliser les touches curseur pour passer d'un paramètre à l'autre et presser la touche ENTER pour en sélectionner un.

▲ Vous ne pouvez pas utiliser les touches curseur pour aller et venir entre une fenêtre de dialogue et l'onglet d'origine.

Réglage d'un paramètre

Il y a différentes méthodes de réglage de paramètre, selon le type de paramètre.

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

Cliquez sur l'icône d'édition, la cellule d'édition ou le bouton dans l'écran LCD pour le surligner puis tournez la molette de valeur (ou utilisez les touches +/-) pour régler la valeur. Si les boutons ↖/↗ sont affichés dans l'écran LCD, vous pouvez également cliquer dessus.

○ Boutons fenêtres, fenêtres de dialogue

Cliquez sur le bouton fenêtre dans l'écran LCD pour accéder à la fenêtre de dialogue puis sélectionnez la valeur du paramètre dans l'écran LCD. Vous pouvez aussi utiliser la molette de valeur (ou les touches +/-) pour sélectionner la valeur du paramètre.

○ Boutons commutateurs

Les boutons commutateurs dans l'écran LCD alternent entre on et off chaque fois que vous les pressez. Vous pouvez également utiliser les touches de curseur pour surligner le bouton puis presser la touche **ENTER** pour commuter la fonction on et off.

○ Boutons radio

Cliquez sur un bouton dans l'écran LCD pour le sélectionner. De plus, vous pouvez utiliser les touches de curseur pour surligner le bouton puis la touche **ENTER** pour le sélectionner.

○ Sélection d'un élément dans un menu déroulant

- Cliquez sur l'élément désiré dans la liste affichée dans l'écran LCD pour le sélectionner.
- Cliquez sur les boutons $\blacktriangledown/\blacktriangledup$ dans l'écran LCD pour déplacer la zone de surlignage.
- Utilisez la molette de valeur ou les touches +/- pour faire votre sélection.

Réglages de fader ou de panoramique

Vous pouvez régler le fader de chaque voie indépendamment. Pour régler le panoramique, pressez la touche **PAN** afin d'accéder à l'onglet "FADER PAN" et utilisez la matrice de commandes.

Départ et correcteur

Quand vous êtes dans un onglet où vous pouvez éditer des paramètres, ou si vous avez pressé la touche **SEND** (départ) ou **EQ** (correction) pour accéder à l'onglet correspondant, vous pouvez utiliser la matrice de commandes pour éditer les paramètres ou valeurs.

Edition des effets

Quand les commandes de paramètres d'effet sont affichées dans l'écran LCD, ou si vous avez pressé la touche **EFFECT** pour accéder à cet onglet, vous pouvez utiliser la matrice de commandes pour sélectionner les paramètres ou éditer leur valeur.

Sélection d'une voie

Si la touche **CH SELECT** est allumée, vous pouvez presser la touche de voie correspondant à la voie désirée pour directement la sélectionner en vue de l'éditer.

Alternance entre les voies 1-16 et les voies 17-32

Dans le cas de paramètres pour lesquels l'écran LCD ne peut pas afficher les 32 voies d'un coup, seize voies seront affichées à la fois, qui dépendront de la touche **1-16** ou **17-32** allumée.

4. Raccourcis clavier de la façade

En pressant simultanément deux touches de la façade, vous pouvez utiliser divers raccourcis tels que des déplacements entre pages, fonctions de commutation ou changements de position.

Quelques exemples de raccourcis

- Maintenez enfoncée la touche **SONG** et pressez la touche **+** ou la touche **-** pour augmenter/diminuer le numéro de morceau.
- Maintenez enfoncée la touche **MIXER** et pressez la touche **LOC 1, 2, 3** ou **4** pour rappeler la page mémoire.
- Maintenez enfoncée la touche **MIXER** et pressez la touche **▲** ou **◀** pour passer à la page **MIXER** supérieure.
- Maintenez enfoncée la touche **MIXER** et pressez la touche **▼** ou **▶** pour passer à la page **MIXER** inférieure.
- Maintenez enfoncée la touche **▲** et pressez la touche **SYSTEM/MIDI** pour afficher la fenêtre de réglage de calendrier.
- Maintenez enfoncée la touche **▲** et pressez la touche **SESSION DRUMS** pour changer le type d'affichage temporel.
- Maintenez enfoncée la touche **SYSTEM/MIDI** et pressez la touche **ENTER** pour passer en mode **USB**.

Il existe de nombreux autres raccourcis en plus de ceux référencés ci-dessus. Référez-vous à la liste des raccourcis (→p.182).

Exemples de fonctionnement

Vous pouvez utiliser les seize commandes de la matrice de commandes dans les onglets suivants. Dans les pages où il y a plus de seize icônes de commande, vous pouvez maintenir enfoncée la touche **JUMP** et utiliser les touches curseur pour alterner entre les groupes de seize commandes pour l'édition.

Page CH VIEW	Onglet Ch View
Page EFFECT	Onglets InsertEFF, MstrEFF1, MstrEFF2 et FinaleFF
Page SEND	Onglets EFFSend1, EFFSend2, Aux1Send et Aux2Send
Page EQ	Onglets EQ/ATT et MasterEQ
Page FADER	Onglets Fader Pan et Mixer View
Page SOLO	Onglet CueLevel
Page CH INPUT	Onglets SubMix1-4, SubMix5-8 et SubMix9-12
Ecran DRUMKIT	
Ecran METER	(quand l'affichage de fader est sélectionné)

La figure 1 montre l'onglet **EFFECT**, "InsertEFF1".

Pour sélectionner cet onglet, pressez la touche **EFFECT** de la façade puis cliquez sur l'onglet "InsertEFF1" dans l'écran LCD.

Dans cet écran, les icônes de commande sont couplées à la matrice de commandes comme suit; vous pouvez bouger une commande pour directement éditer la valeur. Les commandes pour lesquelles aucune icône n'est représentée n'ont pas d'effet.

La figure 2 est l'onglet **MIXER**, **FADER/PAN/AUTOMATION** "Fader Pan". Pour sélectionner cet onglet, pressez la touche directe **PAN**. Sinon, vous pouvez presser la touche **MIXER** puis cliquer sur l'écran.

Dans cet écran, bouger le fader ou la matrice de commandes (correspondant au panoramique de chaque voie) pour la voie désirée sélectionnera automatiquement cette voie et changera sa valeur de fader ou de panoramique.

La figure 3 est l'onglet **CH VIEW**, "Ch View".

Pour sélectionner cet onglet, pressez la touche directe **CH VIEW**.

Vous pouvez aussi cliquer sur l'écran pour sélectionner cet onglet après avoir pressé la touche **CH VIEW**.

Dans cet écran, le fader, le correcteur et le départ sont directement contrôlés par le fader de cette voie et par la matrice de commande.

Figure 1

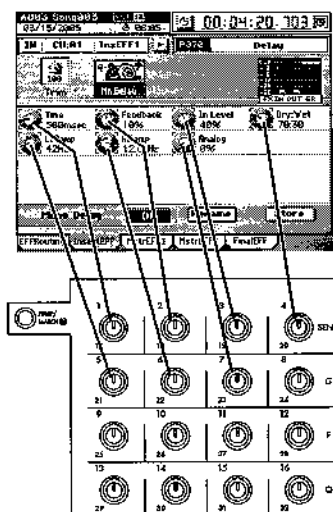


Figure 2

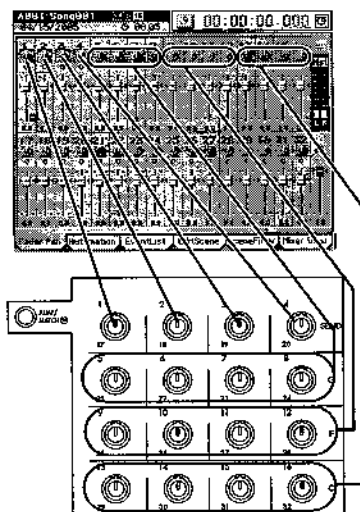
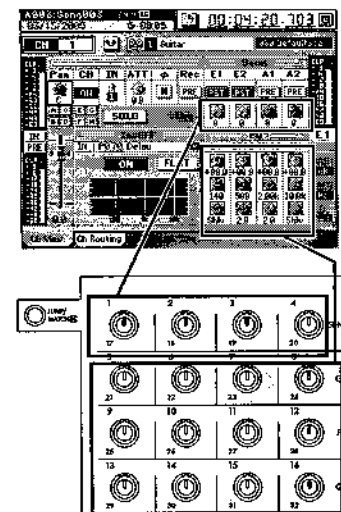


Figure 3



Prise en main

Cette prise en main est conçue pour vous fournir quelques exemples de tâches ordinaires tout en vous aidant à vous familiariser avec le fonctionnement du D3200.

Etape 1: préparation

La première étape vous explique comment brancher vos moniteurs ou vos écouteurs, comment allumer le D3200 et comment écouter les démonstrations.

Etape 2: enregistrement rapide

Cette étape couvrira le branchement d'une guitare, d'un clavier ou d'un micro au D3200, la façon d'enregistrer votre interprétation sur une piste et comment reproduire l'enregistrement et écouter les résultats.

Etape 3: superposition (Overdub)

L'Overdub vous permet d'enregistrer des pistes supplémentaires en jouant conjointement à l'interprétation enregistrée à l'étape 2.

Etape 4: mixage et mastering

Lors de cette étape, vous pouvez appliquer des effets et un correcteur à chaque piste pour régler la balance générale.

Enfin, vous pouvez appliquer des effets et un correcteur à la totalité du morceau pour ajouter une compression générale et faire des réglages de tonalité et mixer votre morceau en piste master stéréo.

Etape 1: Préparation

1. Connexions

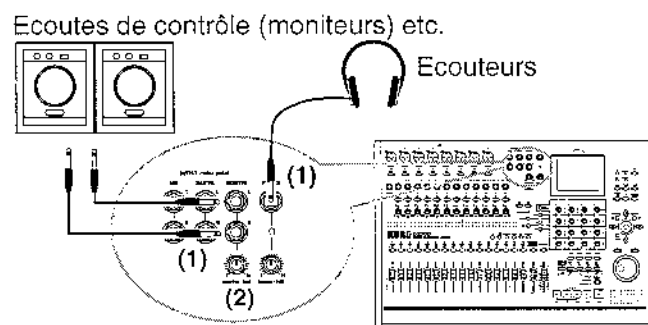
Veillez noter les points suivants avant de commencer.

Le D3200 conserve automatiquement la date et l'heure dans un morceau chaque fois que celui-ci est sauvegardé, aussi pouvez-vous savoir quand un morceau a été mis à jour. Avant de commencer, nous vous recommandons de régler la date et l'heure (→p.2 "Réglage du calendrier").

Si vous n'êtes pas sûr de savoir comment utiliser les boutons ou icônes qui apparaissent dans l'écran LCD, référez-vous à "Éléments et fonctions dans l'écran LCD" (→p.13).

Connexions

- (1) Branchez les prises MONITOR L/R à votre système d'écoute de contrôle ou branchez un casque en prise PHONES.
- (2) Réglez la commande MONITOR LEVEL sur $-\infty$. Si vous utilisez un casque, réglez la commande PHONES LEVEL (1) au minimum à gauche.



2. Mettez le D3200 sous tension

Branchez le câble d'alimentation secteur (fourni) et mettez sous tension.

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

⚠ *Utilisez si possible une prise secteur indépendante. Si un disjoncteur venait à se déclencher pour une raison quelconque, toute donnée non sauvegardée serait perdue et le disque dur interne ou le CD-R/RW pourrait être endommagé.*

3. Ecoute d'une démonstration

A sa sortie d'usine, le D3200 contient des morceaux de démonstration pré-enregistrés. Cette section explique comment écouter un de ces morceaux.

(1) Pressez la touche SONG.

(2) Assurez-vous que le morceau de démonstration est affiché en haut de l'écran.

(3) Réglez toutes les voies en mode de lecture.

Pressez la touche REC/PLAY et vérifiez que les touches de voie des pistes 1 à 16 sont réglées en lecture (allumées en vert). Pressez la touche 17-32 et assurez-vous que les

touches de voie des pistes 17 à 32 sont aussi réglées en lecture (allumées en vert).

Si une touche quelconque est réglée sur enregistrement (allumée en rouge), pressez-la pour la faire passer en lecture (allumée en vert).

Si la touche située au-dessus du fader master est allumée, pressez-la plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle s'éteigne.

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

(5) Réglez le niveau d'écoute.

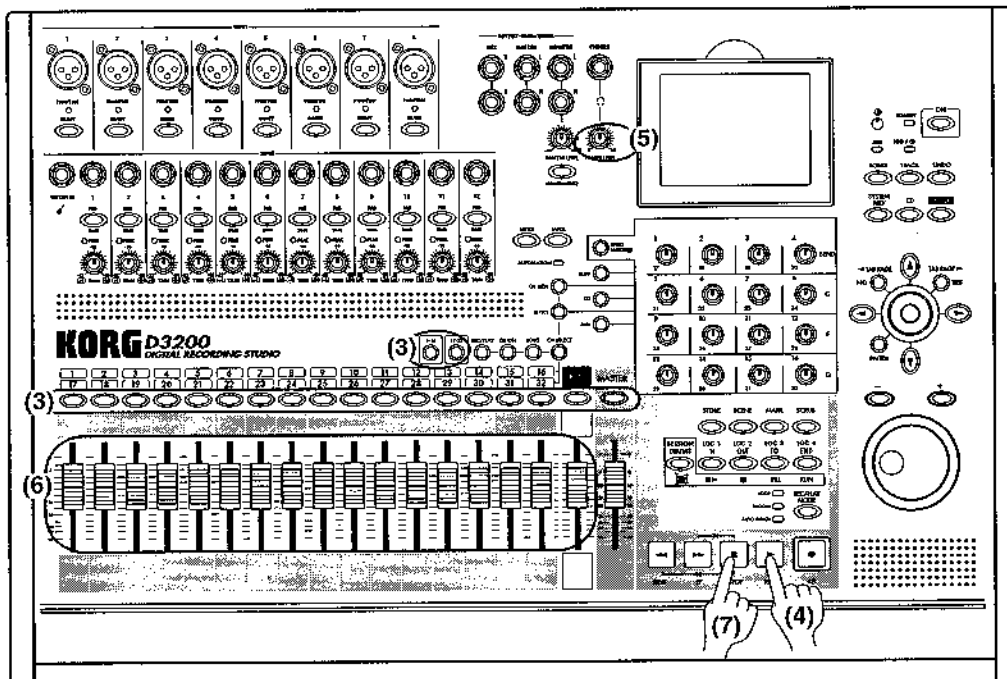
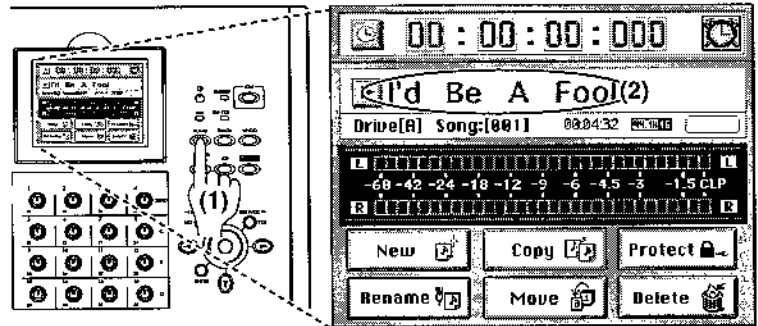
Tournez lentement la commande MONITOR LEVEL vers la droite pour régler le volume de reproduction. Si vous avez branché un casque, montez à la fois la commande MONITOR LEVEL et la commande PHONES LEVEL lentement vers la droite pour régler le volume.

(6) Faites le "mixage".

Pendant que le morceau est reproduit, bougez les faders de voie et notez comment la balance entre les pistes change.

(7) Quand le morceau de démonstration s'arrête, pressez la touche STOP.

Maintenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche REW pour revenir au début du morceau (→p.37 "2. Position").



Prise en main

Etape 1: Préparation

Etape 2: Enregistrement rapide

Etape 3: Superposition (Overdub)

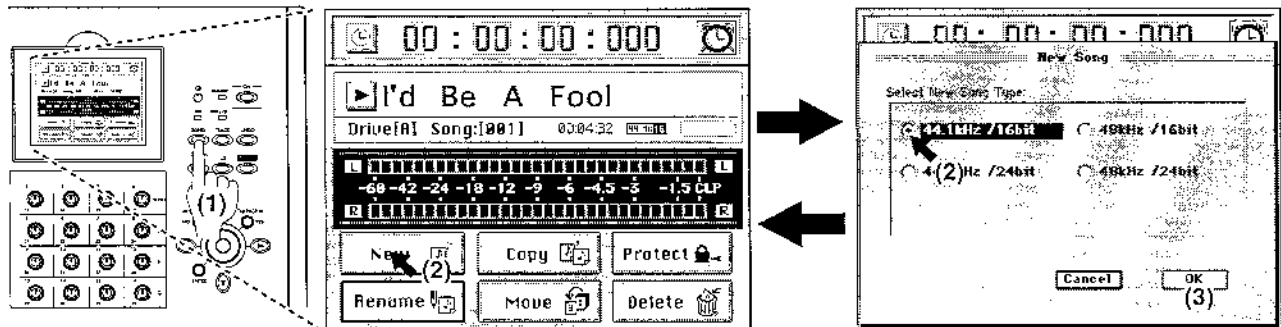
Etape 4: Mixage et mastering

Etape 2: Enregistrement rapide

1. Créez un nouveau morceau

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

- (1) Pressez la touche SONG pour accéder à la page SONG (morceau).
- (2) Cliquez sur le bouton New (nouveau). La fenêtre de dialogue New Song apparaîtra.



Dans la zone "Select New Song Type", sélectionnez la fréquence d'échantillonnage et la résolution désirée pour le morceau que vous allez créer.

Pour cet exemple, cliquez sur 44.1 kHz/16 bit.

- (3) Créez le morceau.

Cliquez sur le bouton OK à l'écran (ou pressez la touche YES de la façade). Un nouveau morceau intitulé "Song[] []"* sera créé à la suite du dernier morceau existant.

Le nouveau morceau créé sera sélectionné et apparaîtra en page SONG.

note Vous pouvez changer l'emplacement (partition du disque) où est créé le morceau (→p.36 "Sélection d'un morceau depuis une autre partition du disque").

2. Nommez le morceau

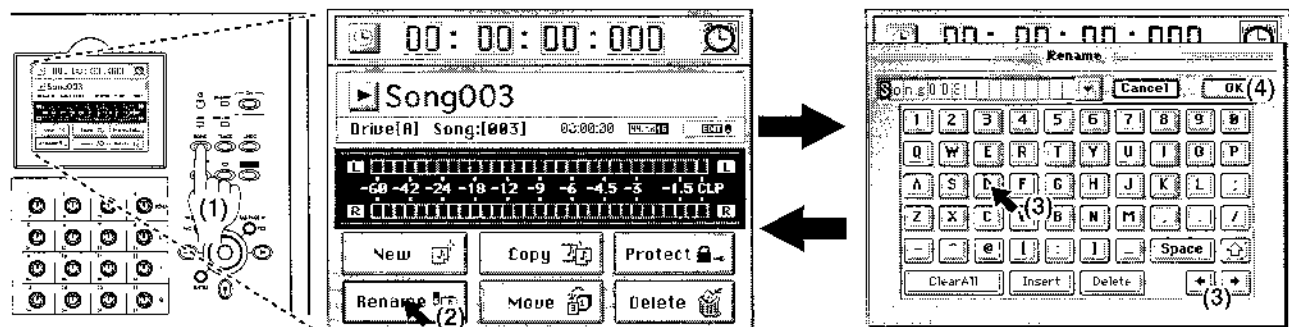
Voici comment renommer le morceau nouvellement créé.

Avant de commencer à enregistrer, nous vous recommandons de donner à votre morceau un nom qui vous aidera à reconnaître son contenu.

- (1) Pressez la touche SONG pour accéder à la page SONG.

Ici, vous pouvez éditer le nom du morceau qui est affiché. Si vous désirez changer le morceau, référez-vous à "1-3. Sélection d'un morceau" (→p.36).



- (2) Cliquez sur le bouton Rename (renommer) pour afficher la fenêtre de dialogue Rename.



- (3) Editez le nom de morceau.

Quand vous pressez un bouton de caractère ou de numéro, le caractère surligné dans le nom du morceau change.


La zone surlignée avance alors d'un pas vers la droite. Répétez cette étape pour éditer le nom du morceau.


Si vous désirez n'éditer qu'une partie du nom du morceau, cliquez sur les boutons   pour déplacer le surlignage puis cliquez sur un bouton de caractère ou de numéro.


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

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


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

: Saisie d'un espace.

: Fait alterner les boutons alphabétiques entre minuscules et majuscules.

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

: Supprime le caractère marqué par le curseur.

: Efface la totalité du nom.

(4) Confirmez les changements.

Quand vous avez fini de nommer votre morceau, cliquez sur le bouton OK dans l'écran LCD (ou pressez la touche YES de la façade).

Si vous décidez de ne pas conserver le changement effectué, cliquez sur le bouton Cancel dans l'écran LCD (ou pressez la touche NO de la façade).

3. Branchez vos sources audio aux entrées du mixer

Le mixer peut accepter douze entrées analogiques, deux (une paire stéréo) entrées numériques (S/P DIF) (→p.44 "1-2. Entrée numérique") et une entrée stéréo venant des Session Drums internes (→p.60 "Enregistrement de patterns dans une piste"). Ici, nous expliquerons comment brancher les sources audio analogiques aux voies 1-4.

Branchez les micros et instruments aux prises d'entrée INPUT

Microphones, guitares & basses et claviers/synthétiseurs ont tous des niveaux de sortie différents et nécessitent différentes connexions d'entrée. Ici, nous donnerons un exemple de chaque type.

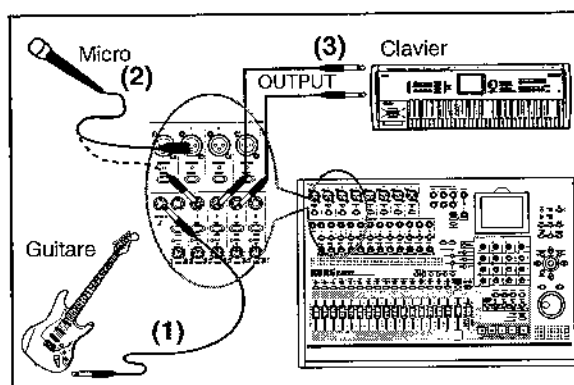
(1) Branchez une guitare en entrée guitare.

Tournez la commande TRIM de INPUT 1 à fond à gauche et branchez votre guitare en prise GUITAR IN. La prise GUITAR IN utilise un trajet commun avec INPUT 1 et les deux ne peuvent pas être utilisées simultanément (→p.7 "3 Prise d'entrée guitare GUITAR IN").

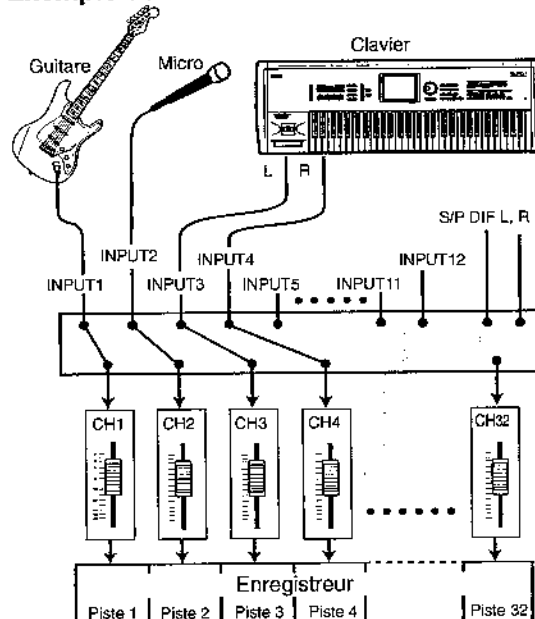
(2) Branchez un microphone à une des entrées analogiques.

Tournez à fond à gauche la commande TRIM de INPUT 2 et branchez un micro à une des prises INPUT 2.

Les microphones se connectent généralement aux prises XLR, bien que certains aient des fiches pour être branchés aux prises jack symétriques à trois contacts. De plus, certains microphones nécessitent une alimentation fantôme fournie par le mixer. Chaque entrée XLR du D3200 est équipée d'une alimentation fantôme commutable. Veillez à choisir



Exemple de connexion



la bonne connexion pour votre microphone et ne branchez ou ne débranchez jamais un microphone alors que l'alimentation fantôme est en service.

- (3) Reliez les sorties stéréo d'un clavier à une paire d'entrées jack à trois contacts.

Tournez à fond à gauche les commandes TRIM de INPUT 3 et 4 et reliez les sorties de votre clavier aux prises jack INPUT 3 et 4.

Affectation des entrées aux voies

Chaque entrée doit être affectée à une voie. D'abord, affectons l'entrée guitare à la voie 1.

- (1) Appelez la page d'affectation d'entrée.

Pressez la touche MIXER puis cliquez sur le bouton de menu CH INPUT/SubMixer pour accéder à l'onglet "Ch Assign".

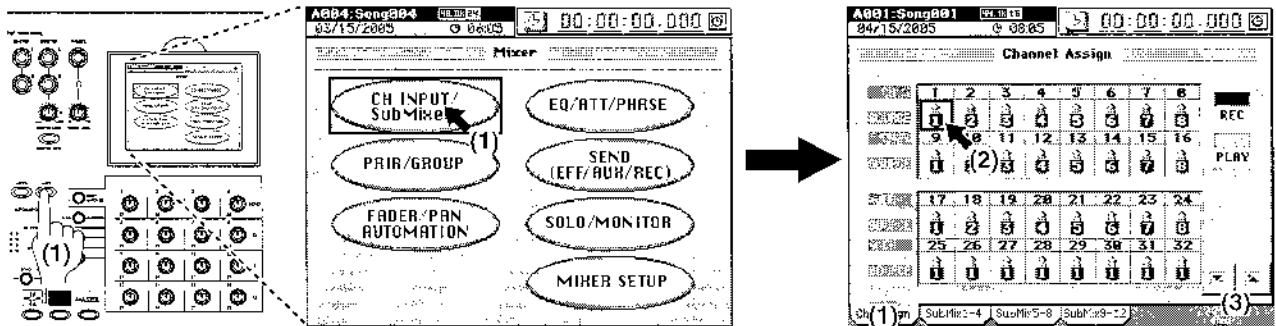
- (2) Sélectionnez une voie.

Dans l'onglet, cliquez sur l'icône de source de la voie 1. L'icône sera alors encadrée.

- (3) Sélectionnez une entrée.

Cliquez sur les boutons ∇ / \blacktriangle pour affecter "1" (INPUT 1) comme source d'entrée de la voie 1 (CH1 SOURCE).

Vous pouvez aussi utiliser la molette de valeur ou les touches +/- pour changer ce réglage.



Réglez le niveau d'entrée de la voie 1 pour vérifier que le son de la guitare lui a été affecté.

- (4) Réglez les niveaux de fader.

Baissez le fader de la voie 1 à " $-\infty$ " et montez le fader MASTER en position "0".

- (5) Emploi des atténuateurs (PAD) d'entrée.

Le bouton PAD atténue le signal entrant de 26dB. Pour un micro ou une guitare, n'activez pas la touche PAD quand vous faites vos réglages. Pour un instrument à sortie de niveau ligne, comme un clavier, activez la touche PAD pour faire vos réglages.

- (6) Armez la voie 1 pour que vous puissiez entendre le signal entrant.

Activez la touche REC/PLAY et pressez la touche de voie 1 pour sélectionner le mode d'enregistrement (touche allumée en rouge).

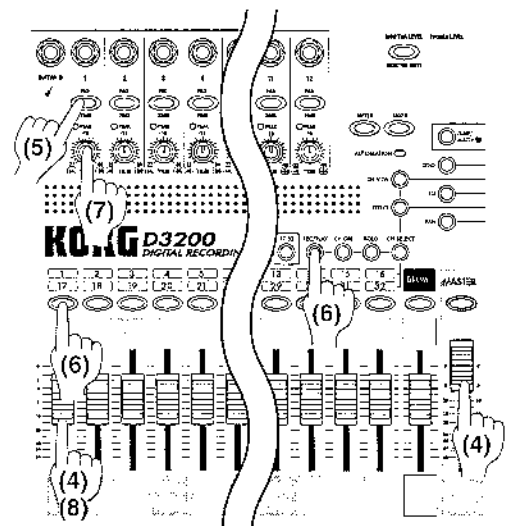
- (7) Réglez l'adaptation de niveau (Trim).

Quand vous jouez de votre guitare, l'indicateur de crête de INPUT 1 (la diode en haut à gauche de TRIM) s'allume. Réglez la commande TRIM pour que même votre jeu le plus puissant ne la fasse pas s'allumer en rouge.

- (8) Réglez le niveau du fader pour l'écoute.

Montez progressivement le fader 1 tout en jouant de la guitare et vous entendrez le son sortir de vos moniteurs.

Si vous utilisez un casque, réglez à la fois la commande PHONES LEVEL et la commande MONITOR LEVEL.

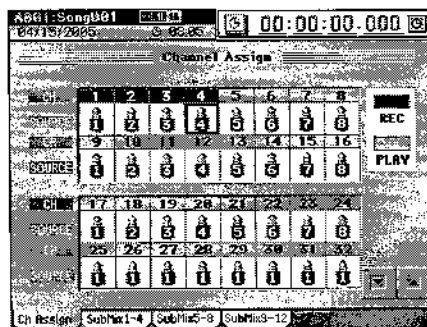


Avec les mêmes méthodes, nous pouvons affecter le micro et le clavier à leurs propres voies.

(9) Affectez l'entrée 2 à la voie 2.

Cliquez sur l'icône source de CH2 et affectez "2" (INPUT 2) comme source d'entrée de la voie 2 (CH2 SOURCE).

Avec ce réglage, le son du micro branché en INPUT 2 sera envoyé à la voie 2 (CH2). Réglez et contrôlez le niveau du micro comme décrit aux étapes (4)–(8).



(10) Affectez l'entrée 3 à la voie 3.

Cliquez sur l'icône source de CH3 et affectez "3" (INPUT 3) comme source d'entrée de la voie 3 (CH3 SOURCE). Répétez cette étape et affectez "4" (INPUT 4) comme source d'entrée de la voie 4 (CH4 SOURCE).

Avec ces réglages, le clavier branché en INPUT 3 et 4 sera affecté aux voies 3 et 4. Réglez la commande de panoramique de la voie 3 à fond à gauche et celle de la voie 4 à fond à droite. Maintenant, vous pouvez entendre votre clavier en stéréo.

Contrôlez le son du clavier et réglez le niveau comme décrit aux étapes (4)–(8).

4. Ajout d'une correction (EQ) et d'effets

Si vous désirez enregistrer sans autre traitement, passez à "5. Enregistrement". Si vous désirez utiliser le correcteur paramétrique quatre bandes de chaque entrée et/ou appliquer les effets internes du D3200 pendant que vous enregistrez, lisez les sections suivantes: "Application d'un correcteur (EQ) au son entrant" et "Application d'effets au son entrant".

Application d'un correcteur (EQ) au son entrant

note Sur le D3200, il est aussi facile d'appliquer une correction après enregistrement.

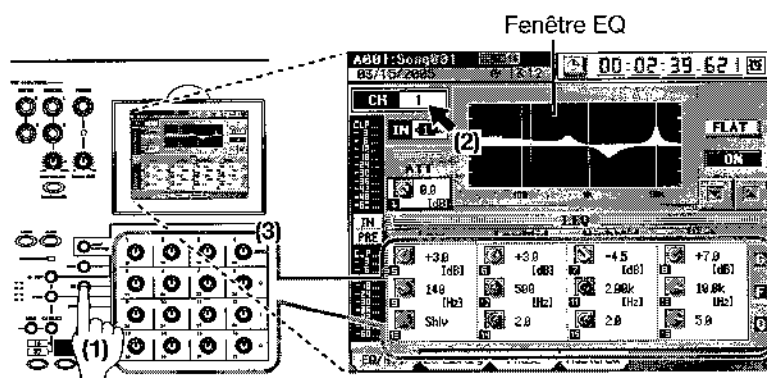
Les voies 1–23 sont dotées d'un correcteur paramétrique à quatre bandes pour façonner les caractéristiques tonales du son. Les voies 24–32 disposent d'un correcteur en plateau à deux bandes. Dans l'exemple suivant, vous pouvez appliquer la correction à votre guitare.

(1) Pressez la touche EQ pour accéder à l'onglet "EQ/ATT".

(2) Choisissez une voie.

Cliquez sur la cellule CH et utilisez la molette de valeur ou les touches + ou – de la façade pour sélectionner la voie 1, celle à laquelle est affectée votre entrée de guitare.

note Sinon, vous pouvez presser la touche CH SELECT et activer une touche de voie pour sélectionner cette voie.



(3) Utilisez la matrice de commandes pour régler le correcteur.

Quand vous jouez, utilisez la matrice de commandes pour régler le gain, la fréquence centrale et la valeur Q de chacune des bandes de correction.

La courbe de correction qui en résulte s'affichera en fenêtre EQ.

⚠ Si l'indicateur de niveau témoigne d'un écrêtage, pressez l'icône de commande ATT dans l'écran LCD et réglez-la sur une valeur qui évite l'écrêtage. Gardez à l'esprit que si vous augmentez le gain dans de multiples bandes, vous augmentez le niveau général du signal et vous devrez utiliser la commande d'atténuation ATT pour gérer le niveau. Plutôt que d'augmenter le gain dans de multiples bandes, vous devriez essayer de réduire certaines bandes en

Prise en main

Etape 1: Préparation

Etape 2: Enregistrement rapide

Etape 3: Superposition (Overdub)

Etape 4: Mixage et mastering

gardant identiques les différences de gain entre les bandes. Cela conservera un niveau plus régulier tout en évitant la distorsion.

Vous pouvez appliquer une correction aux entrées de micro et de clavier avec la même méthode.

(4) Réglages de correction de la voie 2.

Cliquez sur la cellule CH et utilisez la molette de valeur ou les touches + ou – de la façade pour sélectionner la voie 2, celle à laquelle est affectée votre entrée de microphone 2.

Vous pouvez maintenant appliquer une correction au micro branché en INPUT 2. Réglez le correcteur comme décrit à l'étape (3).

(5) Réglages de correction de la voie 3.

Cliquez sur la cellule CH et utilisez la molette de valeur ou les touches + ou – de la façade pour sélectionner la voie 3, celle à laquelle est affectée votre première entrée de clavier.

Vous pouvez maintenant appliquer une correction au canal du clavier stéréo branché en INPUT 3. Réglez le correcteur comme décrit à l'étape (3).

(6) Réglages de correction de la voie 4.

Cliquez sur la cellule CH et utilisez la molette de valeur ou les touches + ou – de la façade pour sélectionner la voie 4, celle à laquelle est affectée votre autre entrée de clavier.

Vous pouvez maintenant appliquer une correction à l'autre canal du clavier stéréo branché en INPUT 4. Réglez le correcteur comme décrit à l'étape (3).

Le D3200 vous permet de coupler des paires de voies adjacentes (impaire, paire). Si vous coupez les deux voies du clavier, les réglages de correction faits pour une voie s'appliqueront également à l'autre, aussi n'aurez-vous pas à régler deux fois séparément la correction pour chaque voie (→p.47 "3-5. Couplage").

Application d'effets au son entrant

note Il est aussi facile d'appliquer les effets du D3200 après avoir enregistré le son (→p.28).

Voici comment appliquer des effets à l'entrée de votre guitare. D'abord affectons l'effet par insertion 1 à la voie 1, la voie d'entrée de guitare.

(1) Pressez la touche EFFECT et sélectionnez l'onglet "EFFRouting".

(2) Effectuez le routage d'effet.

Cliquez sur la cellule InsEFF1 IN/TR (elle sera surlignée) et utilisez la molette de valeur ou les touches +/- pour sélectionner "IN".

IN signifie input (entrée) et TR track (piste); choisissez IN si vous désirez appliquer l'effet au son entrant ou TR si vous désirez l'appliquer à la lecture de la piste.

(3) Sélectionnez une voie.

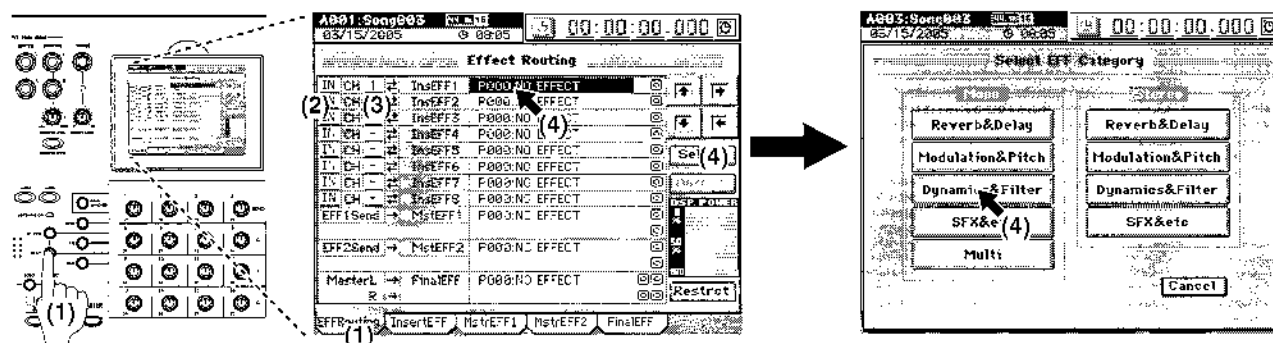
Cliquez sur la cellule InsEFF1 CH (surlignée) et utilisez la molette de valeur ou les touches +/- pour sélectionner "1".

L'effet par insertion 1 est maintenant affecté à la voie d'entrée de la guitare. Ensuite, choisissons un effet.

(4) Choisissez un type d'effet.

Sélectionnez la cellule d'édition InsEFF1 (surlignée), cliquez sur le bouton Select. La fenêtre de dialogue Select EFF Category apparaîtra. Vous pouvez sélectionner le type d'effet (la catégorie) que vous désirez employer sur la guitare.

Dans cet exemple, cliquez sur "Dynamics&Filter" dans la catégorie "Mono".

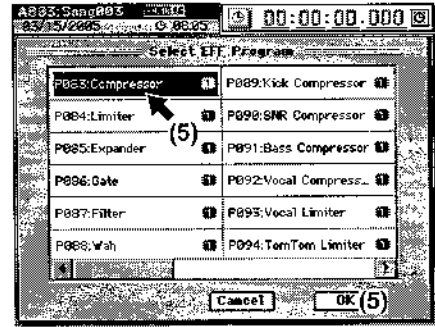


(5) Choisissez un programme d'effet.

La fenêtre de dialogue Select EFF Program apparaîtra. Vous pouvez y sélectionner l'effet

Dans cet exemple, cliquez sur "Compressor" puis sur le bouton OK dans l'écran LCD (ou pressez la touche YES de la façade).

L'effet par insertion 1 applique maintenant un "Compresseur" au son de guitare affecté à la voie 1.



Vous pouvez appliquer de la même façon des effets aux entrées de micro et de clavier. Voici quelques autres exemples.

(6) Affectation de l'effet par insertion 2.

Réglez InsEFF2 sur IN et CH sur 2.

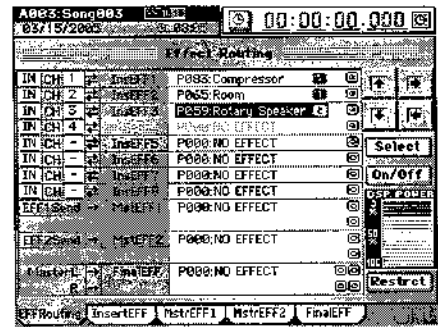
Cliquez sur la cellule d'édition InsEFF2 et sélectionnez l'effet "Room" dans "Reverb&Delay" de la catégorie "Mono".

(7) Affectation de l'effet par insertion 3.

Réglez InsEFF3 sur IN et CH sur 3 et réglez InsEFF4 sur IN et CH to 4.

Dans 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.54 "Effets").



Pour des détails sur l'édition des paramètres des effets que vous avez sélectionné, référez-vous à "4. Edition des effets" (→p.56).

5. Enregistrement

Vous êtes maintenant prêt à enregistrer. Dans cet exemple, enregistrons la guitare.

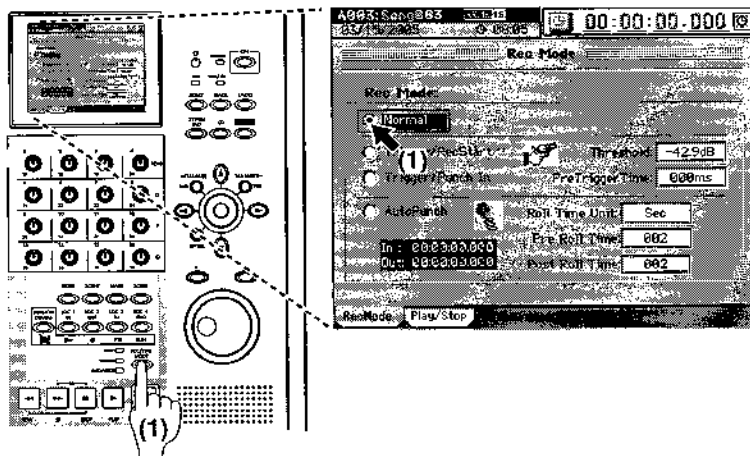
Préparations pour l'enregistrement

(1) Réglage du mode d'enregistrement

Pressez la touche REC/PLAY MODE. En onglet "RecMode", cliquez sur le bouton radio permettant de sélectionner "Normal".

(2) Sélectionnez le statut d'enregistrement.

Sur le D3200, le signal d'enregistrement de chaque voie peut être pris avant le fader (PRE) ou après le fader (PST). Pressez la touche SEND et, en onglet "RecSend", assurez-vous que vous la voie que vous enregistrez est réglée sur PRE. Si elle est réglée sur PST, cliquez sur le bouton pour changer le réglage en PRE.



(3) Réglez un affichage de niveau.

Pressez la touche METER.

Prise en main

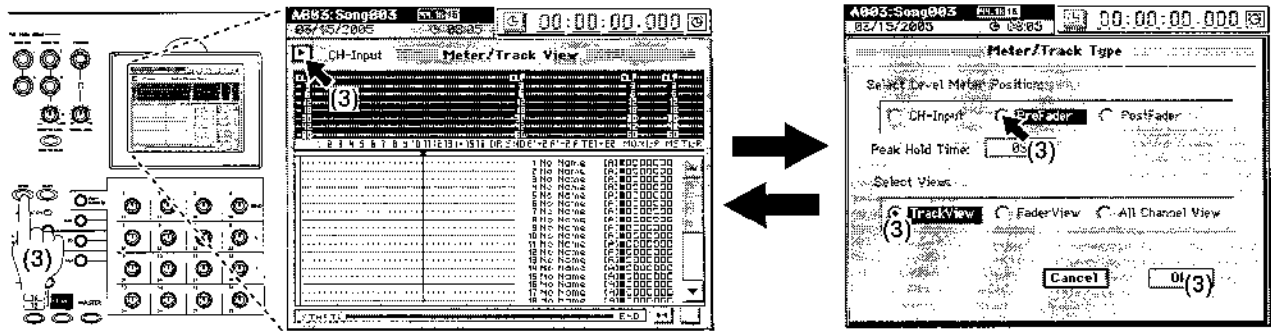
Etape 1: Préparation

Etape 2: Enregistrement rapide

Etape 3: Superposition (Overdub)

Etape 4: Mixage et mastering

Cliquez sur le bouton fenêtre de l'écran pour afficher la fenêtre de dialogue Meter/Track Type.



A l'aide des boutons radio, sélectionnez "PreFader" comme position de mesure du signal et "TrackView" comme affichage. Puis cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

Lancement de l'enregistrement

La position actuellement indiquée par le compteur est celle à laquelle l'enregistrement commencera (→p.37 "2. Position").

(1) Réglez le D3200 en attente d'enregistrement.

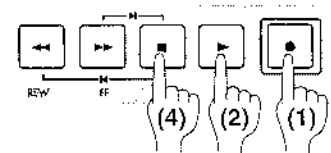
Pressez la touche REC (la touche clignotera).

(2) Pressez la touche PLAY.

Le D3200 commencera à enregistrer et les touches REC et PLAY s'allumeront toutes deux.

(3) Commencez à jouer de votre instrument.

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



L'affichage des pistes (track view) représentera par une ligne en gras la zone où s'est effectué l'enregistrement. Cette ligne représente les données d'événement. Les données d'événement sont affichées même dans les zones enregistrées où vous n'avez pas réellement joué de votre instrument.

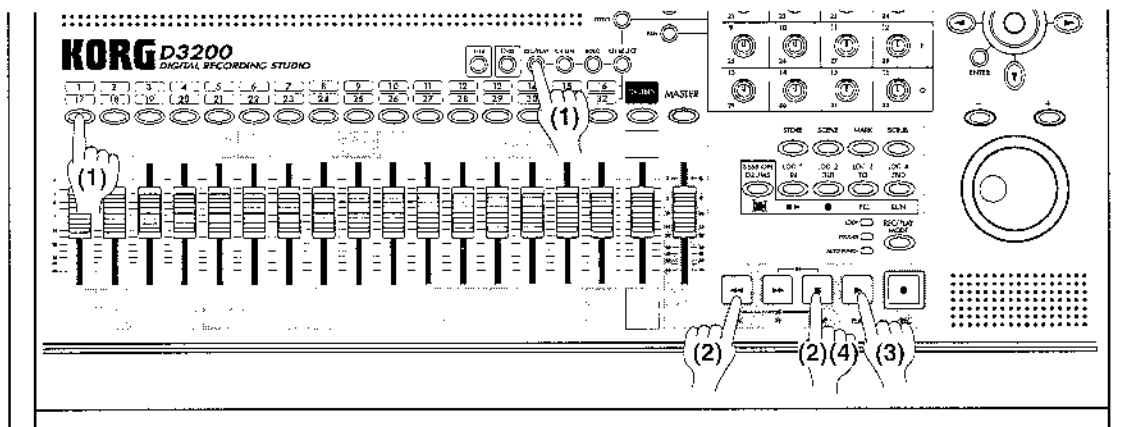
6. Reproduction (lecture)

(1) Réglez la voie 1 en lecture.

Activez la touche REC/PLAY. Puis pressez la touche de voie de la piste 1 (celle que vous venez d'enregistrer) pour la régler en mode de lecture (touche allumée en vert).

(2) Revenez au début du morceau.

Maintenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche REW pour revenir au début du morceau (→p.37 "2. Position").



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

- Vous pouvez appliquer la correction à l'audio lu (→p.46 "Application d'une correction à la reproduction").
- Vous pouvez régler le niveau et le panoramique de l'audio lu (→p.45 "3-1. Réglage du volume," →p.45 "3-2. Réglage du panoramique").
- Vous pouvez appliquer des effets à l'audio lu (→p.54 "Effets").
- Vous pouvez faire jouer des rythmes internes conjointement à la reproduction (→p.58 "Session Drums™").

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

note Même s'il n'y a pas de données d'événement, la lecture ne s'arrêtera pas tant que vous ne presserez pas la touche **STOP**.

Etape 3: Superposition (Overdub)

L'Overdub vous permet de superposer plusieurs interprétations. Ainsi, vous pouvez enregistrer des pistes supplémentaires pendant que vous écoutez la reproduction des pistes préalablement enregistrées. Dans cet exemple, enregistrez votre micro ou votre clavier sur une nouvelle piste tout en écoutant l'interprétation de guitare que vous avez enregistrée aux étapes précédentes.

1. Enregistrement

D'abord, armons la piste 2 pour l'enregistrement et réglons la piste 1 en lecture.

Préparations pour l'enregistrement

- (1) Armez la piste 2 pour l'enregistrement.
Activez la touche **REC/PLAY**.
Pressez la touche de voie de la piste 2 et réglez-la en enregistrement (REC, touche allumée en rouge).
- (2) Réglez la voie 1 en lecture.
Pressez la touche de voie de la piste 1 et réglez-la en lecture (PLAY, touche allumée en vert).
- (3) Revenez au début du morceau.
Maintenez enfoncée la touche **STOP** et pressez la touche **REW** pour revenir au début du morceau (→p.37 "2. Position").

Lancez l'enregistrement

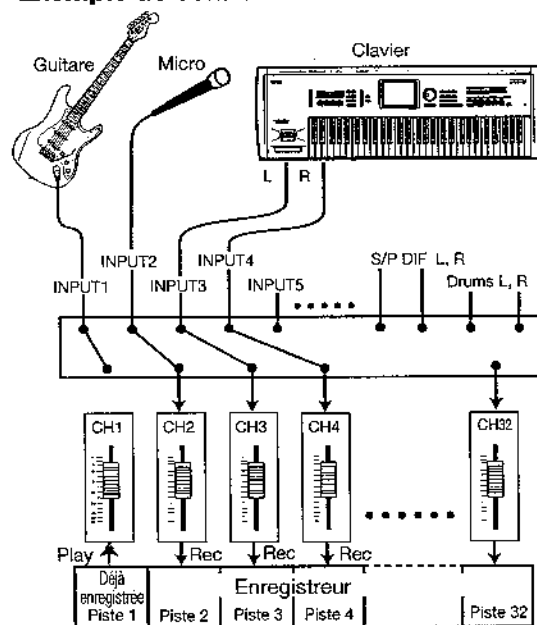
- (1) Réglez le D3200 en attente d'enregistrement.
Pressez la touche **REC** (la touche clignotera).
- (2) Pressez la touche **PLAY**.
L'enregistrement commencera (les touches **REC** et **PLAY** s'allumeront).
- (3) En écoutant les pistes reproduites, enregistrez une partie supplémentaire.
- (4) Quand vous avez fini de jouer, pressez la touche **STOP** pour stopper l'enregistrement (la touche s'éteindra).

2. Reproduction (lecture)

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

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

Exemple de connexion



Prise en main

Etape 1: Préparation

Etape 2: Enregistrement rapide

Etape 3: Superposition (Overdub)

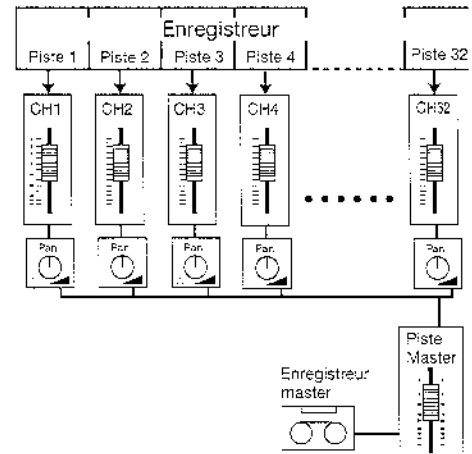
Etape 4: Mixage et mastering

Etape 4: Mixage et mastering

Le "mixage" est le processus de mélange de toutes les pistes individuelles pour créer un mixage stéréo de votre morceau. En plus de régler le panoramique et le niveau de lecture de chaque piste, vous pouvez durant le mixage individuellement appliquer aux pistes des effets par insertion, ajouter des effets master et faire des réglages de correction pour les pistes enregistrées.

Après le mixage de votre morceau, l'étape suivante consiste à utiliser le correcteur master et l'effet final afin d'améliorer le timbre général et les caractéristiques dynamiques de votre morceau et créer un master définitif; ce processus s'appelle le "mastering".

Dans le D3200, vous pouvez accomplir en même temps mixage et mastering.



1. Application individuelle d'effets et de correction aux voies

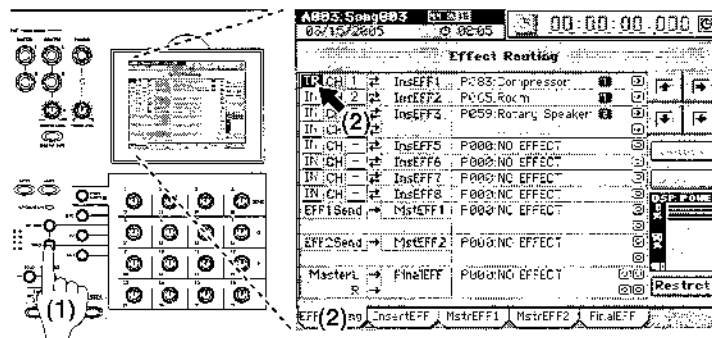
Application individuelle d'effets aux voies/pistes (effets par insertion)

Vous pouvez appliquer un effet à la lecture d'une piste individuelle en affectant un effet par insertion à cette voie de mixer.

(1) Pressez la touche EFFECT pour accéder à l'onglet "EFFRouting".

(2) Affectez le routage de l'effet à la lecture.

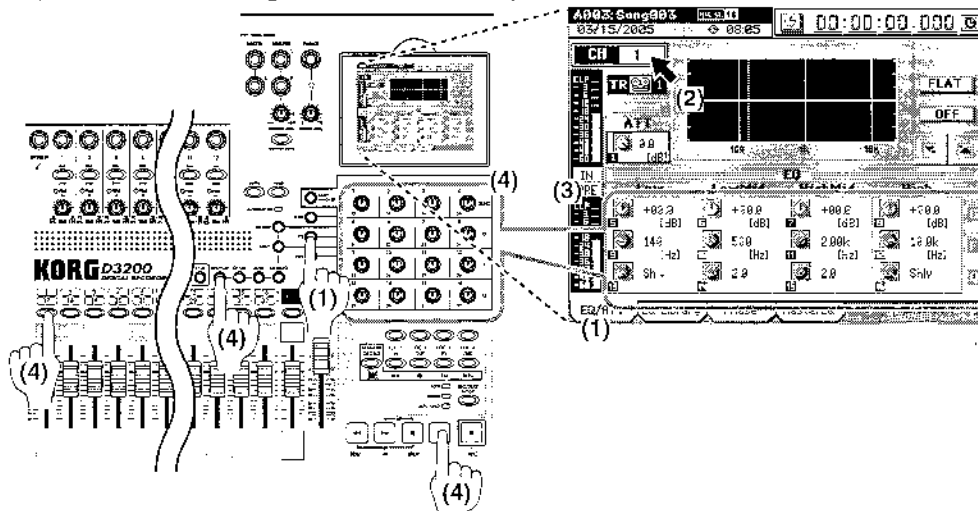
Cliquez sur la cellule IN/TR (elle se surligne) et utilisez la molette de valeur ou les touches + ou - de la façade pour sélectionner "TR". Suivez les actions décrites en commençant par l'étape (3) dans "Application d'un correcteur (EQ) au son entrant" (→p.23).



Application d'une correction à chaque voie/piste

(1) Pressez la touche EQ pour accéder à l'onglet "EQ/ATT".

note Sinon, vous pouvez accéder à l'onglet "EQ/ATT" en cliquant sur le bouton EQ/ATT/PHASE du menu de pages.



(2) Sélectionnez une piste pour le correcteur.

Cliquez sur la cellule CH et utilisez la molette de valeur ou les touches + ou - de la façade et sélectionnez une de vos pistes enregistrées ayant besoin d'une correction.

Sinon, vous pouvez presser la touche CH SELECT et pressez une touche de voie pour sélectionner la voie à laquelle vous désirez appliquer une correction.

(3) Réglez les indicateurs de niveau pour afficher les niveaux d'entrée pré-fader (IN/PRE).

Cliquez sur la cellule de position et réglez-la pour lire IN/PRE. Ces réglages vous permettent de simultanément contrôler le niveau du signal entrant et celui du signal immédiatement après application du correcteur.

(4) En écoutant la lecture, utilisez la matrice de commandes pour faire la correction.

Si la piste que vous désirez corriger n'est pas lue, activez la touche REC/PLAY et assurez-vous que la touche de voie de cette piste est réglée en lecture (touche allumée en vert).

▲ Si l'indicateur de niveau (PRE) signale un écrêtage, cliquez sur l'icône de commande ATT dans l'écran LCD et réglez-la sur une valeur pour laquelle il n'y a plus d'écrêtage.

Réglage du panoramique

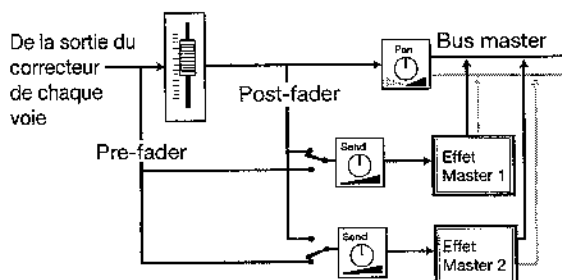
Réglez la position stéréo des pistes lues.

Pressez la touche PLAY, pressez la touche PAN et utilisez la matrice de commandes pour régler la position stéréo de chaque piste.

Emploi des départs de voie/piste pour appliquer des effets (effets master)

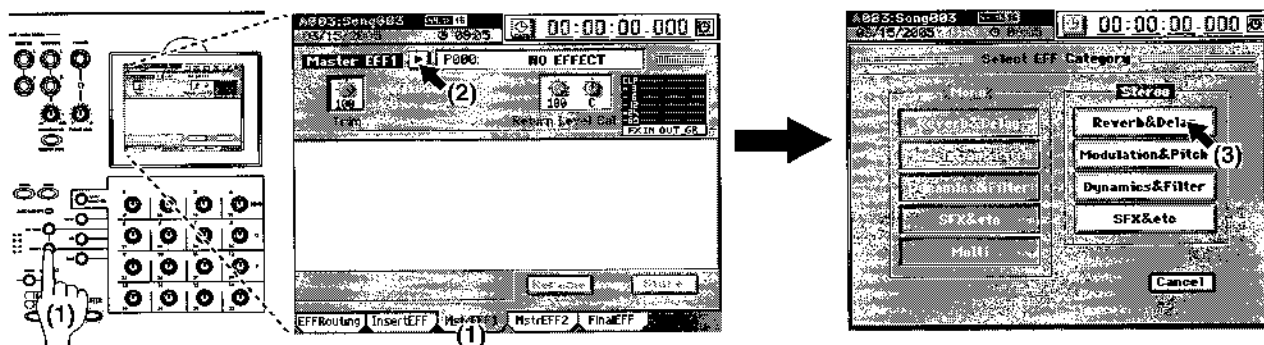
Le D3200 contient deux effets master qui peuvent être utilisés pour appliquer des effets spaciaux comme une reverb.

Vous pouvez contrôler la quantité de signal de chaque voie envoyée à chacun des effets master. En plus de ces départs individuels, la balance d'effet global est également contrôlée par le niveau de retour d'effet.



Sélection d'un effet master

(1) Pressez la touche EFFECT pour accéder à l'onglet "MstrEFF1".

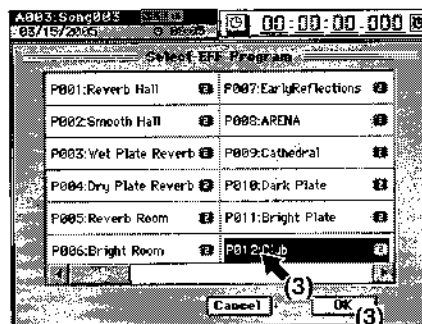


(2) Sélectionnez un type d'effet.

Cliquez sur le bouton fenêtre à côté du nom d'effet, et la fenêtre de dialogue Select EFF Category apparaîtra.

(3) Sélectionnez un programme d'effet.

Cliquez sur un bouton de catégorie dans l'écran LCD et la fenêtre de dialogue Select EFF Program apparaîtra. Dans cet exemple, pressez "Club" puis cliquez sur le bouton OK. Si vous désirez revenir en arrière et rechercher dans une autre catégorie, cliquez sur le bouton Cancel.

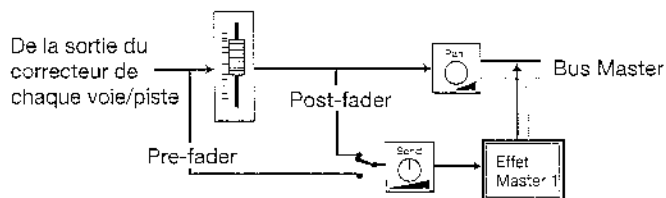


Réglage du niveau de départ vers l'effet master 1 pour chaque piste

(1) Pressez la touche SEND pour accéder à l'onglet "EFF1Send".

(2) Réglez les départs d'effet master 1 sur pré-fader.

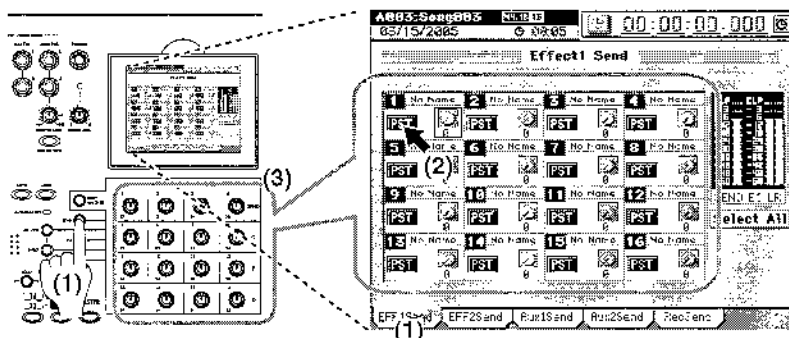
Vous pouvez choisir d'envoyer à l'effet master 1 le signal pris avant fader (PRE) ou après fader (PST).



Cliquez sur le bouton PRE (PST) à côté de l'icône de commande pour faire votre choix. Dans cet exemple, sélectionnez "PRE" pour toutes les pistes qui utiliseront l'effet master 1.

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

Avec la matrice de commandes, réglez les valeurs de départ de vos pistes enregistrées.



Réglez la valeur de départ sur "0" pour toute piste que vous ne désirez pas envoyer à l'effet master 1.

(4) Faites les réglages de la même façon pour l'effet master 2, à l'aide des onglets "MstrEFF2" et "EFFSend2".

Vérification et réglage de l'effet master

(1) Faites reproduire le morceau.

Pendant que le morceau est lu, écoutez la sortie du bus master pour entendre le résultat de vos réglages d'effet.

(2) Réglez le retour des effets master.

Pressez la touche EFFECT et l'onglet "MstrEFF1" (ou "MstrEFF2"). Réglez le niveau de retour et la balance de retour de l'effet master dans le bus master. Dans cet exemple, réglez "Return Level" sur "100" et "Return Balance" sur "C" (centre).

(3) Si l'indicateur de niveau de sortie signale un écrêtage, cliquez sur l'icône de commande TRIM dans l'écran LCD et utilisez la molette de valeur ou les touches + ou - de la façade pour régler le niveau afin qu'il n'y ait plus d'écrêtage.

Pour des détails sur l'édition des paramètres de l'effet sélectionné, référez-vous à "4. Edition des effets" (→p.56) en section Fonctionnement.

2. Application de l'effets final (ou mastering) et d'une correction à la totalité du morceau

Réglez les indicateurs de niveau pour afficher les niveaux post-fader.

Pressez la touche **METER**.

Cliquez sur le bouton fenêtre pour ouvrir la fenêtre de dialogue "Meter/Track Type".

Avec les boutons radio, réglez la position des indicateurs de niveau sur "Post Fader" et la sélection d'affichage sur "Track View". Les indicateurs de niveau affichent maintenant les niveaux post-fader pour chaque fader.

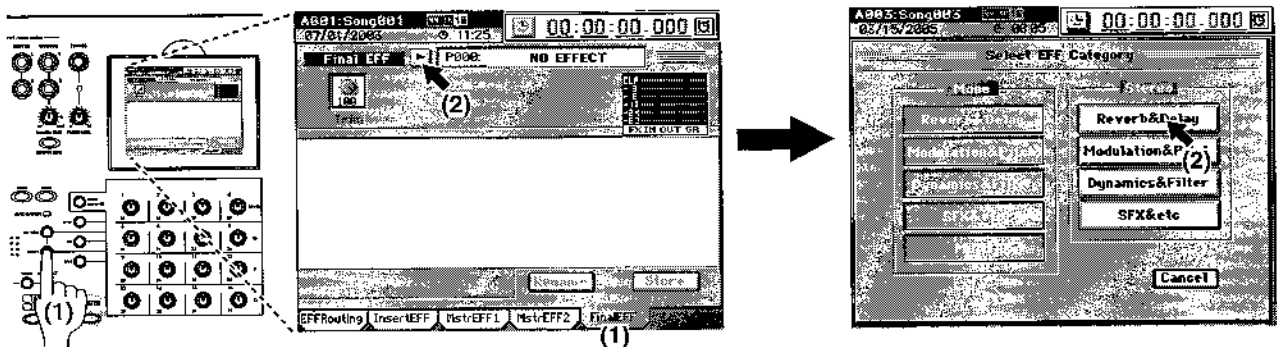
Application d'un effet au bus master (effet final)

(1) Pressez la touche **EFFECT** et sélectionnez l'onglet "FinalEFF".

(2) Choisissez une catégorie d'effet.

Cliquez sur le bouton fenêtre pour ouvrir la fenêtre Select EFF Category et sélectionnez une catégorie d'effet final.

Pour cet exemple, sélectionnez "Reverb&Delay".



(3) Choisissez un effet final.

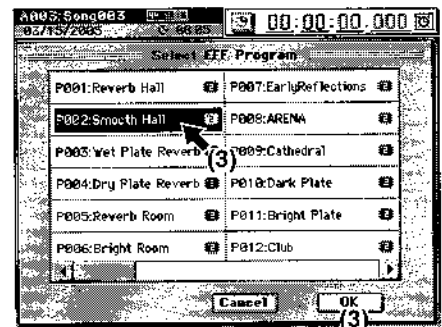
Pour cet exemple, cliquez sur "Smooth Hall" puis cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

(4) Faites reproduire le morceau.

Pressez la touche **PLAY** et écoutez la sortie du bus master ou au 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. Edition des effets" (→p.56) en section Fonctionnement.



Prise en main

Etape 1: Préparation

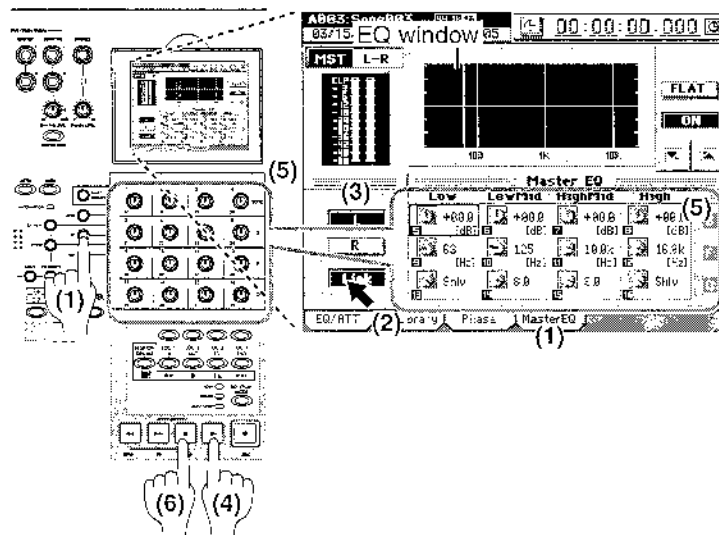
Etape 2: Enregistrement rapide

Etape 3: Superposition (Overdub)

Etape 4: Mixage et mastering

Application d'une correction au bus master (Master EQ)

- (1) Pressez la touche EQ pour accéder à l'onglet "MasterEQ".
- (2) Couplez les canaux pour partager les réglages.
Dans cet exemple, cliquez sur le bouton Link pour l'activer (surligné).
Quand le bouton Link est activé, régler l'un ou l'autre des côtés (canal droit ou canal gauche) appliquera les mêmes réglages aux deux canaux (→p.46).
- (3) Assurez-vous que le bouton L est activé (surligné); l'écran affichera la page de correcteur master du canal gauche.
- (4) Pressez la touche PLAY.
- (5) Réglez le correcteur master pendant que le morceau joue.
En écoutant la sortie du bus master ou au casque, réglez les paramètres du correcteur master à l'aide de la matrice de commandes.
La fenêtre du correcteur affiche la courbe de correction. Vous pouvez commuter on/off le correcteur master en cliquant sur le bouton ON/OFF de l'écran LCD.
▲ Si vous désirez faire des réglages indépendants du correcteur master 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).
- (6) Quand vous avez fini de régler le correcteur master, pressez la touche STOP.



3. Enregistrement de la piste master

Pour créer un CD audio, vous devez créer une piste master stéréo.

Il y a huit pistes master virtuelles (par morceau). Ainsi, vous pouvez créer plusieurs mixages de votre morceau et les comparer avant de choisir votre favori.

(1) Spécifiez une piste virtuelle.

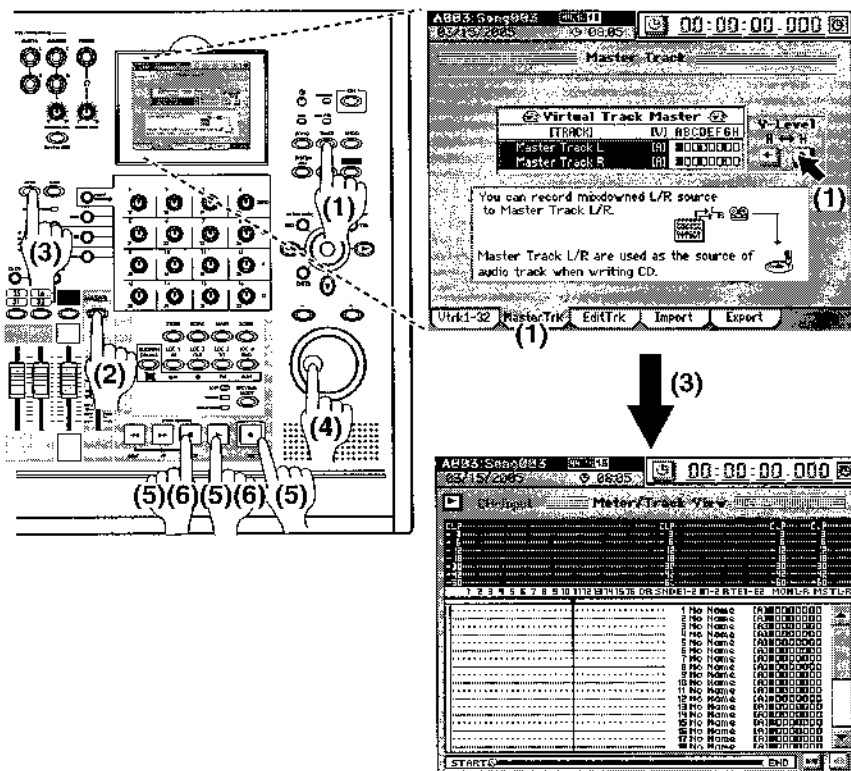
Pressez la touche **TRACK**, sélectionnez l'onglet "MasterTrk" et cliquez sur les boutons V-Level pour sélectionner une piste master virtuelle (A-H).

(2) Armez la piste master pour l'enregistrement.

Pressez la touche **MASTER** située au-dessus du fader **MASTER** pour sélectionner le mode d'enregistrement (la touche doit être allumée en rouge). La touche **REC/PLAY** s'active automatiquement et les touches de voie de chaque piste sont automatiquement réglées en mode de lecture (touches allumées en vert).

(3) Réglez le niveau d'enregistrement.

- Réglez le fader **MASTER** à "0".
- Pressez la touche **METER**.
- Pressez la touche **PLAY** pour reproduire le morceau.
- En observant l'indicateur de niveau de piste master, réglez le fader **MASTER** pour qu'il n'y ait pas d'écrêtage.



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

(5) Enregistrez la piste master.

Pressez la touche **REC** pour passer en mode prêt à l'enregistrement (diode clignotante) puis pressez la touche **PLAY** pour commencer l'enregistrement (diode allumée). Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez la touche **STOP**.

(6) Ecoutez le résultat enregistré.

Pressez la touche **MASTER** située au-dessus des pistes master pour la faire passer en lecture (touche allumée en vert).

Les touches de voie des pistes 1-16 se commutent automatiquement en mode Mute (touches éteintes).

Revenez au début du morceau (→p.38).

Pressez la touche **PLAY** et appréciez votre morceau.

Prise en main

Étape 1: Préparation

Étape 2: Enregistrement rapide

Étape 3: Superposition (Overdub)

Étape 4: Mixage et mastering

4. Gravure sur CD

Vous pouvez utiliser le graveur de CD 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.80).

Sauvegarde de votre morceau

Sur le D3200, 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 faites revenir le D3200 en mode veille (standby). Ces réglages sont également sauvegardés lorsque vous changez de morceau. Cela s'appelle la "sauvegarde automatique".

Vous pouvez aussi sauvegarder manuellement les données (→p.42 "Sauvegarde d'un morceau").

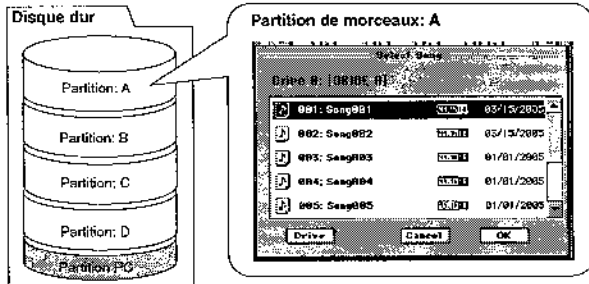
▲ La fonction de sauvegarde automatique ("auto-save") qui se produit quand vous sélectionnez un nouveau morceau ne sauvegarde pas les réglages de scène ou d'effet que vous étiez en train d'éditer. Si vous désirez conserver les réglages que vous étiez en train d'éditer, vous devez d'abord revenir à l'écran d'édition approprié et effectuer la mémorisation (→p.50 "4. Mémorisation/rappel d'une scène," p.56 "4. Edition des effets").

Fonctionnement

Morceau, repérage

Chaque partition de morceau du disque dur interne du D3200 peut contenir jusqu'à une centaine de morceaux.

Relations entre disque dur, partitions et morceaux



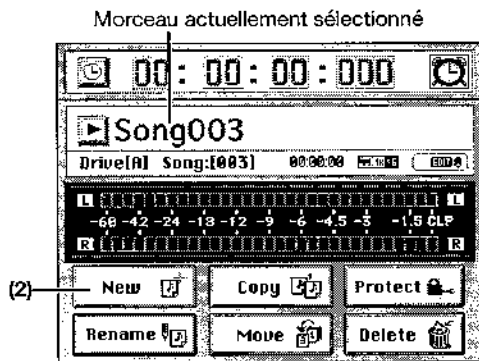
1. Sélection/Création d'un morceau

Voici comment créer, renommer ou sélectionner un morceau.

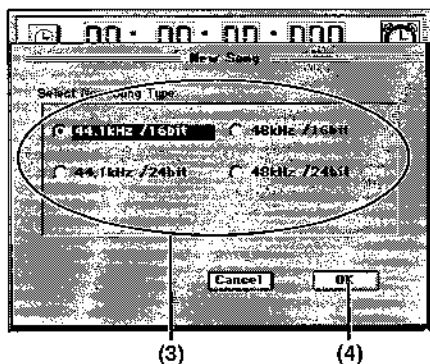
1-1. Création d'un nouveau morceau

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

- Pressez la touche SONG et sélectionnez la page Song. La partie supérieure de cet onglet indique quel morceau est actuellement sélectionné.



- Cliquez sur le bouton New pour afficher la fenêtre de dialogue New Song (nouveau morceau).



- Cliquez sur les boutons radio pour sélectionner la combinaison de fréquence d'échantillonnage et de résolution désirée pour votre nouveau morceau.

Nombre maximal de pistes simultanément utilisables pour chaque type de morceau

Type de morceau	Enregistrement	Lecture	Enregistrement punch
44.1 kHz/16 bits	16*	32	8
48 kHz/16 bits			
44.1 kHz/24 bits	12**	16	4
48 kHz/24 bits			

note *16 canaux représentent le maximum, soit 12 entrées analogiques, + 2 entrées numériques (S/P DIF L, R) + 2 Session Drums (L, R). **12 canaux représentant n'importe quelle combinaison d'entrées analogiques, d'entrées numériques et de Session Drums.

- Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

Le nouveau morceau sera créé à la suite du dernier morceau existant et s'ajoutera à la liste des morceaux. Il sera également sélectionné comme morceau actuel. Le nom du morceau sera automatiquement

"Song□□□"

("□□□" est un numéro croissant à partir de 001).

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

Si vous désirez créer le nouveau morceau sur une autre partition de morceaux, cliquez sur le bouton de liste des morceaux. Dans la fenêtre de dialogue Select Song, cliquez sur le bouton Drive pour sélectionner un autre support de morceau (→p.36 "Sélection d'un morceau depuis une autre partition du disque").

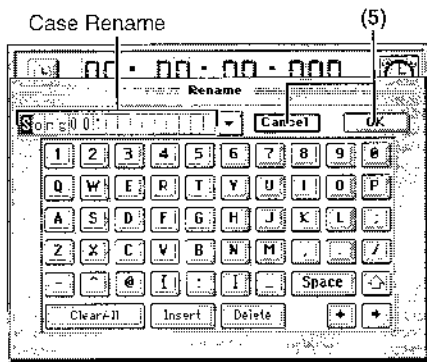
⚠ Si le type de morceau est 48 kHz/24 bits et si vous enregistrez plusieurs pistes (4 ou plus) simultanément, il y a un risque accru que l'état de la zone d'enregistrement du disque dur (c'est-à-dire la fragmentation) entraîne l'apparition d'un message "Disk too busy" (disque trop sollicité). Nous vous recommandons de toujours exécuter une optimisation par la fonction "Optimize Trk" (→p.74) après enregistrement ou édition simultanée de multiples pistes au format 48 kHz/24 bits.

1-2. Changement de nom d'un morceau

Quand un nouveau morceau est créé, il lui est automatiquement affecté un numéro de morceau. Nous vous recommandons de changer son nom pour un nom descriptif de son contenu.

Les noms de morceau peuvent avoir jusqu'à 16 caractères de long.

- (1) Pressez la touche SONG et sélectionnez la page Song.
- (2) Si vous désirez renommer le morceau qui est affiché en page Song, passez simplement à l'étape suivante. Si vous désirez choisir un autre morceau, cliquez sur le bouton liste (▼) et sélectionnez un morceau (→ "Sélection d'un morceau depuis la liste de morceaux").
- (3) Cliquez sur le bouton Rename pour afficher la fenêtre de dialogue Rename.



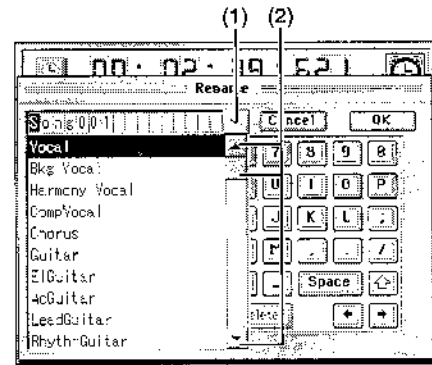
- (4) Cliquez sur les boutons de l'écran pour éditer le nom du morceau dans la case Rename.

- Space** : Saisit un espace.
- Clear All** : Efface la totalité du nom.
- Shift** : Alterne entre minuscules et majuscules.
- Insert** : Insère un espace et repousse d'autant sur la droite les caractères suivants.
- Delete** : Supprime le caractère marqué par le curseur.
- Left/Right** : Déplace le curseur sur le caractère que vous désirez changer.
- ▼** : Affiche le modèle de nom (liste de la bibliothèque de noms).

- (5) Validez vos changements.
Si vous désirez changer le nom pour celui que vous avez saisi, cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous décidez d'annuler les changements effectués, cliquez sur le bouton Cancel (ou pressez la touche NO de la façade).

Emploi de la bibliothèque de noms

- (1) Quand la fenêtre de dialogue Rename est affichée, cliquez sur le bouton liste (▼) à côté de la case de changement de nom.
- (2) Cliquez sur (surlignez) le nom que vous voulez employer.
Pour choisir un nom qui est au-delà de la zone actuellement affichée dans la liste, utilisez les boutons/barre de défilement pour parcourir la liste.



- (3) Editez le nom de morceau comme désiré.
Référez-vous aux étapes (4) et (5) de "1-2. Changement de nom d'un morceau".

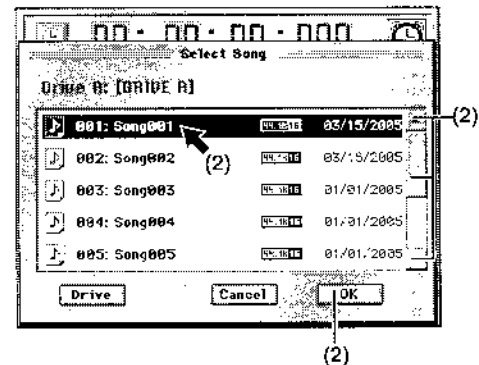
note Cette même bibliothèque sert à nommer les pistes, morceaux, scènes, marqueurs, etc. Faites-la défiler pour trouver des noms de morceau plus appropriés.

1-3. Sélection d'un morceau

Il y a deux façons de sélectionner un morceau existant.

Sélection d'un morceau depuis la liste de morceaux

- (1) Pressez la touche SONG puis cliquez sur le bouton liste dans la page Song pour ouvrir la fenêtre de dialogue SelectSong.



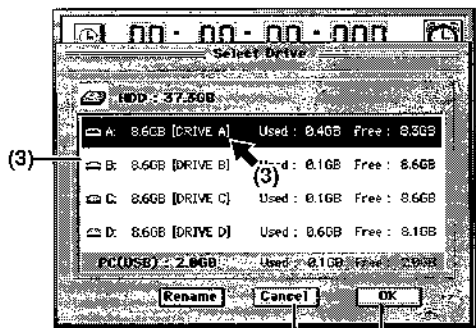
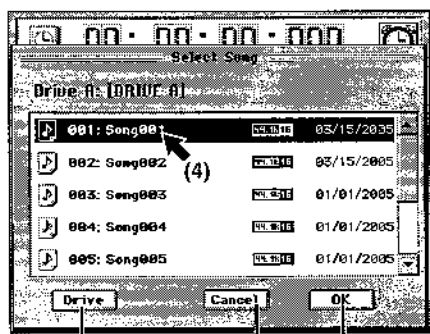
- (2) Cliquez sur (surlignez) le morceau que vous désirez sélectionner et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour confirmer votre choix. S'il y a plus de cinq morceaux, utilisez les boutons/barre de défilement pour passer en revue la liste.
- (3) Vérifiez que le morceau que vous avez sélectionné est affiché en page Song.

note Si vous sélectionnez le même morceau que celui déjà affiché (le morceau actuel), la fenêtre de dialogue Reload Song (recharger morceau) apparaîtra; cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour recharger le morceau.

Sélection d'un morceau depuis une autre partition du disque

- (1) Pressez la touche SONG puis cliquez sur le bouton liste dans la page Song pour ouvrir la fenêtre de dialogue SelectSong.

- (2) Cliquez sur le bouton Drive pour afficher la fenêtre Select Drive.



- (3) Sélectionnez (surlignez) la partition qui contient le morceau que vous voulez et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
Si vous décidez de ne pas changer de partition, cliquez sur le bouton Cancel ou pressez la touche NO de la façade.
- (4) La fenêtre de dialogue SelectSong affichera la liste des morceaux de la partition sélectionnée.
Cliquez sur (surlignez) le morceau que vous désirez sélectionner et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour confirmer votre choix. S'il y a cinq morceaux ou plus, utilisez les boutons/barre de défilement pour tous les visualiser.
- (5) Vérifiez que le morceau que vous avez sélectionné est affiché comme morceau actuel.

2. Position

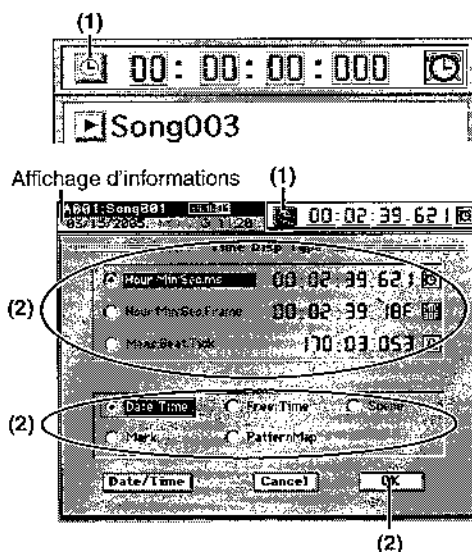
Le terme "position" se réfère à un point spécifique dans le temps à l'intérieur du morceau sélectionné, tel qu'affiché dans le compteur.

Le compteur affiche la position actuelle dans le morceau. Le compteur peut également être réglé pour afficher la position selon différents formats. Vous pouvez aussi employer le compteur pour accéder à une autre position.

2-1. Changement de l'affichage du compteur


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

- (1) Cliquez sur le bouton  à gauche du compteur pour ouvrir la fenêtre de dialogue Time Disp Type.




- (2) Sélectionnez le type d'unité que vous désirez pour le compteur et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
Vous pouvez choisir un des trois formats suivants (→p.98 "Compteur").


Affichage de temps

-  "heures" : "minutes" : "secondes" . "millisecondes"

Affichage par image


-  "heures" : "minutes" : "secondes" . "frames" (images)

Affichage par mesure

-  "mesures" . "temps" . "tics"

Changement de la zone d'affichage d'information

La première ligne de la zone d'affichage d'information vous donne le morceau actuellement sélectionné. La seconde ligne peut être changée pour afficher au choix le calendrier, le temps restant, les réglages de scène, les réglages de marqueur ou la séquence de patterns.

- (1) Cliquez sur le bouton  à gauche du compteur pour ouvrir la fenêtre de dialogue Time Disp Type.
- (2) Cliquez sur un des cinq boutons radio suivants puis cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- **Date Time:** calendrier (date et heure)
 - **Free Time:** temps restant pour l'enregistrement
 - **Scene:** nom et position de la scène pour la position actuelle dans le morceau

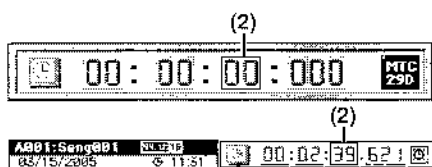
- **Mark:** nom du marqueur pour la position actuelle dans le morceau. S'il n'y a pas de marqueur à l'emplacement actuel, c'est le marqueur précédent et sa position qui sont affichés
- **PatternMap:** le pattern rythmique à l'emplacement actuel du morceau

▲ Si le calendrier n'a pas été réglé, Date Time sera grisé.

2-2. Changement de position

Emploi du compteur pour le déplacement

- (1) Sélectionnez une page dans laquelle le compteur s'affiche en haut de l'écran, comme la page Song, la page Meter, CH VIEW ou l'onglet "Ch View".
- (2) Cliquez sur l'unité que vous désirez changer dans le compteur de position (elle sera alors encadrée).



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

Emploi des touches FF et REW pour le déplacement

Accès à un point ultérieur dans le morceau (avance rapide)

Pressez la touche FF.

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

Si vous tenez enfoncée la touche FF à l'arrêt, vous commencerez à avancer vers la fin du morceau et le mouvement se poursuivra jusqu'à ce que vous pressiez une autre touche de transport (comme STOP ou PLAY).

▲ Si vous pressez la touche FF durant la lecture en boucle, la lecture en boucle s'arrête et la position se déplace vers la fin du morceau.

Déplacement vers un point antérieur dans le morceau (retour rapide)

Pressez la touche REW.

Si vous tenez enfoncée la touche REW durant la lecture, vous reviendrez au début du morceau. La reproduction reprendra quand vous relâcherez la touche.

Si vous tenez enfoncée la touche REW à l'arrêt, vous commencerez à revenir vers le début du morceau et le mouvement se poursuivra jusqu'à ce que vous pressiez une autre touche de transport (comme STOP ou PLAY).

▲ Si vous pressez la touche REW durant la lecture en boucle, la lecture en boucle s'arrête et la position se déplace vers le début du morceau.

Déplacement au début/fin du morceau

Déplacement en début du morceau

Maintenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche REW pour revenir au début du morceau.

Déplacement à la fin du morceau

Maintenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche FF pour aller à la fin du morceau.

Emploi des touches LOC pour le déplacement

Vous pouvez référencer une position spécifique pour chacune des touches LOC et y accéder immédiatement en pressant la touche appropriée.

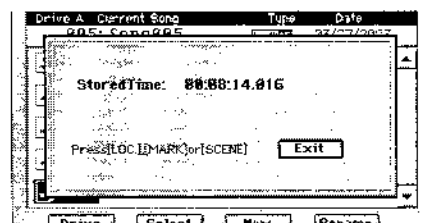
Vous pouvez référencer jusqu'à quatre positions dans chaque morceau.

Utilisez une des touches LOC 1/IN, LOC 2/OUT, LOC 3/TO ou LOC 4/END pour référencer les positions.

note En plus de rappeler les positions référencées, ces touches servent également à spécifier les positions servant à l'enregistrement par punch-in/out automatique (positions IN/OUT) et à l'édition de piste (page d'édition). Pour des détails sur le fonctionnement de chacune de ces touches de repérage, référez-vous à "19. LOC 1/IN, ... LOC 4/END" (→p.147).

Affectation de positions aux touches LOC

- (1) Accédez à la position que vous désirez référencer (mémoriser). Utilisez le compteur ou les touches FF/REW pour accéder à la position désirée.
- (2) Pressez la touche STORE; la fenêtre de dialogue StoredTime apparaîtra, vous permettant de référencer la position. Si vous décidez d'annuler, cliquez sur le bouton Exit ou pressez la touche STORE à nouveau.



- (3) Pressez une des touches LOC 1/IN, LOC 2/OUT, LOC 3/TO ou LOC 4/END pour référencer cette position dans cette touche. Le référencement sera terminé et la fenêtre de dialogue se fermera.

Vous pouvez mémoriser une position dans une touche LOC durant la lecture ou l'enregistrement en accomplissant simplement l'étape (2).

Si vous désirez définir précisément une position en observant de façon détaillée la forme d'onde, référez-vous à "2-3. Recherche d'une position précise (SCRLB)" (→p.40).

Déplacement à une position référencée par une touche LOC

À l'arrêt ou en lecture, pressez une des touches LOC 1/IN, LOC 2/OUT, LOC 3/TO ou LOC 4/END. Vous accéderez à la position référencée.

Déplacement à l'aide de marqueurs assignables

Vous pouvez mémoriser des marqueurs à des emplacements spécifiques et les utiliser pour accéder aux emplacements ainsi enregistrés.

Vous pouvez nommer chaque marqueur pour identifier les positions dans le morceau. Jusqu'à cent marqueurs peuvent être enregistrés par morceau.

note En plus de leur emploi pour trouver une position référencée, les marqueurs servent également à séparer les plages quand vous créez un CD audio (→p.81 "2. Disc At Once").

Référencement d'un marqueur

- (1) Accédez à la position que vous désirez référencer. Utilisez le compteur ou les touches FF/REW pour accéder à la position désirée.
- (2) Pressez la touche STORE; la fenêtre de dialogue StoredTime apparaîtra.

Si vous décidez de ne pas référencer cette position, cliquez sur le bouton Exit ou pressez la touche STORE à nouveau.

- (3) Pressez la touche MARK pour référencer la position comme un marqueur. La fenêtre de dialogue se fermera.

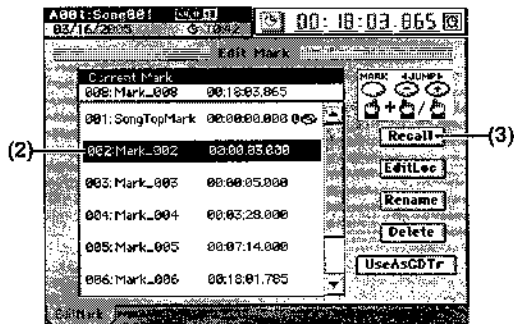
Note Les numéros de marqueur sont automatiquement réaffectés par ordre numérique en partant du début du morceau.

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

Durant la lecture ou l'enregistrement, accomplissez les étapes (2) - (4) pour référencer une position comme un marqueur.

Déplacement à la position affectée à un marqueur

- (1) Pressez la touche MARK pour afficher l'onglet "EditMark".

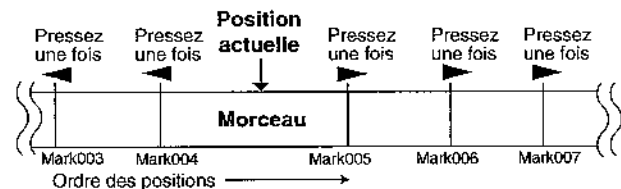


- (2) Dans la liste des marqueurs, cliquez sur (surlignez) le marqueur désiré. Si nécessaire, utilisez les boutons/barre de défilement pour passer en revue la liste.
- (3) Cliquez sur le bouton Recall pour rappeler le marqueur. "Current Mark" affichera le marqueur sélectionné et vous accéderez à la position de ce marqueur.

Emploi des touches MARK pour le déplacement

Maintenez enfoncée la touche MARK et pressez la touche + pour passer d'un marqueur à l'autre en direction de la fin du morceau.

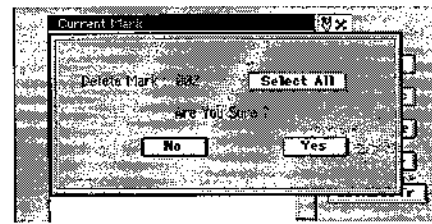
Maintenez enfoncée la touche MARK et pressez la touche - pour passer d'un marqueur à l'autre en direction du début du morceau.



Suppression d'un marqueur

Note Vous ne pouvez pas annuler une suppression de marqueur.

- (1) Pressez la touche MARK pour afficher l'onglet "EditMark".
- (2) Dans la liste des marqueurs, cliquez sur celui que vous désirez supprimer. Si nécessaire, utilisez les boutons/barre de défilement pour passer en revue la liste.
- (3) Cliquez sur le bouton Delete pour afficher la fenêtre de dialogue Delete Mark.



- (4) Si vous êtes sûr de vouloir supprimer le marqueur, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

Si vous décidez de ne plus supprimer le marqueur, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).

Si vous voulez supprimer tous les marqueurs, cliquez sur le bouton Select All (tout sélectionner) pour l'activer (le surligner) puis cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour supprimer tous les marqueurs.

- (5) Vérifiez que le marqueur a été supprimé de la liste.

Changement de nom d'un marqueur

- (1) Pressez la touche MARK pour afficher l'onglet "EditMark".
- (2) Dans la liste des marqueurs, cliquez sur celui que vous désirez renommer. Si nécessaire, utilisez les boutons/barre de défilement pour passer en revue la liste.
- (3) Cliquez sur le bouton Rename pour afficher la fenêtre de dialogue Rename. Pour des détails sur la façon d'éditer le nom, référez-vous à "1-2. Changement de nom d'un morceau" (→p.36).

2-3. Recherche d'une position précise (SCRUB)

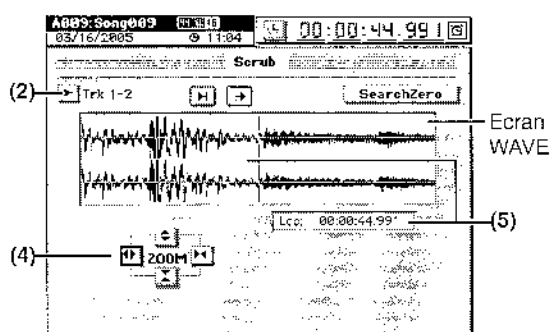
En observant la forme d'onde à l'écran, vous pouvez trouver une position précise. Cela vous permet de référencer un point de repère ou un marqueur à l'endroit exact où un son commence.

note Vous pouvez visualiser la forme d'onde comme décrit ici en écran Scrub et en écran Wave servant à l'édition de piste (→p.128).

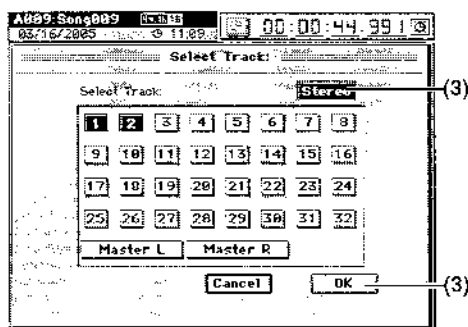
En observant la forme d'onde pendant que vous écoutez l'audio, vous pouvez trouver la position désirée dans le morceau.

Si vous pressez la touche SCRUB sur une position située au-delà de la fin du morceau, une fenêtre de dialogue s'ouvre avec le message "Scrub location exceeded song end" (Recherche au-delà de la fin du morceau). Cliquez sur OK ou pressez la touche YES de la façade et le positionnement se fera sur la fin du morceau.

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



(2) Cliquez sur le bouton fenêtre à côté de "Trk" pour afficher la fenêtre de dialogue Select Track.



(3) Sélectionnez la piste que vous désirez reproduire et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

Si vous cliquez sur le bouton Stereo (surligné), vous pouvez visualiser les formes d'onde de deux voies adjacentes dans les parties haute et basse de la fenêtre pendant la reproduction.

(4) Cliquez sur les boutons ZOOM pour régler la taille et la plage d'affichage de la forme d'onde.

Plutôt que d'utiliser les boutons ZOOM, vous pouvez maintenir enfoncée la touche JUMP/MATCH et presser les touches curseur.

(5) Tournez la molette de valeur pour trouver la position pendant que vous écoutez le son.

La piste audio sera reproduite en fonction de la direction et de la vitesse de rotation de la molette de valeur.

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

note Quand vous atteignez la position désirée, pressez la touche STORE et référez la position dans une touche LOC ou un marqueur.

Cliquez sur le bouton pour faire reproduire approximativement deux secondes d'audio se terminant sur la position actuelle ou cliquez sur le bouton pour faire reproduire approximativement deux secondes d'audio démarrant à la position actuelle.

(6) Pressez la touche SCRUB à nouveau et vous retournerez à l'écran dans lequel vous vous trouviez avant de passer en écran Scrub.

Sinon, vous pouvez quitter l'écran Scrub en pressant une touche de voie ou une touche directe pour accéder à une autre page.

Recherche d'un point de passage par le zéro

Si vous cliquez sur le bouton SearchZero pour l'activer, vous pouvez tourner la molette de valeur pour passer d'une position passant par le zéro à une autre (c'est-à-dire les positions où le niveau de la forme d'onde croise l'axe horizontal de valeur zéro).

Tournez la molette vers la droite pour passer au point de niveau zéro suivant.

Tournez la molette vers la gauche pour passer au point de niveau zéro précédent.

note Quand vous utilisez la lecture en boucle ou quand vous réglez les points IN, OUT, TO et END pour une opération d'édition de piste, régler la position sur un point traversant l'axe des zéros assure une transition plus transparente.

Vous ne pouvez pas entendre l'audio quand le bouton SearchZero est activé.

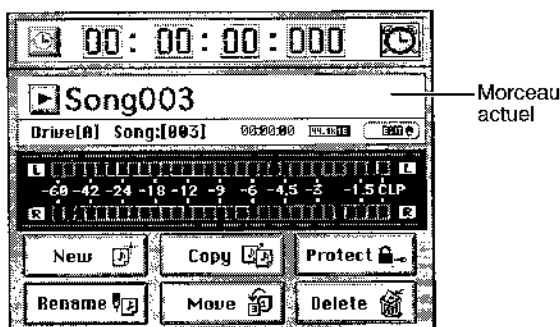
3. Edition de morceau

Les morceaux que vous enregistrez peuvent être copiés, réarrangés ou supprimés. Vous pouvez également protéger un morceau pour l'empêcher d'être accidentellement effacé.

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser la fonction d'annulation Undo pour annuler une opération d'édition de morceau.

3-1. Procédure d'édition de morceau

Pour accomplir une opération d'édition de morceau, sélectionnez d'abord le morceau à éditer puis pressez la touche SONG et sélectionnez la page Song. Vérifiez que le morceau sélectionné apparaît comme morceau actuel dans le champ de morceau actuel puis cliquez sur un bouton pour accomplir l'opération d'édition correspondante.

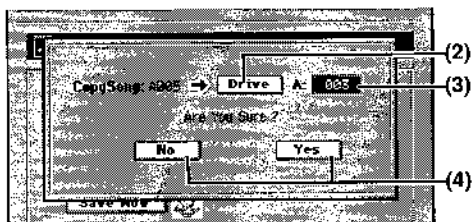


Copie d'un morceau

Vous pouvez copier un morceau dans le numéro de morceau désiré.

C'est pratique lorsque vous désirez créer un mixage ou un arrangement différent du même morceau.

- (1) Sélectionnez le morceau que vous désirez copier (→p.36).
- (2) Pressez la touche SONG puis cliquez sur le bouton Copy en page song pour accéder à la fenêtre de dialogue CopySong. Si vous désirez copier le morceau dans une autre partition, cliquez sur le bouton Drive et utilisez la fenêtre de dialogue Select Drive pour sélectionner la partition (→p.36).



- (3) Tournez la molette de valeur pour sélectionner le numéro de morceau destination de la copie.
- (4) Pour copier le morceau, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous décidez d'annuler, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade) pour fermer la fenêtre de dialogue.
- (5) Quand l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). La fenêtre de dialogue se ferme et vous retournerez en page Song.

note S'il y a déjà un morceau dans le numéro choisi comme destination de la copie, celui-ci et les morceaux de numéros suivants seront renumérotés au numéro d'unité supérieure (→p.117 "8. SONG").

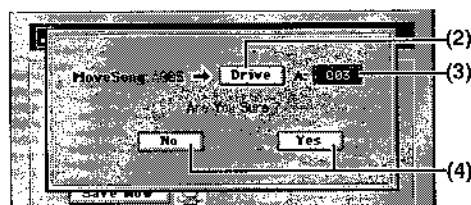
⚠ L'information d'annulation (Undo) interne au morceau ne sera pas copiée.

Déplacement d'un morceau

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

- (1) Sélectionnez le morceau que vous désirez déplacer (→p.36).
- (2) Pressez la touche SONG puis cliquez sur le bouton Move en page Song pour accéder à la fenêtre de dialogue MoveSong. Si vous désirez déplacer le morceau dans une autre partition, cliquez sur le bouton Drive et utilisez la fenêtre de dialogue Select Drive pour sélectionner la partition (→p.36).

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

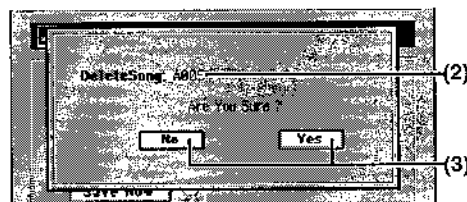


- (3) Tournez la molette de valeur pour sélectionner le numéro de morceau destination du déplacement.
- (4) Pour déplacer le morceau, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous décidez d'annuler, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade) pour fermer la fenêtre de dialogue.
- (5) Quand l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). La fenêtre de dialogue se ferme et vous retournerez en page Song.

Suppression d'un morceau

Vous pouvez supprimer un morceau.

- (1) Sélectionnez le morceau que vous désirez supprimer (→p.36).
- (2) Pressez la touche SONG puis cliquez sur le bouton Delete en page Song pour accéder à la fenêtre de dialogue DeleteSong. Vérifiez le nom de la partition et le numéro du morceau que vous désirez supprimer.



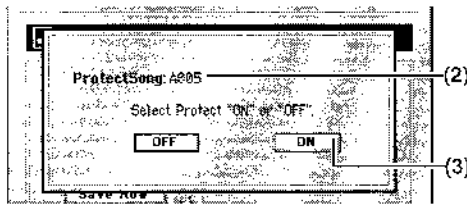
- (3) Pour supprimer le morceau, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous décidez d'annuler, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade) pour fermer la fenêtre de dialogue.
- (4) Quand l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). La fenêtre de dialogue se ferme et vous retournerez en page Song.

Protection d'un morceau

Vous pouvez protéger un morceau pour qu'il ne puisse pas être accidentellement remplacé ou supprimé. Si le morceau est protégé (Protect on), vous ne pouvez pas passer en enregistrement en pressant la touche située au-dessus du fader master ou les touches de voie quand la touche REC/PLAY est activée. Vous ne pouvez pas non plus réécrire les paramètres de ce morceau. Quand vous protégez un morceau, il est automatiquement sauvegardé à cet instant.

Activation de la protection (Protect On)

- (1) Sélectionnez le morceau à protéger (→p.36).
- (2) Pressez la touche SONG puis cliquez sur le bouton Protect en page Song pour accéder à la fenêtre de dialogue ProtectSong. Vérifiez le nom de la partition et le numéro du morceau que vous désirez protéger.



- (3) Cliquez sur le bouton ON (ou pressez la touche YES de la façade).
- (4) Quand l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). La fenêtre se fermera et vous retournerez en page Song.
- (5) Notez qu'un symbole de cadenas "🔒" s'affiche pour le morceau actuel, indiquant que le morceau est protégé.

Désactivation de la protection (Protect Off)

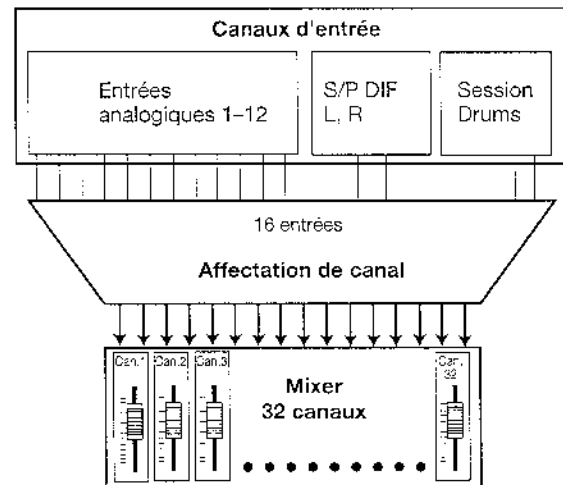
- (1) Sélectionnez le morceau à dé-protéger. (→p.36)
Les morceaux protégés sont identifiés par un symbole de cadenas "🔒".
- (2) Pressez la touche SONG puis cliquez sur le bouton Protect en page Song pour accéder à la fenêtre de dialogue ProtectSong. Vérifiez le nom de la partition et le numéro du morceau que vous désirez dé-protéger.
- (3) Cliquez sur le bouton OFF (ou pressez la touche NO de la façade).
- (4) Quand l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). La fenêtre se fermera et vous retournerez en page Song.
- (5) Vérifiez que le symbole de verrouillage "🔒" n'est plus affiché pour le morceau actuel.

Sauvegarde d'un morceau

Comme le D3200 sauvegarde automatiquement les données de paramètres de morceau lors de la procédure d'extinction ou quand vous changez de morceau, il n'est pas absolument nécessaire pour vous de faire des sauvegardes manuelles. Toutefois, en cas de panne de courant ou autre accident interrompant l'alimentation, les données qui ont été enregistrées ou éditées depuis la dernière mise sous tension (ou la dernière sélection de morceau) seront perdues. Nous vous recommandons d'utiliser périodiquement cette commande pour sauvegarder les données après enregistrement ou édition durant une session prolongée, ou si vous utilisez le D3200 dans un environnement où l'alimentation secteur est instable.

- Pour sauvegarder le morceau, maintenez enfoncée la touche SONG et pressez la touche ENTER située dans la section des contrôleurs d'édition de la façade.

Mixer



1. Entrée d'audio dans le mixer

Le D3200 dispose de douze entrées analogiques et d'une prise d'entrée numérique optique. Les signaux audio venant d'appareils branchés à ces prises peuvent être affectés aux voies du mixer et enregistrés. L'audio du pattern de batterie interne peut également être affecté aux voies du mixer.

Voici comment affecter chaque entrée à une voie de mixer et contrôler le signal audio.

1-1. Entrée analogique

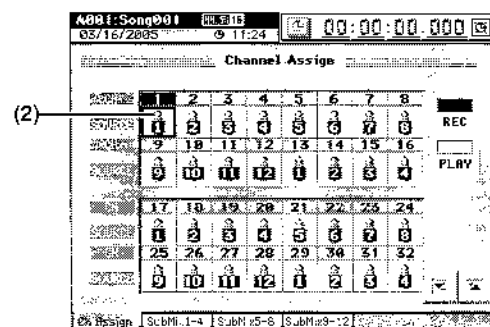
Vous pouvez brancher aux prises d'entrée analogique des sources audio telles que guitares, claviers ou micros.

Entrée audio d'une guitare

Branchement d'une guitare en prise GUITAR IN et affectation de cette entrée à la voie de mixer 1.

- (1) Branchez la guitare.
Baissez le fader MASTER puis branchez la guitare en prise GUITAR IN.
- (2) Sélectionnez INPUT 1 comme source audio.
 - Accédez à l'onglet MIXER, CH INPUT/SubMixer, "Ch Assign".
 - Cliquez sur les boutons / pour régler la "SOURCE" de la voie 1 (CH1) sur "1". Vous pouvez aussi utiliser la molette de valeur ou les touches +/- pour faire votre sélection.

note La prise GUITAR IN est jumelle de la prise INPUT 1. Spécifiez sa voie d'entrée et réglez son niveau d'entrée comme pour INPUT 1.



(3) Affectez l'entrée à la voie 1 du mixer.

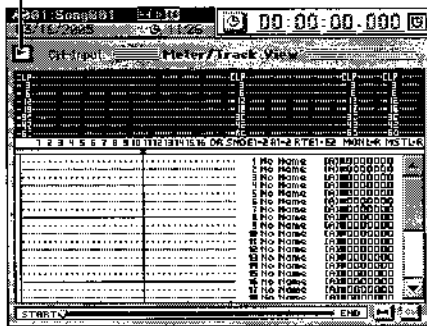
- Activez la touche **CH ON** et activez la touche de voie de la voie 1 (touche allumée).
- Activez la touche **REC/PLAY** et réglez la touche de voie 1 sur enregistrement (touche allumée en rouge). A cet instant, **CH1** sera surligné dans l'écran pour indiquer que cette voie est armée pour l'enregistrement.

(4) Réglez le niveau d'entrée.

- Pressez la touche **METER** pour afficher l'écran **Meter/Track View**.
- Cliquez sur le bouton **Meter/Track Type** pour afficher la fenêtre de dialogue **Meter/Track Type**.
- Pour "Select Level Meter Position", sélectionnez "**CH-Input**" comme point de mesure de niveau. Puis cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour revenir à l'écran précédent.
- Tournez la commande **TRIM** d'**INPUT 1** vers la droite 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 cet 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 de l'écran **Meter/Track View** bougera en réponse au signal entrant. Vérifiez que l'indicateur de niveau n'atteint pas les segments "**CLP**" quand vous jouez au niveau le plus fort.

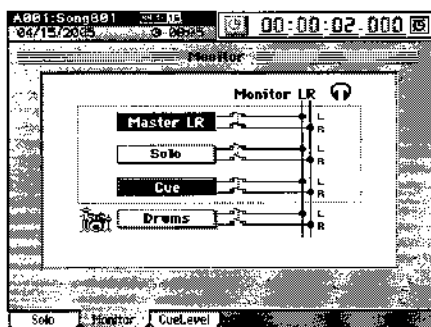
note Quand vous réglez le niveau d'entrée, vous pourrez trouver utile de choisir un temps de maintien de crête ("Peak Hold Time") plus grand dans la fenêtre de dialogue **Meter/Track Type**.

Bouton Meter/Track Type



(5) Vérifiez l'audio.

- Réglez le fader de la voie 1 sur un gain unitaire (0 dB).
- Accédez à l'onglet **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "Monitor".
- Cliquez sur "**Master LR**" et activez-le (surlignez-le).
- Montez progressivement le fader **MASTER** et la commande **PHONES LEVEL** ou la commande **MONITOR LEVEL** et vérifiez que vous entendez le son au casque ou dans le système d'écoute branché aux prises **MONITOR**.



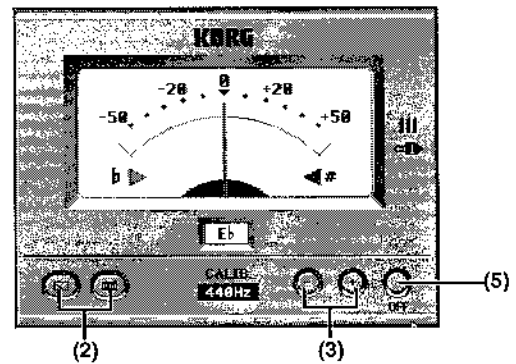
Emploi de l'accordeur

Le D3200 dispose d'une fonction accordeur intégrée. Vous pouvez vous en servir pour accorder un instrument branché en prise **INPUT 1** ou **GUITAR IN**. Vous pouvez choisir un affichage à aiguille ou de type numérique.

- (1) Pressez la touche **TUNER** de la façade pour accéder à l'écran de l'accordeur.
- (2) Cliquez sur le bouton d'affichage à aiguille ou d'affichage numérique pour sélectionner le type d'affichage désiré.
- (3) Cliquez sur le bouton **CALIB** (ou utilisez les touches **+**/**-**) pour spécifier la hauteur de référence voulue pour l'accord. Normalement, vous utiliserez "440 Hz".
- (4) Faites entrer le son de votre instrument et accordez-le. Le nom de note le plus proche de la hauteur sera affiché.

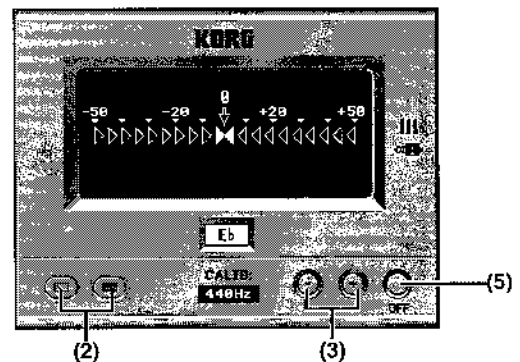
Quand vous utilisez l'écran analogique (à aiguille)

Si la hauteur est correcte, l'aiguille indiquera la position centrale zéro et les indicateurs bémol ">" et dièse "<" s'allumeront tous les deux. Si la note est trop basse, seul l'indicateur ">" s'allumera. Si la note est trop haute, seule l'indicateur "<" s'allumera.



Quand vous utilisez l'écran numérique

Si la hauteur est correcte, le zéro central (0) ainsi que les deux indicateurs ">" et "<" s'allumeront. Si la note est trop basse, seul l'indicateur ">" s'allumera. Si la note est trop haute, seule l'indicateur "<" s'allumera.



▲ La déviation de hauteur est indiquée par centièmes (100 centièmes = un demi-ton et 1200 centièmes = une octave).

- (5) Cliquez sur le bouton **OFF** pour revenir à l'écran précédent. Sinon, vous pouvez revenir la touche **TUNER** de la façade pour revenir à l'écran précédent.

1-2. Entrée numérique

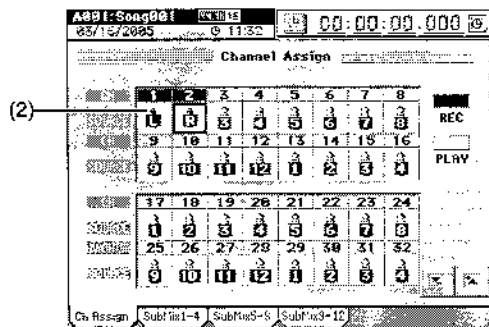
Le D3200 vous permet de recevoir et d'enregistrer des sources numériques par les entrées S/P DIF.

- Une source numérique n'est reçue que si sa fréquence d'échantillonnage correspond à celle du morceau sélectionné.
- Si vous faites entrer un signal en 24 bits dans un morceau en 16 bits, le son que vous entendrez sera en 24 bits mais il sera converti en données 16 bits lors de l'enregistrement.
- Quand vous faites des réglages d'entrée numérique pour l'entrée S/P DIF, vous pouvez entendre du bruit en raison de difficultés de synchronisation. Veuillez baisser les faders ou le volume de vos moniteurs d'écoute avant de faire ces réglages.

Entrée d'un signal audio numérique de MD ou DAT

Branchement de la sortie numérique de votre lecteur de MD à la prise S/P DIF IN et affectation aux voies 1 et 2.

- Branchez votre lecteur de MD.
Baissez le fader MASTER du D3200 et utilisez un câble numérique optique pour relier la sortie numérique de votre lecteur de MD à la prise S/P DIF IN.
- Choisissez les entrées S/P DIF comme source audio numérique.
 - Accédez à l'onglet MIXER, CH INPUT/SubMixer, "Ch Assign".



- Cliquez sur "SOURCE" de la voie 1 et cliquez sur les boutons ∇ / \blacktriangle pour sélectionner "L" (L). Vous pouvez aussi utiliser la molette de valeur ou les touches +/- pour faire votre sélection. De la même façon, réglez la voie 2 sur "R" (R).
- Affectez l'audio entrant aux voies 1 et 2 du mixer.
 - Activez la touche CH ON et les touches de voie 1 et 2 (touches allumées).
 - Activez la touche REC/PLAY et réglez les touches de voie 1 et 2 sur enregistrement (allumées en rouges). A cet instant, CH1 sera surligné dans l'écran pour indiquer que ces voies sont armées pour enregistrer.
- Réglez le niveau d'entrée.
 - Pressez la touche METER pour afficher l'écran Meter/Track View.
 - Cliquez sur le bouton Meter/Track Type pour afficher la fenêtre de dialogue Meter/Track Type.
 - Dans "Select Level Meter Position", sélectionnez "CH-Input" comme point de mesure de niveau. Puis cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour revenir à l'écran précédent.
 - Quand vous lancez la lecture sur votre lecteur de MD, les indicateurs de niveau CH 1 et 2 bougent en réponse au signal entrant.
- Vérifiez l'audio.
 - Réglez les faders des voies 1 et 2 sur un gain unitaire (0 dB).
 - Accédez à l'onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor".

- Sélectionnez "Master LR" et activez-le (surlignez-le).
- Montez progressivement le fader MASTER et la commande PHONES LEVEL ou la commande MONITOR LEVEL et vérifiez que vous entendez le son au casque ou dans le système d'écoute branché aux prises MONITOR OUT.

1-3. Entrée de pré-mixage

Les sources audio des prises INPUT 1-12 peuvent être envoyées au pré-mixer et sortir directement vers le bus master, indépendamment d'entrer dans le mixer.

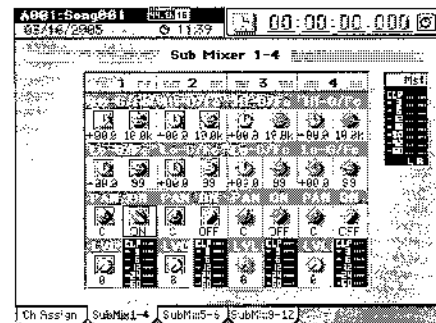
note Le pré-mixer 1-12 correspond respectivement aux prises INPUT 1-12.

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 et renvoyer le signal traité via le pré-mixer au bus master.

étape Entrée d'audio en prise INPUT 1, affectation de cet audio au pré-mixer 1 et sortie de l'audio.

- Branchez un signal audio en prise INPUT 1.
- Faites les réglages de pré-mixage.
 - Accédez à l'onglet MIXER, CH INPUT/SubMixer, "SubMix1-4".
 - Comme vous faites entrer l'audio en prise INPUT 1, utilisez la commande ON de pré-mixage 1 (commande 10 de la matrice) pour l'activer.



- Vérifiez l'entrée dans le pré-mixer.
 - Comme pour des réglages de mixer normaux, utilisez la matrice de commandes pour régler le niveau (level), le panoramique (pan) et le correcteur (EQ).
 - Vérifiez que vous entendez la source entrante au travers de votre casque ou de votre système d'écoute.

2. Sorties audio du mixer

MASTER L, R

Ces sorties fournissent les signaux audio du bus Master. Avec le fader Master, réglez le volume des prises MASTER L/R et le niveau du signal enregistré en piste master.

MONITOR L, R

Référez-vous à "3-7. Réglages d'écoute (Monitor)" (→p.47).

AUX 1, 2

Référez-vous à "2e-3. Aux1 Send" (→p.109).

S/P DIF OUT

Cette prise envoie une version audio numérique du même signal audio que celui produit par les prises MASTER L/R, avec la même fréquence d'échantillonnage et la même résolution que le morceau actuel.

3. Réglages de mixer

Réglez le son général de votre morceau en utilisant la section mixer pour régler le volume, la tonalité et le panoramique des entrées ou des pistes lues.

note Pour des détails sur les réglages d'effet, référez-vous à "Effets" (→p.54).

3-1. Réglage du volume

Réglage du niveau de volume de chaque voie

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

- Vous pouvez mémoriser ces réglages dans une scène (→p.50).
- Vous pouvez enregistrer ces réglages comme une automation (→p.52).

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

Saisie d'une source au niveau maximal

Idéalement, une source audio que vous désirez enregistrer doit entrer au plus haut niveau de volume possible sans pour autant entraîner d'écrapage.

Pour enregistrer au niveau maximum idéal sur le D3200, faites les réglages en fonction du trajet de signal décrit ci-dessous.

1. TRIM pour prise d'entrée analogique (INPUT 1-12)

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

- **Voies auxquelles aucun effet par insertion n'est appliqué**
Référez-vous à 1-1. Entrée analogique, étape (4) (→p.43).
- **Voies auxquelles un effet par insertion s'applique**
 - Accédez à l'onglet EFFECT, "InsertEFF" et sélectionnez l'effet pour la voie que vous réglez.
 - Réglez "Trim" sur "100".
 - Réglez la commande TRIM pour que l'indicateur de niveau "FX IN" n'atteigne pas le segment d'écrapage ("CLP") quand le signal audio entre.

Pour des détails, référez-vous à "4-2. Insert EFF" (→p.114).

note Comme les signaux des prises S/P DIF entrent au gain unitaire (0 dB), vous n'avez pas à régler le paramètre TRIM.

2. TRIM pour effet par insertion

Dans certains cas, appliquer des effets au signal entrant que vous avez réglé à l'étape 1 peut entraîner une augmentation de volume causant une distorsion. Dans ce cas, faites le réglage suivant.

- Accédez à l'onglet EFFECT, "InsertEFF" et cliquez sur la cellule d'édition InsEffect pour sélectionner l'effet dont vous désirez régler le niveau.
- Réglez "Trim" pour que l'indicateur de niveau "FX OUT" n'atteigne pas le segment d'écrapage ("CLP") quand le signal audio entre.

Pour des détails, référez-vous à "4-2. Insert EFF" (→p.114).

3. Atténuateur

Enfin, appliquer une correction (EQ) peut accroître le niveau du volume entraînant une distorsion du son. Dans ce cas, faites le réglage suivant.

- Accédez à l'onglet MIXER, EQ/ATT/PHASE, "EQ/ATT", pressez la touche CH SELECT et utilisez les touches de voie pour sélectionner la voie d'entrée que vous utilisez.

- Pressez la touche REC/PLAY et utilisez les touches de voie pour sélectionner le mode d'enregistrement pour la voie que vous utilisez.
- Réglez "ATT" pour que l'indicateur de niveau "PRE" n'atteigne pas le segment d'écrapage ("CLP") quand le signal audio entre.
Pour des détails, référez-vous à "2d-1. EQ/ATT" (→p.107).

Réglage du niveau de volume général

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

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

Utilisez la commande MONITOR LEVEL ou PHONES LEVEL pour régler le volume obtenu au casque.

3-2. Réglage du panoramique

Pressez la touche PAN pour accéder à l'onglet "Fader Pan" et utilisez la matrice de commandes pour régler le panoramique de chaque voie.

- Vous pouvez mémoriser ces réglages dans une scène (→p.50).
- Vous pouvez enregistrer ces réglages comme une automation (→p.52).
- Si les voies sont couplées, vous pouvez sélectionner la façon dont la commande PAN fonctionnera (→p.102).

3-3. EQ (correcteur ou "égaliseur")

Le correcteur peut servir à couper des zones de fréquence indésirables comme celles porteuses d'un sifflement ou à façonner le caractère tonal en accentuant ou en atténuant une zone spécifique de basses ou hautes fréquences.

Le D3200 offre un correcteur par voie pour ajuster le timbre de chaque voie et un correcteur master pour ajuster le timbre du bus master.

Correcteur de voie

Vous pouvez utiliser le correcteur de voie quatre bandes entièrement paramétrique pour ajuster le timbre de chaque voie.

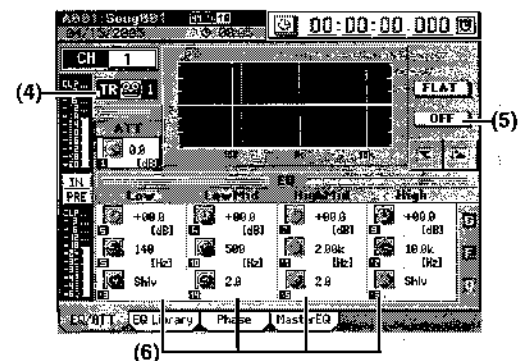
▲ Les voies 25-32 ont un correcteur à deux bandes en plateau.

Réglez le correcteur de voie en onglet MIXER, EQ/ATT/PHASE, "EQ/ATT" ou en onglet CH VIEW, "Ch View".

note Vous pouvez presser la touche EQ pour accéder directement à l'onglet "EQ/ATT".

Application d'une correction à une entrée audio

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



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

- (2) Pressez la touche EQ pour accéder à l'onglet "EQ/ATT".
- (3) Pressez la touche REC/PLAY puis pressez la touche de la voie à laquelle la correction s'appliquera pour sélectionner le mode d'enregistrement (touche allumée en rouge).
- (4) Pressez la touche CH SELECT et utilisez les touches de voie pour sélectionner celle à laquelle s'appliquera la correction et assurez-vous que l'indicateur TRACK/INPUT est réglé sur "IN".
- (5) Cliquez sur le bouton ON/OFF pour activer le correcteur.
S'il est sur off, la correction ne s'appliquera pas.
- (6) Utilisez la matrice de commandes pour faire les réglages de correction (→p.107 "2d-1. EQ/ATT").

note Si l'indicateur de niveau signale un écrêtage, cliquez sur l'icône de commande ATT et réglez-la pour qu'il n'y ait plus d'écrêtage.

Application d'une correction à la reproduction

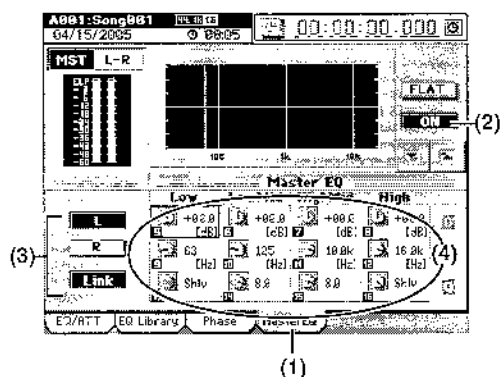
- (1) Pressez la touche REC/PLAY et pressez la touche de la voie à laquelle vous désirez appliquer la correction pour sélectionner le mode de lecture (touche allumée en vert).
- (2) Pressez la touche EQ pour accéder à l'onglet "EQ/ATT".
- (3) Faites reproduire le morceau (→p.69 "2-1. Lecture normale").
- (4) Pressez la touche CH SELECT et utilisez les touches de voie pour sélectionner celle à laquelle s'appliquera la correction et assurez-vous que l'indicateur TRACK/INPUT est réglé sur "TR".
- (5) Cliquez sur le bouton ON/OFF pour activer le correcteur.
S'il est sur off, la correction ne s'appliquera pas.
- (6) Utilisez la matrice de commandes pour faire les réglages de correction (→p.107 "2d-1. EQ/ATT").

note Si l'indicateur de niveau signale un écrêtage, cliquez sur l'icône de commande ATT et réglez-la pour qu'il n'y ait plus d'écrêtage.

Correcteur master (Master EQ)

Vous pouvez utiliser un égaliseur quatre bandes entièrement paramétrique pour ajuster la tonalité du bus master.

- (1) Accédez à l'onglet EQ, "MasterEQ".



- (2) Cliquez sur le bouton ON/OFF pour activer le correcteur master.
S'il est sur off, la correction ne s'appliquera pas.
- (3) Sélectionnez le canal que vous désirez corriger. Cliquez sur le bouton L si vous désirez régler la tonalité du canal de gauche ou cliquez sur le bouton R pour régler la tonalité du canal de droite.

note Si vous cliquez sur le bouton Link, régler la correction d'un canal entraînera une correction identique automatique sur l'autre canal.

- (4) Utilisez la matrice de commandes pour faire les réglages de correction (→p.108 "2d-4. Master EQ").

3-4. EQ library (bibliothèque de stockage et des réglages de correcteur)

Vous pouvez mémoriser les réglages de correcteur de voie dans la bibliothèque de correction (EQ library) et les rappeler selon vos désirs.

Une centaine de réglages de correction sont disponibles: 50 pré-programmés (presets) et 50 enregistrables par l'utilisateur (user).

Mémorisation des réglages de correcteur

- (1) Faites les réglages de correcteur comme désiré.
Référez-vous à "Correcteur de voie" en page précédente.
- (2) Accédez à l'onglet "EQ Library" et cliquez sur le bouton Store.
Les réglages de correcteur qui seront mémorisés sont les réglages de correcteur de la voie dont la touche CH SELECT est en service (allumée).
Un nom sera automatiquement affecté au réglage de correcteur mémorisé; par exemple, CH08-I-EQ (correcteur d'entrée de voie 8) ou CH10-EQ (correcteur de piste de voie 10).
- (3) Si vous désirez renommer les réglages, cliquez sur le bouton Rename pour afficher la fenêtre de dialogue Rename.
Pour la procédure de changement de nom, référez-vous à "1-2. Changement de nom d'un morceau" (→p.36).
- (4) Dans la cellule de numéro de bibliothèque, sélectionnez la destination de sauvegarde désirée. Puis cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour sauvegarder les réglages de correcteur.
Si vous décidez de ne pas sauvegarder, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).

Rappel des réglages de correcteur

- (1) Accédez à l'onglet "EQ Library" et cliquez sur (surlignez) les réglages de correcteur que vous désirez utiliser.
- (2) Pressez la touche CH SELECT et pressez la touche de la voie à laquelle vous désirez appliquer les réglages de correcteur.
- (3) Cliquez sur le bouton Recall pour rappeler les réglages de correcteur.
Vérifiez la voie de destination du rappel dans la fenêtre de dialogue Recall et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous décidez de ne pas rappeler ces réglages, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).
- (4) Retournez à l'onglet "EQ/ATT", vérifiez les réglages de correcteur qui ont été rappelés et faites des ajustements si nécessaire.

▲ Comme les voies 25–32 ont un correcteur à deux bandes avec graves (Low) et aigus (high), charger dans ces voies des réglages de correcteur à quatre bandes venant de la bibliothèque aura le résultat suivant.

- Les réglages LowMid et HighMid seront ignorés.
- Les réglages Gain et Fc pour les bandes basses et hautes seront utilisés tels quels mais la valeur Q sera automatiquement transformée en correction en plateau (Shelving).

3-5. Couplage

En définissant des voies impaire et paires adjacente (1-2, 3-4, 5-6...31-32) comme une paire, vous pouvez régler les valeurs de ces deux voies simultanément en ne modifiant la valeur que de l'une des deux voies ainsi couplées. C'est pratique lorsque vous désirez faire des réglages de mixer pour une source ou piste stéréo.

Les réglages suivants peuvent être couplés.

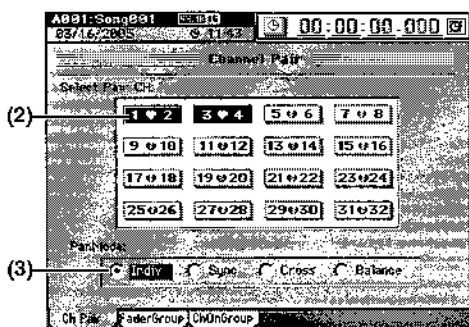
- Touches de voie quand la touche CH ON est activée
- Touches de voie quand la touche REC/PLAY est activée
- EQ/ATT
- REC/EFF/AUX SEND
- Fader de voie
- Réglages de panoramique
- Réglages de groupe

note Vous pouvez sélectionner la façon dont le PAN fonctionnera quand les voies sont couplées.

- (1) Accédez à l'onglet MIXER, PAIR/GROUP, "Ch Pair".
- (2) Dans Select Pair CH, sélectionnez les voies que vous désirez coupler.

Cliquez sur un des boutons "1*2"-"31*32" pour changer le symbole en "♥".

Si vous désirez découpler une paire de voies, cliquez sur le bouton de paire pour changer le symbole en "♣".



- (3) Cliquez sur les boutons radio Pan Mode pour sélectionner la façon dont la commande PAN fonctionnera avec les voies couplées (→p.102).

3-6. Réglages de groupe

De multiples voies peuvent être affectées à un "groupe". Bouger le fader de n'importe quelle voie affectée à ce groupe fera changer le volume de toutes les voies du groupe tout en conservant leur balance de volume relative.

De plus, chaque voie peut également être affectée à un groupe CH ON. Quand le statut on/off de n'importe quelle voie de ce groupe CH ON est changé, le statut de toutes les autres voies de ce groupe change également.

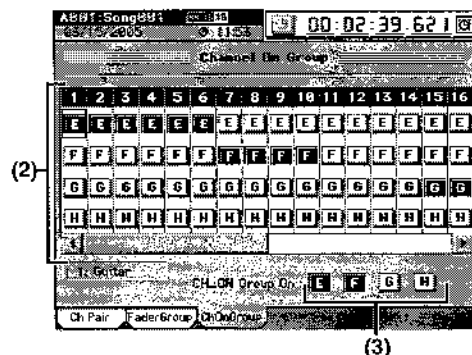
Groupes de faders

- (1) Accédez à l'onglet MIXER, PAIR/GROUP, "FaderGroup".
- (2) Cliquez sur les boutons radio pour sélectionner un groupe (A-D) pour chaque fader de voie.
- (3) Cliquez sur les boutons A-D de Fader Group On pour activer les groupes désirés. Vous pouvez activer plusieurs groupes.



Groupes CH ON

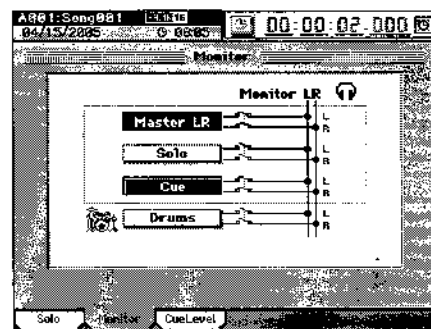
- (1) Accédez à l'onglet MIXER, PAIR/GROUP, "ChOnGroup".
- (2) Utilisez les boutons radio pour sélectionner un groupe (E-H) pour chaque voie.
- (3) Cliquez sur les boutons E-H de Ch On Group On pour activer les groupes désirés. Vous pouvez activer plusieurs groupes.



3-7. Réglages d'écoute (Monitor)

Voici comment sélectionner le signal audio qui sera produit par les prises MONITOR et PHONES.

- (1) Branchez votre système d'écoute. Vous pouvez soit brancher des enceintes amplifiées ou un système comparable aux prises MONITOR L/R soit brancher un casque en prise PHONES.
- (2) Sélectionnez la source d'écoute de contrôle. Accédez à l'onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor" et cliquez sur la source que vous désirez écouter.



Master LR

Ecoute de l'audio du bus master.

Solo

Ecoute de l'audio mis en solo.

Quand vous faites des réglages en onglet "Solo", la source d'écoute est automatiquement sélectionnée.

Si vous désirez empêcher cela, vous pouvez le faire en onglet "Solo" (→p.48 "3-9. Réglages de Solo").

Cue

Écoute du volume et du panoramique comme réglés dans le mixage cue (mixage de contrôle) indépendamment des faders de voie et des commandes PAN (→p.48 "3-8. Réglage du niveau de contrôle (Cue)").

Drums

Si cette option est activée, le son du pattern de batterie n'est produit que dans le bus d'écoute (monitor). Dans ce cas, le réglage Assign de l'onglet SESSION DRUMS, "DrmsMixer" sera réglé sur "Monitor". C'est pratique lorsque vous désirez n'écouter que le rythme, comme durant une interprétation live.

note Vous pouvez aussi activer "Drums" en réglant le paramètre Assign de l'onglet SESSION DRUMS, "DrmsMixer" sur Monitor.

(3) Réglez le volume d'écoute.

Le volume d'écoute se règle avec la commande MONITOR LEVEL pour les prises MONITOR L/R et avec les commandes PHONES LEVEL et MONITOR LEVEL pour les prises PHONES.

3-8. Réglage du niveau de contrôle (Cue)

Le niveau de contrôle (Cue Level) est une fonction qui vous permet de régler le volume et le panoramique d'écoute indépendamment de ce qui est fait pour le bus master. Le signal Cue est produit par les prises MONITOR L/R et PHONES.

(1) Sélectionnez Cue comme source d'écoute.

Dans l'onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "Monitor", cliquez sur "Cue" et activez-le (surligné).

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

(2) Réglez le niveau d'écoute (Cue Level).

Accédez à l'onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "CueLevel".

Si vous cliquez sur l'icône de commande "LEVEL", vous pouvez utiliser la matrice de commandes pour régler le volume de chaque voie.

Si vous cliquez sur l'icône de commande "PAN", vous pouvez utiliser la matrice de commandes pour régler le panoramique de chaque voie.

note Sinon, vous pouvez cliquer sur une icône de voie et utiliser les boutons ∇ / \blacktriangle , la molette de valeur ou les touches +/- pour régler le niveau de volume et de panoramique.



3-9. Réglages de Solo

Utilisez la fonction Solo lorsque vous désirez n'écouter que certaines voies sans affecter le signal enregistré ou envoyé au bus MASTER L/R. Vous pouvez aussi utiliser le solo quand vous désirez écouter un des signaux de départ (send) ou de retour (return) d'un des effets master internes. Le signal solo est produit par les prises MONITOR L/R et PHONES.

Solo d'une seule voie

(1) Accédez à l'onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo".

(2) Utilisez les boutons radio de mode pour cliquer sur "Last".

(3) Pressez la touche SOLO pour sélectionner le mode SOLO.

Les touches de voie de toutes les voies clignoteront.

(4) Pressez la touche de la voie que vous désirez mettre en solo.

La touche de la voie sélectionnée continuera à clignoter et les touches des autres voies s'éteindront.

(5) Écoutez le signal mis en solo.

A titre d'alternative à l'emploi de la touche de voie pour sélectionner le solo, vous pouvez cliquer sur un bouton en onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo". Cette méthode vous permet de sélectionner un signal de départ ou de retour à mettre en solo ainsi que le signal d'une voie (→p.110).

Solo de plusieurs voies

(1) Accédez à l'onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo".

(2) Utilisez les boutons radio de mode pour cliquer sur "Mix".

(3) Utilisez les étapes (3) et (4) de "Solo d'une seule voie" (au-dessus) pour sélectionner les voies que vous désirez mettre en solo.

Annulation de solo

(1) Accédez à l'onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo" et désactivez les boutons que vous avez sélectionnés pour le solo.

Pour effacer tous les réglages de solo, cliquez sur le bouton Clear All.

note Vous pouvez désactiver le solo en pressant les touches REC/PLAY, CH ON, SOLO ou CH SELECT.

(2) Vérifiez le réglage.

En onglet "Monitor", vérifiez que le Solo est maintenant désactivé.

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

Si vous le désirez, vous pouvez envoyer le signal audio mis en solo aux prises MASTER L/R. Utilisez cette possibilité quand vous désirez entendre l'audio mis en solo au travers du système d'écoute branché aux prises MASTER L/R.

En onglet MIXER, SOLO/MONITOR, "Solo", cliquez sur le bouton Solo→Master (surligné).

3-10. Coupure d'une voie

Vous pouvez activer la touche CH ON puis utiliser les touches de voie pour réduire chaque voie au silence (coupure ou "Mute").

(1) Activez la touche CH ON.

Les touches de voie de toutes les voies s'allument.

(2) Quand vous pressez la touche de voie d'une voie, cette dernière est coupée (la touche s'éteindra).

3-11. Mixer Setup

Mixer Setup vous permet de mémoriser les réglages de mixer actuels pour les rappeler ultérieurement.

Cela vous permet de mémoriser des réglages de mixage que vous utilisez fréquemment puis de les rappeler quand vous créez un nouveau morceau. Vous pouvez également utiliser cette méthode pour copier des réglages de mixer dans un autre morceau.

Les réglages de mixer actuels sont mémorisés en tant que "programme de configuration de mixer". Vous pouvez mémoriser 20 de ces programmes de configuration de mixer. Un programme de configuration de mixer contient tous les paramètres de mixer inclus dans le morceau.

Les programmes de configuration de mixer que vous stockez peuvent être sauvegardés et restaurés comme données utilisateur ("User Data", "Mixer Setup Data") (→p.83).

Une configuration de mixer contient les paramètres suivants.

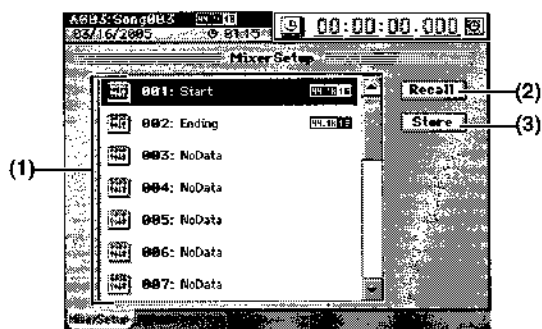
- Affectation de voie et de pré-mixer
- Paire, groupe
- Fader, Pan, correcteur de lecture/enregistrement
- ATT, CH ON, Phase, départ AUX/EFF, départ enregistrement
- Effet (tous les réglages y compris les paramètres édités)
- Fader master, correcteur master, niveau Send Out, sélection de tous les départs
- Solo, Monitor, Cue, Session Drums
- Touches de voie quand la touche REC/PLAY est activée
- Enregistrement/lecture de piste master

Mémorisation d'une configuration de mixage

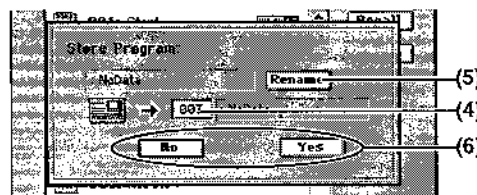
Voici comment mémoriser les réglages de mixer actuels comme programme de configuration de mixer.

⚠ Vous ne pouvez pas mémoriser une configuration de mixer pendant qu'un morceau est lu.

- (1) Assurez-vous que les réglages de mixer actuels sont ceux que vous désirez mémoriser.
- (2) Accédez à l'onglet MIXER, "MIXER SETUP," "MixerSetup".



- (3) Dans la liste, cliquez pour surligner le programme dans lequel vous désirez stocker les réglages actuels (c'est-à-dire le programme que vous désirez remplacer ou "écraser").
- (4) Cliquez sur le bouton Store pour ouvrir la fenêtre de dialogue Store Program. Si vous décidez de mémoriser les réglages dans un numéro de programme autre que celui représenté dans la cellule, vous devez cliquer sur celle-ci et utiliser la molette de valeur (ou les touches +/-) pour changer de numéro de programme.



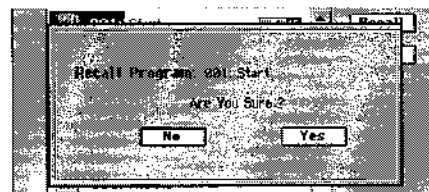
- (5) Si vous désirez affecter ou éditer le nom de programme, cliquez sur le bouton Rename pour ouvrir la fenêtre de dialogue Rename (→p.36).
- (6) Sauvegardez la configuration de mixer. Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour sauvegarder les réglages. Si vous décidez d'annuler, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).

Rappel d'une configuration de mixer

Voici comment rappeler un programme de configuration de mixer préalablement enregistré.

⚠ Vous ne pouvez pas rappeler une configuration pendant qu'un morceau est lu.

- (1) Accédez à l'onglet MIXER, "MIXER SETUP," "MixerSetup".
- (2) Dans la liste, cliquez pour surligner le programme que vous désirez rappeler.
- (3) Cliquez sur le bouton Recall pour ouvrir la fenêtre de dialogue Recall Program.
- (4) Rappelez la configuration de mixer. Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour rappeler les réglages. Si vous décidez d'annuler, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).



⚠ Un programme sauvegardé dans un morceau en 44.1 kHz ou 48 kHz peut être rappelé aussi bien dans un morceau en 44.1 kHz que dans un à 48 kHz.

note Quand le D3200 sort d'usine, les programmes de configuration de mixer 1 à 20 sont mémorisés sous la forme "No Data" (pas de données). Rappeler un de ces programmes ramènera le mixer aux mêmes réglages que s'il était initialisé (c'est-à-dire quand vous créez un nouveau morceau).

4. Mémorisation/rappel d'une scène

Vous pouvez enregistrer des réglages de mixer fréquemment utilisés à un emplacement désiré et les conserver comme une "scène" pour rappel ultérieur.

Après rappel d'une scène, vous pouvez la mémoriser à nouveau comme une nouvelle scène ou éditer certains des réglages de mixer et la mémoriser (en remplacement) dans la même mémoire de scène.

Une scène par défaut est automatiquement enregistrée au début du morceau quand vous créez un nouveau morceau (→p.35) et sauvegarde toujours le statut des réglages de mixer à la fin du morceau.

Si l'automatisation est désactivée et si aucune scène n'est sélectionnée, ou si l'automatisation est activée mais qu'il n'y a pas de scène mémorisée au début du morceau, les réglages de mixer de la scène par défaut sont utilisés et apparaissent dans la cellule de scène sélectionnée comme la scène actuelle.

Vous pouvez mémoriser les scènes voulues à différents emplacements du morceau afin que si l'automatisation est activée, ces scènes soient sélectionnées automatiquement lorsque la lecture atteint les positions correspondantes (→p.52 "5. Automatisation").

Vous pouvez mémoriser jusqu'à une centaine de scènes pour chaque morceau.

Une scène peut contenir les réglages suivants.

Paramètres de voie

CH ON, correcteur de lecture, ATT, départ, affectation d'effet par insertion, fader, pan

Effets

Numéros de programme des effets par insertion, effets master et effet final

Retour d'effet, fader MASTER, niveau AUX, correcteur master

note Les réglages de fader MASTER inclus dans une scène seront valides lors de la lecture des pistes ou lors de l'enregistrement de la piste master, et seront ignorés lors de la lecture de la piste master.

Précautions lors de l'enregistrement d'effets dans une scène

Les scènes contiennent les numéros de programme d'effet. Si vous mémorisez une scène où vous avez édité les paramètres d'effet mais pas stocké le programme d'effet, la scène contiendra le programme d'effet non édité. Si vous éditez un programme d'effet, veillez à sauvegarder le programme d'effet avant de mémoriser la scène.

4-1. Mémorisation d'une scène

(1) Faites les réglages de mixer.

Réglez les faders de voie, pan, correcteur et effets comme vous désirez les mémoriser.

(2) Pressez la touche STORE.

La fenêtre de dialogue **StoredTime** apparaîtra.

Si vous décidez de ne pas mémoriser la scène, cliquez sur le bouton **Exit**.

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

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

Les réglages seront mémorisés et la fenêtre de dialogue se fermera.

Les scènes que vous mémorisez sont numérotées par ordre croissant. Vous pouvez accomplir l'étape (2) pour mémoriser une scène même pendant qu'un morceau est lu ou enregistré.

4-2. Rappel d'une scène

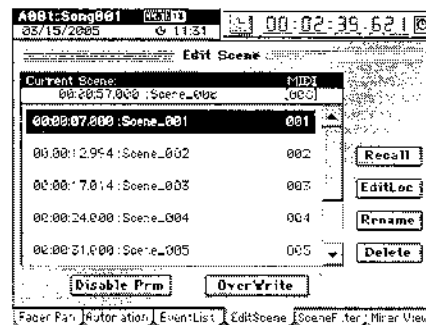
Voici comment rappeler les réglages de mixer que vous avez enregistré dans une scène.

(1) Accédez à l'onglet SCENE, "Automation" et cliquez sur le bouton Automation pour le désactiver.

note Si Automation est activé, vous ne pouvez rappeler que la scène enregistrée pour la position actuelle.

(2) Dans la liste des scènes affichée en onglet "EditScene", sélectionnez (surlignez) la scène désirée et cliquez sur le bouton Recall.

La scène sélectionnée sera rappelée.



4-3. Changement de nom d'une scène

(1) Accédez à l'onglet SCENE, "EditScene" et cliquez sur (surlignez) la scène que vous désirez renommer.

(2) Cliquez sur le bouton Rename pour afficher la fenêtre de dialogue Rename.

(3) Éditez le nom (→p.36).

4-4. Suppression d'une scène

Vous pouvez supprimer une scène indésirable.

⚠ L'annulation n'est pas possible pour cette opération.

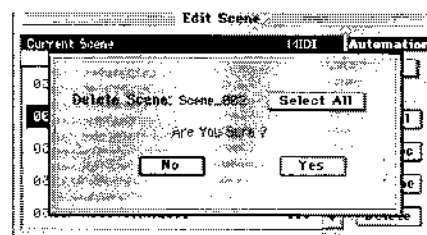
(1) Accédez à l'onglet SCENE, "EditScene" et cliquez sur (surlignez) la scène que vous désirez supprimer.

(2) Cliquez sur le bouton Delete pour afficher la fenêtre de dialogue Delete.

(3) Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour supprimer la scène.

Si vous cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade), vous retournez à l'onglet "EditScene" sans supprimer la scène.

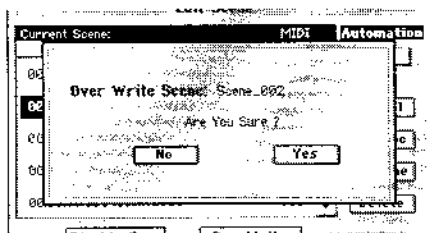
Si vous désirez supprimer toutes les scènes, cliquez sur le bouton **Select All** (tout sélectionner) pour l'activer puis cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour supprimer toutes les scènes mémorisées pour ce morceau.



4-5. Edition et remplacement d'une scène

Vous pouvez éditer certains réglages d'une scène et enregistrer vos changements en remplaçant ceux de la scène mémorisée.

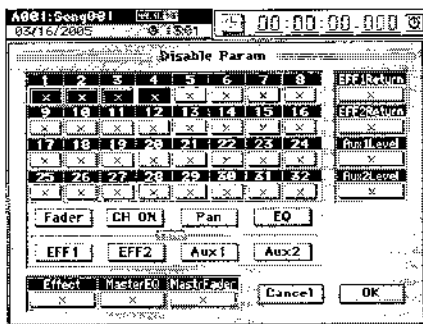
- Rappelez la scène.**
Comme décrit dans "4-2. Rappel d'une scène", rappelez la scène que vous désirez éditer.
- Editez les réglages de la scène.**
Réglez les faders de voie, le panoramique, le correcteur et les paramètres d'effet pour modifier la scène.
- Cliquez sur le bouton OverWrite (remplacer) pour afficher la fenêtre de dialogue Over Write Scene.**
- Quand vous cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade), vos changements remplacent les réglages de la scène portant ce numéro.**
Si vous cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade), vous retournez à l'onglet "EditScene" sans faire aucun changement.



4-6. Choix des paramètres qui seront désactivés pour une scène particulière

Pour chaque scène, vous pouvez spécifier certains réglages de paramètres à ne pas changer lors du rappel de la scène. Les paramètres de voie et les réglages de départ des boutons ainsi surlignés seront exclus des changements occasionnés par le rappel.

- Rappelez la scène.**
Comme décrit dans "4-2. Rappel d'une scène", rappelez la scène que vous désirez éditer.
- Cliquez sur le bouton Disable Prm pour afficher la fenêtre de dialogue Disable Param.**



- Faites les réglages.**
Sélectionnez les voies dont les paramètres seront exclus du changement causé par le rappel et sélectionnez les paramètres ou départ désactivés dans ces voies. Pour les paramètres EFF1/2 Return, AUX 1/2 Level, Effect, MasterEQ et MasterFader, vous pouvez désactiver les réglages des boutons surlignés sans tenir compte de la voie sélectionnée.

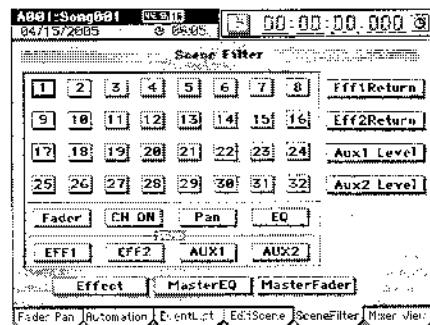
▲ *Les réglages de filtre de fader, CH ON, Pan, correcteur (EQ), EFF 1/2, et Aux 1/2 ne s'appliquent qu'aux voies qui sont filtrées (surlignées).*

- Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour fermer la fenêtre de dialogue.**

4-7. Choix des paramètres qui seront désactivés pour toutes les scènes

Vous pouvez spécifier les paramètres qui seront exclus des opérations de rappel de scène pour toute scène du morceau. Les paramètres de voie et de départ dont les boutons sont surlignés dans l'afficheur seront exclus (c'est-à-dire non changés) lors des opérations de rappel de scène, quelle que soit la scène rappelée.

Accédez à l'onglet SCENE, "SceneFilter" et cliquez sur les boutons des voies et commandes qui ne doivent pas être modifiées par le rappel de scène. Les paramètres dont les boutons sont surlignés ne seront pas rappelés.



4-8. Contrôle de scènes via MIDI

Sortie MIDI

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

- Quand vous sélectionnez une scène en onglet SCENE, "EditScene".
- Si l'automation (→p.52) est activée, quand la scène change durant la lecture ou l'enregistrement.

Entrée MIDI

Si le D3200 reçoit un message de changement de scène (changement de programme) alors que l'automation (→p.103, 105) est désactivée, il passe à la scène portant le numéro correspondant.

- Branchez votre appareil MIDI externe (→p.94).
- En onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC", réglez "GlobalCh" sur le canal de l'appareil MIDI externe qui transmettra le message de changement de programme. Activez le bouton **Program Change** (surlignez-le) en onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC".
- Accédez à l'onglet SCENE, "EditScene" et désactivez l'automation.
- Envoyez des messages de programme depuis votre appareil MIDI externe pour rappeler des scènes du D3200.
Quand le D3200 reçoit le changement de programme No.0, c'est la scène "000" qui est rappelée. Les messages de changement de programme #0-100 correspondent aux scènes "000"-"100".

5. Automation

L'automation est une fonction qui modifie automatiquement les réglages de mixer quand la position change dans le morceau durant la lecture.

Il y a deux types d'automation: l'automation de scène et l'automation d'événement.

Quand l'automation est activée, vous pouvez utiliser l'onglet SCENE "Mixer View" pour visualiser les opérations de fondu entrant et de fondu sortant (fade-in et fade-out) et les changements de scène dans lesquels les valeurs de fader changent.

5-1. Automation de scène

Ce type d'automation fait automatiquement changer les réglages de mixer quand le morceau atteint la position enregistrée pour une scène durant la lecture ou l'enregistrement.

Quand vous enregistrez une scène, cette position est également enregistrée avec les autres réglages. Quand la position actuelle du morceau correspond à celle enregistrée pour la scène, la fonction d'automation de scène sélectionne automatiquement cette scène, entraînant le changement des réglages du mixer en faveur de ceux de la scène.

Vous pouvez aussi réenregistrer une scène à un emplacement différent ou éditer les réglages de mixer de la scène et remplacer ceux présents dans la même mémoire de scène.

Emploi de l'automation de scène

Les scènes peuvent être réglées pour changer automatiquement, quand la lecture atteint la position à laquelle la scène a été mémorisée.

note Mémorisez la scène à l'emplacement où vous désirez voir changer les réglages de mixer (→p.50 "4-1. Mémorisation d'une scène").

(1) Accédez à l'onglet SCENE, "EditScene" et activez l'automation.

L'indicateur d'automation s'allume.

(2) Reproduisez le morceau.

Accédez à l'emplacement où vous désirez que la lecture commence et pressez la touche PLAY.

Quand la lecture atteint la position à laquelle la scène est mémorisée, cette scène est rappelée.

Mémorisation d'une scène sur une autre position

Vous pouvez rappeler une scène mémorisée et la réenregistrer à une position différente.

(1) Rappelez la scène qui contient les réglages de mixer que vous désirez réenregistrer à une position différente.

Pour la procédure, référez-vous à "4-2. Rappel d'une scène" (→p.50).

(2) Accédez à la position à laquelle vous désirez mémoriser la scène (→p.38).

(3) Mémorisez la scène.

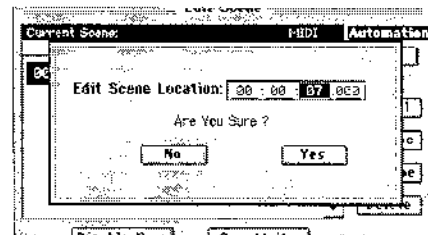
Pour des détails, référez-vous à "4-1. Mémorisation d'une scène".

Édition de la position d'une scène mémorisée

Vous pouvez modifier la position d'une scène mémorisée pour changer l'instant auquel elle entrera en jeu durant la lecture.

(1) Accédez à l'onglet SCENE, "EditScene" et sélectionnez (surlignez) la scène désirée.

(2) Cliquez sur le bouton EditLoc pour afficher la fenêtre de dialogue Edit Scene Location.



(3) Modifiez la position et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour valider le changement.

Si vous cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade), vous retournez à l'onglet "EditScene" sans faire aucun changement.

note Vous pouvez également changer la position en onglet "EventList".

5-2. Automation d'événement

Ce type d'automation enregistre les événements de fonctionnement du mixer comme les mouvements de fader ou déplacements de panoramique durant la lecture et reproduit ces opérations au moment correspondant durant la lecture ou l'enregistrement.

Vous pouvez aussi sélectivement réenregistrer les événements enregistrés ou les copier sur une autre position ou dans une autre voie.

Vous pouvez enregistrer des événements jusqu'à ce que le témoin d'événements restants (Events Remaining) atteigne 0%.

Les opérations suivantes peuvent être enregistrées comme des événements.

- Mouvements de fader de chaque voie
- Mouvements de fader MASTER
- Opérations d'activation de voie sur chaque voie
- Mouvements de panoramique sur chaque voie
- Mouvements de départ AUX sur chaque voie
- Mouvements de départ d'effet sur chaque voie
- Mouvements de pédale d'expression

Vous pouvez utiliser la fonction Undo (annuler) pour retrouver les événements d'automation enregistrés ou édités tels qu'avant l'enregistrement ou l'édition.

note Si une scène est mémorisée dans la zone où vous désirez enregistrer des événements, nous vous recommandons d'utiliser l'onglet SCENE, "SceneFilter" (→p.106) pour désactiver les réglages de cette scène concernant les paramètres que vous voulez enregistrer afin que seule l'automation d'événement agisse sur ces paramètres.

Enregistrement des opérations concernant le mixer

Il y a deux façons d'enregistrer une automation d'événement. Vous pouvez remplacer tous les événements à partir du point où vous lancez la lecture/enregistrement du morceau jusqu'au point où vous l'arrêtez (Over Write). Sinon, vous pouvez n'enregistrer que les opérations se produisant entre deux positions déterminées, ou seulement pour la région dans laquelle vous avez réellement bougé les faders (Punch Write) (→p.104). À titre d'exemple, voici comment utiliser "Over Write" pour enregistrer des événements pendant la reproduction de morceau.

(1) Sélectionnez le morceau que vous désirez utiliser pour enregistrer des opérations effectuées sur le mixer.

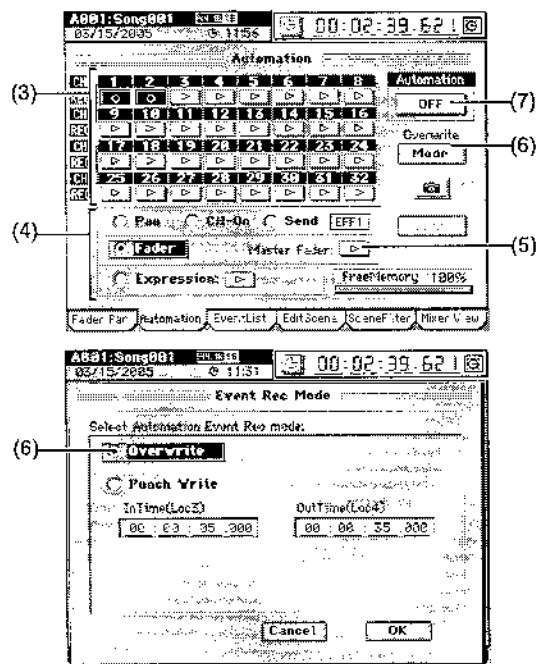
(2) Accédez à la position où vous désirez lancer l'enregistrement de l'automation et mémorisez les réglages de mixer comme une scène.

L'enregistrement d'automation démarrera de la position de la scène que vous avez mémorisée ici et cette scène représentera les réglages du mixer au début de l'enregistrement.

- Si vous désirez utiliser une scène existante, rappelez cette scène, accédez à la position où vous désirez commencer l'automatisation d'enregistrement et mémorisez à nouveau la scène.

- (3) Accédez à l'onglet Scene, "Automation" et sélectionnez les voies pour lesquelles vous désirez enregistrer des opérations faites sur le mixer. Si vous désirez enregistrer des événements pour une voie, cliquez sur 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 que vous désirez enregistrer. Vous ne pouvez enregistrer qu'un seul type d'événement à la fois.

Note Si vous sélectionnez Send, les événements seront enregistrés pour la touche de départ (INTERNAL 1/2, AUX 1/2) sélectionnée par la cellule à côté du bouton.



- (5) Si vous avez sélectionné "Fader", vous avez l'option d'enregistrer également les mouvements de fader Master. Si désiré, cliquez sur le bouton Master Fader pour qu'il indique "O".
- (6) Cliquez sur le bouton Mode pour accéder à la fenêtre de dialogue Event Rec mode. Sélectionnez "Overwrite" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- (7) Activez "Automation" (Rec). L'indicateur d'automatisation clignotera.
- (8) Quand vous faites reproduire le morceau, l'enregistrement d'événement commence. Faites les réglages de mixer pour les événements que vous enregistrez.
- (9) Quand vous stoppez le morceau, l'enregistrement d'événement se termine. L'automatisation bascule automatiquement sur ON (Play), et l'indicateur d'automatisation s'allume. Si vous désirez enregistrer d'autres événements supplémentaires dans le morceau, répétez la procédure depuis l'étape (3).

note Si vous avez fait une erreur, vous pouvez cliquer sur le bouton Undo pour annuler l'action et revenir à l'étape précédente. Si le bouton Undo est affiché sous la forme Redo, c'est que vous pouvez le presser pour annuler l'annulation précédente faite avec Undo.

Reproduction des événements

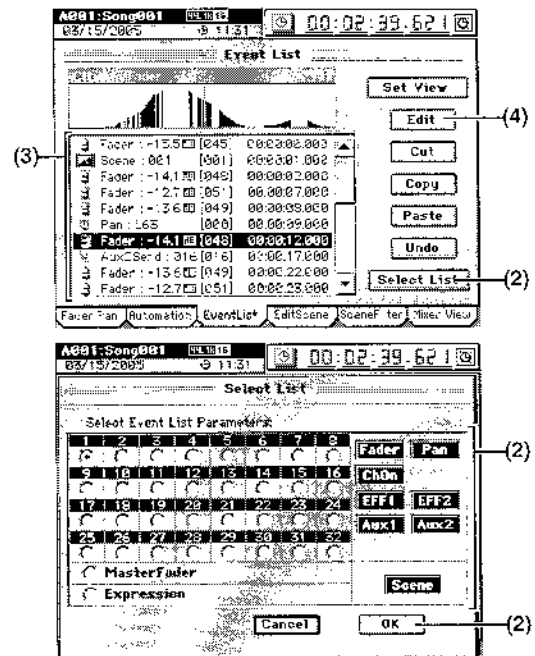
Voici comment reproduire les événements enregistrés pendant que le morceau joue.

- (1) Sélectionnez un morceau qui contient des événements enregistrés.
- (2) Accédez à l'onglet SCENE, "Automation" et réglez "Automation" sur "ON (Play)". L'indicateur d'automatisation s'allumera.
- (3) Quand vous reproduisez le morceau, les événements enregistrés sont reproduits au fur et à mesure de l'avancée du morceau.

Edition d'événements

Vous pouvez éditer des événements enregistrés de deux façons: en changeant la valeur ou la position des événements dans la liste des événements ou en remplaçant les événements d'une zone déterminée.

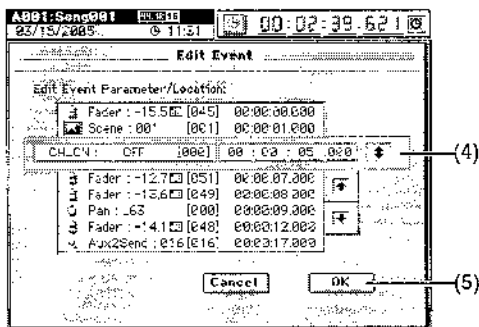
- (1) Accédez à l'onglet SCENE, "EventList".
- (2) Cliquez sur le bouton Select List pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select List. Choisissez la voie et le paramètre des événements que vous désirez éditer. Sélectionnez une voie 1-32, le fader master ou la pédale d'expression (vous ne pouvez sélectionner qu'un d'entre eux) puis cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).



- (3) Dans la liste des événements, sélectionnez l'événement que vous désirez éditer. Si vous désirez que les événements de la liste s'affichent dans la zone d'affichage des événements, cliquez sur le bouton Set View et utilisez la fenêtre de dialogue Set View pour sélectionner le paramètre désiré (→p.104).
- (4) Cliquez sur le bouton Edit pour ouvrir la fenêtre de dialogue Edit Event. Le paramètre, la valeur et la position de l'événement sélectionné s'afficheront en détail.
 - Utilisez la molette de valeur (ou les touches +/-) pour sélectionner (surligner) l'événement que vous désirez éditer.

Note Si une scène est sélectionnée, vous ne pouvez éditer que la position.

Dans cet écran également, vous pouvez cliquer sur la cellule de déplacement et employer la molette de valeur (ou les touches +/-) pour changer l'événement édité.



(5) Cliquez sur le bouton OK pour exécuter l'édition et mettre à jour la liste des événements. Si vous décidez de ne pas exécuter, cliquez sur le bouton Cancel.

Sinon, vous pouvez utiliser la touche YES ou NO de la façade.

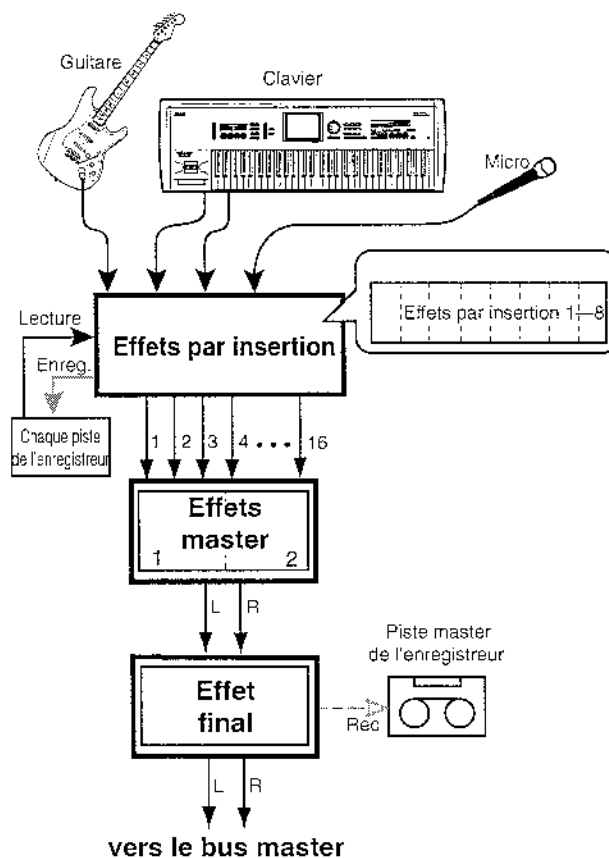
Couper, copier ou coller un événement

Vous pouvez utiliser les boutons Cut (couper), Copy (copier) ou Paste (coller) pour couper, copier ou coller l'événement sélectionné.

Pour des détails sur ces opérations, consultez le manuel de référence, "2c-3. Event List" (→p.104).

Effets

Le D3200 offre jusqu'à huit effets par insertion que vous pouvez insérer dans des voies du mixer, jusqu'à deux effets master qui peuvent traiter les départs de chaque voie et un effet final pour traiter le bus master.



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 construit à partir d'un des 52 algorithmes d'effet différents.

Il y a 128 programmes d'effet personnels ("user") dans lesquels vous pouvez mémoriser vos propres réglages et 32 programmes d'effet de morceau pour chaque morceau dans lesquels vous pouvez mémoriser les réglages d'effet propres à ce morceau.

note Chaque morceau peut conserver ses propres 32 programmes d'effet de morceau.

⚠ Vous ne pouvez pas remplacer les programmes d'effet presets. Toutefois, un effet preset peut être rappelé, édité et mémorisé 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 comme l'autre comme effet par insertion mais les programmes mono ne peuvent pas servir d'effets master ou d'effet final.

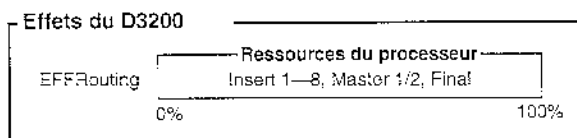
⚠ L'effet par insertion 8 ne peut pas utiliser de programme d'effet stéréo.

A titre d'exemple, le type de programme d'effet pouvant être utilisé huit fois pour fournir huit effets par insertion simultanés est dit programme de "taille 1". Par rapport à cela, d'autres programmes d'effet plus complexés sont dits de "taille 2" ou "taille 4".

La taille de chaque programme d'effet est donnée par une icône "🔊" affichée à droite du nom d'effet.

Comment les ressources du processeur sont allouées aux effets

Dans le D3200, le terme de "ressources de processeur" se réfère à la capacité totale de traitement pouvant être employée pour traiter les programmes d'effet.



Il y a suffisamment de ressources de processeur pour traiter des programmes d'effet ayant une taille totale équivalente à une "taille 16".

Un total de onze effets peut être employé en insertion, en effets master et en effet final, mais comme la somme de toutes les tailles d'effet est limitée à 16, le nombre d'effets pouvant être simultanément utilisés changera en fonction de la combinaison des tailles d'effet.

Une quantité de ressources de processeur spécifique est allouée aux effets par insertion, master et final, et la répartition de chaque variété d'effet est donnée dans le tableau suivant.

Nombre d'effets et ressources de processeur pour chaque type d'effet

Type	Nombre maximal d'effets pouvant être employés simultanément	Taille maximale affectable à un effet
Insert.	8	8
Master	2	4
Final	1	4
Total	11	16

⚠ Si vous utilisez un effet de taille 8 pour l'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.

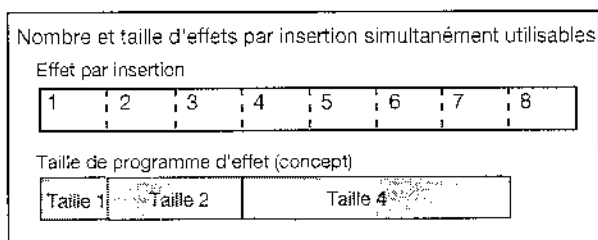
Quand vous affectez des effets, observez l'indicateur de ressources de processeur "DSP Power" dans l'onglet "EFFRouting" pour voir combien de ressources de processeur restent disponibles.

Pour des détails, référez-vous à "Effets utilisables simultanément" (→p.114) en section de référence.

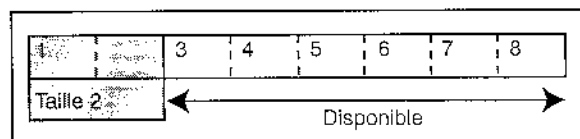
1. Emploi des effets par insertion

Vous pouvez utiliser les effets par insertion en les insérant dans une voie du mixer pour traiter le son d'une source entrante ou d'une piste audio.

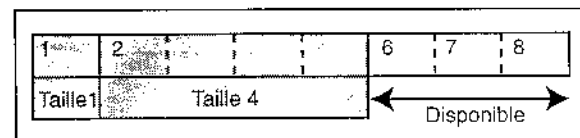
Un maximum de 8 effets par insertion peuvent être employés simultanément et ces programmes d'effet doivent avoir une taille totale ne dépassant pas 8. En d'autres termes, vous devez affecter des programmes d'effet dont la taille totale reste dans cette limite.



⚠ Si vous utilisez un effet de taille 2 pour l'effet par insertion 1, il ne reste plus que six effets par insertion (3-8) disponibles.



⚠ 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, il ne reste plus que trois effets par insertion (6-8) disponibles.



1-1. Application d'effets par insertion durant l'enregistrement

Vous pouvez appliquer un effet par insertion à une source d'entrée audio branchée en prise d'entrée et enregistrer le son traité par l'effet.

Pour des détails sur la façon d'appliquer un effet par insertion à une entrée de voie, référez-vous à la Prise en main (→p.23).

1-2. Application d'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 la lecture de piste, référez-vous à la Prise en main (→p.28).

2. Emploi des effets master

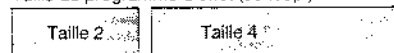
Pour utiliser un effet master, réglez le niveau de départ de chaque voie pour envoyer une partie de son signal à l'effet. Les effets master sont typiquement utilisés pour appliquer de la reverb ou pour rendre le mixage général plus riche et mieux équilibré.

Le D3200 dispose de deux effets master (MstEFF1 et MstEFF2), et ceux-ci peuvent être employés simultanément. Toutefois, si vous utilisez un effet de taille 4, toute la puissance de traitement disponible pour les effets master sera utilisée aussi seul l'effet master 1 sera-t-il disponible.

Nombre et taille d'effets master simultanément utilisables

Effet master 1	Effet master 2
----------------	----------------

Taille de programme d'effet (concept)



Exemple 1

Affectation d'un programme de taille 2 à l'effet master 1

Effet master 1	Effet master 2
Taille 2	Disponible

Exemple 2

Affectation d'un programme de taille 4 à l'effet-master 1

Effet master 1	
Taille 4	

Pour régler l'intensité de l'effet, réglez le niveau de départ depuis chaque voie.

Le départ AUX est utilisé pour appliquer des effets externes.

Morceau, repérage

Mixer

Effets

Session Drums™

Enregistreur

Fonctionnement

CD

Données

Partitions et graveur

USB

MIDI

Mise à jour du système

CD de restauration

Calibrage du ClickPoint

Vous pouvez choisir un programme d'effet pour l'effet master en onglet EFFECT, "MstrEFF1"/"MstrEFF2" ou EFFECT, "EFFRouting".

Pour des détails sur l'emploi de l'effet master, référez-vous à la Prise en main (→p.29).

3. Emploi de l'effet final

Le D3200 dispose d'un effet final à entrée et sortie stéréo qui est appliqué au bus master.

L'effet final sert principalement avec un programme d'effet de type processeur dynamique (comme une compression) pour régler le niveau général en vue du mastering.

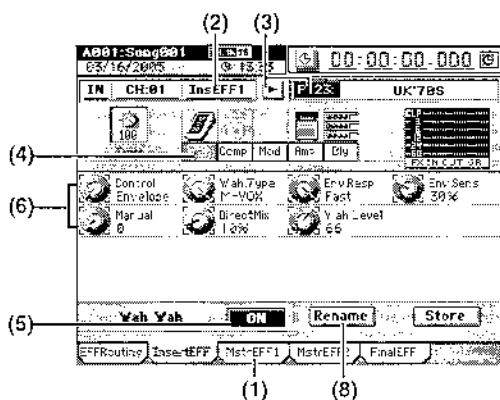
Vous pouvez sélectionner un programme d'effet pour l'effet final en onglet EFFECT, "FinalEFF" ou EFFECT, "EFFRouting".

Pour des détails sur l'emploi de l'effet final, référez-vous à la Prise en main (→p.31).

4. Edition des effets

Vous pouvez éditer les programmes d'effet utilisés par les effets par insertion, les effets master et l'effet final de façon rapide et facile à l'aide de la matrice de commandes.

Edition des paramètres d'effet



Pour un effet par insertion

- (1) Accédez à l'onglet EFFECT, "InsertEFF".
- (2) Sélectionnez l'effet par insertion (InsEFF1-8) que vous désirez éditer.
Cliquez sur la cellule d'effet par insertion (surlignez-la) et utilisez la molette de valeur (ou les touches +/-) pour sélectionner un effet par insertion 1-8.
- (3) Le programme d'effet affecté à l'effet par insertion sélectionné apparaîtra. En-dessous, des icônes représenteront l'algorithme utilisé par ce programme. Pour changer de programme, cliquez sur le bouton fenêtre et faites votre sélection.
- (4) Si l'algorithme contient plusieurs icônes d'effet, cliquez sur la cellule située sous l'icône que vous désirez éditer (elle sera surlignée) et une liste des paramètres de cet effet s'affichera.
Si le programme est constitué d'un seul effet, les paramètres affichés sont tous ceux qui existent.
- (5) Ecoutez 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 le réglez sur ON, l'effet s'applique. Ainsi, vous

peuvent écouter la différence apportée par l'effet et en même temps le son d'origine à titre de référence.

- (6) Utilisez la matrice de commandes située sous l'écran LCD pour éditer les valeurs de paramètre.
 - Pour éditer la valeur d'un paramètre, toumez la commande de la matrice de commandes correspondante à l'icône.
- (7) Si le programme est constitué de plusieurs effets, sélectionnez l'icône de l'effet que vous désirez éditer et éditez ses paramètres de la même façon.
- (8) Affectez un nom au programme d'effet que vous avez édité.
 - Cliquez sur le bouton Rename pour accéder à la fenêtre de dialogue Rename (→p.36 "1-2. Changement de nom d'un morceau").
 - Après avoir affecté le nom désiré, cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

Pour un effet master ou un effet final

- (1) Accédez à l'onglet EFFECT, "MstrEFF1" (ou "MstrEFF2"/"FinalEFF".
- (2) Accomplissez l'étape (3) et suivez les instructions "Pour un effet par insertion" ci-dessus.

Mémorisation d'un programme d'effet

- Si le morceau est en lecture, pressez la touche STOP.
- Cliquez sur le bouton Store dans l'onglet d'effet pour afficher la fenêtre de dialogue Store Program.
- Cliquez sur le menu déroulant Area et sélectionnez User ou Song dans la liste.
 - U (User): Programme d'effet personnel. Vous pouvez mémoriser 128 programmes d'effet partagés par tous les morceaux.
 - S (Song): Programme d'effet de morceau. Vous pouvez mémoriser 32 programmes d'effet spécifiques à chaque morceau.
- Cliquez sur la cellule de numéro pour spécifier la destination de stockage (elle sera surlignée), utilisez la molette de valeur (ou les touches +/-) pour sélectionner le numéro puis cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour mémoriser le programme d'effet.

note Quand vous mémorisez le programme d'effet, il écrase et remplace toute donnée qui était préalablement conservée sous ce numéro.

5. Contrôle des effets depuis un appareil externe

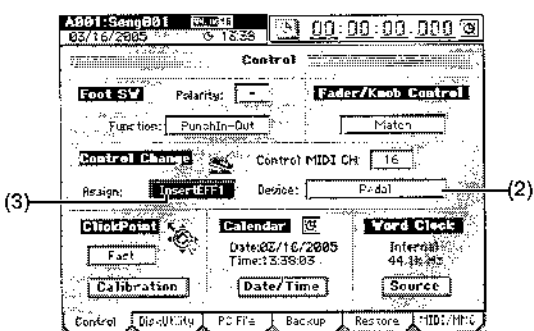
En plus de la matrice de commandes, vous pouvez utiliser une pédale d'expression ou un contrôleur MIDI externe pour piloter en temps réel les effets du D3200.

Pour des détails sur les paramètres d'effet que vous pouvez contrôler, référez-vous à "Effect parameter" (→p.150-).

☐ Emploi d'une pédale ou du MIDI pour contrôler un effet.

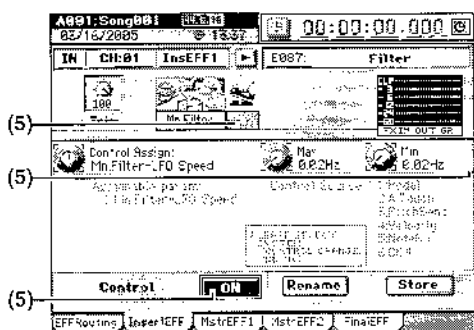
- (1) Branchez une pédale d'expression telle que la pédale EXP-2 (vendue séparément) ou un contrôleur MIDI externe (→p.12).
- (2) Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "Control". Dans cet exemple, nous utiliserons une pédale pour contrôler l'effet. Dans la zone Control Change, cliquez sur la cellule Device pour sélectionner "Pedal".

note Si vous désirez utiliser le MIDI pour contrôler l'effet (plutôt que la pédale comme dans cet exemple), vous devez spécifier le type de message MIDI que vous désirez employer. Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "Control" et réglez "Control MIDI CH" sur le canal MIDI de transmission de votre appareil MIDI externe.



- (3) Sélectionnez un effet que vous désirez piloter. Dans le champ Assign, sélectionnez l'effet (InsertEFF1...8/MasterEFF 1, 2/FinalEFF) que vous désirez contrôler.
- (4) Sélectionnez le programme d'effet que vous désirez contrôler. Pressez la touche EFFECT pour l'effet que vous avez choisi à l'étape (3) et sélectionnez un programme d'effet dans l'onglet approprié.
- (5) Spécifiez le paramètre et la plage à contrôler.
 - Une icône de contrôle s'ajoutera à la fin de la chaîne d'effet du programme sélectionné. Cliquez sur (surlignez) cette icône de commande pour afficher les paramètres relatifs au contrôle.
 - Cliquez sur "Control" pour l'activer.
 - Utilisez les commandes d'effet pour déterminer la plage de contrôle.

note Pour sauvegarder ces réglages, sauvegardez le programme comme décrit dans "Sauvegarde d'un morceau" (→p.42).



- (6) Bougez votre pédale d'expression ou votre contrôleur MIDI externe pour piloter le paramètre d'effet que vous avez spécifié.

6. Emploi d'effets externes

Vous pouvez utiliser les prises AUX pour fournir un "départ" vers un processeur d'effet externe. Le signal de "retour" venant de la sortie de votre processeur d'effet externe peut être branché en prise INPUT 1-12. Le signal peut alors être dirigé vers le bus master via le mixer ou le pré-mixer.

☐ Envoi du signal de lecture à un processeur d'effet externe et emploi des prises INPUT 3 et INPUT 4 pour le retour du signal de processeur vers le bus master via le pré-mixer

- (1) Branchez votre processeur d'effet. Branchez une des prises AUX du D3200 à la prise INPUT de votre processeur d'effet externe et branchez les prises OUTPUT du processeur aux prises INPUT 3 et INPUT 4 du D3200.
- (2) Envoyez le signal de lecture à l'effet externe.
 - Accédez à l'onglet MIXER, SEND (EFF/AUX/REC), "AuxSend".
 - Faites les réglages à l'aide de la matrice de commandes pour la voie que vous envoyez à l'effet externe. Sinon, vous pouvez cliquer sur une icône de commande pour la sélectionner et cliquer sur les boutons ∇ / \blacktriangle pour régler la valeur.
 - Cliquez sur le bouton situé au-dessus de l'icône de commande pour sélectionner le départ AUX comme devant prendre le signal pré-fader (PRE) ou post-fader (PST).
- (3) Faites entrer le signal audio du processeur d'effet externe.
 - Accédez à l'onglet MIXER, CH INPUT/SubMixer, "SubMix 1-4".
 - Utilisez la matrice de commandes, réglez le niveau ("Level") pour spécifier le niveau de retour et réglez "Pan" pour spécifier le panoramique de retour (→p.101).

Morceau, repérage

Mixer

Effets

Session Drums™

Enregistreur

Fonctionnement

CD

Données

Partitions et graveur

USB

MIDI

Mise à jour du système

CD de restauration

Calibrage du ClickPoint

Session Drums™

Le D3200 est équipé de la fonction Session Drums de Korg. En utilisant Session Drums en conjonction avec la matrice de commandes, vous pouvez facilement créer une piste de batterie réaliste pour votre morceau sans programmation fastidieuse. Cette piste de batterie peut servir de référence, pendant que vous enregistrez, ou de partie de votre morceau complet.

Les patterns sont les éléments de base de la piste de batterie. En enchaînant différents patterns ensemble et en ajoutant des transitions, des patterns d'introduction et de fin, vous pouvez créer toute une programmation.

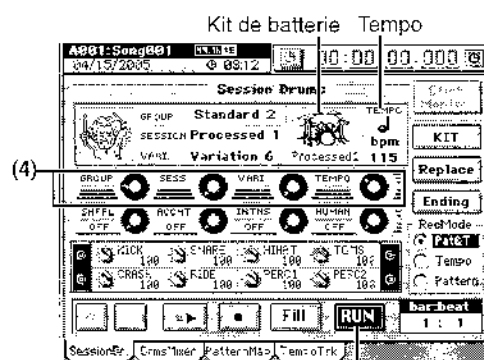
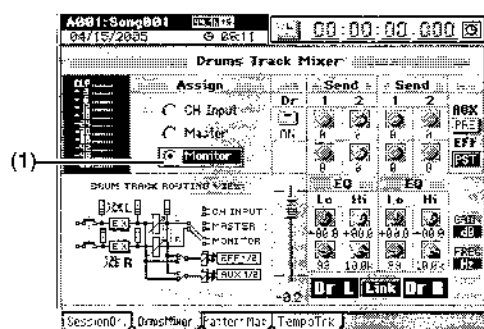
Les Session Drums sont enregistrés dans leur propre piste dédiée pour que vous puissiez utiliser la séquence de patterns afin de faire jouer des patterns de batterie en gardant 32 pistes disponibles pour l'enregistrement.

1. Ecoute des patterns de batterie

▲ Si le morceau est en lecture, pressez la touche STOP pour l'arrêter.

Le D3200 contient 756 patterns de batterie (→p.178 "Liste des patterns rythmiques").

(1) Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "DrmsMixer" et cliquez sur le bouton radio "Assign" Monitor.



(2) Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "SessionDr." et cliquez sur le bouton RUN (il sera surligné) pour entendre le pattern actuel.

Pour stopper le pattern, cliquez à nouveau sur le bouton RUN.

(3) Utilisez le fader DRUMS pour régler le volume du pattern de batterie.

(4) Utilisez les commandes 1-4 de la matrice pour sélectionner les patterns de batterie et régler le tempo.

- Utilisez la commande GROUP pour sélectionner une famille de patterns de batterie ou le groupe de patterns de batterie.

- Utilisez la commande SESS pour sélectionner un jeu de patterns dans le groupe actuel.

note Quand vous utilisez les commandes GROUP et SESS pour sélectionner un jeu de patterns, le kit de batterie et le tempo changent conjointement. Il faut environ une seconde pour changer de kit de batterie.

- Utilisez la commande VARI pour sélectionner une variation du jeu de patterns actuel. Tourner la commande vers la droite rendra le pattern plus "complexe" et ajoutera plus de sons.

- Utilisez la commande TEMPO pour régler le tempo.

note Pour le moment, gardez les commandes 5-8 de la matrice à fond vers la gauche dans leur position "OFF". Nous y reviendrons dans la section suivante. Pour des détails sur la fonction de chaque commande, référez-vous à "Ecoute de la séquence de patterns ("pattern map")" (→p.59).

Si vous sélectionnez un nouveau pattern avec les commandes GROUP, SESS ou VARI alors qu'un pattern joue, les Session Drums passeront au nouveau pattern au début de la mesure suivante.

Si vous cliquez sur le bouton Fill pendant qu'un pattern de batterie joue, un pattern de transition sera joué au début de la mesure suivante puis les Session Drums reviendront au pattern de batterie précédent.

Si vous sélectionnez un nouveau pattern avec les commandes GROUP, SESS ou VARI alors qu'un pattern de transition (fill-in) joue, les Session Drums passeront au nouveau pattern sélectionné à la fin de la transition.

Si vous cliquez sur le bouton Ending pendant qu'un pattern de batterie joue, un pattern de fin sera joué au début de la mesure suivante puis les Session Drums s'arrêteront.

Si vous cliquez sur le bouton RUN pendant que les Session Drums jouent, la batterie s'arrête.

note Quand l'onglet "SessionDr." est affiché, vous pouvez utiliser les touches LOC 3 et LOC 4 de la façade à la place des boutons RUN et FILL de l'écran. Vous pouvez également maintenir enfoncée la touche SESSION DRUMS de la façade et presser la touche LOC 3 à la place du bouton Ending de l'écran.

Si vous avez sélectionné Metronome comme groupe

Si vous utilisez la commande GROUP pour sélectionner "Metronome", le format de mesure et le son accentué seront ceux spécifiés par la commande SESS et la commande VARI (affichés comme BEAT ou temps).

2. Création d'une piste de batterie pour la totalité d'un morceau (séquence de patterns ou Pattern Map)

Ici, nous expliquerons comment créer une séquence de patterns de batterie ("pattern map") pour la totalité du morceau en changeant les variations en temps réel.

▲ Vous ne pouvez pas créer une séquence de patterns si le réglage Protect du morceau est activé.

(1) Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "DrmsMixer" et cliquez sur le bouton radio "Assign" Monitor.

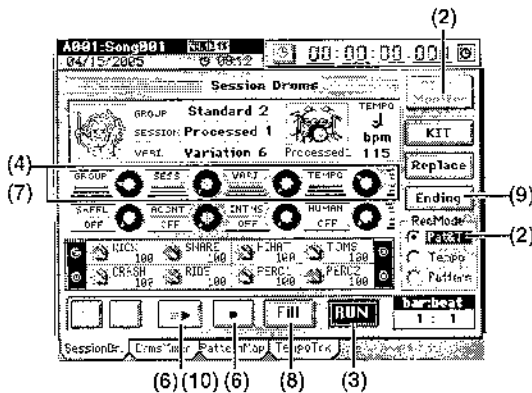
(2) Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "SessionDr."

- Si le bouton Click Monitor est activé (surligné), cliquez dessus pour le désactiver.
- Cliquez sur le bouton radio "RecMode" Pat&T (→p.142 "11. Rec Mode").

(3) Cliquez sur le bouton RUN (il sera surligné) et vous entendrez le pattern de batterie actuellement spécifié.

Pour stopper le pattern, cliquez à nouveau sur le bouton RUN.

- (4) Utilisez le fader DRUMS pour régler le volume du pattern de batterie.

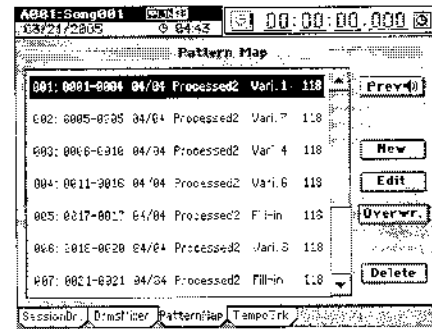


- (5) Utilisez les commandes 1-4 de la matrice pour sélectionner le pattern de batterie que vous désirez utiliser comme mesure de démarrage.
- Utilisez la commande GROUP pour sélectionner le groupe de patterns de batterie.
 - Utilisez la commande SESS pour sélectionner un jeu de patterns dans le groupe actuel.
 - Utilisez la commande VARI pour sélectionner une des variations du jeu de patterns actuellement sélectionné. Tourner la commande vers la droite rend le pattern plus "complexe" et ajoute plus de sons.
 - Utilisez la commande TEMPO si vous désirez régler un tempo différent pour cet événement.
- (6) Quand vous avez choisi les patterns de batterie que vous désirez utiliser, cliquez sur le bouton Record (il sera surligné) puis cliquez sur le bouton Play/Stop (il sera surligné) pour lancer l'enregistrement de la séquence de patterns.
- note** Quand l'onglet "SessionDr." est affiché, vous pouvez utiliser les touches LOC 1 et LOC 2 de la façade à la place des boutons Play/Stop et Record de l'écran.
- (7) Pendant que le pattern joue, utilisez la commande VARI (commande 3 de la matrice) pour changer de variation de pattern.
Tourner la commande vers la droite rend le pattern plus "complexe" et ajoute plus de sons.
- (8) Quand vous désirez insérer une transition (fill-in), cliquez sur le bouton FILL pendant que la mesure précédente joue encore.
- (9) Lorsque vous désirez insérer un pattern de fin (ending), cliquez sur le bouton Ending alors que la mesure précédente joue encore. Une fois que le pattern de fin a été enregistré, un pattern vierge est enregistré.
- (10) Si vous désirez enregistrer des changements de tempo pendant que vous enregistrez, utilisez la commande TEMPO (commande 4 de la matrice).

⚠ Les réglages de tempo utilisés durant l'enregistrement seront sauvegardés sur la piste de tempo. Durant l'enregistrement, vous pouvez utiliser la commande TEMPO pour progressivement augmenter ou diminuer le tempo à partir de cet endroit. Si vous désirez que le tempo passe instantanément à un nouveau réglage de tempo au début d'une mesure spécifique, enregistrez un tempo fixe puis éditez la séquence de patterns ou "pattern map" (→p.64 "6-2. Tempo de la séquence de patterns") pour changer le tempo.

- (11) A la dernière mesure de l'interprétation de batterie, cliquez sur le bouton PLAY/STOP pour stopper l'enregistrement de la séquence de patterns.

Vous pouvez utiliser l'onglet "PatternMap" pour visualiser la séquence de patterns que vous avez ainsi créée.



Ecoute de la séquence de patterns ("pattern map")

Pour entendre la séquence de patterns que vous avez créée, accédez à l'onglet SESSION DRUMS "SessionDr." et cliquez sur le bouton Play. Vous pouvez utiliser les boutons d'avance et de retour rapide à l'écran pour vous déplacer dans les mesures. Sinon, vous pouvez maintenir enfoncée la touche SESSION DRUMS et utiliser les touches +/- de la façade pour vous déplacer d'une mesure à l'autre. Comme ces données sont déjà enregistrées dans la piste Session Drums, vous pourrez écouter la séquence de patterns si vous revenez au début du morceau, activez la touche DRUMS et pressez la touche PLAY pour reproduire le morceau.

note Quand vous utilisez les boutons d'écran ou les touches de façade pour vous déplacer dans les mesures, le compteur bascule automatiquement en affichage de mesures.

Pendant que la séquence de patterns est lue, vous pouvez utiliser les commandes de batterie 5-8 pour écouter les autres fonctionnalités de Session Drums.

- Utilisez la commande SHFL pour ajouter diverses valeurs de jeu ternaire (shuffle) à votre piste de batterie.
- Les commandes ACCNT et INTNS peuvent ajouter plus de dynamique à votre piste de batterie. La commande ACCNT sélectionne différents motifs d'accentuation et la commande INTNS gère l'intensité d'accentuation.
- La commande HUMAN introduit de légères variations de timing et de dynamique pour apporter une sensation plus "humaine" à votre piste de batterie.

3. Enregistrement avec Session Drums

La piste de batterie que vous créez avec Session Drums peut être employée de différentes façons. Vous pouvez écouter la piste de batterie à titre de référence pendant que vous enregistrez vos autres pistes. Les Session Drums peuvent être affectés aux entrées et enregistrés sur les pistes de voie, vous permettant d'ajouter des effets par insertion pendant l'enregistrement. Vous pouvez également envoyer la batterie au bus master pour que les Session Drums soient mixés dans votre piste master.

Enregistrement de pistes supplémentaires pendant que vous écoutez la piste de batterie

Voici comment vous pouvez enregistrer une interprétation tout en écoutant les patterns de batterie servant de guides rythmiques.

- (1) Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "DrmsMixer" et réglez "Assign" sur Monitor ou Master.
- (2) Activez la touche DRUMS.
Utilisez le fader DRUMS pour régler le volume.
- (3) Branchez vos appareils entrants et commencez l'enregistrement.
Référez-vous à "1. Entrée d'audio dans le mixer" (→p.42).

- (4) Si Click Monitor est activé en onglet SESSION DRUMS "SessionDr.", le pattern de batterie actuellement spécifié jouera. Si Click Monitor est désactivé, c'est la séquence de patterns qui est reproduite.

- ▲ Si Click Monitor est sur off et que rien n'est enregistré dans la séquence de patterns, la batterie ne jouera pas.
- ▲ La batterie elle-même ne sera pas enregistrée avec cette procédure.

Enregistrement de patterns dans une piste

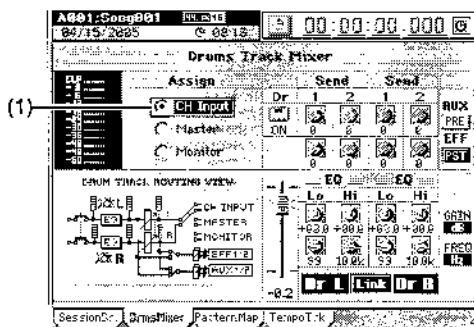
Les patterns de batterie ou une piste de batterie créée à l'aide de la séquence de patterns Session Drums peuvent être affectés aux pistes et enregistrés. Vous pouvez aussi utiliser les Session Drums pour créer une piste de batterie d'un morceau qui a déjà été enregistré.



Enregistrement de Session Drums sur une piste

Vous pouvez enregistrer le pattern de batterie ou la reproduction de la séquence de patterns sur une paire de pistes (stéréo) du D3200.

Enregistrement de patterns de batterie sur les pistes 1 et 2

- (1) Faites les réglages préparatoires à l'enregistrement.
- Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "DrmsMixer".
 - Dans Drums Track Mixer, réglez Assign sur "CH Input".
 - Dans Drums Track Mixer, réglez le correcteur et les faders selon les besoins (→p.143 "14-2. Drums Track Mixer").



- (2) Spécifiez les canaux d'entrée.
- Accédez à l'onglet MIXER, CH INPUT/SubMixer "Ch Assign".
 - Utilisez les boutons ∇ / \blacktriangle (ou la molette de valeur ou les touches +/-) pour régler la cellule CH1 SOURCE sur "L" () et CH2 SOURCE sur "R" ()
- (3) Enregistrez.
Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.65).
Pressez la touche REC pour faire passer le D3200 en mode prêt à l'enregistrement puis pressez la touche PLAY pour lancer l'enregistrement.

Enregistrement direct en piste master

La lecture d'un pattern de batterie ou d'une séquence de patterns peut être mixée avec celle de vos pistes enregistrées durant le mixage final pour créer une piste master complète.

Ajout de la reproduction de la séquence de patterns (pattern map) durant le mixage vers la piste master

- (1) Faites les réglages préparatoires à l'enregistrement.
- Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "DrmsMixer".
 - Dans Drums Track Mixer, réglez Assign sur "Master".
 - Dans Drums Track Mixer, activez Dr (ou la touche DRUMS).
 - Dans Drums Track Mixer, réglez le correcteur et les faders selon les besoins (→p.143 "14-2. Drums Track Mixer").
- (2) Enregistrez.

Référez-vous à "1-6. Création d'une piste master" (→p.68). Pressez la touche REC pour faire passer le D3200 en mode prêt à l'enregistrement puis pressez la touche PLAY pour lancer l'enregistrement.

4. Edition d'un kit de batterie

Vous pouvez sélectionner quel kit de batterie sera utilisé pour reproduire les patterns de batterie. Vous pouvez aussi modifier le niveau, le panoramique et l'accord des sons individuels du kit de batterie.

- ▲ Vous ne pouvez pas éditer un kit de batterie si le réglage Protect du morceau est activé.
- ▲ Bien que vous puissiez librement changer la variation de pattern ou le tempo après édition d'un kit de batterie, les réglages redeviendront ceux du kit de batterie d'origine si vous changez alors de groupe ou de session de patterns.

Sélection d'un kit de batterie

- (1) Cliquez sur le bouton RUN (surlignez-le) pour faire jouer le pattern de batterie à l'aide des réglages actuels.

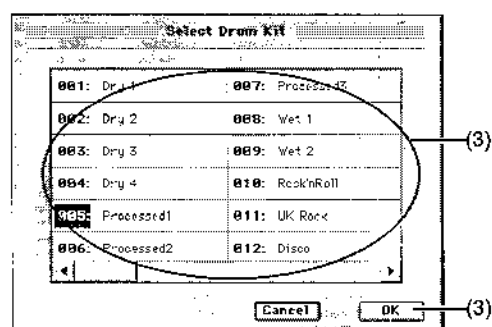
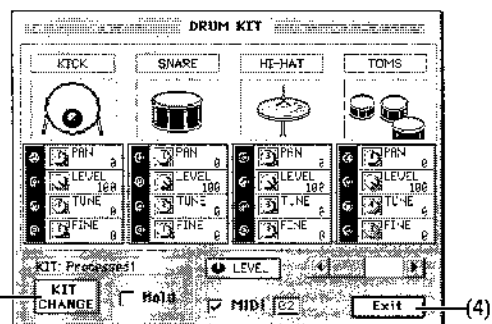
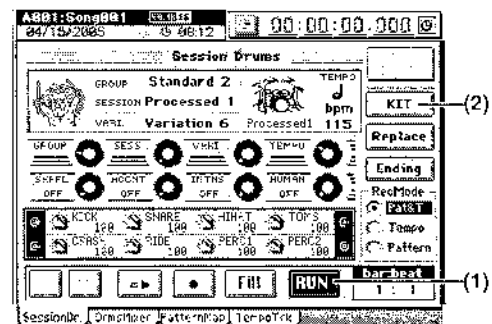
- (2) Cliquez sur le bouton KIT.

La fenêtre de dialogue DRUM KIT apparaîtra, affichant les réglages actuels du kit de batterie.

note A titre d'alternative au bouton KIT d'écran, vous pouvez aussi accéder à la fenêtre de dialogue DRUM KIT en maintenant enfoncée la touche SESSION DRUMS de la façade et en pressant la touche LOC 1.

- (3) Cliquez sur le bouton KIT CHANGE et dans la fenêtre de dialogue Select Drum Kit, sélectionnez le kit de batterie que vous désirez utiliser.

Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour revenir à la fenêtre de dialogue DRUM KIT. Le kit de batterie a été changé.



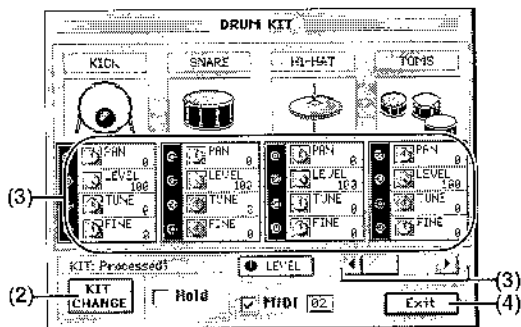
- (4) Cliquez sur le bouton Exit pour revenir en page Session Drums.

Édition du son d'un kit de batterie

- (1) Réglez les Session Drums pour faire jouer le pattern ou la séquence de patterns (pattern map) à l'aide du kit de batterie que vous désirez éditer.

- (2) Cliquez sur le bouton KIT.

La fenêtre de dialogue DRUM KIT apparaîtra, affichant les réglages actuels du kit de batterie.



- (3) Utilisez la matrice de commandes pour éditer les divers paramètres sonores pour chaque son de batterie. Utilisez les boutons ou la barre de défilement pour changer d'instrument de batterie à éditer.
- (4) Cliquez sur le bouton Exit pour revenir à la page Session Drums et cliquez sur le bouton RUN pour entendre les résultats.

Préservation des changements de kit de batterie et des éditions de son de batterie

Si vous cochez la case Hold dans la fenêtre de dialogue DRUM KIT, tout changement apporté au kit de batterie et toute édition effectuée sur les sons individuels de batterie sera utilisé pour la totalité du morceau, quels que soient les réglages sauvegardés avec le pattern de batterie sélectionné.

Si cette option est décochée, vous revenez au kit de batterie et aux sons qui sont spécifiés pour chaque pattern de batterie.

5. Séquences de patterns (Pattern maps)

Vous pouvez utiliser les Session Drums pour créer une séquence de patterns en temps réel. Quand vous faites cela, les événements de cette séquence seront automatiquement créés chaque fois que vous changerez de pattern. En éditant des événements existants ou en ajoutant de nouveaux événements à cette séquence de patterns, vous pouvez créer une séquence de patterns de haute qualité pour la totalité du morceau.

⚠ Vous ne pouvez pas créer ou éditer une séquence de patterns si le réglage Protect du morceau est activé.

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser la séquence de patterns si le bouton Click Monitor est activé (surligné) dans l'onglet "SessionDr.". Cliquez sur le bouton Click Monitor pour le désactiver.

note Quand vous créez ou éditez une séquence de patterns, les types d'événement qui peuvent être édités dépendront du réglage RecMode en onglet "SessionDr." (→p.142 "11. Rec Mode").

Création d'une séquence de patterns

Vous pouvez ajouter des événements à la séquence de patterns pour changer le format de mesure, le pattern de batterie ou le réglage de tempo à la mesure voulue. En changeant le nombre de mesures et le pattern de batterie affecté à chaque événement dans la séquence de pattern,

vous pouvez créer une interprétation de batterie pour la totalité d'un morceau, y compris les transitions (fill-in) et le final (ending).

note Une autre façon de créer une séquence de patterns est d'utiliser l'onglet "SessionDr." pour faire les changements en temps réel tout en écoutant les patterns de batterie, puis d'utiliser l'onglet "PatternMap" pour éditer chaque événement.

note L'interprétation créée ici dans la séquence de patterns est automatiquement enregistrée dans la piste de batterie, mais vous pouvez aussi enregistrer sur une piste ordinaire ou sur la piste master (→p.59 "3. Enregistrement avec Session Drums").

- (1) Activez la séquence de patterns.

- Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "SessionDr."
- Désactivez le bouton Click Monitor (affichage normal).

- (2) Réglez les paramètres de l'événement "001" au début de la séquence de patterns.

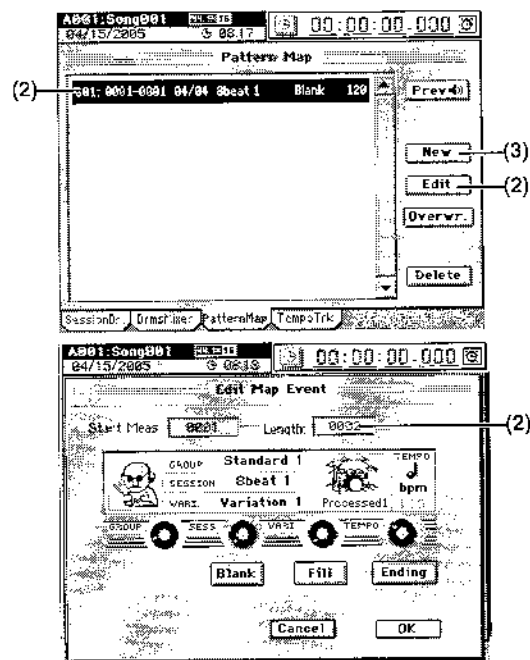
- Accédez à l'onglet SESSION DRUMS "PatternMap".
- Dans la liste, sélectionnez (surlignez) "001..."

note La séquence de patterns est constituée de jusqu'à 200 événements; l'événement "001" qui détermine le pattern sur lequel démarre le morceau et les événements "002" à (jusqu'à) "200" qui déterminent les changements de pattern durant le morceau.

- Cliquez sur le bouton Edit pour ouvrir la fenêtre de dialogue Edit Map Event. Quand la fenêtre de dialogue apparaît, vous passez automatiquement en mode de pré-écoute.
- Utilisez les commandes GROUP, SESS et VARI pour sélectionner le pattern utilisé par l'événement "001".
- Utilisez la commande TEMPO si vous désirez régler un tempo différent pour cet événement.
- Utilisez la cellule Length pour spécifier le nombre de mesures durant lequel le pattern jouera.

note Le début de la séquence de patterns est automatiquement à "001" et ne peut pas être changé.

- Quand vous avez fait les réglages désirés, cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

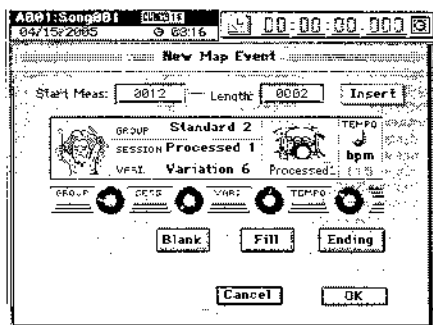


- (3) Si vous désirez changer de format de mesure ou de pattern de batterie etc. en cours de morceau, vous pouvez ajouter d'autres événements dans la séquence de patterns.

- Cliquez sur le bouton New pour ouvrir la fenêtre de dialogue New Map Event (Nouvel événement).

Morceau, repérage
Mixer
Effets
Session Drums
Enregistreur
Fonctionnement
CD
Données
Partitions et graveur
USB
MIDI
Mise à jour du système
CD de restauration
Calibrage du ClickPoint

- Utilisez les commandes **GROUP**, **SESS** et **VARI** pour spécifier le pattern de batterie désiré.
- Si vous désirez créer un changement de tempo, utilisez la commande **TEMPO** pour régler le nouveau tempo. Le nouveau tempo sera pris en compte à la première mesure de cet événement.
- Si vous désirez sélectionner un pattern vide, une transition ou un pattern de fin, cliquez respectivement sur les boutons **Blank**, **Fill** ou **Ending**.
- Utilisez la cellule **Start Meas** pour spécifier la mesure de départ et la cellule **Length** pour spécifier le nombre de mesures.
- Quand vous cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade), le nouvel événement est ajouté à la séquence de patterns. Quand vous ajoutez un nouvel événement à la séquence de patterns, les numéros d'événements ultérieurs dans la séquence changent pour respecter l'ordre croissant depuis le début du morceau.
- En ajoutant des événements à la séquence de patterns, vous pouvez créer la piste de batterie d'un morceau entier, avec une intro, des transitions, des changements de patterns et un final.
- Vous pouvez cliquer sur le bouton **Prev** pour pré-écouter le pattern de batterie affecté à un événement.



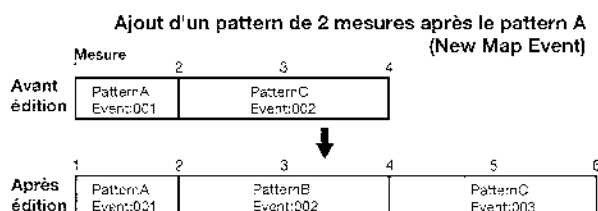
- (4) Écoutez la séquence de patterns que vous avez créée. En onglet **SESSION DRUMS "SessionDr."**, cliquez sur le bouton **Play**. Les patterns de batterie changeront en fonction de la séquence de patterns que vous avez créé. Sinon, vous pouvez revenir au début du morceau, activer la touche **DRUMS** et presser la touche **PLAY** pour reproduire le morceau.

Édition d'une séquence de patterns

Insertion d'un nouvel événement dans la séquence de patterns

Quand vous ajoutez un nouvel événement dans la séquence de patterns, celui-ci est inséré à la mesure spécifiée. La séquence de patterns s'allonge du nombre de mesures correspondant et les numéros d'événements suivants sont renumérotés en conséquence.

Ex Si vous insérez un nouvel événement de deux mesures entre les événements 001 et 002



- (1) Sélectionnez la position où vous désirez insérer un événement.

Accédez à l'onglet **SESSION DRUMS "PatternMap"** et cliquez sur l'événement "002" pour le sélectionner.

- (2) Créez un nouvel événement.

- Cliquez sur le bouton **New** pour ouvrir la fenêtre de dialogue **New Map Event**.
- Réglez la cellule **Length** sur "002".
- Réglez les paramètres comme désiré et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

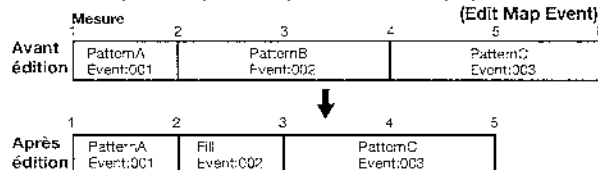
- (3) Vérifiez que l'événement a été inséré comme vous le désiriez.

Vérifiez la séquence de patterns en onglet "PatternMap".

Remplacement d'un événement

Quand vous faites une édition qui implique un changement du nombre de mesures d'un événement, la position de la mesure de démarrage de tous les événements suivants recule (si vous avez augmenté le nombre de mesures) ou avance (si vous avez diminué le nombre de mesures) et cela du nombre de mesures ajoutées ou retirées de l'événement de la séquence de patterns.

Si vous remplacez le pattern B par une transition (Fill) d'une mesure (Edit Map Event)



- (1) Sélectionnez l'événement de la séquence de patterns que vous désirez éditer.

Accédez à l'onglet **SESSION DRUMS "PatternMap"** et sélectionnez (surlignez) l'événement de séquence de patterns que vous voulez éditer.

- (2) Editez l'événement.

- Cliquez sur le bouton **Edit** pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Edit Map Event**.
- Editez les paramètres et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

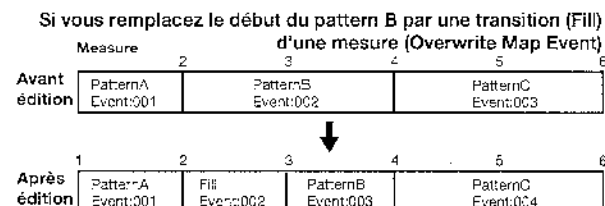
- (3) Vérifiez que l'événement a été édité comme vous le désiriez.

• Contrôlez la séquence de patterns en onglet "PatternMap".

Remplacement d'une portion d'un événement existant

Si vous ne modifiez que certaines mesures d'un événement de séquence de patterns existant par remplacement, le nombre d'événements augmentera mais le nombre total de mesures ne changera pas. Vous pouvez également programmer un événement qui recouvre plusieurs événements existants. Dans ce cas, le nombre d'événements diminuera mais pas le nombre total de mesures.

Ex Si vous ajoutez un pattern fill-in (une mesure) sur une partie de l'événement 002




- (1) Sélectionnez la position où doit se faire le remplacement.

Accédez à l'onglet **SESSION DRUMS "PatternMap"** et cliquez sur **Pattern Map "002"** pour le sélectionner.

- (2) **Spécifiez le pattern que vous désirez ajouter.**
 - Pressez le bouton **Overwr.** pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Overwrite Map Event**.
 - Cliquez sur le bouton **Fill** (surligné) puis cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).
- (3) **Vérifiez que l'événement a remplacé la zone voulue.** Contrôlez la séquence de patterns en onglet "PatternMap".

Suppression d'un événement

Les événements situés après l'événement supprimé avanceront vers le début du morceau du nombre de mesures qui auront été supprimées.


 Cette opération ne peut pas être annulée.

- (1) **Sélectionnez l'événement que vous désirez supprimer.** Accédez à l'onglet **SESSION DRUMS** "PatternMap" et sélectionnez (surlignez) l'événement de séquence de patterns que vous voulez supprimer.
- (2) **Supprimez l'événement.**
 - Cliquez sur le bouton **Delete**. Une fenêtre de dialogue vous demandera de confirmer l'opération.
 - Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour supprimer l'événement de séquence de patterns sélectionné.

note Si vous cliquez sur le bouton **Select All** (tout sélectionner) pour l'activer, tous les événements autres que "001" seront supprimés et les réglages de l'événement "001" seront initialisés.
- (3) **Vérifiez que l'événement a été supprimé comme vous le désirez.** Contrôlez la séquence de patterns en onglet "PatternMap".

6. Tempo

Le tempo d'un morceau de D3200 est contrôlé par la piste de tempo. En créant une séquence de patterns, vous pouvez soit avoir un même tempo pour toute la lecture soit programmer des changements de tempo au long du morceau pour créer des variations de tempo. Il est aussi possible d'enregistrer et de reproduire des changements de tempo depuis un appareil MIDI externe.

 Pour changer l'horloge de tempo ou pour enregistrer une séquence de patterns, vous devez désactiver le bouton **Clip Monitor** en onglet "SessionDr." (référez-vous à "Fonction de guide de morceau").

Lecture de tout le morceau au même tempo

Enregistrez une séquence de patterns. Quand vous faites cela, ne changez pas le réglage de tempo. Nous vous suggérons de régler le paramètre **RecMode** de l'onglet "SessionDr." sur **Pattern**, afin que les changements de tempo ne soient pas enregistrés.

Tous les événements seront lus au tempo spécifié par la piste de tempo (→p.64 "6-2. Tempo de la séquence de patterns").

Sinon, vous pouvez éditer le tempo de l'événement "001" (le premier de la séquence de patterns) pour que tout le morceau soit lu au tempo que vous aurez spécifié là (→"6-2. Tempo de la séquence de patterns").

Changement de tempo en cours de morceau

Si vous désirez que le tempo change à des endroits spécifiques, vous pouvez manuellement régler le tempo à ces positions durant l'enregistrement. Si vous désirez que le tempo change au début d'une mesure spécifique, vous pouvez éditer la séquence de patterns. Le tempo ainsi modifié sera


conservé même en cas de changement de pattern ou de session.

Si vous désirez changer le tempo d'une séquence de patterns, référez-vous à "6-2. Tempo de la séquence de patterns" ci-dessous.

La fonction de guide de morceau

Même sans créer une séquence de patterns au préalable pour un morceau, vous pouvez faire jouer un pattern de batterie par les sorties monitor pendant que vous enregistrez, afin que ce pattern de batterie fonctionne comme un métronome pour votre interprétation.

En onglet "SessionDr.", activez le bouton **Click Monitor** (surlignez-le) et un pattern de batterie jouera en accord avec les réglages de pattern et de tempo de l'onglet "SessionDr." actuellement affiché. Les réglages de séquence de tempo seront dans ce cas ignorés. Cela s'appelle la fonction guide de morceau.

 Les patterns de batterie ne sont pas enregistrés dans la piste de batterie quand vous utilisez cette fonction.

6-1. Tempo track

Vous pouvez enregistrer des données d'horloge MIDI ou des données de tempo saisies manuellement dans la piste de tempo (tempo track) et utiliser cette piste pour contrôler le tempo du morceau.

note Si le bouton **Click Monitor** est activé en onglet "SessionDr.", il sera désactivé quand vous enregistrerez la piste de tempo.

Enregistrement de données d'horloge MIDI depuis un séquenceur MIDI externe et emploi de ces données comme piste de tempo


Les données d'horloge MIDI d'un séquenceur MIDI externe peuvent être enregistrées comme données de tempo dans la piste de tempo.

Vous pouvez utiliser cela lorsque vous désirez synchroniser un morceau du D3200 avec les données d'un morceau créé sur un séquenceur MIDI dans lequel le tempo change continuellement.

note Si les données d'horloge MIDI ne sont pas reçues correctement de votre séquenceur MIDI, l'enregistrement peut s'arrêter en cours de morceau.

- (1) **Spécifiez le format de mesure du morceau.**

Si le format de mesure des données du morceau créé sur votre séquenceur MIDI change en cours de morceau, créez une nouvelle séquence de patterns qui reflète les changements de format de mesure (→p.58).

 Les réglages de tempo seront lus en synchronisation mais les mesures ne seront plus correctement alignées si les changements de format de mesure ne correspondent pas entre les deux appareils.

- (2) **Reliez la prise MIDI OUT de votre séquenceur MIDI à la prise MIDI IN du D3200.**
- (3) **Régalez votre séquenceur MIDI pour qu'il transmette des messages d'horloge MIDI.** Référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI.



- (4) Déterminez comment vous désirez enregistrer le tempo.
En onglet **SESSION DRUMS** "TempoTrk", réglez le mode d'enregistrement de tempo sur "MIDIClock".
- (5) Enregistrez les données d'horloge MIDI.
 - Cliquez sur le bouton **RecStart** pour faire passer le D3200 en attente d'enregistrement.
 - Lancez votre séquenceur MIDI.
 - Quand le D3200 reçoit les données d'horloge MIDI de votre séquenceur MIDI, il affiche "Receiving MIDIClock".
- (6) Quand votre séquenceur MIDI a fini sa lecture, stoppez-le.
Quand le D3200 a fini d'enregistrer, il indique "Complete". Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

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.119).

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 initialement spécifié le tempo, vous pourrez faire ce qui suit:

- Éditer les pistes par mesures
- Brancher et synchroniser des appareils MIDI externes

- (1) **Spécifiez le format de mesure du morceau.**
Si le format de mesure change en cours de morceau, créez une séquence de patterns qui reflète les changements de format de mesure.
▲ Les réglages de tempo seront lus en synchronisation mais les mesures ne seront plus correctement alignées si les changements de format de mesure ne correspondent pas.
- (2) **Si vous désirez utiliser une pédale commutateur pour marquer le tempo, branchez une pédale commutateur PS-1 optionnelle à la prise FOOT SWITCH du D3200.**
- (3) **Spécifiez comment vous désirez enregistrer le tempo.**
Accédez à l'onglet **SESSION DRUMS**, "TempoTrk" et choisissez le mode d'enregistrement de tempo "MeasTap" (marquage au début de chaque mesure) ou "BeatTap" (marquage sur chaque temps).
- (4) **Enregistrez la piste de tempo par marquage manuel (tap tempo).**
 - Cliquez sur le bouton **RecStart** pour faire passer le D3200 en attente d'enregistrement. Le tempo manuel sera enregistré depuis le début du morceau.
 - Quand vous pressez la touche **PLAY** ou une pédale commutateur connectée, le morceau commence à jouer et l'enregistrement du tempo manuel (tap tempo) commence également.
 - En écoutant la reproduction, enregistrez le marquage du tempo en pressant la touche **PLAY** ou la pédale

commutateur aux intervalles spécifiés à l'étape (4). Le compteur sera affiché pendant que vous enregistrez ce tempo manuellement.

▲ Quand vous utilisez la touche **PLAY** pour marquer le tempo, ne frappez pas la touche avec plus de force que nécessaire. Cela pourrait endommager le disque dur, etc.

- (5) **Après avoir programmé la dernière frappe, pressez la touche STOP.**
Par exemple, si vous programmez quatre mesures en 4/4, marquez le tempo quatre fois avec un réglage "MeasTap" ou seize fois avec un réglage "BeatTap" pour marquer le tempo jusqu'au début de la cinquième mesure. Puis pressez la touche **STOP**.
Si vous ne marquez pas le tempo sur la totalité du morceau, c'est le tempo de la dernière mesure ou du dernier temps marqué qui sera automatiquement utilisé jusqu'à la fin du morceau.
- (6) **Contrôlez la source de tempo.**
Revenez au début du morceau, pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture et vérifiez le tempo.

6-2. Tempo de la séquence de patterns

Si vous ne spécifiez pas un tempo dans la séquence de patterns, le tempo sera enregistré comme voulu par la piste de tempo. Toutefois, en réglant le mode d'enregistrement sur **Pat&T** ou **Tempo**, vous pouvez enregistrer une séquence de patterns et enregistrer manuellement les changements de tempo.

Quand vous enregistrez la séquence de patterns, les changements de tempo s'appliquent à partir de la position où ils surviennent (quelle que soit la mesure du pattern) et ce tempo est conservé jusqu'au prochain changement de tempo. Si vous désirez que le tempo change au début d'une mesure (par exemple quand vous changez de pattern), enregistrez avec un tempo fixe puis éditez le tempo de l'événement approprié dans la séquence de patterns. Les événements suivants passeront automatiquement à ce tempo.

Même si vous éditez le tempo d'un événement de séquence de patterns où des changements de tempo ont déjà été enregistrés en cours de mesure, le changement s'appliquera depuis le début de la mesure.

Enregistreur

Le D3200 a 32 pistes pour chaque morceau. Pour chaque piste, il existe huit pistes virtuelles de A à H.

Il y a également une piste master à deux canaux qui sert à enregistrer le mixage stéréo final de votre morceau. Si vous désirez créer un CD audio, ce sont les données de la piste master qui seront utilisées.

Le D3200 offre une piste master séparée pour chaque morceau, et cette piste master a également huit pistes virtuelles: A à H.

Le tableau suivant donne le nombre de pistes disponibles et le nombre de pistes pouvant servir simultanément.

Nombre de pistes simultanément utilisables en fonction du type de morceau

Type de morceau	Enregistrement	Lecture	Enregistrement punch-in/out
44.1 kHz/16 bits	16*	32	3
48 kHz/16 bits			
44.1 kHz/24 bits	12**	16	4
48 kHz/24 bits			

note *16 canaux est le maximum, combinant 12 entrées analogiques, + 2 entrées numériques (S/P DIF L, R), + 2 Session Drums (L, R).

**12 canaux constitués de n'importe quelle combinaison des entrées analogiques, des entrées numériques et des Session Drums.

1. Enregistrement

L'enregistreur du D3200 peut enregistrer des sources d'entrée audio analogiques ou numériques affectées aux voies du mixer.

Puis vous utiliserez la piste master pour réunir les multiples pistes enregistrées en un mixage stéréo sur deux pistes.

Enregistrement de report

L'enregistrement de report est une façon de reporter (en les combinant) les données de plusieurs pistes sur une ou deux pistes.

Le D3200 offre une piste master stéréo indépendante des pistes de voie.

Pour accomplir le report de pistes, faites simplement reproduire les pistes que vous désirez reporter et enregistrez-les dans la piste master.

Après écoute des données reportées sur la piste master et vérification que tout est correct, copiez simplement la piste master dans une des pistes réelles ou virtuelles (→p.131).

1-1. Enregistrement de base

Voici comment enregistrer le signal audio que vous avez spécifié dans "1. Entrée d'audio dans le mixer" (→p.42).

- Créer un nouveau morceau (→p.35 "1-1. Création d'un nouveau morceau").
- Faites les réglages de mixer (→p.42 "1. Entrée d'audio dans le mixer").
- Appliquez les effets à l'entrée audio (→p.54 "Effets").
- Appliquez le correcteur (EQ) à l'entrée audio (→p.45 "Application d'une correction à une entrée audio").
- Réglez le panoramique (→p.45 "3-2. Réglage du panoramique").
- Vérifiez le mode d'enregistrement. Accédez à l'onglet REC/PLAY MODE, "RecMode" et cliquez sur "Normal" dans le mode d'enregistrement.

(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). Cliquez sur le bouton REC pour le régler sur "PRE" en onglet CH VIEW, "Ch View".
- Si vous désirez régler de façon supplémentaire le fader de voie et enregistrer au nouveau niveau réglé, cliquez sur le bouton REC pour le régler sur "PST" en onglet CH VIEW, "Ch View".

note Avec le réglage PRE, le fader de voie enverra le signal entrant au bus master, déterminant le niveau d'écoute. Avec le réglage PST, le niveau de départ vers le bus master sera le même que le niveau d'enregistrement.

note Vous pouvez aussi faire ce réglage en onglet MIXER, SEND (EFF/AUX/REC), "Rec Send".

(8) Accédez à la position où vous désirez commencer l'enregistrement (→p.38).

(9) Faites passer le D3200 en attente d'enregistrement. Pressez la touche REC (les touches REC et PLAY clignoteront).

(10) Commencez à enregistrer.

Pressez la touche PLAY (les touches REC et PLAY s'allumeront).

Jouez la partie à enregistrer.

(11) Arrêtez l'enregistrement.

Quand vous avez fini de jouer, pressez la touche STOP (les touches REC et PLAY s'éteindront). Retournez à la position d'où vous avez commencé l'enregistrement, réglez la touche REC/PLAY des pistes enregistrées sur lecture (touche allumée en vert). Faites reproduire les pistes et vérifiez que votre interprétation a été correctement enregistrée.

note Le réglage ATT de l'onglet "EQ/ATT" (ou "Ch View") est commun à l'enregistrement et à la lecture. Si vous avez baissé significativement ATT pour l'enregistrement, vous devrez le régler à nouveau pour la reproduction.

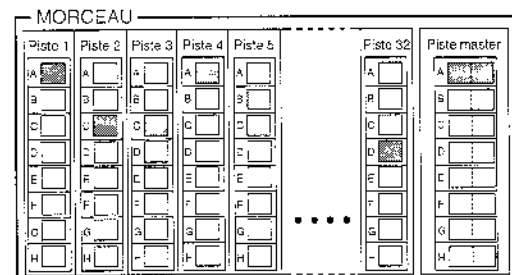
1-2. Changement de piste virtuelle

Chaque morceau contient jusqu'à 32 pistes et une piste master (stéréo).

De plus, chaque piste a huit "pistes virtuelles", intitulées A-H.

Quand vous enregistrez ou reproduisez, vous devez spécifier laquelle de ces pistes virtuelles A-H sera utilisée.

Cela signifie que vous pouvez alterner entre les pistes virtuelles pour enregistrer de multiples "prises" d'une interprétation puis choisir la meilleure prise.

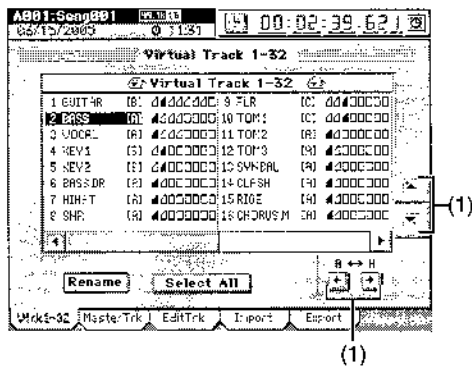


(1) Sélectionnez la piste virtuelle voulue.

Dans l'onglet TRACK, "Vtrk1-32", cliquez sur les boutons $\blacktriangledown/\blacktriangle$ pour sélectionner la piste que vous désirez enregistrer puis cliquez sur les boutons "V-Level" $\leftarrow\rightarrow$ (ou utilisez la molette de valeur ou les touches +/-) pour sélectionner la piste virtuelle.

note Dans le cas d'un morceau en 24 bits, l'onglet "Vtrk1-32" se nomme "Vtrk1-16".

note Si une piste virtuelle contient déjà des données enregistrées, cela est indiqué graphiquement par le symbole "▲" comme dans l'illustration.



- (2) Enregistrez.
Pour des détails, référez-vous aux étapes (2)–(11) de "1-1. Enregistrement de base".

1-3. Overdub (enregistrement de pistes supplémentaires durant la lecture)

Voici comment enregistrer des interprétations supplémentaires tout en écoutant la reproduction de pistes préalablement enregistrées.

- (1) **Préparez l'enregistrement.**
Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.65), étapes (1)–(7).
- (2) **Sélectionnez les pistes que vous désirez reproduire.**
Pressez la touche REC/PLAY puis utilisez les touches de voie pour sélectionner le mode lecture (touches allumées en vert) pour les pistes que vous désirez reproduire.
- (3) **Sélectionnez les pistes que vous désirez enregistrer.**
Pressez la touche de voie des pistes que vous désirez enregistrer pour les faire passer en mode d'enregistrement (touches allumées en rouge).
- (4) **Coupez les pistes que vous n'utiliserez pas.**
Pressez la touche CH ON.
Pressez les touches de voie des pistes que vous n'allez pas lire ou enregistrer (touches éteintes) afin que ces pistes soient coupées (Mute).
- (5) **Enregistrez.**
Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.65), étapes (8)–(11).

1-4. Enregistrement par déclencheur

L'enregistrement par déclencheur ou "Trigger" est une fonction qui lance automatiquement l'enregistrement quand le niveau de signal entrant dépasse une valeur déterminée.

Trigger/RecStart

L'enregistrement commencera quand le niveau du signal entrant dépassera la valeur spécifiée.

▲ Vous ne pourrez pas faire l'enregistrement si MIDI Sync est réglé sur MTC.

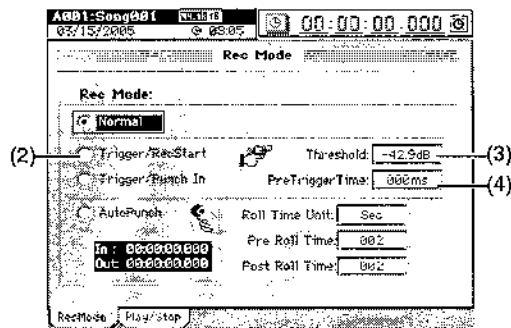
Trigger/Punch In

Quand le niveau d'entrée dépasse la valeur seuil spécifiée pendant que le morceau est lu, l'enregistreur bascule de lecture en enregistrement.

- (1) **Préparez l'enregistrement.**
Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.65), étapes (1)–(5).
- (2) **Faites les réglages pour l'enregistrement par déclencheur.**

Accédez à l'onglet REC/PLAY MODE, "RecMode" et cliquez sur "Trigger/RecStart" ou "Trigger/Punch In" (La diode TRIGGER s'allumera).

- (3) Spécifiez le niveau seuil de signal entrant ("Threshold") auquel l'enregistrement commencera.
- (4) Si vous désirez commencer à enregistrer un peu avant le moment où le signal entrant dépasse le seuil (de façon à ce que l'attaque ne soit pas amputée), vous pouvez déterminer une période d'enregistrement avant passage du seuil ("PreTriggerTime").
L'enregistrement par déclencheur lance l'enregistrement quand le seuil est dépassé, mais le paramètre PreTriggerTime vous permet d'éviter que l'attaque de la première note ne soit coupée.



- (5) **Pressez la touche REC pour faire passer le D3200 en mode prêt à l'enregistrement.**
Trigger/RecStart
Les touches REC et PLAY clignoteront.
Trigger/Punch In
La touche REC clignotera.
- (6) **Lancez l'enregistrement.**
Trigger/RecStart
Quand le signal entrant dépasse le niveau seuil, l'enregistrement et la lecture démarrent automatiquement (les touches REC et PLAY s'allument).
Trigger/Punch In
Pressez la touche PLAY pour lancer la lecture (la touche REC clignotera et la touche PLAY s'allumera). A l'endroit où vous désirez enregistrer, commencez à jouer de votre instrument. Quand le signal entrant dépasse le niveau seuil, l'enregistrement commence automatiquement (les touches REC et PLAY s'allument).
- (7) **Quand vous avez fini de jouer, pressez la touche STOP pour arrêter l'enregistrement.**
(→p.65 "1-1. Enregistrement de base", étape (10))

1-5. Enregistrement par punch-in (réenregistrement d'une zone spécifique)

Si vous vous êtes trompé dans une interprétation enregistrée ou si vous n'êtes pas satisfait d'une portion de l'interprétation, vous pouvez utiliser l'enregistrement par "punch-in/out" pour reprendre juste cette portion sans avoir à réenregistrer la totalité de la partie. L'enregistrement par punch-in/out peut être déclenché 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 enregistrer par punch-in/out manuel. Durant la lecture, pressez la touche REC ou une pédale commutateur optionnelle PS-1 pour lancer l'enregistrement puis pressez la touche REC, la touche PLAY ou la pédale commutateur pour stopper l'enregistrement.

- (1) **Préparez l'enregistrement.**
Référez-vous à "1-1. Enregistrement de base" (→p.65), étapes (1)-(8).
- (2) **Réglez le niveau de lecture.**
Si vous désirez entendre le son enregistré avant et après la zone de punch-in/out, accédez à l'onglet MIXER, **SOLO/MONITOR**, "Monitor" et cliquez sur "Cue" pour l'activer. Puis allez en onglet "CueLevel" et réglez le niveau ("LEVEL") de la piste que vous désirez réenregistrer (→p.48).
- (3) **Placez-vous à un point antérieur au point où doit commencer l'enregistrement** (→p.38).
- (4) **Pressez la touche PLAY pour lancer la lecture (la touche PLAY s'allumera).**
Le morceau sera lu et vous entendrez le son des pistes reproduites ainsi que celui de la piste que vous allez réenregistrer.
- (5) **Quand vous atteignez le point que vous désirez réenregistrer, pressez la touche REC (les touches REC et PLAY s'allument).**
L'enregistrement commencera (punch-in manuel) et vous pourrez réenregistrer votre interprétation.
- (6) **Quand vous atteignez le point auquel vous désirez stopper le réenregistrement, pressez la touche REC ou la touche PLAY (la touche REC s'éteindra).**
L'enregistrement cessera (punch-out manuel) tandis que la lecture normale se poursuivra. En répétant les étapes (5) et (6), vous pouvez réenregistrer plusieurs sections en un seul passage.
- (7) **Pressez la touche STOP pour arrêter (la touche PLAY s'éteindra).**
Après arrêt de l'enregistrement, revenez à un point antérieur à celui où vous avez commencé l'enregistrement et lancez la reproduction pour vérifier que le réenregistrement est satisfaisant.

Emploi d'une pédale commutateur pour le punch-in/out manuel


Vous pouvez basculer entre lecture et enregistrement en pressant une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément).

Cela vous permet de déclencher le punch-in/out tout en jouant, ou quand le D3200 est éloigné.

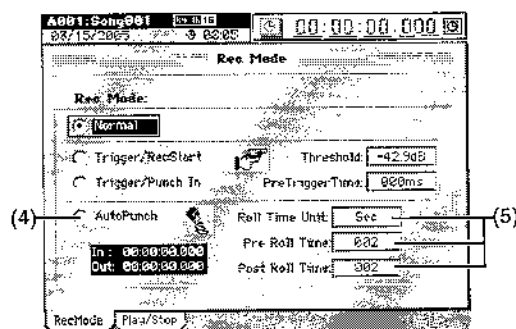
- (1) **Branchez une pédale commutateur en prise FOOT SWITCH.**
- (2) **Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "Control" et spécifiez la fonction de la pédale commutateur.** Cliquez sur "PunchIn-Out" dans "Function" pour choisir.
 Si vous utilisez la pédale commutateur PS-1 assurez-vous que "Polarity" est réglé sur "-" (→p.119).
- (3) **Faites l'enregistrement par punch-in/out manuel.** Suivez la procédure décrite dans "Punch-in/out manuel". Quand vous faites cela, vous pouvez presser la pédale commutateur aux étapes (5) et (6) pour déclencher le punch-in et le punch-out.

Punch-in/out automatique

Voici comment enregistrer par punch-in/out automatique à des positions que vous aurez spécifiées 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.65), étapes (1)-(5) et (7).
- (2) **Réglez le niveau de lecture.**
Si vous désirez entendre le son enregistré avant et après la zone de punch-in/out, accédez à l'onglet MIXER, **SOLO/MONITOR**, "Monitor" et cliquez sur "Cue" pour l'activer. Puis allez en onglet "CueLevel" et réglez le niveau ("LEVEL") de la piste que vous désirez réenregistrer (→p.48).
- (3) **Mémorisez l'emplacement où doit commencer l'enregistrement dans le point de repère IN (punch-in) et l'emplacement où doit s'arrêter l'enregistrement dans le point de repère OUT (punch-out).**
Pour des détails sur le réglage des positions IN et OUT, référez-vous à "Affectation de positions aux touches LOC" (→p.38).
- (4) **Accédez à l'onglet REC/PLAY MODE, "RecMode", cliquez sur le bouton Auto Punch et activez la fonction de punch-in/out automatique.**
L'indicateur AUTO PUNCH s'allumera.
- (5) **Spécifiez la zone à lire avant et après l'enregistrement.**
 - Réglez "Roll Time Unit" sur l'unité désirée: "Sec" (secondes) ou "Meas" (mesures).
 - Réglez "Pre Roll Time" pour déterminer la durée de la lecture s'effectuant avant le début de l'enregistrement.
 - Réglez "Post Roll Time" pour déterminer la durée de la lecture s'effectuant après l'enregistrement.



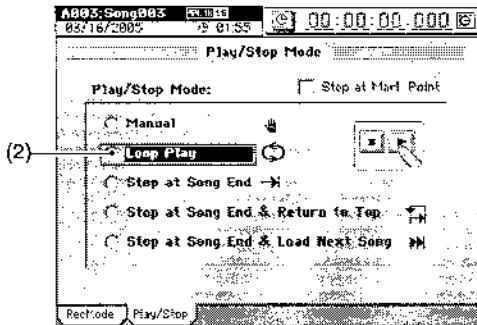
- (6) **Commencez l'enregistrement.**
 - Quand vous pressez la touche REC, l'enregistreur se positionne avant le point de punch-in, à une distance déterminée par le paramètre Pre-Roll Time, et passe en attente d'enregistrement (touche REC clignotante).
 - Quand vous pressez la touche PLAY, la lecture commence. La lecture se poursuit durant la durée voulue par le paramètre Pre-Roll Time puis l'enregistrement commence au point défini pour le punch-in (IN) (les touches REC et PLAY s'allument).
- (7) **Stoppez l'enregistrement.**
 - Quand vous atteignez le point de punch-out (OUT), l'enregistrement s'arrête et la lecture se poursuit (la touche REC s'éteint et la touche PLAY reste allumée).
 - Après le temps déterminé par le paramètre Post-Roll Time, l'enregistreur s'arrête.
- (8) **Vérifiez le contenu enregistré.**
Revenez à une position antérieure à l'endroit où vous avez commencé l'enregistrement (IN) et lancez la reproduction pour vérifier que l'enregistrement est satisfaisant.

Enregistrement en boucle

Quand vous utilisez l'enregistrement par punch-in/out automatique, vous pouvez cliquer sur le bouton radio Loop Play (dans le champ Play/Stop Mode de l'onglet "Play/

Stop”) afin que la zone IN-OUT soit enregistrée répétitivement (en boucle). Quand vous avez fini d’enregistrer, vous pouvez utiliser les fonctions Undo (annuler)/Redo (restaurer) pour comparer différentes prises et garder la meilleure.

- (1) **Faites les réglages de punch-in/out.**
Référez-vous à “Punch-in/out automatique” (→p.67) étapes (1)–(5).
- (2) **Cliquez sur le bouton radio Loop Play pour l’activer (le surligner).**
L’indicateur Loop s’allumera.



- (3) **Commencez l’enregistrement.**
 - Quand vous pressez la touche REC, vous revenez à un point placé avant la position IN, spécifié par le paramètre Pre-Roll Time, et le D3200 passe en attente d’enregistrement (la touche REC clignotera).
 - Quand vous pressez la touche PLAY, la lecture commence (la touche PLAY s’allume). La lecture se poursuit durant la durée voulue par le paramètre Pre-Roll Time puis l’enregistrement commence au point défini pour le punch-in (IN) (la touche REC s’allumera).
 - L’enregistrement se terminera quand vous atteindrez le point OUT et la reproduction se poursuivra durant le temps déterminé par le paramètre Post-Roll Time (la touche REC s’éteindra).
 - Puis vous reviendrez au point défini par le paramètre Pre-Roll Time et le même processus sera répété.
 - Pour arrêter, pressez la touche STOP en dehors de la zone d’enregistrement (IN-OUT).

- (4) **Utilisez la fonction Undo/Redo pour comparer les prises et sélectionner la meilleure.**
 - Pressez la touche UNDO pour afficher l’onglet “Undo/Redo”. L’onglet “Undo/Redo” affiche l’enregistrement le plus récent (niveau 00) et les enregistrements précédents (niveau “prises enregistrées en boucle moins 1”) avec la piste d’enregistrement (numéro de piste).

▲ Les enregistrements en boucle apparaissent dans la liste comme des enregistrements conventionnels (“Record Track”).

- En onglet “Undo/Redo”, cliquez sur le bouton Undo et sur le bouton Redo pour sélectionner une prise enregistrée. L’interprétation sélectionnée sera rappelée.
- (5) **Écoutez l’interprétation enregistrée.**
 - Pressez la touche PLAY pour lancer la lecture et écoutez l’enregistrement. Si “Loop Play” est activé, la zone entre les points IN (début de l’enregistrement) et OUT (fin de l’enregistrement) sera lue en boucle.
 - Répétez ce processus pour sélectionner la meilleure interprétation.

▲ Les données de la liste vous permettent de revenir jusqu’aux seize derniers niveaux.

1-6. Création d’une piste master

Après avoir appliqué des effets et un correcteur (EQ) à chaque piste pour créer la balance générale de votre morceau, vous pouvez ensuite appliquer des effets et un correcteur à la totalité du morceau pour rendre homogènes le volume et la tonalité et enregistrer le mixage stéréo deux pistes qui en résulte sur la “piste master”.

Les données de la piste master créée ici peuvent également être copiées dans une piste de voix (→p.70).

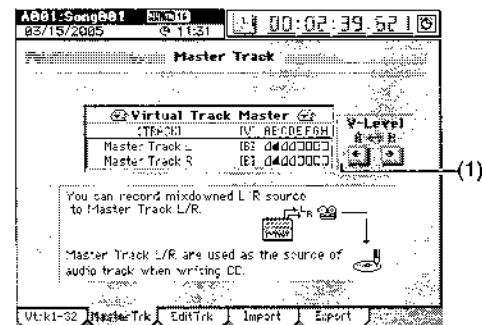
note Après avoir enregistré ou édité une piste, vous pouvez utiliser la fonction Undo pour revenir à l’état préalable à l’enregistrement ou à l’édition (→p.140).

▲ Si vous avez enregistré sur une piste virtuelle différente, vérifiez la piste virtuelle sélectionnée après avoir exécuté l’annulation (Undo).

cad **Mixage de l’audio des pistes 1-32 et enregistrement d’une piste master pour un morceau en 44.1 kHz/16 bits**

- (1) **Sélectionnez les pistes virtuelles que vous désirez utiliser dans votre mixage final.**

- Pour chaque piste de voie, sélectionnez la piste virtuelle que vous désirez inclure dans le mixage qui sera enregistré dans la piste master (→p.65).
- Sélectionnez une piste virtuelle pour la piste master.



- (2) **Spécifiez comment la piste master sera enregistrée.**

- Pressez la touche située au-dessus de la piste master (la touche s’allumera en rouge). Toutes les pistes de voie seront automatiquement passées en lecture (touches allumées en vert).
- Pour les voies que vous ne désirez pas enregistrer, pressez la touche CH ON puis pressez les touches de voie des voies que vous désirez désactiver (touches éteintes).
- Si vous avez utilisé les Session Drums pour créer une piste de batterie pour votre morceau, la lecture des Session Drums peut être mélangée avec les autres pistes lues lors de la création de la piste master. Accédez à l’onglet SESSION DRUMS, “DrmsMixer” et utilisez le bouton radio pour sélectionner “Master” comme destination “Assign”.

note Le correcteur (EQ) et les niveaux de départ de Session Drums peuvent également être réglés depuis cette page.

- (3) **Appliquez les effets par insertion (→p.28).**
- (4) **Appliquez le correcteur (EQ) (→p.46).**
- (5) **Réglez le panoramique (→p.45).**
- (6) **Appliquez les effets master (→p.29).**
- (7) **Appliquez un effet final (→p.31).**
- (8) **Appliquez le correcteur (EQ) master (→p.32).**
- (9) **Réglez le mode d’enregistrement.**
Accédez à l’onglet REC/PLAY MODE, “RecMode” et cliquez sur “Normal” dans “Rec Mode” pour le sélectionner.
- (10) **Réglez le niveau d’enregistrement.**

- Réglez le fader master au gain unitaire (0 dB).
- Faites reproduire le morceau.
- Utilisez les faders pour régler le niveau de chaque voie afin de créer la balance de volume désirée pour votre morceau. Le son sera enregistré sur la piste master à ces niveaux. Si l'AUTOMATION est activée, la piste master sera enregistrée en utilisant les niveaux réglés par toute scène ou événement d'automation.

note Si le son de la piste master écrête (distorsion), baissez le fader master.

(11) Revenez 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 plage de CD.

(12) Lancez l'enregistrement.

- Pressez la touche REC pour passer en mode prêt à l'enregistrement puis pressez la touche PLAY pour débiter l'enregistrement.
- Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche STOP pour arrêter l'enregistrement.

(13) Écoutez le résultat enregistré.

- Pressez la touche de voie de la piste master pour la régler en lecture (touche allumée en vert). Toutes les pistes de voie seront automatiquement coupées (les touches de voie s'éteindront).
- Revenez au début du morceau et pressez la touche PLAY pour écouter la reproduction.
- Pressez la touche STOP pour arrêter.

2. Lecture

Cette section explique les méthodes de lecture de base utilisées dans le D3200.

2-1. Lecture normale

- (1) **Sélectionnez les pistes que vous désirez reproduire.** Pressez la touche de mode CH ON (allumée). Pressez la touche de voie pour chaque piste que vous désirez lire (touche allumée). Pressez la touche REC/PLAY (allumée). Pressez la touche de voie de chaque piste que vous désirez lire pour sélectionner le mode de lecture (touche allumée en vert).
- (2) **Positionnez-vous là où vous désirez que la lecture commence (→p.38).**
- (3) **Pressez la touche PLAY pour lancer la lecture (la touche PLAY s'allumera).**
- (4) **Appliquez les effets par insertion (→p.28).**
- (5) **Appliquez le correcteur (EQ) (→p.46).**
- (6) **Réglez le panoramique (→p.45).**
- (7) **Appliquez les effets master (→p.29).**
- (8) **Appliquez un effet final (→p.31).**
- (9) **Appliquez le correcteur (EQ) master (→p.32).**
- (10) **Pressez la touche STOP pour arrêter la lecture (la touche PLAY s'éteindra).**

note Pour reproduire la piste master, vous devez régler la touche de voie de la piste master en lecture (touche allumée en vert).

note La lecture se poursuivra jusqu'à ce que vous pressiez la touche STOP, même si vous avez dépassé les dernières données audio enregistrées.

note Le fonctionnement différera en fonction du réglage du mode de lecture/arrêt (Play/Stop Mode) (→p.149).

note Vous pouvez utiliser une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément) pour lancer et arrêter la lecture (→p.119).

2-2. Lecture en boucle

Voici comment vous pouvez répétitivement reproduire une zone comprise entre les points IN-OUT d'un morceau. C'est une façon utile de contrôler le contenu de cette zone. Vous pouvez aussi utiliser la lecture en boucle en conjonction avec l'enregistrement par punch-in/out automatique (→p.67).

- (1) **Sélectionnez les pistes que vous désirez reproduire.** Pour des détails, référez-vous à "2-1. Lecture normale" étape (1), ci-dessus.
- (2) **Spécifiez la zone (IN-OUT) que vous désirez boucler (→p.38).**
- (3) **Accédez à l'onglet REC/PLAY MODE, "Play/Stop" et cliquez sur le bouton radio Loop Play pour l'activer (le noircir).**
- (4) **Faites reproduire la boucle.** Quand vous pressez la touche PLAY, la lecture démarre de la position IN et se poursuit répétitivement en boucle sur la zone IN-OUT.

▲ Durant la lecture en boucle, il faut plusieurs secondes pour passer de OUT à IN.
- (5) **Pressez la touche STOP pour arrêter la lecture (la touche PLAY s'éteindra).**

2-3. Lecture d'un projet d'album CD

Vous pouvez utiliser la fonction de projet d'album CD pour placer des données de morceaux terminés dans l'ordre désiré et les enregistrer sur un DAT, MD ou une cassette externe.

icd **Emploi de la fonction de projet d'album CD pour reproduire des morceaux dans un ordre spécifié et les enregistrer sur un enregistreur externe**

- (1) **Utilisez la fonction de projet d'album CD pour spécifier les morceaux que vous désirez reproduire.** Pour des détails, référez-vous aux étapes (1)-(4) de Projet d'album CD (→p.81).

▲ Quand vous utilisez le projet d'album CD, la lecture s'arrête si vous changez de page d'écran.
- (2) **Branchez votre enregistreur externe.** Branchez votre enregistreur externe aux prises MASTER L/R ou S/P DIF OUT du D3200.
- (3) **Enregistrez la sortie sur votre enregistreur externe.**
 - Pressez le bouton de lecture pour reproduire le projet d'album CD et réglez le niveau d'enregistrement de votre enregistreur externe.
 - Revenez au début de votre projet d'album CD, lancez l'enregistrement sur votre enregistreur externe puis pressez le bouton de lecture du D3200.

3. Edition de piste

Vous pouvez utiliser les commandes d'édition de piste pour copier une piste, insérer un espace vierge, effacer une piste, supprimer une piste, inverser une piste, optimiser une piste, échanger des pistes, étendre/compresser une piste, copier une piste entière, échanger deux pistes entières, créer un fondu entrant/sortant ou normaliser le niveau.

note Dans certains cas, l'édition de piste peut ne pas être possible s'il n'y a plus suffisamment d'espace libre sur la partition de morceaux. Vous devrez libérer suffisamment d'espace pour l'opération d'édition de piste.

Référencement de la zone à éditer

Spécifiez la zone à éditer en mémorisant les points appropriés dans les touches LOC 1/IN à LOC 4/END.

Touche LOC 1/IN: point IN

Touche LOC 2/OUT: point OUT

Touche LOC 3/TO: point TO

Touche LOC 4/END: point END

Utilisez le compteur ou les touches FF, REW pour accéder à la position que vous désirez éditer.

Pressez la touche STORE puis pressez au choix LOC 1/IN, LOC 2/OUT, LOC 3/TO ou LOC 4/END pour mémoriser la position dans cette touche. La position est mémorisée au moment où vous pressez la touche.

Pour des détails, référez-vous à "Affectation de positions aux touches LOC" (→p.38).

note Si vous désirez spécifier plus précisément une position en visualisant la forme d'onde, cliquez sur le bouton WAVE dans un des écrans d'édition et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128).

3-1. Procédures d'édition de piste

Copie d'une piste (CopyTrk)

Cette commande copie la zone spécifiée (IN-OUT) des données de 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 employant le presse-papiers, vous pouvez copier des 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 pattern de batterie) pour créer une piste qui s'étend sur toute 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 sur une autre piste.

Copie de pistes dans le même morceau

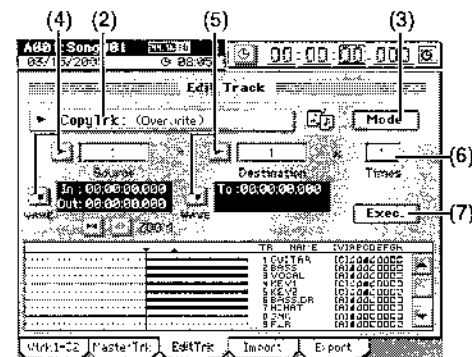
ex Triple copie de la zone IN-OUT de la piste 1 à la position TO de la piste 2

note Sélectionnez les pistes virtuelles de la source de copie (Source) et de la destination de copie (Destination) avant de faire les réglages de cette opération de copie.

- (1) **Spécifiez la zone à copier.**
Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone à copier.
 - Réglez le point IN pour déterminer le début de la zone à copier
 - Réglez le point OUT pour déterminer la fin de la zone à copier
 - Réglez le point TO pour déterminer le début de la destination de copie
- (2) **Sélectionnez "CopyTrk".**
Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "Copy Trk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- (3) **Sélectionnez le mode de copie.**
Cliquez sur le bouton Mode. Dans la fenêtre de dialogue Copy Mode, sélectionnez le mode désiré et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
OverWrite: Les données de piste existant à l'emplacement de destination de la copie seront remplacées ("écrasées").

Insert: Les données copiées s'inséreront; les données existant préalablement à cet emplacement seront repoussées vers la fin du morceau.

- (4) **Sélectionnez le numéro de piste source de la copie.**
 - Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Source et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Source Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
 - Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Source et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.
- (5) **Sélectionnez le numéro de la piste de destination de la copie.**
 - Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "2" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
 - note** Si vous avez spécifié plusieurs pistes comme étant la "Source", vous devez spécifier le même nombre de pistes dans "Destination".
 - Vérifiez que la position TO est correcte. Si vous désirez établir cette position avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.
- (6) **Spécifiez le nombre de copies désiré pour les données.**
Cliquez sur la cellule Times, et spécifiez "3" comme nombre de copies.




- (7) **Exécutez l'opération d'édition.**
Cliquez sur le bouton Exec.. Puis, dans la fenêtre de dialogue CopyTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran indique "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- (8) **Vérifiez les résultats de l'opération d'édition.**
Pressez la touche LOC 3/TO et faites reproduire le morceau depuis la position TO pour vérifier que les données ont été correctement copiées. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation Undo pour revenir à l'étape précédente (→p.140).

Emploi du presse-papiers pour copier des données dans un autre morceau


Quand vous utilisez le presse-papiers pour copier des données entre les pistes de morceaux ayant des fréquences d'échantillonnage et/ou des résolutions différentes, la fréquence d'échantillonnage et/ou la résolution sont automatiquement converties. Vous pouvez choisir d'appliquer ou non la fonction de dithering pour rendre le bruit de quantification moindre quand vous convertissez des données 24 bits en données 16 bits.

▲ Si la fréquence d'échantillonnage du morceau copié dans le presse-papiers est différente de celle du morceau de destination de la copie, un certain temps sera nécessaire pour accomplir la conversion.

 **Copie de la zone IN-OUT de la piste 1 du morceau numéro 001 en 48 kHz/24 bits à 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 sont sélectionnées pour la source de copie (Source) et la destination de copie (Destination).

- (1) Sélectionnez le morceau 001 (→p.36 "1-3. Sélection d'un morceau").
- (2) Spécifiez la zone à copier.
Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone à copier (→p.70).
 - Réglez le point IN pour déterminer le début de la zone à copier
 - Réglez le point OUT pour déterminer la fin de la zone à copier
- (3) Sélectionnez "CopyTrk".
Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "Copy Trk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- (4) Sélectionnez le numéro de piste source de la copie.
 - Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Source et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Source Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
 - Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Source et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.
- (5) Sélectionnez le presse-papiers ("clip") comme numéro de piste de destination de copie.
Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez "Clip" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- (6) Exécutez la copie.
Cliquez sur le bouton Exec. Puis, dans la fenêtre de dialogue CopyTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran indique "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).


 Toutes les données actuellement dans le presse-papiers seront remplacées ("écrasées").

- (7) Sélectionnez le morceau 002 (→p.36 "1-3. Sélection d'un morceau").
- (8) Reportez-vous à la position TO (→p.70).
Vérifiez que la position TO est correcte. Si vous désirez établir cette position avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.
- (9) Sélectionnez "CopyTrk".
Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "Copy Trk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- (10) Sélectionnez le mode de copie.
Cliquez sur le bouton Mode. Dans la fenêtre de dialogue Copy Mode, sélectionnez le mode désiré et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

OverWrite: Les données de piste existant à l'emplacement de destination de la copie seront remplacées ("écrasées").

Insert: Les données copiées s'inséreront; les données existant préalablement à cet emplacement seront repoussées vers la fin du morceau.

- (11) Sélectionnez le presse-papiers comme numéro de piste source de copie.
Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Source et choisissez la piste "Clip1" dans la fenêtre de dialogue Source Track. Le numéro indique le nombre de pistes dans le presse-papiers. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- (12) Sélectionnez le numéro de piste de destination de copie.
Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "2" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- (13) Spécifiez le nombre de copies désiré pour les données.
Réglez la cellule Times sur "1".


 Si vous choisissez plusieurs pistes comme "Source", vous devez choisir le même nombre de pistes comme "Destination".

- (14) Exécutez l'opération.
Cliquez sur le bouton Exec. pour afficher la fenêtre de dialogue CopyTrk. Si vous désirez ajouter une fonction de dithering, cliquez sur le bouton Dither. Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- (15) Vérifiez les résultats de l'opération d'édition.
Pressez la touche LOC 3/TO et faites reproduire à partir de la position TO pour vérifier que les données ont été correctement copiées.
Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation Undo pour revenir à l'état précédent (→p.140).

Insertion d'espace vierge (InsertTrk)

Cette commande insère un blanc dans la zone spécifiée (IN-OUT) d'une piste enregistrée. Les données de piste situées après la zone d'insertion sont repoussées vers la fin du morceau.

- Vous pouvez insérer un blanc dans une piste ou dans plusieurs simultanément.
- Par exemple, si vous désirez ajouter une phrase au milieu d'une interprétation déjà enregistrée, insérez un blanc de la longueur appropriée puis enregistrez dans cette zone.

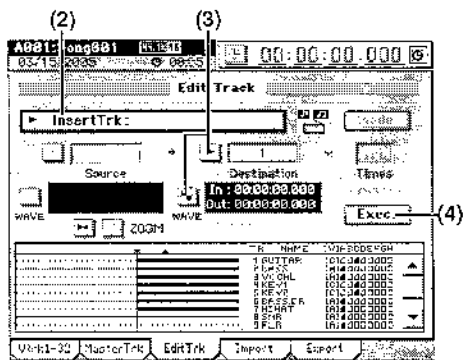
 **Insertion d'un espace vierge dans la zone IN-OUT de la piste 1**

▲ Avant de faire des réglages pour cette opération, vérifiez la piste virtuelle de la piste de destination dans laquelle vous désirez insérer un blanc.

- (1) Spécifiez la zone où voulez insérer cet espace vierge.
Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone de l'espace vierge (→p.70).
 - Réglez le point IN pour spécifier le début de l'espace vierge.
 - Réglez le point OUT pour spécifier la fin de l'espace vierge.
- (2) Sélectionnez "InsertTrk".
Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "InsertTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(3) Sélectionnez le numéro de piste dans laquelle vous désirez insérer l'espace vierge.

- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule **Destination** et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue **Destination Track**. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton **WAVE Source** et utilisez la fenêtre de dialogue **Wave** (→p.128) pour déterminer la position.



(4) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton **Exec.**. Puis dans la fenêtre de dialogue **InsertTrk**, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

(5) Vérifiez les résultats de l'opération d'édition.

Pressez la touche **LOC/IN** et faites reproduire à partir de la position **IN** pour vérifier que l'opération d'édition a été correctement effectuée. Si vous n'êtes pas satisfait des résultats, vous pouvez utiliser l'annulation **Undo** pour revenir à l'état précédent (→p.140).

Effacement d'une zone de piste (EraseTrk)

Cette commande efface les données de piste d'une zone déterminée (IN-OUT) dans une piste. La zone devient vierge.

Contrairement à la commande "Delete Track" décrite après, cette commande ne déplace pas les données placées après le point **OUT**.

- Vous pouvez effacer les données de la zone IN-OUT sur une ou plusieurs pistes simultanément.

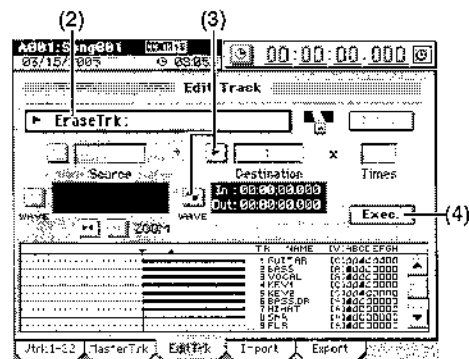
Effacement de la zone IN-OUT de la piste 1

Avant de faire des réglages pour cette opération, vérifiez la piste virtuelle de la piste de destination dans laquelle vous voulez effacer les données.

- (1) Spécifiez la zone où vous voulez effacer les données. Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone où effacer les données (→p.70).
 - Réglez le point **IN** pour spécifier le début de la zone à effacer.
 - Réglez le point **OUT** pour spécifier la fin de la zone à effacer.
- (2) Sélectionnez "EraseTrk". Dans l'onglet **TRACK**, "EditTrk", cliquez sur la cellule **Edit Trk Type**. Dans la fenêtre de dialogue **Edit Trk Type**, cliquez sur "EraseTrk" et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).
- (3) Sélectionnez le numéro de piste dans laquelle vous désirez effacer des données.
 - Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule **Destination** et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue

Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

- Vérifiez les positions **IN** et **OUT**. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton **WAVE Source** et utilisez la fenêtre de dialogue **Wave** (→p.128) pour déterminer la position.



(4) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton **Exec.**. Puis dans la fenêtre de dialogue **EraseTrk**, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

(5) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche **LOC/IN** et faites reproduire à partir de la position **IN** pour vérifier que l'opération d'édition a été correctement effectuée.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation **Undo** pour revenir à l'état précédent (→p.140).

Suppression d'une zone de piste (DeleteTrk)

Cette commande supprime les données de piste d'une zone déterminée (IN-OUT) d'une piste. Quand une zone est ainsi supprimée, les données qui la suivaient (après le point **OUT**) avancent pour combler le vide créé.

- Vous pouvez supprimer les données de la zone IN-OUT sur une ou plusieurs pistes simultanément.

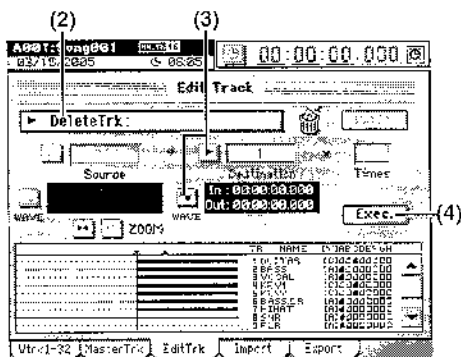
Suppression de données de piste

Suppression de la zone IN-OUT de la piste 1

Avant de faire des réglages pour cette opération, vérifiez la piste virtuelle de la piste de destination dans laquelle vous voulez supprimer les données.

- (1) Spécifiez la zone où vous voulez supprimer les données. Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone où supprimer les données (→p.70).
 - Réglez le point **IN** pour spécifier le début de la zone à supprimer.
 - Réglez le point **OUT** pour spécifier la fin de la zone à supprimer.
- (2) Sélectionnez "DeleteTrk". Dans l'onglet **TRACK**, "EditTrk", cliquez sur la cellule **Edit Trk Type**. Dans la fenêtre de dialogue **Edit Trk Type**, cliquez sur "DeleteTrk" et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).
- (3) Sélectionnez le numéro de piste dans laquelle vous désirez supprimer des données.
 - Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule **Destination** et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue **Destination Track**. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton **WAVE Source** et utilisez la fenêtre de dialogue **Wave** (→p.128) pour déterminer la position.



- (4) **Exécutez l'opération d'édition.**
Cliquez sur le bouton **Exec.** Puis dans la fenêtre de dialogue **Delete Trk**, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter l'opération.
Quand l'opération est terminée, l'écran affiche **"Completed"**. Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).
- (5) **Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.**
Pressez la touche **LOC1/IN** et faites reproduire à partir de la position **IN** pour vérifier que l'opération d'édition a été correctement effectuée.
Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation **Undo** pour revenir à l'état précédent (→p.140).

Suppression de toutes les données d'une piste

- (1) En onglet **TRACK**, "**Vtrk1-32**", vérifiez que la piste que vous voulez supprimer contient des données.
- (2) **Spécifiez la zone dont vous désirez supprimer les données.**
Réglez les positions comme suit (→p.70).
 - Réglez le point **IN** au début du morceau.
 - Réglez le point **OUT** à la fin du morceau.
- (3) Exécutez les étapes (2)–(5) de "Suppression de données de piste", ci-dessus.

Echange de pistes (SwapTrk)

Cette commande échange les données de piste enregistrées dans la zone spécifiée (**IN-OUT**) et celles de la région correspondante d'une autre piste.

- Vous pouvez échanger les données d'une ou de plusieurs pistes simultanément.

Echange des zones IN-OUT des pistes 1 et 2.

Avant de faire des réglages pour cette opération, vérifiez la piste virtuelle des pistes source et de destination que vous désirez échanger.

- (1) **Spécifiez la zone dont les données doivent être échangées.**
Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone où échanger les données (→p.70).
 - 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 l'onglet **TRACK**, "**EditTrk**", cliquez sur la cellule **Edit Trk Type**. Dans la fenêtre de dialogue **Edit Trk Type**, cliquez sur "**SwapTrk**" et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

- (3) **Sélectionnez les numéros des pistes dont vous désirez échanger les données.**

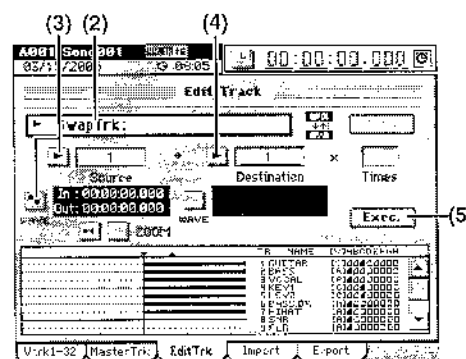
- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule **Source** et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue **Source Track**. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

- Vérifiez les positions **IN** et **OUT**. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton **WAVE Source** et utilisez la fenêtre de dialogue **Wave** (→p.128) pour déterminer la position.

- (4) **Sélectionnez le numéro de piste de destination de l'échange.**

Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule **Destination** et choisissez la piste "2" dans la fenêtre de dialogue **Destination Track**. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

Si vous choisissez plusieurs pistes comme "Source", vous devez choisir le même nombre de pistes comme "Destination".



- (5) **Exécutez l'opération d'édition.**
Cliquez sur le bouton **Exec.** Puis dans la fenêtre de dialogue **Swap Trk**, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter l'opération.
Quand l'opération est terminée, l'écran affiche **"Completed"**. Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).
- (6) **Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.**
Pressez la touche **LOC1/IN** et faites reproduire à partir de la position **IN** pour vérifier que l'opération d'édition a été correctement effectuée.
Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation **Undo** pour revenir à l'état précédent (→p.140).

Inversion d'une piste (ReverseTrk)

Cette commande copie les données audio de la zone spécifiée (**IN-OUT**) de la piste à l'envers à partir de la position **TO** (c'est-à-dire de façon à ce que les données soient lues à l'envers).

- Les données de la zone **IN-OUT** peuvent être copiées une ou plusieurs fois à la suite en une seule opération.
- Vous pouvez copier une ou plusieurs pistes de données en même temps.
- Les données de piste existant à l'emplacement de destination (position **TO**) seront remplacées (écrasées).

Triple copie de 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 de copie (**Source**) et de la destination de copie (**Destination**) avant de faire les réglages pour cette opération de copie.

- (1) **Déterminez la zone que vous désirez copier.**
Réglez les positions suivantes pour spécifier la zone où copier les données (→p.70).

Morceau, repérage
 Mixer
 Effets
 Session Drums™
 Entretien
 Fonctionnement
 CD
 Données
 Partitions et graveur
 USB
 MIDI
 Mise à jour du système
 CD de restauration
 Calibrage du ClickPoint

- 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 copie

(2) Sélectionnez "ReverseTrk".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "ReverseTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(3) Sélectionnez le numéro de piste dont vous désirez utiliser les données comme source de la copie inversée.

- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Source et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Source Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Source et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.

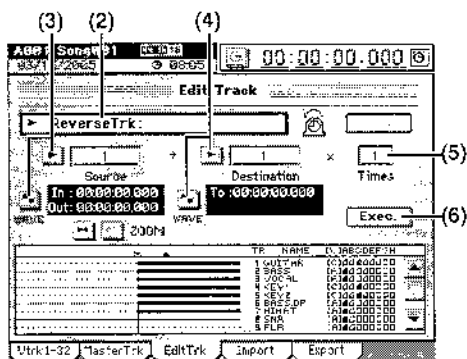
(4) Sélectionnez le numéro de la piste de destination de copie inversée.

- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "2" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

note Si vous choisissez plusieurs pistes comme "Source", vous devez choisir le même nombre de pistes comme "Destination".

- Vérifiez que la position TO est correcte. Si vous désirez établir cette position avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et faites vos réglages dans la fenêtre de dialogue Wave (→p.128).

(5) Spécifiez le nombre de copies voulu pour les données. Dans la cellule Times, choisissez un nombre de copies égal à "3".



(6) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue ReverseTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération.

Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(7) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche LOC 3/TO et faites reproduire à partir de la position TO pour vérifier que l'opération d'édition a été correctement effectuée.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation Undo pour revenir à l'état précédent (→p.140).

note L'exécution de cette opération d'édition prendra un temps (jusqu'à ce que l'indication Completed apparaisse) proportionnel à la longueur de la zone IN-OUT spécifiée.

Optimisation d'une piste (OptimizeTrk)

Cette opération optimise les données de piste de la zone spécifiée (IN-OUT). Si vous avez accompli de nombreuses éditions, superpositions et/ou enregistrements en punch-in dans une zone spécifique de la piste, vous pouvez avoir besoin d'optimiser la piste pour éviter l'apparition du message d'erreur "Disk too busy" (disque trop sollicité).

note Avant d'exécuter cette opération, vérifiez la piste virtuelle de la piste de destination que vous désirez optimiser.

icône Voici comment optimiser une zone spécifique de la piste 1

(1) Déterminez la zone que vous désirez optimiser.

Réglez les positions comme suit (→p.70).

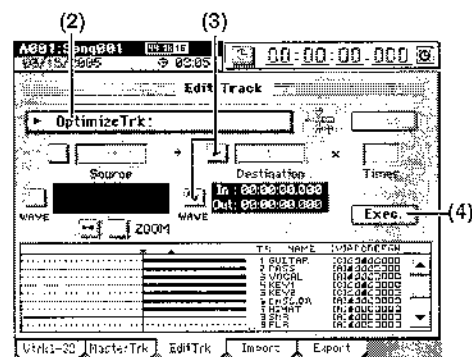
- Réglez la position IN à un point situé juste avant que le message d'erreur "Disk too busy" apparaisse.
- Réglez la position OUT à un point situé après la position IN, pour lequel le message d'erreur "Disk too busy" cesse d'apparaître.

(2) Sélectionnez "OptimizeTrk".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "OptimizeTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(3) Sélectionnez le numéro de piste dont vous désirez optimiser les données.

- Sélectionnez la piste dont vous pensez qu'elle contient les données devant être optimisées (la piste 1 dans cet exemple), cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et faites vos réglages dans la fenêtre de dialogue Wave (→p.128).



(4) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue OptimizeTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération.

Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(5) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche LOC 1/IN et faites reproduire depuis la position IN. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la commande d'annulation Undo pour retourner à l'état précédent l'exécution (→p.140).

note La durée de la zone IN-OUT spécifiée déterminera le temps nécessaire à l'accomplissement de l'opération d'optimisation.

note Même si vous n'avez pas édité ou enregistré répétitivement une piste particulière, l'indicateur d'accès HDD/CD peut rester allumé continuellement (ne pas clignoter) pendant l'enregistrement ou la lecture. Le message d'erreur "Disk too busy" (disque trop sollicité) peut apparaître dans de tels cas.

Exécutez l'opération d'optimisation avec Destination réglé sur All et les paramètres IN-OUT réglés sur le début et la fin du morceau.

Expansion/compression d'une piste (ExpCmpTrk)


Cette commande étend ou comprime la durée de lecture de la zone spécifiée (IN-OUT) des données de la piste enregistrée pour les faire tenir dans la zone spécifiée (TO-END) d'une autre piste.

- Les données étendues ou compressées peuvent être créées dans une autre piste, préservant ainsi les données d'origine.
- Vous pouvez choisir de convertir ou non la hauteur.
- Vous pouvez simultanément convertir jusqu'à deux pistes de données.
- Les données converties peuvent être copiées plusieurs fois à la suite.

Cette commande peut être utilisée dans les buts suivants.

- Convertir au même tempo des boucles de batterie ayant des tempos différents.
- Faire tenir une phrase dans une zone spécifique.

Conversion de 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 triple copie à partir de la position TO de la piste 2

 Avant d'exécuter cette opération, vérifiez les pistes virtuelles de source et destination d'expansion/compression.

(1) Spécifiez les zones à étendre/compresser.

Réglez les positions comme suit (→p.70).

- Réglez la position IN au début de la zone source.
- Réglez la position OUT à la fin de la zone source.
- Réglez la position TO au début de la zone de destination.
- Réglez la position END à la fin de la zone de destination.

(2) Sélectionnez "ExpCmpTrk".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "ExpCmpTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(3) Sélectionnez le numéro de la piste source de l'expansion/compression.

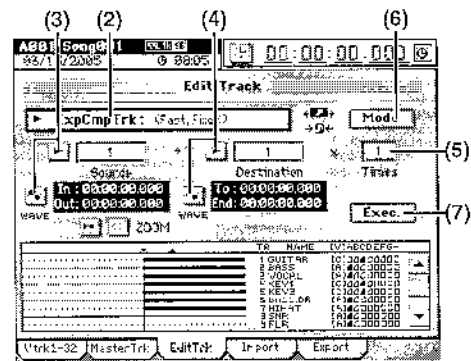
- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Source et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Source Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Source et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.

(4) Sélectionnez le numéro de la piste destination de l'expansion/compression.

- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "2" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

note Si vous choisissez plusieurs pistes comme "Source", vous devez choisir le même nombre de pistes comme "Destination".

- Vérifiez les positions TO et END. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.
- (5) Spécifiez le nombre de copies voulu pour les données. Dans la cellule Times, choisissez un nombre de copies égal à "3".



(6) Sélectionnez le mode d'expansion/compression.

Cliquez sur le bouton Mode pour afficher la fenêtre de dialogue ExpCmp Mode, sélectionnez le mode désiré et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

Pour des détails sur l'effet de chaque mode, référez-vous à "ExpCmpTrk" (→p.130) A5. Mode.

Pour cet exemple, sélectionnez "Fast" (priorité donnée à la vitesse) et "Fixed" (la hauteur restera inchangée). Puis cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour revenir en onglet "EditTrk".

(7) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue ExpCmpTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération.

Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(8) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche LOC 3/TO et faites reproduire à partir de la position TO pour vérifier que l'opération d'édition a été correctement effectuée.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation Undo pour revenir à l'état précédent (→p.140).

note La durée de la zone IN-OUT spécifiée déterminera le temps nécessaire pour effectuer l'opération d'expansion/compression.

Copie de la totalité d'une piste/copie dans une piste virtuelle (CopyWholeTrk)

Cette commande copie la totalité d'une piste enregistrée (du début à la fin) dans une autre piste.

- Vous pouvez copier une ou plusieurs pistes simultanément.
- Vous pouvez spécifier la piste virtuelle de destination de la copie.

Par exemple, vous pouvez utiliser cette opération si vous désirez copier une piste dans plusieurs pistes virtuelles puis créer des variations de l'interprétation dans chacune de ces pistes virtuelles.

Copie dans une piste virtuelle

Copie des données de la piste virtuelle "A" de la piste 1 dans la piste virtuelle "B" de la piste 2

- (1) Sélectionnez la piste virtuelle source de la copie. Dans l'onglet TRACK, "Vtrk1-32", sélectionnez la piste virtuelle "A" pour la piste 1.
- (2) Vérifiez la destination de la copie. Dans l'onglet TRACK, "Vtrk1-32", vérifiez que la piste virtuelle "B" de la piste 2 est vide ou contient des données auxquelles vous ne venez pas (c'est-à-dire que vous êtes d'accord pour les remplacer).

Morceau, repérage

Mixer

Effets

Session Drums™

Enregistrement

Fonctionnement

CD

Données

Partitions et graveur

USB

MIDI

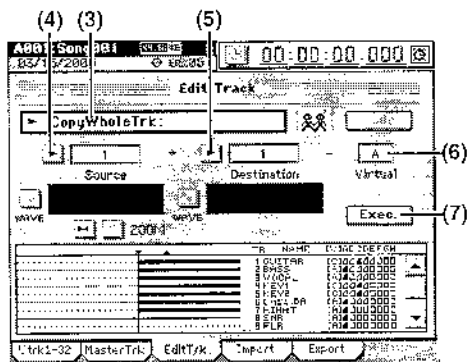
Mise à jour du système

CD de restauration

Calibrage du ClickPoint

(3) Sélectionnez "CopyWholeTrk".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "CopyWholeTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).



(4) Sélectionnez le numéro de piste source de la copie. Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Source et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Source Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

(5) Sélectionnez le numéro de piste destination de la copie. Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "2" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

note Si vous choisissez plusieurs pistes comme "Source", vous devez choisir le même nombre de pistes comme "Destination".

(6) Sélectionnez la piste virtuelle destination de la copie. Dans la cellule Virtual, sélectionnez la piste virtuelle "B".

(7) Exécutez l'opération d'édition. Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue CopyWholeTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(8) Dans l'onglet TRACK, "Vtrk1-32", sélectionnez la piste virtuelle "B" pour la piste 2.

(9) Vérifiez le résultat de l'opération 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 l'annulation Undo pour revenir à l'état précédent (→p.140).

Echange de deux pistes entières (SwapWholeTrk)

Cette commande échange les données enregistrées dans la totalité d'une piste (du début à la fin) avec une autre piste.

- Vous pouvez échanger une ou plusieurs pistes en une seule opération.

Cela peut servir comme suit.

- Réarrangement de pistes enregistrées pour les organiser par type.
- Réarrangement de données réparties sur diverses pistes virtuelles afin que chaque piste utilise (par exemple) la piste virtuelle "A".
- Placement de deux pistes enregistrées séparément sur des pistes adjacentes pour pouvoir les coupler.

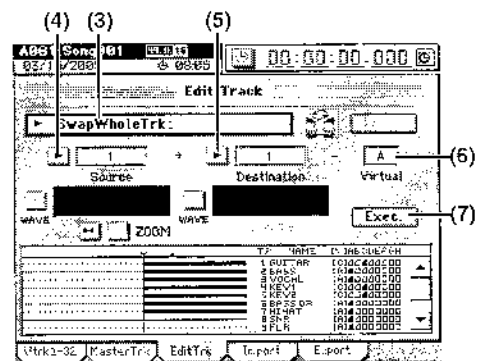
Echange de pistes entières

note Echange de la piste virtuelle "A" de la piste 1 avec la piste virtuelle "B" de la piste 2

(1) Sélectionnez la piste source que vous désirez échanger. Dans l'onglet TRACK, "Vtrk1-32", sélectionnez la piste virtuelle "A" de la piste 1.

(2) Sélectionnez la piste de destination que vous désirez échanger. Dans l'onglet TRACK, "Vtrk1-32", vérifiez que la piste virtuelle "B" de la piste 2 est celle que vous désirez échanger.

(3) Sélectionnez "SwapWholeTrk". Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "SwapWholeTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).



(4) Sélectionnez le numéro de la piste source de l'échange. Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Source et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Source Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

(5) Sélectionnez le numéro de la piste destination de l'échange. Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "2" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

note Si vous choisissez plusieurs pistes comme "Source", vous devez choisir le même nombre de pistes comme "Destination".

(6) Sélectionnez la piste virtuelle destination de l'échange. Dans la cellule Virtual, sélectionnez la piste virtuelle "B".

(7) Exécutez l'opération d'édition. Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue SwapWholeTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(8) Dans l'onglet TRACK, "Vtrk1-32", sélectionnez la piste virtuelle "B" pour la piste 2.

(9) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition. Faites reproduire le morceau depuis son début pour vérifier que l'échange a été correctement effectué. De la même façon, vérifiez aussi la piste virtuelle "A" de la piste "Source" 1. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation Undo pour revenir à l'état précédent (→p.140). Dans ce cas, ramenez la sélection de la piste virtuelle de la piste 1 sur "A".

Fondu entrant (fade-in)/fondu sortant (fade-out) (FadeTrk)

Cette commande réalise un fondu entrant ou sortant de la zone spécifiée (IN-OUT) sur les données de piste enregistrées. En utilisant ces deux opérations, vous pouvez créer des fondus enchaînés.

- Vous pouvez faire des fondus sur une ou plusieurs pistes simultanément.

Création d'un fondu entrant (fade-in)

Fondu entrant de la zone IN-OUT de la piste 1

- (1) Spécifiez la zone sur laquelle vous désirez faire un fondu entrant.

Réglez les positions suivantes pour déterminer la zone sur laquelle faire un fondu entrant (→p.70).

- Réglez la position IN au début de la zone sur laquelle faire un fondu entrant.
- Réglez la position OUT à la fin de la zone sur laquelle faire un fondu entrant.

- (2) Sélectionnez "FadeTrk".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "FadeTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

- (3) Sélectionnez la courbe de fondu entrant.

Cliquez sur le bouton Mode pour afficher la fenêtre de dialogue Fade Mode.

A.B.C: Courbe de fondu entrant

D.E.F: Courbe de fondu sortant

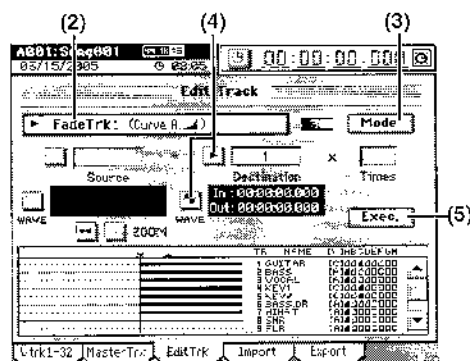
Pour des détails sur la façon dont ces courbes diffèrent, référez-vous à "FadeTrk" (→p.132).

Pour cet exemple, sélectionnez la courbe de type "A" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour revenir à l'onglet "EditTrk".

- (4) Sélectionnez le numéro de la piste sur laquelle appliquer le fondu.

Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.



- (5) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton Exec. Puis dans la fenêtre de dialogue FadeTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

- (6) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche LOC 1/IN et faites reproduire depuis la position IN. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la

commande d'annulation Undo pour retourner à l'état précédent l'exécution (→p.140).

note La durée de la zone IN-OUT spécifiée déterminera le temps nécessaire pour effectuer l'opération de fondu entrant.

Création d'un fondu sortant (fade-out)

Fondu sortant de la zone IN-OUT de la piste 1

- (1) Spécifiez la zone sur laquelle vous désirez faire un fondu sortant.

Réglez les positions suivantes pour déterminer la zone sur laquelle faire un fondu sortant (→p.70).

- Réglez la position IN au début de la zone sur laquelle faire un fondu sortant.
- Réglez la position OUT à la fin de la zone sur laquelle faire un fondu sortant.

- (2) Sélectionnez "FadeTrk"

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "FadeTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

- (3) Sélectionnez la courbe de fondu entrant.

Cliquez sur le bouton Mode pour afficher la fenêtre de dialogue Fade Mode.

A.B.C: Courbe de fondu entrant

D.E.F: Courbe de fondu sortant

Pour des détails sur la façon dont ces courbes diffèrent, référez-vous à "FadeTrk" (→p.132).

Pour cet exemple, sélectionnez la courbe de type "D" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour revenir à l'onglet "EditTrk".

- (4) Sélectionnez le numéro de la piste sur laquelle appliquer le fondu sortant.

Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.

- (5) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton Exec. Puis dans la fenêtre de dialogue FadeTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

- (6) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche LOC 1/IN et faites reproduire depuis la position IN. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la commande d'annulation Undo pour retourner à l'état précédent l'exécution (→p.140).

note La durée de la zone IN-OUT spécifiée déterminera le temps nécessaire pour effectuer l'opération de fondu sortant.

Montée du volume maximal au niveau spécifié (normalisation: NormalizeTrk)

Si le niveau d'enregistrement des pistes est trop faible, vous pouvez utiliser la fonction de normalisation (Normalize) pour faire remonter le niveau général de la zone spécifiée (IN-OUT) afin que le niveau maximal enregistré rejoigne le niveau spécifié.

- Vous pouvez normaliser les données d'une piste ou de pistes adjacentes simultanément.

note Si vous remontez le niveau de données qui ont été enregistrées très faiblement, le bruit que celles-ci comportent sera également accentué.

Normalisation de la zone IN-OUT de la piste 1

(1) Spécifiez la zone que vous désirez normaliser.

Réglez les positions suivantes pour déterminer la zone à normaliser (→p.70).

- Réglez la position IN au début de la zone à normaliser.
- Réglez la position OUT à la fin de la zone à normaliser.

(2) Sélectionnez "NormalizeTrk".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "NormalizeTrk" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(3) Spécifiez le niveau maximal.

Cliquez sur le bouton Mode pour afficher la fenêtre de dialogue Normalize Mode. Réglez la valeur "Normalize Gain Level" (niveau de gain de la normalisation) et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

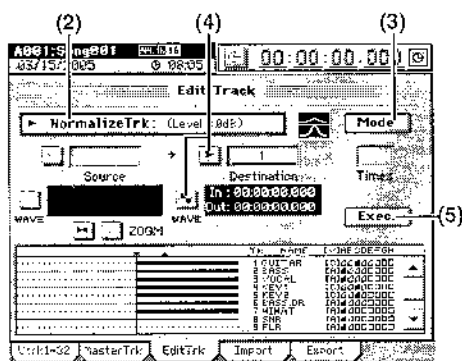
(4) Sélectionnez le numéro de piste que vous voulez normaliser.

- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.

(5) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue NormalizeTrk, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération.

Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).



(6) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche LOC 1/IN et faites reproduire depuis la position IN. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la commande d'annulation Undo pour retourner à l'état précédent l'exécution (→p.140).

note La durée de la zone IN-OUT spécifiée déterminera le temps nécessaire pour effectuer l'opération de normalisation.

Suppression du bruit (NoiseReduction)

Sur la piste désirée, choisissez une zone (IN-OUT) ne contenant que du bruit dont le D3200 se servira pour analyser et "apprendre" la composante de bruit. Cette composante de bruit sera alors éliminée des données de l'autre zone que vous aurez spécifiée (TO-END) sur la même piste.

Elimination du bruit de la zone TO-END de la piste 1

- (1) Spécifiez la zone contenant le bruit qui doit être analysé par le D3200 et la zone dont ce bruit doit être supprimé.

Vous devez déterminer les positions suivantes (→p.70).

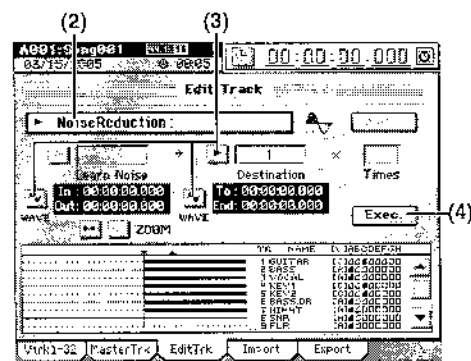
- Position IN: le début de la zone d'apprentissage ou "Learn" (analyse du bruit)
- Position OUT: la fin de la zone d'apprentissage ou "Learn" (analyse du bruit)
- Position TO: le début de la zone de destination (de suppression du bruit)
- Position END: la fin de la zone de destination (de suppression du bruit)

▲ Vous devez régler IN-OUT pour déterminer une zone ne contenant que du bruit.

▲ Il y a une limite inférieure à la taille des zones que vous spécifiez. La zone IN-OUT doit durer au moins une seconde et la zone TO-END doit durer au moins 0,5 seconde.

(2) Sélectionnez "NoiseReduction".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "NoiseReduction" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).



(3) Sélectionnez le numéro de la piste dont vous désirez supprimer le bruit.

- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Learn Noise et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.
- Vérifiez les positions TO et END. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.

(4) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue NoiseReduction, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération.

Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

(5) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche LOC 3/TO et faites reproduire depuis le point TO. Si nécessaire, vous pouvez utiliser l'annulation Undo pour ramener les données comme avant l'application de la réduction de bruit (→p.133).

note La durée de la zone IN-OUT spécifiée déterminera le temps nécessaire pour effectuer l'opération de réduction de bruit.

Effacement de bruit de commutation (ErasePunchNoise)

Voici comment vous pouvez effacer le bruit de commutation qui se produit parfois lors d'un enregistrement par punch-in/out.

Effacement du bruit de commutation de la zone IN-OUT de la piste 1

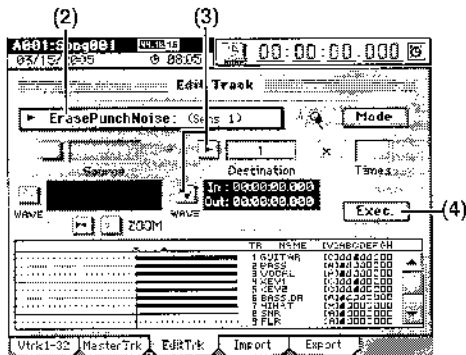
- (1) Spécifiez la zone dont vous désirez effacer le bruit de commutation.

Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Réglez la position IN sur un point légèrement antérieur à l'endroit où le bruit se produit.
- Réglez la position OUT sur un point situé après le bruit.

- (2) Sélectionnez "ErasePunchNoise".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "ErasePunchNoise" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).



- (3) Sélectionnez le numéro de la piste dont vous désirez supprimer le bruit.

- Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.
- Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.

- (4) Exécutez l'opération d'édition.


Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue ErasePunchNoise, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération.

Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

- (5) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.


Pressez la touche LOC 1/IN et faites reproduire depuis la position IN afin de vérifier que l'effacement de bruit de commutation s'est effectué correctement.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation Undo pour revenir à l'état précédent l'opération (→p.140).

 Si cela n'efface pas le bruit, utilisez l'annulation Undo pour retrouver les données antérieures à l'édition, cliquez sur le bouton Mode et montez légèrement la valeur "ErasePunchNoise Sens" (→p.133).

note La durée de la zone IN-OUT spécifiée déterminera le temps nécessaire pour effectuer l'opération ErasePunchNoise.

Effacement d'une zone silencieuse (EraseSilence)

 Effacement d'une zone de données audio silencieuses dans la zone IN-OUT de la piste 1, en convertissant cette zone en espace utilisable sur le disque dur

- (1) Choisissez la zone de silence à effacer. Réglez les positions comme suit (→p.69).

- Réglez la position IN sur un point légèrement antérieur à la zone de silence à effacer.
- Réglez la position OUT sur un point situé après la zone de silence à effacer.

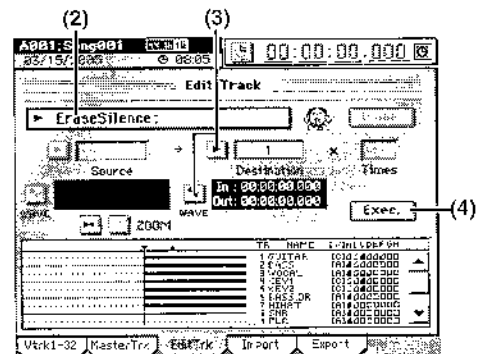
- (2) Sélectionnez "EraseSilence".

Dans l'onglet TRACK, "EditTrk", cliquez sur la cellule Edit Trk Type. Dans la fenêtre de dialogue Edit Trk Type, cliquez sur "EraseSilence" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

- (3) Sélectionnez le numéro de la piste dont vous désirez supprimer le silence.

• Cliquez sur le bouton fenêtre de la cellule Destination et choisissez la piste "1" dans la fenêtre de dialogue Destination Track. Vous pouvez aussi cliquer sur la cellule pour faire cette sélection.

• Vérifiez les positions IN et OUT. Si vous désirez établir ces positions avec plus de précision, cliquez sur le bouton WAVE Destination et utilisez la fenêtre de dialogue Wave (→p.128) pour déterminer la position.



- (4) Exécutez l'opération d'édition.

Cliquez sur le bouton Exec.. Puis dans la fenêtre de dialogue EraseSilence, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'opération.

Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

- (5) Vérifiez le résultat de l'opération d'édition.

Pressez la touche LOC 1/IN et faites reproduire depuis la position IN afin de vérifier que l'effacement de silence s'est effectué correctement.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser l'annulation Undo pour revenir à l'état précédent l'opération (→p.140).

note La durée de la zone IN-OUT spécifiée déterminera le temps nécessaire pour effectuer l'opération EraseSilence.

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".

Nous vous recommandons de renommer la piste pour que vous puissiez vous souvenir de la partie enregistrée sur chaque piste.

- (1) Utilisez l'onglet TRACK, "Vtrk1-32" pour sélectionner la piste que vous désirez renommer.

- (2) Cliquez sur le bouton Rename.

- (3) Éditez le nom dans la fenêtre de dialogue Rename. Pour des détails, référez-vous à "1-2. Changement de nom d'un morceau" (→p.36).

CD

Vous pouvez utiliser le graveur de disque interne pour créer un CD original à partir de n'importe lesquels de vos morceaux mixés sur les pistes master.

Il y a deux façons de créer un CD.

Track At Once

Avec cette méthode, les morceaux sont écrits individuellement sur le CD, un par un.

Disc At Once (Album CD Project)

Avec cette méthode, vous pouvez arranger vos morceaux terminés dans l'ordre de lecture désiré et les graver tous d'un coup sur le CD.

Vous pouvez aussi importer des données de plage d'un CD audio dans le presse-papiers ou la partition PC (fonction "Ripping").

1. Track At Once

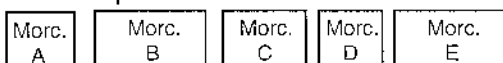
Avec cette méthode, les morceaux sont écrits un par un sur le CD. Un blanc de deux secondes est automatiquement ajouté entre les morceaux.

Afin de reproduire le CD terminé, vous devez finaliser le disque.

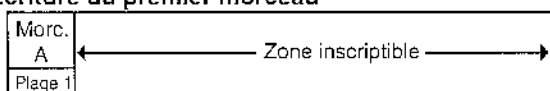
Aucun morceau additionnel ne peut être inscrit sur un disque une fois qu'il a été finalisé.

note Comme certains lecteurs de CD audio ne peuvent pas lire les CD-RW, nous vous recommandons d'utiliser des CD-R.

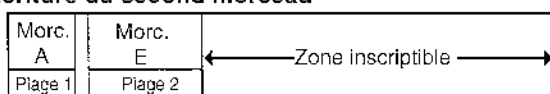
Morceaux que vous avez créés



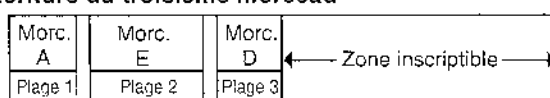
Ecriture du premier morceau



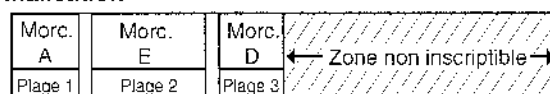
Ecriture du second morceau



Ecriture du troisième morceau



Finalisation



(1) Créez les pistes master des morceaux que vous désirez graver sur le CD (→p.68 "1-6. Création d'une piste master").

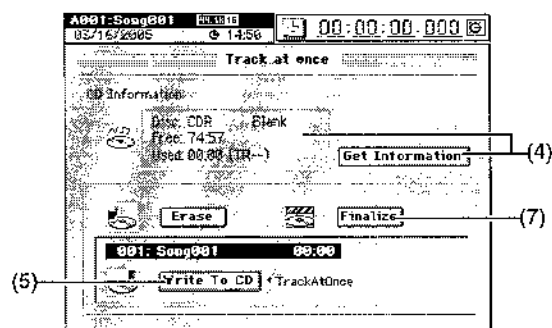
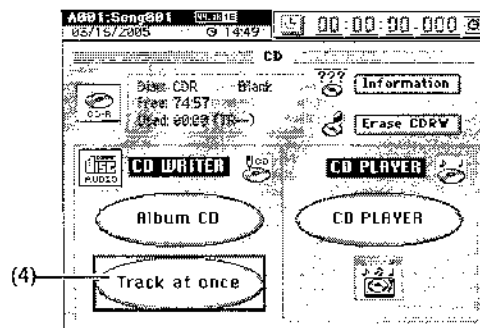
(2) Insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW. Utilisez un disque vierge ou non encore finalisé.

(3) Sélectionnez le morceau que vous désirez graver sur le disque (→p.36).

note Pour qu'un morceau soit gravé sur CD, il doit d'abord avoir été mixé sur la piste master.

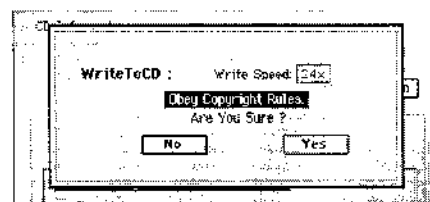
(4) Pressez la touche CD, cliquez sur le bouton Track at Once dans l'écran pour accéder à la fenêtre de dialogue Track at Once puis cliquez sur le bouton Get Information.

La zone "CD Information" affichera soit "Blank Disc" (disque vierge) soit le nombre de plages du CD. Assurez-vous que "Free" (espace libre) vous donne une durée supérieure à celle du morceau que vous désirez graver.



(5) Gravez le morceau.

• Cliquez sur le bouton Write To CD pour afficher la fenêtre de dialogue WriteToCD.



• Sélectionnez la vitesse de gravure.

A Vous devez avoir un disque qui supporte la vitesse de gravure sélectionnée.

• Un message "Obey Copyright Rules" (respectez les règles de copyright) apparaîtra. Lisez la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii) du mode d'emploi et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) si vous en acceptez les termes.

note Si le morceau sélectionné est en 24 bits, cliquez sur le bouton Dither pour activer cette fonction si vous désirez que le dithering soit accompli lors de la réduction de résolution.

• Le D3200 commencera à créer un fichier image.

note Les données seront gravées sur CD en 44.1 kHz. Si vous sélectionnez un morceau dont la fréquence d'échantillonnage est différente, les données devront être converties et un certain temps sera nécessaire pour la conversion avant que le morceau n'apparaisse dans la liste des plages.

note Vous pouvez interrompre la création du fichier image en cliquant sur le bouton Cancel.

• Quand le fichier image a été créé, le D3200 commence à le graver sur disque.

• Quand la gravure est terminée, l'écran affiche "Completed". Si vous désirez créer un autre disque avec les mêmes données, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Sinon, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade) pour passer à l'étape suivante.

note Si vous créez un autre disque avec les mêmes données, le processus prendra moins de temps puisque 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 additionnel sera gravé sur le CD à la suite des morceaux préalablement gravés sur celui-ci.
- (7) **Finalisez le disque.**
Quand vous avez fini de graver des morceaux sur ce CD et que vous voulez pouvoir reproduire le disque sur un lecteur de CD audio, cliquez sur le bouton **Finalize** pour finaliser le disque. Un message vous en donnera confirmation. Si vous êtes sûr de vouloir finaliser le disque, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

note Une fois qu'un disque a été finalisé, aucun autre morceau ne peut y être ajouté. En d'autres termes, vous ne devez finaliser un disque qu'après avoir gravé dessus tous les morceaux qui vous voulez y placer.

- (8) Quand la finalisation est terminée, le tiroir du graveur de CD-R/RW s'ouvre.
L'écran LCD indique "Completed". Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour revenir en page CD.
- (9) **Vérifiez le CD en le faisant reproduire sur un lecteur de CD audio.**
Lisez le CD sur un lecteur de CD audio pour vérifier que votre CD audio a été correctement créé.

2. Disc At Once

2-1. Projet d'album CD

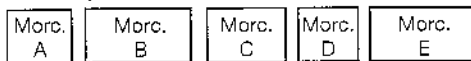
Si vous utilisez le projet d'album CD (Album CD Project) pour créer un CD, vous pouvez spécifier la durée des silences (blancs) entre chaque plage et affecter des marqueurs à chaque morceau pour déterminer le début de chaque plage. De plus, comme cette méthode grave le CD d'un seul coup (méthode Disc At Once), le CD audio que vous créez peut être utilisé comme master pour le pressage. Vous pouvez créer un projet d'album CD pour chaque partition, et également sauvegarder les données sur CD-R/RW (→p.84).

▲ Si vous utilisez le projet d'album CD pour graver un disque, aucune donnée supplémentaire ne pourra ensuite être gravée sur ce disque.

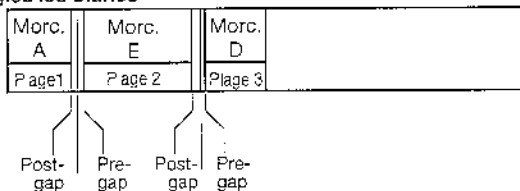
▲ Quand vous créez un projet d'album CD, de nouvelles données audio sont créées pour la gravure; elles occupent un espace supplémentaire sur le disque dur.

▲ Même si vous supprimez les morceaux d'origine, les données audio du projet d'album CD ne sont pas supprimées.

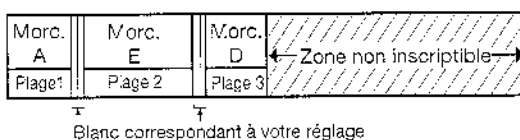
Morceaux que vous avez créés



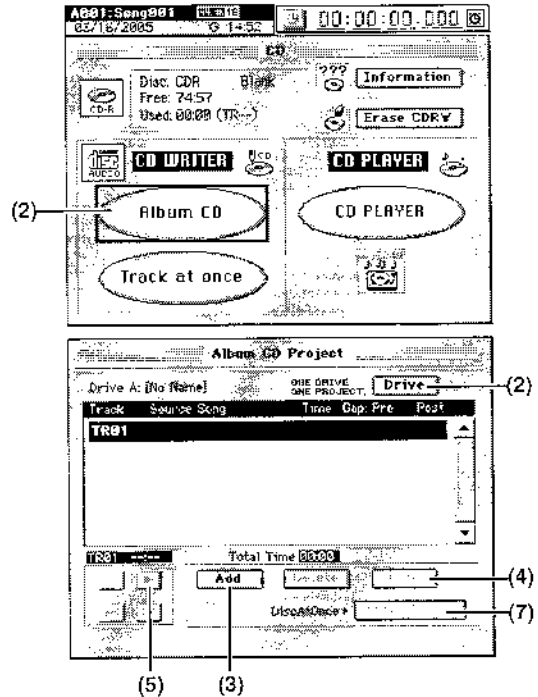
Sélectionnez les morceaux, déterminez leur ordre et réglez les blancs



Écriture de tous les morceaux à la fois



- (1) Collectez tous les morceaux que vous désirez utiliser pour le projet d'album CD sur une même partition de morceau (→p.41).
- (2) **Sélectionnez la partition de morceau.**
Pressez la touche **CD**, cliquez sur le bouton **Album CD** dans l'écran pour accéder à la fenêtre de dialogue **Album CD Project**, cliquez sur le bouton **Drive**, sélectionnez la partition de morceau qui contient le morceau que vous désirez graver et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour confirmer.
- (3) **Affectez vos morceaux à la liste des plages du projet d'album CD dans l'ordre voulu pour leur apparition sur le CD final.**



- Sélectionnez (surlignez) TR01 et cliquez sur le bouton **Add** pour afficher la fenêtre de dialogue **Add TR**.
- Sélectionnez la première plage du CD (elle sera surlignée) et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade). L'écran vous demandera "Are You Sure?" aussi cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

note Si le morceau sélectionné est en 24 bits, cliquez sur le bouton **Dither** pour activer cette fonction si vous désirez que le dithering soit accompli.

note Les données seront gravées sur CD en 44.1 kHz. Si vous sélectionnez un morceau dont la fréquence d'échantillonnage est différente, les données devront être converties et un certain temps sera nécessaire pour la conversion avant que le morceau n'apparaisse dans la liste des plages.

- L'écran affichera "Completed", aussi cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).
- De la même façon, spécifiez les morceaux pour la deuxième plage (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 des morceaux venant d'une autre partition de morceau.

- (4) **Spécifiez la taille des blancs entre les plages.**
Cliquez sur le bouton **Gap**, spécifiez le blanc avant morceau (pré-gap) et le blanc après morceau (post-gap) et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).


Utilisez la cellule **Sec** pour spécifier le blanc en termes de secondes ou la cellule **Frm** pour spécifier le blanc en termes de frames (une seconde = 75 frames). Vous pouvez régler les blancs indépendamment pour chaque morceau.

PreGapTime: Période de silence avant le morceau.
PostGapTime: Période de silence après le morceau.

note Par défaut, le silence précédent est de deux secondes et le silence suivant est de zéro seconde. Toutefois, le silence précédent le premier morceau est de zéro seconde et cela ne pas être changé.

note Pour un morceau avec un fondu sortant (fade-out), vous pouvez réduire les blancs pour éviter une sensation indésirable d'attente entre les morceaux.

(5) **Écoutez le projet d'album CD.**

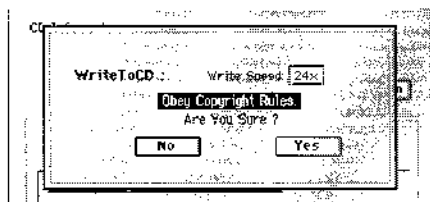
Cliquez sur le bouton  (ou pressez la touche **PLAY**) dans l'écran pour reproduire le projet d'album. Écoutez-le au casque ou via votre système d'écoute. Le projet d'album sera reproduit exactement comme il sonnera après gravure sur le CD.

(6) **Insérez un disque dans le graveur CD-R/RW.**


Vous devez utiliser un disque vierge.

(7) **Gravez l'album sur le disque.**

- Cliquez sur le bouton **Write To CD** pour afficher la fenêtre de dialogue **WriteToCD**.




- Sélectionnez la vitesse de gravure.

 Vous devez sélectionner une vitesse de gravure supportée par le type de CD que vous utilisez.

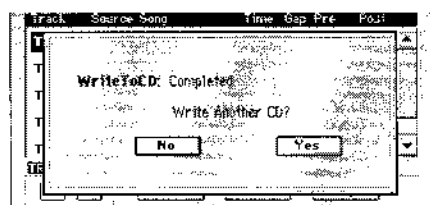
- Un message "Obey Copyright Rules" (respectez les règles de copyright) apparaîtra. Lisez la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii) du mode d'emploi et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) si vous en acceptez les termes. Le D3200 commencera à créer un fichier image.

note Vous pouvez interrompre la création du fichier image en cliquant sur le bouton **Cancel**.

- Quand le fichier image a été créé, le D3200 commence à le graver sur disque.

 Vous ne pouvez pas interrompre cette procédure de gravure.

- Le disque sera automatiquement finalisé.
- Quand la finalisation a été accomplie, le message "Write Another CD?" apparaît.



- Si vous désirez créer un autre disque avec les mêmes données, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Sinon, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

note Si vous créez un autre disque avec les mêmes données, le processus prendra moins de temps puisque le fichier image a déjà été créé.


(8) **Vérifiez le CD en le faisant reproduire sur un lecteur de CD audio.**

Lisez le CD sur un lecteur de CD audio pour vérifier que votre CD audio a été correctement créé.

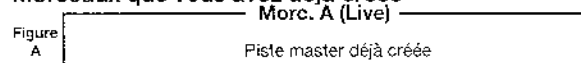
Durant la lecture, les blancs entre morceaux seront affichés sous forme de durées de piste négatives.

2-2. Création d'un CD "live"

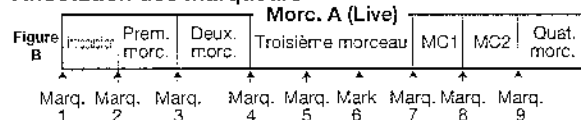
Si vous avez enregistré une interprétation continue en un seul bloc, comme un concert "live" qui contient plusieurs morceaux individuels, vous pouvez créer un enregistrement de type "CD live". En insérant des marqueurs de plage de CD en cours d'interprétation, la totalité du CD peut être reproduite en continu sans blanc entre les morceaux, tel qu'enregistré. Toutefois, l'avantage de créer un CD "live" avec cette méthode est que vous pouvez cependant accéder individuellement à chaque morceau, comme vous le feriez sur un CD ordinaire.

 **Affectation d'un index de plages à chacun des morceaux individuels enregistrés au sein d'une interprétation "live" en continu dans le morceau A (figure A). Pour créer un CD "live" dans lequel il n'y a pas de blanc entre les plages mais où le morceau ou le dialogue commence au début de chaque plage**

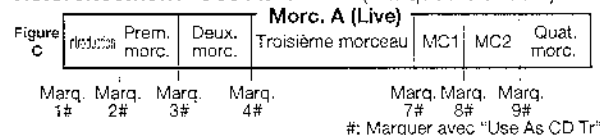
Morceaux que vous avez déjà créés



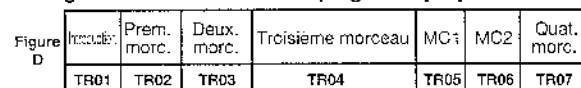
Affectation des marqueurs



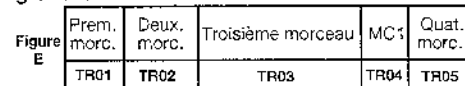
Référencement "Use As CD Tr" (marqueurs avec #)




Chargement dans la liste des plages du projet Album CD



Suppression des plages indésirables (TR01, TR06), et gravure du morceau



- (1) Sélectionnez le morceau que vous désirez utiliser pour le CD "live" (→p.36). [Figure A]
 Créez une piste master pour ce morceau.
- (2) Affectez des marqueurs aux positions appropriées dans le morceau (→p.38). [Figure B]
- (3) Affectez des marqueurs "Use As CD Tr". [Figure C]
 - Accédez à l'onglet **MARK**, "EditMark", affectez un marqueur à chaque position que vous désirez utiliser comme début de plage et cliquez sur le bouton **Use As CD Tr** pour ajouter un marqueur servant à indexer les plages du CD.
 -  Le marqueur "Use As CD Tr" sera toujours ajouté au marqueur 001 et cela ne peut être supprimé (la plage présente au marqueur 001 peut être supprimée du projet d'album CD si désiré).
- (4) Pressez la touche **CD** et cliquez sur le bouton **Album CD** de l'écran pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Album CD Project**.

- (5) Dans la liste des plages, sélectionnez le morceau que vous désirez graver [Figure D]. Cliquez sur le bouton Add, sélectionnez le morceau A et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). L'écran demandera "Are You Sure?" (êtes-vous sûr?). Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

note Si le morceau sélectionné est en 24 bits, cliquez sur le bouton Dither pour activer cette fonction si vous désirez que le dithering soit accompli.

note Les données seront gravées sur CD en 44.1 kHz. Si vous sélectionnez un morceau dont la fréquence d'échantillonnage est différente, les données devront être converties et un certain temps sera nécessaire pour la conversion avant que le morceau n'apparaisse dans la liste des plages.

L'écran affichera "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour revenir à l'écran Album CD Project.

Les positions auxquelles vous avez affecté des marqueurs "Use As CD Tr" diviseront le morceau en plages dans la liste des plages.

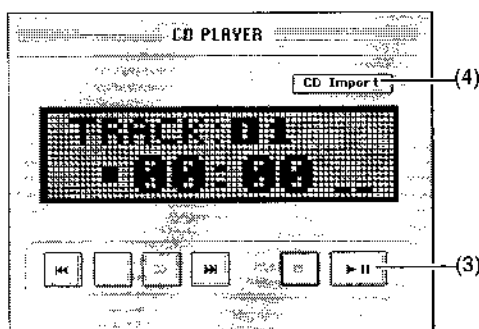
- (6) Editez le projet d'album CD. [Figure E]
- Supprimez les pistes indésirables.
 - Les blancs antérieurs et postérieurs (pré-gap et post-gap) seront à zéro entre les plages auxquelles vous avez affecté des marqueurs "Use As CD Tr", mais vous pouvez changer cela si vous le désirez.
- (7) Reproduisez le projet d'album CD pour le vérifier. (→p.81 "2-1. Projet d'album CD", étape (5))
- (8) Accomplissez les étapes (6)–(8) de "2-1. Projet d'album CD".

3. Extraction audio d'un CD

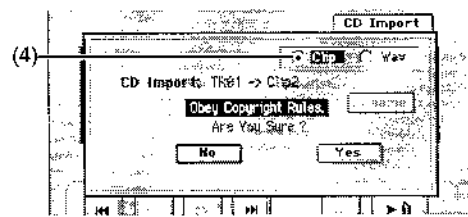
En plus de pouvoir reproduire un CD audio via son graveur de CD-R/RW, le D3200 peut directement "extraire" des données audio numériques d'un CD audio.

icône **Extraction (importation) des données audio numériques de la page 3 d'un CD audio dans le presse-papiers**

- (1) Insérez le CD audio dans le graveur de CD-R/RW.
- (2) Pressez la touche CD puis cliquez sur le bouton CD PLAYER de l'écran pour accéder à la page CD PLAYER.
- (3) Cliquez sur le bouton de saut de piste pour faire apparaître "TR3" dans l'affichage du lecteur de CD.



- (4) Cliquez sur le bouton CD Import pour accéder à la fenêtre de dialogue CD Import. Choisissez "Clip" (presse-papiers) comme destination d'extraction pour que l'écran indique "CD Import: TR3 > Clip2".



- (5) Le message "Obey Copyright Rules" apparaîtra. Veuillez lire attentivement la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii) du mode d'emploi et si vous en acceptez les termes, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour commencer l'extraction.
- (6) Quand l'extraction est terminée, l'écran indique "Completed", cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

icône Ce processus prendra d'autant plus longtemps que la quantité de données que vous importez est importante.

Données

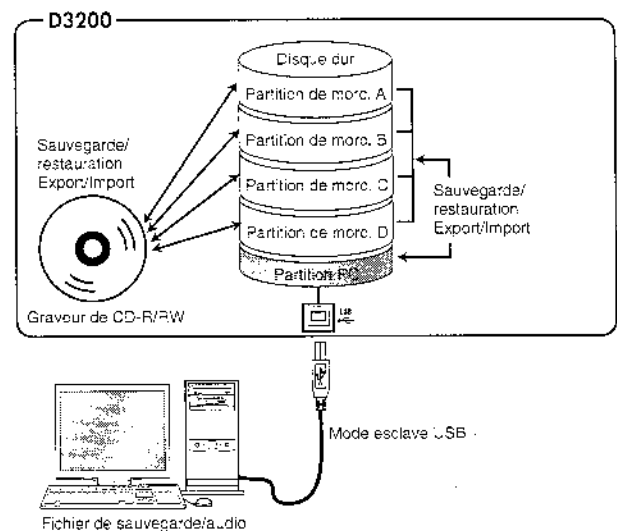
Lorsque vous changez de morceau ou éteignez l'appareil, la fonction de sauvegarde automatique du D3200 enregistre automatiquement (sur le disque dur) les morceaux ou paramètres que vous avez enregistré ou édité. Cela signifie que vous n'avez pas à accomplir d'opération particulière pour sauvegarder vos données tant que vous suivez la procédure d'extinction décrite en page 2 (→p.42 "Sauvegarde d'un morceau").

note Vous devez sauvegarder les réglages d'effet si vous avez édité les programmes d'effet.

Les opérations de sauvegarde de données décrites dans cette section servent lorsque vous avez créé des données importantes sur le D3200, que vous désirez les sauvegarder sur un CD-R/RW ou sur votre ordinateur, ou si vous désirez supprimer les données du disque dur pour libérer de l'espace.

Selon le type de données, vous pouvez utiliser la fonction de copie de sauvegarde (Backup) ou d'exportation (Export) pour faire la sauvegarde.

Les données ainsi sauvegardées peuvent être réutilisées par restauration ou importation.



Pour des détails sur les noms de fichier, restrictions et extensions de nom de fichier des données que vous pouvez sauvegarder/restaurer ou exporter/importer, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).

note Si vous désirez sauvegarder les données sur votre ordinateur, commencez par stocker les données dans la partition PC du disque dur du D3200 puis sauvegardez ces données dans votre ordinateur.

Le tableau suivant montre les données que vous pouvez sauvegarder.

Méthodes de sauvegarde/chargement de données et types de fichier pouvant être sauvegardés

Méthode de sauvegarde	Types de fichier	
Backup (sauvegarde)/ Restore (restauration)	1Song	Données d'un morceau + données utilisateur
	All Data	Toutes les données de morceau de la partition sélectionnée + projet d'album CD + données utilisateur
	User Data	Programmes d'effet utilisateur + bibliothèques de correction utilisateur + configuration de mixer
Export/Import	Données de fichier audio (format WAV)	

1. Sauvegarde et restauration

1-1. Sauvegarde

Vous pouvez sauvegarder les données sur CD-R/RW ou sur la partition PC.

Les données suivantes peuvent être sauvegardées.

1Song

Sauvegarde d'un morceau de la partition sélectionnée et des données utilisateur.

All Data

Sauvegarde de tous les morceaux de la partition sélectionnée, des données utilisateur et du projet d'album CD.

User Data

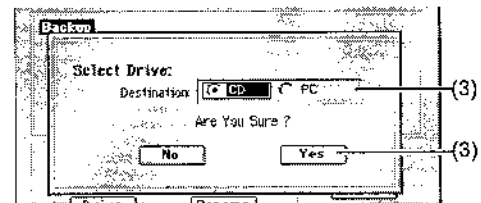
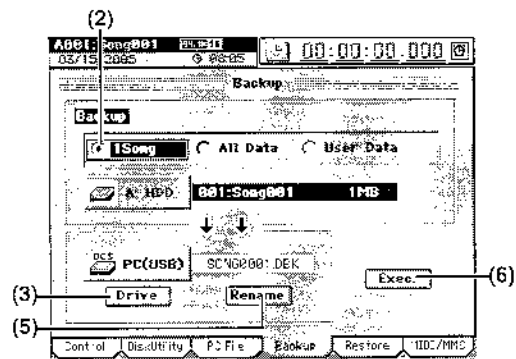
Sauvegarde des données utilisateur seulement (programmes d'effet utilisateur, bibliothèques de correcteur (EQ) utilisateur, configuration de mixer).

▲ Un morceau sauvegardé ne peut pas être directement relu. Pour le lire, vous devez le restaurer.

Sauvegarde d'un morceau (1Song)

- (1) Sélectionnez le morceau que vous désirez sauvegarder (→p.36).
- (2) Sélectionnez le type de sauvegarde. Dans l'onglet SYSTEM/MIDI, "Backup", cliquez sur le bouton "1Song".
- (3) Sélectionnez le disque de destination de sauvegarde. Cliquez sur le bouton Drive pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Drive. Cliquez sur le bouton radio "CD" ou "PC" puis cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).
- (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 non encore finalisé.



- (5) Editez le nom du fichier.

Un nom de fichier est automatiquement affecté (→p.172).

Si vous désirez éditer le nom de fichier, cliquez sur le bouton Rename.

Utilisez la fenêtre de dialogue Rename pour éditer le nom du fichier (→p.36).

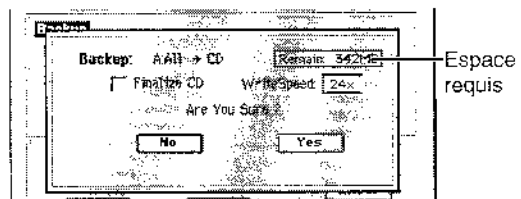
note Si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier portant le même nom, vous ne pourrez pas exécuter la sauvegarde. Veuillez renommer le fichier.

- (6) Exécutez la sauvegarde.

Quand vous cliquez sur le bouton Exec., la fenêtre de dialogue de confirmation Backup s'ouvre.

Lors d'une sauvegarde sur CD-R/RW

L'écran indiquera l'espace nécessaire à la sauvegarde. Si les données ne tiennent pas sur un disque, vous devez préparer le nombre de disques approprié.



- Utilisez la cellule WriteSpeed pour sélectionner la vitesse de gravure.
- Si vous désirez rendre impossible l'écriture d'autres données sur ce disque après la sauvegarde, cochez la case Finalize CD.
- Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour commencer la sauvegarde.
- Le D3200 commencera la création d'un fichier image.

note Vous pouvez cliquer sur le bouton Cancel (ou presser la touche NO de la façade) pour interrompre la création du fichier image.

- Quand le fichier image a été créé, la gravure sur le disque commence.
- Si plusieurs disques sont nécessaires, une fenêtre de dialogue demandera le disque suivant lorsqu'un disque aura été rempli. Insérez le disque suivant et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

- Quand la sauvegarde est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

note Quand vous sauvegardez sur disque, les données gravées sont automatiquement comparées pour s'assurer que le disque de sauvegarde créé n'est pas inutilisable.

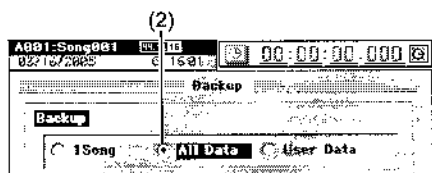
Lors d'une sauvegarde sur la partition PC

L'écran indiquera l'espace nécessaire à la sauvegarde. Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour commencer la sauvegarde. Quand l'écran affiche "Completed," cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). Cela termine la sauvegarde.

▲ Vous ne pouvez pas sauvegarder sur la partition PC si la taille de la sauvegarde est supérieure à l'espace libre sur cette partition. Changez alors la destination de sauvegarde pour graver sur CD-R/RW.

Sauvegarde de toutes les données (All Data)

- (1) **Sélectionnez le morceau que vous désirez sauvegarder.** Pressez la touche SONG puis cliquez sur le bouton de menu déroulant en page Song et cliquez sur le bouton Drive dans la fenêtre de dialogue Select Song. Dans la fenêtre de dialogue Select Drive, sélectionnez le disque et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- (2) **Sélectionnez le type de sauvegarde.** Dans l'onglet SYSTEM/MIDI, "Backup", cliquez sur le bouton radio "All Data".



- (3) **Sélectionnez le disque de destination de sauvegarde.** Cliquez sur le bouton Drive pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Drive. Cliquez sur le bouton radio "CD" ou "PC" puis cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).
- (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 non encore finalisé.

- (5) **Editez le nom du fichier.** Un nom de fichier est automatiquement affecté (→p.174). Si vous désirez éditer le nom de fichier, cliquez sur le bouton Rename. Utilisez la fenêtre de dialogue Rename pour éditer le nom du fichier (→p.36).

note Si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier portant le même nom, vous ne pourrez pas exécuter la sauvegarde. Veuillez renommer le fichier.

- (6) **Exécutez la sauvegarde.** Référez-vous à la section précédente "Sauvegarde d'un morceau (1Song)", étape (6).

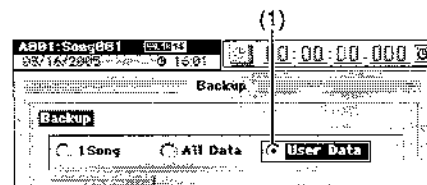
Sauvegarde des données utilisateur (User Data)

note Les procédures de sauvegarde "1Song" et "All Data" sauvegardent également les données utilisateur (User Data).

- (1) **Sélectionnez le type de sauvegarde.** Dans l'onglet SYSTEM/MIDI, "Backup", cliquez sur le bouton radio "User Data".
- (2) **Sélectionnez le disque de destination de sauvegarde.** Cliquez sur le bouton Drive pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Drive. Cliquez sur le bouton radio "CD"

ou "PC" puis cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

- (3) **Si vous sauvegardez sur CD-R/RW, insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW.**



- (4) **Editez le nom du fichier.** Un nom de fichier est automatiquement affecté (→p.174). Si vous désirez éditer le nom de fichier, cliquez sur le bouton Rename. Utilisez la fenêtre de dialogue Rename pour éditer le nom du fichier (→p.36).

note Si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier portant le même nom, vous ne pourrez pas exécuter la sauvegarde. Veuillez renommer le fichier.

- (5) **Exécutez la sauvegarde.** Référez-vous à "Sauvegarde d'un morceau (1Song)", étape (6).

1-2. Restauration des données sauvegardées

Voici comment restaurer des données préalablement sauvegardées.

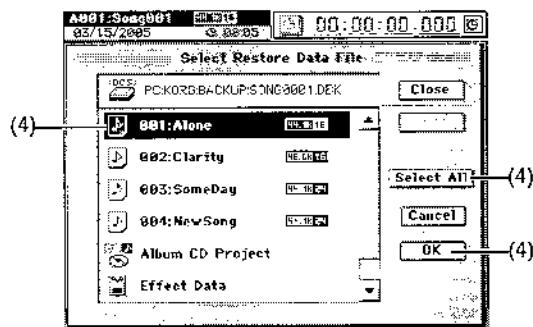
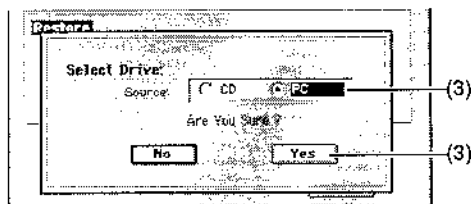
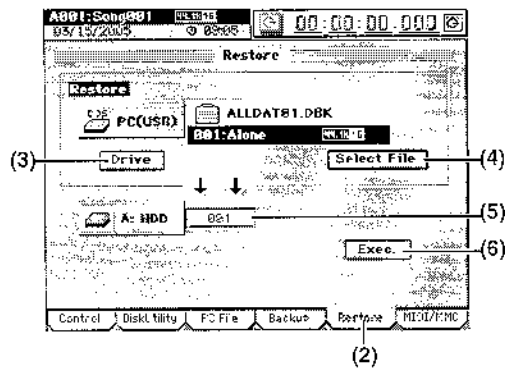
Lorsque des données de morceau sauvegardées sont restaurées dans le D3200, elle redeviennent lisibles.

- (1) **Sélectionnez la partition de destination de la restauration (→p.36).** Si vous restaurez des données de morceau ou un projet d'album CD, sélectionnez la partition de destination de la restauration.
- (2) **Sélectionnez "Restore".** Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "Restore".
- (3) **Sélectionnez le lecteur source de la restauration.** Cliquez sur le bouton Drive pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Drive, sélectionnez "CD" ou "PC", et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous avez sélectionné "CD", insérez le disque de sauvegarde dans le graveur de CD-R/RW.
- (4) **Sélectionnez le fichier source de la restauration.** Cliquez sur le bouton Select File pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Restore Data File. Des dossiers auront été créés en fonction du type de sauvegarde. Ouvrez le dossier et sélectionnez le fichier de données que vous désirez restaurer. Pour des détails sur les icônes qui sont affichées, référez-vous à "Chargement" (→p.175).

- Dans la liste des fichiers, sélectionnez le dossier qui contient le fichier de données que vous désirez restaurer et cliquez sur le bouton Open. Si vous décidez de sélectionner un autre dossier, cliquez sur le bouton Close pour revenir au niveau immédiatement supérieur.
- Dans la liste des fichiers, sélectionnez le fichier de données que vous désirez restaurer et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

Morceau, repérage
Mixer
Effets
Session Drums™
Enregistreur
Fonctionnement
CD
Dossier
Partitions et graveur
USB
MIDI
Mise à jour du système
CD de restauration
Calibrage du ClickPoint

- Si vous désirez restaurer tous les fichiers d'un dossier en une seule opération, cliquez sur le bouton **Select All** (tout sélectionner).



- (5) Sélectionnez la destination de restauration des fichiers sélectionnés.

Quand vous restaurez des données de morceau

- Dans la cellule de destination de restauration, spécifiez un numéro de morceau.
- Quand vous restaurez, le morceau restauré s'insère dans le numéro de morceau spécifié de la partition actuelle. Les morceaux actuellement dans cette partition et dont le numéro suit celui choisi pour la restauration verront leur numéro augmenter d'une unité.

Quand vous restaurez un projet d'album CD

- Comme le projet sera restauré dans la partition actuelle, vous n'avez pas à spécifier de destination de restauration.
- Quand vous restaurez, le projet d'album CD présent dans la partition actuelle est remplacé ("écrasé").

Quand vous restaurez d'autres fichiers de données

- Comme ces fichiers sont communs à toutes les partitions, vous n'avez pas à spécifier de destination de restauration.
- Quand vous restaurez, les fichiers de données existants sont remplacés ("écrasés").

Quand vous restaurez d'un coup tous les fichiers de données d'un dossier

- Vous n'avez pas à spécifier la destination de restauration.

- Quand vous restaurez, les données de morceau seront inscrites à la suite des morceaux de la partition actuelle et les autres données seront remplacées.

- (6) Exécutez la restauration.

Cliquez sur le bouton **Exec.** Dans la fenêtre de dialogue de confirmation, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter. Si vous cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade), l'opération de restauration sera annulée.

Si vous restaurez une sauvegarde effectuée sur plusieurs disques, le D3200 vous demandera le disque suivant quand il aura fini la lecture d'un disque. Insérez le disque suivant et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Insérez les disques dans l'ordre de leur gravure lors de la sauvegarde.

- (7) Quand l'opération de restauration est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

note Quand vous restaurez depuis la partition PC, les données de programme d'effet du morceau ne seront pas restaurées à moins qu'elles ne portent le même nom que le morceau qui est restauré.

2. Fichiers audio

Les fichiers audio sauvegardés sur CD-R/RW ou sur la partition PC peuvent être importés (chargés) dans le D3200 et collés dans une piste de morceau. De plus, toute donnée de piste audio que vous avez copiée dans le presse-papiers du D3200 peut être exportée (inscrite) sur disque ou sur la partition PC comme un fichier audio.

Les fichiers audio WAV aux formats suivants sont pris en charge.

Fréquence d'échantillonnage:	44.1 kHz, 48 kHz, *96 kHz
Résolution:	16 bits, 24 bits
Nombre de canaux:	1 (mono), 2 (stéréo)
	* Importation seulement

2-1. Importation d'un fichier audio

Voici comment charger un fichier audio d'un CD-R/RW ou de la partition PC.

note Vous pouvez utiliser la fonction d'annulation **Undo** pour revenir aux conditions préalables à l'exécution.

note Si vous désirez importer un fichier audio depuis votre ordinateur, branchez un câble USB, copiez le fichier audio sur la partition PC du D3200 puis accomplissez la procédure décrite ci-dessous (→p.93).

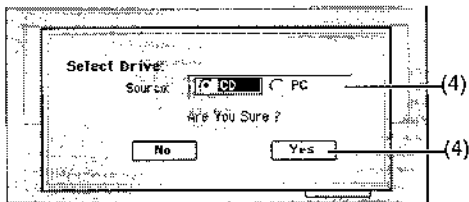
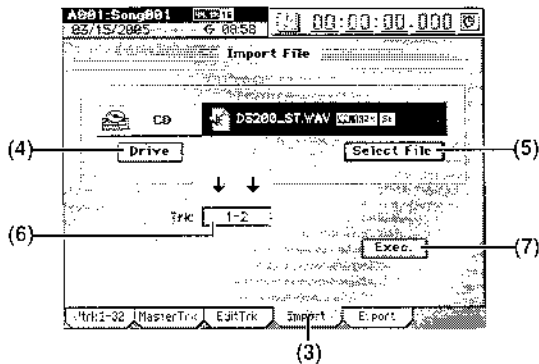
note Si la fréquence d'échantillonnage et la résolution du fichier audio diffèrent de celles du morceau de destination de l'importation, les données sont automatiquement converties. Vous pouvez alors choisir d'accomplir la fonction **dithering** à cet instant.

Importation d'une piste audio au début d'une piste

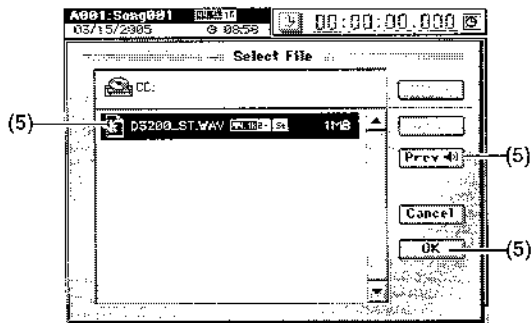
note Importation d'un fichier audio 44.1 kHz/24 bits stéréo nommé "D3200_ST.WAV" depuis le CD, et chargement de ce fichier au début des pistes 1 et 2 d'un morceau en 44.1 kHz/16 bits

- (1) Insérez le disque contenant le fichier audio dans le graveur de CD-R/RW.
- (2) Sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez importer le fichier audio (→p.36 "1-3. Sélection d'un morceau").
- (3) Sélectionnez la commande **Import**. Accédez à l'onglet **TRACK**, "Import".
- (4) Sélectionnez le disque source de l'importation.

- Cliquez sur le bouton Drive pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Drive.
- Sélectionnez "CD" et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).



- (5) Sélectionnez le fichier audio que vous désirez importer.
 - Cliquez sur le bouton Select File pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select File.
 - Vous pouvez écouter les premières secondes du fichier audio sélectionné en cliquant sur le bouton Prev.
 - Sélectionnez "D3200_ST.WAV" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).



- (6) Sélectionnez le numéro de la piste de destination de l'import. En onglet "Import", sélectionnez les pistes "1-2" dans la cellule Trk.
- (7) Exécutez l'importation.
 - Cliquez sur le bouton Exec. pour ouvrir la fenêtre de dialogue Import File.
 - Comme le fichier audio source de l'importation a une résolution différente de celle du morceau de destination de l'importation, cliquez sur le bouton Dither pour que la procédure de dithering soit accomplie.
 - Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'importation.
 - Quand l'opération est accomplie, l'écran indique "Completed". Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

▲ La durée de cette opération augmentera en proportion avec la taille du fichier importé.
- (8) Ramenez la position au début de morceau et vérifiez que les données ont été correctement importées.

Importation d'un fichier audio en cours de piste

Note Importation d'un fichier audio en 44.1 kHz/16 bits stéréo nommé "D3200_ST.WAV" depuis la partition PC, et chargement à la position TO (position mémorisée par la touche LOC 3) 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.36 "1-3. Sélection d'un morceau").
- (2) Sélectionnez la commande Import. Accédez à l'onglet TRACK, "Import".
- (3) Sélectionnez le disque source de l'importation.
 - Cliquez sur le bouton Drive pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Drive.
 - Sélectionnez "PC" et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).
- (4) Sélectionnez le fichier audio que vous désirez importer.
 - Cliquez sur le bouton Select File pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select File.
 - Vous pouvez écouter les premières secondes du fichier audio sélectionné en cliquant sur le bouton Prev.
 - Sélectionnez "D3200_ST.WAV" et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).
- (5) Sélectionnez le presse-papiers comme numéro de piste de destination d'importation. Dans la cellule Trk, sélectionnez "Clip".
- (6) Exécutez l'importation. Cliquez sur le bouton Exec. pour ouvrir la fenêtre de dialogue Import et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Quand l'opération est accomplie, l'écran indique "Completed". Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

▲ La durée de cette opération augmentera en proportion avec la taille du fichier importé.
- (7) Copiez le fichier audio à importer du presse-papiers dans les pistes 1 et 2.
 - Enregistrez la position TO voulue (→p.38 "Affectation de positions aux touches LOC").
 - Référez-vous à "Emploi du presse-papiers pour copier des données dans un autre morceau" (→p.70), étapes (9)-(14).

2-2. Exportation d'un fichier audio

Voici comment exporter un fichier audio.

- Note** Quand vous exportez sur CD-R/RW, utilisez un disque vierge ou un disque au format ISO9660 non encore finalisé.
- Note** Un fichier audio exporté sur CD-R/RW peut être chargé par le D3200 ou par un ordinateur même si le disque n'a pas été finalisé.
- Note** Un fichier exporté sur la partition PC peut ensuite être sauvegardé sur votre ordinateur. Pour cela, sauvegardez d'abord le fichier sur la partition PC du disque dur du D3200 puis sauvegardez ce fichier sur votre ordinateur.

Exportation d'un fichier audio

Note Copie des données audio de la piste master d'un morceau en 48 kHz/24 bits dans le presse-papiers et export dans la partition PC comme fichier audio stéréo intitulé "D3200_ST.WAV"

- (1) Sélectionnez un morceau en 48 kHz/24 bits et copiez les données audio de la piste master dans le presse-papiers.

- Référez-vous à "Emploi du presse-papiers pour copier des données dans un autre morceau" (→p.70), étapes (1)-(6).

(2) Sélectionnez la commande Export.

Accédez à l'onglet TRACK, "Export".

(3) Sélectionnez le disque de destination de l'exportation.

Cliquez sur le bouton Drive pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Drive. Choisissez "PC" et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

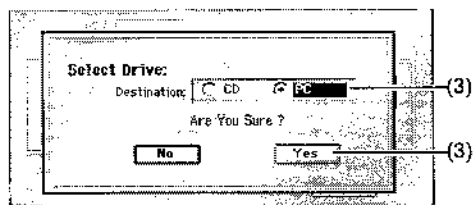
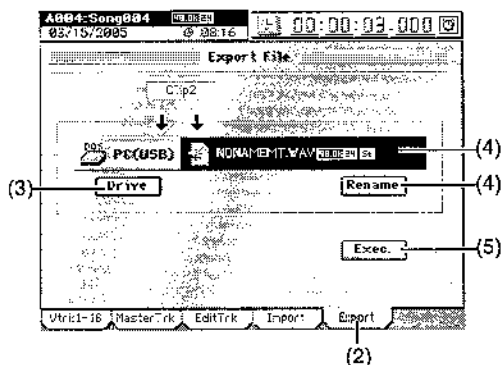
(4) Renommez le fichier audio.

Le nom NONAMEST.WAV sera automatiquement affecté.

Cliquez sur le bouton Rename pour ouvrir la fenêtre de dialogue Rename et changez le nom en D3200_ST.WAV (→p.36).

Pour des détails sur les noms de fichiers que vous pouvez utiliser, référez-vous à "Ecriture" (→p.174).

note Si la destination de l'exportation contient déjà un fichier portant le même nom, vous ne pouvez pas exporter le fichier. Dans ce cas, veuillez renommer le fichier pour qu'il puisse être exporté.



(5) Exécutez la commande d'exportation.

Cliquez sur le bouton Exec.. Dans la fenêtre de dialogue Export, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter l'exportation. Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

Exportation de multiples fichiers audio

Si vous exportez quatre pistes ou plus en une seule opération, toutes seront sauvegardées comme des fichiers mono.

cod Copie des données audio des pistes 1-16 d'un morceau en 44.1 kHz/16 bits dans le presse-papiers, et exportation des données sur CD-R/RW sous forme de 16 fichiers audio mono nommés "D3200_01.WAV"- "D3200_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-papiers.

- Référez-vous à "Emploi du presse-papiers pour copier des données dans un autre morceau" (→p.70), étapes (1)-(6).

(3) Sélectionnez la commande Export.

Accédez à l'onglet TRACK, "Export".

(4) Sélectionnez le disque de destination de l'exportation.

Cliquez sur le bouton Drive pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Drive. Choisissez "CD" et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

(5) Renommez le fichier audio.

Ici, l'écran affichera le nom de fichier de la première piste.

Les noms NONAME01.WAV-NONAME16.WAV seront automatiquement affectés.

Cliquez sur le bouton Rename pour ouvrir la fenêtre de dialogue Rename et changez le nom de fichier en D3200_01.WAV (→p.36).

Pour des détails sur les noms de fichier que vous pouvez utiliser, référez-vous à "Ecriture" (→p.174).

note Si un fichier portant le même nom existe déjà, vous ne pouvez pas exécuter cette opération, veuillez changer le nom de fichier.

(6) Exécutez l'exportation.

- Cliquez sur le bouton Exec. pour ouvrir la fenêtre de dialogue Export File et spécifiez la vitesse à laquelle les données seront gravées sur le CD (→p.135).

- Si vous cochez la case Finalize CD, il ne sera plus possible d'ajouter d'autres données sur ce disque après la gravure (→p.135).

note Quand vous exportez sur CD-R/RW, les données gravées sont automatiquement comparées pour s'assurer que vous ne créez pas un CD de sauvegarde inexploitable.

- Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

3. Compatibilité des partitions et des données avec la gamme Digital Recording Studio

Dans la gamme Digital Recording Studio, le D32XD et le D16XD sont compatibles entre eux mais le D32XD et le D16XD ne sont pas compatibles avec les D12, D16, D1200, D1600, D1200mkII et D1600mkII.

Toutefois, les données de sauvegarde des D12, D16, D1200, D1600, D1200mkII et D1600mkII peuvent être restaurées. Vous pouvez aussi restaurer les données de morceau sauvegardées sur PC via le D1200, D1200mkII ou D1600mkII.

note Les données de morceau restaurées sont constituées des données audio, du nom de morceau, du réglage de protection de morceau, des positions LOC 1-4 et des positions des marqueurs 1-99. Quand vous restaurez les données de morceau sauvegardées sur la partition PC, le réglage de protection de morceau est effacé.

Emploi des données de D32XD et D16XD

Les données de sauvegarde de D32XD/D16XD peuvent être restaurées dans le D3200. Quand les données de sauvegarde du D32XD sont restaurées dans le D3200, les données suivantes sont ignorées.

- Données des effets par insertion 9-24
- Données des départs AUX3/4
- Réglages de la piste ("carte") de tempo

▲ Les morceaux en 96 kHz/24 bits ne peuvent pas être restaurés.

Emploi des données de D3200 sur un autre modèle

(1) Sur le D3200, exportez les données sous forme d'un fichier audio au format WAV. "2-2. Exportation d'un fichier audio" (→p.87).

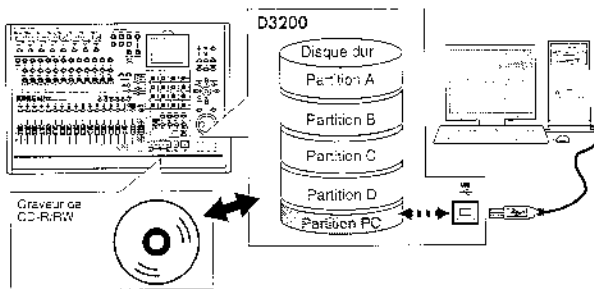
(2) Sur l'autre appareil, importez le fichier audio au format WAV (référez-vous à son manuel).

Emploi des données d'un autre modèle par le D3200

- (1) Dans l'autre modèle, exportez les données sous forme d'un fichier au format WAV (référez-vous à son manuel).
- (2) Sur le D3200, importez le fichier audio au format WAV. "2-1. Importation d'un fichier audio" (→p.86).

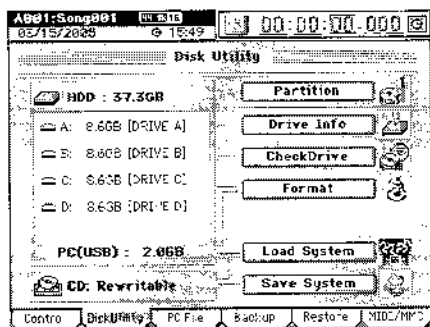
Partitions et graveur

Le disque dur du D3200 peut être divisé en une, deux ou quatre partitions de morceaux servant à enregistrer et reproduire les morceaux et en une partition PC servant à échanger des données avec un ordinateur personnel. Le D3200 a également un graveur de CD-R/RW qui vous permet de graver sur CD des données de sauvegarde ou les données audio d'un morceau complet, ou de charger des fichiers audio ou des données de sauvegarde depuis un CD.



Le D3200 offre les fonctions utilitaires suivantes pour gérer ces disques.

- Partition:** Divise un disque en partitions
- Drive Info:** Affiche des informations sur une partition ou sert à renommer une partition
- Check Drive:** Contrôle le disque dur
- Format:** Formate le disque dur
- Load System:** Met à jour le système
- Save System:** Crée un CD de restauration de système



Vous pouvez aussi vérifier la taille des fichiers dans la partition PC, et les renommer ou les supprimer (→p.92).

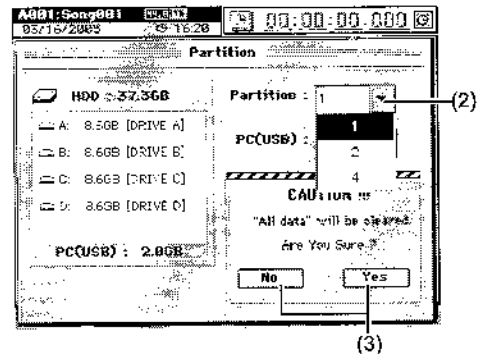
1. Choix de la taille de la partition

Vous pouvez partitionner le disque dur en quatre partitions de morceaux. Vous pouvez aussi changer la taille de la partition PC.

1-1. Fractionnement du disque dur en partitions de morceaux indépendantes

⚠ Quand vous partitionnez le disque dur, toutes les données de la zone de partition sont effacées.

- (1) Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "DiskUtility" et cliquez sur le bouton Partition pour afficher la fenêtre de dialogue Partition.
- (2) Cliquez sur le bouton de la liste des partitions et sélectionnez le nombre de partitions à créer.



- (3) Exécutez le partitionnement. Quand vous cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade), l'écran demande "Are You Sure?" (êtes-vous sûr?). Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour commencer l'opération.

⚠ Quand vous faites les réglages de partition, une fenêtre de dialogue d'avertissement apparaît si la partition contient ne serait-ce qu'un morceau dont la protection est activée (→p.120).

Le partitionnement effacera toutes les données de la zone des partitions de morceaux du disque dur. Quand l'opération est terminée, l'afficheur indique "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour revenir à l'onglet "DiskUtility".

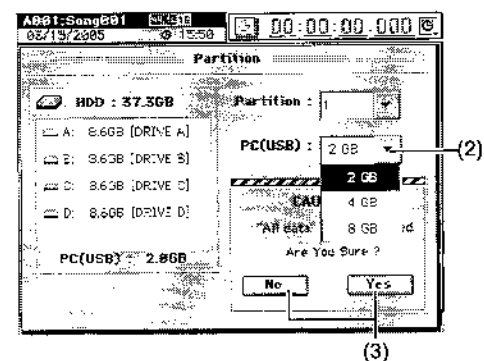
Les partitions sont nommées A, B, C et D.

1-2. Choix de la taille de la partition PC

⚠ En cas de connexion à un ordinateur sous Windows 98, seuls 2 Go peuvent être détectés pour une partition PC (USB). La partition ne sera pas détectée si elle a une taille de 4 Go ou 8 Go.

⚠ Quand vous exécutez un changement de la taille de la partition PC (USB), les données de cette partition et de toutes les partitions de morceaux sont perdues mais les données utilisateur "User Data" (→p.84, 122) et celles de l'onglet SYSTEM/MIDI, "Control" sont conservées.

- (1) Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI "DiskUtility" et cliquez sur le bouton Partition pour afficher la fenêtre de dialogue Partition.
- (2) Cliquez sur le menu déroulant PC Drive et choisissez la taille désirée pour la partition PC (USB).



- (3) Exécutez le changement de taille de partition PC.
Quand vous cliquez sur le bouton **Yes**, un message "Are You Sure?" apparaît; cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) à nouveau pour exécuter.

⚠ Quand vous changez la taille de la partition PC, une fenêtre de dialogue d'avertissement apparaît si la partition contient ne serait-ce qu'un morceau dont la protection est activée (→p.121).

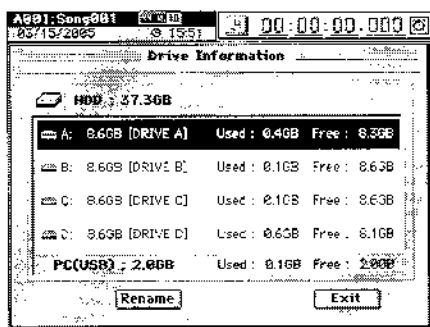
Quand vous changez la taille de la partition, la totalité du disque dur est effacée, y compris toutes les données des partitions de morceaux et de la partition PC. Quand l'opération est terminée, l'afficheur indique "Completed". Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour revenir à l'onglet "DiskUtility".

2. Changement de nom de partition

Voici comment vous pouvez contrôler la capacité de chaque partition de morceaux et renommer cette partition.

note Vous pouvez aussi renommer une partition de morceaux en fenêtre de dialogue **Select Drive** qui apparaît quand vous cliquez sur le bouton **Drive** dans la fenêtre de dialogue **Select Song** ou **Album CD Project**.

- (1) Accédez à l'onglet **SYSTEM/MIDI**, "DiskUtility".
- (2) Cliquez sur le bouton **Drive Info** pour afficher la fenêtre de dialogue **Drive Information**.
Pour chaque partition, la fenêtre de dialogue affiche la capacité totale, le nom de la partition, la zone utilisée et la zone libre.
- (3) Si vous désirez renommer une partition, sélectionnez-la dans la liste des partitions, cliquez sur le bouton **Rename** et renommez-la dans la fenêtre de dialogue **Rename** (→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. Contrôle du disque dur

Cette opération détecte et répare les erreurs d'une partition de morceaux sur le disque dur. Accomplissez cette opération si des erreurs de type "Disk too busy." (disque trop sollicité) continuent d'apparaître après avoir exécuté l'opération d'optimisation de piste. Après avoir accompli cette opération, si les messages d'erreur "Disk too busy" n'apparaissent plus, alors vous pourrez utiliser les données de morceau.

⚠ Vous ne pouvez pas contrôler la partition PC.

- (1) Accédez à l'onglet **SYSTEM/MIDI**, "DiskUtility" et cliquez sur le bouton **Check Drive** pour afficher la fenêtre de dialogue **Check Drive**.
- (2) Cliquez sur un des boutons de menu déroulant **Area** pour spécifier la partie à contrôler.

Current Song

Contrôle et répare la zone utilisée par le morceau actuellement sélectionné.

Unused

Dans la zone non utilisée, contrôle et répare les deux prochains **Go** qui seront utilisés.

Current Partition

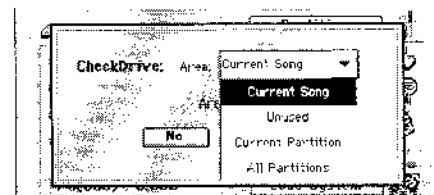
Contrôle et répare la zone de la partition sélectionnée.

All Partitions

Contrôle et répare toutes les partitions et la zone utilisée par le système.

- (3) Exécutez le contrôle.

- Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour commencer le contrôle.
- Si vous désirez interrompre le contrôle en cours, cliquez sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade).
- Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).



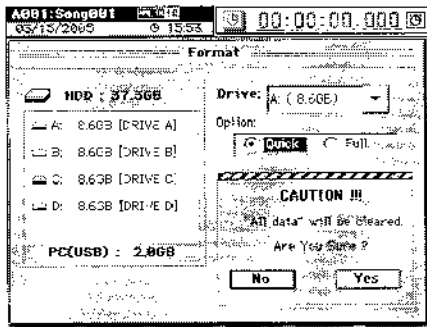
Si un message tel que "Repaired successfully.", **Drive Error occurred.** ou "Repaired, but some audio data was lost." apparaît, référez-vous à "Messages divers" (→p.170).

4. Formatage du disque dur

Accomplissez cette procédure si vous désirez effacer les données de toute une partition ou de la partition PC ou si le message "Drive Error occurred." apparaît fréquemment et que le contrôle du disque dur n'a pas amélioré la situation. Vous pouvez formater en une seule opération les partitions de morceaux et la partition PC, ou les formater séparément.

- ⚠** Quand vous avez exécuté le formatage, toutes les données de la partition de morceaux ou PC sélectionnée seront effacées. Veillez à vérifier le contenu de la partition avant de la formater.
- ⚠** En cas de panne de courant ou d'accident similaire durant le formatage, il est possible que le D3200 ne fonctionne plus correctement. Contactez alors votre distributeur Korg.

- (1) Accédez à l'onglet **SYSTEM/MIDI** "DiskUtility" et cliquez sur le bouton **Format** pour afficher la fenêtre de dialogue **Format**.
- (2) Cliquez sur le bouton fenêtre "Drive" et sélectionnez la partition que vous désirez formater.
A...D: la partition de morceaux spécifiée
PC: la partition PC
A-D: toutes les partitions de morceaux
ALL: la totalité du disque dur
- (3) Sélectionnez la méthode désirée.
Quick: Utilisez cette méthode rapide quand vous désirez effacer les données sauvegardées sur une partition de morceaux ou la partition PC. Cette opération prend peu de temps.
ALL → environ 7 secondes: 40 Go
Full: Utilisez cette option si le message "Drive Error occurred" s'affiche fréquemment ou en cas de messages d'erreur même après avoir accompli l'opération de contrôle de partition "Check Drive". Cette opération prend plus de temps à s'effectuer. ALL → environ 7 heures: 40 Go



(4) Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). L'écran demandera "Are You Sure?". Pour exécuter l'opération, cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

- Si vous décidez de ne pas formater, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).
- Le formatage effacera toutes les données de la partition sélectionnée.
- Quand l'opération est terminée, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

⚠ Quand vous exécutez le formatage, une fenêtre de dialogue d'avertissement apparaît si la partition contient ne serait-ce qu'un morceau dont la protection est activée (→p.121)

5. Mise à jour du système

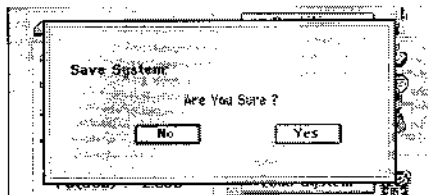
La fonction "Load System" vous permet de facilement mettre à jour le système d'exploitation du D3200. Pour la procédure, référez-vous à "Mise à jour du système" (→p.96).

6. Création d'un CD de restauration du système

Le système du D3200 est stocké sur le disque dur. Au démarrage, il se charge dans la zone système puis est lancé. Si le disque dur a des problèmes, il est possible dans le pire des cas que le système ne puisse pas démarrer.

A titre de précaution contre de tels urgences, nous vous suggérons de créer un CD de démarrage permettant la restauration du système.

- (1) Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI "DiskUtility" et cliquez sur le bouton Save System pour ouvrir la fenêtre de dialogue Save System.



- (2) Insérez un disque dans le graveur de CD-R/RW. Utilisez un disque vierge.

⚠ Vous devez utiliser un disque vierge pour créer un disque de restauration de système. Vous ne pouvez pas créer un tel disque en employant un disque contenant déjà des données.

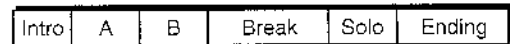
- (3) Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour commencer à créer le disque de restauration du système.

Si vous décidez de ne pas créer ce disque, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).

- (4) Quand le disque de restauration a été créé, l'écran indique "Completed"; cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

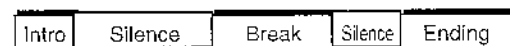
7. Capacité des partitions

Cette section explique comment vous pouvez tirer le meilleur parti des capacités des partitions du D3200. Dans un but explicatif, nous considérerons que vous avez enregistré un morceau ayant la structure suivante.



note La procédure d'édition de piste décrite ici n'a pas à être accomplie souvent. Il est suffisant de l'accomplir quand l'indication "Disk too busy" apparaît, ou quand vous désirez récupérer de la capacité sur disque après avoir terminé un morceau.

1. Vous avez commencé à enregistrer en piste 1 depuis le début du morceau et n'avez joué que durant l'intro, le break et le final (ending) lors de la première prise.

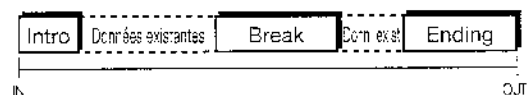


Dans ce cas, du silence (en réalité, du bruit de fond) aura été enregistré dans les sections A, B et solo de la piste 1, consommant inutilement du précieux espace disque.

Pour ne conserver que les données audio que vous utilisez vraiment

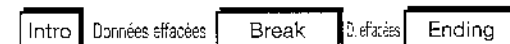
Exécutez la commande "Erase Silence" de l'onglet TRACK "EditTrk" sur la piste 1 pour la zone comprise entre le début et la fin du morceau.

Cela ne préservera les données audio que sur les zones réellement utilisées, aussi seuls les blocs intro, break et ending consommeront de l'espace disque.



"OptimizeTrack"

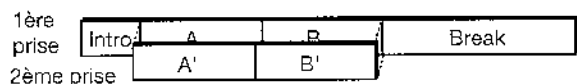
Après exécution



2. Vous avez commencé à enregistrer en piste 1 depuis le début du morceau et avez joué l'intro, les parties A, B et le break durant la première prise puis avez effectué une seconde prise, remplaçant les parties A et B d'origine par des parties A' et B'.



Deuxième prise ↓

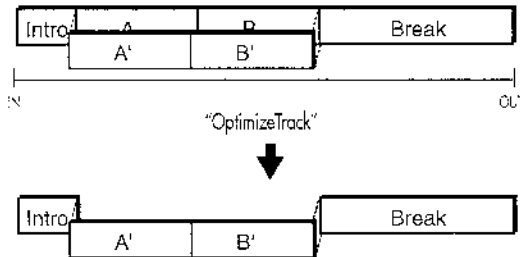


Dans ce cas, A et B de la première prise restent "derrière" les données A' et B' de la piste 1, en vue d'une éventuelle annulation (Undo) et aussi car elles forment une suite de données audio continue avec l'intro et le break. Cela signifie que l'intro, A+A', B+B' et le break occupent tous de l'espace disque.

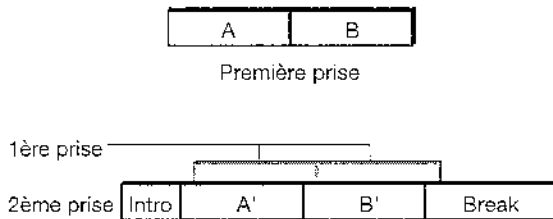
Pour effacer A et B restant de la première prise et récupérer de l'espace disque

Exécutez la commande "OptimizeTrk" (optimisation) en l'onglet TRACK "EditTrk" sur la piste 1 pour la zone comprise entre le début et la fin du morceau.

Quand celle-ci a été exécutée, seules les données audio de l'intro, de la seconde prise de A (A'), de la seconde prise de B (B') et du break seront conservées. Cela signifie que la première prise de A et la première prise de B n'occupent plus d'espace disque.



Exemple 3. Vous avez enregistré A et B sur la piste 1 en première prise. Lors de la seconde prise, vous avez enregistré par dessus l'intro, A', B' et le break.



Dans ce cas, la première prise A et B reste "derrière" A' et B', mais comme les données audio de la prise 1 ne sont pas utilisées du tout une fois que vous avez fini d'enregistrer la prise 2, il n'est pas nécessaire d'exécuter la commande d'optimisation.

Suppression des données d'annulation

Même si vous utilisez efficacement l'espace disque comme décrit ci-dessus (p. 140), les anciennes données resteront sur le disque, au cas où vous demanderiez l'annulation (fonction Undo).

Pour éliminer ces données servant à l'annulation, vous pouvez soit cliquer sur le bouton **Clear** dans l'onglet "Undo/Redo" (→p. 140) soit faire passer le D3200 en veille (extinction pour passer en mode standby). Après redémarrage, toutes les données d'annulation auront été supprimées, libérant de l'espace libre sur le disque.

Sachez que faire redémarrer le D3200 supprimera les données d'annulation de tous les morceaux.

Partage de données d'événement

Si vous utilisez l'opération de copie de piste pour copier des données d'une piste dans une autre (par exemple, une piste virtuelle) ou dans un autre morceau, ces données audio seront communes et donc partagées pour que la capacité du disque ne soit pas réduite. Toutefois, si vous exécutez l'optimisation de piste sur la piste de destination ou la piste source de la copie, de nouvelles données audio seront créées et cela créera une plus grande quantité de données et donc une plus grande occupation du disque qu'avant exécution de cette opération.

Dans le cas du **Exemple 2** ci-dessus, si vous copiez la première prise dans une autre piste avant d'enregistrer la seconde fois, puis si vous exécutez la procédure d'optimisation de piste, cela n'effacera pas les zones "A" et "B" de la première prise et de nouvelles données audio seront créées pour les zones

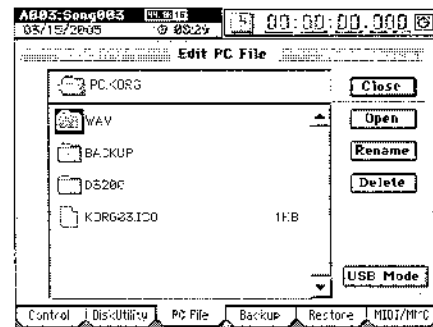
"intro" et "break", d'où une plus grande consommation de l'espace disque.

8. Partition PC (PC drive)

La partition PC est une zone utilisée pour échanger des données avec votre ordinateur. Sa taille peut être réglée à 2, 4 ou 8 Go (→p.89 "1-2. Choix de la taille de la partition PC"). Vous pouvez utiliser les commandes de l'onglet SYSTEM/MIDI, "PC File" pour contrôler, renommer ou supprimer des fichiers de la partition PC.

La partition PC contient les dossiers suivants, contenant eux-même les fichiers suivants.

- Dossier **BACKUP**: fichiers de sauvegarde
- Dossier **WAV**: fichiers audio au format WAV
- Dossier **D3200**:
Ce dossier contient les fichiers système servant à la mise à jour du système.



Contrôle, changement de nom ou suppression de fichiers

Les fichiers qui se trouvent sur la partition PC peuvent être renommés, supprimés et leur taille peut être affichée.

- (1) **Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "PC File"**.
Pour descendre à un niveau inférieur, sélectionnez un dossier et cliquez sur le bouton **Open** (Ouvrir).
Pour remonter au niveau supérieur, cliquez sur le bouton **Close** (Fermer).
- (2) **Pour renommer un fichier, sélectionnez-le, cliquez sur le bouton Rename et renommez le fichier** (→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) **Pour supprimer un fichier, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Delete**.
 - L'écran demandera "Are You Sure?". Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour supprimer le fichier.
 - Si vous décidez de ne pas supprimer le fichier, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).
 - Quand le fichier a été supprimé, l'écran affiche "Completed". Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

USB

USB signifie Universal Serial Bus, et c'est une interface pour transférer des données entre un ordinateur et des périphériques.

⚠ *Des périphériques USB tels que des disques durs ou des graveurs de CD-R/RW ne peuvent pas être branchés au D3200.*

Le D3200 a un connecteur USB qui peut être directement branché à votre ordinateur, vous permettant de sauvegarder des données de la partition PC dans votre ordinateur ou de charger des données de votre ordinateur dans la partition PC.

1. Sauvegarde/chargement

⚠ *Ne formatez pas la partition PC du D3200 depuis votre ordinateur. La partition PC du D3200 ne peut être formatée que par le D3200 lui-même (→p.90).*

Utilisateurs de Windows (Windows Me/2000 ou ultérieur)

Pour utiliser le D3200 avec Windows 98, vous devez installer un pilote de périphérie. Pour des détails sur l'obtention et l'installation de ce pilote, référez-vous au site web Korg (<http://www.korg.com>).

note *L'écran de l'ordinateur différera en fonction de votre système. Les copies d'écran présentées ici concernent Windows XP.*

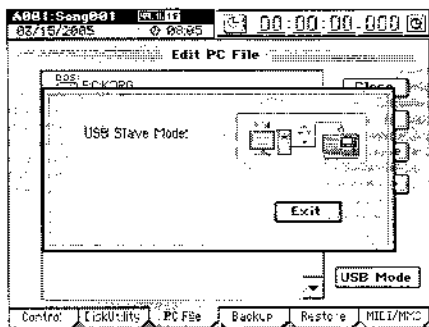
- (1) Utilisez un câble USB pour relier le D3200 à votre ordinateur.

Branchez le câble USB entre votre ordinateur et le connecteur USB du D3200. 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 l'onglet SYSTEM/MIDI, "PC File".
- (3) Cliquez sur le bouton USB Mode pour afficher la fenêtre de dialogue USB Slave Mode.

⚠ *Ne débranchez pas le câble USB et ne mettez pas votre ordinateur sous/hors tension après que cet écran ait été affiché.*

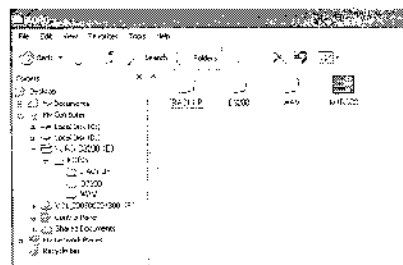


- (4) Un disque nommé "KORG D3200" apparaîtra sur votre ordinateur.

note *Quand vous branchez le D3200 à votre ordinateur pour la première fois, un pilote de périphérie s'installe.*

- (5) Utilisez votre ordinateur pour sauvegarder des données.

Quand vous ouvrez le disque "KORG D3200" qui apparaît à l'étape (4), vous voyez le contenu de la partition PC appartenant au disque dur interne du D3200. Copiez les données désirées dans votre ordinateur. Vous pouvez aussi copier des données de votre ordinateur dans la partition PC du D3200.



- (6) Débranchez le D3200 de votre ordinateur.

Faites un clic gauche sur l'icône () qui apparaît en bas à droite de la barre de tâches de votre ordinateur.



Dans le menu qui apparaît, faites un clic gauche sur "Stop USB disk drive (KORG D3200)". Vérifiez que vous voyez un message "Retirer périphérie de stockage de masse USB en toute sécurité".

Cliquez sur le bouton Exit de l'écran USB Slave Mode. Après avoir quitté le mode esclave USB, débranchez le câble USB du D3200.

note *Si vous utilisez Windows Me, "périphérie USB de stockage à haute capacité" s'affichera comme "disque USB".*

Utilisateurs de Macintosh (Mac OS9.0.4 ou ultérieur)

- (1) Utilisez un câble USB pour relier le D3200 à votre ordinateur

Branchez le câble USB entre votre ordinateur et le connecteur USB du D3200. Assurez-vous que le connecteur est correctement orienté et enfoncez-le à fond.

- (2) Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "PC File".
- (3) Cliquez sur le bouton USB Mode pour afficher la fenêtre de dialogue USB Slave Mode.

⚠ *Ne débranchez pas le câble USB et ne mettez pas votre ordinateur sous/hors tension après que cet écran ait été affiché.*

- (4) Un disque nommé "KORG D3200" apparaîtra sur votre ordinateur.

note *Quand vous branchez le D3200 à votre ordinateur pour la première fois, un pilote de périphérie s'installe.*

- (5) Utilisez votre ordinateur pour sauvegarder des données.

Quand vous ouvrez le disque "KORG D3200" qui apparaît à l'étape (4), vous voyez le contenu de la partition PC appartenant au disque dur interne du D3200. Copiez les données désirées dans votre ordinateur. Vous pouvez aussi copier des données de votre ordinateur dans la partition PC du D3200.

- (6) Faites glisser le disque ajouté à la corbeille.

Pour débrancher le D3200, faites glisser le disque du bureau dans la corbeille ou sélectionnez la commande "Vider la corbeille" dans le menu "fichier". Cliquez sur le bouton Exit de l'écran USB Slave Mode. Après avoir quitté le mode esclave USB, débranchez le câble USB du D3200.

MIDI

MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique) et c'est un standard mondial utilisé pour échanger des données de jeu 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 D3200 et ceux du périphérique MIDI externe avec lequel vous désirez échanger des données.

Connecteur MIDI IN

Reçoit les messages MIDI d'un autre appareil MIDI.

Reliez-le au connecteur MIDI OUT de l'appareil externe.

Connecteur MIDI OUT

Transmet les messages MIDI du D3200. Branchez-le au connecteur MIDI IN de l'appareil externe.

Réglages de canal MIDI

Le MIDI utilise 16 canaux (1-16) pour véhiculer indépendamment des données vers de multiples appareils MIDI. Si l'appareil émetteur envoie ses données sur le canal MIDI "1", l'appareil récepteur doit également être réglé sur le canal MIDI "1" pour pouvoir interpréter ces données (→p.125 "3. Global Ch").

2. Messages MIDI utilisés par le D3200

Note On (note, dynamique), aftertouch, pitch-bend:

Le D3200 utilise ces messages pour contrôler les effets.

Program change (changement de programme):

Le D3200 utilise ces messages pour changer de scène.

Control change (changement de commande):

Le D3200 utilise ces messages pour contrôler les paramètres de mixer et d'effet.

MMC (MIDI Machine Control):

Les messages MMC peuvent être transmis depuis le D3200 pour piloter un séquenceur ou enregistreur externe compatible MMC. Les messages MMC reçus d'un séquenceur ou enregistreur externe peuvent servir à contrôler le D3200.

MTC (MIDI Time Code):

Le D3200 peut transmettre ou recevoir des messages de MTC pour se synchroniser avec un séquenceur ou enregistreur externe.

MIDI Clock (horloge MIDI):

Le D3200 peut transmettre des messages d'horloge MIDI. Il peut également recevoir ces messages si vous avez sélectionné MIDI CLOCK pour la piste de tempo et enregistrez la piste de tempo.

A propos du tableau d'équipement MIDI

Le mode d'emploi de chaque appareil MIDI dispose d'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 leur tableau d'équipement MIDI pour vérifier qu'ils peuvent communiquer comme vous le souhaitez.

* Une explication détaillée des fonctionnalités MIDI du D3200 se trouve sur le document d'équipement MIDI indépendant. Consultez votre distributeur Korg local pour plus d'informations sur l'équipement MIDI.

3. Emploi du MIDI

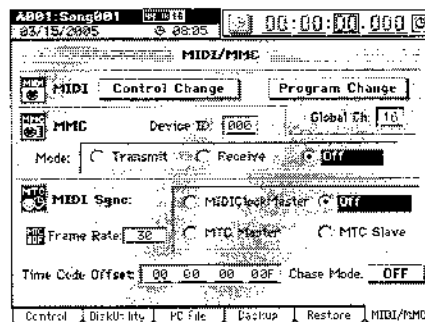
Contrôle du D3200 depuis un séquenceur MIDI

Vous pouvez utiliser les messages MMC transmis et reçus depuis un séquenceur MIDI pour piloter les opérations du D3200 comme l'arrêt, la lecture, l'enregistrement et le repositionnement.

note Vous devez utiliser un séquenceur compatible MMC. Ces opérations ne peuvent pas être accomplies depuis un séquenceur non compatible MMC.

- (1) **Utilisez un câble MIDI pour relier les deux appareils.** Utilisez les câbles MIDI pour relier les connecteurs MIDI IN et MIDI OUT du D3200 à leurs homologues opposés du séquenceur MIDI.
- (2) **Faites les réglages sur votre séquenceur MIDI.** Réglez votre séquenceur pour transmettre les messages MMC et recevoir les messages MTC (esclave MTC). Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI.
- (3) **Activez la réception MMC.** Dans l'onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC", réglez "MMC Mode" sur "Receive" et réglez "MIDI Sync" sur "MTC Master".
- (4) **Réglez l'identifiant d'unité (ID) de façon correspondante.** Réglez "Device ID" pour correspondre à l'identifiant d'unité MMC de votre séquenceur MIDI.

note Si vous laissez "Device ID" réglé sur 127, les commandes MMC peuvent être échangées avec n'importe quel appareil.



- (5) **Faites fonctionner votre séquenceur MIDI externe.** Quand vous arrêtez, lisez, enregistrez ou changez de position sur votre séquenceur MIDI, le D3200 est piloté parallèlement (pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI).

Synchronisation de deux unités D3200

Voici comment vous pouvez faire lire deux unités D3200 en synchronisation. Un des D3200 sera le maître MTC et l'autre l'esclave MTC.

- (1) Utilisez un câble MIDI pour brancher votre équipement.

Utilisez les câbles MIDI pour relier les connecteurs MIDI IN et MIDI OUT du D3200 maître à leurs homologues opposés du D3200 esclave.

- (2) Faites les réglages sur le D3200 maître. Dans l'onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC", réglez "MIDI Sync" sur "MTC Master" et réglez "MMC Mode" sur "Receive".

Pour cet exemple, réglez "Device ID" sur "10".

- (3) Faites les réglages sur le D3200 esclave. Dans l'onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC", réglez "MIDI Sync" sur "MTC Slave" et réglez "MMC Mode" sur "Transmit". Réglez "Device ID" sur "10" pour avoir un réglage correspondant à celui de l'appareil maître.

note Si vous ne désirez pas transmettre ou recevoir de messages de commande de mixer, désactivez la transmission et la réception des changements de commande (control change) (→ "Utilisation du MIDI pour contrôler le mixer").

- (4) Pressez la touche PLAY de l'unité D3200 esclave. Un message MMC sera transmis par l'unité D3200 esclave. L'unité maître recevra ce message et commencera à jouer. Quand la lecture démarre, l'unité maître transmet le MTC et quand l'unité esclave s'est synchronisée, la reproduction commence.

note Il peut falloir plusieurs secondes pour obtenir la synchronisation.

note Le D3200 accepte de multiples cadences d'images (frames). L'appareil émetteur et l'appareil récepteur doivent être réglés sur le même nombre de frames par seconde.

Utilisation du MIDI pour contrôler le mixer

- note** Enregistrement des opérations de mixer du D3200 sur votre séquenceur MIDI externe

- (1) Utilisez un câble MIDI pour relier les deux appareils. Utilisez un câble MIDI pour relier le connecteur MIDI OUT du D3200 au connecteur MIDI IN de votre séquenceur MIDI externe.
- (2) Faites les réglages de synchronisation sur le D3200 et sur votre séquenceur MIDI externe. Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC" et réglez "MIDI Sync" sur "MIDIClockMaster" ou "MTC Master". Faites les réglages de synchronisation également sur votre séquenceur MIDI externe (pour des détails, référez-vous au manuel de votre séquenceur MIDI).
- (3) Activez la transmission de changement de commande sur le D3200.
 - Dans l'onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC", cliquez sur le paramètre "MIDI" "Control Change" pour l'activer.
 - Si vous désirez que les données de changement de scène et de changement de paramètre de mixer créées par la lecture de l'automation d'événements soient transmises, activez le paramètre "Automation" de l'onglet SCENE, "Automation" et cliquez aussi sur le paramètre "MIDI" "Program Change" de l'onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC" pour l'activer.
- (4) Faites passer le séquenceur MIDI externe en mode prêt à l'enregistrement. Les données de commande du mixer du D3200 sont transmises sur les canaux MIDI 1-16. Réglez votre séquenceur MIDI externe pour qu'il enregistre les 16

canaux MIDI (pour des détails, référez-vous au manuel de votre séquenceur MIDI).

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) Commencez l'enregistrement. Pressez la touche PLAY du D3200 pour commencer la lecture et le séquenceur MIDI externe démarrera l'enregistrement synchronisé. Maintenant, quand vous changez les paramètres de mixer (faders, pan, correcteur, etc.), les messages de changement de commande correspondants sont transmis par le D3200 et enregistrés sur le séquenceur MIDI externe.

- (6) Stoppez le D3200.

Quand vous pressez la touche STOP du D3200 pour arrêter la lecture, l'appareil MIDI externe cesse parallèlement d'enregistrer. Les opérations effectuées sur les paramètres de mixer du D3200 ont maintenant été enregistrées dans l'appareil MIDI externe

- note** Réception des opérations de mixer enregistrées ci-dessus dans "i.e. Enregistrement des opérations de mixer du D3200..." depuis votre séquenceur MIDI externe pour contrôler le mixer du D3200

- (1) Utilisez un câble MIDI pour relier les deux appareils. Utilisez un câble MIDI pour relier les connecteurs MIDI IN et OUT du D3200 à leurs homologues opposés du séquenceur MIDI externe.
- (2) Faites les réglages de synchronisation sur le D3200 et sur votre séquenceur MIDI externe. Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC" et réglez "MIDI Sync" sur "MTC Master". Réglez votre séquenceur MIDI externe pour fonctionner comme esclave MTC (pour des détails, référez-vous au manuel de votre séquenceur MIDI).
- (3) Activez la réception de changement de commande sur le D3200.
 - Dans l'onglet SYSTEM/MIDI, "MIDI/MMC", cliquez sur le paramètre "MIDI" "Control Change" pour l'activer.
 - Dans l'onglet SCENE, "Automation", cliquez sur "Automation" pour le désactiver.
- (4) Pressez la touche PLAY du D3200. Quand le D3200 commence la lecture, votre séquenceur MIDI externe démarre la sienne en synchronisation. Les données de mouvement de mixer préalablement enregistrées seront transmises par le séquenceur MIDI, entraînant les changements des réglages du mixer du D3200.

Morceau, repérage

Mixer

Effets

Sesstion Drums™

Enregistreur

Fonctionnement

CD

Données

Partitions et graveur

USB

MIDI

Mise à jour du système

CD de restauration

Calibrage du ClickPoint

Mise à jour du système

1. Téléchargement du système d'exploitation

Le système d'exploitation le plus récent peut être chargé depuis le site web Korg (<http://www.korg.com>). Pour des détails sur la procédure, référez-vous au site web de Korg.

Mise à jour via CD-ROM/R/RW

Insérez le support contenant le fichier système dans le graveur de CD-R/RW.

Mise à jour via USB

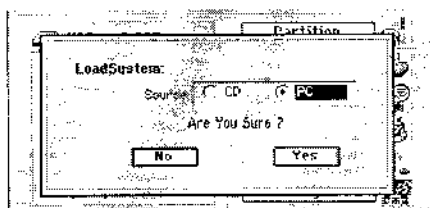
Utilisez un câble USB pour relier le D3200 à votre ordinateur et copiez les fichiers système dans le dossier D3200 de la partition PC.

2. Mise à jour du système

(1) Accédez à l'onglet SYSTEM/MIDI, "DiskUtility".

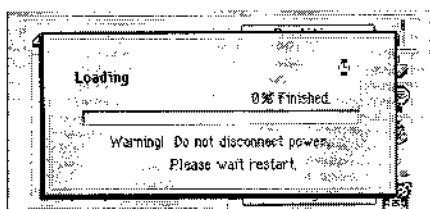
(2) Spécifiez la source de chargement pour le fichier système.

Cliquez sur le bouton Load System pour afficher la fenêtre de dialogue LoadSystem. Cliquez sur le bouton radio "CD" ou "PC" pour spécifier la source de chargement.



(3) Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour commencer la mise à jour.

⚠ Si un accident intempestif tel qu'une panne de courant de produit pendant la mise à jour du système, le D3200 peut ne plus pouvoir fonctionner normalement. Dans un tel cas, veuillez contacter le distributeur Korg.



(4) Quand la mise à jour est terminée, le D3200 redémarre automatiquement avec le nouveau système.

Si la mise à jour a échoué, le D3200 affiche un message et ne redémarre pas. Notez le contenu du message (→p.170 "Messages divers").

Emploi d'un CD de restauration pour restaurer le système

Si pour une raison quelconque, le système ne démarre plus normalement, vous pouvez le restaurer à l'aide du CD que vous avez créé dans "6. Création d'un CD de restauration du système" (→p.91).

Préservation des données n'appartenant pas au système quand vous faites la restauration

Si vous restaurez le système à l'aide de la procédure suivante, les données autres que les données de système seront préservées.

(1) En maintenant enfoncée la touche PAN de la façade et la touche LOC 2, pressez la touche de mise sous tension.

Un message "System Recovery. Insert System Disk. Wait CD Mount." s'affichera.

(2) Insérez le CD de restauration que vous avez créé dans le graveur CD-R/RW.

⚠ Une fois que vous avez inséré le CD de restauration, ne l'éjectez pas tant que la procédure de restauration du système n'est pas terminée.

(3) L'écran affiche "CD Read OK." et la procédure de restauration commence automatiquement.

(4) Quand la restauration est terminée, l'écran affiche "Completed".

(5) Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). L'écran d'accueil apparaît et le D3200 redémarre automatiquement.

Quand le D3200 a fini de démarrer, retirez le CD de restauration du graveur de CD-R/RW.

Si une erreur apparaît et que la restauration ne réussit pas

La procédure décrite ci-dessus déclenche la restauration par remplacement de la zone des données système du disque dur. Si vous ne pouvez pas obtenir une restauration par cette méthode, vous devez initialiser la totalité du disque dur. Sachez que si vous exécutez la procédure de restauration décrite ci-dessous, toutes les données du disque dur seront effacées.

(1) Pressez la touche d'extinction pour revenir en mode de veille (standby).

(2) En maintenant enfoncée la touche PAN de la façade et la touche LOC 3, pressez la touche de mise sous tension.

Un message "System Recovery. Insert System Disk. Wait CD Mount." apparaîtra à l'écran.

(3) L'écran indique "CD Read OK." puis il affiche "Testing Hard Disk..." et le disque dur est ensuite formaté.

(4) Quand la restauration est terminée, l'écran indique "Completed".

(5) Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). L'écran d'accueil apparaît et le D3200 redémarre automatiquement.

Quand le D3200 a fini de démarrer, retirez le CD de restauration du graveur de CD-R/RW.

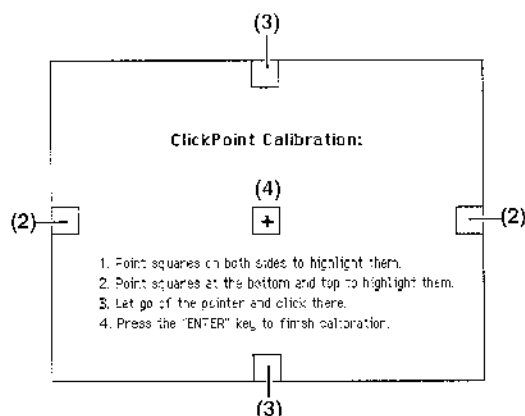
Si cette procédure ne réussit pas non plus, veuillez contacter votre distributeur Korg.

Calibrage du ClickPoint

Si le pointeur ne se déplace pas comme vous le souhaitez dans l'écran à cristaux liquides (LCD) ou si un bouton ou une cellule incorrecte est sélectionné quand vous cliquez avec le pointeur de position dans l'écran LCD, vous pouvez recalibrer le dispositif ClickPoint pour que l'écran LCD et le pointeur soient bien alignés.

- (1) En onglet SYSTEM/MIDI, "Control", cliquez sur le bouton **Calibration**.

La fenêtre de dialogue ClickPoint Calibration apparaîtra.



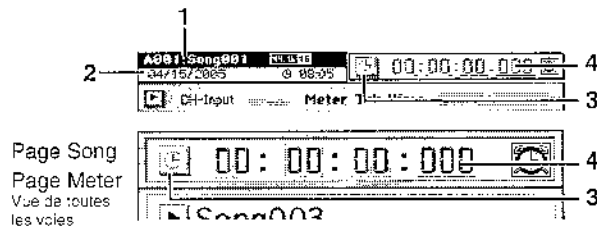
- (2) Déplacez le ClickPoint sur la gauche et sur la droite pour surligner les rectangles affichés à gauche et à droite de l'écran LCD.
Les rectangles seront surlignés quand la position aura été détectée.
- (3) Déplacez le ClickPoint en haut et en bas pour que les rectangles affichés en haut et en bas de l'écran LCD soient surlignés.
Les rectangles seront surlignés quand la position aura été détectée.
- (4) Cliquez sur le joystick sans le déplacer (c'est-à-dire en position centrale).
Les rectangles seront surlignés quand la position aura été détectée.
- (5) Pressez la touche ENTER de la façade.
Le calibrage est terminé et vous retournez en onglet "Control".

Référence

Compteur

Affichage du compteur

Cliquez sur le bouton COUNTER et sélectionnez la méthode d'affichage désirée pour le compteur dans la fenêtre de dialogue Time Disp Type.



1. Affichage de morceau

Affiche le nom de la partition où se trouve le morceau, le nom, la fréquence d'échantillonnage et la résolution du morceau.

2. Affichage d'informations

Affiche la date, la durée d'enregistrement restante, les données de scène, de marqueur et de piste de tempo (tempo map).

Si les boutons radio d'affichage d'informations de la fenêtre de dialogue Time Disp Type sont réglés sur Date Time et si vous n'avez pas réglé le calendrier, l'affichage est grisé pour indiquer qu'il ne faut pas en tenir compte.

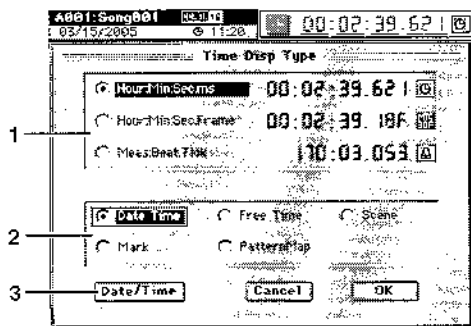
3. Bouton Compteur

Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue Time Disp Type.

4. Affichage du compteur

Affiche la position et la mesure actuelle de l'enregistreur.

Fenêtre de dialogue Time Disp Type



1. Boutons radio de format

Ces boutons sélectionnent le format et le type d'unité utilisés par l'affichage du compteur.

Affichage temporel ____:____:____ (HMSms)

La position actuelle est donnée en temps absolu depuis le début du morceau. À partir de la gauche, vous lirez les Heures: Minutes: Secondes, milli-secondes (1/1000ème de seconde).

* La valeur maximale est 23:59:59.999

Affichage d'image (Frame) ____:____:____F (HMSF)

La position actuelle est donnée en temps absolu et images depuis le début du morceau. À partir de la

gauche, vous lirez les Heures: Minutes: Secondes. Frames (le réglage "Frame Rate" de la p.125).

* La valeur maximale est 23:59:59.29F (si vous utilisez le format 30 frames/seconde)

Affichage de mesure ____:____ (MBT)

La position actuelle est donnée en nombre de mesures depuis le début du morceau. À partir de la gauche, vous lirez Mesures:Temps.Tics (1/96ème de temps).

* La valeur maximale est 99999:03.093 (pour une mesure au format 4/4)

2. Boutons radio d'affichage d'informations

Ils sélectionnent les informations qui seront affichées.

Date Time:

Affichage du calendrier avec l'année/mois/date actuels et l'heure (heures et minutes).

Il sera grisé si vous n'avez pas réglé la date et l'heure.

Free Time:

Affiche la durée d'enregistrement encore disponible sur le disque actuellement sélectionné. À partir de la gauche sont affichées les heures, les minutes et les secondes.

Scene:

Affiche le nom et l'emplacement de la scène actuellement utilisée.

Mark:

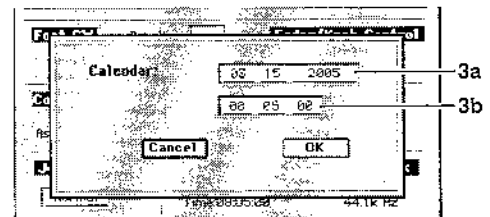
Affiche le nom et la position du marqueur actuellement utilisé.

PatternMap:

Affiche le pattern de batterie actuellement utilisé.

3. Date/Time

Ici, se déterminent la date et l'heure pour l'horloge interne du D3200. Les morceaux sont gérés en fonction de la date et de l'heure spécifiées ici.



La fenêtre de dialogue Calendar apparaît quand vous cliquez sur le bouton. Pour appliquer les nouvelles valeurs de date et heure, cliquez sur le bouton Yes. Si vous décidez ne pas changer la date et l'heure, cliquez sur le bouton No (sinon, vous pouvez presser les touches YES ou NO correspondantes de la façade).

3a. Date

Affiche (et vous permet de régler) la date actuelle, sous la forme Mois:Jour:Année (quatre chiffres).

3b. Time

Affiche (et vous permet de régler) l'heure actuelle, au format 24 heures du type Heures:Minutes:Secondes.

⚠ La date et l'heure sont conservées quand vous éteignez l'appareil pour le faire passer en mode de veille (Standby). Toutefois, si vous coupez totalement l'alimentation par l'interrupteur de la face arrière, vous devrez refaire ce réglage.

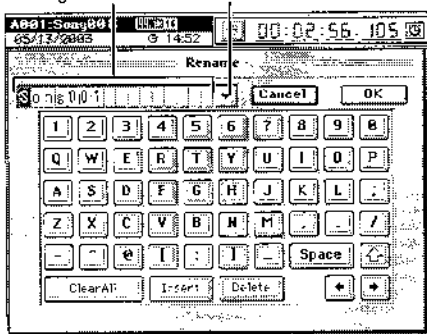
Changement de nom

Edition d'un nom

Quand le bouton **Rename** est affiché dans un onglet de réglage de paramètre (tel que Song, Track, Effect, Scene), vous pouvez cliquer dessus pour éditer le nom correspondant. Sinon, vous pouvez choisir un nom approprié dans la bibliothèque de noms puis l'éditer. Surlignez le nom que vous désirez éditer et cliquez sur le bouton **Rename**. La fenêtre de dialogue **Rename** s'ouvrira, vous permettant de modifier le nom. Vous pouvez saisir un nom de jusqu'à 16 caractères. Certaines limitations s'appliquent aux noms de fichiers de sauvegarde ou d'exportation (→p.174).

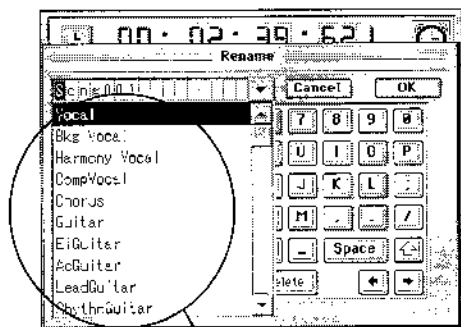
- Déplace le curseur de surlignement sur la gauche ou la droite dans le champ de changement de nom.
- Insère un espace à l'emplacement surligné.
- Fait alterner entre majuscules et minuscules.
- Supprime le caractère surligné.
- Insère un espace à la droite de l'emplacement surligné.
- Efface tous les caractères du champs de changement de nom.
- OK** Valide le nom que vous avez saisi.
- Cancel** Annule votre saisie de nom.
- 0...9, A...Z/...@** Saisit le chiffre, caractère ou symbole à l'emplacement surligné.

Champ de changement de nom Bouton liste



Emploi de la bibliothèque de noms

Quand vous cliquez sur le bouton liste situé à côté du nom, la bibliothèque de noms apparaît. Utilisez la barre de défilement pour faire afficher le nom que vous désirez employer et cliquez dessus pour le saisir dans le champ de changement de nom. Pour des détails sur la bibliothèque de noms, voir "Liste des bibliothèques de noms" (→p.179).

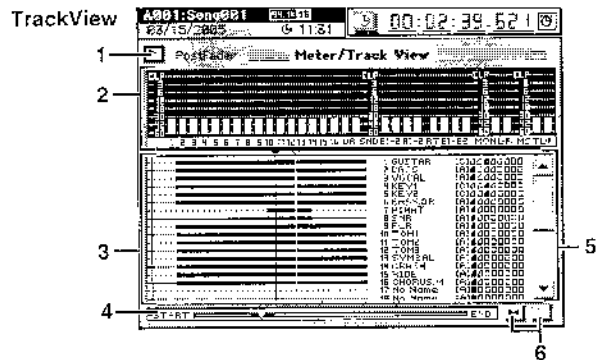


Bibliothèque de noms

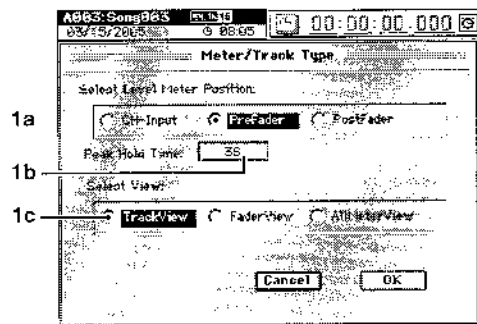
1. INDICATEUR DE NIVEAU

Affichage des indicateurs de niveau/pistes (Meter/Track View)

Ici, vous pouvez visualiser les indicateurs de niveau des pistes 1-16 ou 17-32 et de différents signaux ligne, les événements audio dans chaque piste, les points de repère (IN, OUT, TO, END), et une liste de pistes virtuelles. Vous pouvez également changer le réglage "Meter/Track Type" pour changer de type d'indicateur de niveau. Vous pouvez choisir "FaderView" pour voir les valeurs de fader et de panoramique ou "AllMeterView" pour voir les indicateurs de niveau des pistes 1-32 et de chaque signal ligne.



1. **Bouton de sélection d'affichage**
Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Meter/Track Type** où vous pouvez sélectionner les informations que vous désirez voir. Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour appliquer vos sélections ou cliquez sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour les annuler.



- 1a. **Position d'indicateur de niveau (Select Level Meter Position)**
[CH-Input, PreFader, PostFader]
CH-Input: Affiche le niveau d'entrée de chaque voie du mixer.
PreFader: Affiche le niveau pré-fader de chaque voie du mixer.
PostFader: Affiche le niveau post-fader de chaque voie du mixer.
- 1b. **Durée de maintien de crête (Peak Hold Time)**
[0...8s, ∞]
Détermine le temps de maintien d'affichage des crêtes dans l'indicateur de niveau
0...8s: 0-8 secondes
∞: Maintien constant des crêtes
Ce réglage s'applique à tous les indicateurs de niveau de chaque page.

1c. Sélection d'affichage (Select View)

[TrackView, FaderView, AllMeterView]

Change le contenu de l'affichage des indicateurs de niveau.

TrackView: Affiche les indicateurs de niveau, l'existence d'événements audio et une liste des pistes virtuelles.

FaderView: Affiche les indicateurs de niveau, et le fader/pan/statut de voix de chaque piste.

AllMeterView: Indicateurs de niveau de toutes les voies, entrées 1-12, AUX, EFFECTS, RETURN, MONITOR et MASTER

2. Indicateurs de niveau

Ils donnent le niveau des voies, des départs et des signaux d'écoute de contrôle (monitor) etc.

3. Fenêtre d'affichage des pistes

Dans chaque piste, les zones qui contiennent des données audio sont affichées en noir.

La ligne verticale indique la position actuelle.

La portion du haut donne les points de repère (→p.37).

4. Affichage de position temporelle

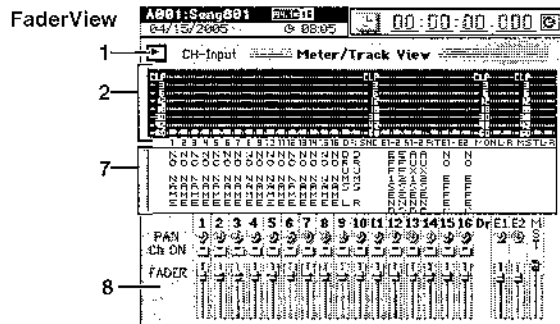
Cette barre représente la totalité du morceau, du point 0 au point de fin. Elle donne une indication relative de la position actuelle.

5. Fenêtre de statut de piste

Cette zone affiche le nom de chaque piste et le statut de ses pistes virtuelles. Les pistes virtuelles affichées en noir sont actuellement utilisées.

6. Boutons de zoom

Utilisez ces boutons pour agrandir ou réduire la zone affichée en fenêtre d'affichage des pistes.



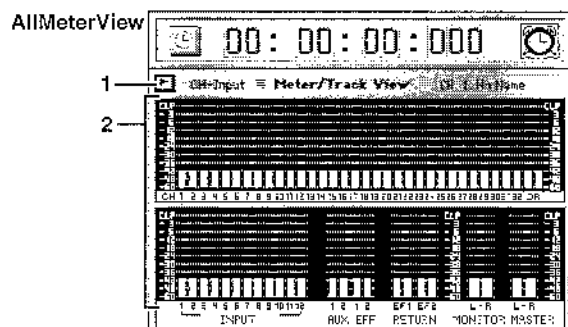
7. Fenêtre de nom

Elle affiche les noms de chaque piste et des effets master.

8. Affichage de Pan/Fader

Ici, vous pouvez visualiser et éditer les paramètres suivants.

Faders, CH ON, pan, EFF 1/2 Return Level (Niveau de retour d'effet), EFF 1/2 Return Balance (Balance de retour d'effet)

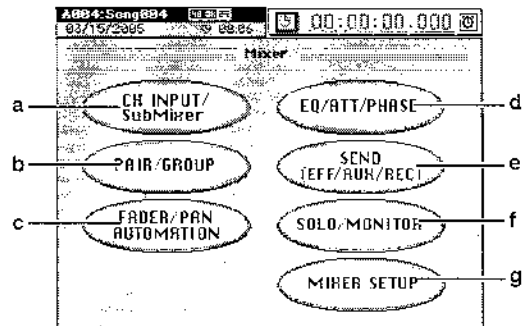


2. MIXER

Ici se font les réglages pour la section mixer. Quand vous pressez la touche **MIXER**, l'écran de menu MIXER apparaît. Cliquez sur le bouton de menu qui contient les paramètres que vous désirez modifier.

Pour retourner à cet écran menu, pressez la touche **MIXER**. Pressez à nouveau la touche **MIXER** pour retourner à la page que vous avez sélectionnée dans le menu.

Parmi ces pages, vous pouvez utiliser les touches **SEND**, **EQ**, et **PAN** situées à gauche de la matrice de commandes pour accéder aux pages **SEND** (départ), **EQ** (correcteur) et **PAN**.



a. Bouton CH INPUT/SubMixer

Ouvre la page CH INPUT/SubMixer (voir page suivante).

b. Bouton PAIR/GROUP

Ouvre la page PAIR/GROUP (→p.102).

c. Bouton FADER/PAN/AUTOMATION

Ouvre la page FADER/PAN/AUTOMATION (→p.103).

d. Bouton EQ/ATT/PHASE

Ouvre la page EQ/ATT/PHASE (→p.107).

e. Bouton SEND (EFF/AUX/REC)

Ouvre la page SEND (EFF/AUX/REC) (→p.109).

f. Bouton SOLO/MONITOR

Ouvre la page SOLO/MONITOR (→p.110).

g. Bouton MIXER SETUP

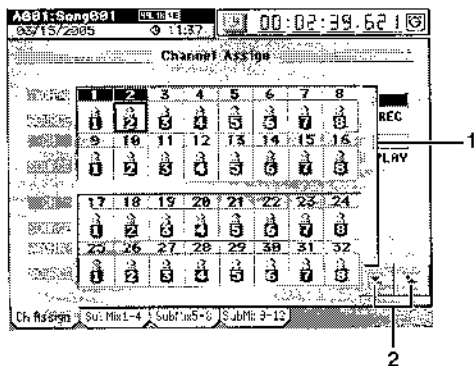
Ouvre la page MIXER SETUP (→p.111).

2a. CH INPUT/SubMixer

2a-1. Channel Assign

Vous pouvez ici spécifier l'entrée affectée à chaque voie 1–32 du mixer.

⚠ *Quand vous sélectionnez une entrée numérique telle que S/P DIF, du bruit peut se produire si les données numériques 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 [1...12, S/P DIF L, R, Rhythm L, R]

⚠ *Le nombre de voies affectables dépendra de la fréquence d'échantillonnage et de la résolution du morceau actuel (→p.117).*

Sélectionnez une icône de voie "CH1"–"CH32", puis sélectionnez la source qui entrera dans cette voie. L'icône sera surlignée si la statue de la voie est réglé sur Enregistrement (REC).

Entrées INPUT 1...12: ...

Le signal analogique d'un instrument etc. branché aux prises INPUT 1/GUITAR IN–INPUT 12 entrera dans la voie du mixer.

S/P DIF L, R: ,

Le signal numérique d'un équipement (par exemple DAT) branché en prise S/P DIF IN entrera dans la voie du mixer.

Batterie (Drums) L, R: ,

Le pattern que vous avez sélectionné pour "Session Drums" entrera dans chaque voie. Si le paramètre "Assign" de "Drums Track Mixer" est réglé sur "CH Input" et si le bouton Click Monitor est activé, vous pouvez enregistrer tout en écoutant du rythme (→p.144).

2. Boutons

Utilisez ces boutons haut/bas pour sélectionner la source d'entrée.

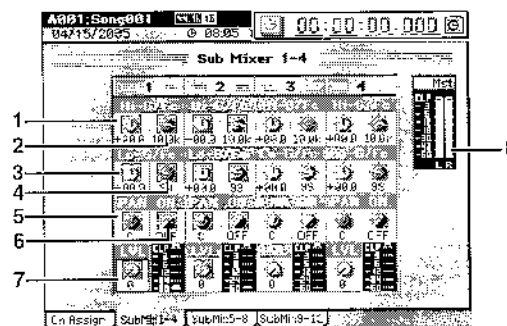
2a-2. Sub Mixer 1–4

Ces réglages vous permettent d'utiliser les entrées comme un "pré-mixer" afin de faire entrer le retour d'effets externes dans les prises INPUT 1/GUITAR IN–INPUT 4, ou pour que le son d'un instrument branché à ces prises puisse être mixé avec les pistes lues (→p.44).

Après avoir terminé un morceau sur le D3200, vous pouvez synchroniser un séquenceur avec lui et utiliser le pré-mixer pour mixer les sons séquencés avec la lecture des pistes du D3200.

Ces entrées sont envoyées aux bus master.

⚠ *Utilisez la prise AUX pour transmettre le départ d'effet à votre processeur d'effets externe (→p.110).*



1. HIGH.G [-15 dB...+15 dB]
Règle le gain de haute fréquence de la sous-entrée.
2. HIGH.Fc [21 Hz...20.1 kHz]
Règle la fréquence de coupure à laquelle le correcteur en plateau agit sur les hautes fréquences de la sous-entrée.
3. LOW.G [-15 dB...+15 dB]
Règle le gain des basses fréquences de la sous-entrée.
4. LOW.Fc [21 Hz...20.1 kHz]
Règle la fréquence de coupure à laquelle le correcteur en plateau agit sur les basses fréquences de la sous-entrée.
5. PAN [L63...C...R63]
Règle le panoramique suivant lequel la sous-entrée sera envoyée au bus master.
6. ON [ON, OFF]
Détermine si la sous-entrée sera envoyée au bus master (ON) ou non (OFF).
7. Level [0...100]
Détermine le niveau avec lequel la sous-entrée est envoyée au bus master.
8. Indicateur de niveau
Indique le niveau du bus master.

2a-3. Sub Mixer 5–8

Ces réglages vous permettent d'utiliser les entrées comme un pré-mixer afin de faire entrer le retour d'effets externes dans les prises INPUT 5-8, ou pour que le son d'un instrument branché à ces prises puisse être mixé avec les pistes lues (→p.44). Pour les paramètres, référez-vous à la section précédente "2a-2. Sub Mixer 1–4."

2a-4. Sub Mixer 9–12

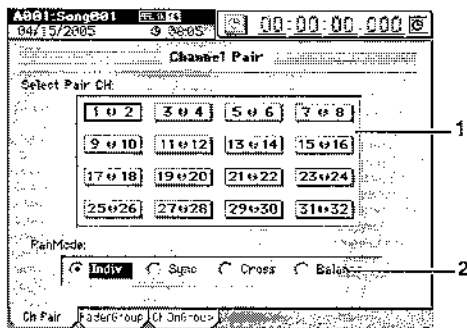
Ces réglages vous permettent d'utiliser les entrées comme un pré-mixer afin de faire entrer le retour d'effets externes dans les prises INPUT 9-12, ou pour que le son d'un instrument branché à ces prises puisse être mixé avec les pistes lues (→p.44). Pour les paramètres, référez-vous à la section précédente "2a-2. Sub Mixer 1–4."

2b. PAIR/GROUP

2b-1. Channel Pair

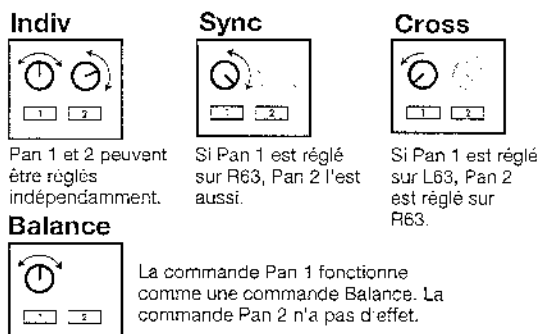
Ici, vous pouvez choisir de coupler des voies de mixer adjacentes. Pour les voies couplées, les paramètres suivants fonctionnent en tandem et ont les mêmes valeurs pour les deux voies.

Fader, Pan, CH ON, correcteur de lecture, correcteur d'enregistrement, départ enregistrement, départ Eff 1/2, départ Aux 1/2, ATT, REC/PLAY, Groupe



- Select Pair Ch** [1*2...31*32]
Cliquez sur les boutons 1*2-31*32 pour sélectionner les voies à coupler (l'icône de cœur ♥ s'affichera pour les voies couplées).
- PanMode** [Indiv, Sync, Cross, Balance]
Détermine comment s'effectue le panoramique.
 - Indiv:** Les panoramiques des deux voies fonctionnent indépendamment.
 - Sync:** Les panoramiques des deux voies sont réglés sur la même valeur.
 - Cross:** Les deux voies ont des valeurs de panoramique opposées.
 - Balance:** La commande de panoramique fonctionne comme une balance.

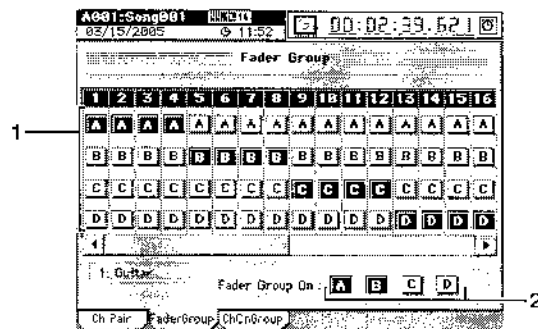
Fonctionnement quand les pistes 1 et 2 sont couplées



2b-2. Fader Group

Quand vous faites fonctionner le fader d'une voie affectée à un groupe, les autres faders affectés à ce groupe bougent aussi, préservant la balance des voies ainsi associées.

Il y a quatre groupes, A à D. Chaque voie ne peut être affectée qu'à un de ces groupes de faders.



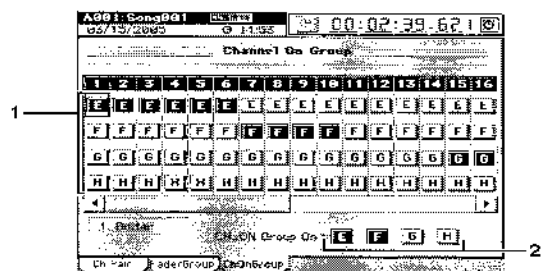
- Boutons de groupe** [A, B, C, D]
Ces boutons sélectionnent le groupe de faders pour chaque voie. Pour sélectionner le groupe, cliquez sur le bouton correspondant (il sera surligné). Utilisez la barre et les boutons de défilement pour afficher toutes les voies.
- Boutons d'activation de groupe** [A, B, C, D]
Cliquez sur ces boutons (surlignez-les) si vous voulez activer un groupe de faders. Si un bouton est cliqué (surligné), les niveaux des faders maintiendront la balance entre les différentes voies du groupe pendant qu'ils sont déplacés.

note Quand vous activez un bouton de groupe (1.) pour ajouter une voie à un groupe de faders existant, le niveau de la voie à ce moment sera réglé comme tel dans la balance du groupe.

2b-3. Channel On Group

Si vous activez la touche CH ON d'une voie affectée à un groupe de voies, les autres voies affectées à ce groupe sont aussi activées. Il y a quatre groupes de voies: E à H. Chaque voie ne peut appartenir qu'à un de ces groupes.

- Boutons de groupe** [E, F, G, H]



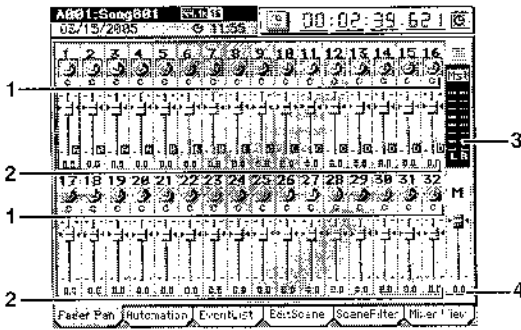
Ces boutons sélectionnent le groupe de voies pour chaque voie. Pour sélectionner le groupe, cliquez sur le bouton correspondant (il sera surligné). Utilisez la barre et les boutons de défilement pour afficher toutes les voies.

- Boutons d'activation de groupe** [E, F, G, H]
Cliquez sur ces boutons (surlignez-les) pour activer un groupe de voies. Si ces boutons sont cliqués, les faders bougeront pour préserver la balance du groupe lorsque vous bougeriez n'importe quel fader de ce groupe.

note Quand vous activez un bouton de groupe (1.) pour ajouter une voie à un groupe de voies existant, le statut On/Off de la voie à ce moment déterminera le statut On/Off pour le groupe.

2c. FADER/PAN/AUTOMATION

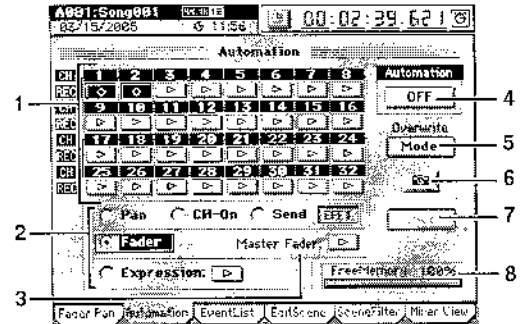
2c-1. Fader Pan



1. **Panoramique de voie** [L63...C...R63]
Affiche le réglage de panoramique pour chaque voie. La valeur est donnée sous l'icône.
Utilisez la touche 1-16 ou 17-32 pour alterner entre les groupes de voies et utilisez la matrice de commandes pour régler le panoramique de chaque groupe de 16 voies.
2. **Fader de voie** [←∞...+6]
Affiche le réglage de fader pour chaque voie. La valeur est donnée sous l'icône.
Utilisez la touche 1-16 ou 17-32 pour alterner entre les groupes de voies et utilisez les 16 faders pour régler la valeur.
3. **Indicateur de niveau**
Affiche le niveau de sortie master L/R.
4. **Fader master** [←∞...+0]
Affiche le réglage du fader MASTER. La valeur numérique est donnée sous l'icône.

2c-2. Automation

Vous pouvez activer l'automation et enregistrer les changements que vous apportez en temps réel aux réglages du mixer pendant que le morceau est lu ou enregistré. L'automation enregistrée peut ensuite automatiquement reproduire ces changements de réglage de mixer durant la lecture ou l'enregistrement.

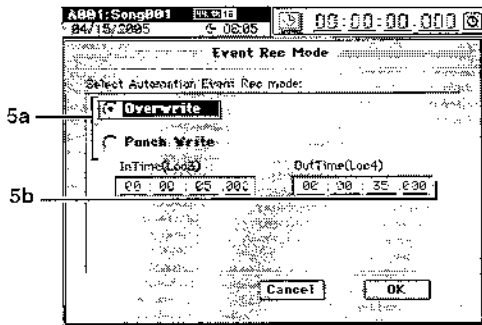


1. **Boutons de voies enregistrées** [O, >]
Utilisez ces boutons pour sélectionner les voies pour lesquelles vous désirez enregistrer l'automation. Les événements seront enregistrés pour chaque voie dont le bouton aura été cliqué pour lui faire afficher O (Rec).
2. **Boutons de paramètre à enregistrer** [Fader, Pan, CH ON, Send, Expression]
Utilisez ces boutons pour sélectionner le paramètre pour lequel vous désirez enregistrer une automation. Vous ne pouvez sélectionner qu'un paramètre à la fois; cliquez sur le bouton radio voulu pour surligner le paramètre désiré.
 - ▲ Si vous avez sélectionné Send (Départ), le paramètre sélectionné dans la cellule Send (EFF1, EFF2, AUX1, AUX2) quand vous commencez à enregistrer sera enregistré comme automation. Toutefois, "6. Snapshot" enregistrera tous les paramètres de départ (Send).
 - ▲ Si vous sélectionnez Expression, cliquez sur le bouton situé à côté pour sélectionner O (Rec) avant de commencer l'enregistrement.
3. **Fader master** [O, >]
Si vous sélectionnez "Fader" comme paramètre à enregistrer et que vous désirez enregistrer des opérations du fader MASTER également, cliquez sur ce bouton pour qu'il indique "O" (Rec).
4. **Automation**
Ce bouton commute on/off la lecture et l'enregistrement de l'automation.
 - OFF:** Lecture et enregistrement d'automation ne se font pas.
 - On (Play):** Exécute la lecture de l'automation. L'indicateur Automation s'allumera. Durant la lecture ou l'enregistrement de morceau, quand le morceau atteint l'emplacement auquel un événement est enregistré, le réglage correspondant est rappelé, changeant automatiquement les réglages du mixer. De nouveaux événements d'automation ne peuvent pas être enregistrés.
 - ON (Rec):** Reproduit l'automation et enregistre de nouveaux événements. L'indicateur d'automation s'allumera. Durant la lecture ou l'enregistrement de morceau, quand le morceau est à l'emplacement auquel un événement est enregistré, ce réglage sera rappelé, changeant automatiquement les réglages du mixer. De plus, de nouveaux événements seront enregistrés pour les voies dont le bouton d'enregistrement est réglé sur O (Rec), en fonction des réglages de la fenêtre de dialogue Event Rec Mode. Quand l'enregistreur s'arrête, ce réglage revient automatiquement sur ON (Play).

note Si l'automatisation est activée et si vous n'avez mémorisé aucune scène, c'est la scène par défaut qui sera automatiquement sélectionnée. Si vous désirez éditer des paramètres relatifs à une scène, veuillez à mémoriser la scène.

5. Mode

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue Event Rec Mode apparaît, vous permettant de sélectionner la méthode d'enregistrement d'automatisation. Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES) pour valider votre sélection, ou cliquez sur le bouton Cancel (ou pressez la touche NO de la façade) pour l'annuler.



5a. Mode d'enregistrement

Overwrite: Les données d'automatisation seront remplacées à partir de l'endroit où vous commencerez à lire/enregistrer le morceau jusqu'au point où vous arrêterez. Si vous n'enregistrez pas d'événement, tous les événements préalablement enregistrés seront effacés.

Punch Write: Les paramètres que vous changerez entre l'instant In Time (où commence l'enregistrement des événements) et l'instant Out Time (où vous arrêtez) seront enregistrés.

5b. In Time, Out Time

Quand l'enregistrement est en mode "Punch Write" et que vous avez sélectionné un autre paramètre que Fader comme paramètre à enregistrer. Ces réglages déterminent les positions de début et de fin de l'enregistrement d'événement.

6. SnapShot

Cliquer sur ce bouton quand "4. Automation" est activé et que l'enregistreur est à l'arrêt enregistrera un instantané ou "Snapshot" des événements pour les voies dont le bouton d'enregistrement est réglé sur (Rec).

7. Undo

Cliquez sur ce bouton pour revenir au statut antérieur de l'automatisation enregistrée. Vous pouvez revenir au statut antérieur à l'opération précédente. Si le bouton indique **Redo (Restaurer)**, vous pouvez vous en servir pour restaurer le statut d'avant annulation (**Undo**).

note Vous pouvez utiliser "2c-3. Event List" pour apporter des changements détaillés aux événements enregistrés.

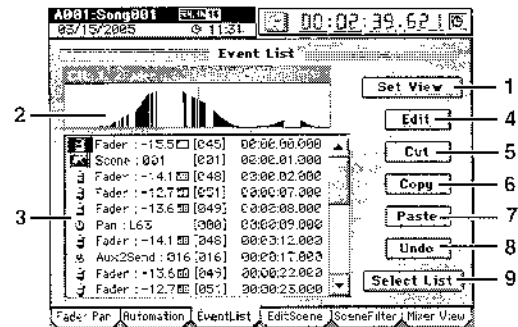
! Ces données sont conservées en commun avec les données "8. Undo" de "2c-3. Event List". Si vous pressez le bouton Undo de la liste des événements juste après avoir enregistré l'automatisation, ce n'est pas l'édition d'événement la plus récente qui sera effacée, mais l'automatisation antérieurement enregistrée.

8. Mémoire encore libre pour les événements

Indique la quantité de mémoire restante pour enregistrer des événements.

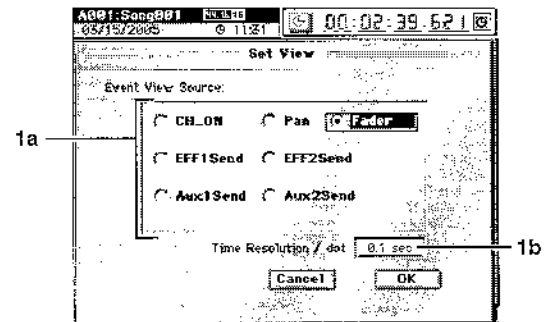
2c-3. Event List

C'est dans cette fenêtre de liste d'événements que vous pouvez visualiser ou éditer des événements et scènes enregistrés à l'aide de l'automatisation.



1. Set View

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue de réglage d'affichage Set View. Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour valider vos sélections ou cliquez sur le bouton Cancel (ou pressez la touche NO de la façade) pour les annuler.



1a. Event View Source

Cliquez sur un bouton radio pour choisir le paramètre qui apparaîtra dans la liste des événements.

1b. Time Resolution/dot [0.05, 0.1, 0.2, 0.5, 1sec]

Détermine la plage d'affichage dans la fenêtre des événements. La plage affichée sera la valeur spécifiée ici et multipliée ici par 192.

2. Visualisation d'événements

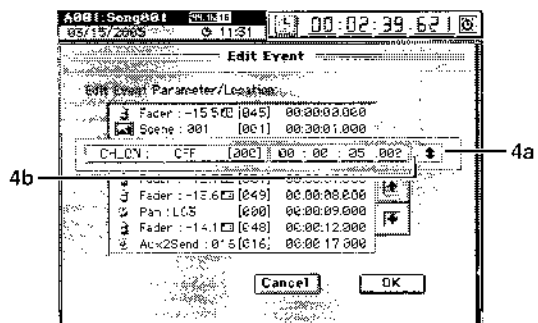
Cette zone représente les événements de la source sélectionnée dans Set View.

3. Liste des événements

Affiche les événements sélectionnés dans "9. Select List". Pour éditer un événement, sélectionnez-le (surlignez-le) en cliquant dessus dans la liste.

4. Edit

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue d'édition d'événement Edit Event.



4a. Bouton de sélection d'événement

Utilisez-le pour sélectionner l'événement à éditer. Cliquez sur ce bouton et utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour faire votre choix.

4b. Paramètre [valeur MIDI]/Position

Cliquez sur le paramètre ou la position (surlignez-les) que vous désirez éditer et utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour les éditer.

La seule façon d'éditer une scène est de changer sa position. Les valeurs ne seront pas mises à jour tant que vous n'aurez pas cliqué sur le bouton OK (ou pressé la touche YES de la façade) pour confirmer vos éditions.

5. Cut

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue servant à couper un événement (**Cut Event**).

L'événement sélectionné sera coupé (supprimé de la liste des événements). Toutefois, il sera par la même occasion sauvegardé de façon temporaire dans le presse-papier (mémoire tampon d'édition).

Pour couper, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche YES de la façade). Pour annuler, pressez le bouton **No** (ou pressez la touche NO de la façade).

Pour couper tous les événements de la liste d'événements, cliquez sur le bouton **Select All** (tout sélectionner) afin de le surligner, puis coupez.

6. Copy

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue servant à copier un événement (**Copy Event**).

L'événement sélectionné sera copié temporairement dans le presse-papier (mémoire tampon d'édition).

Pour copier, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche YES de la façade). Pour annuler, pressez le bouton **No** (ou pressez la touche NO de la façade).

Pour copier tous les événements de la liste d'événements, cliquez sur le bouton **Select All** (tout sélectionner) afin de le surligner, puis copiez.

7. Paste

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue servant à copier un événement (**Paste Event**).

L'événement temporairement sauvegardé dans le presse-papier (mémoire tampon d'édition) sera collé à l'emplacement de l'événement sélectionné.

Pour exécuter le collage, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche YES de la façade). Pour annuler, pressez le bouton **No** (ou pressez la touche NO de la façade).

⚠ Si l'événement présent à l'emplacement de destination du collage est du même type que l'événement collé ou copié, il sera remplacé. S'il est d'un type différent, l'événement collé s'ajoutera à cet emplacement.

⚠ Si vous collez de multiples événements (obtenus par le bouton **Select All**), ils remplaceront les données existantes à partir de la destination de collage sélectionnée. Toutefois, seuls les événements de même type que ceux inclus dans cette sélection multiple seront remplacés.

8. Undo

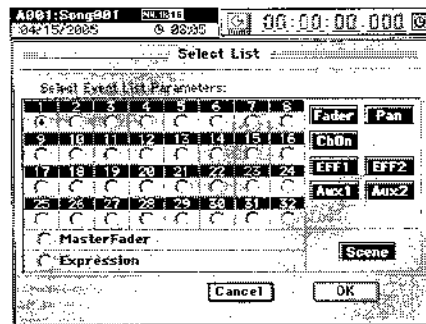
Cliquez sur ce bouton pour annuler l'action de type Cut, Copy ou Paste et revenir à l'état antérieur à leur action. Cela ne peut servir qu'à revenir au statut immédiatement antérieur. Si le bouton indique **Redo**, vous pouvez l'utiliser pour annuler l'effet d'annulation (**Undo**).

⚠ Ces données sont conservées en commun avec les données "7. Undo" de "2c-2. Automation". Si vous cliquez sur le bouton **Undo** d'automation immédiatement après une édition d'événement, c'est la dernière édition d'événement qui sera effacée – pas l'enregistrement d'automation.

9. Select List

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue de sélection de liste affichée (**Select List**). Ici, vous pouvez sélectionner la voie et le paramètre qui seront

affichés dans la liste d'événements. Vous pouvez sélectionner une (et seulement une) des voies 1-32, le fader master ou l'expression.



2c-4. Edit Scene

Les réglages de mixer que vous avez faits peuvent être enregistrés comme une "scène" à la position désirée et peuvent être automatiquement rappelés durant la lecture pour changer les réglages du mixer (quand le réglage "Automation" de "2c-2. Automation" est activé). Vous pouvez également rappeler une scène au moment voulu sous la forme de réglages d'emploi général (→p.50). Vous pouvez mémoriser une centaine de scènes par morceau.

Une scène peut contenir les réglages suivants.

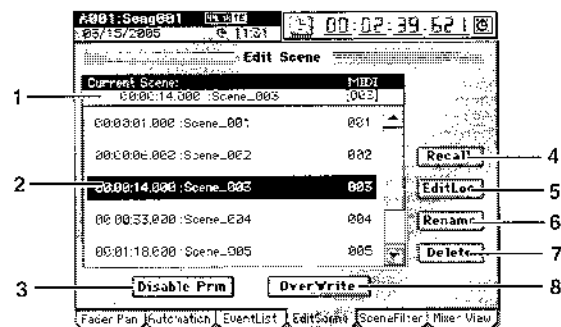
Paramètres de voie

CH ON, PlayEQ (correcteur de lecture), ATT (atténuateur), départs, affectation des effets par insertion, fader, panoramique

Effets

Numéros des programmes d'effet et réglage TRIM des effets par insertion, master et final.

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



1. Cellule de sélection de scène

Cette zone affiche la scène actuellement sélectionnée (scène actuelle).

note Si aucune scène n'est sélectionnée, c'est la scène par défaut qui est sélectionnée.

Choisissez une scène dans la liste des scènes et cliquez sur le bouton **Recall** (rappel) pour la sélectionner. De gauche à droite s'affichent l'icône d'édition, la position, le nom de la scène et le numéro de programme MIDI. L'icône d'édition apparaîtra si la scène a été éditée jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton **OverWrite** (remplacer).

Si vous éteignez l'appareil avant de cliquer sur le bouton **OverWrite**, les éditions effectuées seront perdues et la scène reviendra à son statut d'avant l'édition.

2. Liste des scènes

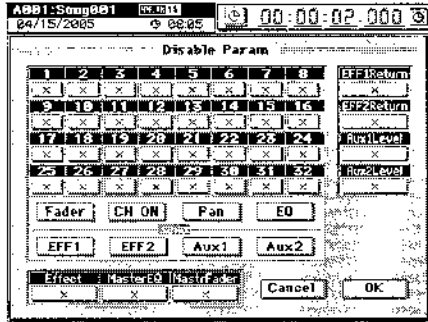
Cette zone affiche les scènes que vous avez mémorisées.

De gauche à droite s'affichent la position, le nom de scène, l'icône d'avertissement de superposition ("Ⓢ") et le numéro de programme pour chaque scène. Il est possible ici d'avoir plusieurs scènes sur la même position, mais l'icône d'avertissement de superposition vous rappelle de faire attention lors du rappel de ces scènes.

note Si Automation est activée, les scènes ayant cette icône d'alerte de superposition ne seront pas reproduites.

3. Disable Prm

Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de désactivation de paramètre Disable Param.



Pour chaque scène, vous pouvez filtrer des réglages de mixer spécifiques (paramètres) pour qu'ils ne soient pas rappelés lors de la lecture d'une scène. Sélectionnez les paramètres de mixage qui seront désactivés.

Pour Fader, CH ON, Pan, EQ, les départs (sends) EFF 1/2 et Aux 1/2, vous devez aussi sélectionner les voies pour lesquelles ces paramètres seront désactivés.

Si un bouton de paramètre est sélectionné (surligné), le filtrage s'applique à ce paramètre pour les voies choisies, afin que ces réglages de scène soient ignorés.

Si un bouton est désactivé (c'est-à-dire que le filtrage est inactif), les réglages correspondants de la scène seront appliqués.

Le filtrage s'applique à la scène sélectionnée comme un "filtre de lecture".

Les paramètres EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2 Level, MasterEQ et MasterFader peuvent être désactivés sans tenir compte de la voie.

note Les réglages de filtrage Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2, et AUX1/2 ne s'appliquent qu'aux voies désactivées (surlignées).

note Si vous désirez activer/désactiver des paramètres de scène pour toutes les scènes d'un morceau, utilisez l'onglet "SceneFilter" (filtre de scène).

4. Recall

Rappelle les réglages enregistrés dans une scène. Si vous rappelez et éditez une scène, cliquez sur le bouton Recall pour sauvegarder vos éditions. Autrement, la scène retrouvera le statut qu'elle avait avant l'édition quand vous quitterez cet écran.

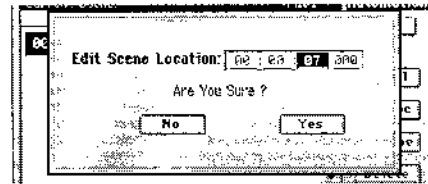
5. EditLoc

Ici, vous pouvez changer la position mémorisée pour la scène. Dans la liste des scènes, sélectionnez celle dont vous désirez changer la position.

Cliquez sur le bouton EditLoc pour faire s'afficher la fenêtre de dialogue Edit Scene Location et modifiez-y la position de mémorisation de la scène.

Sélectionnez (surlignez) l'unité de position (par exemple heure, minute, seconde) que vous désirez changer et utilisez la molette de valeur ou les touches +/- pour modifier la position.

Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour appliquer vos changements ou sur le bouton No (ou pressez la touche NO key) pour ne pas tenir compte de vos changements.



6. Rename

Ici, vous pouvez renommer la scène. Dans la liste des scènes, sélectionnez la scène dont vous désirez changer le nom et cliquez sur le bouton Rename pour afficher la fenêtre de dialogue Rename. Vous pouvez lui appliquer un nom allant jusqu'à 16 caractères (→p.99).

7. Delete

Dans la liste des scènes, sélectionnez la scène que vous désirez supprimer et cliquez sur le bouton Delete pour afficher la fenêtre de dialogue de suppression de scène (Delete Scene). En activant (surlignant) le bouton Select All (Tout sélectionner) dans la fenêtre de dialogue, vous pouvez supprimer toutes les scènes d'un coup. Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour supprimer les scènes ou sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade) pour annuler l'opération.

⚠ L'annulation n'est pas possible pour cette opération de suppression.

8. OverWrite

Remplace les réglages du numéro de scène actuellement sélectionné par les réglages actuels du mixer. Utilisez cela lorsque vous désirez faire des réglages fins de la scène ou la remplacer par une autre scène.

2c-5. Scene Filter

Ces réglages déterminent les paramètres qui seront filtrés lors du rappel de scène et par élimination ceux qui seront rappelés. Les réglages d'activation/désactivation que vous faites ici s'appliquent à toutes les scènes du morceau.

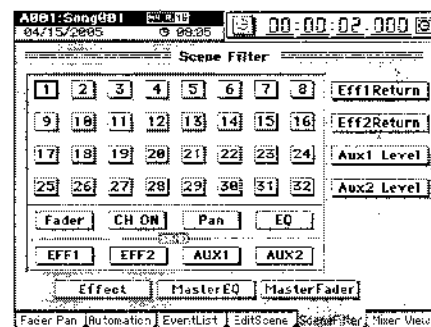
note Si vous désirez activer/désactiver des paramètres pour une scène spécifique du morceau, faites ces réglages dans l'onglet "EditScene", bouton 3. Disable Prm.

Cliquez sur les boutons pour activer/désactiver les voies et/ou paramètres correspondants. Une voie/un paramètre dont le bouton est activé sera filtré et donc non changé par les opérations de rappel de scène. Les paramètres EFF 1/2 Return, Effect, Aux 1/2 Level, MasterEQ et MasterFader peuvent être désactivés indépendamment de la voie.

note Les réglages de filtrage Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2, et AUX1/2 ne s'appliquent qu'aux voies désactivées (surlignées).

⚠ Le bouton Effect active/désactive les affectations de numéro de programme d'effet et d'effet par insertion.

⚠ Le bouton EFF 1/2 Return active/désactive les réglages de niveau de retour et de balance de l'effet master 1/2.

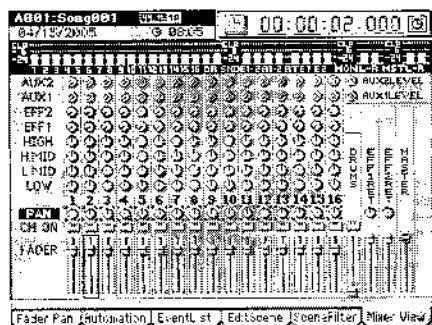


2c-6. Mixer View

Vous pouvez utiliser l'affichage Mixer View pour faire le réglage d'une scène. Vous pouvez y voir les paramètres suivants et les éditer.

Faders, CH ON, pan, pour l'égaliseur: gain des graves (LOW), des bas médiums (L. MID), des hauts médiums (H. MID) et des aigus (HIGH), départ EFF1/2, départ AUX 1/2, AUX 1/2 LEVEL (niveau), retour d'effet EFF 1/2 RET, balance de retour EFF 1/2, batterie (DRUMS)

Si vous bougez les faders et la matrice de commandes de la façade pour éditer un paramètre, la sélection passera au paramètre que vous avez édité et l'écran changera aussi. Utilisez les touches 1-16 et 17-32 pour sélectionner le groupe de 16 voies que vous désirez visualiser.



2d. EQ/ATT/PHASE

Vous pouvez régler ici le correcteur (EQ), l'atténuateur (ATT), la bibliothèque de corrections et la phase pour chaque voie et vous pouvez faire les réglages de correcteur master.

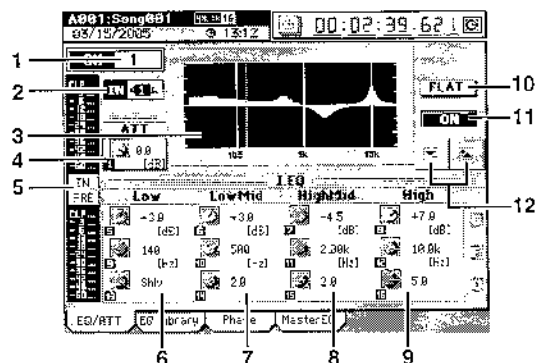
2d-1. EQ/ATT

Pour chaque voie, vous pouvez éditer les réglages du correcteur 4 bandes et de l'atténuateur. Le correcteur est normalement de type en cloche (crête), toutefois les bandes de graves (LOW) et d'aigus (HIGH) peuvent être réglées en plateau (Shlv).

▲ Les voies 24-32 et les voies du pré-mixer ont un correcteur à 2 bandes en plateau.

Utilisez la matrice de commandes pour sélectionner et éditer les quatre bandes du correcteur.

Les réglages de correction utilisés ici peuvent être chargés depuis la bibliothèque de corrections ou enregistrés dans celle-ci (voir la section ci-dessous, "2d-2. EQ Library").



1. CH [1...32]

Cliquez sur la cellule d'édition affichant la voie dont vous éditez la correction et utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour sélectionner la voie désirée. Sinon, vous pouvez presser la touche **CH SELECT** puis une touche de voie pour sélectionner la voie désirée. Cette voie est couplée avec le paramètre "CH" de l'onglet "EQ Library".

note Si le statut **PLAY/REC** de la voie sélectionnée est réglé sur **PLAY**, l'écran affiche le correcteur de lecture. Avec **REC**, il affiche le correcteur d'enregistrement.

2. Indicateur IN/TR

Affiche **IN** ou **TR** selon que le correcteur actuel est le correcteur d'enregistrement ou celui de lecture et vous permet aussi de voir la source d'entrée actuelle.

3. Courbe de correction

Une représentation graphique de la courbe de correction s'affiche ici.

4. ATT [-63.5 dB...0 dB]

Ici, vous pouvez régler l'atténuateur. Baisser cette valeur diminue le niveau entrant dans le correcteur.

5. Bouton d'indicateur de niveau

Chaque fois que vous cliquez sur ce bouton, la position de l'indicateur de niveau affiché change.

IN: Niveau d'entrée. Le niveau d'entrée du correcteur s'affiche.

PRE: Niveau pré-fader. Le niveau de sortie du correcteur s'affiche.

PST: Niveau post-fader. Le niveau affiché est celui après passage par le fader.

6. LOW G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10, Shlv]

Ici se règle le gain, la fréquence centrale et la valeur Q (étroitesse du filtre) pour la zone des basses fréquences. Si vous sélectionnez Shlv comme valeur Q, la correction se fait en plateau; dans ce cas, F sera la fréquence de coupure.

7. LOW-MID G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10]

Ici se règlent le gain, la fréquence centrale et la valeur Q (étroitesse du filtre) pour la zone des fréquences de bas médiums.

8. HIGH-MID G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10]

Ici se règle le gain, la fréquence centrale et la valeur Q (étroitesse du filtre) pour la zone des fréquences de hauts médiums.

9. HIGH G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10, Shlv]

Ici se règlent le gain, la fréquence centrale et la valeur Q (étroitesse du filtre) pour la zone des hautes fréquences. Si vous sélectionnez Shlv comme valeur Q, la correction se fait en plateau; dans ce cas, F sera la fréquence de coupure.

10. FLAT

Ramène le gain de chaque bande de correction à 0 dB. Les réglages de correction pour cette voie seront donc initialisés.

11. ON/OFF

Commute on/off le correcteur. Cela vous permet d'écouter le signal avec et sans correction pour rapidement vérifier vos réglages.

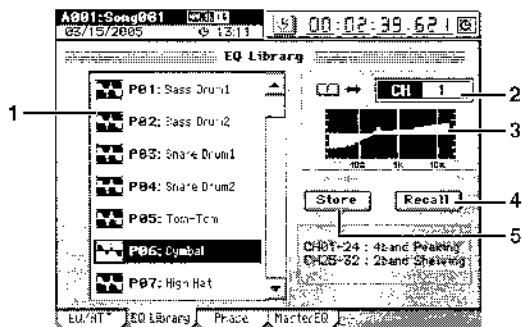
12. Boutons ▲ / ▼

Utilisez ces boutons haut/bas pour éditer les valeurs de paramètre.

2d-2. EQ Library

C'est ici que vous pouvez charger les réglages de correction depuis la bibliothèque de corrections. Vous pouvez aussi y enregistrer vos réglages de correction dans la zone utilisateur de cette bibliothèque. Il y a 50 programmes de correction pré-réglés (presets) et 50 programmes pour l'utilisateur (user).

Un programme de correction contient les paramètres 6-9 de la section précédente "2d-1. EQ/ATT".



1. Liste de la bibliothèque de corrections

Cliquez sur la liste pour sélectionner un programme de correction. La liste affiche le numéro du programme de correction (P** sont des programmes presets, U** sont des programmes utilisateur) et son nom.

2. CH

[1...16]

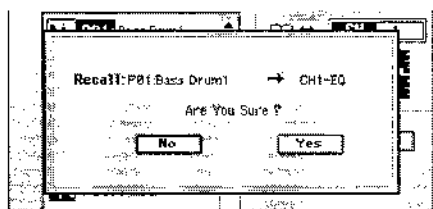
Cliquez sur la cellule d'édition affichant la voie dans laquelle vous désirez rappeler (ou depuis laquelle vous désirez sauvegarder) un élément de bibliothèque de correction et utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour sélectionner la voie désirée. Sinon, vous pouvez presser la touche **CH SELECT** puis presser une touche de voie pour sélectionner la voie désirée. Cette voie est couplée avec le paramètre "CH" de l'onglet "EQ/ATT".

3. Courbe de correction

La courbe de correction du programme sélectionné s'affiche.

4. Recall

Charge le programme de correction sélectionné dans la voie que vous avez sélectionnée avec 2. "CH." Cliquez sur la liste de la bibliothèque pour sélectionner le programme de correction que vous désirez charger. Cliquez sur le bouton pour afficher la fenêtre de dialogue de rappel (Recall), vérifiez le programme de correction et la voie de destination de chargement et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Si vous décidez de ne pas charger, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).



⚠ Comme les voies 25-32 ont un correcteur 2 bandes avec graves (Low) et aigus (High), charger dans ces voies un élément de correction à quatre bandes de la bibliothèque aura l'effet suivant.

- Les réglages LowMid and HighMid seront ignorés.
- Le gain et la fréquence de coupure des bandes haute et basse resteront tels quels, mais la valeur Q sera changée pour une correction en plateau.

5. Store

Ce bouton enregistre les réglages de correction de l'onglet "EQ/ATT" dans un des programmes de correction de l'utilisateur.

Les réglages de correction de la voie sélectionnée par 2. "CH" seront mémorisés.

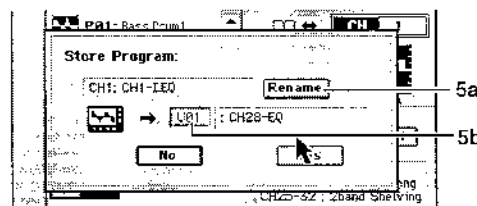
Un nom sera automatiquement affecté au programme de correction mémorisé.

code Le correcteur de lecture de la voie 8: CH08-IEQ

Le correcteur d'enregistrement de la voie 10:

CH10-EQ

Vérifiez le numéro de destination de l'enregistrement et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Si vous décidez de ne pas enregistrer, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).



5a. Rename

Vous pouvez cliquer sur ce bouton pour éditer le nom du programme de la bibliothèque (→p.99).

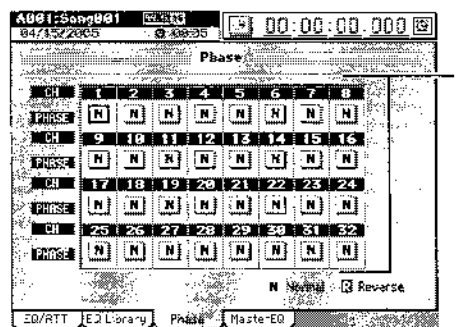
5b. Cellule de numéro de programme

Ici, vous pouvez sélectionner le numéro du programme de destination de l'enregistrement. Cliquez sur la cellule pour la surligner et utilisez la **molette de valeur** (ou les touches +/-) pour faire votre sélection.

2d-3. Phase

Vous pouvez inverser la phase de chaque voie.

Si une voie du canal stéréo d'un appareil audio est reçue via une prise dont le point chaud et le point froid sont inversés, la position stéréo peut devenir confuse ou des portions du son peuvent être annulées. Ce réglage vous permet d'inverser la phase pour corriger de telles situations.



1. PHASE

[N, R]

N (Phase normale): La phase de cette voie n'est pas inversée. Normalement, laissez ce réglage sur "N".

R (Phase inversée): La phase de cette voie est inversée.

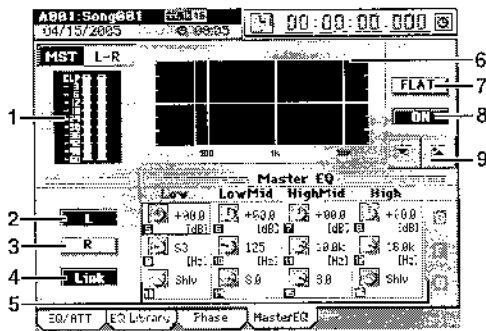
note Sur le D3200, la broche 2 est le point chaud et la broche 3 le point froid (→p.6). Réglez ce paramètre sur "R" si l'appareil audio connecté utilise un câblage opposé.

2d-4. Master EQ

Ici se règle le correcteur pour le bus master. C'est un correcteur en cloche (crête) à 4 bandes. Les bandes de graves (Low) et d'aigus (High) peuvent également être réglées en plateau (Shlv).

Le correcteur master est utilisé comme correcteur d'enregistrement pour la piste master.

⚠ Le correcteur master ne peut pas être utilisé lors de la lecture de la piste master ou quand vous utilisez "Solo→Master".



1. Indicateur de niveau

Affiche le niveau du bus master.

note En cas d'écrêtage, réglez le fader MASTER.

2. L

Sélectionne les réglages de correction master pour le canal gauche.

3. R

Sélectionne les réglages de correction master pour le canal droit.

4. Link

Couple les canaux gauche et droit du correcteur master pour leur donner des réglages identiques. Vous pouvez dès lors faire les réglages sur l'un ou l'autre des deux canaux.

5. Bandes 1...4: G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20.1 kHz/0.1...10, Shlv*]

Ces paramètres règlent le gain, la fréquence centrale et la valeur Q (étroitesse du filtre) de chaque bande. Utilisez la matrice de commandes pour faire les réglages.

* En sélectionnant Shlv comme valeur Q pour les bandes Low et High, vous pouvez les faire passer en correction de type à plateau. Dans ce cas, la valeur F devient la fréquence de coupure.

6. Courbe de correction

La courbe de correction spécifiée par ces réglages de paramètres s'affiche.

7. FLAT

Ramène le gain de chaque bande de correction à 0 dB. Les réglages de fréquence centrale et de Q pour chaque bande restent inchangés.

8. ON/OFF

Commute on/off le correcteur master. Cela commute on/off les deux canaux quel que soit le canal (L ou R) que vous éditez actuellement.

9. Boutons ↕ / ↕

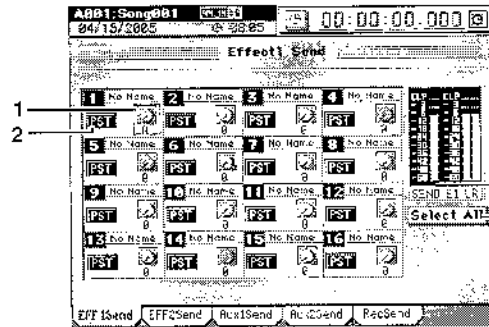
Utilisez ces boutons haut/bas pour éditer des paramètres de valeur.

2e. SEND (EFF/AUX/REC)

2e-1. Effect 1 Send

Dans cette page, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque voie du mixer à destination de l'effet master 1. Si vous sélectionnez le réglage pré-fader (PRE), le signal envoyé à l'effet master sera pris immédiatement avant le fader et sera donc indépendant du niveau du fader.

Avec le réglage pré-fader, le signal envoyé à l'effet master a le même niveau qu'avec le réglage post-fader (PST) quand le fader est réglé pour un gain unitaire (0 dB).



1. Départ

Règle le niveau de départ. Utilisez la matrice de commandes pour faire le réglage.

2. PRE/PST

Déterminez si le signal envoyé sera pris avec le niveau qu'il a immédiatement avant le fader (pré-fader) ou immédiatement après le fader (post-fader).

PRE: Envoie le niveau pré-fader

PST: Envoie le niveau post-fader

3. Indicateur de niveau

Indique le niveau du bus de départ d'effet 1 et du bus de retour L/R d'effet 1.

4. Select All

Couple les réglages de toutes les voies.

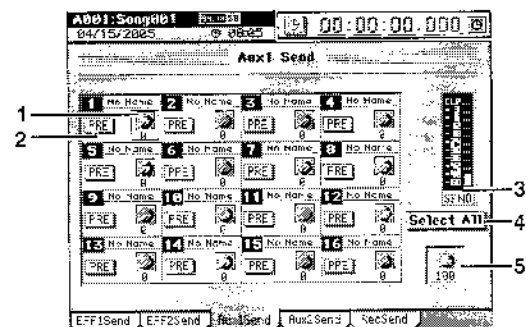
Cela permet de régler de façon identique les boutons PRE/PST et les potentiomètres de départ SEND.

2e-2. Effect 2 Send

Dans cette page, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque voie du mixer à destination de l'effet master 2. Pour des détails sur les paramètres, référez-vous à la section ci-dessus, "2e-1. Effect 1 Send".

2e-3. Aux1 Send

Ici se règlent les niveaux de départ de chaque voie du mixer à destination de la prise de sortie AUX OUT 1. Si vous sélectionnez le réglage pré-fader (PRE), le signal envoyé à la prise AUX OUT sera pris immédiatement avant le fader et sera donc indépendant du niveau du fader. Avec le réglage pré-fader, le signal envoyé à la prise AUX OUT a le même niveau qu'avec le réglage post-fader (PST) quand le fader est réglé pour un gain unitaire (0 dB). Pour des détails sur la connexion et l'emploi d'effets externes, référez-vous en p.57.



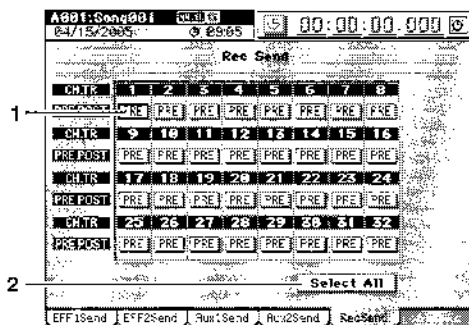
- Départ**
Règle le niveau de départ. Utilisez la matrice de commandes pour faire le réglage.
- PRE/PST**
Détermine si le signal envoyé sera pris avec le niveau qu'il a immédiatement avant le fader (pré-fader) ou immédiatement après le fader (post-fader).
PRE: Envoie le niveau pré-fader
PST: Envoie le niveau post-fader
- Indicateur de départ (Send) AUX 1**
Affiche le niveau de la sortie AUX1 OUT.
- Select All**
Couple les réglages de toutes les voies.
Cela permet de régler de façon identique les boutons PRE/PST et les potentiomètres de départ SEND.
- Niveau de AUX1**
Règle le niveau de la sortie AUX1 OUT.

2e-4. Aux2 Send

Dans cette page, vous pouvez régler le niveau de départ de chaque voie du mixer à destination de AUX OUT 2. Pour des détails sur les paramètres, référez-vous à la section ci-dessus, "2e-3. Aux1 Send."

2e-5. Rec Send

Ici se règle la position à laquelle sont pris les signaux sur chaque voie du mixer pour être envoyés aux pistes d'enregistrement. Si vous sélectionnez le réglage pré-fader (PRE), le signal sera pris immédiatement avant le fader et sera donc indépendant du niveau du fader. Avec le réglage post-fader, le signal a le même niveau qu'avec le réglage post-fader (PST) quand le fader est réglé pour un gain unitaire (0 dB).



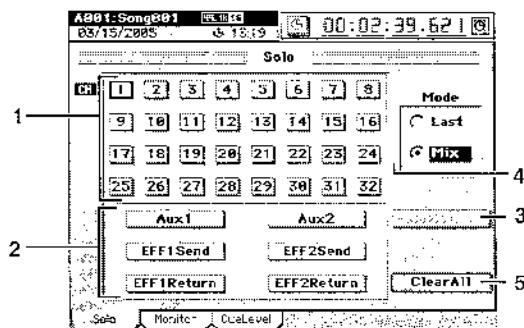
- PRE/PST**
Détermine si le signal enregistré sera pris avec le niveau qu'il a immédiatement avant le fader (pré-fader) ou immédiatement après le fader (post-fader).
PRE: Enregistre le niveau pré-fader
PST: Enregistre le niveau post-fader
- Select All**
Couple les boutons PRE/PST de toutes les voies.

2f. SOLO/MONITOR

2f-1. Solo

Utilisez cette fonction lorsque vous désirez n'entendre qu'une (ou quelques-unes) des voies ou pour contrôler l'audio envoyé par les départs. Le signal solo est produit par les prises MONITOR L/R et PHONES.

Vous pouvez aussi faire les réglages de façon à ce que le signal solo soit produit par les prises MASTER L/R.



- Boutons CH** [1...32]

Utilisez ces boutons pour activer (surligner) ou désactiver la fonction Solo pour chaque voie. Quand un de ces boutons est activé, le D3200 passe automatiquement en mode Solo et la touche de voie de cette voie clignote. Vous pouvez aussi mettre en solo une voie en pressant la touche SOLO de la façade. Toutes les touches de voie clignoteront. Pressez la touche de voie correspondant à la voie que vous désirez mettre en solo.

- Boutons de départ (Send) et de retour (Return)**
Utilisez ces boutons pour activer (surligner) ou désactiver le solo pour chaque départ ou retour.

Aux1, Aux2:

Met en solo le signal de départ vers les prises de sortie externe AUX 1, 2.

EFF1 Send, EFF2 Send:

Met en solo le signal de départ vers les effets 1 ou 2.

EFF1 Return, EFF2 Return:

Met en solo le signal de retour des effets 1 ou 2.

Pour régler le volume de chaque signal, utilisez les pages ou commandes qui règlent chaque signal.

⚠ Sachez qu'en fonction des réglages, changer cette sélection peut entraîner un changement brutal du volume d'écoute de contrôle.

- Solo → Master**

Cela détermine si l'audio mis en solo doit être produit par les prises MASTER L/R. Utilisez ce réglage si votre système d'écoute de contrôle est branché aux prises MASTER L/R et si vous désirez écouter l'audio mis en solo au travers de ces sorties.

- Mode**

Last: Seul le dernier signal sélectionné est mis en solo (pas de multi-sélection possible).

Mix: Tous les signaux sélectionnés sont mis en solo (multi-sélection possible).

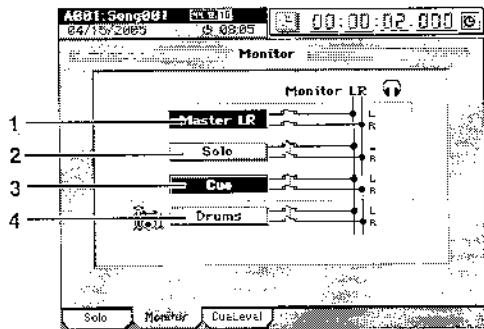
⚠ Si vous passez de Mix à Last, tous les réglages de solo sont désactivés.

- ClearAll**

Désactive tous les réglages de solo.

2f-2. Monitor

Ici, vous pouvez sélectionner les signaux audio qui seront produits par la sortie d'écoute de contrôle (prises MONITOR L/R) et la sortie casque (prise PHONES).



1. Master LR

Envoie le bus master LR en sortie monitor. Normalement, vous sélectionnez cette option.

2. Solo

Quand vous sélectionnez un signal à mettre en solo dans l'onglet "Solo", il sera automatiquement sélectionné et il ne sera pas possible de sélectionner "Master LR" ou "Cue". Pour sélectionner ces éléments, vous devez d'abord désactiver tous les solo.

3. Cue

Envoie le signal spécifié par les réglages de niveau et de panoramique de "Cue Level" (voir la section suivante) à la sortie d'écoute de contrôle. Si vous sélectionnez cette option pendant l'enregistrement, vous pourrez régler le volume et le panoramique d'écoute de contrôle pour jouer de façon confortable sans que cela n'affecte le niveau d'enregistrement du signal.

4. Drums

L'audio des Session Drums sera directement envoyé à la sortie d'écoute de contrôle. Vous pouvez utiliser cette option quand vous désirez écouter les Session Drums tandis que le reste des pistes audio est produit par les prises MASTER L/R, par exemple durant une prestation en direct. Normalement, vous laisserez cette option désactivée.

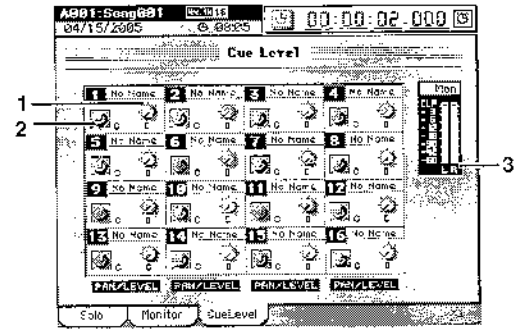
Le son de batterie ne sera pas produit à moins que la touche de voie Session Drums ne soit mise en service.

note Si vous sélectionnez Drums ici, le réglage "Assign" de l'onglet "DrmsMixer" de SESSION DRUMS passera sur "Monitor". Si vous désactivez Drums, le réglage "Assign" de l'onglet "DrmsMixer" de SESSION DRUMS passera sur "Master".

2f-3. Cue Level

Quand "Cue" est activé en onglet "Monitor", utilisez les réglages offerts ici pour déterminer le niveau et le panoramique audio de chaque voie du mixer. Durant la lecture, l'audio sera envoyé quel que soit le réglage on/off de la voie. Durant l'enregistrement, l'audio ne sera envoyé que pour les voies dont les touches CH ON sont activées. Utilisez les touches 1-16 et 17-32 pour faire basculer l'affichage entre les deux groupes de 16 voies.

note L'audio réglé sur Cue sera le signal de lecture si une piste est lue ou le signal enregistré si la piste est enregistrée.



1. Pan

[L63...C...R63]

Règle le panoramique du signal d'écoute ou de retour (Cue) de chaque voie. Vous pouvez cliquer sur une icône de commande et utiliser la matrice de commandes pour faire les réglages des 16 voies d'un groupe.

2. Level

[0...100]

Règle le niveau du signal d'écoute ou de retour (Cue) de chaque voie. Vous pouvez cliquer sur une icône de commande et utiliser la matrice de commandes pour faire les réglages des 16 voies d'un groupe.

note Le niveau unitaire a la valeur 100.

3. Indicateur de niveau

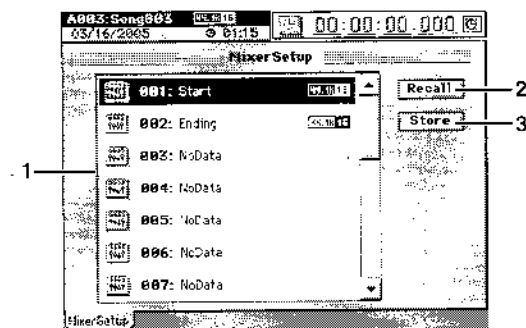
Ce bargraph affiche le volume de sortie du mixage d'écoute ou de retour (Cue).

2g. MIXER SETUP

Ici, vous pouvez configurer les réglages actuels du mixer, les sauvegarder ou rappeler des réglages préalablement sauvegardés. Cela vous permet d'enregistrer des réglages de mixer que vous utilisez fréquemment puis de les rappeler quand vous créez un nouveau morceau. Vous pouvez aussi utiliser cette méthode pour copier les réglages de mixer dans un autre morceau.

Une configuration de mixer contient les paramètres suivants.

- Affection de voie, pré-mixer, REC/ PLAY, et statut de piste MASTER
- Paire, Groupe
- Fader, Pan, Correcteur de lecture/enregistrement
- ATT, CH ON, Phase, Départ AUX/EFF, Départ d'enregistrement
- Effet (tous les réglages, y compris les paramètres édités)
- Fader Master, Correcteur master, Niveau de départ, Sélection de tous les départs
- Solo, Monitor, Cue, affectation de sortie du pattern de batterie, volume du pattern de batterie



1. Liste des configurations de mixer

Cliquez sur l'écran pour sélectionner le programme de configuration de mixer que vous désirez utiliser. La liste affiche les numéros de programme et leurs noms.

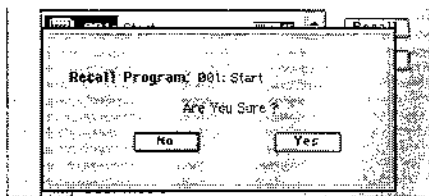
Compteur Nom
 Indicat. de niveau
 Mixer
 CH VIEW
 SEND EFFETS
 EQ
 PAN
 SONG
 SYSTEM
 TRACK (Piste) /MIDI
 CD
Référence
 UNDO
 SESSION ACCOUREUR
 STORE
 SCENE
 DRUMS
 SCRUB MARQUEUR
 MODE LOC 1/IN...
 TRANSPORT REC/PLAY LOC 4/END

⚠ Quand le D3200 sort d'usine, les programmes de configuration de mixer 1 à 20 portent l'intitulé "NoData" (pas de données). Rappeler un de ces programmes ramènera le mixer aux mêmes réglages que lorsqu'il est initialisé (c'est-à-dire quand vous créez un nouveau morceau).

2. Recall

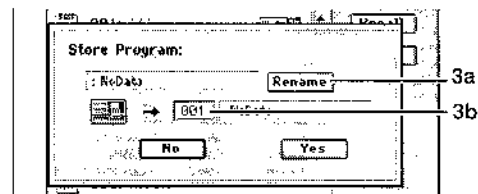
Ce bouton charge (rappelle) un programme de configuration de mixer. Dans la liste des configurations de mixer, cliquez sur le programme que vous désirez rappeler. Cliquez sur le bouton pour afficher la fenêtre de dialogue de rappel (Recall), vérifiez le programme que vous rappelez et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous décidez de ne pas charger, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).

⚠ Un programme sauvegardé depuis un morceau en 44,1 kHz ou 48 kHz peut être rappelé dans un morceau à 44,1 kHz ou 48 kHz.



3. Store

Ce bouton enregistre les réglages actuels du mixer en tant que programme de configuration de mixer. Vérifiez le numéro de destination de l'enregistrement et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous décidez de ne pas enregistrer, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).



3a. Rename

Vous pouvez cliquer sur ce bouton pour renommer le programme de configuration de mixer (→p.99).

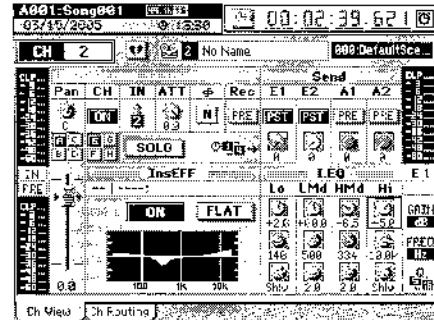
3b. Cellule de numéro de programme

Ici, vous pouvez sélectionner le numéro du programme de configuration de mixer. Cliquez sur la cellule pour la surligner et utilisez la molette de valeur (ou les touches +/-) pour faire votre sélection.

3. CH VIEW

3-1. Ch View

Cette page affiche les réglages et le statut d'une seule voie. Pour sélectionner la voie ainsi affichée, pressez la touche CH SELECT puis pressez la touche de voie de la voie voulue.



Dans cet écran, vous pouvez régler les paramètres suivants.

- Couplage (→p.102)
- Panoramique (→p.103)
- Voie on/off (→p.8)
- Entrée (→p.101)
- Atténuateur (→p.107)
- Phase (→p.108)
- Position d'enregistrement (→p.110)
- Solo on/off (→p.110)
- Correcteur on/off, neutre (→p.107)
- Fader (→p.103)
- Position d'indicateur de niveau (→p.99)
- Groupe (→p.102)
- Départ (→p.109)
- Correcteur (→p.107)

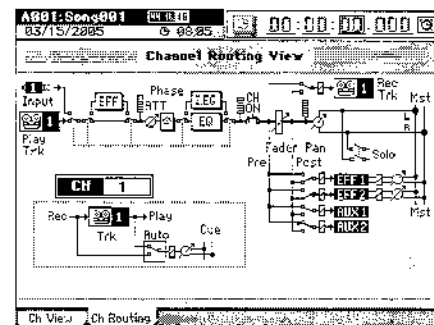
Pour éditer les paramètres de départ et de correcteur, utilisez la matrice de commandes située sous l'afficheur.

3-2. Channel Routing View

Cet affichage représente un schéma synoptique simplifié du signal pour la voie affichée en onglet "Ch View".

Vous ne pouvez pas y modifier les réglages.

Pour sélectionner la voie que vous désirez visualiser, pressez la touche CH SELECT puis la touche de voie de la voie désirée.



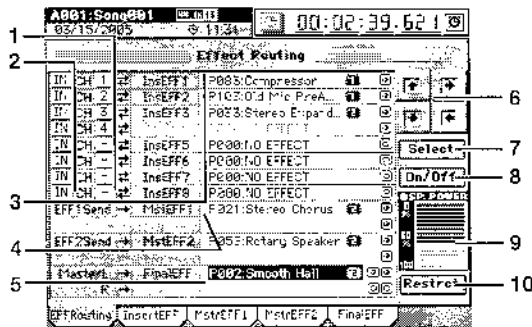
4. EFFET

4-1. Effect Routing

Cette fenêtre liste les programmes d'effet utilisés par les effets par insertion 1-8, master et final et affiche leur statut. Le D3200 vous permet de simultanément utiliser 8 effets par insertion, 2 effets master et un effet final.

Le nombre d'effets simultanément utilisables diffère selon la taille des programmes d'effet et la façon dont ils sont affectés.

Dans cet écran, vous pouvez aussi sélectionner les programmes d'effet et éditer certains de leurs paramètres. Pour sélectionner un programme, utilisez la molette de valeur ou cliquez sur le bouton **Select** dans l'écran et choisissez dans une liste de programmes d'effet rangés par catégorie.



1. CH [1...32]

Détermine le canal auquel sera appliqué l'effet par insertion 1 à 8.

2. Position de l'effet par insertion [IN, TR]

Détermine si chaque effet par insertion 1 à 8 sera appliqué à l'entrée (IN) ou à la piste luc (TR).

3. InsEFF 1...8

Sélectionne le programme pour chaque effet par insertion 1 à 8. Au maximum, 8 effets différents peuvent être utilisés.

Les cellules affichent le numéro de programme actuellement sélectionné, le nom de l'effet, l'icône de taille d'effet, l'icône de commande (seulement si spécifiée) et l'icône on/off.

La lettre "E" est affichée au début du numéro d'effet pour signaler un effet édité.

🔊: Icône de taille d'effet

Indique la taille de DSP de l'effet.

➡: Icône de commande

Signale un effet auquel une commande d'effet est affectée.

🟢/🟡: Icône On/off

Indique le statut on (activé) ou off (désactivé) de l'effet.

Pour les combinaisons possibles et la façon dont elles fonctionnent, référez-vous à "Effets utilisables simultanément" (→p.114).

En raison de la structure d'entrée/sortie du mixer, vous ne pouvez pas utiliser un programme stéréo comme effet par insertion 8.

4. MstEFF 1, 2

Ici, vous pouvez sélectionner un programme pour les effets master 1 et 2. Les cellules affichent le numéro de programme actuellement sélectionné, le nom de l'effet, l'icône de taille d'effet, l'icône de commande (seulement si spécifiée) et l'icône on/off.

Vous ne pouvez pas utiliser un programme d'effet mono pour MasterEFF 1 ou 2.

5. FinalEFF

Ici, vous pouvez sélectionner un programme pour l'effet final. Les cellules affichent le numéro de programme actuellement sélectionné, le nom de l'effet, l'icône de taille d'effet, l'icône de commande (seulement si spécifiée) et l'icône on/off.

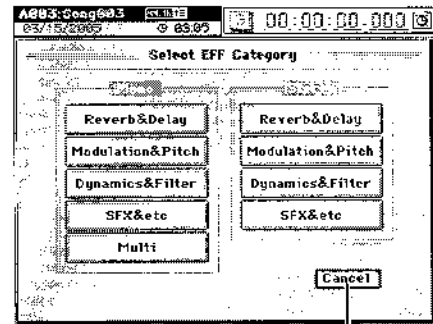
Vous ne pouvez pas utiliser un programme d'effet mono pour FinalEFF.

6. Boutons de navigation

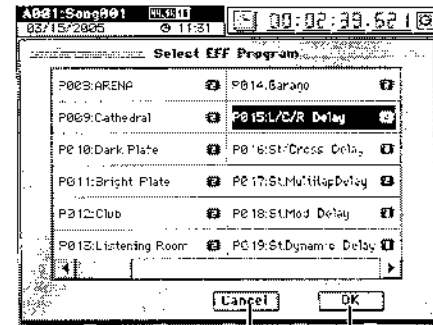
Sélectionnent les paramètres dans la page.

7. Select

Choisissez l'effet que vous désirez utiliser puis cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Select EFF Category**. Vous pourrez y choisir la catégorie désirée puis, avec la fenêtre de dialogue **Select EFF Program**, choisir le programme d'effet que vous désirez employer.



7a



7c

7b

7a. Cancel

Ramène à l'onglet "EFFRouting" sans sélectionner de catégorie.

7b. OK

Après sélection d'un programme d'effet, cliquez sur ce bouton pour confirmer votre sélection et revenir à l'onglet "EFFRouting".

7c. Cancel

Ramène à la fenêtre de dialogue Select EFF Category.

8. On/Off

Ce bouton commute on/off l'effet actuellement sélectionné (surligné). Cela affecte la quantité de ressources du DSP qui est utilisée. Presser ce bouton commutera l'effet surligné on (tant qu'il y a suffisamment de ressources de DSP) ou off.

9. Indicateur DSP Power de ressources de processeur

Affiche la consommation des ressources du processeur. 0% correspond à une absence d'utilisation totale des ressources du processeur et 100% à leur consommation totale.

10. Restructurer

Ce bouton libère des ressources du processeur "d'effets morts" inutilisables en raison de leur affectation. Un effet inutilisable est signalé par une icône de tête de mort.

Effets utilisables simultanément

Les programmes d'effet utilisés par les effets du D3200 sont classés en "tailles" différentes en fonction de la quantité de ressources du processeur de signal qu'ils consomment. Les programmes d'effet qui autorisent l'emploi de jusqu'à 8 effets par insertion sont dits de "taille 1". Par rapport à ceux-ci, certains programmes d'effet sont dits de "taille 2" et d'autres de "taille 4".

La taille d'un programme d'effet est indiquée par l'icône située à droite du nom d'effet.

Une "taille" correspond à une des icônes on/off de chaque cellule d'effet.

La taille totale maximale des effets simultanément utilisés est de 16.

Techniques d'affectation des effets

Sur le D3200, les effets affectés aux rangées supérieures de cellules d'effet auront une plus haute priorité pour être activés. Cela signifie qu'en fonction de la façon dont les programmes sont affectés, vous pouvez juste avoir à utiliser le bouton **Restrct** ou le bouton **On/Off** pour faire vos réglages en observant l'indicateur de consommation des ressources du processeur (DSP Power) afin de faire le meilleur usage des effets disponibles.

note L'ordre de priorité s'applique également au groupage des effets par insertion, master et final. Par exemple, si vous affectez un programme de taille 4 à l'effet par insertion 7, celui-ci occupera les effets par insertion 7 et 8 et l'effet master 1, ce qui signifie que vous ne pourrez plus affecter de programme à l'effet master 1.

note Pour annuler un effet, annulez son affectation à une voie et sélectionnez aussi **NO EFFECT** (pas d'effet) comme effet.

Emploi du bouton Restrct

En raison du schéma de priorité évoqué ci-dessus, si vous apportez de nombreux changements à vos routages d'effet, il est possible de vous retrouver avec des ressources de processeur appliquées là où elles ne peuvent pas être employées. La fonction "restructurer" permet de récupérer ces ressources de processeur pour les utiliser dans un autre effet. L'exemple suivant décrit comment cela fonctionne.

Affectez d'abord un effet de taille 1 à l'effet par insertion 1 et un effet de taille 2 à l'effet par insertion 2.

Ensuite, supposons que vous assignez un programme de taille 2 à l'effet par insertion 1.

Quand vous faites cela, l'effet par insertion 2 (dont la priorité est inférieure) est masqué par l'effet 1 (qui occupe deux positions); vous ne pourrez pas désactiver l'effet par insertion 2 et l'effet par insertion 3 sera inaccessible. Dans ce cas, l'effet par insertion 2 est un "effet mort". L'icône on/off de l'effet se changera en une icône d'effet mort "☒".

Dans ce cas, vous pouvez cliquer sur le bouton **Restrct** pour libérer l'effet mort afin que l'effet par insertion 3 soit de nouveau disponible et que les ressources de processeur gaspillées soient récupérées.

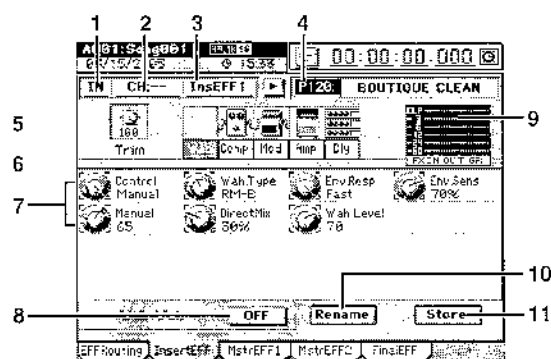
Emploi du bouton On/Off

Si un effet que vous désirez réellement utiliser est désactivé en raison d'un manque de ressources de processeur, vous pouvez désactiver un ou plusieurs effets qui sont involontairement activés afin de libérer la taille nécessaire et ensuite activer l'effet désiré. Quand vous faites cela, observez l'indicateur DSP Power pendant que vous choisissez les effets à activer ou désactiver.

4-2. Insert EFF

Vous pouvez appliquer des effets par insertion aux sources entrantes durant l'enregistrement ou aux pistes durant la lecture.

Vous pouvez utiliser un total de 8 effets par insertion. Vous pouvez utiliser la matrice de commandes située sous l'écran LCD pour éditer les paramètres qui sont représentés sous forme d'icônes de potentiomètre.



- 1. Position de l'effet par insertion** [IN, TR]
Détermine si chaque effet par insertion 1 à 8 sera appliqué à l'entrée (IN) ou à la piste lue (TR)
- 2. CH** [1...32]
Détermine le canal auquel sera appliqué l'effet par insertion 1 à 8.
- 3. Sélection d'effet par insertion**
Sélectionnez l'effet par insertion (1-8) que vous désirez éditer.
note Sinon, vous pouvez presser la touche **CH SELECT** puis la touche de voie désirée pour sélectionner l'effet par insertion affecté à cette voie. Si vous sélectionnez une voie à laquelle aucun effet par insertion n'est affecté, la sélection ne changera pas.
- 4. Programme d'effet par insertion**
Utilisez la **molette de valeur** pour sélectionner un programme d'effet ou cliquez sur le bouton fenêtre dans l'écran et choisissez dans une liste de catégories de programmes d'effet.
Si le programme sélectionné a été édité, l'indication **P** (preset), **U** (utilisateur), ou **S** (song ou morceau) du numéro de programme se change "E", indiquant que le programme a été édité.
- 5. Commande Trim** [0...100]
Avec un réglage de 100, le niveau sera celui d'entrée. Baissez ce niveau si un niveau d'entrée excessif entraîne une distorsion quand un effet est appliqué.
- 6. Affichage de chaîne d'effets**
C'est la représentation graphique de la chaîne d'effets qui constitue le programme d'effet. Quand vous sélectionnez (surlignez) un de ces effets, les paramètres éditables apparaissent dans "7. Icônes de commande".
- 7. Icônes de commande**
Utilisez ces commandes pour éditer les paramètres de chaque effet. Les paramètres et plages de valeurs dépendront de l'effet et du paramètre. Vous pouvez utiliser la matrice de commandes (située sous l'écran LCD) pour éditer la valeur du paramètre correspondant.
- 8. 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 sera court-circuité.
- 9. Indicateur de niveau**
Il affiche le niveau d'entrée/sortie de l'effet et le niveau de réduction de gain (GR).

10. Rename

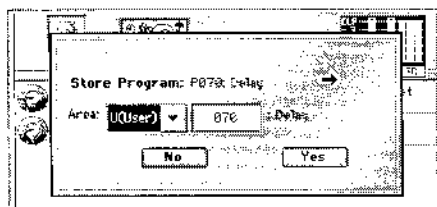
Vous permet de renommer le programme d'effet. Sélectionnez le programme d'effet que vous désirez renommer, cliquez sur le bouton **Rename** pour ouvrir la fenêtre de dialogue et modifiez le nom. Vous pouvez choisir un nom allant jusqu'à 16 caractères (→p.99).

▲ *Après avoir renommé le programme, utilisez "11. Store" pour le mémoriser. Le nom du programme d'effet que vous avez édité sera perdu si vous ne le mémorisez pas.*

11. Store

Mémorise le programme d'effet avec ses paramètres édités et son nom.

Dans le D3200, il y a 128 programmes d'effet personnels ("User") qui peuvent être employés par tous les morceaux, dans n'importe quelle partition de morceaux; et 32 programmes d'effet de morceau ("Song") qui sont spécifiques à chaque morceau. Cliquez sur le bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Store Program**.



Cliquez sur le bouton de menu déroulant "Area" pour sélectionner U (user) ou S (song) puis cliquez sur la cellule de numéro et sélectionnez le numéro de destination de sauvegarde avec la molette de valeur (ou les touches +/-).

note Quand vous choisissez la destination de mémorisation, sélectionnez "U" pour les programmes que vous envisagez d'utiliser également dans d'autres morceaux et "S" pour les programmes qui ne seront pas utilisés dans d'autres morceaux ou qui poseraient des problèmes s'ils étaient modifiés.

Pour exécuter la procédure de sauvegarde, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Pour annuler, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

Quand vous sauvegardez, les nouvelles données écrasent les données préalablement stockées dans ce numéro et les réglages précédents seront perdus.

▲ *Si vous remplacez un programme d'effet qui était utilisé par une scène, sachez que la reproduction peut ne pas sonner comme vous le souhaitez.*

4-3. Master EFF1

Les effets master servent à régler le niveau du signal envoyé par chaque voie à l'effet master afin de créer une profondeur et une balance générales.

Vous pouvez utiliser la matrice de commandes située sous l'écran LCD pour éditer les paramètres qui sont représentés comme des icônes de potentiomètres.

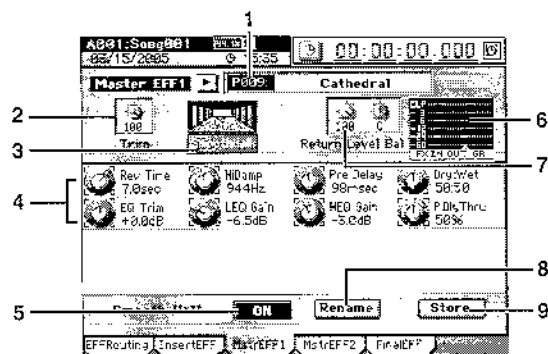
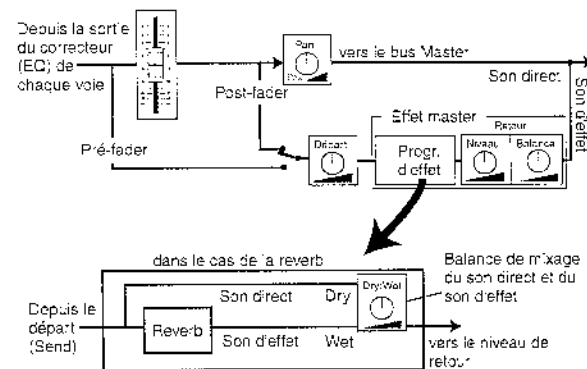
Notes à propos de l'emploi des effets master

Les effets master traitent les signaux qui leur sont envoyés via la commande de départ d'effet de chaque voie, et envoient le signal traité au bus d'effet. Cela signifie que le son direct envoyé par chaque voie au bus master sera mélangé avec le son d'effet.

Dans le cas d'effets comme la reverb et le chorus qui mixent en interne le son d'effet et le son direct avant la sortie, le son direct passant au travers de l'effet s'ajoutera au son direct envoyé directement par chaque voie, ce qui signifie que la balance entre son direct et son d'effet ne sera pas correcte. Dans de tels cas, réglez Dry:Wet (un paramètre qui règle la balance entre le son "sec" direct (DRY) et le son d'effet (WET)) pour que l'effet ne produise que le son traité (WET). Avec ce réglage, le niveau de retour master gèrera correctement la balance de mixage du son d'effet.

Si vous désirez utiliser un effet master comme effet par insertion, réglez la position du départ de voie sur pré-fader (PRE) et baissez le fader sur -infini pour qu'aucun son direct ne soit envoyé au bus master. Avec ce réglage, la balance de mixage entre son d'effet et son sec sera pilotée par le paramètre d'effet master (Dry:Wet).

Trajet du signal pour l'effet master



1. Sélection du programme d'effet

Pour sélectionner un programme d'effet, utilisez la molette de valeur ou cliquez sur le bouton fenêtre dans l'écran et choisissez parmi la liste des programmes d'effet affichés par catégories.

Si le programme sélectionné a été édité, l'indication **P** (preset), **U** (utilisateur), or **S** (song) devant le numéro de programme se change en "E", indiquant que ce programme a été édité.

Nom
 Compléteur
 Indicat. de niveau
 MIXER
 CH VIEW
 SEND
 EQ
 PAN
 SONG
 SYSTEM /MIDI
 TRACK (Piste)
 CD
Référence
 UNDO
 ACCORDEUR
 SESSION
 STORE
 MARQUEUR
 SCRUB
 Tapes de transport
 MODE
 REC/PLAY
 LOC 1/IN ...
 LOC 4/END
 DRUMS
 SCENE

2. **Commande de Trim** [0...100]
Avec un réglage de 100, le niveau sera le même que le niveau d'entrée.
Si la distorsion est causée par un niveau d'entrée excessivement élevé quand vous appliquez l'effet, utilisez ce paramètre pour atténuer le niveau d'entrée.
3. **Affichage de la chaîne d'effets**
C'est une représentation graphique de la chaîne des effets qui constituent le programme d'effet.
4. **Icônes de commande**
Utilisez-les pour éditer les paramètres de chaque effet.
Pour des détails, référez-vous à "4-2. Insert EFF" (→p.114), 7. Icônes de commande.
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/sortie de l'effet et le niveau de réduction de gain (GR).
7. **Retour d'effet**
Règle le niveau de retour d'effet et la balance.
8. **Rename**
Utilisez ce bouton pour renommer un programme d'effet.
Pour des détails, référez-vous à "4-2. Insert EFF" (→p.115), 10. Rename.
9. **Store**
Utilisez ce bouton pour mémoriser le programme d'effet dont les paramètres ou le nom ont été édités.
Pour des détails, référez-vous à "4-2. Insert EFF" (→p.115), 11. Store.

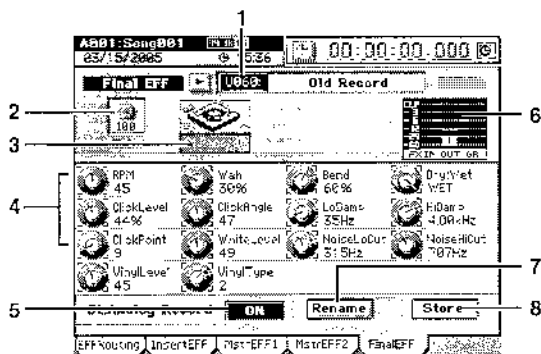
4-4. Master EFF2

Pour des détails sur les paramètres, référez-vous à la section ci-dessus "4-3. Master EFF1".

4-5. Final EFF

L'effet final est utilisé pour apporter des derniers réglages au son général au dernier étage du bus master.

Ici, vous pouvez utiliser un programme d'effet stéréo. Vous devez utiliser la matrice de commandes située sous l'écran LCD pour éditer les paramètres qui sont représentés sous forme d'icônes de potentiomètres.



1. **Sélection du programme d'effet**
Pour sélectionner un programme d'effet, utilisez la molette de valeur ou cliquez sur le bouton fenêtre dans l'écran et choisissez parmi la liste des programmes d'effet affichés par catégories.
Si le programme sélectionné a été édité, l'indication P (preset), U (utilisateur), or S (song) devant le numéro de programme se change en "E", indiquant que ce programme a été édité.

2. **Commande Trim** [0...100]
Avec un réglage de 100, le niveau sera le même que le niveau d'entrée.
Si de la distorsion est causée par un niveau d'entrée excessivement élevé quand vous appliquez l'effet, utilisez ce paramètre pour atténuer le niveau d'entrée.
3. **Affichage de la chaîne d'effets**
C'est une représentation graphique de la chaîne des effets qui constituent le programme d'effet.
4. **Icônes de commande**
Utilisez-les pour éditer les paramètres de chaque effet.
Pour des détails, référez-vous à "4-2. Insert EFF" (→p.114), 7. Icônes de commande.
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/sortie de l'effet et le niveau de réduction de gain (GR).
7. **Rename**
Utilisez ce bouton pour renommer un programme d'effet.
Pour des détails, référez-vous à "4-2. Insert EFF" (→p.115), 10. Rename.
8. **Store**
Utilisez ce bouton pour mémoriser le programme d'effet dont les paramètres ou le nom ont été édités.
Pour des détails, référez-vous à "4-2. Insert EFF" (→p.115), 11. Store.

5. SEND

Le fonctionnement est le même que quand vous pressez la touche MIXER et cliquez sur le bouton SEND (EFF/AUX/REC) dans l'écran de menu d'accès aux pages. Pour les paramètres, référez-vous à "2e. SEND (EFF/AUX/REC)" (→p.109).

6. EQ

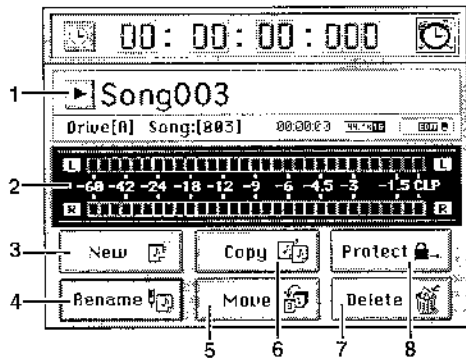
Affiche l'onglet 2d-1. EQ/ATT. Pour les paramètres, référez-vous à "2d-1. EQ/ATT" (→p.107).

7. PAN

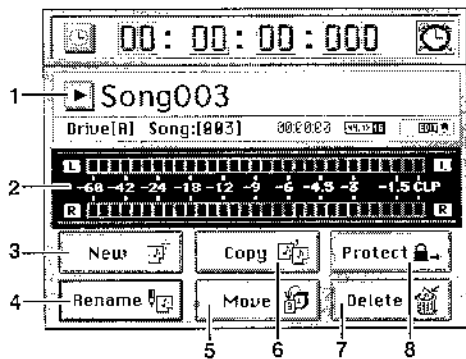
Affiche l'onglet 2c-1. Fader Pan. Pour les paramètres, référez-vous à "2c-1. Fader Pan" (→p.103).

8. SONG

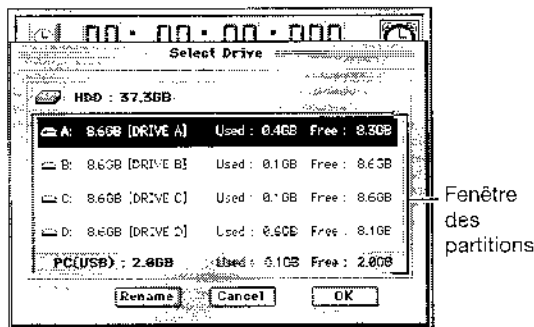
Ici, vous pouvez sélectionner ou éditer un morceau (Song). L'écran affiche les informations concernant le morceau sélectionné: le nom du morceau, le nom de la partition, le numéro du morceau, la durée du morceau, la fréquence d'échantillonnage, la résolution et le réglage de protection.



- 1. Bouton de sélection de morceau**
Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue Select Song.



Cliquez pour surligner le nom du morceau désiré. Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour valider votre sélection. Si vous décidez de ne pas changer de morceau, cliquez sur le bouton Cancel (ou pressez la touche NO de la façade). Si vous désirez sélectionner un morceau d'une autre partition, cliquez sur le bouton Drive et sélectionnez la partition désirée.



- 1a. Drive** [I, A...D]

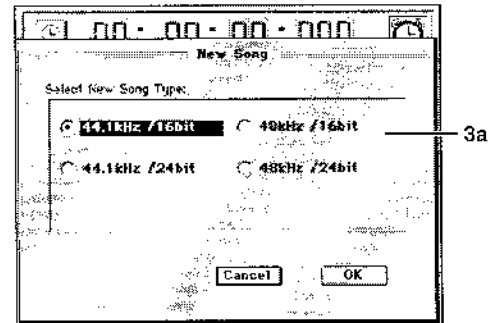
Ce bouton vous permet de choisir la partition actuelle. Quand vous cliquez dessus, la fenêtre de dialogue Select Drive apparaît.

Dans la fenêtre des partitions, cliquez sur un nom de partition pour la sélectionner. Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour confirmer votre sélection. Si vous décidez de ne pas changer de partition, cliquez sur le bouton Cancel (ou pressez la touche NO de la façade).

Si vous décidez de renommer la partition de morceau, cliquez sur le bouton **Rename** pour afficher la fenêtre de dialogue **Rename** et éditez le nom de la partition de morceau. Vous pouvez saisir un nom atteignant 16 caractères (→p.99).

- 2. Indicateur de niveau**
Affiche le niveau envoyé par les prises OUTPUT.

- 3. New**
Cliquez sur ce bouton pour créer un nouveau morceau dans la partition sélectionnée. Le nouveau morceau sera créé à la suite du dernier morceau de la partition actuelle. La fenêtre de dialogue **New Song** apparaîtra quand vous cliquerez sur ce bouton. Utilisez les boutons radio pour spécifier la fréquence d'échantillonnage et la résolution du nouveau morceau, puis cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).



- 3a. Type de morceau** [44.1 kHz/16 bit, 48 kHz/16 bit, 44.1 kHz/24 bit, 48 kHz/24 bit]

Détermine la fréquence d'échantillonnage et la résolution du morceau actuellement créé.

Le type sélectionné déterminera le nombre maximal de pistes pouvant être simultanément enregistrées, lues ou enregistrées par punch In/Out.

Nombre maximal de pistes simultanées en fonction du type de morceau

Type de morceau	Enregistrement	Lecture	Enregistrement punch In/Out
44.1 kHz/16 bits	16*	32	8
48 kHz/16 bits			
44.1 kHz/24 bits	12**	16	4
48 kHz/24 bits			

note *16 canaux est un maximum, regroupant 12 entrées analogiques + 2 entrées numériques (S/P DIF L, R), + 2 Session Drums (L, R).

**12 canaux représentant n'importe quelle combinaison des entrées analogiques, entrées numériques et Session Drums.

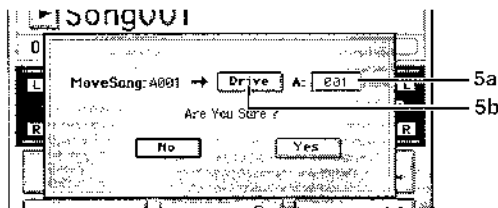
⚠ Vous ne pouvez changer le type de morceau "Song Type" (fréquence d'échantillonnage/résolution) que quand vous créez un nouveau morceau.

⚠ L'enregistrement en continu ne peut pas dépasser 12 heures.

- 4. Rename**
Permet de renommer le morceau actuellement affiché. Cliquez sur le bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Rename** et éditez le nom de morceau. Vous pouvez saisir un nom atteignant 16 caractères. (→p.99)

- 5. Move**
Cette opération déplace le morceau sélectionné dans un autre numéro de morceau de la partition spécifiée. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Move Song** apparaît. Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter le déplacement ou cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de façade) pour annuler. Quand le déplacement est terminé et que l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

⚠ L'annulation ne sera pas possible si le déplacement se fait vers une partition de morceaux autre que celle sélectionnée.



5a. Cellule de numéro de morceau de destination

Affiche la partition contenant le morceau sélectionné et vous permet de sélectionner le numéro de morceau. Si vous déplacez un morceau dans la même partition, les numéros pouvant être sélectionnés seront les numéros de morceau existants. Si vous déplacez un morceau dans une autre partition, les numéros sélectionnables iront de "001" jusqu'à 1 numéro au-dessus du nombre de morceaux existants. Quand vous exécutez le déplacement, aucune donnée n'est remplacée. Si le numéro de destination que vous avez sélectionné est supérieur au numéro de source, les numéros précédents seront renumérotés. Si le numéro de destination est inférieur au numéro source, les morceaux suivants seront renumérotés.

Avant déplacement

Nom de morc.	AAA	ZZZ	EFF	ABC	CDR
N° de morceau	1	2	3	4	5

→ Déplacement dans le morceau n°"4"

Après déplacement

Nom de morc.	AAA	EFF	ABC	ZZZ	CDR
N° de morceau	1	2	3	4	5

← Renumérotation vers l'avant

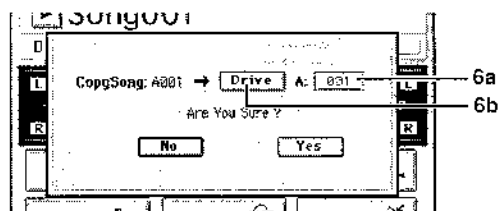
5b. Partition de destination du déplacement

Si vous désirez déplacer le morceau dans une autre partition, cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Select Drive**. Sélectionnez la partition désirée et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

⚠ Quand vous déplacez un morceau dans une autre partition, les numéros de morceau changent comme pour la copie.

6. Copy

Cette opération copie le morceau actuellement sélectionné dans un autre numéro de morceau de la partition désirée. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Copy Song** apparaît.



Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter la copie ou cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour annuler. Quand l'opération de copie est terminée et que l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

⚠ Cette opération de copie ne peut pas être annulée.

6a. Cellule de numéro de morceau de destination

Affiche la partition de destination de la copie et vous permet de sélectionner le numéro de morceau. Vous pouvez sélectionner un numéro dans une plage allant de "001" à "nombre de morceaux existants - 1". Quand vous exécutez la copie, le morceau est copié dans le numéro de morceau destination de la copie. Si

la destination de la copie est un numéro de morceau existant, celui-ci n'est pas remplacé; ce morceau et les suivants sont renumérotés avec une unité supérieure comme représenté dans le schéma suivant.

Avant copie

Nom de morc.	AAA	ZZZ	ABC	CDR
N° de morceau	1	2	3	4

→ Copie dans le morceau n°"3"

Après copie

Nom de morc.	AAA	ZZZ	AAA	ABC	CDR
N° de morceau	1	2	3	4	5

→ Déplacement vers l'arrière

6b. Partition de destination de la copie

Si vous désirez copier le morceau dans une autre partition, cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Select Drive**. Sélectionnez la partition désirée et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

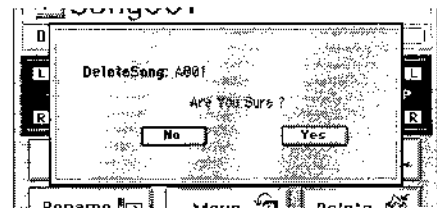
7. Delete

Cette opération supprime le morceau actuel. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **DeleteSong** apparaît. Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour supprimer le morceau ou cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour annuler la procédure.

Quand vous exécutez cette opération, le morceau sélectionné est supprimé et les numéros de morceau suivants avancent d'une unité.

Quand le morceau a été supprimé et que l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

⚠ Cette opération de suppression ne peut pas être annulée.



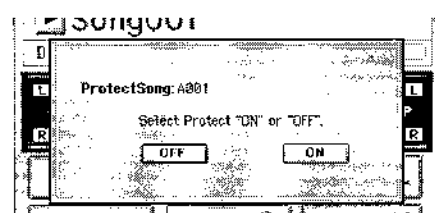
8. Protect

L'écriture, la suppression ou l'édition du morceau actuel peut être interdite (Protect on) ou autorisée (Protect off). Quand la protection est activée (on), il n'est pas possible de changer les paramètres et données de ce morceau; ainsi, un message d'erreur apparaît si vous essayez d'y enregistrer. Le morceau est automatiquement sauvegardé lorsque vous activez ce réglage de protection.

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Protect** s'ouvre. Cliquez sur le bouton **ON** pour activer la protection ou sur le bouton **OFF** pour la désactiver. Quand le réglage de protection a été activé et que l'écran affiche "Completed", cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Quand la protection est activée, un symbole de cadenas (🔒) apparaît après l'affichage de fréquence d'échantillonnage du morceau.

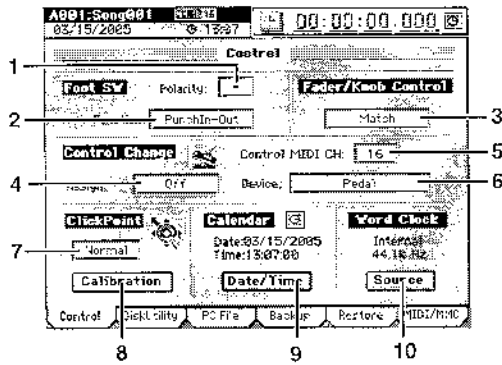
⚠ Si la protection est activée, les réglages de faders ou de correcteur se reflètent à l'édition mais ne sont pas enregistrés.

⚠ Cette opération de protection ne peut pas être annulée.




9. SYSTEM/MIDI

9-1. Control

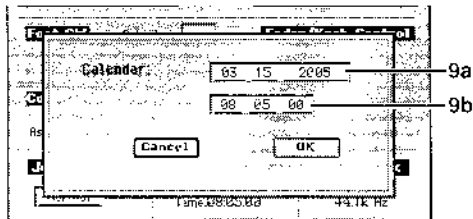


1. **Polarity** [-, +]
Permet de choisir la polarité de la pédale commutateur. Branchez une pédale commutateur (option vendue séparément: PS-1 ou équivalente) en prise FOOT SW de la face arrière et réglez ce paramètre de façon à ce que le symbole "☀" s'allume quand vous pressez la pédale.
2. **Function** [PunchIn-Out, Mark, PlayStop]
Sélectionnez la fonction qui sera pilotée par la pédale commutateur.
PunchIn-Out
La pédale lancera ou arrêtera tour à tour l'enregistrement par punch in/out manuel. Pressez la touche **PLAY/REC** et utilisez la touche de voie de chaque voie afin de sélectionner le mode REC pour les pistes que vous désirez enregistrer. Puis lancez la lecture. L'enregistrement commencera quand vous presserez la pédale commutateur et s'arrêtera quand vous la presserez à nouveau.
Mark
Quand vous pressez la pédale commutateur, un marqueur est enregistré à cette position. Quand cet onglet est affiché, la pédale est employée pour détecter sa polarité et n'accomplit donc pas la fonction affectée. Pendant que vous enregistrez le tempo marqué manuellement (tap tempo), la pédale sert à marquer le tempo et non plus au réglage fixé ici.
Play/Stop
Lance et arrête la lecture. Pressez la pédale pour lancer la lecture et pressez-la à nouveau pour l'arrêter.
3. **Fader/Knob Control** [Match, Jump]
En raison d'une variété de facteurs – automation, chargement de scène, édition avec la molette de valeur etc. – les valeurs du paramètre actuel peuvent ne pas correspondre à la position physique des faders ou de la matrice de commandes.
Dans de tels cas, le réglage que vous sélectionnez ici déterminera la façon dont les valeurs de paramètre seront mises en correspondance avec les mouvements de fader ou de la matrice de commandes.
Match: Après qu'un fader ou une commande de la matrice ait atteint la valeur mémorisée pour ce paramètre, alors la valeur change progressivement pour refléter la position actuelle de la commande ou du fader.
Jump: Les valeurs de paramètre sauteront immédiatement à la valeur voulue par le fader ou la commande dès l'instant où ceux-ci sont déplacés.

4. **Control Change Assign** [Off, InsertEFF1...8, MasterEFF1, 2, FinalEFF]
Ici, vous pouvez sélectionner l'effet que vous désirez contrôler. L'effet sélectionné ici peut être contrôlé par le dispositif "6. Device."
Off:
Aucun effet ne sera contrôlé.
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 utilisez n'a pas de fonction de commande, il ne peut pas être commandé. Il n'est pas non plus possible d'effectuer une telle commande à moins que Ctrl ne soit activé (→p.114) dans l'affichage de chaîne d'effets pour ce programme d'effet.
5. **Control MIDI CH** [1...16]
Détermine le canal MIDI utilisé pour contrôler l'effet interne via MIDI.
Réglez le canal MIDI que vous utilisez pour la commande.
6. **Device** [Pedal, After Touch, Pitch Bend, Velocity, Note Number, CC#000...119]
Sélectionne le dispositif externe qui contrôlera un des effets internes du D3200. L'effet spécifié dans 3. "Control Change Assign" peut être contrôlé en temps réel.
Pedal:
Une pédale d'expression contrôlera l'effet. Branchez une pédale d'expression (telle que la XVP-10 ou EXP-2 vendues séparément) à la prise **EXPRESSION PEDAL** et bougez la pédale pour contrôler l'effet.
After Touch, Pitch Bend, Velocity, NoteNumber:
Les données d'aftertouch ou pression MIDI, de pitch bend, de dynamique ou de numéro de note contrôleront l'effet.
Reliez la prise MIDI OUT d'un appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du D3200 et transmettez les données MIDI appropriées depuis l'appareil MIDI externe afin de contrôler l'effet.
CC (Changement de commande) #000...119:
Un numéro de changement de commande MIDI pilotera l'effet.
Reliez la MIDI OUT d'un appareil MIDI externe au connecteur MIDI IN du D3200 et transmettez le message CC MIDI appropriée de l'appareil MIDI externe afin de contrôler l'effet.
7. **ClickPoint** [Slow, Normal, Fast]
Sélectionnez la vitesse à laquelle le pointeur se déplacera quand vous utiliserez le ClickPoint.
8. **Calib**
Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **ClickPoint Calibration** apparaît.
Vous devez exécuter cette opération si vous constatez que les mouvements du pointeur dans l'écran LCD ou que le clic ne correspondent pas à la position représentée à l'écran. Référez-vous à "Calibrage du ClickPoint" (→p.97) en section Fonctionnement.
9. **Date/Time**
Ici, vous pouvez spécifier la date et l'heure pour l'horloge interne du D3200. Les morceaux sont gérés en fonction de la date et de l'heure spécifiées ici.

Touches de transport: MODE, LOC 1/IN, LOC 2/END, REC/PLAY, SCENE, DRUMS, STORE, MARQUEUR, UNDO, ACCORDEUR, SESSION, TRACK (Piste), CD, PAN, EQ, SEND, EFFECTS, VIEW, MIXER, Indicat. de niveau, Compteur Nom

Référence



La fenêtre de dialogue **Calendar** apparaîtra quand vous cliquerez sur ce bouton. Pour appliquer la nouvelle date et la nouvelle heure, cliquez sur le bouton **Yes**. Si vous décidez de ne pas changer la date et l'heure, cliquez sur le bouton **No** (sinon, vous pouvez presser la touche **YES** ou la touche **NO**).

9a. Date

Affiche (et vous permet de régler) la date actuelle du type Mois:Jour:Année (4 chiffres).

9b. Time

Affiche (et vous permet de régler) l'heure actuelle, au format 24 heures du type 1 heure:Minutes:Secondes.

- ⚠ La date et l'heure sont conservées quand vous éteignez l'appareil pour le faire passer en mode veille (Standby). Toutefois, si l'interrupteur d'alimentation générale est coupé, vous devrez refaire ces réglages.

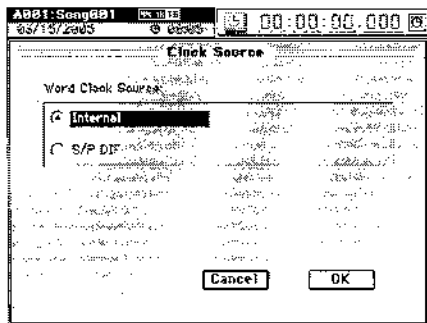
10. Word Clock

L'onglet **Word Clock** affiche la source word clock actuelle et sa fréquence, vous permettant de faire les réglages de synchronisation pour l'horloge des données audio.

- ⚠ Vous pouvez entendre du bruit si la synchronisation ne peut pas être obtenue. Avant de changer ces réglages, veuillez baisser les faders ou le volume de votre système d'écoute.

Quand vous cliquez sur le bouton **Clock Source**, la fenêtre de dialogue **Clock Source** apparaît. Choisissez la source d'horloge désirée et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Une fenêtre de dialogue apparaîtra. Si vous décidez de ne pas changer le réglage de source d'horloge, cliquez sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade). Le D3200 peut se synchroniser sur une horloge en 44,1 kHz ou 48 kHz.

- Internal:** Synchronisation sur l'horloge interne.
- S/P DIF:** Synchronisation sur l'horloge S/P DIF.



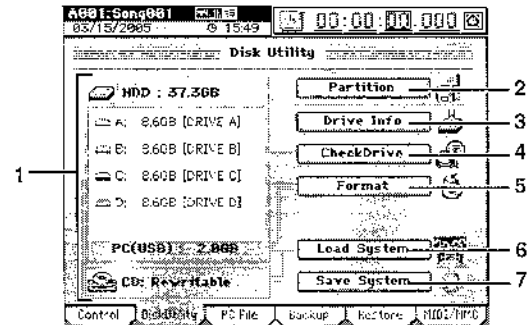
Quand l'horloge a été calculée, l'indication **Word Clock** affiche la fréquence de la source d'horloge.

- ⚠ Si l'audio de l'entrée numérique sonne mal ou si **"Audio Sync Error"** (Erreur de synchro audio) s'affiche, vérifiez le réglage de **"Clock Source"** ou les connexions avec votre autre équipement.
- ⚠ Si vous sélectionnez **"S/P DIF"** comme source d'horloge (**Clock Source**), le D3200 cessera de fonctionner lorsque l'horloge sera interrompue ou si la fréquence d'horloge change durant l'enregistrement ou la lecture. Si le D3200 cesse de fonctionner correctement en raison d'un problème d'horloge durant l'enregistrement, vous devrez formater la partition de morceaux. Il est conseillé de sauvegarder les données de cette partition avant d'utiliser une source word clock externe.

- ⚠ Le réglage de source d'horloge n'est pas mémorisé. **"Clock Source"** revient toujours sur **"Internal"** quand vous changez de morceau ou quand vous mettez sous tension.

9-2. Disk Utility

Ici, vous pouvez formater un disque, le contrôler et créer des partitions.



1. Liste des disques (HDD, CD)
Cette liste donne des informations sur le disque (capacité, nom).

HDD:

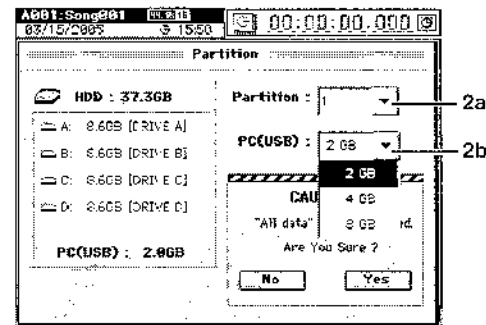
Disque dur

La zone supérieure donne la capacité totale du disque dur. La zone médiane affiche les noms des partitions (A-D), leur capacité et le nom de chacune. La zone basse affiche la zone PC (USB). Cette partition est considérée comme une partition de PC et peut être réglée sur 2, 4 ou 8 GB (Go).

DISQUE: Indique le type de CD, CD-R ou CD-RW.

2. Partition

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Partition** apparaît.



- 2a. Partition [1...4]

Ce champ détermine le nombre de partitions.

Cliquez sur le menu déroulant **Partition**, sélectionnez le nombre de partitions voulues pour le disque et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter l'opération de partition. A cet instant, un message d'avertissement apparaîtra si le disque contient ne serait-ce qu'un morceau pour lequel la protection est activée. Si vous désirez forcer le réglage de protection du morceau, cliquez sur le bouton **Force** (surlignez-le) puis cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour continuer l'exécution. Si vous décidez de ne pas exécuter, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

- ⚠ Quand vous exécutez le partitionnement, les données de ce disque sont perdues, mais les données utilisateur ou **"User Data"** (→ p 84, 123) et les données de l'onglet **SYSTEM/ MIDI "Control"** sont conservées.

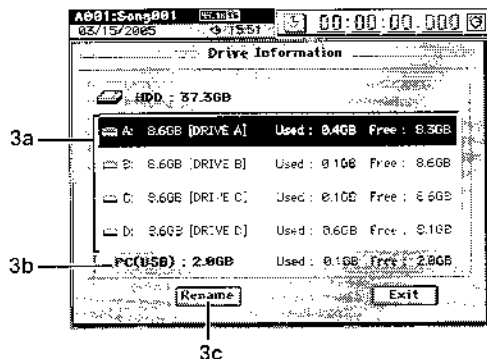
2b. PC (USB) [2 GB, 4 GB, 8 GB]

Ici, vous pouvez changer la taille de la partition USB. Cliquez sur le menu déroulant **PC (USB)** pour spécifier la taille de la partition PC et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter le réglage. A cet instant, un message d'avertissement apparaîtra si le disque contient ne serait-ce qu'un morceau pour lequel la protection est activée. Si vous désirez forcer le réglage de protection du morceau, cliquez sur le bouton **Force** (surlignez-le) puis cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour continuer l'exécution. Si vous décidez de ne pas exécuter, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

- ▲ Si vous branchez un ordinateur sous Windows 98, seuls 2 Go peuvent être détectés pour une partition PC (USB). La partition ne sera pas détectée si elle est de 4 Go ou 8 Go.
- ▲ Quand vous exécutez l'opération de partition, les données présentes sur ce disque sont perdues.

3. Drive Info

Vous permet de visualiser les informations concernant le disque dur. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Drive Information** apparaît. Cliquez sur le bouton **Exit** pour revenir à l'onglet "Disk Utility".



3a. Liste des partitions de morceaux

Affiche les partitions de morceaux. Le nom de la partition (A-D), la capacité totale, la capacité utilisée et la capacité restante sont affichés.

3b. Partition PC

Affiche la partition PC. La capacité totale, la capacité employée et la capacité libre sont affichées.

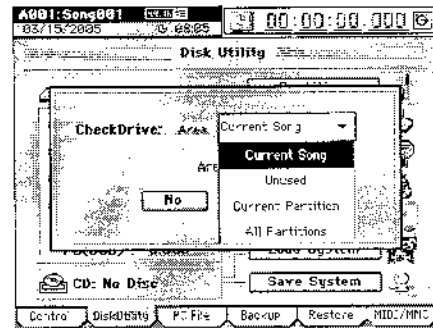
3c. Rename

Dans la liste des partitions de morceaux, sélectionnez la partition que vous désirez renommer et cliquez sur ce bouton. Utilisez la fenêtre de dialogue **Rename** pour éditer le nom (→p.99).

Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade pour exécuter le réglage). Si vous décidez de ne pas exécuter, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

4. CheckDrive

Cela vérifie et répare les erreurs de morceau sur le disque dur. Exécutez cette opération si le message d'erreur "Disk too busy" apparaît fréquemment. Après exécution de cette opération, vous pouvez continuer d'utiliser les données de morceau à moins qu'il n'y ait une erreur majeure sur le disque.



Cliquez sur le bouton **Area** pour afficher la liste.

Current Song

Contrôle et répare la zone utilisée par le morceau actuellement sélectionné.

Unused

Contrôle et répare les deux premiers Go de la zone actuellement non utilisée.

Current Partition

Contrôle et répare la zone de la partition actuellement sélectionnée.

All Partition

Contrôle et répare toutes les partitions et la zone utilisée par le système.

Spécifiez la zone (**Area**) désirée et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter la procédure de contrôle de disque **Check Drive**. Si vous décidez de ne pas l'exécuter, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

note Exécuter l'opération "OptimizeTrk" de "Edit Track" (→p.131) améliorera également l'état des pistes qui produisent des erreurs de type "Disk too busy". Utilisez la commande **Check Drive** si **OptimizeTrk** n'a pas pu éliminer les erreurs de type "Disk too busy".

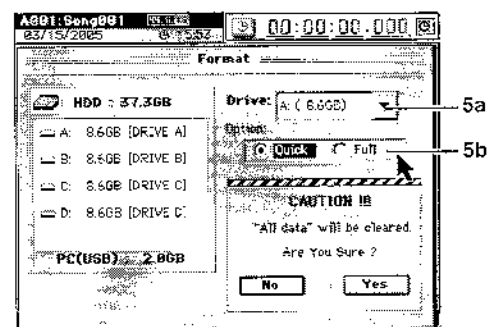
- ▲ **Check Drive** nécessite un temps non négligeable pour s'accomplir. Si le disque dur a une capacité de 40 Go, cette commande demandée pour toutes les partitions nécessitera environ 7 heures.

5. Format

Cela formate le disque dur.

Quand vous cliquez sur le bouton, la fenêtre de dialogue **Format** apparaît. Sélectionnez le disque que vous désirez formater et l'option désirée puis cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter le formatage. Si vous décidez de ne pas formater, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

- ▲ Quand vous exécutez l'opération de formatage, les données présentes sur ce disque sont perdues.
- ▲ Vous ne pouvez pas annuler cette opération une fois que le formatage a commencé.



5a. Drive

Sélectionne la partition que vous désirez formater. A...D: Une partition de morceaux individuelle

Nom de niveau
 Complexeur
 Indici.
 MIXER
 CH
 EFFETS
 SEND
 EQ
 PAN
 SONG
 TRACK (Piste)
 CD
Référence
 UNDO
 ACCORDEUR
 SESSION
 DRUMS
 MARQUEUR
 STORE
 SCENE
 SCRUB
 I/O 1/IN ...
 MODE
 REC/PLAY
 I/O 4/END
 Touches de transport

- A-D: Toutes les partitions de morceaux
- PC: La partition PC
- ALL: La totalité du disque dur

5b. Option

Sélectionnez le type de formatage.

Quick:

Comme seule la zone système sera formatée, c'est la méthode rapide ne nécessitant pas beaucoup de temps.

ALL → environ 7 secondes pour 40 Go

Full:

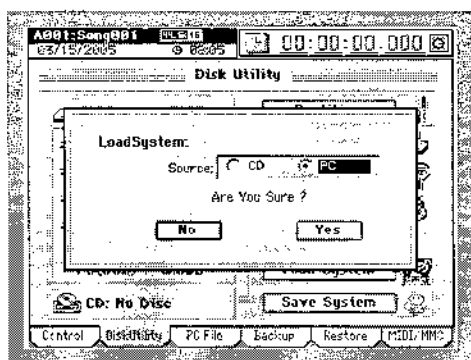
Exécutez cette option si le message "Drive Error occurred" apparaît fréquemment durant la lecture. Utilisez cette méthode si vous rencontrez des problèmes après avoir accompli un formatage rapide (Quick) comme la non reconnaissance d'une partition. Cela nécessite un temps substantiellement plus long.

ALL → environ 7 heures pour 40 Go

6. Load System

Cela charge les fichiers système pour mettre à jour le système d'exploitation. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue LoadSystem apparaît. Utilisez "Source" pour sélectionner le fichier système que vous désirez charger, puis cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour commencer la mise à jour.

Pour des détails, référez-vous à "Mise à jour du système" (→p.96).



7. Save System

Le programme système du D3200 est stocké sur disque dur. Au démarrage, ce programme système est chargé dans la zone système et commence à fonctionner. Cela signifie que si pour une raison quelconque, le disque dur est endommagé, il est possible que le système ne puisse plus démarrer.

A titre de précaution contre de tels accidents, nous vous recommandons de créer un disque de restauration du système.

Cliquez sur le bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue Save System. Insérez un CD-R ou CD-RW dans le graveur de CD-R/RW et cliquez sur la touche Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour créer le disque de restauration du système. Si vous décidez de ne pas exécuter cette opération, cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade).

⚠ Vous devez utiliser un disque vierge pour créer un disque de restauration de système. Vous ne pouvez pas créer un disque de restauration de système avec un disque contenant déjà des données.

9-3. Edit PC File

Ici, vous pouvez visualiser, supprimer et renommer les fichiers de la partition PC.

En branchant le connecteur USB du D3200 à votre ordinateur personnel, vous pouvez sauvegarder les données de la partition PC dans votre ordinateur.

Vous pouvez sauvegarder les données suivantes dans la partition PC.

Données de morceau

Ce sont les données pour chaque piste, les réglages de mixer et les réglages d'effet.

Comme ces données sont à un format appartenant à Korg, elles ne peuvent pas être lues ou éditées comme des données audio sur un autre dispositif que le D3200, comme un ordinateur. Pour faire reproduire ces données, vous devez les recharger dans le D3200.

Données utilisateur

Les données éditables sont constituées des données de programme d'effet utilisateur, des données de bibliothèque de corrections utilisateur et des données de configuration de mixer.

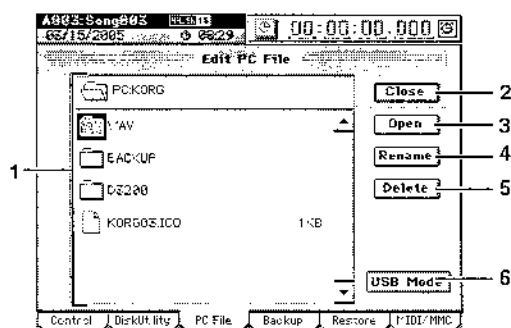
Comme ces données sont à un format appartenant à Korg, elles ne peuvent pas être éditées sur un autre dispositif que le D3200, comme un ordinateur. Pour utiliser ces données, vous devez les recharger dans le D3200.

Fichiers audio

Les fichiers audio sont des données au format WAV 44,1/48 kHz, 16 bits/24 bits. Pour des détails sur la conversion de fichier audio, référez-vous à "2-2. Exportation d'un fichier audio" (→p.87).

⚠ Pour des détails concernant la limitation des fichiers, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.174).

⚠ Ne supprimez les fichiers intitulés "AUTORUN.INF" ou "KORG03.ICO" car ils contiennent des réglages.



1. Liste des fichiers

Cette zone affiche la liste des fichiers.

Partie haute: noms de dossier de PC (noms de dossier...)

Partie basse: noms de dossier/fichier

2. Close

Fait remonter au niveau de dossier immédiatement supérieur.

3. Open

Si un dossier est sélectionné, cela l'ouvre.

4. Rename

Renomme un fichier (→p.99).

Pour plus de détails concernant les limitations des noms de fichier, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).

5. Delete

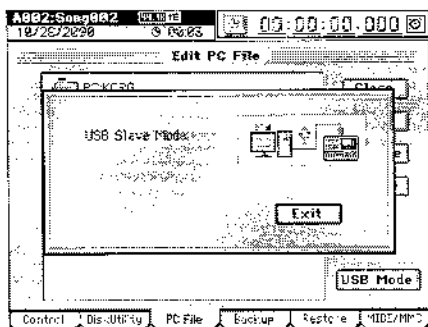
Supprime le fichier sélectionné.

6. USB Mode

Fait passer le D3200 en mode esclave USB. Quand le D3200 est dans ce mode, des données peuvent être transférées entre la partition interne du D3200 et votre ordinateur personnel.

Pour quitter ce mode, accomplissez l'opération "Retrait de périphérique en toute sécurité" (→p.93) sur votre

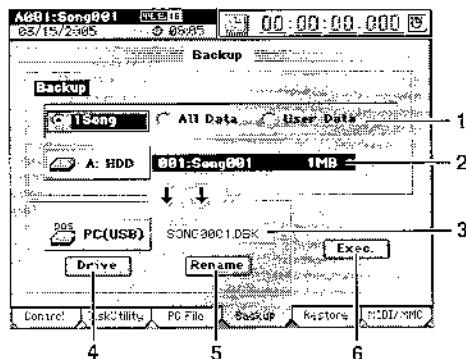
ordinateur, puis cliquez sur le bouton Exit de la fenêtre de dialogue **USB Slave Mode**.



9-4. Backup

Cette opération enregistre des données de sauvegarde sur CD-R, CD-RW ou sur la partition PC.

▲ Pour des détails concernant les limitations sur les fichiers, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).



1. Backup [1Song, All Data, User Data]

Sélectionnez le type de données que vous désirez sauvegarder.

1Song

Depuis la partition sélectionnée, sauvegarde les données d'un morceau et les données utilisateur.

All Data

Sauvegarde toutes les données de morceau de la partition sélectionnée, les données utilisateur et le projet d'album CD.

User Data

Ne sauvegarde que les données utilisateur (programme d'effet utilisateur, bibliothèque de corrections utilisateur, configuration de mixer).

note Les programmes d'effet de morceau sont sauvegardés comme données de morceau (1Song, All Data); ils ne sont pas inclus dans les données utilisateur.

2. Source de sauvegarde

Affiche la partition etc. du morceau que vous avez sélectionné en page **SONG** (→p.117).

Selon le contenu de la sauvegarde, la partition source de sauvegarde, le numéro de morceau, le nom de morceau, les données d'effet utilisateur et la taille des données de sauvegarde s'afficheront.

3. Destination de sauvegarde

Affiche la partition de destination de sauvegarde et le nom du fichier dans lequel les données seront sauvegardées.

4. Drive [Disk, PC (USB)]

Sélectionne la partition de destination de sauvegarde. La fenêtre de dialogue **Select Drive** apparaîtra quand vous cliquerez sur le bouton. Cliquez sur les boutons radio

pour sélectionner une partition, puis cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

5. Rename

Vous permet de renommer le fichier de sauvegarde. Cliquez sur le bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Rename**. Editez le nom de fichier et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Pour des détails sur les noms de fichier autorisés, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).

6. Exec.

Ce bouton lance la sauvegarde.

Cliquez sur ce bouton et la fenêtre de dialogue **Backup** apparaîtra, affichant l'espace nécessaire à la sauvegarde.

- Si vous sauvegardez sur la partition PC, vérifiez l'espace libre et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade).
- Si vous sauvegardez sur CD, préparez le nombre de disques nécessaires pour faire la sauvegarde, spécifiez la vitesse de gravure et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

9-5. Restore

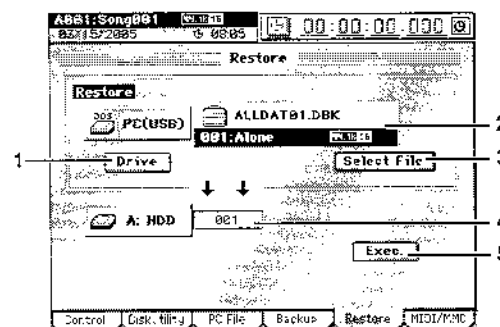
Cette opération restaure les données de morceau et les données personnelles (user) que vous avez préalablement sauvegardées à l'aide de la procédure Backup.

A partir d'un fichier de sauvegarde "1Song", vous pouvez restaurer ce morceau et les données utilisateur.

A partir d'un fichier de sauvegarde "All Data", vous pouvez restaurer soit un morceau sélectionné, soit toutes les données de morceau, les données utilisateur de projet d'album CD.

A partir d'un fichier de sauvegarde "User Data", vous pouvez restaurer les données de programme d'effet utilisateur, de bibliothèque de corrections utilisateur et de configurations de mixer.

▲ Pour des détails concernant la limitation des fichiers, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).



1. Drive [CD, PC (USB)]

Sélectionne la partition source de sauvegarde. La fenêtre de dialogue **Select Drive** apparaîtra quand vous cliquerez sur le bouton. Cliquez sur les boutons radio pour sélectionner une partition, puis cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

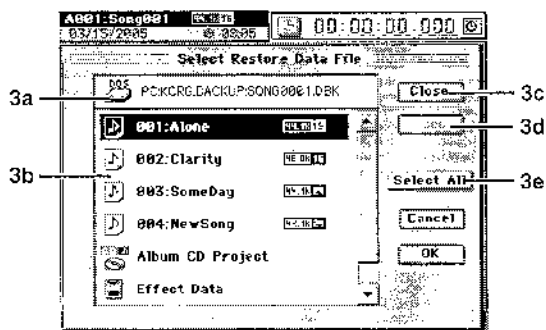
2. Fichier restauré

Affiche le fichier qui sera restauré. Si vous faites une restauration depuis le graveur de disque, insérez le disque contenant la sauvegarde dans le graveur.

3. Select File

Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Select Restore Data File** où vous sélectionnerez les données à restaurer.

Sélectionnez les données que vous désirez restaurer, puis cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).



- 3a. Affichage de la source de restauration**
 Cette zone affiche le disque source de la restauration et le nom du dossier.
- 3b. Liste des fichiers**
 Cette zone liste les dossiers, fichiers et les données contenues dans la source de restauration.
- 3c. Close**
 Fait remonter au dossier immédiatement supérieur.
- 3d. Open**
 Si l'élément sélectionné est un dossier, ce bouton l'ouvre.
- 3e. Select All**
 Pressez ce bouton si vous désirez sélectionner toutes les données affichées dans la liste en vue de toutes les restaurer.

- 4. Destination de restauration**
 Affiche la partition de destination de restauration et vous permet de sélectionner le numéro de morceau. Si vous restaurez des données "1Song", les données seront restaurées dans le numéro de morceau sélectionné ici. La partition de destination de restauration indiquera la partition du morceau sélectionné en page SONG.
- 5. Exec.**
 Pressez ce bouton pour exécuter la procédure de restauration. Le morceau source de la restauration et/ou les données utilisateur seront restaurés dans la partition de destination de la restauration.

Données de morceau

Quand vous restaurez un ou plusieurs morceaux, ceux-ci s'insèrent au numéro de morceau spécifié dans la partition actuelle. Les morceaux suivant le numéro de destination de restauration seront "renumérotés" avec une unité supplémentaire. Ils ne seront pas remplacés.

Projet d'album CD

Quand vous restaurez des données de projet d'album, celles de la partition actuelle sont remplacées.

Autres fichiers de donnée

Quand vous restaurez d'autres types de donnée, les fichiers de données correspondants sont remplacés.

Restauration de tous les fichiers de donnée de la liste d'un coup

Quand vous restaurez, les données de morceau sont chargées à la suite des morceaux de la partition actuelle et les autres fichiers de données (telles que les données utilisateur et les données de projet d'album CD) sont remplacés.

⚠ La capacité de la destination de restauration sera contrôlée avant restauration de type 1Song ou All Songs. S'il n'y a pas assez de place, l'opération ne sera pas exécutée.

9-6. MIDI/MMC

Sur le D3200, vous pouvez utiliser le MIDI pour faire les choses suivantes.

- Contrôle des effets (→p.57)
- Synchronisation MTC avec un séquenceur ou autre appareil MIDI (→p.95)
- Changement de scène (→p.51)
- Emploi des changements de commande pour contrôler les paramètres du mixer

Le D3200 peut transmettre et recevoir des messages MMC (MIDI Machine Control).

Cela signifie que quand vous synchronisez deux unités D3200 ou quand vous utilisez le D3200 avec un séquenceur MIDI compatible MMC, vous pouvez contrôler des opérations telles que la lecture et l'arrêt de morceau depuis l'appareil maître.

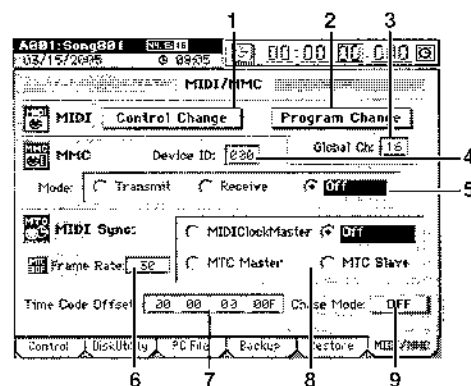
Vous pouvez utiliser le MIDI Time Code pour synchroniser le D3200 avec un séquenceur MIDI externe ou un autre appareil afin que l'audio des pistes du D3200 soient lu en synchronisation avec les sources MIDI externes.

Le D3200 peut fonctionner en synchronisation avec un appareil MIDI externe en utilisant la synchronisation par MTC (MIDI Time Code).

L'appareil qui produit l'horloge de synchronisation se nomme le maître et celui qui reçoit cette horloge se nomme l'esclave. Le D3200 peut fonctionner comme maître ou comme esclave.

⚠ Certains appareils MIDI peuvent ne pas prendre en charge la fonctionnalité MMC du D3200. Pour des détails sur la fonctionnalité MMC du D3200, référez-vous à l'équipement MIDI.

⚠ L'horloge MIDI peut être reçue si vous sélectionnez MIDI Clock dans l'onglet SESSION DRUMS "Tempo Trk" et enregistrez la piste de tempo.



1. Control Change

Ici, vous commutez on (surlignez) ou off la réception/transmission de messages de changement de commande (CC).

Quand vous changez les paramètres de mixer, le D3200 transmet les messages correspondants. Ces messages peuvent être enregistrés sur un séquenceur MIDI externe et retransmis au D3200 pour contrôler les paramètres de mixer correspondants.

Pour des détails sur les paramètres que vous pouvez contrôler, référez-vous à l'équipement MIDI.

⚠ Le contrôle MIDI des effets peut être utilisé quel que soit le réglage on/off de Control Change.

⚠ Ces messages seront reçus seulement si Automation (→p.103) est désactivée.

2. Program Change

Ici, vous commutez on (surlignez) ou off la réception/transmission de messages de changement de programme.

Quand vous changez de scène, le D3200 transmet un message de changement de programme correspondant. Ces messages de changement de programme peuvent être enregistrés sur un séquenceur MIDI externe et retransmis au D3200 pour sélectionner la scène correspondante.

⚠ Ces messages ne seront reçus que si *Automation* (→p.103) est désactivé.

3. Global Ch [01...16]

C'est le réglage du canal MIDI global. Si vous désirez utiliser des messages de changement de programme pour transmettre et recevoir des changements de scène, utilisez un câble MIDI pour relier votre appareil MIDI externe au D3200, et réglez le canal MIDI de votre appareil connecté sur le canal MIDI réglé dans "Global Ch" du D3200 afin que les messages MIDI soient transmis et reçus.

4. MMC Device ID [000...127]

Détermine l'identifiant d'appareil qui sera utilisé pour transmettre et recevoir les messages MMC. Pour transmettre et recevoir des messages MMC, utilisez un câble MIDI afin de relier votre appareil MIDI externe au D3200, réglez les deux appareils sur le même identifiant d'unité (Device ID) et faites le réglage approprié dans "MMC Mode".

note En cas de réglage de ce paramètre sur 127, le D3200 peut transmettre et recevoir des commandes MMC vers et depuis des unités réglées sur n'importe quel identifiant "Device ID".

5. Mode [Transmit, Receive, Off]

Détermine le mode de transmission/réception de MMC.

Transmit: Le MMC sera transmis. Dans ce cas, le paramètre MIDI Sync sera automatiquement réglé sur MTC Slave (esclave MTC).

Receive: Le MMC sera reçu. Dans ce cas, le paramètre MIDI Sync sera automatiquement réglé sur MTC Master (maître MTC).

Off: Le MMC ne sera pas utilisé.

6. Frame Rate

Sélectionne la cadence d'images utilisée quand MIDI Sync est réglé sur "MTC Master" ou "MTC Slave". Choisissez la même cadence d'images que celle utilisée sur l'appareil externe avec lequel vous vous synchronisez.

30: 30 fps (30 frames/images par seconde, non-drop)

29NDF: 29.97 fps (29 frames/images par seconde, non-drop)

29DF: 29.97 fps (29 frames/images par seconde, drop)

25: 25 fps (25 frames/images par seconde)

24: 24 fps (24 frames/images par seconde)

7. Time Code Offset

[00:00:00.00F...23:59:59.29F] (pour une valeur Frame Rate de 30)

Détermine une valeur de décalage (Offset) qui se reflétera dans le compteur. La valeur offset spécifiée ici sera la valeur de démarrage pour le compteur. Cela s'appliquera lorsque le compteur sera réglé pour afficher les frames et que MTC/MMC sera activé.

8. MIDI Sync

[MIDIClockMaster, Off, MTC Master, MTC Slave]

Sélectionne le mode de synchronisation utilisé en cas de synchronisation via les connecteurs MIDI IN/OUT.

MIDIClock Master: Les données d'horloge MIDI seront transmises.

Off: Les messages de synchronisation ne seront ni transmis ni reçus.

MTC Master: Le D3200 fonctionnera comme maître. A cet instant, si le mode MMC est réglé sur **Transmit**, le réglage Chase Mode (mode de suivi) sera automatiquement désactivé (Off).

MTC Slave: Le D3200 fonctionnera comme esclave. A cet instant, si le mode MMC est réglé sur **receive**, le réglage Chase Mode (mode de suivi) sera automatiquement activé (On).

9. Chase Mode [ON, OFF]

Cette option est disponible si "MIDI Sync" est réglé sur "MTC Slave".

ON: Quand la synchronisation MTC commence, la lecture suit les messages MTC. Après début de la lecture, si deux secondes ou plus s'écoulent sans qu'un message MTC ne soit reçu et s'il y a une disparité de 2 secondes ou plus entre les messages MTC et la position actuelle du D3200, la lecture s'arrête et attend que la synchronisation MTC se refasse.

OFF: Les messages MTC ne seront suivis durant la lecture que lorsque la synchronisation MTC démarre. Une fois que la lecture a commencé, 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.

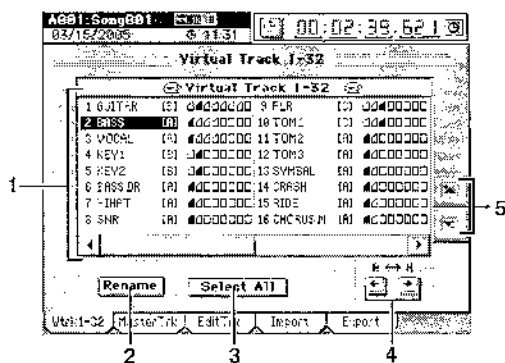
⚠ Si vous vous synchronisez avec un appareil autre que le D3200 comme maître MTC, les incompatibilités entre appareils peuvent causer des problèmes de synchronisation à moins que vous ne lanciez la reproduction depuis le début du morceau.



10. TRACK (Piste)

10-1. Virtual Track 1-32

Ici, vous pouvez sélectionner une piste virtuelle pour chaque piste de voie.



1. Sélection de piste virtuelle

Sélectionnez une piste "1"- "32", et spécifiez une piste virtuelle pour chaque piste.

Chaque piste possède 8 pistes virtuelles: "A"- "H". Les opérations d'enregistrement ou de lecture s'accompliront sur la piste virtuelle sélectionnée ici.

Événements audio	Piste virtuelle	
	Active	Prête
De l'audio existe	▬	▬
Pas d'audio	■	□

2. Rename

Ce bouton permet d'éditer le nom d'une piste.

Sélectionnez la piste à renommer, cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Rename** et éditez le nom. Vous pouvez saisir un nom de jusqu'à 16 caractères (→p.99).

3. Select All [On, Off]

Si vous désirez sélectionner le même numéro de piste virtuelle pour toutes les pistes (pistes 1-32), activez ce bouton (surlignez-le) puis choisissez la piste virtuelle voulue pour toutes les pistes ainsi sélectionnées. Le même numéro de piste virtuelle sera sélectionné pour toutes les pistes.

4. Piste virtuelle [A...H]

Ici, vous pouvez sélectionner une des 8 pistes virtuelles "A"- "H".

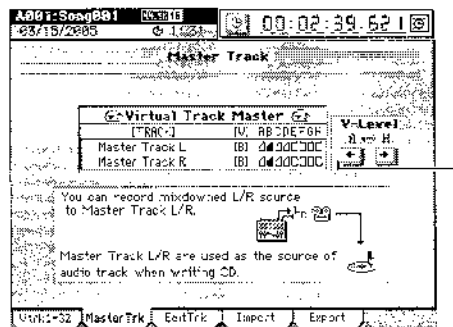
Pour les pistes virtuelles qui contiennent des données, un coin de l'icône sera repliée.

5. Boutons ▾ / ▴

Utilisez ces boutons haut/bas pour sélectionner une piste.

10-2. Master Track

Ici, vous pouvez sélectionner une piste virtuelle pour la piste master. Cette piste sera utilisée comme destination du mixage. C'est aussi la piste qui sera employée pour créer un CD audio.



1. V-Level [A...H]

Ici, vous pouvez sélectionner une des 8 pistes virtuelles "A"- "H".

Pour les pistes virtuelles qui contiennent des données, un coin de l'icône sera repliée.

L'enregistrement ou la lecture s'accompliront à l'aide de la piste virtuelle sélectionnée ici.

10-3. Edit Track

Ici, vous pouvez éditer les pistes.

Les opérations d'édition s'appliqueront aux pistes 1-16 actuellement sélectionnées.

Les autres pistes virtuelles (c'est-à-dire celles qui n'ont pas été sélectionnées) ne seront pas affectées par votre édition (toutefois, les fonctions de copie de piste entière "CopyWholeTrk" et d'échange de pistes entières "SwapWholeTrk" sont des exceptions).

Certaines de ces opérations d'édition consommeront un espace supplémentaire sur le disque mais il existe des moyens d'accroître l'espace libre disponible (→p.131).

Les positions mémorisées dans les touches LOC 1/IN à LOC 4/END déterminent les zones qui seront éditées (→p.38).

Touche LOC 1/IN: Position IN

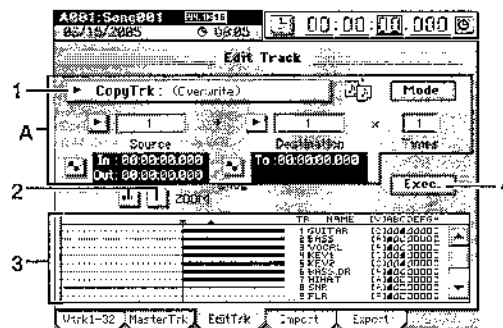
Touche LOC 2/OUT: Position OUT

Touche LOC 3/TO: Position IO

Touche LOC 4/END: Position END

note Après avoir exécuté une de ces opérations d'édition, vous pouvez utiliser l'annulation (undo) pour en annuler les résultats.

⚠ Vous ne pouvez pas faire de réglage qui entraînerait une zone IN-OUT ou TO-END supérieure à 12 heures.



1. Edit type [CopyTrk...EraseSilence]

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Edit Trk Type** apparaît. Sélectionnez l'opération d'édition désirée et cliquez sur le bouton OK (ou pressez

la touche YES de la façade) pour revenir à l'onglet "EditTrk".



L'affichage de la zone "A" de l'écran changera en fonction du type d'édition que vous aurez sélectionné ici.

2. Boutons ZOOM

Utilisez ces boutons pour agrandir ou réduire la zone affichée dans la fenêtre de visualisation de piste.

3. Fenêtre de visualisation de piste

Les événements audio de la piste sont affichés par des traits gras. Les lignes verticales représentent la position actuelle. Les points de repère (→p.37) sont affichés en partie supérieure de cette zone.

IN: ▼ OUT: ▲ TO: ▽ END: △

A droite sont affichés le nom de chaque piste et le statut d'utilisation des pistes virtuelles.

4. Exec.

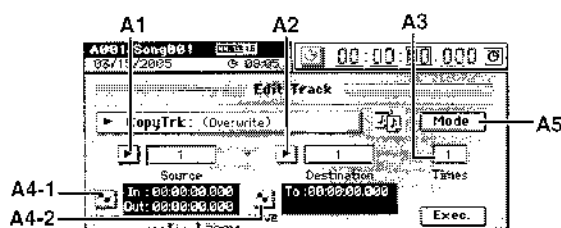
Quand vous cliquez sur ce bouton, une fenêtre de dialogue apparaît, vous permettant de confirmer l'opération d'édition que vous avez demandée. Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour exécuter ou cliquez sur le bouton No (ou pressez la touche NO de la façade) pour annuler.

- Des explications détaillées sont données ci-dessous pour chaque type d'opération d'édition sélectionné dans 1. Type d'édition.

CopyTrk

Cette opération copie les données audio de la plage IN-OUT de la piste source de la copie (Source) à la position TO de la piste de destination de copie (Destination), les répétant le nombre de fois demandé.

Vous pouvez utiliser le presse-papier pour copier des données dans une piste d'un autre morceau.



A1. Source

[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]

Détermine la piste source de la copie.

ML et MR sont les pistes master L et R, MST est la piste master et ALL représente toutes les pistes 1-16 et la piste master.

*1: Vous ne pouvez sélectionner "Clip#" que si le presse-papier contient des données. # représente le nombre de pistes dans le presse-papier. Vous pouvez utiliser "Clip#" pour copier une piste dans un autre morceau.

▲ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. Destination

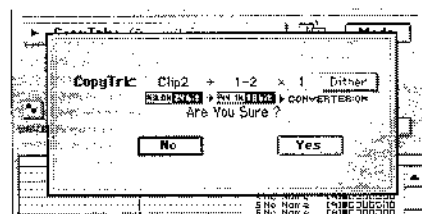
[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip]

Détermine la piste de destination de la copie.

▲ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

Emploi du presse-papier

Vous pouvez utiliser le presse-papier pour copier les données d'une piste dans un autre morceau. Si vous copiez entre morceaux ayant des fréquences d'échantillonnage et/ou des résolutions différentes, la fenêtre de dialogue CopyTrk apparaîtra et la fréquence d'échantillonnage et/ou la résolution seront converties. Si le morceau a une fréquence d'échantillonnage différente, la conversion s'accomplira; cela prendra un certain temps.



2a. Dither

Si vous cliquez sur ce bouton pour l'activer, un effet dithering sera appliqué aux données lors de l'exécution de l'opération. Cela minimisera le bruit de quantification qui peut se produire quand des données en 24 bits sont converties en 16 bits.

A3. Times

[1...99]

Détermine le nombre de fois que les données seront copiées.

A4-1. WAVE

A4-2. WAVE

Vous pouvez cliquer sur ces boutons pour visualiser la forme d'onde correspondant à l'audio de la piste. Cela vous permet de déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT, TO, END).

Cliquez sur le bouton A4-1 si vous désirez éditer IN et OUT ou sur le bouton A4-2 si vous désirez éditer TO et END.

note Vous constaterez qu'il est pratique de régler de façon approximative les positions IN (LOC 1), OUT (LOC 2), TO (LOC 3) et END (LOC 4) avant d'utiliser cette fonction.

A5. Mode

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue Copy Mode apparaît. Sélectionnez le mode de copie désiré et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

OverWrite:

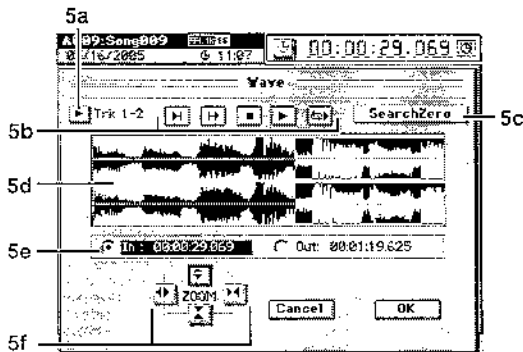
Les données de piste présentes à l'emplacement de destination de la copie seront écrasées (remplacées).

Insert:

Les données copiées seront insérées et les données présentes sur la piste de destination seront repoussées d'autant vers la fin du morceau.

Fenêtre de dialogue Wave

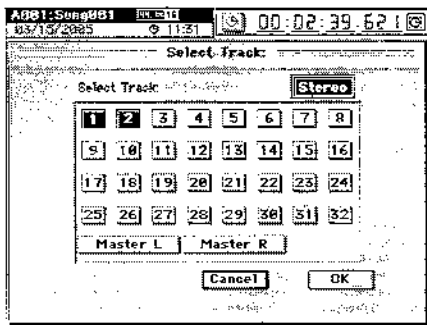
Pour ouvrir cette fenêtre de dialogue, cliquez sur le bouton WAVE de la source si vous réglez la zone "Source", ou sur le bouton WAVE de la destination si vous réglez la zone "Destination".



5a. Sélection de piste

Cliquez sur le bouton fenêtre, cliquez sur un bouton radio dans la fenêtre de dialogue Select Track pour choisir la piste dont vous désirez spécifier la position puis cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

Si vous cliquez sur (surlignez) le bouton Stereo, les formes d'onde de deux voies adjacentes s'afficheront en parties haute et basse de l'affichage d'onde.



5b. Boutons de pré-écoute

Vous pouvez utiliser également les boutons de transport de la façade indiqués ci-dessous entre crochets pour faire fonctionner ces commandes.

- [REW] lit environ 2 secondes de son jusqu'à la position ("Lecture jusqu'à").
- [FF] lit environ 2 secondes de son à partir de la position ("Lecture depuis").
- [STOP] arrête la lecture.
- [PLAY] lit la zone (de In à Out).
- [REC] lit la zone en boucle.

5c. Search Zero

Vous pouvez cliquer sur ce bouton et tourner la molette de valeur pour sauter d'un point croisant la ligne d'amplitude nulle (0) au suivant ou au précédent.

note Un point "croisant le 0" est un point auquel le niveau de la forme d'onde croise la ligne d'amplitude 0 (la ligne centrale dans la fenêtre de forme d'onde).

5d. Fenêtre de forme d'onde

Affiche la forme d'onde de la piste sélectionnée.

note Vous pouvez déplacer la position en cliquant dans la fenêtre de forme d'onde puis en déplaçant ClickPoint à gauche ou à droite tout en tenant enfoncée la touche JUMP de la façade. Vous pouvez aussi déplacer la position par clic et maintien dans la fenêtre de forme d'onde, puis en déplaçant le ClickPoint à gauche ou à droite.

5e. Repérage

Cliquez sur les boutons radio pour sélectionner la position (IN, OUT, TO, END) que vous désirez éditer et tournez la molette de valeur pour régler la position pendant que vous écoutez l'audio de la piste (en solo). La position actuelle est représentée par la barre verticale dans la fenêtre de forme d'onde.

5f. ZOOM

Utilisez ces boutons pour régler la taille de l'affichage de la forme d'onde et la vitesse de lecture.

- agrandit verticalement l'affichage de forme d'onde.
- réduit verticalement l'affichage de forme d'onde.
- agrandit horizontalement l'affichage de forme d'onde.
- réduit horizontalement l'affichage de forme d'onde.

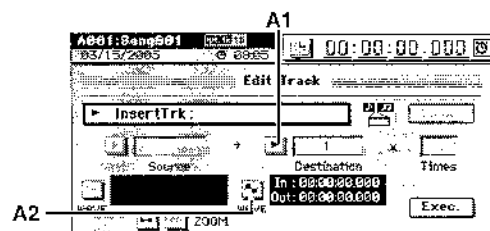
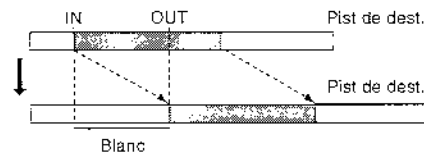
Quand vous cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade), les positions que vous avez spécifiées remplacent celles des touches correspondantes (LOC 1/IN, LOC 2/OUT, LOC 3/TO, LOC 4/END). Si vous cliquez sur le bouton Cancel (ou pressez la touche NO de la façade), vos changements seront effacés.

note Vous pouvez contrôler les boutons ZOOM en maintenant enfoncée la touche JUMP de la façade et en pressant les touches curseur.

InsertTrk

Cette opération insère un blanc dans la plage IN-OUT de la piste de destination de l'insertion (Destination).

Quand elle est exécutée (Exec.), toutes les données de piste qui se trouvaient après le point d'insertion sont décalées de l'espace de blanc demandé vers la fin du morceau.



A1. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste de destination de l'insertion.

▲ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

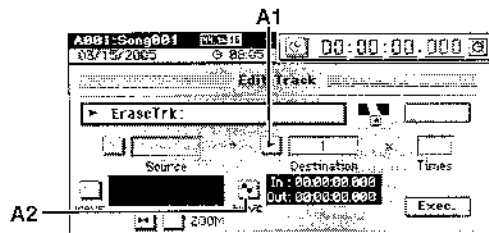
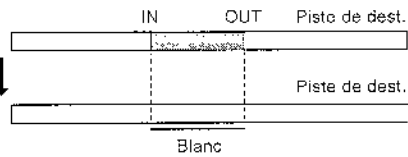
A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde)

EraseTrk

Cette opération efface les données de piste de la plage IN-OUT dans la piste de destination d'effacement (Destination).

Quand elle est exécutée (Exec.), la plage IN-OUT redevient vierge (silencieuse).



A1. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste de destination de l'effacement.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

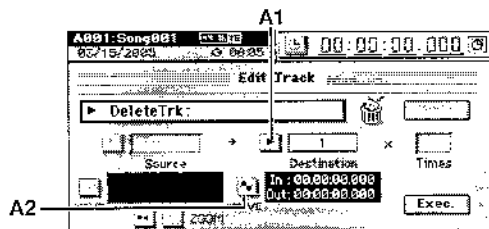
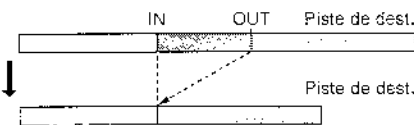
A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde)

DeleteTrk

Cette opération supprime les données de piste de la plage IN-OUT dans la piste de destination de la suppression (Destination).

Quand elle est exécutée (Exec.), les données de la plage IN-OUT sont supprimées et toute donnée de piste située après cette plage supprimée avancera d'autant vers l'avant du morceau pour combler le vide.



A1. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine les pistes dont des données seront supprimées.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

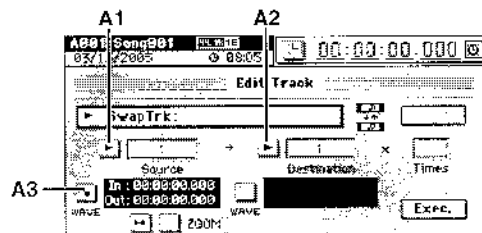
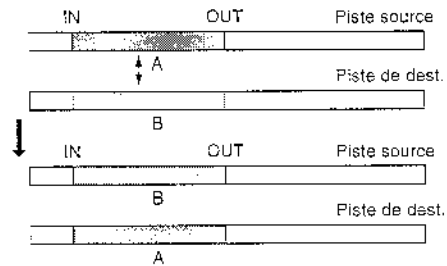
A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde)

SwapTrk

Cette opération échange les données de piste de la zone IN-OUT de la piste source de l'échange (Source) avec les données de piste de la plage IN-OUT de la piste destination de l'échange (Destination).

Quand elle est exécutée (Exec.), les données des plages IN-OUT de la "Source" et de la "Destination" sont échangées.



A1. Source

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste source de l'échange.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste de destination de l'échange.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

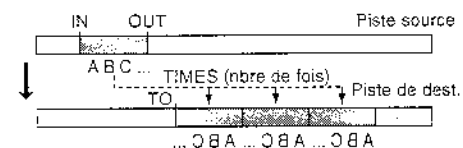
A3. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde)

ReverseTrk

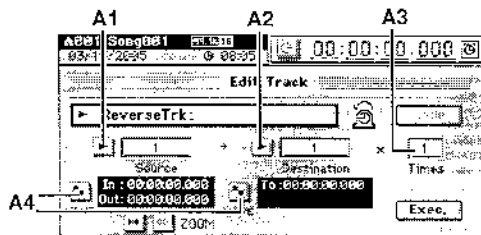
Cette opération copie les données de piste de la zone IN-OUT dans la piste source de l'inversion (Source) à la position TO de la piste de destination (Destination) après les avoir inversées (dans le sens avant-arrière). Vous pouvez spécifier le nombre de copies.

Quand elle est exécutée (Exec.), les données copiées sont inversées, aussi la lecture se fera-t-elle à l'envers.



⚠ La plage spécifiée dans la piste de destination de l'inversion sera remplacée (écrasée).

Compteur Nom
 Indicat. de niveau
 MIXER
 CH VIEW
 EFFETS
 SEND
 EQ
 PAN
 SONG
 SYSTEM /MIDI
 CD
Référence
 UNDO
 ACCORDEUR
 SESSION
 STORE
 MANUEUR
 SCRUB
 DRUMS
 SCENE
 MODE
 TOC1/IN ...
 transport REC/PLAY LOC 4/END



A1. Source

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste source de copie inversée.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste de destination de copie inversée.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A3. Times

[1...99]

Détermine le nombre de copies des données.

A4. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT, TO, END) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde).

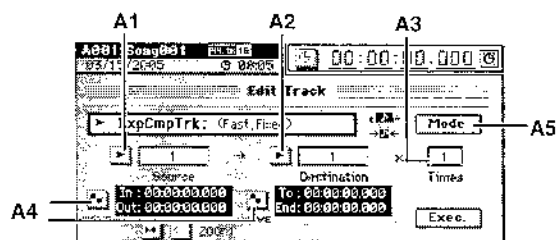
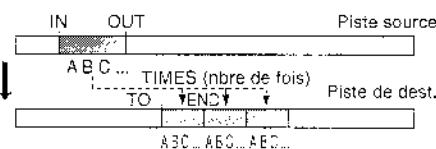
OUT) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde).

ExpCmpTrk

Cette opération étend ou compresse les données de piste de la plage IN-OUT dans la piste source de l'expansion/compression (Source) et les place dans la plage TO-END de destination de l'expansion/compression (Destination), en les copiant le nombre de fois spécifié à partir de la position TO.

⚠ Quand cette opération est exécutée (Exec.), la piste de destination de l'expansion/compression est remplacée/écrasée.

⚠ Le rapport d'expansion/compression disponible est limité et si la durée de la plage IN-OUT est radicalement différente de celle de la plage TO-END, un message d'erreur apparaîtra lors de l'exécution. En général, la durée de la plage TO-END peut représenter de 50 à 200% de celle de la plage IN-OUT.



A1. Source

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

Détermine la piste source de l'expansion/compression.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

Détermine la piste de destination de copie de l'expansion/compression.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A3. Times

[1...99]

Détermine le nombre de copies de données.

A4. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT, TO, END) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde).

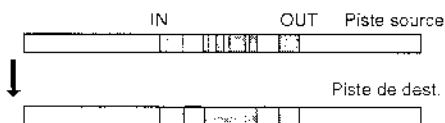
A5. Mode

Détermine comment s'effectuera l'expansion/compression.

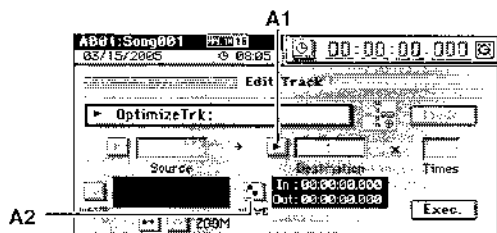
Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue ExpCmp Mode apparaît.

OptimizeTrk

Cette opération recrée les événements audio de la zone IN-OUT pour éviter l'apparition d'erreurs du type "Disk too busy" (disque trop sollicité). S'il n'y a pas d'espace entre un événement audio et le suivant ou si cet espace est faible, les données sont réunies en un seul événement. S'il y a des espaces étendus entre événements audio, les données sont recrées de façon à éviter de perdre de l'espace.



note En réglant la totalité du morceau (du début à sa fin) comme région IN-OUT, et en exécutant cette opération d'optimisation, vous pouvez régénérer les données sous une forme idéale pour l'accès au disque dur.



A1. Destination

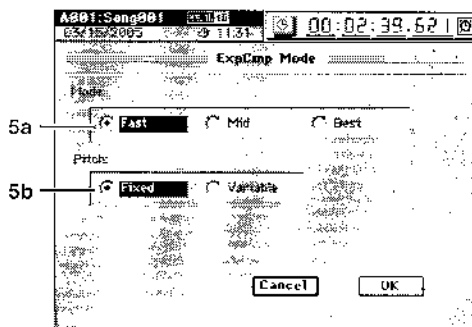
[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste qui sera optimisée.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN,



5a. Mode [Fast, Mid, Best]

Détermine le mode de conversion pour l'expansion/compression.

Fast: La priorité sera donnée à la vitesse de traitement.

Mid: Intermédiaire entre "Fast" et "Best".

Best: La priorité sera donnée à la qualité audio.

Toutefois, si "5b. Pitch" est réglé sur "Variable", ce réglage n'aura pas d'effet.

5b. Pitch [Fixed, Variable]

Détermine la hauteur à laquelle les données seront lues après exécution de l'expansion/compression.

Fixed: La hauteur restera la même.

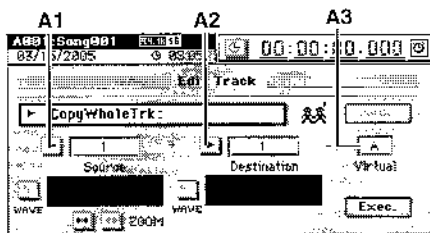
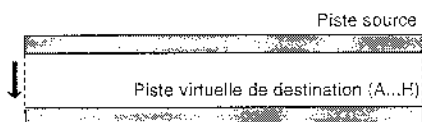
Variable: La hauteur changera.

Quand vous cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade), l'expansion/compression est exécutée avec le mode de conversion sélectionné. Cliquez sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour annuler sans exécuter.

CopyWholeTrk

Cette opération copie la totalité des données, du début à la fin, de la piste source de la copie (**Source**; la piste virtuelle actuellement sélectionnée) dans la piste virtuelle choisie pour la piste de destination de copie (**Destination**).

Quand elle est exécutée (Exec.), la piste de destination de copie est remplacée (écrasée).



A1. Source

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste source de la copie.

▲ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste de destination de la copie.

▲ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

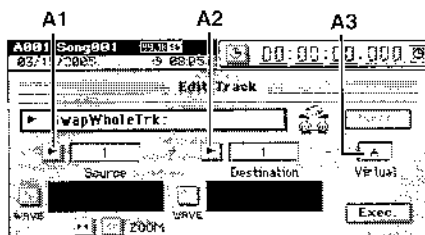
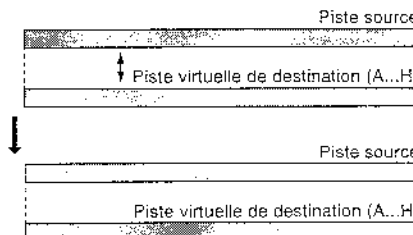
A3. Virtual [A...H]

Détermine la piste virtuelle de la piste de destination de la copie (**Destination**) dans laquelle les données seront copiées.

SwapWholeTrk

Cette opération échange la totalité des données de la piste source de l'échange (**Source**; la piste virtuelle actuellement sélectionnée) avec celles de la piste virtuelle spécifiée dans la piste de destination de l'échange (**Destination**).

Utilisez cette opération lorsque vous désirez réorganiser les pistes enregistrées. Quand vous avez fini d'enregistrer un morceau, cette opération fournit également un moyen utile de déplacer les données finales afin que la même piste virtuelle ("a" par exemple) soit utilisée pour toutes les pistes. Quand cela est exécuté (Exec.), toutes les données de la "Source" et de la "Destination" sont échangées.



A1. Source

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste source de l'échange.

▲ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste de destination de l'échange.

▲ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

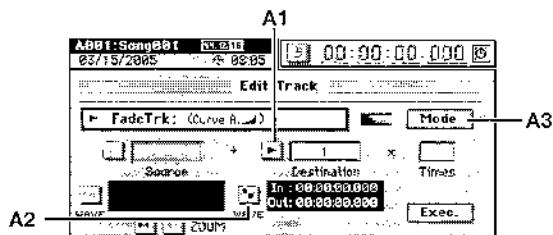
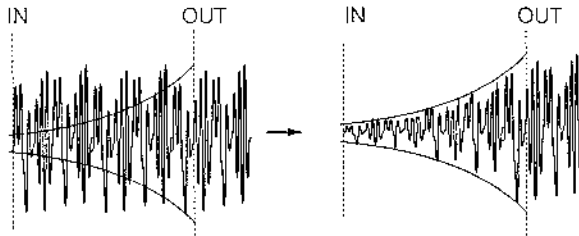
A3. Virtual [A...H]

Détermine la piste virtuelle de la piste de destination de l'échange (**Destination**) dans laquelle les données seront échangées.

Nom de niveau Indict. Compteur
 MIXER CH VIEW
 EFFETS SEND EQ PAN SONG /MIDI
 SYSTEM SONG /MIDI
 CD
Référence
 UNDO ACCORDÉON
 SESSION ACCORDÉON
 STORE SESSION ACCORDÉON
 MARQUEUR STORE SESSION ACCORDÉON
 SCENE DRUMS
 TOUCHES DE TRANSPORT
 MODE LOC 1/IN...
 REC/PLAY LOC 4/END

FadeTrk

Cette opération donne un fondu entrant (fade-in) ou sortant (fade-out) des données de piste sur la plage IN-OUT de la piste de destination de fondu (**Destination**). Si cette opération est exécutée, les données audio de la plage IN-OUT varieront progressivement jusqu'au niveau programmé pour la position OUT. Quand cette opération est exécutée (**Exec.**), la piste de destination de fondu est remplacée ("écrasée").



A1. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste à éditer.

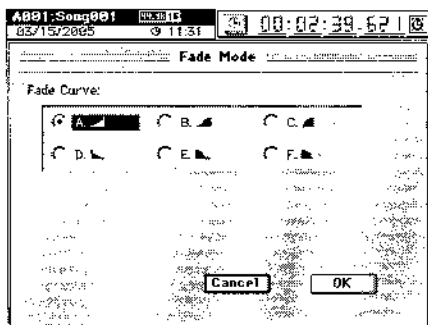
⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde).

A3. Mode

Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Fade Mode**. Utilisez "Fade Curve" pour sélectionner la courbe de fondu entrant ou sortant désirée.



Sélection du mode de fondu

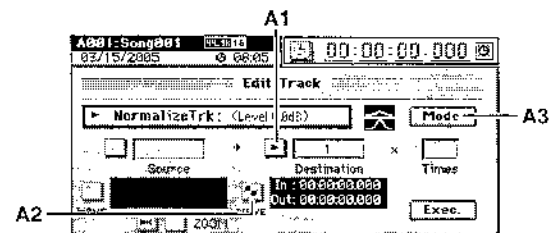
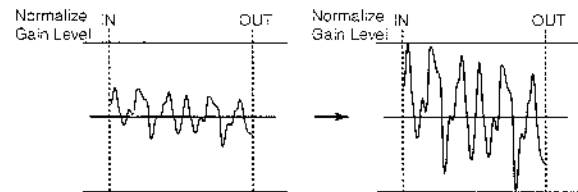
[A...F]

- A. : Cette courbe est idéale pour un fondu entrant conventionnel.
- B. : Cette courbe est idéale pour créer des fondus enchaînés où une piste disparaît pendant que l'autre apparaît à la même position temporelle.
- C. : Cette courbe est l'inverse de la courbe A, allongeant le son entendu.
- D. : Fondu sortant avec courbe de type A.
- E. : Fondu sortant avec courbe de type B.
- F. : Fondu sortant avec courbe de type C.

Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour valider le type de fondu sélectionné ou cliquez sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour annuler le réglage.

NormalizeTrk

Si le nouvel enregistrement est faible, vous pouvez utiliser cette opération pour remonter la zone spécifiée (IN-OUT) des données de piste au volume demandé. La piste de destination de la normalisation sera remplacée (écrasée).



A1. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

Détermine la piste de destination de la normalisation.

⚠ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde).

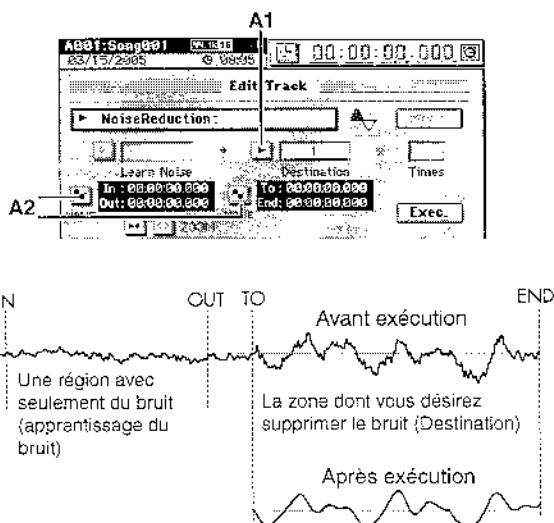
A3. Mode

[0 dB...-63.5 dB]

Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Normalize Mode** et réglez "Normalize Gain Level" pour spécifier le niveau de gain de normalisation. Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour régler le niveau de normalisation sélectionné ou cliquez sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour annuler le réglage.

NoiseReduction

Sur la piste désirée, spécifiez une plage (IN-OUT) contenant seulement du bruit afin que le D3200 l'analyse et fasse "l'apprentissage" de la composante de bruit. Cette composante de bruit sera alors éliminée des données des autres régions que vous spécifierez (TO-END) dans la même piste.



A1. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Déterminez la piste sur laquelle s'accomplira la réduction de bruit.

Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

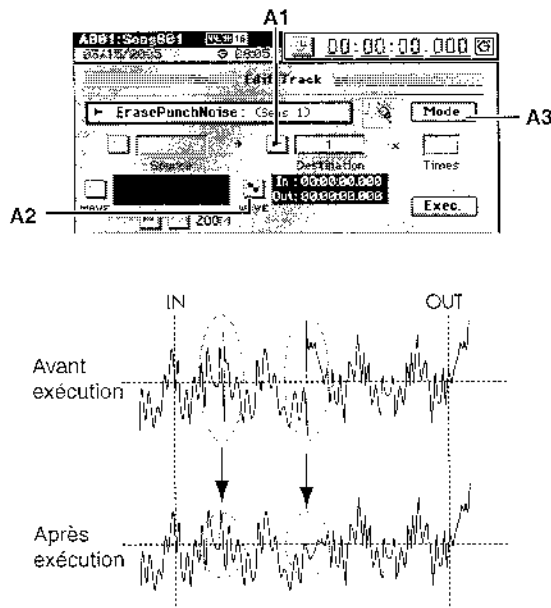
A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT, TO, END) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde).

ErasePunchNoise

Cette opération minimise les bruits de commutation ou "pops". Réglez les positions IN et OUT avant et après la zone où le bruit se produit. Vous pouvez aussi effacer de multiples occurrences de bruit.

La valeur "ErasePunchNoise Sens" détermine la sensibilité de détection du bruit. Normalement, vous devez commencer par exécuter cette commande avec un réglage de "1". Augmentez le réglage si du bruit demeure.



A1. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Déterminez la piste dont le bruit de commutation sera effacé.

Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT) (→p.128 Edit Type: "CopyTrk," Fenêtre de forme d'onde).

A3. Mode

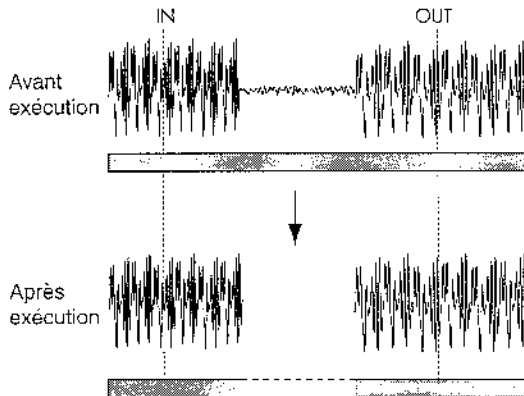
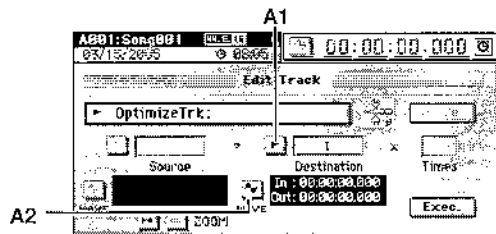
[0 dB...-63.5 dB]

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue ErasePunchNoise Mode et utilisez "ErasePunchNoise Sens" pour spécifier la sensibilité de détection du bruit. Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) pour spécifier la sensibilité ou cliquez sur le bouton Cancel (ou pressez la touche NO de la façade) pour annuler le réglage.

Nom
 Compteur
 Indicat.
 de niveau
 MIXER
 CH
 VIEW
 EFFETS
 SEND
 EQ
 PAN
 SONG
 SYSTEM
 /MIDI
 TRACK
 CD
Référence
 UNDO
 ACCUEIL
 SESSION
 DRUMS
 STORE
 MARQUEUR
 SCRUB
 I/O 1/IN...
 I/O 4/END
 MODE
 REC/PLAY
 I/O 1/IN...
 I/O 4/END
 Touches de transport

Erase Silence

Dans un enregistrement étendu qui contient des zones significatives de silence, cette opération efface les zones silencieuses et divise les zones contenant du son en événements indépendants.



note Des niveaux inférieurs à -36 dB seront considérés comme du silence.

A1. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Détermine la piste dans laquelle les zones silencieuses seront effacées.

▲ Pour un morceau en 48 kHz/24 bits ou 44,1 kHz/24 bits, vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-16.

A2. WAVE

Cette zone affiche les données audio de la piste comme représentation de forme d'onde. Ici, vous pouvez déterminer plus précisément les positions d'édition (IN, OUT) (→p.128 Edit Type: "Copy Trk," Fenêtre de forme d'onde).

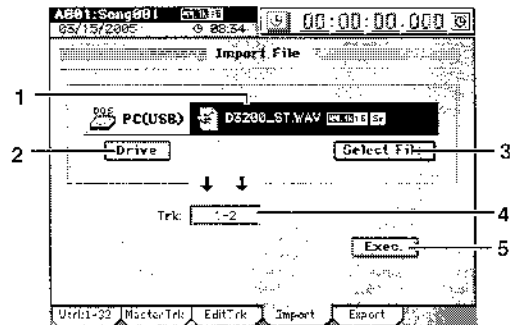
10-4. Import File

Un fichier de la partition PC ou du lecteur de CD du D3200 peut être collé au début (position 0) d'une piste (→p.86). En utilisant le presse-papier, vous pouvez coller le fichier audio ailleurs qu'au début d'une piste.

Vous pouvez utiliser cette opération 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 un (mono) ou deux (stéréo) canaux.

▲ Si vous importez depuis un CD, les fichiers au format WAV stockés sur CD-ROM, CD-R ou CD-RW au format ISO9660 niveau 1 sont pris en charge.

▲ Quand vous exécutez ("Exec."), la piste de destination d'importation est remplacée.



1. Cellule de nom de fichier

Affiche le nom du fichier audio source de l'importation. Ce sera le nom de fichier que vous choisirez en cliquant sur le bouton Select File.

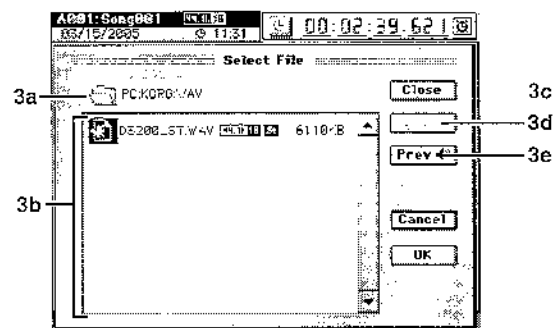
2. Drive

[CD, PC (USB)]

Sélectionne le disque source de l'importation. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue Select Drive apparaît. Sélectionnez un disque et cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

3. Select File

Sélectionne le fichier audio qui sera importé. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue Select File apparaît. Sélectionnez un fichier et cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade). Si vous cliquez sur le bouton Cancel (ou si pressez la touche NO de la façade, votre sélection sera annulée.



3a. Niveau supérieur

Cette zone affiche le dossier situé un niveau au-dessus du dossier actuellement sélectionné.

3b. Fenêtre de fichiers

Cette zone affiche la structure du dossier du niveau actuel. Les dossiers et fichiers qui peuvent être importés sont affichés ici.

3c. Close

Vous fait remonter au dossier immédiatement supérieur.

3d. Open

Si l'élément sélectionné est un dossier, cela l'ouvre.

3e. Prev

Cliquer sur Prev (Preview) fait reproduire les 6 premières secondes (pour des données en 44.1 kHz/16 bits) du fichier audio sélectionné.

⚠ Vous ne pouvez pas obtenir cette reproduction pendant le chargement du fichier.

4. Trk [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, Clip]

Détermine la piste de destination de l'importation.

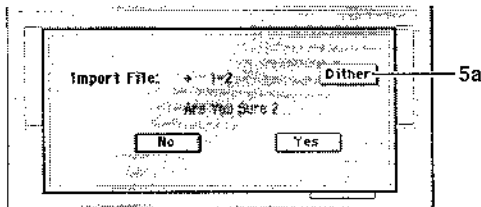
ML et MR sont les pistes L et R master et MST est la piste master stéréo.

5. Exec.

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Import File** apparaît.

Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter l'importation ou cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour annuler.

Si vous importez un morceau dont la fréquence d'échantillonnage ou la résolution diffèrent de celles du morceau actuel, la fréquence d'échantillonnage et la résolution seront converties. Si le morceau a une fréquence d'échantillonnage différente, la conversion sera accomplie; cela prendra un certain temps.

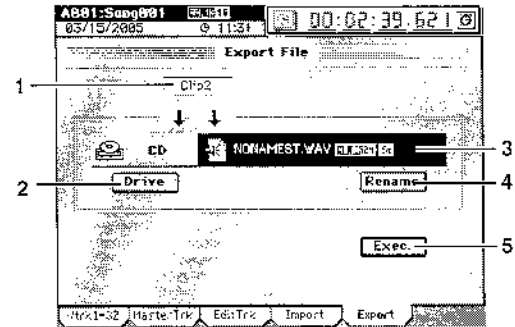


5a. Dither

En cliquant sur 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 qui se produit lors de la conversion de résolution.

10-5. Export File

Les données de piste audio copiées dans le presse-papier du D3200 peuvent être exportées sous forme d'un fichier audio dans la partition PC ou le graveur de CD-R/RW (→p.87). Le fichier audio sera exporté comme un fichier au format WAV ayant la même fréquence d'échantillonnage et la même résolution que les données présentes dans le presse-papier.



1. Clip#

Indique l'état du presse-papier.

est le nombre de pistes présentes dans le presse-papier. Si vous exportez quatre pistes ou plus en une seule opération, toutes seront sauvegardées comme des fichiers mono.

2. Drive

[CD, PC (USB)]

Sélectionne le disque source de l'exportation. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Select Drive** apparaît. Sélectionnez un disque et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

3. Nom de fichier

Affiche le nom du fichier qui sera sauvegardé dans la destination de l'exportation. Si vous désirez modifier ce nom, cliquez sur le bouton **Rename**.

4. Rename

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Rename** apparaît, vous permettant de renommer le fichier. Pour des détails sur les noms de fichier autorisés, référez-vous à "Plus d'infos sur les disques et fichiers" (→p.173).

5. Exec.

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Export File** apparaît.

Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter l'exportation ou cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour annuler.

Si vous désirez annuler une opération d'exportation en cours d'accomplissement, cliquez sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

Quand l'exportation est terminée, l'écran indique **Completed**. Cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

Avant d'exporter sur CD, vous pouvez spécifier la vitesse de gravure et si le disque doit être ou non finalisé. Finalisez le disque si vous ne désirez plus y inscrire ensuite aucune donnée.

⚠ Il n'est pas possible ici de n'effectuer que l'opération de finalisation. La finalisation sera accomplie après exécution de l'exportation.

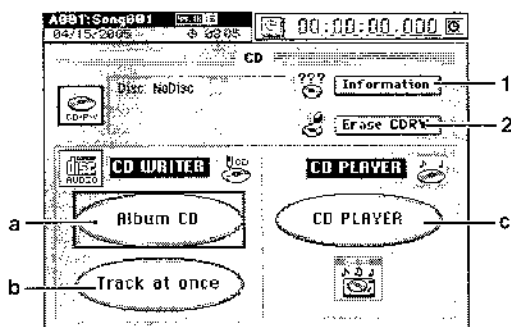
11. CD

Ici, vous pouvez utiliser le graveur de CD-RW interne pour créer ou reproduire des CD audio.

- ▲ Certains lecteurs de CD audio ne peuvent pas lire un CD-R/RW.
- ▲ Certains lecteurs de CD audio ne peuvent pas lire les 100 premières millisecondes d'une piste audio. Pour éviter cela, nous vous recommandons, quand vous créez un CD audio, de laisser un blanc d'environ 300-600 millisecondes au début du morceau de la plage 1. (→p.138 "11a. Album CD", 6. Gap)
- ▲ Les disques musicaux utilisant une technologie de protection contre la copie ne se conformant pas à la norme du Compact Disc (CD) ne peuvent pas être reproduits.

Pressez la touche **CD** pour accéder à cet écran de menu. Vous pouvez presser la touche **CD** pour revenir à cet écran de menu depuis la fenêtre de dialogue qui apparaît quand vous cliquez sur un bouton de menu (**Album CD**, **Track at once**, **CD PLAYER**).

Pressez à nouveau la touche **CD** pour revenir à l'écran de menu qui a été sélectionné.



1. Information

Quand vous cliquez sur ce bouton, le type de disque inséré dans le graveur de CD-R/RW, le temps d'écriture restant, le temps déjà gravé et le nombre de pistes seront détectés et affichés à l'écran.

Type de disque

NoDisc: Aucun disque n'est inséré. Sinon, c'est que le disque ne peut être reconnu.

CDR: Un CD-R non finalisé (inscriptible)

CDRW: Un CD-RW non finalisé (inscriptible)

Illegal Disk: Le disque ne peut pas être reconnu

Si rien n'est affiché, le disque n'est pas inscriptible (par exemple un CD audio du commerce ou un CD-R/RW finalisé).

Contenu du disque

Blank: Un disque vierge ne contenant pas de données audio

Audio: Un disque contenant des données audio

ISO9660: Un disque contenant des données de sauvegarde, WAV etc.

D12/1200: Un disque contenant des données de sauvegarde de Korg D12/D1200/D1200mkII

D16/1600: Un disque contenant des données de sauvegarde de Korg D16/D1600/D1600mkII

Other: Un disque contenant des données autres qu'audio ou de sauvegarde

UDF: Un disque au format UDF créé par le Triton Korg ou un appareil similaire

Occupation de l'espace disque

Si le contenu du disque est de l'audio

Free: Temps d'enregistrement restant

Used: Temps enregistré et nombre total de plages

Si le contenu du disque est des données

Free: Capacité de stockage restante (Mo)

Used: Capacité de stockage utilisée (Mo)

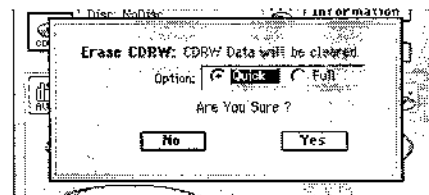
Si le contenu du disque est autre (Other)

Rien ne sera affiché.

2. Erase CDRW

Cela efface toutes les données qui ont été inscrites sur un CD-RW.

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Erase CD-RW** apparaît. Utilisez "Option" pour sélectionner la méthode d'effacement et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour effacer le disque. Sinon, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour interrompre la procédure.



Quick: Effacement rapide du disque.

Full: Effacement complet du disque. Utilisez cette option si vous rencontrez des problèmes comme la non reconnaissance d'un disque effacé avec la méthode rapide (Quick). Cette méthode nécessite plus de temps.

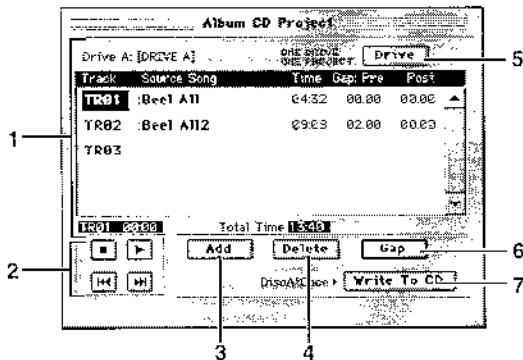
- ▲ Cette opération ne peut pas être accomplie sur un CD-R. Les données qui sont effacées par cette opération ne peuvent plus être récupérées.

11a. Album CD

Un projet d'album CD vous permet de créer un CD audio par gravure de tout le disque d'un coup (Disc At Once). Les données seront gravées sur le CD-R/RW comme données en 16 bits/44.1 kHz au format CD audio.

⚠ Le disque est gravé selon la méthode Disc At Once, finalisation comprise. Aucune autre donnée ne peut être inscrite sur le disque par la suite.

⚠ Le CD-R/RW ne peut pas être gravé s'il y a une plage de moins de 4 secondes de long. Faites vos réglages pour que la piste et le blanc qui la suit (PostGapTime) fassent au total au moins quatre secondes.



1. Liste des plages

Affiche une liste des morceaux qui seront gravés sur le CD-R/RW comme album CD.

La liste affiche les numéros de plage, le nom de morceau (nom de marqueur), la durée, le blanc précédent (pré) et le blanc suivant (post) des morceaux que vous avez référencés pour l'album CD.

En bas de la fenêtre, la durée de la plage sélectionnée (surlignée) et la durée totale de l'album sont affichées.

2. Lecteur de pré-écoute

Utilisez ces boutons pour écouter les morceaux affichés dans la liste. Vous pouvez aussi utiliser les touches de transport de la façade indiquées ci-dessous entre crochets [] pour accomplir ces opérations.

[▶] : [PLAY] Fait lire le morceau.

[■] : [STOP] Arrête le morceau.

[◀] : [REW] Ramène au morceau précédent chaque fois que vous cliquez dessus. Si vous le pressez durant la lecture, vous revenez au début du morceau lu actuellement.

[▶] : [FF] Fait passer au morceau suivant chaque fois que vous cliquez dessus. Si vous pressez ce bouton durant la lecture, vous passez au début du morceau suivant.

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser ces boutons si la liste ne contient pas de morceaux.

note Si le graveur de CD-R/RW contient un disque vierge et s'il y a des morceaux dans l'affichage de liste, presser la touche de transport REC de la façade ouvrira la fenêtre de dialogue Write to CD (gravure sur CD).

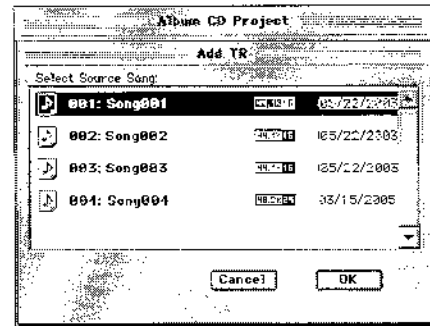
3. Add

Ce bouton ajoute un morceau à la liste des morceaux qui seront gravés sur le CD-R/RW. Sélectionnez le numéro de plage et cliquez sur le bouton pour afficher la fenêtre de dialogue Add TR.

Sélectionnez le morceau désiré dans la liste des morceaux.

Le numéro du morceau, son nom, son icône de marqueur, la fréquence d'échantillonnage/résolution, l'icône de protection et la date de chaque morceau s'afficheront.

Les données de morceau qui seront gravées sur le CD-R/RW seront les données de morceau en vigueur au moment où vous avez cliqué sur le bouton Add. Si vous éditez ce morceau après avoir cliqué sur le bouton Add, vous devrez à nouveau ajouter ce morceau à la liste pour que les modifications effectuées soient prises en compte.



Bouton Cancel

Vous ramène à la page Album CD Project sans ajouter le morceau sélectionné à la liste.

Bouton OK

Ajoute le morceau sélectionné à la liste. Quand vous cliquez sur ce bouton, l'afficheur demande "Are you sure?" (Êtes-vous sûr?). Pressez Yes pour confirmer vos réglages (ou No pour les annuler) et revenir à la page Album CD Project.

⚠ Vous ne pouvez pas ajouter un morceau dont la piste master ne contient pas de données.

Si vous sélectionnez un morceau ayant un autre format que 44.1 kHz/16 bits, cliquez sur le bouton Dither pour l'activer (le surligner) et la fréquence d'échantillonnage et la résolution sont converties. Les données converties consommeront de l'espace disque supplémentaire. Si le morceau a une fréquence d'échantillonnage différente, la conversion s'accomplira; cela prendra un certain temps pour se faire.

Seules les données à graver sur le CD-R/RW seront converties. Les données de morceau elles-mêmes resteront avec leur fréquence d'échantillonnage et résolution d'origine.

4. Delete

Supprime un morceau de la liste des plages. Dans la liste, choisissez le morceau que vous désirez supprimer et cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue Delete. Cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade) pour supprimer le morceau de la liste. Les plages de morceau suivantes se décaleront d'une plage.

Si vous désirez supprimer tous les morceaux de la liste, cliquez sur le bouton Select All (tout sélectionner) puis cliquez sur le bouton Yes (ou pressez la touche YES de la façade).

5. Drive

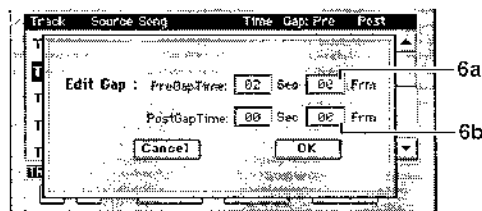
Sélectionne le disque qui contient les morceaux que vous désirez graver sur le CD-R/RW. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue Select Drive apparaît. La fenêtre de dialogue affiche la capacité totale du disque dur interne et une liste des partitions. Pour chaque partition, le nom du disque, la taille de la partition, le nom de la partition, l'espace utilisé et l'espace restant sont affichés.

⚠ Les morceaux à graver sur un CD-R/RW doivent tous se trouver sur une même partition.

6. Gap

Vous permet de spécifier la durée du silence à insérer avant et après un morceau. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue Edit Gap apparaît.

Dans cette fenêtre de dialogue, **Frm** se réfère à une frame CDDA, une seconde valant 75 frames (Frm).



6a. PreGapTime [0...59 (sec), 0...74 (Frm)]

Détermine la durée du silence à insérer avant la plage (le morceau). La valeur par défaut est de 2 secondes.

note Le réglage par défaut sera de 0 seconde pour le morceau ajouté en TR1 (plage 1) ou pour une plage obtenue par des marqueurs de plage d'album CD (→p.146).

6b. PostGapTime [0...59 (sec), 0...74 (Frm)]

Détermine la durée du silence à insérer après la plage (le morceau). La valeur par défaut est de 0 seconde.

7. Write To CD

Exécute la gravure sur le CD-R/RW.

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Write to CD** apparaît, affichant un message "Obey Copyright Rules". Lisez attentivement la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii), et utilisez cette fonction seulement si vous en acceptez les termes.

- Utilisez le bouton fenêtre "Write Speed" pour spécifier la vitesse de gravure des données sur le CD-R/RW.
- Quand vous cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade), le D3200 commence la création du fichier image. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade pour interrompre ce processus).
- Quand le fichier image a été créé, le D3200 passe à la gravure du disque. Celle-ci ne peut pas être interrompue.
- Le disque sera automatiquement finalisé.
- Quand le disque a été gravé, un message "Write Another CD?" (Gravure d'un autre CD?) apparaît.
- Si vous désirez créer un autre CD identique, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Sinon, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

Si vous cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade), un message "Insert Next Disc. After Insert, Press OK." (Insérer un nouveau disque. Après insertion, presser OK.) apparaît et le tiroir du graveur de CD-R/RW s'ouvre. Insérez un autre CD et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

Si vous gravez à la suite un autre disque, le D3200 n'aura pas besoin de créer à nouveau le fichier image aussi le processus prend-t-il moins de temps.

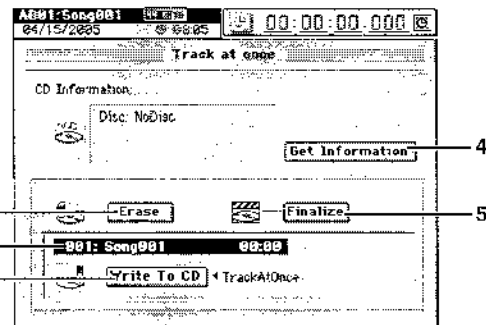
note Un CD-R/RW gravé en utilisant le projet d'Album CD sera automatiquement finalisé.

! Changer la vitesse de gravure n'affectera pas le temps nécessaire pour créer le fichier image temporaire créé avant la véritable gravure d'un CD audio.

11b. Track at once

Ici, vous pouvez graver une plage de CD audio par méthode **Track At Once** (plage par plage), effacer un CD-RW ou finaliser un disque.

Des données supplémentaires peuvent être gravées sur un disque tant que celui-ci n'est pas finalisé.



1. Erase

Efface toutes les données qui ont été gravées sur un CD-RW.

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Erase CD-RW** apparaît. Utilisez "Option" pour sélectionner la méthode d'effacement et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour effacer le disque.

Quick: Efface rapidement le disque.

Full: Efface complètement le disque. Utilisez cette option si vous rencontrez des problèmes comme la non reconnaissance d'un disque effacé par la méthode **Quick**. Cette méthode prend plus de temps.

! Cette opération ne peut pas être accomplie sur un CD-R. Les données qui sont effacées par cette opération ne peuvent plus être récupérées.

2. Cellule de plage

Affiche le numéro de morceau, le nom de morceau et la durée d'enregistrement du morceau dont vous désirez graver la plage sur le CD.

3. Write To CD

Ce bouton grave sur le CD-R/RW le morceau affiché dans la cellule de plage.

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Write to CD** apparaît, affichant un message "Obey Copyright Rules". Lisez attentivement la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii), et utilisez cette fonction seulement si vous en acceptez les termes.

- Utilisez le bouton fenêtre "Write Speed" pour spécifier la vitesse de gravure des données sur le CD-R/RW.
- Quand vous cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade), le D3200 commence la création du fichier image. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade pour interrompre ce processus).

note Si le morceau sélectionné est en 24 bits, cliquez sur le bouton **Dither** pour activer la fonction de dithering si vous désirez qu'elle soit accomplie.

- Quand le fichier image a été créé, le D3200 passe à la gravure du disque. Celle-ci ne peut pas être interrompue.
- Quand le disque a été gravé, un message "Write Another CD?" (Gravure d'un autre CD?) apparaît.

- Si vous désirez créer un autre CD identique, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Sinon, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

Si vous cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade), un message "Insert Next Disc. After Insert, Press OK." (Insérer un nouveau disque. Après insertion, presser OK.) apparaît et le tiroir du graveur de CD-R/RW s'ouvre. Insérez un autre CD et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Si vous gravez à la suite un autre disque, le D3200 n'aura pas besoin de créer à nouveau le fichier image aussi le processus prend-t-il moins de temps.

4. Get Information

Quand vous cliquez sur ce bouton, le disque inséré dans le graveur de CD-R/RW sera lu pour déterminer le type de disque, la durée encore inscriptible, la durée déjà gravée et le nombre de plages.

Type de disque

NoDisc: Aucun disque n'est inséré. Sinon, c'est que le disque ne peut être reconnu.

CDR: Un CD-R non finalisé (inscriptible)

CDRW: Un CD-RW non finalisé (inscriptible)

Illegal Disk: Le disque ne peut pas être reconnu

Si rien n'est affiché, le graveur contient un disque qui ne peut pas être gravé (par exemple un CD audio du commerce ou un CD-R/RW finalisé).

Contenu du disque

Blank: Un disque vierge ne contenant pas de données audio

Audio: Un disque contenant des données audio

ISO9660: Un disque contenant des données de sauvegarde, WAV etc.

D12/I200: Un disque contenant des données de sauvegarde de D12/D1200/D1200mkII Korg

D16/I600: Un disque contenant des données de sauvegarde de D16/D1600/D1600mkII Korg

Other: Un disque contenant des données autres qu'audio ou de sauvegarde

UDF: Un disque au format UDF créé par le Triton Korg ou un appareil similaire

Occupation de l'espace disque

Si le contenu du disque est de l'audio

Free: Temps d'enregistrement restant

Used: Temps enregistré et nombre total de plages

Si le contenu du disque est des données

Free: Capacité de stockage restante (Mo)

Used: Capacité de stockage utilisée (Mo)

Si le contenu du disque est autre (Other)

Rien ne sera affiché.

5. Finalize

Ce bouton finalise le disque.

Pour que le CD-R/RW gravé par le D3200 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 fenêtre de dialogue **Finalize** apparaîtra quand vous cliquerez sur ce bouton. Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade pour l'exécuter.

⚠ *Cela ne peut servir qu'à finaliser un CD audio qui a été gravé en mode Track At Once dans cet écran.*

⚠ *Une fois qu'un disque a été finalisé, aucun autre morceau ne peut y être ajouté. Cela signifie que vous devez d'abord graver tous les morceaux désirés sur le disque puis cliquer sur le bouton **Finalize** pour finaliser le disque.*

⚠ *Vous ne pouvez pas reproduire un disque qui n'a pas été finalisé.*

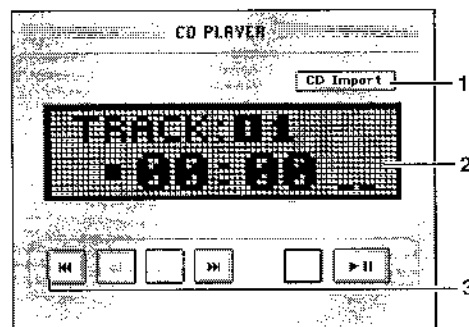
11c. CD PLAYER

Ici, vous pouvez reproduire un disque inséré dans le graveur de CD-R/RW.

Vous pouvez aussi importer dans le presse-papier des données depuis le disque et les importer dans le D3200 comme données WAV.

⚠ *Quand vous utilisez le graveur de CD-RW du D3200 comme un lecteur de CD, la gravure de CD n'est pas possible.*

⚠ *Utilisez la commande d'écoute (Monitor) pour régler le volume de lecture du CD.*



1. CD Import

Si vous activez ce bouton, la fenêtre de dialogue **CD Import** apparaît. Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour exécuter.

Quand vous cliquez sur le bouton, une fenêtre de dialogue **CD Import** apparaît et un message "Obey Copyright Rules" s'affiche. Lisez attentivement la section "AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT" (→p.iii), et utilisez cette fonction seulement si vous en acceptez les termes.

- Cliquez sur un bouton radio pour sélectionner la méthode d'importation.

Clip:

Importation comme données de piste dans le presse-papier.

WAV:

Importation comme données WAV dans la zone d'importation.

Si vous désirez renommer les données WAV qui seront importées, cliquez sur le bouton **Rename** pour ouvrir la fenêtre de dialogue et éditer le nom. Vous pouvez saisir un nom allant jusqu'à 8 caractères (→p.99).

- Cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour commencer l'importation. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade) pour annuler l'importation.

2. Fenêtre d'information

La ligne supérieure affiche le numéro de plage et les messages. La ligne inférieure affiche le statut (lecture, arrêt etc.) du lecteur de CD, le temps écoulé et l'indicateur de niveau.

3. Boutons de commande

Utilisez ces boutons pour lire ou arrêter le CD audio ou pour sélectionner les plages (morceaux).

Vous pouvez aussi contrôler ces opérations à l'aide des touches de transport de la façade données ci-dessous entre crochets [].

[▶||] : [PLAY] Lit la plage ou la met en pause.

[■] : [STOP] Arrête la plage.

[⏮] : [FF] Fait passer à la plage suivante chaque fois que vous cliquez dessus. Si vous pressez cette touche pendant la lecture, vous passez au début de la plage suivante.

- ▶ : [FF] Avance rapide dans la plage quand il est maintenu.
- ◀ : [REW] Retour rapide dans la plage quand il est maintenu.
- ◀ : [REW] Fait passer à la plage précédente chaque fois que vous cliquez. Si vous le pressez durant la lecture, vous passerez au début de la plage actuellement lue.

⚠ Vous ne pouvez pas éjecter le CD quand il est en pause. Si vous changez de plage alors qu'il est en pause, le lecteur passe en mode d'arrêt (Stop).

note Si le graveur de CD-R/RW contient un CD audio, presser la touche de transport REC de la façade ouvre la fenêtre de dialogue CD Import.

12. UNDO

Après avoir exécuté les opérations ci-dessous, vous pouvez utiliser la fonction Undo (annulation) pour retrouver les données telles qu'elles étaient avant accomplissement de cette opération. Si désiré, vous pouvez alors utiliser la fonction Redo (restauration) pour restaurer la dernière édition.

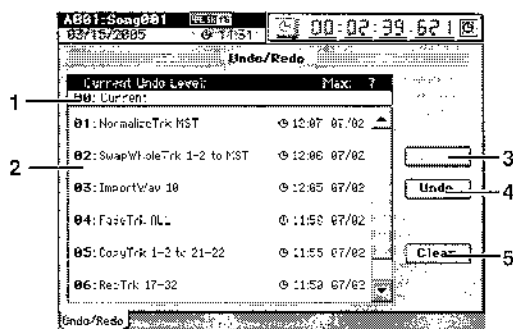
- Enregistrement
- Édition de piste
 - CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, Exp/CompTrack, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrack, NormalizeTrack, NoiseReduction, ErasePunch.Noise, EraseSilence
- Import de fichier audio

Pressez la touche UNDO pour accéder à l'onglet "Undo/Redo". Si vous décidez de ne pas annuler, pressez n'importe quelle autre touche de mode de page. En pressant la touche UNDO vous pouvez revenir à la page qui était sélectionnée avant que vous ne pressiez la touche.

Opérations d'annulation et de restauration

Statut: ➡ 1 opération ➡ 2 opérations ➡ 3 opérations ••• 16 opérations
actuel: ◀ avant ◀ avant ◀ avant ••• avant

➡ : pressez le bouton Undo
◀ : pressez le bouton Redo



1. **Niveau d'annulation actuel**
Cette zone affiche l'état actuel, que vous pouvez ramener aux états précédents.
2. **Historique d'annulation** [01...16]
Affiche les opérations qui peuvent être annulées. Quand vous exécutez une annulation (Undo), vous revenez à l'état précédant l'exécution de l'opération sélectionnée. L'historique d'annulation conserve les 16 dernières opérations.

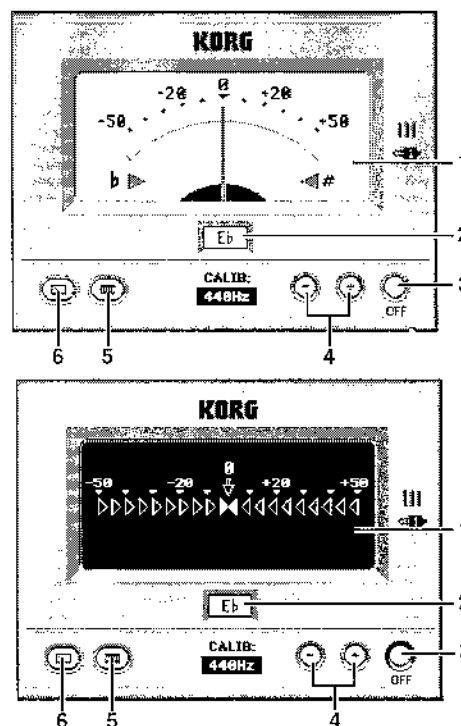
⚠ Cliquez sur le bouton Redo ou Undo pour sélectionner les "niveaux d'annulation" dans l'historique d'annulation. Vous ne pouvez pas les sélectionner directement en cliquant à l'écran.

3. **Redo**
Exécute une opération de restauration.
4. **Undo**
Exécute une opération d'annulation.
5. **Clear**
Vous pouvez cliquer sur ce bouton pour effacer les données d'annulation qui sont préservées, libérant ainsi de l'espace sur le disque.

note Le D3200 conserve jusqu'à 16 niveaux d'enregistrement et d'édition dans l'historique et vous permet d'utiliser la fonction d'annulation Undo pour revenir aux états précédents. Pour cette raison, des données anciennes qui n'existent plus dans les pistes peuvent cependant rester sur le disque et ne pas avoir été effacées. Ces données occupent de l'espace sur le disque et peuvent réduire la durée d'enregistrement disponible qui sera dès lors moindre que vous ne le pensez.

13. Accordeur

Vous pouvez utiliser l'accordeur intégré pour accorder un instrument branché en entrée INPUT 1 ou GUITAR IN.



1. **Affichage au centième** [-50...+50]
Quand l'accord est correct, l'aiguille sera en position centrale 0 et les indicateurs bémol ">" et dièse "<" seront toujours allumés. Si la hauteur est insuffisante, seul l'indicateur ">" sera allumé. Si la hauteur est trop élevée, seul l'indicateur "<" sera allumé. L'écart de hauteur est indiqué en centièmes (100 centièmes = un demi-ton et 1200 centièmes = une octave)
2. **Affichage de note** [C...B]
Affiche le nom de la note la plus proche de la hauteur que vous avez fait entrer dans l'accordeur. L'accordeur ne peut pas détecter plusieurs notes simultanément.

3. OFF

Cliquez sur ce bouton quand vous avez fini d'employer l'accordeur. Quand vous éteignez l'accordeur. Vous revenez à la page qui était sélectionnée avant appel à l'accordeur.

4. CALIB [430...440...449 Hz]

Indique la fréquence de référence. Normalement, vous la laisserez à "440".

5. Bouton d'affichage numérique

Sélectionne un affichage d'accordeur de style numérique pour accorder la source entrante actuellement sélectionnée.

6. Bouton d'affichage analogique

Sélectionne un affichage d'accordeur de style analogique (aiguille) pour accorder la source entrante actuellement sélectionnée.

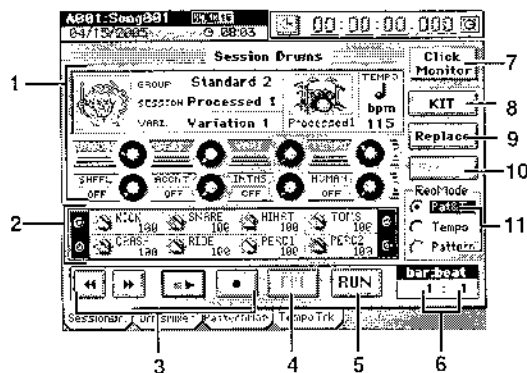
14. SESSION DRUMS

Ici, vous pouvez spécifier le tempo du morceau et faire les réglages de pattern de batterie (métronome), les réglages de kit de batterie et créer une séquence de patterns.

Quand le compteur affiche l'indication "MBT" (mesure, temps, clic d'1/96e de noire) (→p.98), il change en fonction du tempo que vous avez spécifié.

▲ Vous ne pouvez pas enregistrer de pattern de batterie ni éditer une séquence de patterns si le réglage Protect du morceau est activé.

14-1. Session Drums



1. Réglages de pattern de batterie

Ici, vous pouvez régler divers paramètres pour le pattern de batterie. Les réglages sont affichés sous formes d'icônes, de graphiques et de valeurs numériques. Vous pouvez aussi utiliser les commandes 1-8 de la matrice pour éditer ces paramètres.

note Quand vous tournez les commandes, les paramètres **GROUP**, **SESS** et **VARI** fonctionnent en mode **JUMP** (accès immédiat) et le paramètre **TEMPO** en mode **MATCH** (nécessité de rejoindre la valeur correspondante) quel que soit le réglage **Fader/Knob Control** de l'onglet **SYSTEM/MIDI**, "Control".

▲ Les réglages **GROUP**, **SESS**, **VARI** et **TEMPO** ne peuvent être édités qu'enregistrement ou en écoute (5. RUN) (à moins que 7. Click Monitor ne soit activé).

GROUP [Metronome...etc.]

Sélectionne un genre de famille de patterns de batterie.

SESS

Sélectionne une session (ensemble de patterns de batterie) à l'intérieur du groupe sélectionné par le paramètre **GROUP**.

VARI

Sélectionne une variation du pattern sélectionné par **SESSION**. Si vous sélectionnez **Metronome** comme **GROUP**, cela sélectionnera le format de mesure.

TEMPO [40...255]

Spécifie le tempo de jeu de la batterie. La plage est . =40-255.

SHFFL [OFF, 0...100(%)]

Détermine un effet Shuffle (jeu ternaire) pour la batterie. Il sera désactivé si vous tournez la commande à fond vers la gauche.

ACCNT [OFF, 1...20]

Sélectionne l'accentuation pour la batterie. Cette accentuation sera désactivée si vous tournez la commande à fond à gauche.

INTNS [OFF, 1...10]

Détermine l'intensité de l'accentuation. Elle sera désactivée si vous tournez la commande à fond à gauche.

HUMAN [OFF, 1...20]

Effet d'"humanisation" qui crée des légères variations de dynamique et de timing. Il sera désactivé si vous tournez la commande à fond vers la gauche.

2. Commandes des paramètres du kit de batterie

Ici, vous pouvez régler les paramètres du kit de batterie utilisé pour l'interprétation de batterie.

Vous pouvez aussi utiliser les commandes 9-16 de la matrice pour éditer ces paramètres.

Avec les réglages d'usine, le niveau est sélectionné comme paramètre, mais vous pouvez changer cela dans la fenêtre de dialogue **DRUM KIT** de 8. KIT.

3. Boutons de transport

Utilisez-les pour une avance et un retour rapide, la lecture et l'enregistrement de la batterie.

Ils changent la position par mesure. Quand vous cliquez sur ces boutons, le compteur bascule automatiquement en affichage mesure/temps/clic.

Lance/arrête l'enregistrement ou la lecture de la séquence de patterns.

Active l'enregistrement pour les session drums.

Quand vous êtes dans cette page, vous pouvez utiliser la touche **LOC 1** de la façade à la place du bouton lecture/arrêt et la touche **LOC 2** à la place du bouton d'enregistrement. Vous pouvez aussi vous déplacer entre les mesures en maintenant enfoncée la touche **SESSION DRUMS** et en utilisant les touches +/- de la façade.

4. FILL

Produit un pattern de transition pendant que la batterie est reproduite. Il commence à clignoter dès que vous cliquez dessus et un pattern de transition est inséré au début de la mesure suivante. Quand vous êtes dans cette page, vous pouvez utiliser la touche **LOC 3** de la façade à la place du bouton Fill.

5. RUN

Cliquez sur ce bouton (surlignez-le) pour écouter le pattern de batterie. La séquence de patterns ne sera pas alors mise à jour. Quand vous êtes dans cette page, vous pouvez utiliser la touche **LOC 4** de la façade à la place du bouton **RUN**.

Ce bouton est également surligné quand le pattern de batterie est enregistré.

Si vous désirez sélectionner un pattern vierge, cliquez sur ce bouton durant l'enregistrement pour le désélectionner. Si vous cliquez à nouveau sur le bouton pour le surligner, vous pourrez faire les réglages pour le pattern de batterie.

Si vous changez la valeur de **GROUP** ou **SESS** durant l'écoute de pattern de batterie, le kit de batterie et le tempo changeront automatiquement et conjointement. Si vous changez la valeur de **GROUP** ou **SESS** durant l'enregistrement ou la lecture de pattern de batterie, le kit de batterie et le tempo actuellement sélectionnés seront conservés.

6. bar:beat

Normalement, ce champ affiche la mesure et le temps correspondant à la position actuelle. Toutefois, en écoute (bouton **RUN** surligné), ce sont la mesure et le temps internes au pattern qui sont affichés.

7. Click Monitor

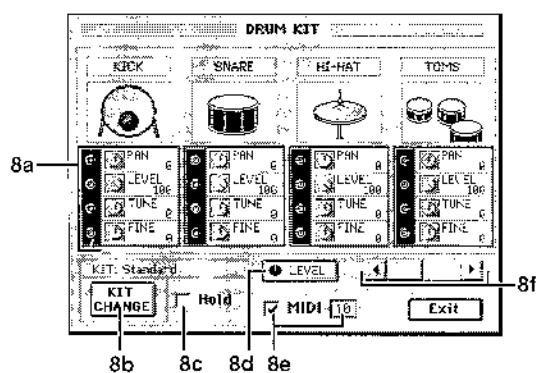
Si vous activez (surlignez) ce bouton, la séquence de patterns sera désactivée; **GROUP** sera réglé sur "Metronome", **SESSION** sur "Metro 4" et le kit de batterie sera le kit "Standard". Cela produit un son de métronome sur les 4 temps par la sortie d'écoute (monitor). Le réglage **Tempo Track** est dans ce cas ignoré. Utilisez la commande **Tempo** pour régler le tempo. Vous pouvez changer le pattern et le tempo même à l'arrêt.

Si vous le désactivez, la piste de tempo et la séquence de patterns seront activés et vous pourrez enregistrer et accomplir des opérations de remplacement (**Replace**). Dans ce cas, le pattern sera produit par la sortie master. Ce bouton est associé au bouton **Drums** de l'onglet **MIXER, SOLO/MONITOR "Monitor"**.

8. KIT

Cliquez sur ce bouton pour changer le kit de batterie utilisé pour jouer le pattern de batterie. Sinon, vous pouvez maintenir enfoncée la touche **SESSION DRUMS** de la façade et presser la touche **LOC 1**.

Quand vous avez fini les réglages, cliquez sur le bouton **Exit** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Les changements que vous apportez au kit de batterie n'affecteront que le pattern de batterie actuellement sélectionné. Bien que vous puissiez changer la variation après avoir modifié le kit, changer de groupe ou de section vous fera perdre vos éditions du kit de batterie; le kit reviendra à ses réglages précédents. Si vous désirez conserver les changements apportés à un kit de batterie, cochez la case **Hold** (maintien) dans la fenêtre de dialogue **DRUM KIT**.

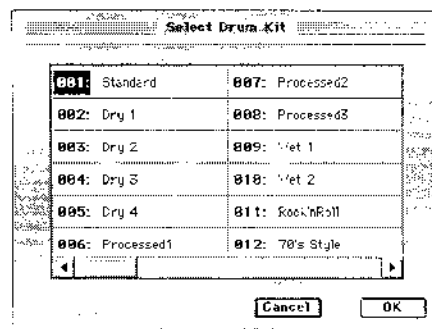


8a. Paramètres

Ici, vous pouvez éditer les paramètres de chacun des sons utilisés par le kit de batterie. Vous pouvez aussi utiliser la matrice de commandes pour éditer ces paramètres.

8b. KIT CHANGE

Ce bouton permet d'échanger le kit de batterie pour un autre. Sélectionnez le kit de batterie désiré et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade) pour revenir à la fenêtre de dialogue **DRUM KIT**. Si vous décidez de ne pas conserver les changements effectués, cliquez sur le bouton **Cancel** (ou pressez la touche **NO** de la façade).



8c. Hold

Si cette case est cochée, les réglages des paramètres (8a.) et de (8b.) **KIT CHANGE** seront maintenus. Les réglages mémorisés seront utilisés pour tous les patterns de batterie du morceau.

Si cette case n'est pas cochée, ce sont les réglages du kit de batterie de chaque pattern qui seront utilisés.

8d. Bouton d'affectation de paramètre

Détermine le paramètre piloté par les commandes de paramètre du kit de batterie (2.). Cliquez sur ce bouton et en fenêtre de dialogue **Knob Assign** (Affectation de commande), utilisez les boutons radio pour sélectionner le paramètre désiré et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade).

note Si vous sélectionnez *None* (aucun), les commandes 9-16 de la matrice ne feront rien.

8e. MIDI

Si cette case est cochée, le kit de batterie jouera à réception de notes MIDI. Si elle n'est pas cochée, les notes MIDI reçues ne feront pas jouer le kit de batterie. Si vous désirez changer le canal MIDI de réception, cliquez sur la cellule et faites le réglage désiré.

8f. Boutons/barre de défilement de sélection de groupe

Utilisez la barre de défilement et les boutons pour changer de groupe de quatre instruments de batterie pour édition.

9. Replace

Quand vous cliquez sur ce bouton, les réglages de pattern de batterie enregistrés pour la mesure correspondante à la position actuelle peuvent être édités en fenêtre de dialogue **Edit Map Event** (→p.145).

Sinon, vous pouvez tenir enfoncée la touche **SESSION DRUMS** de la façade et presser la touche **LOC 2** plutôt que de cliquer sur ce bouton.

Les réglages pouvant être édités dépendront du réglage du mode d'enregistrement (11.) **Rec Mode**.

Pat&T

Le pattern, la plage de mesures et le tempo peuvent être changés.

Tempo

Le tempo sera changé pour celui que vous spécifierez.

Pattern

Le pattern et la plage de mesures peuvent être changés.

▲ Les changements de pattern se font par mesures, mais les changements de tempo affectent le tempo de la mesure actuelle et mesures suivantes.

10. Ending

Cela appelle un motif final. Le bouton commencera à clignoter à l'instant où vous aurez cliqué dessus et un pattern final sera joué à la mesure suivante. Quand ce pattern final a été joué, un pattern vierge est sélectionné.

11. Rec Mode

Utilisez les boutons radio pour sélectionner le mode d'enregistrement des patterns de batterie ainsi que de création et d'édition (ou de remplacement (9.) **Replace**) des événements de séquence de pattern.

Pat&T

Les changements de pattern et de tempo seront enregistrés.

Tempo

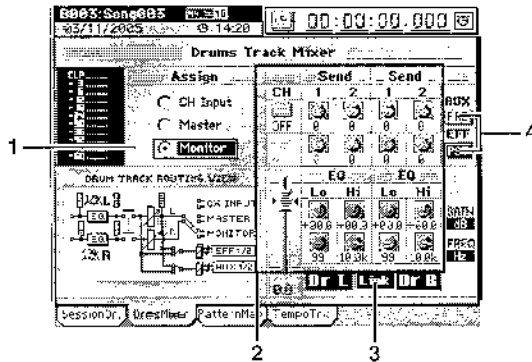
Seuls les changements de tempo seront enregistrés.

Pattern

Seuls les changements de pattern seront enregistrés.

14-2. Drums Track Mixer

Dans ce mixer de batterie, vous pouvez visualiser et éditer les paramètres de la piste de batterie.



1. Assign

Déterminez la sortie à laquelle est affectée la lecture du pattern de batterie.

CH Input

La lecture du pattern de batterie est affectée à l'entrée de voix. Si cette opération est sélectionnée, vous pouvez utiliser l'onglet "Ch Assign" pour affecter Drums L, R comme désiré et enregistrer l'interprétation du pattern de batterie sur une piste de voix.

Master

La lecture du pattern de batterie sera produite par le bus master.

Monitor

La lecture du pattern de batterie s'ajoutera seulement à l'audio produit par les prises monitor.

note Si le paramètre 7, Click Monitor de 14-1. Session Drums est activé, ce paramètre d'affectation se règle automatiquement sur "Monitor". Si ce paramètre est désactivé, c'est "Master" qui est automatiquement sélectionné.

2. Paramètres

Vous pouvez utiliser le fader et la touche de piste de batterie pour commuter on/off la piste de batterie et régler son volume. Utilisez la matrice de commandes pour régler les niveaux de départ et les paramètres de correcteur. Vous pouvez aussi cliquer sur une icône à l'écran et utiliser la molette de valeur (ou les touches +/-) pour éditer le réglage.

3. Link

Cliquez sur cette option si vous désirez que les paramètres de départ et de correcteur aient la même valeur pour la gauche (L) et la droite (R). Si vous désirez régler indépendamment les paramètres pour la gauche et la droite, cliquez ici pour désactiver cette option et régler indépendamment les paramètres.

4. PRE/PST

Déterminez si les départs seront pris avant le fader (pré-fader) ou après le fader (post-fader).

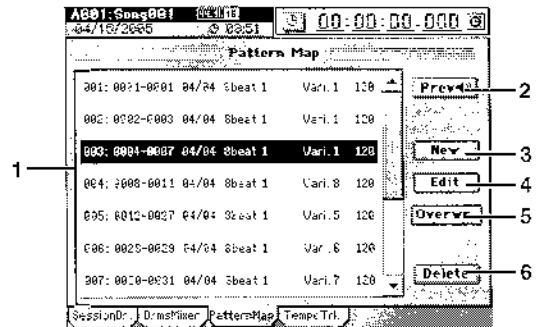
PRÉ: Envoie le niveau pris avant fader

PST: Envoie le niveau pris après fader

14-3. Pattern Map

Ici, vous pouvez éditer la séquence de patterns (Pattern Map, pour ajouter de nouveaux événements durant l'enregistrement ou la lecture de morceau, ou encore changer le format de mesure, un pattern de batterie ou le tempo.

⚠ Vous pouvez spécifier des événements dans la séquence de patterns par intervalles de mesures.



1. Fenêtre de séquence de patterns [001...200]

Sélectionnez l'événement de séquence de patterns que vous désirez éditer. La liste affiche le numéro d'événement, la mesure de départ et la mesure de fin du pattern, le format de mesure, le nom de session, le nom de variation et le tempo.

2. Prev

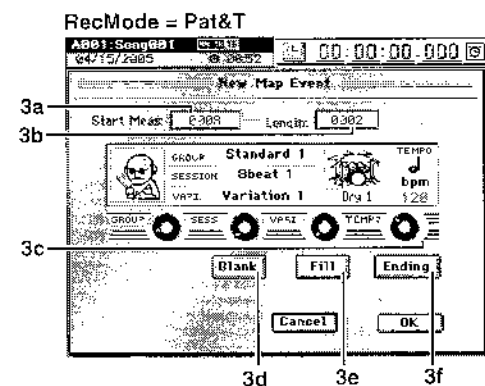
Activez (surlignez) ce bouton si vous désirez pré-écouter le pattern de l'événement sélectionné en fenêtre de séquence de patterns.

Cela n'est valable que dans cet onglet et l'écoute sera automatiquement coupée lorsque vous lancerez la lecture de l'enregistreur ou passerez à une autre page.

3. New

Crée un nouvel événement de séquence de pattern. Cliquez sur ce bouton pour ajouter un nouvel événement. Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue New Map Event s'ouvre et vous passez automatiquement en mode de pré-écoute ((2.) Prev activé).

⚠ Vous ne pouvez pas ajouter d'événement si le mode d'enregistrement Rec Mode est réglé sur Tempo.



3a. Start Meas [0001...9999]

Déterminez la position à laquelle l'événement de séquence de pattern sera créé (inséré), en unités de mesures.

3b. Length [0001...9999]

Déterminez le nombre de mesures du pattern.

3c. GROUP, SESS, VARI, TEMPO

Utilisez **GROUP** pour sélectionner le groupe (type) de pattern de batterie, **SESS** pour sélectionner un jeu de patterns (session) dans le groupe spécifié, **VARI** pour sélectionner une variation de pattern et **TEMPO** pour spécifier le tempo de jeu.

3d. Blank

Cliquez sur ce bouton (surlignez-le) pour sélectionner un pattern vierge.

3e. Fill

Cliquez sur ce bouton (surlignez-le) pour sélectionner un pattern de transition.

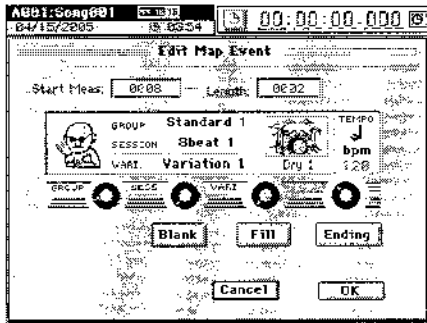
3f. Ending

Cliquez sur ce bouton (surlignez-le) pour sélectionner un pattern de fin.

4. Edit

Permet d'éditer les réglages d'un événement de la séquence de patterns. Sélectionnez-le si vous désirez modifier un événement existant. Sélectionnez (surlignez) l'événement que vous désirez modifier, puis cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Edit Map Event** où vous pouvez éditer les paramètres (voir la section précédente, 3. New).

RecMode = Pattern

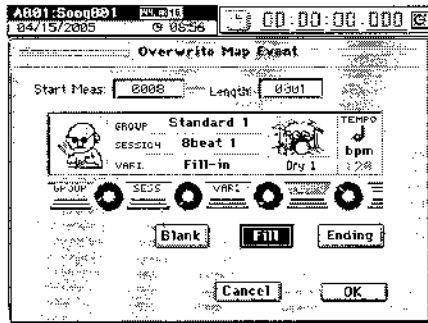


note Si vous réglez le paramètre de mesure de départ **Start Meas** plus tard (ou plus tôt) que le début de l'événement sélectionné, la longueur de l'événement précédent sera allongée (ou raccourcie) pour maintenir un enchaînement sans superposition ni blanc.

5. Overwr.

Les réglages de l'événement de séquence de patterns seront changés par remplacement. Choisissez cette option si vous désirez ajouter un événement sans changer la longueur de la séquence de patterns que vous avez déjà créée. La zone de remplacement sera considérée comme un nouvel événement. Sélectionnez l'événement que vous désirez modifier (il sera surligné). Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Overwrite Map Event** et réglez les paramètres (référez-vous à la section précédente, 3. New).

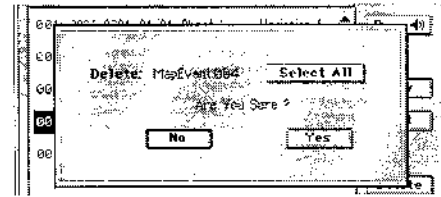
RecMode = Pattern



note Si les réglages de mesure de début **Start Meas** et de longueur **Length** dépassent la plage de l'événement sélectionné, les événements correspondant à cette portion de la séquence seront également remplacés. Si les réglages **Start Meas** et **Length** sont identiques à ceux de l'événement sélectionné, aucun nouvel événement ne sera ajouté; le résultat sera le même qu'avec 4. Edit.

6. Delete

Supprime un événement de la séquence de patterns. Dans la fenêtre de séquence de patterns, sélectionnez l'événement à supprimer et cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Delete**.



Cliquez sur le bouton **Yes** pour supprimer l'événement. Si vous décidez de ne pas le supprimer, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

Quand vous exécutez cette opération, l'événement sélectionné est supprimé et les événements suivants avancent d'un pas pour combler l'espace vide créé. Si vous désirez supprimer tous les événements d'une seule opération, activez (surlignez) le bouton **Select All** (Tout sélectionner) et exécutez cette opération de suppression.

⚠ Vous ne pouvez pas supprimer d'événement si le mode d'enregistrement **RecMode** est réglé sur **Tempo**.

14-4. Tempo Track

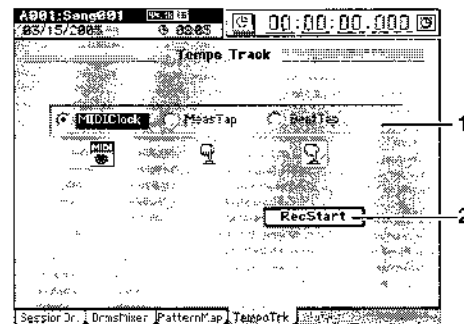
Ici, vous pouvez enregistrer la piste de tempo (Tempo track). Vous pouvez faire cela de deux façons différentes.

- Enregistrement de messages d'horloge MIDI
Vous pouvez synchroniser l'appareil sur un séquenceur MIDI externe en enregistrant les messages d'horloge MIDI reçus de ce séquenceur MIDI externe afin que ces données déterminent le tempo du morceau.
- Enregistrement de tempo marqué manuellement (tap tempo)
Vous pouvez spécifier le tempo en le battant manuellement (avec la touche **PLAY** ou une pédale commutateur) pendant que le morceau est lu. Si vous utilisez cette méthode pour spécifier le tempo d'un morceau dont le tempo est inconnu (comme un morceau enregistré depuis un CD), vous pourrez ensuite éditer les pistes par unités de mesure.

Pour la procédure d'enregistrement, référez-vous à "6-1. Tempo track" (→p.63).

⚠ Les méthodes d'enregistrement de piste de tempo ci-dessus conservent leurs données dans la même zone; seules les dernières données enregistrées sont conservées. Il n'est pas possible d'avoir deux pistes de données de tempo.

⚠ Si la mémoire se sature durant l'enregistrement de données de tempo, l'enregistrement s'arrête automatiquement.



1. Mode d'enregistrement de tempo

[MIDIClock, MeasTap, BeatTap]

Sélectionne le type de piste de tempo enregistré.

MIDIClock:

La piste de tempo sera créée par enregistrement des données d'horloge MIDI venant d'un morceau créé sur un séquenceur externe.

MeasTap:

La piste de tempo sera créée par marquage du début de chaque mesure.

BeatTap:

La piste de tempo sera créée par marquage du début de chaque temps.

2. RecStart

Ce bouton affiche la fenêtre de dialogue "prêt à l'enregistrement".

Si vous enregistrez des messages d'horloge MIDI, l'enregistrement commencera dès que le D3200 recevra des messages d'horloge MIDI de votre séquenceur MIDI externe.

Si vous enregistrez le tempo manuellement (tap tempo), pressez la touche **PLAY** key ou la pédale commutateur et le tempo sera enregistré en fonction des intervalles de vos pressions sur la touche ou la pédale commutateur.

note Le tempo sera enregistré depuis le début du morceau.

note Le tempo en vigueur dans la mesure ou le temps où vous avez cessé d'enregistrer le tempo sera automatiquement utilisé jusqu'à la fin du morceau.

15. STORE

Cette opération mémorise la position actuelle pour pouvoir la sauvegarder comme point de repère, marqueur ou scène.

Quand vous pressez la touche **STORE**, la position à cet instant est préservée et vous pouvez l'affecter à un point de repère, à une scène ou à un marqueur en pressant la touche appropriée. Si vous pressez à nouveau la touche **STORE** plutôt que de presser une touche à laquelle affecter cette position, la position mémorisée sera effacée. Pour des détails sur l'enregistrement et l'emploi des diverses positions, référez-vous à Touches **LOC** (→p.38), Scène (→p.50) ou Marqueurs (→p.38).

16. SCENE

Référez-vous à "2c. FADER/PAN/AUTOMATION" (→p.105, Edit Scene).

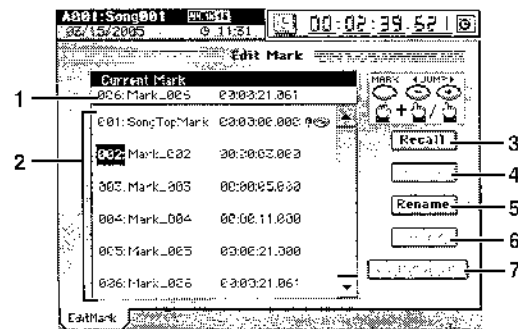
17. MARQUEUR

Vous pouvez enregistrer des marqueurs ("marks") en diverses positions puis instantanément changer la position du morceau pour celle enregistrée dans un marqueur. Vous pouvez aussi affecter un nom à chaque marqueur et vous en servir pour délimiter des sections dans un morceau. (→p.38) Pour vous déplacer entre marqueurs, maintenez enfoncée la touche **MARK** et utilisez la touche **+** (ou **-**).

Si vous donnez à un marqueur la fonction de marqueur de plage d'album CD, il sera reconnu comme une division de plage pour un CD que vous créez.

note Vous pouvez aussi utiliser une pédale commutateur PS-1 (vendue séparément) plutôt que la touche **MARK** (→p.119).

Vous pouvez mémoriser jusqu'à une centaine de marqueurs dans chaque morceau. Le marqueur 001 est automatiquement créé sur la position 0 du compteur avec comme nom "Song Top Mark".



1. Current Mark [001...100]

C'est le marqueur actuel situé sur cette position ou immédiatement avant. Le nom du marqueur, sa position et l'existence d'un marqueur de plage d'album CD apparaissent à côté du numéro de marqueur.

2. Liste des marqueurs [001...100]

Ici, vous pouvez sélectionner le numéro du marqueur que vous désirez rappeler, éditer, renommer ou supprimer. Le nom du marqueur, sa position et l'existence à cet endroit d'un marqueur de plage d'album CD apparaissent à côté du numéro de marqueur. Les numéros de marqueur sont automatiquement ré-affectés pour respecter l'ordre de leurs positions.

3. Recall

Quand vous cliquez sur ce bouton, le marqueur sélectionné dans la liste de marqueurs est rappelé et la position actuelle du morceau change pour celle du marqueur.

4. EditLoc

Quand vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre de dialogue **Edit Mark Location** apparaît. Modifiez la position du marqueur sélectionné dans la liste des marqueurs et cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade pour appliquer le changement. Pour ne pas tenir compte du changement, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

⚠ Vous ne pouvez pas éditer la position du marqueur 001.

5. Rename

Vous permet de renommer le marqueur sélectionné dans la liste de marqueurs. Cliquez sur le bouton pour afficher la fenêtre de dialogue **Rename** et éditez le nom du marqueur. Vous pouvez saisir un nom allant jusqu'à 16 caractères (→p.99).

6. Delete

Cliquez sur le bouton pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Delete** et supprimer le marqueur. Si vous cliquez sur le bouton **Select All** (Tout sélectionner) pour le surligner, tous les marqueurs seront sélectionnés en vue d'être supprimés.

Pour supprimer les marqueurs, cliquez sur le bouton **Yes** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Si vous décidez de ne pas supprimer, cliquez sur le bouton **No** (ou pressez la touche **NO** de la façade).

⚠ Vous ne pouvez pas supprimer le marqueur 001.

⚠ La suppression d'un marqueur ne peut pas être annulée.

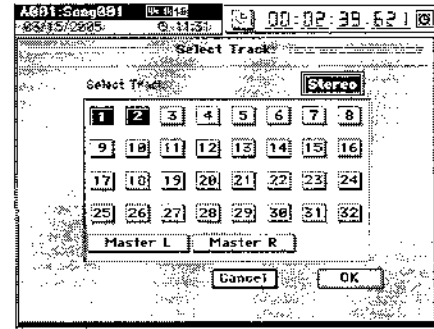
7. Use As CD Tr

Quand vous désirez graver un enregistrement effectué en continu en "live" ou un long morceau sur un CD tout en créant des index de plage pour marquer certaines sections ou des mouvements, vous pouvez utiliser ce

réglage afin d'associer le marqueur sélectionné à un séparateur de pages sur le CD.

Quand vous sélectionnez un marqueur dans la liste de marqueurs et cliquez sur le bouton Use As CD Tr, une icône de marqueur de plage de CD "P" s'affiche pour ce marqueur qui devient dès lors un séparateur de pages. Vous pouvez annuler cette assignation en cliquant à nouveau sur le bouton Use As CD Tr.

▲ Les marqueurs de plage d'album CD ne servent que quand vous gravez un projet d'album CD. Si vous gravez selon la méthode Track At Once, les marqueurs de plage d'album CD sont ignorés et le morceau est inscrit comme une seule plage (un seul morceau).



18. SCRUB

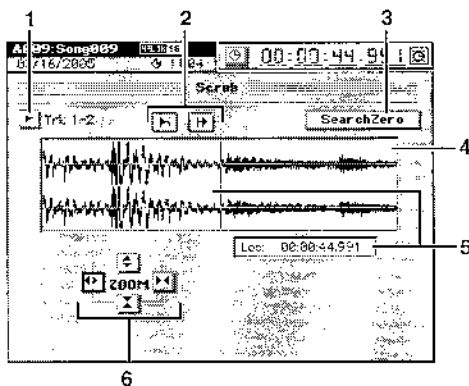
Cela vous permet de "scruter" les données audio afin de référencer ou de modifier un point de repère ou un marqueur avec plus de précision.

Pressez la touche **SCRUB** pour afficher la page "Scrub". Pour stopper la fonction Scrub, pressez n'importe quelle autre touche de mode de page. Si vous pressez à nouveau la touche **SCRUB**, vous retournez à la page dans laquelle vous vous trouviez avant de presser cette touche.

La fonction Scrub vous permet de reproduire les données de piste en tournant la molette de valeur, afin de repérer la position désirée dans le morceau pendant que vous écoutez le son. C'est comparable à la rotation manuelle d'un disque vinyle sur une platine pour trouver le début d'un morceau tout en écoutant le son.

La fenêtre de forme d'onde affiche la forme d'onde de la piste sélectionnée.

note Vous pouvez déplacer la position en cliquant dans la fenêtre de forme d'onde puis en déplaçant le ClickPoint sur la gauche ou la droite tout en maintenant enfoncée la touche **JUMP** de la façade. Vous pouvez aussi déplacer la position par clic et maintien dans la fenêtre de forme d'onde puis par déplacement du joystick sur la gauche ou la droite.



1. Sélection de piste

Cliquez sur le bouton fenêtre, utilisez les boutons de la fenêtre de dialogue **Select Track** pour choisir la piste dans laquelle vous désirez effectuer la recherche et cliquez sur le bouton **OK** (ou pressez la touche **YES** de la façade). Si vous cliquez sur le bouton **Stereo**, les formes d'onde des deux voies adjacentes s'afficheront en partie haute et en partie basse de la fenêtre de forme d'onde.

2. Boutons de lecture de pré-écoute

Vous pouvez également accomplir ces opérations à l'aide des touches de transport de la façade indiquées ci-dessous entre crochets [].

[REW] Reproduit approximativement deux secondes se terminant sur la position actuelle (fonction de lecture "jusqu'à").

[FF] Reproduit approximativement deux secondes à partir de la position actuelle (fonction de lecture "depuis").

3. SearchZero

Si ce bouton est cliqué, vous pouvez tourner la molette de valeur pour trouver le point passant par le 0 le plus proche, antérieur ou postérieur.

note Un point passant par le "0" est un point de la forme d'onde où le niveau de celle-ci croise l'axe des abscisses (ligne horizontale correspondant au 0 au centre de la fenêtre de forme d'onde).

4. Fenêtre de forme d'onde

Affiche la forme d'onde de la piste sélectionnée.

5. Loc

[000:00.000...]

Affiche la position actuelle. La position actuelle est également donnée par la barre verticale dans la fenêtre de forme d'onde. Vous pouvez tourner la molette de valeur pour déplacer cette position tout en écoutant l'audio et en observant la position dans la forme d'onde.

6. ZOOM

Règle la taille de l'affichage de la forme d'onde et la vitesse de lecture:

[↑] étend verticalement l'affichage de forme d'onde.

[↓] réduit verticalement l'affichage de forme d'onde.

[←] étend horizontalement l'affichage de forme d'onde.

[→] réduit horizontalement l'affichage de forme d'onde.

note Vous pouvez faire fonctionner les boutons **ZOOM** en maintenant enfoncée la touche **JUMP** de la façade et en utilisant les touches curseur.

19. LOC 1/IN, ... LOC 4/END

Ces touches mémorisent des positions dans le morceau. LOC 1/IN...LOC 4/END servent dans les cas suivants.

- Points de repère (→p.37)
Vous pouvez accéder à une position mémorisée en pressant la touche correspondante.
- Points in/Out pour la lecture en boucle (→p.69)
- Points in/Out pour l'enregistrement par auto-punch in/out (→p.67)
- Points d'édition pour l'édition de piste (→p.70)

Pour mémoriser une position, pressez la touche STORE puis pressez la touche LOC 1-4 désirée.

Fonctions de repérage

La position que vous mémorisez pour la touche LOC 1/IN sert dans les cas suivants.

- Point de repère 1 (position IN)
- Point de punch-in pour l'enregistrement par punch in/out automatique
- Position de début de lecture pour la lecture en boucle
- Les positions suivantes lors d'opérations d'édition de piste

Position de départ de la source de copie pour "CopyTrk"

Position de départ du silence inséré pour "InsertTrk"

Position de départ de la zone effacée pour la zone "EraseTrk"

Position de départ de la zone supprimée pour "DeleteTrk"

Position de départ de la source et de la destination d'échange pour "SwapTrk"

Position de départ des données à inverser pour "ReverseTrk"

Position de départ pour "OptimizeTrk"

Position de départ des données à étirer/compresser pour "ExpCmpTrk"

Position de départ pour "FadeTrk"

Position de départ pour "NormalizeTrk"

Position de départ pour "ErasePunchNoise"

Position de départ pour "EraseSilence"

La position que vous mémorisez pour la touche LOC 2/IN sert dans les cas suivants.

- Point de repère 2 (position OUT)
- Point de punch-out pour l'enregistrement par punch in/out automatique
- Position de fin de lecture pour la lecture en boucle
- Les positions suivantes lors d'opérations d'édition de piste

Position de fin de la source de copie pour "CopyTrk"

Position de fin du silence inséré pour "InsertTrk"

Position de fin de la zone effacée pour la zone "EraseTrk"

Position de fin de la zone supprimée pour "DeleteTrk"

Position de fin de la source et de la destination d'échange pour "SwapTrk"

Position de fin des données à inverser pour "ReverseTrk"

Position de fin pour "OptimizeTrk"

Position de fin des données à étirer/compresser pour "ExpCmpTrk"

Position de fin pour "FadeTrk"

Position de fin pour "NormalizeTrk"

Position de fin pour "ErasePunchNoise"

Position de fin pour "EraseSilence"

La position que vous mémorisez pour la touche LOC 3/TO sert dans les cas suivants.

- Point de repère 3 (position TO)
- Les positions suivantes lors d'opérations d'édition de piste

Position de départ de la destination de copie pour "CopyTrk"

Position de départ de la destination de copie inversée pour "ReverseTrk"

Position de départ - position de destination de copie des données étirées/compressées par "ExpCmpTrk"

Position de départ pour "NoiseReduction"

La position que vous mémorisez pour la touche LOC 4/END sert dans les cas suivants.

- Point de repère 4 (position END)

- Les positions suivantes lors d'opérations d'édition de piste

Position de fin des données étirées/compressées par "ExpCmpTrk"

Position de fin pour "NoiseReduction"

Outils de navigation du MIXER

Les onglets de la page MIXER peuvent être associés aux touches LOC 1/IN-LOC 4/END pour un accès rapide.

Affectation des onglets aux touches LOC

- En page MIXER, accédez à l'onglet que vous désirez mémoriser.

Tenez enfoncée la touche MIXER et pressez la touche STORE; la fenêtre de dialogue **Stored Page** apparaîtra. Si vous décidez de ne pas mémoriser cette page, cliquez sur le bouton Exit ou pressez à nouveau la touche STORE.

- Pressez la touche LOC 1/IN, LOC 2/OUT, LOC 3/TO ou LOC 4/END pour associer l'onglet actuel à cette touche. Le référencement est terminé dès que vous pressez la touche et la fenêtre de dialogue se ferme.

note Avec les réglages d'usine, les pages suivantes sont associées.

LOC 1 Onglet **CH INPUT/SubMixer**, "Ch Assign"

LOC 2 Onglet **FADER/PAN/AUTOMATION**, "Automation"

LOC 3 Onglet **PAIR/GROUP**, "Ch Pair"

LOC 4 Onglet **FQ/ATT/PHASE**, "MasterEQ"

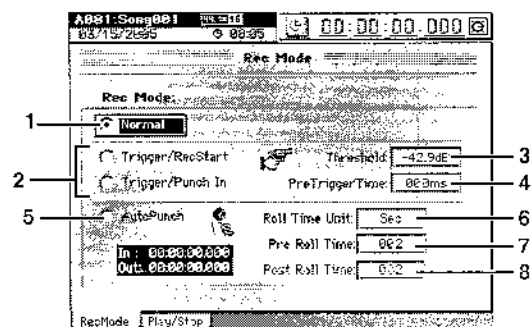
Passage d'un onglet à l'autre

Une fois qu'un onglet a été affecté, il suffit de maintenir enfoncée la touche MIXER et de pressez une des touches LOC 1/IN-LOC 4/END pour accéder directement à l'onglet qui lui est associé dans le MIXER.

20. MODE REC/PLAY

20-1. Rec Mode

Ici, vous pouvez sélectionner la méthode d'enregistrement et faire les réglages de déclenchement et d'enregistrement par punch in/out automatique.



1. Normal

L'enregistrement se fera normalement.

2. Enregistrement par déclencheur

[Trigger/RecStart, Trigger/Punch In]

L'enregistrement par déclencheur (Trigger) sera utilisé. L'enregistrement commencera (sera "déclenché") quand le volume du signal entrant dépassera le niveau seuil (Threshold) que vous aurez spécifié (→p.66). Si vous cliquez sur un de ces boutons radio, l'indicateur Trigger s'allumera.

⚠ L'enregistrement ne démarrera pas si le volume du signal entrant n'atteint pas le niveau seuil (spécifié par le paramètre Threshold). Dans ce cas, pressez la touche STOP pour annuler le mode prêt à l'enregistrement et changez le réglage de "Threshold".

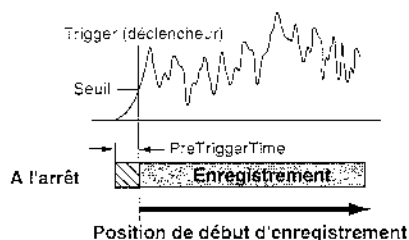
Trigger/RecStart:

Pressez la touche REC (les touches REC et PLAY clignotent) pour passer en mode d'attente d'enregistrement. Si la touche REC/PLAY est activée, l'enregistrement commence automatiquement quand l'entrée audio d'une voie dont la touche de voie est en mode d'enregistrement dépasse le niveau seuil. En mode d'attente d'enregistrement, vous pouvez presser la touche STOP ou la touche REC pour annuler le mode d'attente d'enregistrement.

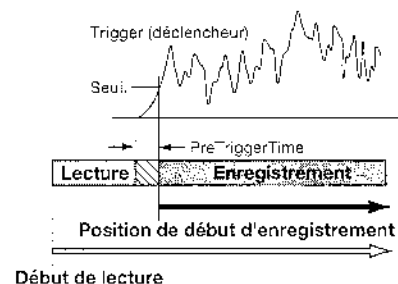
Trigger/Punch-In:

Pressez la touche REC (la touche clignotera) pour passer en mode d'attente d'enregistrement. Pressez la touche PLAY pour reproduire les pistes lues. Quand le signal entrant dans la voie actuellement lue 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 annuler le mode d'attente d'enregistrement.

Enregistrement Trigger/RecStart



Enregistrement Trigger/Punch-In



3. Threshold [-∞, -90.3...-30.8 dB]

Détermine le niveau seuil auquel le signal entrant déclenchera l'enregistrement quand la fonction d'enregistrement par déclencheur (Trigger) est employée. L'enregistrement commencera quand le niveau entrant dépassera ce réglage.

⚠ Normalement, vous devez laisser cette valeur aussi basse que possible sans permettre le déclenchement de l'enregistrement par le bruit de fond. Le niveau approprié dépendra de la source entrante. Réajustez ce réglage si l'enregistrement commence trop tôt ou trop tard.

4. PreTriggerTime [0...600ms]

Détermine quelle durée de son antérieur au déclenchement de l'enregistrement sera capturée lors de

l'emploi de l'enregistrement par déclenchement.

L'enregistrement par déclenchement commence quand le signal entrant dépasse le niveau "seuil", mais selon le réglage de seuil et le type de source, l'attaque initiale de la première note peut être perdue. Dans de tels cas, vous pouvez régler "PreTriggerTime" pour que la portion de son ayant un niveau inférieur au seuil et précédant donc le début de l'enregistrement soit également enregistrée.

⚠ Cela n'est pas valable au début du morceau. Aussi, si vous utilisez l'enregistrement par déclenchement pour continuer l'enregistrement après la fin d'une piste préalablement enregistrée, un réglage de PreTriggerTime autre que "000 ms" entraînera la perte de la durée correspondante de son préalablement enregistré.

5. AutoPunch

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 spécifiées au préalable.

Quand "AutoPunch" est activé, l'indicateur AUTO PUNCH est allumé. Quand vous enregistrez, l'enregistrement s'effectue par punch in/out.

Quand vous enregistrez, la lecture commence depuis une position antérieure au point de début d'enregistrement (la distance avec ce point correspond à la valeur Pre Roll Time). L'enregistrement se poursuit sur la zone spécifiée (IN-OUT), puis laisse place à la lecture qui se poursuit jusqu'à un point ultérieur distant de la fin d'enregistrement d'une valeur déterminée par post roll Time.

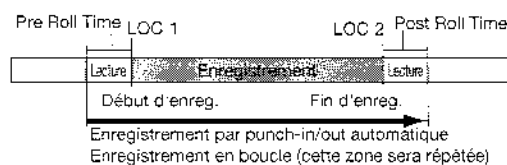
6. Roll Time Unit

Sélectionne l'unité pour la programmation des durées de lecture avant et après (Pre/Post Roll Time) la zone enregistrée. Vous pouvez choisir des secondes ou des mesures.

7. Pre Roll Time

8. Post Roll Time

Déterminent le temps de lecture antérieur et postérieur. Quand vous utilisez l'enregistrement par punch in/out automatique, vous pouvez spécifier un temps de lecture antérieur (pre-roll) de façon à être prêt à commencer l'enregistrement au point de punch-in (IN). Réglez le temps de lecture postérieur (post-roll) pour que vous puissiez vérifier la transition entre la fin de l'enregistrement (OUT) et le matériel qui suit.



note Si vous effectuez un enregistrement par punch in/out automatique quand Loop Play est activé en onglet "Play/Stop Mode", l'enregistrement se fera répétitivement et chaque "passage" ou "prise" sera préservée dans l'historique d'annulation.

⚠ Quand vous enregistrez la piste master, les seuls modes d'enregistrement (Rec Mode) utilisables sont "Normal" et "Auto Punch".

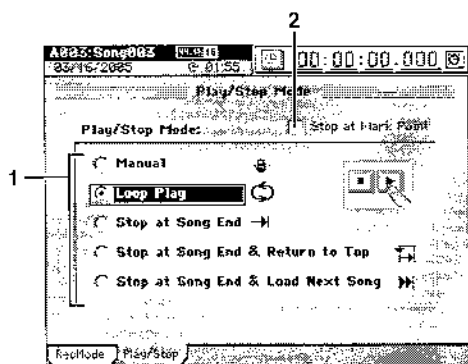
⚠ Le nombre de pistes simultanément enregistrables est limité quand vous utilisez l'enregistrement par punch in/out. Pour les détails sur les limitations du nombre de pistes, référez-vous à Type de morceau (→p.117). Si vous essayez d'enregistrer plus de pistes que le nombre total autorisé, l'enregistrement ne pourra être exécuté.

⚠ Si MIDI Sync est réglé sur MTC, vous ne pouvez pas exécuter les enregistrements en mode Trigger/RecStart ou Auto Punch.

⚠ Si MIDI Sync est réglé sur MTC Slave, la lecture en boucle (Loop Play) sera ignorée même si elle est activée.

20-2. Play/Stop Mode

Ici, vous pouvez spécifier comment fonctionneront les touches de transport de lecture (PLAY) et d'arrêt (STOP).



1. Play/Stop Mode

Cliquez sur un bouton radio pour spécifier la façon dont fonctionneront les touches PLAY et STOP.

Manual

Les touches déclencheront la lecture et l'arrêt de façon conventionnelle.

Loop Play

Quand vous pressez la touche de lecture, la zone spécifiée par LOC 1/IN et LOC 2/OUT sera lue répétitivement (→p.66). La lecture s'arrêtera quand vous presserez la touche d'arrêt.

A cet instant, l'indicateur LOOP s'allumera.

note Si vous accomplissez un enregistrement par punch in/out automatique alors que la lecture en boucle (Loop Play) est activée, vous pourrez enregistrer répétitivement; le résultat enregistré sera sauvegardé dans l'historique d'annulation.

⚠ La lecture en boucle (Loop Play) est indisponible si "MIDI Sync" (→p.125) est réglé sur "MTC Slave".

Stop at Song End

La lecture commencera quand vous presserez la touche de lecture et s'arrêtera automatiquement quand vous atteindrez la fin du morceau.

Stop at Song End & Return to Top

La lecture commencera quand vous presserez la touche de lecture. Quand vous atteindrez la fin du morceau, la lecture s'arrêtera automatiquement mais avec retour au début du morceau.

Stop at Song End & Load Next Song

La lecture commencera quand vous presserez la touche de lecture. Quand vous atteindrez la fin du morceau, la lecture s'arrêtera automatiquement et le morceau suivant sera chargé.

2. Stop at Mark Point

La lecture se mettra en pause quand vous atteindrez une position à laquelle un marqueur a été affecté.

21. Touches de transport

Touche de lecture (PLAY)

Cliquez sur ce bouton pour commencer la lecture (touche allumée). Cette touche clignotera durant l'avance rapide, le retour rapide, en esclave MTC (MTC Slave), ou en enregistrement initié par déclencheur (Trig Rec Start).

Touche d'enregistrement (REC)

Arme le mode d'enregistrement. L'enregistrement n'est possible que si au moins une piste est réglée en enregistrement (REC). Quand vous pressez cette touche, le D3200 passe en mode d'attente d'enregistrement (touche clignotante) et l'enregistrement commencera quand vous presserez la touche PLAY (touche allumée).

note Les conditions d'initiation de l'enregistrement différeront selon les réglages RecMode, MMC, et MTC.

note Si la fonction de pédale commutateur est réglée sur "Punch In Out", vous pouvez utiliser la pédale commutateur à la place de la touche REC.

Touche STOP

Stoppe l'enregistrement ou la lecture. Vous pouvez maintenir enfoncée la touche STOP et presser la touche de retour rapide (REW) pour revenir au début du morceau ou maintenir enfoncée la touche STOP et presser la touche d'avance rapide (FF) pour accéder à la fin du morceau.

Touche d'avance rapide (FF)

Maintenir enfoncée la touche FF durant la lecture entraînera une avance rapide. Presser la touche FF à l'arrêt entraînera une avance rapide jusqu'à ce que vous pressiez la touche STOP, PLAY, ou une des touches LOC 1/2/3/4.

Touche de retour rapide (REW)

Maintenir enfoncée la touche REW durant la lecture entraînera un retour rapide. Presser la touche REW à l'arrêt entraînera un retour rapide jusqu'à ce que vous pressiez la touche STOP, PLAY, ou une des touches LOC 1/2/3/4.

note Si le réglage Loop Play est activé dans REC/PLAY MODE, une avance ou un retour rapide entraînera une avance ou un retour rapide continu jusqu'à ce que vous pressiez la touche STOP, PLAY ou une des touches LOC 1/2/3/4.

Paramètres d'effet

Liste des algorithmes

TYPE STEREO

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 Early 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	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
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 STEREO

Catégorie: Reverb&Delay

20

N° Nom du programme	N° 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 Early Reflection	7 Early 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	4 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° 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° 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°	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°	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	EarlyReflections	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°	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°	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°	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	Percussion 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°	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	US MODERN	52	GuitarMulti
128	US HIGAIN	52	GuitarMulti

Algorithme
type stéréo

Algorithme
type stéréo

Algorithme
type stéréo

Algorithme
type mono

Paramètres
d'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

RTimeR (Delay Time)	0...2.500sec
Règle le temps de retard pour le canal droit	
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	

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	Early 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
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 murs 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	Règle le temps de retard gauche
C Time (C Delay Time)	0...2.730sec	Règle le temps de retard central
R Time (R Delay Time)	0...2.730sec	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
Fdback (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	Règle le temps de retard gauche
R Time (R Delay Time)	0...2.730sec	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 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
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	Règle le temps de retard 1
Tap2Time	0...2.730sec	Règle le temps de retard 2
Type	Normal, CrossFdback, 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 retard 1
Tap2Level	0...100%	Règle le niveau de sortie du retard 2
T1.Fdback (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
	Règle le temps de retard gauche
R Time (R Delay Time)	0...2.500sec
	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
	Règle le temps de retard gauche
R Time (R Delay Time)	0...2.730sec
	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
	Règle le temps de retard gauche
R Time (R Delay Time)	0...2.730sec
	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&Pitch

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 des valeurs 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 des valeurs 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
Threshold	-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
Règle le temps de retard gauche	
R Time (R Delay Time)	0...1.360sec
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
Response	Slow, Medium, Fast	Sélectionne la vitesse de réponse
Tube Sat (Tube Saturation)	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
Response	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 Response)	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 Response)	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
Saturation (Tube Saturation)	0...100%	Règle l'intensité de la distorsion de type lampe

Catégorie: SFX&etc Effets spéciaux/Etc.

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 Response)	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.

Oscillator (Oscillator 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

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	
SideRflect (Side Reflection)	0...100%
Règle la quantité de réflexions des murs latéraux	
BackRflect (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	
SideRflect (Side Reflection)	0...100%
Règle la quantité de réflexions des murs latéraux	
BackRflect (Back Reflection)	0...100%
Règle la quantité de réflexions du mur arrière	

Liste des algorithmes
Liste des programmes
d'effet

Algorithmes
type reverb

Algorithmes
type mono

Paramètres
d'effet

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 Saturation)	0...100%
Règle la quantité de distorsion analogique	

36: Mn.Multitap Delay (Mono Multitap Delay)

Tap1Time	0...2.730sec
Règle le temps de retard 1	
Tap2Time	0...2.730sec
Règle le temps de retard 2	
Tap3Time	0...2.730sec
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&Pitch Effets de type modulation/hauteur

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 Saturation)	0...100%
Règle la quantité de distorsion analogique	
*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00Hz
Règle la vitesse du LFO	

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	
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	

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	
Response	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	
Response	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	
Response	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
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	
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	

47: Mono Wah

Control (Control Source)	Envelope, LFO, 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	
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	
*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	

Catégorie: SFX&etc Effets spéciaux/Etc.

48: Mn.Analog Record (Mono 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 (Click Angle)	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	

49: Mn.Ring Modulator (Mono Ring Modulator)

Oscillator (Oscillator 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	
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
Règle la balance entre le son d'effet et le son d'origine	
Delay (Delay Time)	0...2.730sec (1.360sec)
Règle le temps de retard	
Feedback	-100...+100%
Règle la quantité de ré-injection	
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	

50: Tube Pre Amp Sim (Tube PreAmp Simulator)

Cet effet simule un pré-ampli à lampes. Vous pouvez faire des réglages indépendants pour deux lampes connectées en série, ce qui produit un son caractéristique et chaud.

Tube1.Gain	-24.0...+24.0dB
Règle le gain du circuit à lampe 1	
Tube1.Sat (Tube1 Satulation)	0...100%
Règle la saturation du circuit à lampe 1	
Tube2.Gain	-24.0...+24.0dB
Règle le gain du circuit à lampe 2	
Tube2.Sat (Tube2 Satulation)	0...100%
Règle la saturation du circuit à lampe 2	
Tb1.LoCut (Tube1 Low Cut)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences pour le circuit à lampe 1	
Tb1.HiCut (Tube1 High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences pour le circuit à lampe 1	
Tb2.LoCut (Tube2 Low Cut)	THRU, 21Hz...8.00kHz
Règle l'atténuation des basses fréquences pour le circuit à lampe 2	
Tb2.HiCut (Tube2 High Cut)	53Hz...20.0kHz, THRU
Règle l'atténuation des hautes fréquences pour le circuit à lampe 2	
Tube1Bias	0...100%
Règle le bias (tension de polarisation) pour le circuit à lampe 1	
Tb1.Phase (Tube1 Phase)	Normal, Inverted
Règle la phase de sortie du circuit à lampe 1	
Tube2Bias	0...100%
Règle le bias (tension de polarisation) pour le circuit à lampe 2	
Out Level (Output Level)	-48.0...0.0dB
Règle le niveau de sortie	

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, Pros.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 (tension de polarisation) 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...00dB	Règle le niveau de sortie

**Catégorie: Multi
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 de baffle d'ampli)

Cet effet modélise un baffle 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 de baffle
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.Thresh (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

Liste des algorithmes

Liste des programmes
d'effet

Algorithmes
type stéréo

Algorithmes
de mono

Paramètres
d'effet

Appendice

Guide de dépannage

L'appareil ne se met pas sous tension

- Le câble d'alimentation est-il branché à une prise? (→p.1)
- L'interrupteur d'alimentation POWER ON de la face arrière est-il activé? (→p.1)

Rien n'apparaît dans l'écran

- La touche de mise sous tension de la façade est-elle allumée? (→p.1)
- Le contraste est-il réglé correctement? (→p.9)

Des lignes verticales sont visibles dans l'écran

- Selon le contenu de l'écran, des lignes verticales peuvent s'afficher, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.
→ Si l'écran est difficile à lire, réglez le contraste (→p.9).

Pas de son

- Le D3200 ou un appareil connecté est-il éteint? (→p.1)
- Le fader MASTER, les commandes MONITOR LEVEL ou PHONES LEVEL sont-ils réglés trop bas?
- Le réglage du volume de la voie est-il trop bas?
Le niveau de volume actuel peut ne pas correspondre à la position de fader si des voies sont couplées puis coupées ou après qu'une automation ait été utilisée.
→ Allez en onglet MIXER, **FADER/PAN/ALUTOMATION**, "Fader Pan" et montez et baissez le fader pour faire correspondre sa position avec le volume récl. Puis réglez le fader à un niveau approprié.
- La fonction Solo est-elle activée?
→ Si Solo est utilisé, vous n'entendrez pas les voies qui ne sont pas mises en solo.

Impossible d'entendre la reproduction

- Avec la touche REC/PLAY activée, les touches de voie sont-elles réglées en mode de lecture pour les pistes appropriées? (→p.8)
- Avec la touche CH ON activée, les touches de voie sont-elles activées? (→p.8)
- Le Solo a-t-il été activé, afin que les autres pistes ne soient pas entendues? (→p.8, 99)
- Si vous avez sélectionné Cue, le niveau d'écoute cue des voies est-il abaissé?
→ Accédez à l'onglet MIXER, **SOLO/MONITOR**, "CueLevel" et montez le niveau d'écoute cue (→p.48).
- Le niveau Trim a-t-il été baissé en onglet EFFECT, "InsertEFF"?
→ Si une voie est affectée à un effet par insertion, le volume de cette voie est déterminé par le réglage Trim même si l'effet par insertion est réglé sur NO EFFECT (pas d'effet).
- La touche 1-16/17-32 est-elle correctement réglée? (→p.9)

Le son entrant est inaudible ou trop doux

- La commande TRIM est-elle montée à un niveau approprié?
- Après avoir branché votre source audio à une prise d'entrée, l'avez-vous affectée à une voie du mixer?
→ En onglet MIXER, **CH INPUT/SubMixer**, "Ch Assign", affectez la source à une voie du mixer (→p.42)
- Vérifiez que de l'audio entre bien.
→ Pressez la touche METER et dans "Meter/Track View", réglez "Select Level Meter Position" (sélection de la position de l'indicateur de niveau) sur "CH-Input" (entrée de la voie). Observez les indicateurs de niveau pour vérifier que de l'audio entre bien dans chaque voie du mixer (→p.43).
- Avec la touche REC/PLAY allumée, les touches de voie sont-elles réglées en mode d'enregistrement? (→p.8)
- Les réglages d'écoute (monitor) sont-ils appropriés?
→ En onglet MIXER, **SOLO/MONITOR**, "Monitor", sélectionnez le signal que vous désirez écouter (normalement, activez "MasterLR"). Si vous avez choisi "Rhythm" ou "Cue", montez leur niveau de volume (→p.47).
- Avec la touche CH ON activée, les touches de voie sont-elles activées? (→p.8)
- La touche PAD est-elle activée?
- Utilisez-vous simultanément les entrées INPUT1 et GUITAR IN?
→ INPUT1 et GUITAR IN partagent un même circuit. Si une guitare est branchée en prise GUITAR IN, vous ne pouvez pas utiliser INPUT1.
- Si cue est sélectionné, le niveau d'écoute cue de chaque voie peut avoir été baissé.
→ En onglet MIXER, **SOLO/MONITOR**, "CueLevel" (→p.48).
- La touche 1-16/17-32 est-elle correctement réglée? (→p.9)
- Le niveau Trim a-t-il été baissé en onglet EFFECT, "InsertEFF"?
→ Si une voie est affectée à un effet par insertion, le volume de cette voie est déterminé par le réglage Trim même si l'effet par insertion est réglé sur NO EFFECT (pas d'effet).

Pas de son en sortie AUX OUT

"Impossible d'appliquer un effet externe (AUX)"
(→p.168)

Pas de son de batterie

Session drums "Le son de batterie n'est pas produit"
(→p.166)

Impossible d'entendre la lecture de repérage (Scrub)

- La piste incorrecte peut être sélectionnée en page scrub.
→ Sélectionnez la piste correcte.

Les faders ne fonctionnent pas

Un fader ne fonctionne pas

- Si vous désactivez le couplage après que des voies aient été couplées ou si vous rappelez une scène, le niveau audio d'une voie peut ne pas correspondre à la position du fader.

→ Montez ou baissez le fader pour lui faire rejoindre le niveau de volume réel.

Impossible d'enregistrer

- Les faders de voie du D3200 sont-ils baissés?
- La touche **REC/PLAY** de la piste de destination d'enregistrement est-elle réglée sur REC?
- La touche **CH ON** est-elle activée? (→p.8)
- Y a-t-il suffisamment d'espace sur le disque?
 - Réglez l'affichage du compteur sur "FreeTime" (temps restant) et vérifiez le temps d'enregistrement restant (→p.37, 98).
 - Augmentez l'espace disponible sur le disque en supprimant des morceaux indésirables ou que vous avez déjà sauvegardés (→p.41, 84).
- La source d'entrée que vous désirez enregistrer est-elle affectée à une voie du mixer?
 - Dans l'onglet **MIXER**, **CH INPUT/SubMixer**, "Ch Assign", affectez la source entrante à une voie du mixer (→p.42).
- Le mode **REC/PLAY** est-il approprié? (→p.65, 147)

Impossible d'utiliser l'entrée numérique

- Si vous désirez utiliser l'entrée S/P DIF, accédez à l'onglet **MIXER**, **CH INPUT/SubMixer**, "Ch Assign" et réglez "Source select" sur "S/P DIF". Puis spécifiez l'entrée numérique comme entrée pour la voie que vous désirez affecter (→p.42).
- Le format d'entrée S/P DIF est-il incorrect?
 - Branchez un instrument ou un appareil audio numérique compatible avec le format S/P DIF.
- La fréquence d'échantillonnage et la résolution du morceau actuel correspondent-elles à celles de l'entrée?

Le niveau de lecture est inférieur à celui durant l'enregistrement

- Si vous avez baissé l'atténuateur durant l'enregistrement tout en utilisant le correcteur d'entrée, peut-être avez-vous oublié de remonter l'atténuateur 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 reproduit avec les mêmes réglages?
 - Si vous désirez reproduire au niveau d'enregistrement, réglez le fader de voie au gain unitaire.

Le son entrant ou enregistré souffre de bruit ou de distorsion

- La commande **TRIM** est-elle correctement réglée? Le son souffrira 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 d'entrée **INPUT 1-INPUT 12**, pressez la touche **METER** pour accéder "Meter/Track View" et réglez "Select Level Meter Position" sur "CH-Input". Puis réglez les commandes **TRIM** aussi haut que possible sans pour autant que l'indicateur d'écrêtage "CLP" n'apparaisse.
- Utilisez-vous des effets?
 - Certains effets ajoutent de la distorsion ou du bruit. Vérifiez qu'il n'y a pas de distorsion ou du bruit quand vous n'utilisez pas d'effet.

Si l'entrée ou la sortie d'effet souffre toujours de distorsion, faites les réglages suivants.

→ Entrée

Effet par insertion:

En observant les indicateurs de niveau de l'onglet **EFFECT** "InsertEFF", utilisez la commande **TRIM** pour régler le volume d'entrée de façon à ce que "CLP" ne s'allume pas.

Effet master:

En observant les indicateurs de niveau dans l'onglet **MIXER**, **SEND (EFF/AUX/REC)**, "EFF1Send"/"EFF2Send", réglez le volume de départ pour que "CLP" ne s'allume pas.

Effet final:

En observant les indicateurs de niveau dans l'onglet **EFFECT**, "FinalEFF", réglez le volume de chaque voie pour que "CLP" ne s'allume pas.

→ Sortie

Effet par insertion:

Réglez les paramètres d'effet ou la commande **TRIM** et écoutez à la recherche de toute distorsion.

Effet master/final:

En observant les indicateurs de niveau dans l'onglet **EFFECT**, "MstrEFF1/2"/"FinalEFF", réglez les paramètres d'effet pour que "CLP" ne s'allume pas.

Si le son souffre de distorsion dans le correcteur, faites les réglages suivants.

→ Réglez les valeurs de gain du correcteur (→p.45).

→ Réglez l'atténuateur (→p.45).

Avez-vous utilisé l'écoute Cue durant ou après l'enregistrement?

→ Assurez-vous que le fader de voie et le niveau Cue de la voie ne sont pas tous les deux montés (→p.48).

Les effets ne s'appliquent pas

- Vous avez peut-être sélectionné le programme d'effet numéro 00.
 - Réglez "EffectNumber" sur une autre valeur que "000" (=NO EFFECT, c'est-à-dire pas d'effet).

Les effets par insertion ne s'appliquent pas

- L'effet est-il inséré au bon endroit?
 - En page **EFFECT**, "EFFRouting", sélectionnez "IN" pour appliquer l'effet à l'entrée ou "TR" pour l'appliquer à la lecture. (→p.113)
 - Allez dans page **EFFECT**, "EFFRouting" et vérifiez que le canal d'affectation d'effet (piste/track) est correct. (→p.23, 54)

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 dans les onglets **MIXER**, **SEND (EFF/AUX/REC)**, "EFF1Send"/"EFF2Send".
- Le niveau de retour est-il à zéro ou près de zéro?
 - Allez dans l'onglet **EFFECT**, "MstrEFF1/2" 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 onglet **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "Monitor", cliquez sur 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 onglet **MIXER**, **SOLO/MONITOR**, "Monitor", cliquez sur le bouton **MasterLR** pour l'activer.



Messages divers

Plus d'infos sur les disques et fichiers

Caractéristiques

Listes diverses

Touches de raccourci

Glossaire

Index

Appendice

Impossible de piloter un effet par la pédale d'expression ou le MIDI

- En onglet **SYSTEM/MIDI**, "Control", l'effet sélectionné par "Control Change Assign" est-il activé?
→ Accédez à l'onglet **EFFECT**, "EFFRouting" et vérifiez 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 onglet **SYSTEM/MIDI**, "Control". (→p.119)
- 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 numéro de canal MIDI du D3200 est-il le même que celui de l'appareil MIDI émetteur? (→p.124)
- Le réglage **Ctrl** du programme d'effet est-il activé? (→p.57)

Impossible d'appliquer un effet externe (AUX)

- Le niveau de départ externe est-il à zéro ou près de zéro?
→ Accédez à l'onglet **MIXER**, **SEND (EFF/AUX/REC)**, "AUX1 Send"/"AUX2 Send" et montez le niveau de départ externe.
- La sortie de votre effet externe est-elle connectée aux prises **INPUT 1-INPUT 12**, et envoyée aux canaux du mixer?
→ Accédez à l'onglet **MIXER**, **CH INPUT/Sub Mixer**, "Ch Assign" et faites les réglages adaptés.
- Les réglages d'entrées secondaires (pré-mixer) ont-ils été bien faits? (→p.44, 101)

Session Drums

Le son de batterie n'est pas produit

- La touche **DRUMS** est-elle désactivée?
Le fader **DRUMS** est-il baissé?
- Le réglage d'affectation rythmique est-il correct?
→ Si le rythme est affecté à une entrée (**CH Input**), adressez cette entrée à une voie du mixer.
- L'enregistreur est-il arrêté?
→ Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture. Le rythme joue quand l'enregistreur est en enregistrement ou en lecture.
Si vous désirez pré-écouter le rythme avec l'enregistreur à l'arrêt, allez en onglet **SESSION DRUMS**, "SessionDr." et activez le bouton **RUN**.
- Vous avez peut-être sélectionné un pattern muet.
- Le volume de Session Drums est peut-être trop bas.
→ Utilisez le fader **DRUMS** pour régler le volume.

Impossible d'entendre la batterie

- La touche **DRUMS** est-elle désactivée? (→p.59)

Une touche ne fonctionne pas quand elle est pressée

- Certaines touches ne fonctionnent pas en enregistrement ou en lecture.
→ Arrêtez l'enregistreur puis accomplissez l'opération.
- Certaines touches ne fonctionnent pas en mode Scrub.
→ Désactivez le mode Scrub, puis accomplissez l'opération. (→p.40, 146)
- Une fenêtre de dialogue est-elle ouverte?
→ Cliquez sur le bouton **Yes** ou **No** pour fermer la fenêtre de dialogue.

La touche 1-16/17-32 ne fonctionne pas

- Dans le cas d'un morceau en 24 bits, seuls 16 canaux sont disponibles, aussi cette touche ne fonctionne-t-elle pas.

MIDI

Le séquenceur MIDI ne se synchronise pas/la commande par MIDI est impossible

- Les câbles MIDI sont-ils bien connectés? (→p.12)
- Un câble MIDI peut être endommagé.

Impossible de synchroniser par MTC ou horloge MIDI

- Les réglages maître/esclave sont-ils corrects? (→p.125)
- Le signal de synchronisation produit par le D3200 est-il celui attendu par le séquenceur MIDI?
→ Accédez à l'onglet **SYSTEM/MIDI**, "MIDI/MMC" et vérifiez le réglage "MIDI Sync". (→p.125)
- Les réglages de synchronisation de votre séquenceur MIDI sont-ils appropriés?
→ Référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI.

Le D3200 ne reçoit pas le MMC

- Dans l'onglet **SYSTEM/MIDI**, "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.125)
→ 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 D3200 et de votre séquenceur MIDI correspondent-ils?
→ Accédez à l'onglet **SYSTEM/MIDI**, "MIDI/MMC" et vérifiez le réglage "Global Ch". (→p.125)
- Les changements de programme sont-ils filtrés?
→ Vérifiez les réglages en onglet **SYSTEM/MIDI**, "MIDI/MMC". (→p.124)

Le D3200 ne se synchronise pas en esclave

- Si le D3200 est réglé comme esclave MTC, la synchronisation peut nécessiter quelques secondes avant d'être effective.
- Les réglages **Frame Rate** correspondent-ils? (→p.125)
- 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 onglet **SYSTEM/MIDI**, "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 D3200 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 dans l'onglet **SYSTEM/MIDI**, "MIDU/MMC". (→p.124)

CD-R/RW

Impossible de graver

- Aucune donnée ne peut plus être inscrite sur un CD-R/RW qui a été finalisé. (→p.139)
- 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**, **Track at once**, cliquez sur le bouton **Finalize** pour finaliser le disque. (→p.139)
- 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.86, 134)

USB

L'ordinateur ne reconnaît pas le D3200

- Le câble USB est-il bien connecté? (→p.12)
- Le D3200 est-il en mode esclave USB? (→p.93)
- La reconnaissance peut également échouer pour certains modèles de Macintosh avec des versions spécifiques du système d'exploitation. Dans ce cas, laissez le D3200 en mode USB, et déconnectez puis reconnectez le câble USB pour que le D3200 soit reconnu.

Une erreur se produit quand vous déconnectez le D3200 de l'ordinateur

- Utilisez la bonne procédure de déconnexion. (→p.93)

Quand vous connectez le D3200, l'ordinateur vous demande d'installer un logiciel ou un pilote

- Le système d'exploitation de votre ordinateur est-il compatible avec le D3200? (→p.93)

Démarrage

L'affichage reste bloqué sur "Start up from CD. Wait CD Mount." et le démarrage ne se fait pas.

- Utilisez le CD de restauration pour faire redémarrer le D3200. (→p.96)



Messages divers



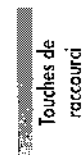
Plus d'infos sur les disques et fichiers



Caractéristiques



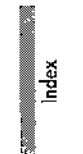
Listes diverses



Touches de raccourci



Glossaire



Index

Appendice

Messages divers

La fenêtre de message disparaît quand vous cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade).

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.

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 D3200 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. 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 D3200 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 onglet **TRACK**, "**EditTrk**", exécutez la procédure "**OptimizeTrk**". Si ce message apparaît encore même après la procédure "**OptimizeTrk**," accédez à l'onglet **SYSTEM/MIDI**, "**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 D3200 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.74) 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 maximum 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 D3200 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.

In ~ Out is too short.

- La zone d'édition est trop courte pour effectuer l'édition de piste.

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.

- Aucun 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 onglet TRACK, "EditTrk", exécutez "OptimizeTrk". Si les messages d'erreur persistent après cette procédure, allez en onglet SYSTEM/MIDI, "DiskUtility" et exécutez "CheckDrive."

Number of tracks does not match.

- Lors de l'exécution d'une édition de piste, le nombre de pistes 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 "ErasePunch.Noise."

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 D3200.

→ 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 D3200 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.

To ~ End is too short.

- La zone d'édition est trop courte pour effectuer l'édition de piste.

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.65).

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.

Trigger recording is not available for the master track.

- Vous ne pouvez pas effectuer d'enregistrement par déclencheur si la touche de statut de piste master est réglée en enregistrement (REC).

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.

→ Cliquez sur le bouton OK (ou pressez la touche YES de la façade) et continuez l'opération.

Messages d'erreur sérieuse

Fatal: "***"**

- Apparaîtra si un problème ou un mauvais fonctionnement est survenu dans le D3200.

→ 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 pris en charge	Format pris en charge	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
Fichier audio format WAV	Format UDF	import

- 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 de plusieurs morceaux 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.

Partition PC (USB)

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.

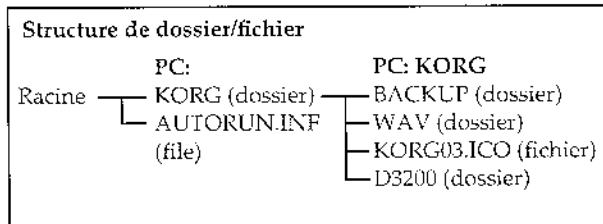
Cette partition a une capacité de 2 Go, 4 Go ou 8 Go, et sera reconnue par votre ordinateur sous le nom KORG D3200.

Fichier pris en charge	Opérations
Fichier de sauvegarde	sauvegarde, rechargement
Fichier WAV	import, export
Fichier PC	Edition 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, KORG03.ICO

Ces fichiers contiennent des réglages.

⚠ Ne supprimez pas les fichiers **AUTORUN.INF** ou **KORG03.ICO**.

Dossier D3200

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 D3200. 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.93).

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 pages 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 seconde. Il est fixé par défaut à 0 seconde 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 D3200 sur le disque interne.

- Fichiers de sauvegarde (données propres au D3200)
- Fichiers WAV
(16 bits/44.1 kHz, 16 bits/48 kHz, 24 bits/44.1 kHz, 24 bits/48 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.

 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)

 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. (→p.170 "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 D3200.


- Fichiers de sauvegarde (données propres au D3200)
- 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 D3200 via la procédure de rechargement (Restore). Si la partition de destination du chargement n'a pas assez d'espace, un message d'erreur apparaîtra. (→p.170 "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 données de configuration de mixer**
Indique des données de configuration de mixer utilisateur.

 : **Icône de bibliothèque de corrections**
Indique des données de bibliothèque de corrections 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 D3200 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. (→p.170 "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.122)

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.
-  : **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.
-  : **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 données de configuration de mixer**
Indique des données de configuration de mixer utilisateur.
-  : **Icône de bibliothèque de corrections**
Indique des données de bibliothèque de corrections utilisateur.
-  : **Icône de projet d'album (Album CD project)**
Indique des données de projet d'album.

Caractéristiques

Température de fonctionnement:
+5 - +35 °C (sans condensation)

■ Sections principales

<Section enregistreur>

Nombre de pistes: 272 pistes (avec pistes virtuelles)
Lecture simultanée 32 pistes,
enregistrement simultané 16 pistes*
à 48 kHz/44.1 kHz, 16 bits
* 12 entrées analogiques + 2 entrées numériques (S/P
DIF) + 2 Session Drums™ = 16
Lecture simultanée 16 pistes,
enregistrement simultané 12 pistes
à 48 kHz/44 kHz, 24 bits

Format d'enregistrement: 24 bits/16 bits non compressé,
44.1 kHz/48 kHz

Durée d'enregistrement: 44.1 kHz, 16 bits: maximum 119 heures
* avec un disque dur de 40 Go

Nombre de morceaux: 100 morceaux par partition

Points de repérage: 4 points par morceau

Marqueurs: 100 marqueurs par morceau (pouvant être nommés)

Métronome/Patterns rythmiques: 756 (96/660)

Fonctions MMC: Transmises et reçues

Synchronisation: Transmission/réception de MTC,
transmission d'horloge MIDI
Carte de tempo (200 événements par morceau)
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, import de fichiers audio
(format WAV), (ISO 9660), chargement du système

Fonctions USB: Sauvegarde/rechargement, fichiers audio
(format WAV), import/export (FAT16),
chargement du système

Capacité de la partition PC (USB): 2/4/8 Go

Edition de piste: Copie (remplacement/insertion),
effacement, suppression, échange,
inversion, optimisation, expansion/
compression, fondu, normalisation,
effacement de bruit d'insertion, effacement de silence

Edition de morceau: Copie, déplacement, suppression,
changement de nom, protection, sauvegarde

Format d'affichage: Horodatage, capacité restante sur le disque dur,
scène, marqueur, séquence de patterns

Format de repérage: Heure/Min/Sec.ms, Heure/Min/Sec.Image, Mesure/Temps/Clic

<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: 44 canaux (32 canaux d'enregistreur,
12 entrées pré-mixer)

Bus: 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: Canaux d'enregistreur 1-24
Correcteur totalement paramétrique
4 bandes
Canaux d'enregistreur 25-32
Correcteur 2 bandes en plateau
Canaux de pré-mixer 1-12
Correcteur 2 bandes en plateau
Piste master
Correcteur totalement paramétrique
4 bandes

Mémoires de scène: 100 scènes par morceau

<Section d'effet>

Traitement interne: 56 bits

Structure: 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 LCD inclinable rétro-éclairé

Alimentation: Tension CA locale

Consommation électrique: 47 W

Dimensions: 547 mm (L) × 371 mm (P) × 155 mm (H)
(avec écran relevé)

Poids: 7,8 kg

■ Caractéristiques principales

Réponse en fréquence: 10 Hz - 20 kHz +1 dB/-2 dB
à fs 44.1 kHz, +4 dBu, sous 10 kΩ
10 Hz - 22 kHz +1 dB/-2 dB
à fs 48 kHz, +4 dBu, sous 10 kΩ

S/B: 98 dB (typique) à IHF-A

Plage dynamique: 98 dB (typique) à IHF-A

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

Résolution d'enregistrement/lecture:
16 bits, 24 bits

■ Caractéristiques d'entrée et de 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 k Ω (XLR-3-31), 10 k Ω (jack 3 points)

Niveau nominal: -60 dBu à -22 dBu à TRIM=max. - min. PAD OFF
-34 dBu à +4 dBu à TRIM=max. - min. PAD ON

Niveau maximal: -48 dBu à -10 dBu @ TRIM=max. - min. PAD OFF
-22 dBu à +16 dBu à TRIM=max. - min. PAD ON

Impédance source: 600 Ω

<Entrées 9-12>

Connecteurs: Jack 6,35 mm 3 points (symétrique)

Impédance d'entrée: 10 k Ω

Niveau nominal: -60 dBu à -22 dBu à TRIM=max. - min. PAD OFF

-34 dBu à +4 dBu à TRIM=max. - min. PAD ON

Niveau maximal: -48 dBu à -10 dBu à TRIM=max. - min. PAD OFF

-22 dBu à -16 dBu à TRIM=max. - min. PAD ON

Impédance source: 600 Ω

<Entrée GUITARE>

Connecteur: Jack 6,35 mm (asymétrique)

Impédance d'entrée: 1 M Ω

Niveau nominal: -60 dBu à -22 dBu à TRIM=max. - min. PAD OFF

-34 dBu à -4 dBu à TRIM=max. - min. PAD ON

Niveau maximal: -48 dBu à -10 dBu à TRIM=max. - min. PAD OFF

-22 dBu à +14 dBu à TRIM=max. - min. PAD ON

Impédance source: 600 Ω

<Sorties MASTER L/R>

Connecteurs: Jack 6,35 mm (symétrique)

Impédance de sortie: 150 Ω

Niveau nominal: -10 dBu

Niveau maximal: +2 dBu

Impédance en charge: 10 k Ω ou plus

<Sorties MONITOR L/R>

Connecteurs: Jack 6,35 mm (asymétrique)

Impédance de sortie: 150 Ω ou plus

Niveau nominal: -10 dBu

Niveau maximal: -2 dBu

Impédance en charge: 10 k Ω ou plus

<Sorties AUX 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 k Ω ou plus

<Sortie écouteurs>

Connecteur: Jack stéréo 6,35 mm

Impédance de sortie: 100 Ω

Niveau maximal: 50 mW+50 mW à 32 Ω

<Entrée/sortie S/P DIF>

Connecteur: optique

Format: S/P DIF 24 bits (IEC60958)

<USB>

Connecteur: Type B

Format: Périphérique USB2.0, haute vitesse
Classe de stockage de masse USB

Systèmes d'exploitation pris en charge:

Window Me, Windows 2000 ou ultérieur
Mac OS 9.0.4 ou ultérieur

* Si vous utilisez le D3200 avec Windows 98, veuillez vous référer au site internet Korg ou contacter votre distributeur Korg.

<MIDI IN/OUT>

Connecteurs: DIN 5 broches x 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

* Apparence et caractéristiques de ce produit sont sujettes à modification sans préavis. (04, 2005)

Listes diverses

Liste des patterns rythmiques

Les variations 1 Standard 1-8 etc. sont constituées des variations 1-10, d'une transition (Fill In) et d'un final (Ending).

Nom de groupe	Nom de session	Variation
0 Metronome	1 Metro 4	16
	2 Hihat 4	16
	3 Metro 8	16
	4 Hihat 8	16
	5 Metro 16	16
	6 Hihat 16	16
1 Standard 1	1 8beat 1	12
	2 8beat 2	12
	3 8beat 3	12
	4 8beat 4	12
	5 16beat 1	12
	6 16beat 2	12
	7 16beat 3	12
	8 16beat 4	12
2 Standard 2	1 Processed 1	12
	2 Processed 2	12
	3 Processed 3	12
	4 Wet 1	12
	5 Wet 2	12
3 Pop/Rock	1 Rock'nRoll	12
	2 UK Rock	12
	3 US Rock	12
	4 Modern Rock	12
	5 Funk Rock	12
	6 Rock Ballad	12
	7 Pops	12
	8 Filter Pop	12
	9 Gated Pops	12
	10 Disco	12
	11 Country	12
	12 Distorted	12

Nom de groupe	Nom de session	Variation
4 R&B/Hip Hop	1 R&B	12
	2 Slow R&B	12
	3 Soul 1	12
	4 Soul 2	12
	5 Motown	12
	6 Hip Hop	12
	7 Rap	12
5 Club	1 Techno	12
	2 House	12
	3 Garage	12
	4 2Step	12
	5 Electro	12
	6 NuSkul	12
	7 Big Beat	12
	8 DnBass	12
6 Jazz/Fusion	1 Swing	12
	2 Nu Jazz	12
	3 BigBand	12
	4 Funk	12
	5 Electric Funk	12
7 Latin/Ethnic	1 Brazil	12
	2 Bosa	12
	3 Samba	12
	4 AfroCuba	12
	5 Raggae	12
8 etc	1 6/8	12
	2 3/4	12
	3 Lounge	12
	4 88	12
	5 Lyn	12

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	Heavey 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 une bibliothèque de corrections, une configuration de mixer, 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 donnée		Noms de fichier	
Nom	Nom	Nom	Nom
Vocal	Fill	VOCAL	FILL
Guitar	A Melo	GUITAR	A_MELO
Bass	B Melo	BASS	B_MELO
Chorus	Solo	CHORUS	SOLO
Kick	Ending	KICK	ENDING
HiHat	Take	HIHAT	TAKE
Snare	Track	SNARE	TRACK
Tom	Dance	TOM	DANCE
RimShot	Groove	RIMSHOT	GROOVE
Cymbal	Rock	CYMBAL	ROCK
Ride	Pop	RIDE	POP
Crash	Jazz	CRASH	JAZZ
Percuss	Fusion	PERCUSS	FUSION
Key	Loop	KEY	LOOP
Piano	Live	PIANO	LIVE
Strings	Studio	STRINGS	STUDIO
Organ	Event	ORGAN	EVENT
SFX		SFX	
Count		COUNT	
Intro		INTRO	

Liste des morceaux de démonstration

001: I'd Be A Fool

"I'd Be A Fool"

Le morceau "I'd Be A Fool" a été écrit et arrangé par Frank McComb (Boobeescoot Music-BMI/Chrysalis Songs-BMI 2004 Tous droits réservés).

La reproduction non autorisée de cet enregistrement est interdite par la loi et est sujette à des poursuites légales. Afin d'obtenir la permission pour une utilisation quelconque de ce matériel, veuillez contacter Frank McComb à frankmccomb2003@yahoo.com.

Touches de raccourci

En maintenant enfoncée la touche STOP

Touche REW	Déplacement au début du morceau
Touche FF	Déplacement à la fin du morceau
Touche LOC 1	Déplacement à la position à laquelle le dernier enregistrement a commencé
Touche LOC 2	Déplacement à la position à laquelle le dernier enregistrement s'est terminé
Touches +/-	Augmentation/diminution du numéro de morceau

En maintenant enfoncée la touche SONG

Touches +/-	Augmentation/diminution du numéro de morceau
Touche ENTER	Sauvegarde du morceau (SaveSong)

En maintenant enfoncée la touche MARK

Touches +/-	Accès au marqueur suivant/précédent dans le morceau
Touches LOC 1/2/3/4	Rappel des mémoires de page 1/2/3/4

En maintenant enfoncée la touche JUMP/MATCH

Touche ◀TAB	Déplacement à l'onglet le plus à gauche depuis n'importe quel onglet de la page
Touche TAB▶	Déplacement à l'onglet le plus à droite depuis n'importe quel onglet de la page
Touches ◀/▶/▲/▼	En écran Fader Pan, Mixer View, CueLevel ou SubMix, utilisez ces touches pour changer la matrice de commandes entre groupes de 16 En écran Meter (TrackView) ou Edit Track, utilisez ces touches pour faire défiler la fenêtre d'affichage vers le haut/bas ou pour un zoom avant/arrière En fenêtre de dialogue Scrub ou Wave, ces touches contrôlent les fonctions de zoom ou d'élargissement de la forme d'onde
Touche MIXER	Accès à la page Automation / Commutation on/off de l'automation
Touche SYSTEM/MIDI	Fait alterner entre les fonctionnements Jump et Match pour les commandes et curseurs/Commute le réglages des faders/commandes

En maintenant enfoncée la touche SYSTEM/MIDI

Touche ENTER	Fait passer en mode USB
Touches +/-	Sélectionne la vitesse du pointeur en onglet Control

En maintenant enfoncée la touche METER

Touches ▲/▼	Change le type d'affichage d'indicateur de niveau
Touches ◀/▶	Alterne entre entrée (Input), PreFader et PostFader

En maintenant enfoncée la touche TRACK

Touches +/-	Sélectionne le type d'édition de piste
Touches CH (1-16)	Sélectionne le type d'édition de piste (1=Copy, 2=Insert ... 15=EraseSilence)

En maintenant enfoncée la touche MIXER

Touches LOC 1/2/3/4	Rappel des mémoires de page 1/2/3/4
Touches ▲/▼	Fait se déplacer entre les pages de MIXER dans la direction -/-
Touches ◀/▶	Fait se déplacer entre les pages de MIXER dans la direction +/-
Touche CH VIEW	Donne accès à l'onglet DrmsMixer
Touche EFFECT	Donne accès à l'onglet CueLevel
Touche SEND	Donne accès aux onglets SubMix 1-4, 5-8 et 9-12
Touche EQ	Donne accès à l'onglet MasterEQ
Touche PAN	Donne accès à l'onglet MixerView
Touche REC/PLAY	Donne accès à l'onglet ChAssign
Touche CH ON	Donne accès à l'onglet ChOnGroup
Touche SOLO	Donne accès à l'onglet Solo
Touche CH SELECT	Donne accès à l'onglet Pair
Touche SCENE	Donne accès à l'onglet Automation

En maintenant enfoncée la touche ▲ (curseur)

Touche SYSTEM/MIDI	Donne accès à la fenêtre de dialogue Cal-endar
Touche SESSION DRUMS	Change le type d'affichage temporel
Touches LOC 1/2/3/4	Déplace le curseur sur le compteur H/M/S/m
Touche REC/PLAYMODE	Fait basculer l'affichage d'informations

En maintenant enfoncée la touche ▼ (curseur)

Touches LOC 1/2/3/4	Passe en revue les onglets (à la suite depuis la gauche) * Depuis la gauche, les onglets 4, 5 et 6 seront obtenus à chaque fois en pressant la touche LOC 4
---------------------	--

En maintenant enfoncée la touche UNDO

Touches +/-	Exécute la restauration/annulation
-------------	------------------------------------

En maintenant enfoncée la touche REC/PLAY

Touche 1-16	Règle simultanément toutes les voies 1-16 en mode de lecture (diode verte allumée)
Touche 17-32	Règle simultanément toutes les voies 17-32 en mode de lecture (diode verte allumée)

En maintenant enfoncée la touche CH ON

Touche 1-16	Active simultanément toutes les voies 1-16
Touche 17-32	Active simultanément toutes les voies 17-32

En maintenant enfoncée la touche SOLO

Touche 1-16	Active le solo pour toutes les voies 1-16 simultanément et désactive le solo des voies 17-32
Touche 17-32	Active le solo pour toutes les voies 17-32 simultanément et désactive le solo des voies 1-16

Glossaire

16 bits

→ Résolution

24 bits

→ Résolution

Affectation

Spécifie la source/destination (ou emplacement) d'un canal ou d'un effet.

Algorithme

→ Algorithme d'effet

Algorithme d'effet

C'est la méthode de calcul qui est la base d'un effet. L'ensemble des calculs qui constituent 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 quand le time code interne ou des données de MTC externe reçues passent 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 fréquences

Une portion ou région spécifique du spectre, des basses aux hautes fréquences.

Bibliothèque

Une collection de multiples jeux de données pour un but spécifique. Le D3200 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 valeurs numériques. 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. ("voie")

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.

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.

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 D3200 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.

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 (partition du disque dur interne) 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 d'humanisation

Un effet qui ajoute des inexactitudes intentionnelles à une interprétation afin de lui donner un son moins artificiel.

Effet final

Sur le D3200, le processeur d'effet appliqué au bus master à l'étape final du mixage.

Effet master

Sur le D3200, 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 une voie de mixer.

Effet ternaire (Shuffle)

Un effet qui produit une sensation rythmique "saccadée" par changement de la cadence de déclenchement des notes ternaires.

Entrée/sortie numérique

Reçoit ou produit les données audio au format numérique. Le D3200 dispose d'entrée/sortie S/P DIF en standard.

Enregistrement automatique ("par déclencheur")

Une méthode par laquelle l'enregistrement se déclenche quand l'entrée dépasse un niveau seuil spécifié.

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 voies 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.

Fill

Une courte phrase de transition différente des mesures l'entourant dans le morceau, durant généralement une mesure et qui est ajoutée comme une ornementation pour marquer des sections dans le morceau telles que des couplets ou des refrains.

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.

Formater

Préparer un support de stockage (comme un disque dur) pour pouvoir y inscrire des données.

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

Egalement appelé "report de pistes". 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 commandes d'enregistreur telles 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 D3200, un morceau contient 16 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 un son au silence.

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 uns 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 conducteurs 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 de tempo manuel (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 voie, comme la piste master du D3200 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.

Pleurage

Un type de bruit produit à un niveau constant quel que soit le niveau d'enregistrement, typique des bandes d'enregistrement magnétique.

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 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 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 D3200 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 ("Restauration")

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 D3200 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 de la voie sélectionnée durant le mixage, etc.

Source du tempo

La source qui détermine le tempo. Sur le D3200, 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.

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

Mise en correspondance du tempo de reproduction de deux appareils électroniques ou plus (tels que des instruments de musique ou des enregistreurs) et couplage 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.

UDF (format)

Un format de gravure par paquets qui inscrit des fichiers individuellement sur un support de stockage (comme un CD-R ou disque magnéto-optique) de la même façon que sur un disque dur.

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 par word clock cause du bruit dans l'audio numérique, ou rend même impossible le transfert des signaux audio numériques.

Index

A

Affectation des effets	113
Affichage de nom de page	14
Affichage des réglages de voie	112
Album CD	81, 137
Algorithme d'effet	152
Alimentation fantôme	7
Analogique (entrée)	6, 42
Atténuateur	45, 107
Application d'effet au son entrant	24
Audio	
Entrée	42
Sortie	44
Audio (CD)	172
Audio (fichier)	173
Export	87
Import	86
AUTO PUNCH	10
Auto punch (enregistrement)	67, 148
AUTOMATION	9
Automation	52, 103
Automation d'événement	52
AUX	7
Aux1 Send	109
Aux2 Send	110

B

Bibliothèque de corrections	46, 108
Bibliothèque de noms	99
Boucle	
Enregistrement	67
Lecture	69
Bouton commutateur	14, 16
Boutons d'inclinaison de l'afficheur	10
Bouton fenêtre	14, 15
Bouton liste	14
Bouton radio	14, 16

C

Cadence d'images	125
Calendrier	13, 120
Calibrage	97, 119
Capacité des partitions	91
Case à cocher	14
CD	80, 136
Gravure	83
Lecteur	139
CD de restauration	91
CD Import	139
CD PLAYER	139

CD Utility	138
CD-R/RW	
Graveur	171
Insertion d'un disque	12
Retrait d'un disque	12
Retrait d'urgence	13
Cellule d'édition	14, 15
CH ON	8
Ch On (groupe)	47, 102
CH SELECT	8
Ch View	112
Changement	
Affichage de compteur	37
Affichage d'information	37
Nom de fichier	92
Nom de morceau	36
Nom de piste	79
Partition	36
Changement de commande	94, 124
Changement de nom	
Marqueur	39
Morceau	36
Scène	50
Partition	90
Piste	79
Changement de programme	94, 124
Channel Routing View	112
Chargement	96
Check Drive	121
ClickPoint	5, 11
Compatibilité	88
Compression d'une piste	75, 130
Compteur	13, 98
Connexion	
Exemple	3
MIDI	94
Numérique	3
Précautions	3
Connexion d'un micro	6
Control	119
Contrôle des effets	57
Contrôleur d'édition	11
Copie	
Morceau	118
Piste	70, 127
Totalité d'une piste	75, 131
CopyTrk	70, 127
CopyWholeTrk	75, 131
Correcteur	107, 116
Master	32, 46
Réglages	46
Sauvegarde	46
Son entrant	23, 45
Voie	45
Coupure	48

Création	
CD	80
CD de restauration	91
CD live	82
Cue	48
Morceau	35, 117
Piste master	67
Séquence de patterns	61
Cue Level	48, 111

D

Défilement	
barre	14
bouton	14
Delay	152, 159
DeleteTrk	72, 129
Déplacement	
Compteur	38
Marqueur	38
Morceau	117
Point	38
Touches LOC	38
Touches FF, REW	38
Disc At Once	81, 172
Disk Utility	120
Disque dur	
Contrôle	90
Formatage	90
Donnée	83
DRUMS (fader)	9
DRUMS (touche)	9
Drums Track Mixer	143
Dynamics	156, 161

E

Echange de deux pistes entières	76, 131
Echange de pistes	73, 129
Ecoute de la séquence de patterns	59
Edition	
Effet	56
Événement	53
Kit de batterie	60
Morceau	41
Piste	69
Séquence de patterns	62
Scène	51
Edit PC File	122
Edition d'un nom	99
Edition d'une piste	70, 126
Edition de piste	69, 126
Edition des effets	56
EditScene	51, 105
Effacement	
CD-RW	136, 138
Donnée d'annulation	92

Effacement d'une zone de piste	72, 128	Fader (groupe)	102	Lecture	
Effet		Fader Pan	103	Boucle	69
Externe	57	FADER/PAN/AUTOMATION	103	Événement	53
Final	31, 55, 116	FadeTrk	77, 132	Projet d'album CD	69
Insertion	28, 114	FF (touche)	10, 149	Superposition	27
Master	29, 55, 115	Fichier		Voie	26, 69
Mono	159	Audio	173	Liste des algorithmes d'effet	150
Stéréo	152	Sauvegarde	172, 173	Liste des bibliothèques de corrections	177
Effect 1 Send	109	Suppression	92	Liste des bibliothèques de noms	177
Effect 2 Send	109	Filtre	156, 161	Liste des événements	104
Effet de type modulation/hauteur	155, 160	Final EFF	116	Liste des morceaux de démonstration	177
Effet externe	57	Final (effet)	116	Liste des programmes d'effet	150
Effet master	115	Finalisation	81, 139	LOC	10, 147
Effet spécial	158, 162	FOOT SW	12	Localisation	37, 98
Enregistrement	65	Formatage	121	Locate (touche)	147
Boucle	67	G		LOOP	10
Déclencheur	66	Gap	137	M	
Mode	147	Glossaire	179	Macintosh	93
Piste master	33	Graveur	89, 171	MARK	10, 145
Punch-in/out automatique	67	Capacité	89	MARK JUMP	9
Punch-in/out manuel	67	Vérification	121	MASTER	7, 44
Report de piste	65	Groupe	47, 102	MASTER (fader)	9
Superposition	27	GUITAR IN	7	MASTER (touche)	9
Voie	25	Guitare	7	Master EFF1	115
Enregistrement par déclencheur	66, 148	I		Master EFF2	30, 116
Enregistreur	64	Icône d'édition	14, 15	Master EQ	108
Entrée		Importation	86, 134	Mastering	28
Guitare	42	Importation (fichier audio)	134	MATCH	9
Pré-mixage	44	Indicateur		Matrice de commandes	10, 17
Entrée de pré-mixage	44	AUTO PUNCH	10	Message d'erreur	168, 170
EQ	45, 107	AUTOMATION	9	METER	9, 99
EQ/ATT/PHASE	107	LOOP	10	Métronome	58
Erase Punch Noise	78, 133	MIDI	10	MIDI	94, 124
Erase Silence	79, 134	Standby	10	Canal	125
EraseTrk	72, 128	TRIGGER	10	Message	94
Événement		Indicateur de niveau	99	Scène	51
Edition	53	Info: "*****"	170	Tableau d'équipement MIDI	189
Enregistrement	52	INPUT	6	MIDI IN	12, 94
Séquence de patterns	62	Insert EFF	25, 28, 114	MIDI OUT	12, 94
Echange de données avec votre ordinateur	93, 122	Insertion d'espace vierge	71, 128	MIDI/MMC	124
ExpCmpTrk	75, 130	InsertTrk	71, 128	Mise à jour du système	91, 96
Export	87, 135	Interrupteur d'alimentation électrique	11	Mise sous tension	1, 18
Export (fichier)	135	Inversion de piste	73, 129	Mixage final	28
EXPRESSION PEDAL	12	J		MIXER	9, 42, 100
Extension/compression d'une piste	75, 130	JUMP/MATCH	9, 119	Mixer	
Extinction	2	K		Affectation	21
Extraction audio	83	Kit de batterie	60, 141	Configuration	49, 111
F		L		Entrée	21, 42
Fader		LCD (écran)	9	Page	100
DRUMS	9			Voie	42
MASTER	9			MIXER SETUP	49, 111
Voie	8			Mixer View	107
				MMC	94

MMC Device ID	125
Mode d'enregistrement	147
Mode de page (touche)	11
Modulation	155, 160
Molette de valeur	11
Monitor	47, 111
MONITOR L/R	8
MONITOR LEVEL	8
MONITOR MUTE	8
MONITOR OUT	7, 47
Morceau	
Copie	118
Création	35
Déplacement	41, 118
Edition	41
Nom	36
Nouveau	118
Protection	42
Suppression	118
Morceau (édition)	41
Copie	118
Déplacement	41, 118
Nom	118
Nouveau	118
Protection	42
Suppression	118
Morceau de démonstration	19
MTC	94, 125
Multi-effet	163

N

Niveau d'entrée	7
NoiseReduction	78, 133
Normalisation	77, 132
NormalizeTrk	77, 132
Numérique	
Connexion	3
Entrée	44

O

Onglet	
Automation	103
Aux1Send	109
Aux2Send	110
Backup	123
CD Utility	138
Ch Assign	101
Ch Pair	102
Ch Routing	112
Ch View	112
ChOnGroup	102
Control	119
CueLevel	111
DiskUtility	120
DrmsMixer	143
EditScene	105
EditTrk	126
EFF1Send	109
EFF2Send	109
EFFRouting	113
EQ Library	108
EQ/ATT	107
EventList	104
Export	135
Fader Pan	103
FaderGroup	102
FinalEFF	116
Import	134
InsertEFF	114
MasterEQ	108
MasterTrk	126
MIDI/MMC	124
Mixer View	107
MixerSetup	111
Monitor	111
MstrEFF1	115
MstrEFF2	116
PatternMap	143
PC File	122
Phase	108
Play/Stop	149
RecMode	147
RecSend	110
Restore	123
SceneFilter	106
SessionDr.	141
Solo	110
SubMix1-4	101
SubMix5-8	101
SubMix9-12	101
TempoTrk	144
Undo/Redo	140
Vtrk1-32	126
WordClock	120
Optimisation	92
OptimizeTrk	74, 130
Overdub	27

P

PAD	7
-----	---

PAIR	47
PAIR/GROUP	102
PAN	116
Partition	89, 120
Pattern de batterie	
Création	58
Enregistrement	59
Partition PC	92, 123, 171
Pédale	57
Pédale commutateur	12, 119
Phase	108
PHONES	8
PHONES LEVEL	8
Piste	
Copie	127
Copie d'une piste entière	75, 131
Echange	73, 129
Echange de deux pistes entières	76, 131
Effacement	72, 128
Erase Punch Noise	78, 133
Erase Silence	79, 134
Extension/compression	75, 130
Fade-in	77, 132
Fade-out	132
Insertion d'un espace vierge	71, 128
Inversion	73, 129
Nom	126
NoiseReduction	78, 133
Normalisation	77, 132
Optimisation	74, 130
Suppression	72, 129
Totalité	75, 131
Piste de tempo	63, 144
Piste master	33, 67, 126
Piste virtuelle	65, 126
PLAY (touche)	10, 149
Play/Stop Mode	149
Point de repérage	147
Pointeur	97
Position	10
PostGap	82
PreGap	82
Presse-papier	70
Programme d'effet	
Contrôle	57
Mémorisation	56
Nom	56
Punch-in/out	66
Punch-in/out manuel (enregistrement)	67
R	
Raccourcis	178

Rappel		STORE	10, 145
Configuration de mixer	49	Sub Mixer	101
Réglage du correcteur	46	Sub Mixer 1-4	101
Scène	50	Sub Mixer 5-8	101
REC (touche)	10, 149	Sub Mixer 9-12	101
Rec Mode	147	Suppression	
Rec Send	110	Événement de séquence de	
REC/PLAY	8	patterns	62
REC/PLAY MODE	10, 147	Marqueur	39
Recherche d'une position		Morceau	118
précise	40, 145	Piste	72, 129
Redo	11, 92, 140	Scène	50
Renommer	20, 36, 99	SwapTrk	73, 129
Report	65	SwapWholeTrk	76, 131
Restauration	85, 123, 173	Synchronisation	120
Reverb	152, 159	SYSTEM/MIDI	119
ReverseTrk	73, 129		
REW (touche)	10, 149	T	
Routing		Témoin d'accès HDD/CD	10
Effet	113	Tempo manuel	64
Voie	112	TEMPO	63
		Time	98, 120
S		TRACK	126
Sauvegarde	84, 123	Track At Once	80, 138, 172
Sauvegarde		Touches de transport	10, 149
Bibliothèque de corrections	46	TRIGGER	10
Configuration de mixer	49	TRIM	7
Données	84	TUNER	11, 43, 140
Effet	56		
Kit de batterie	60	U	
Ordinateur	93	UNDO	11, 92, 140
Morceau	34, 42	USB	12, 93
Scène	50	USB (partition PC)	171
Sauvegarde (fichier)	172, 173		
Séquence de patterns	58, 61, 143	V	
S/P DIF IN	12, 44	Voie	
S/P DIF OUT	12, 44	Affectation	112
SCENE	10, 145	Fader	8
Scène		Touche	8
Automation	52	Voie (affectation)	42, 101
Edition	105	Voie (couplage)	47, 102
Scene Filter	51, 106	Volume	31
Schéma synoptique	188	Réglage	45
SCRUB	10, 146		
Sélection		W	
Mode de page	15	WAV	173
Onglet de page	15	Wave (fenêtre de dialogue)	128
Send	109, 116	Windows	93
SEND (EFF/AUX/REC)	109	Word Clock	120
SESSION DRUMS	10		
Session Drums	58, 141	Z	
Silence	48	Zéro (point de passage)	40
SOLO	8, 48, 110		
SOLO/MONITOR	110		
SONG	117		
Song (page)	117		
STOP (touche)	10, 149		



Fonction		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	X X	X X	
Mode	Par défaut Messages Modifié	X X *****	X X	
N° de note:	Vraiment jouées	X *****	0 - 127 *1, *2	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	X X	○ *1 X	
Aftertouch	Polyphonique Par canal	X X	X ○ *1	
Pitch bend		X	○ *1	
Changement de commande	0 - 111	○ *3	○ *1 *3	*1 : Commande d'effet (reçue) Les CC n°000-119 sont reconnus *3 : Comm. de mixer (transmises/reçues) Param. des can. 1-18 (17-32) du mixer 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 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 89 Niveau master 103-111 Paramètres de pré-mixer canaux 1-16
Changement de programme	Vrais numéros	○ *4 0 - 100	○ *4 0 - 100	
Messages exclusifs		○ *5	○ *6	
Messages communs	Quarter frame Position ds morc. Sélect. morceau Demande d'accord	○ *7 ○ *9 X X	○ *8 X X X	
Messages en temps réel	Horloge Commande	○ *9 ○	○ *10 ○	
Messages auxiliaires	Local On/Off All Notes Off Test de liaison Ré-initialisation	X X X X	X X X X	
Notes				
*1: Reçu comme commande d'effet quand sélectionné dans [SYSTEM] "Control".		*6: Reçu quand "MMC Receive" ou "MTC Slave" est sélectionné dans [SYSTEM/MIDI] "MIDI/MMC".		
*2: Reçu comme événement de notes MIDI associé dans le dialogue DRUM KIT "SessionDr" (SESS ON DRUMS).		*7: Transmis quand "MTC Master" est sélectionné dans [SYSTEM/MIDI] "MIDI/MMC".		
*3: Transmis/reçu comme commande comm. de mixer quand ControlChange est activé dans [SYSTEM/MIDI] "MIDI/MMC". (Consultez votre distributeur local Korg pour plus d'information sur "MixerControl").		*8: Reçu quand "MTC Slave" est sélectionné dans [SYSTEM/MIDI] "MIDI/MMC".		
*4: Transmis/reçu quand le changement de programme est activé dans [SYSTEM/MIDI] "MIDI/MMC".		*9: Transmis quand "MIDI/BlockMaster" est sélectionné dans [SYSTEM/MIDI] "MIDI/MMC".		
*5: Transmis quand "MMC Transmit" ou "MTC Master" est sélectionné dans [SYSTEM/MIDI] "MIDI/MMC".		*10: Reçu quand "MIDI/Block" est sélectionné dans [Session/Drums] "TempoTrk" pour enregistrer le tempo.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

: Oui ○

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

: Non X

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, Japon.