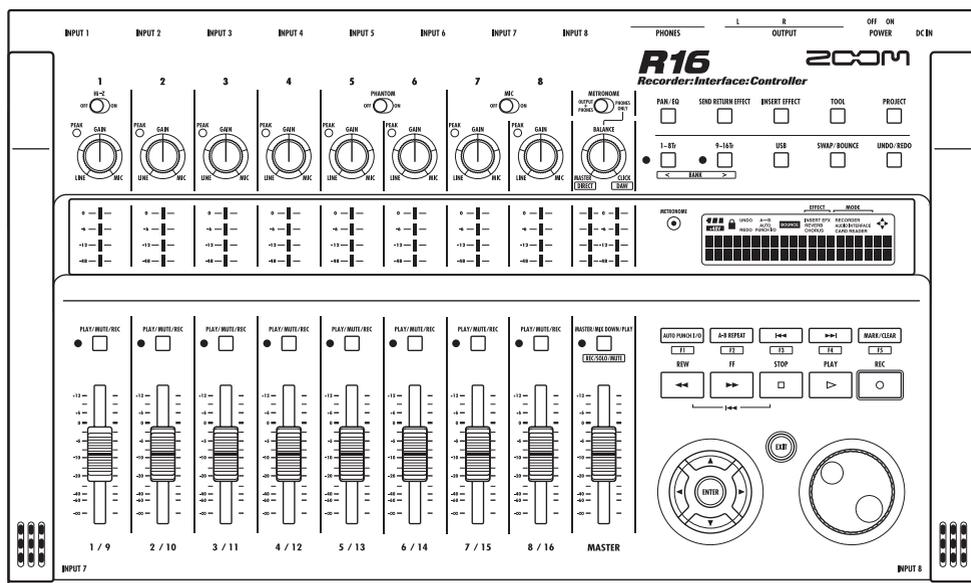


# R16

## Recorder:Interface:Controller



## MODE D'EMPLOI

# ZOOM

© ZOOM Corporation

La reproduction totale ou partielle de ce manuel, par quelque moyen que ce soit, est interdite.

# Précautions de sécurité et d'emploi

## PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions à lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :



**Danger**

Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si les utilisateurs ignorent ce symbole et manipulent mal l'appareil, des blessures sérieuses voire mortelles peuvent en résulter.



**Attention**

Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si les utilisateurs ignorent ce symbole et manipulent mal l'appareil, il peut en résulter des blessures corporelles et dommages pour l'équipement.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions suivantes pour vous assurer un emploi sans danger du R16.

### À propos de l'alimentation



**Danger**

Comme la consommation électrique de cet appareil est assez élevée, nous vous recommandons l'emploi d'un adaptateur secteur lorsque c'est possible. Au cas où vous utiliseriez des piles, utilisez des piles alcalines ou nickel/hydrure de métal.

#### Fonctionnement avec adaptateur secteur

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur CC 5 V/1 A/plus au centre (AD-14 ZOOM). L'emploi d'un adaptateur autre que celui spécifié pourrait endommager l'appareil et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise fournissant la tension nominale requise par celui-ci.
- Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur lui-même, ne tirez pas sur le câble.
- Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

#### Fonctionnement sur piles

- Utilisez six piles AA-1,5 volt conventionnelles.
- Le R16 ne peut pas servir de chargeur. Faites attention à l'étiquetage des piles afin de choisir des modèles corrects.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et les bornes des piles pour retirer tout reste de liquide.
- Quand vous utilisez l'appareil, le couvercle du compartiment des piles doit être fermé.

### À propos de la mise à la terre



**Danger**

En fonction des conditions d'installation, une légère décharge électrique peut être ressentie quand vous touchez une partie métallique du R16. Pour éviter cela, mettez cet appareil à la terre en reliant sa borne de terre de la face arrière à une bonne terre externe.

- Pour éviter le risque d'accident, n'utilisez jamais les éléments suivants pour la mise à la terre :
  - Conduites d'eau (risque d'électrocution)
  - Conduites de gaz (risque d'explosion)
  - Fil de terre de téléphone ou parafoudre (risque de foudre)

### Environnement



**Attention**

Évitez d'utiliser le R16 dans un environnement où il serait exposé à :

- Des températures extrêmes
- Une forte humidité ou des éclaboussures
- Des poussières excessives ou du sable
- Des vibrations excessives ou des chocs

### Maniement



**Attention**

Ne placez jamais sur le R16 d'objets remplis de liquide, tels que des vases, car cela peut causer un choc électrique.

Le R16 est un instrument de précision. N'exercez pas de pression excessive sur ses touches et autres commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou à des pressions excessives.

### Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre le R16 et tous les autres équipements avant de connecter ou déconnecter des câbles. Veillez aussi à débrancher tous les câbles de connexion et le cordon d'alimentation avant de déplacer le R16.

### Modifications



**Danger**

N'ouvrez jamais le boîtier du R16 et ne tentez jamais de le modifier de quelque façon que ce soit car cela pourrait endommager l'appareil.

### Volume



**Danger**

N'utilisez pas le R16 à fort volume durant longtemps car cela peut entraîner des troubles auditifs.

## Précautions d'emploi

### Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, le R16 a été conçu afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil, et une protection vis-à-vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près du R16, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris le R16, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement et altérer voire détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

### Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le R16. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (comme un diluant pour peinture ou de l'alcool de nettoyage) car ceux-ci peuvent ternir la finition ou endommager la surface.

### Sauvegarde

Les données du R16 peuvent être perdues suite à un mauvais fonctionnement ou à une opération incorrecte. Sauvegardez donc vos données.

### Copyrights

Hormis pour une utilisation personnelle, l'enregistrement non autorisé de sources soumises à copyright (CD, disques, cassettes, clips vidéo, radiotélédiffusion etc) est interdit. ZOOM Corporation n'assume aucune responsabilité vis à vis des plaignants concernant les infractions aux lois sur les droits d'auteur.

© Le symbole SD  et le symbole SDHC  sont des marques commerciales.

© Windows®/Windows Vista® sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®. © Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc. © Steinberg et Cubase sont des marques commerciales ou déposées de Steinberg Media Technologies GmbH Inc. © Intel® et Pentium® sont des marques commerciales ou déposées d'Intel® Corporation. © AMD Athlon™ est une marque commerciale ou déposée d'Advanced Micro Devices, Inc. © Les autres marques commerciales, noms de produits et noms de sociétés mentionnés dans ce mode d'emploi sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'une visée d'identification et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

# Introduction

Merci beaucoup d'avoir choisi l'enregistreur/interface/contrôleur R16 ZOOM. Dans ce mode d'emploi, nous l'appellerons le R16. Le R16 a les caractéristiques suivantes.

## ■ Enregistreur multipiste utilisant des cartes SDHC pouvant atteindre 32 Go

Le R16 peut enregistrer simultanément sur 8 pistes. Par exemple, un groupe entier peut être enregistré sur des pistes individuelles ou plusieurs microphones peuvent être placés autour d'un kit de batterie. Après avoir enregistré en PCM linéaire (type WAV) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz en 16/24 bits, vous pouvez transférer les fichiers enregistrés sur votre ordinateur pour les utiliser dans votre logiciel station de travail audio numérique (que nous appellerons dorénavant DAW, de l'anglais Digital Audio Workstation). Vous pouvez même relier deux R16 à l'aide d'un câble USB pour enregistrer un maximum de 16 pistes.

## ■ Interface audio USB haute vitesse (USB 2.0)

Vous pouvez utiliser le R16 comme une interface audio USB haute vitesse (USB 2.0) disposant d'une abondance de prises d'entrée et de sortie. Le R16 peut gérer 8 entrées et 2 sorties à une résolution maximale de 24 bits et 96 kHz, et ses effets peuvent même être utilisés à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz. L'unité peut également fonctionner en n'étant alimentée que par le bus USB.

## ■ Utilisable comme surface de contrôle pour un logiciel DAW

Le R16 est équipé de fonctions qui vous permettent de contrôler le logiciel DAW d'un ordinateur via un câble USB. Vous pouvez piloter le transport du logiciel DAW, qu'il s'agisse de lecture, d'enregistrement ou d'arrêt, et vous pouvez physiquement contrôler les mouvements de faders. Vous pouvez aussi assigner différentes fonctions de DAW aux touches de fonction F1–F5 du R16 (les fonctions assignables dépendent du logiciel DAW).

## ■ Différents effets

Le R16 a deux effets intégrés principaux – un effet par insertion qui peut être appliqué aux signaux d'un canal spécifique et un effet en boucle départ-retour qui peut être utilisé comme le bus départ/retour d'une table de mixage. Vous pouvez utiliser ces effets d'une grande diversité de façon, y compris durant l'enregistrement, en les appliquant à des pistes déjà enregistrées ou lors d'opérations de mastering telles que le mixage final et le report de pistes.

## ■ Gère diverses sources d'entrée dont les guitares, microphones et équipements de niveau ligne

Le R16 est équipé de 8 prises d'entrée qui acceptent à la fois les fiches XLR et jack, dont une qui peut gérer des signaux à haute impédance et deux qui fournissent une alimentation fantôme 48 V. Le R16 peut accepter des guitares et basses à haute impédance, des microphones dynamiques et à condensateur et divers instruments de niveau ligne tels que des synthétiseurs. Il a également deux microphones intégrés à hautes performances qui sont très pratiques pour enregistrer la guitare acoustique et les voix.

## ■ Fonctions de mixage complètes et intégrées

Le R16 est équipé d'un mélangeur numérique qui vous permet de mixer la reproduction des pistes audio enregistrées et importées. Vous pouvez régler le panoramique, l'égaliseur et les effets pour chaque piste et mixer le tout en une sortie stéréo.

## ■ Multiples modes d'accordeur et un métronome comme guide rythmique

Le R16 n'a pas seulement une fonction d'accordage chromatique standard, mais aussi des fonctions pour les accordages inhabituels, dont les guitares 7 cordes et basses 5 cordes. Le métronome peut être utilisé comme guide rythmique pendant que vous enregistrez. Vous pouvez faire jouer le son du métronome au travers des prises OUTPUT de la table de mixage ou l'envoyer uniquement au casque si vous le désirez. Par exemple, en "live", vous pouvez envoyer le clic uniquement au batteur via la sortie casque.

## ■ Échange de fichiers avec des ordinateurs et clés mémoire USB

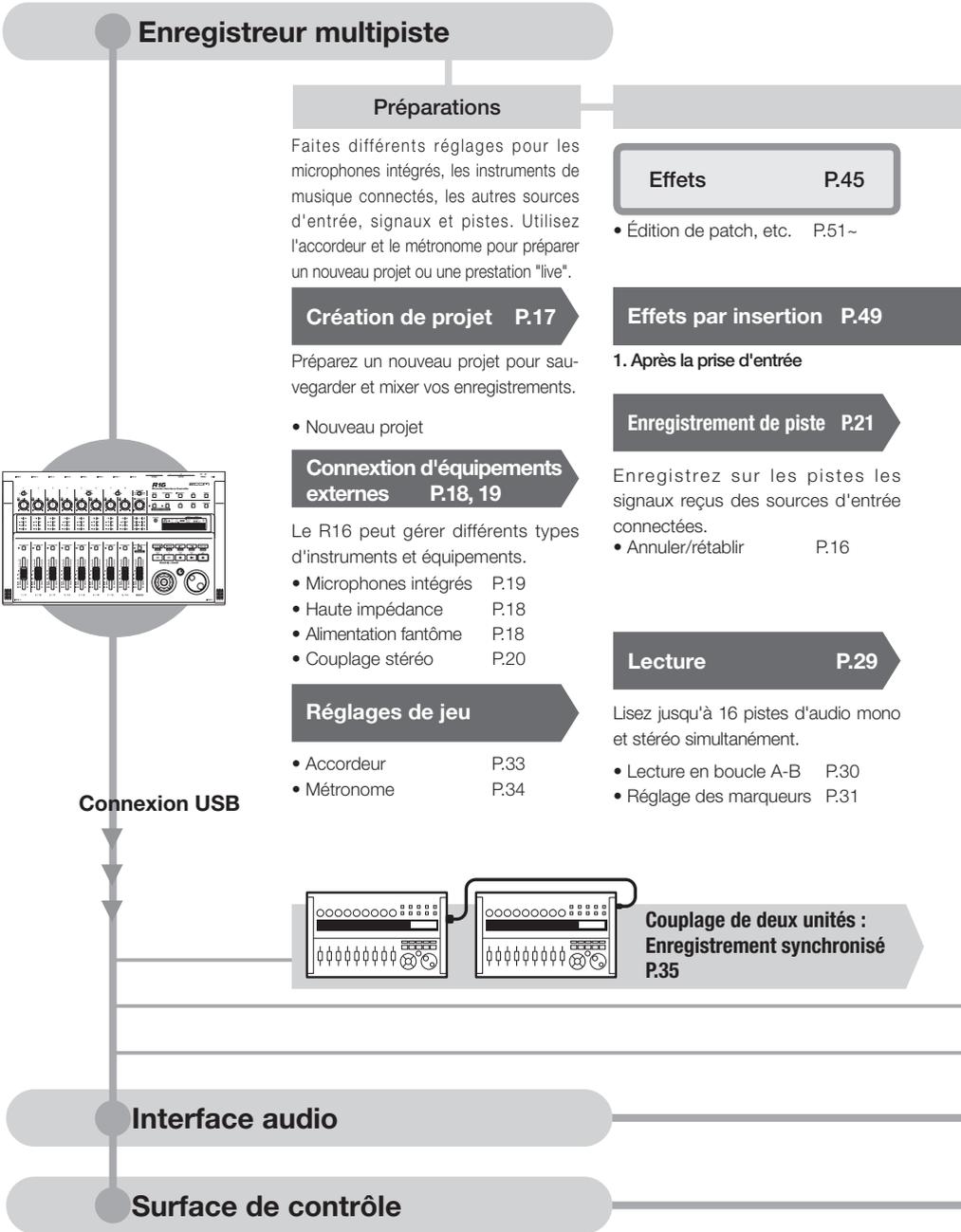
Le R16 a un port USB 2.0 qui permet le transfert des données à haute vitesse. Vous pouvez transférer dans un ordinateur des fichiers audio WAV enregistrés sur le R16 par simple glisser/déposer. Vous pouvez aussi échanger des fichiers avec une clé mémoire USB connectée sans avoir à utiliser l'ordinateur.

**Veillez lire attentivement ce mode d'emploi afin de bien comprendre les fonctions du R16.**

**Après l'avoir lu, veuillez le conserver avec la garantie en lieu sûr.**

\* Les caractéristiques sont sujettes à modifications pour améliorations sans préavis.

# Flux opérationnel du R16



## Enregistreur multipiste

### Préparations

Faites différents réglages pour les microphones intégrés, les instruments de musique connectés, les autres sources d'entrée, signaux et pistes. Utilisez l'accordeur et le métronome pour préparer un nouveau projet ou une prestation "live".

### Création de projet P.17

Préparez un nouveau projet pour sauvegarder et mixer vos enregistrements.

- Nouveau projet

### Connexion d'équipements externes P.18, 19

Le R16 peut gérer différents types d'instruments et équipements.

- Microphones intégrés P.19
- Haute impédance P.18
- Alimentation fantôme P.18
- Couplage stéréo P.20

### Réglages de jeu

- Accordeur P.33
- Métronome P.34

### Effets

P.45

- Édition de patch, etc. P.51~

### Effets par insertion P.49

#### 1. Après la prise d'entrée

### Enregistrement de piste P.21

Enregistrez sur les pistes les signaux reçus des sources d'entrée connectées.

- Annuler/rétablir P.16

### Lecture

P.29

Lisez jusqu'à 16 pistes d'audio mono et stéréo simultanément.

- Lecture en boucle A-B P.30
- Réglage des marqueurs P.31



### Couplage de deux unités : Enregistrement synchronisé P.35

## Interface audio

## Surface de contrôle

Enregistrez simultanément 8 pistes d'audio mono et stéréo.  
Sélectionnez jusqu'à 330 effets.

## Enregistrement

Utilisez les divers effets pour traiter les signaux quand ils entrent, durant la lecture de piste ou lors de la production d'un mixage.

Effets utilisés sur des signaux de pistes spécifiques

### 2. Sur les pistes du mélangeur comme désiré

#### Superposition P.25

Enregistrez de nouvelles pistes tout en reproduisant des pistes déjà enregistrées.

- Assignation de piste P.23

#### Reprise

Ré-enregistrez partiellement un fichier.

- Punch in/out P.27

## Mixage et réduction

### Mélangeur P.36

Réglez la piste enregistrée à l'aide du mélangeur de pistes.

### 3. Avant le fader master

#### Boucle d'effet départ/retour

Il y a deux effets internes par départ/retour dans le mélangeur intégré – un effet chorus/delay et un effet reverb. Réglez les niveaux de départ des deux effets séparément pour chaque piste du mélangeur.

#### Mixage P.36

Réglez les paramètres pour chaque piste.

- Égaliseur • Volume • Panoramique P.37

#### Mixage final

Réunissez plusieurs pistes en une paire stéréo.

- Report P.39
- Enregistrement sur la piste master P.42

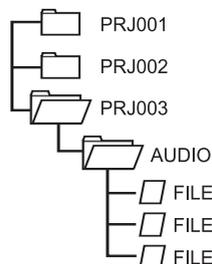
## Édition et sortie

### Projet P.56

Les fichiers musicaux enregistrés et les réglages d'un morceau peuvent être gérés et mémorisés comme un projet puis édités de différentes façons.

- PROJET/FICHER P.56
- INFORMATIONS P.59
- IMPORTER P.64
- DIVISER P.63
- COPIER P.60
- SUPPRIMER P.62
- RENOMMER P.61
- PROTÉGER P.56

### Cartes SD P.69



### Lecteur de carte SD P.73

### Mémoire USB P.74

Échangez des signaux entre un logiciel DAW et un équipement audio

## Interface audio/surface de contrôle P.75

Pilotez le logiciel DAW avec le R16

## Interface audio/surface de contrôle P.75

Ici est expliqué comment enregistrer en stéréo avec les microphones intégrés sur les côtés gauche et droit du R16 et comment faire un enregistrement mono d'une guitare électrique à l'aide de la fonction haute impédance.

## ÉTAPE 1 Insérez une carte SD et allumez l'appareil.

## ÉTAPE 2 Créez un nouveau projet.

- 1  Pressez et maintenez jusqu'à ce que vous reveniez à l'écran principal.
  - 2 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
  - 3 **PROJECT**  
**>SELECT**  
 Touches curseur  
**PROJECT**  
**>NEW [SD]003:22:52]**  
 Parcourez le menu avec le curseur et pressez [ENTER].  
 Pressez les touches curseur droite et gauche pour changer la sélection.
  - 4 **Nommez le nouveau projet.**  
Numéro du nouveau projet  
**PROJECT No.003**  
**PRJ003**  
Nom du nouveau projet  
 Confirmez le nom en pressant [ENTER].
  - 5 **Sélectionnez [CONTINUE].**  
**SETTING?**  
**[CONTINUE] RESET**  
 Touches curseur  
 Sélectionnez l'élément avec le curseur et pressez [ENTER].
  - 6 **Exécutez.**  
**No.003:PRJ003**  
**Create?**  
 Confirmez la création de votre nouveau projet en pressant [ENTER].
- Retournez à l'écran principal.**
- PRJ 003**  
**000 00:00:00:000**
- Cet écran affiche le nom et le numéro de votre nouveau projet.

 Réf. : Projet

P.56

## ÉTAPE 3 Activez les sélecteurs de source d'entrée.

### Emploi des microphones intégrés (enregistrement stéréo)

- 1  Activez le sélecteur [MIC] pour les entrées (INPUT) 7 et 8.
- 2 Pressez les touches de statut des entrées 7 et 8 jusqu'à ce que leurs témoins s'allument en rouge.  
 **Pressez une ou deux fois la touche [PLAY/MUTE/REC].**  
Une fois allumé en rouge, vous pouvez lancer l'enregistrement.

OU

### Pour enregistrer une guitare électrique (entrée mono à haute impédance)

- 1 Branchez la guitare en entrée INPUT 1.
- 2  Activez le sélecteur [Hi-Z] de l'entrée 1.
- 3 Pressez la touche de statut de l'entrée 1 jusqu'à ce que son témoin s'allume en rouge.  
 **Pressez une ou deux fois la touche [PLAY/MUTE/REC].**  
Une fois allumé en rouge, vous pouvez lancer l'enregistrement.

## NOTE

- Hi-Z n'existe que sur l'entrée INPUT 1, et les microphones stéréo intégrés ne fonctionnent que sur les pistes 7 et 8.
- Les pistes 7 et 8 correspondent aux entrées INPUT 7 et 8 et sont configurées par défaut comme deux pistes mono. Quand vous utilisez les micros intégrés pour un enregistrement stéréo, couplez ces deux pistes en stéréo pour créer une piste stéréo.

 Réf. : Couplage stéréo

P.20

Connexion d'instrument

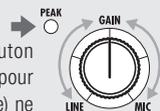
P.18, 19

## ÉTAPE 4

### Régler la sensibilité d'entrée, le niveau d'écoute et la sortie

#### 1 Réglez la sensibilité d'entrée avec le bouton [GAIN].

Vous devez régler le bouton [GAIN] de chaque entrée pour que son témoin PEAK (crête) ne clignote qu'occasionnellement.



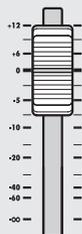
#### 2 Réglez le niveau d'enregistrement.

Le témoin rouge (0 dB) de l'indicateur de niveau ne doit pas s'allumer quand vous appliquez un effet par insertion à une entrée. Vous pouvez par exemple régler si nécessaire le niveau du patch (PATCH LEVEL).



#### 3 Réglez le niveau d'écoute.

Vous pouvez régler le niveau d'écoute d'un instrument avec le fader de la piste sur laquelle il est enregistré (INPUT 1, par exemple, correspond à la piste 1 ou 9).



## NOTE

- Si les signaux d'entrée souffrent de distorsion à l'enregistrement, réglez la sensibilité d'entrée ou le niveau d'enregistrement, en vous référant à l'étape 4.
- Une fois l'enregistrement terminé, la barre "wait" (attendez) s'affiche. N'éteignez pas l'appareil et ne sortez pas sa carte SD tant que cette barre n'a pas disparu. Si vous ne respectez pas cette procédure, vous risquez d'endommager les données ou de créer d'autres problèmes.

🔍 Réf. : Méthodes d'enregistrement en détail

P.17-

: Comment utiliser l'effet par insertion

P.49

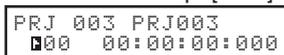
## ÉTAPE 5

### Enregistrer – Terminer – Reproduire

#### Enregistrer

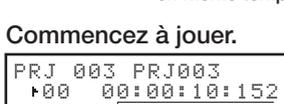
#### 1 Placez-vous au début.

Pressez en même temps [STOP] et [REW].



#### 2 Lancez l'enregistrement.

Pressez [REC] et [PLAY] en même temps.



Le compteur commence à tourner.

#### 4 Arrêtez l'enregistrement.

Pressez [STOP].

#### Reproduire

#### 1 Quittez le mode d'armement pour l'enregistrement.

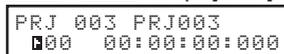
Pressez la touche de statut pour allumer son témoin en vert.



Quand le témoin passe du rouge au vert, le statut de la piste passe de l'armement pour l'enregistrement au mode prêt à la lecture.

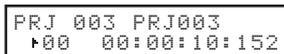
#### 2 Retour au début.

Pressez en même temps [STOP] et [REW].



#### 3 Lancez la lecture.

Pressez la touche [PLAY].



#### 4 Arrêtez la lecture.

Pressez la touche [STOP].

# Table des matières

Précautions de sécurité et d'emploi →P.1

Introduction →P.2

Flux opérationnel du R16 →P.3

Guide d'enregistrement de base →P.5

Agencement et fonctions des  
différentes faces →P.9

Connexions →P.11

Installation d'une carte SD →P.12

Mise sous tension du R16 →P.13

Réglage de la date et de l'heure →P.14

Vue d'ensemble du fonctionnement  
des sélecteurs et touches →P.15

Informations affichées →P.16

## Enregistrement de piste

Flux d'enregistrement du R16 →P.17

Création d'un nouveau projet →P.17

Connexion d'instruments  
et réglages mono →P.18

Connexion d'instrument :  
réglages stéréo et touches de statut →P.19

Couplage stéréo (Stereo Link) →P.20

Enregistrement de la première piste →P.21

Assignation de piste →P.23

## Superposition

Enregistrement de la seconde piste et  
des suivantes →P.25

## Ré-enregistrement partiel

Ré-enregistrement partiel  
(punch-in/out) automatique →P.27

Ré-enregistrement partiel  
(punch-in/out) manuel →P.28

## Lecture

Lecture d'un projet →P.29

Lecture en boucle d'une section spécifique  
(A-B repeat) →P.30

Emploi du compteur et des marqueurs  
pour se déplacer (se caler sur un point) →P.31

## Utilitaire

Accordeur (Tuner) →P.33

Métronome →P.34

Enregistrement synchronisé de 16 pistes  
par connexion de deux R16 →P.35

## Mixage

Procédure de mixage sur le R16 →P.36

Réglages de piste pour l'égaliseur,  
le panoramique et le niveau de  
départ/retour →P.37

Paramètres de piste →P.38

## Mixage/Report

Réunion de plusieurs pistes  
sur 1-2 pistes →P.39

Emploi d'un effet de mastering →P.41

Enregistrement sur la piste master →P.42

Saisie de nom →P.43

Liste d'erreurs : que faire quand ces  
messages apparaissent à l'écran →P.44

## Effets

- Vue d'ensemble d'un patch d'effets →**P.45**
- Entrée/sortie des effets par insertion et boucle départ/retour →**P.47**
- Position d'insertion de l'effet par insertion →**P.49**
- Édition de patch →**P.51**
- Sauvegarde de patch →**P.53**
- Importation de patch →**P.54**
- Emploi de l'effet par insertion uniquement pour le retour de studio →**P.55**

## Projet

- Vue d'ensemble et protection du projet →**P.56**
- Création d'un nouveau projet →**P.57**
- Sélection de projets et de fichiers →**P.58**
- Informations sur les projets et les fichiers →**P.59**
- Copie de projets et de fichiers →**P.60**
- Changement de nom des fichiers et projets →**P.61**
- Suppression de fichiers et de projets →**P.62**
- Division de fichier →**P.63**
- Importation de fichiers d'autres projets →**P.64**
- Lecture séquentielle de projets →**P.65**

## Système/carte SD

- Réglage de la résolution en bits du format d'enregistrement →**P.67**
- Réglage de l'affichage →**P.68**
- Changement de carte SD avec l'appareil allumé →**P.69**
- Formatage de cartes SD et vérification de leur capacité →**P.70**

- Vérification de la version et réglage du type de pile →**P.71**

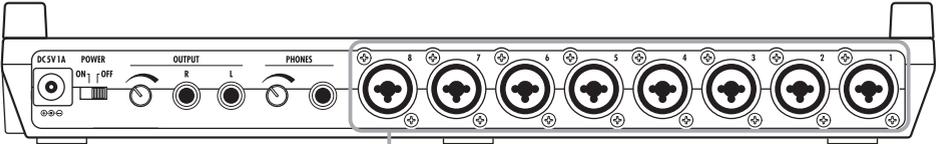
## USB

- Connexion informatique →**P.72**
- Lecteur de carte (Card reader) →**P.73**
- Emploi de la mémoire USB pour sauvegarder et importer des données →**P.74**
- Interface audio/surface de contrôle →**P.75**

- Paramètres et types d'effet du R16 →**P.79**
- Liste des patches d'effet →**P.89**
- Caractéristiques techniques →**P.95**
- Guide de dépannage →**P.96**
- Index →**P.97**

# Agencement et fonctions des différentes faces

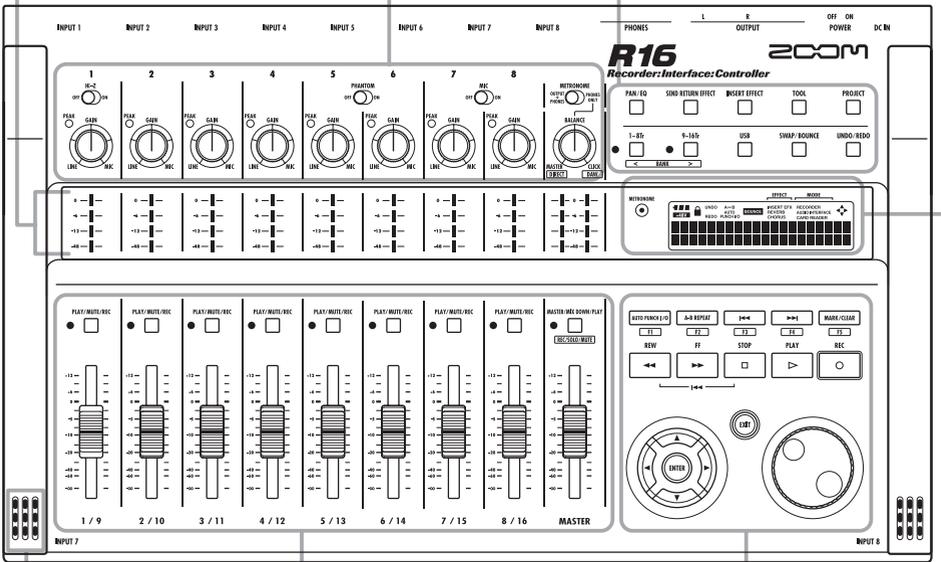
## Face arrière



### Section d'entrée

### Section de contrôle

Indicateurs de niveau  
(1/9-8/16, [MASTER])



### Section des faders

### Section de transport

### Section d'affichage

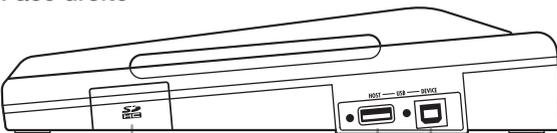
Microphone  
intégré

Témoin de métronome

Afficheur

METRONOME

## Face droite



Fente pour carte SD

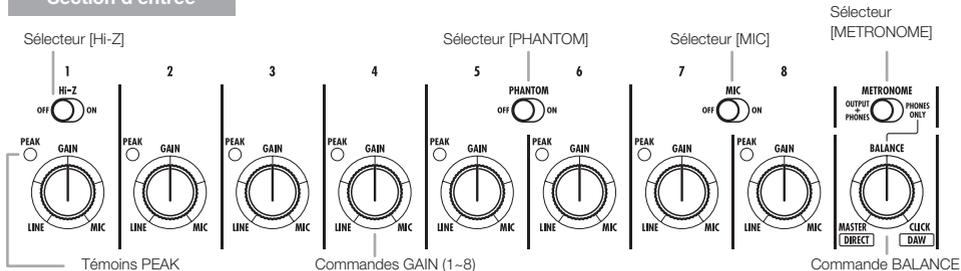
Prise USB hôte

Prise USB périphérique

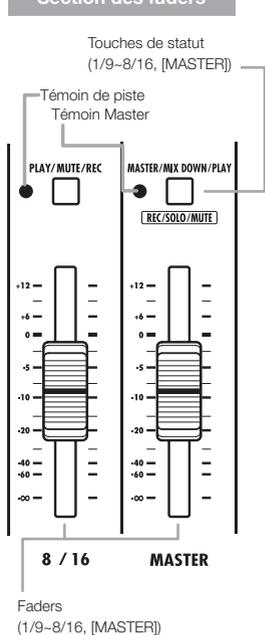
## Face inférieure (non représentée)

Compartment des piles

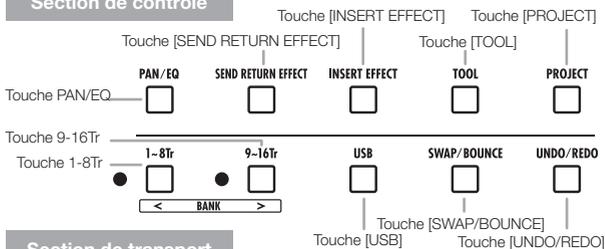
### Section d'entrée



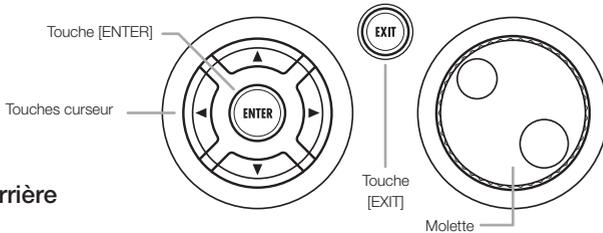
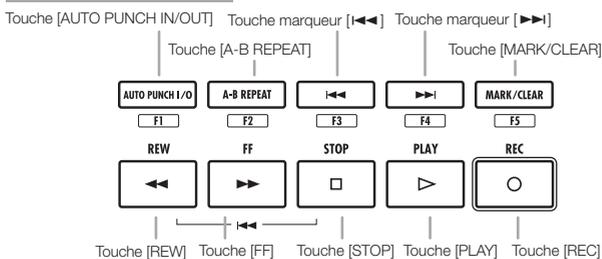
### Section des faders



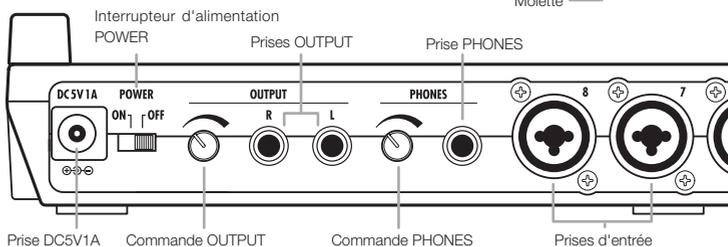
### Section de contrôle



### Section de transport



### Face arrière



# Connexions

Référez-vous aux instructions de cette page pour brancher des instruments, microphones, équipements audio ou un ordinateur au R16.

## SORTIES

Utilisez le sélecteur [METRONOME] pour déterminer si le métronome n'est produit que par la prise casque [PHONES] ou également par les prises de sortie [OUTPUT].

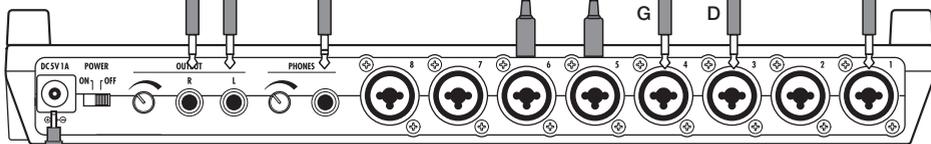
### 1) Chaîne stéréo, enceintes amplifiées, etc.

Quand vous branchez les enceintes, veillez au préalable à éteindre le système.

Les brancher alors que le système est sous tension peut entraîner des dommages.

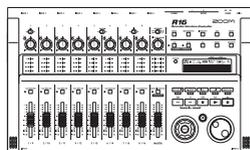


Face arrière



### 8) Adaptateur secteur

Veillez à utiliser un adaptateur AD-14 ZOOM conçu pour cette unité.



### 7) Branchement de deux R16

En branchant deux R16 ensemble, vous pouvez enregistrer 16 pistes simultanément.



## ENTRÉES

Vous pouvez brancher des câbles à fiches XLR et jack mono (symétriques ou asymétriques) aux prises d'entrée INPUT.

### 2) Microphones

Afin de fournir une alimentation fantôme à un microphone à condensateur, branchez d'abord le microphone en entrée [INPUT 5/6] puis basculez le sélecteur [PHANTOM] sur ON.

### 3) Autres équipements à sorties stéréo

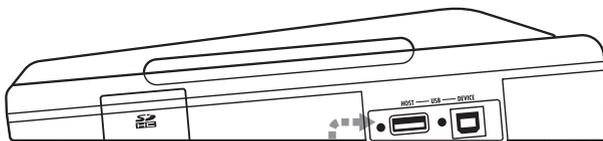
Si vous utilisez un synthétiseur ou un lecteur de CD à sorties stéréo, par exemple, veillez à brancher sa prise de sortie gauche à une prise d'entrée [INPUT] de numéro impair sur le R16 et sa prise de sortie droite à une prise d'entrée [INPUT] de numéro pair sur le R16.

### 4) Guitare/Basse

Utilisez l'entrée [INPUT 1] qui peut gérer la haute impédance lorsque vous branchez directement une guitare ou basse électrique de type passif et basculez le sélecteur [Hi-Z] sur ON.

### 5) Microphones intégrés

Ces microphones sont utiles pour enregistrer indirectement une batterie ou un groupe. Quand vous réglez le sélecteur [MIC] sur ON, les sons entrent par les entrées INPUT 7 et 8.



Mémoire USB

Face latérale droite

### 6) Branchement d'un ordinateur par USB

En branchant un ordinateur, vous pouvez échanger directement les fichiers audio et projets avec le R16. Vous pouvez aussi utiliser le R16 comme interface audio et surface de contrôle pour un logiciel DAW.

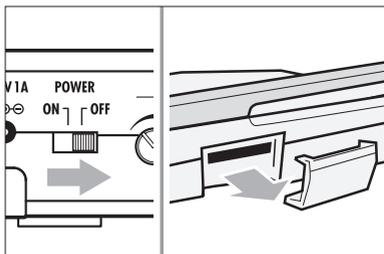
# Installation d'une carte SD

Le R16 sauvegarde les données d'enregistrement et ses réglages sur carte SD. Pour protéger vos données, éteignez l'alimentation par l'interrupteur [POWER] lorsque vous insérez ou éjectez une carte.

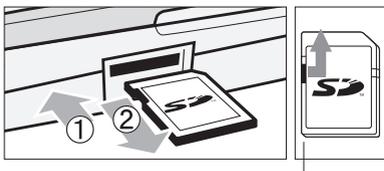
Une carte SD est nécessaire pour l'enregistrement.

Commencez toujours par éteindre l'interrupteur [POWER] (OFF) (utilisation ordinaire).

## 1 Réglez l'interrupteur [POWER] sur OFF et détachez le cache de la fente pour carte SD.



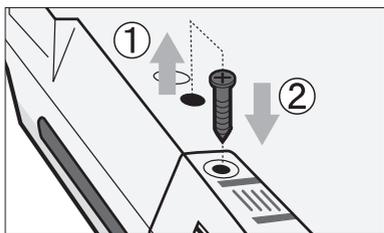
## 2 Insérez une carte SD (avec sa protection débloquée) dans la fente. Pour l'éjecter, pressez d'abord la carte pour pouvoir la sortir.



Débloquez la protection de la carte SD contre l'écriture.

Empêcher le retrait involontaire d'une carte SD

## 1 D'abord, retirez la vis qui se trouve à côté de la fente et mettez-la dans l'orifice du cache de carte SD.



## NOTE

- Si vous devez changer une carte SD alors que l'appareil est sous tension, veuillez suivre les procédures spécifiques décrites en page 69.
- Quand vous insérez ou éjectez une carte SD, assurez-vous que l'interrupteur [POWER] est sur OFF. Si vous insérez la carte avec l'interrupteur [POWER] sur ON, vos données peuvent être perdues.
- Si vous ne pouvez pas insérer une carte dans la fente, réessayez de l'insérer en sens inverse ou en inversant ses faces. Réessayez avec la bonne orientation de la carte. Si vous forcez, vous risquez de casser la carte.
- Si une carte SD a été préalablement utilisée par un ordinateur ou un appareil photo numérique, vous devez la formater dans le R16 avant de pouvoir l'exploiter.
- Si aucune carte SD n'est insérée, les touches [REC] et [UNDO/REDO] ne fonctionneront pas en mode enregistreur.

## Si ces messages concernant les cartes SD s'affichent

- "No Card" (pas de carte) : aucune carte SD n'est détectée. Assurez-vous qu'une carte SD est bien insérée.
- "Card Protected" (carte protégée) : le verrouillage de protection de la carte SD contre l'écriture est en service, empêchant l'écriture. Pour corriger cela, faites glisser le commutateur de protection sur l'autre position que le verrouillage (Lock).
- "SD Card Format?" (Formater la carte SD ?) : la carte SD n'est pas formatée pour le R16. Pressez la touche [ENTER] pour la formater (voir P.70).

## CONSEIL

- Le R16 peut utiliser des cartes SD de 16 Mo à 2 Go et des cartes SDHC de 4 à 32 Go.
- Vous pouvez obtenir des informations actualisées quant aux cartes SD compatibles sur le site ZOOM.

Site ZOOM : <http://www.zoom.co.jp>

➡ Réf. : CARTE SD >ÉCHANGE

P.69

CARTE SD >FORMATAGE

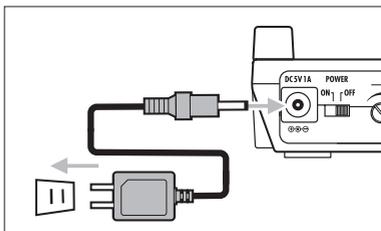
P.70

# Mise sous tension du R16

Veillez utiliser l'adaptateur secteur fourni conçu pour le R16 ou six piles AA vendues séparément.

Emploi de l'adaptateur secteur fourni avec une prise électrique ordinaire

- 1 Assurez-vous que [POWER] est sur OFF puis branchez l'adaptateur secteur fourni à l'arrière de l'unité.



**Attention** Vous devez utiliser l'adaptateur secteur AD-14 ZOOM inclus, qui est conçu pour le R16. L'emploi de tout autre adaptateur que l'AD-14 peut endommager l'unité et invalider la garantie.

## CONSEIL

### Alimentation par le port USB

Avec l'interrupteur [POWER] sur OFF, brancher le R16 à un ordinateur au moyen d'un câble USB le fait automatiquement démarrer grâce à l'alimentation fournie par le port USB.

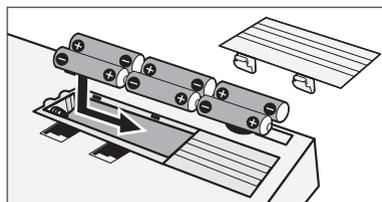
Dans ce cas, les fonctions diffèrent par rapport à la mise sous tension avec l'interrupteur [POWER] sur ON. Le R16 ne peut alors être utilisé que comme lecteur de carte SD ou interface audio.

☞ Réf. : Réglages du type de pile du R16  
BATTERY TYPE

P.71

Emploi des piles

- 1 Réglez l'interrupteur [POWER] sur OFF et ouvrez le compartiment des piles au-dessous de l'unité.
- 2 Installez six piles AA et refermez le compartiment.



<b>Témoin d'alimentation à l'écran</b>		<b>Charge des piles</b>
Pas de témoin	Témoin	
Emploi de l'adaptateur secteur	Emploi des piles	↑ Pleines ↓ Vides

Réglez l'interrupteur [POWER] sur OFF et remplacez les piles.

## NOTE

- Assurez-vous que l'interrupteur [POWER] soit bien sur OFF avant d'ouvrir/fermer le compartiment des piles ou de brancher/débrancher l'adaptateur secteur. Retirer les piles ou débrancher l'adaptateur secteur alors que l'interrupteur [POWER] est sur ON peut entraîner la perte de données enregistrées.
- Le R16 ne peut utiliser que des piles alcalines ou NiMH. L'autonomie approximative avec des piles alcalines est d'environ 4,5 heures.
- Remplacez les piles lorsque le message "Low Battery" ou l'icône de batterie vide s'affiche à l'écran. Basculez immédiatement l'interrupteur [POWER] sur OFF et installez de nouvelles piles ou branchez l'adaptateur secteur fourni.
- Veillez à correctement régler le paramètre BATTERY TYPE (type de pile) pour une indication fidèle du niveau de charge des piles.

# Mise sous tension du R16 · Réglage de la date et de l'heure

Précautions d'allumage et d'extinction et mode de réglage de la date et de l'heure pour les fichiers et données

## Mise sous et hors tension

- 1) Assurez que tous vos appareils sont éteints.
- 2) Insérez une carte SD dans le R16. Vérifiez que les connexions d'alimentation, des instruments et du système d'écoute (ou d'un casque stéréo) sont correctes.

Basculez l'interrupteur [POWER] sur ON : allumage

**1**

**POWER**  
ON | OFF

Basculez l'interrupteur [POWER] sur ON :



ZOOM R16  
Ver:1.00

PRJ 000 PRJ000  
000 00:00:00:000

**2**

Allumez les instruments connectés et ensuite le système d'écoute.

Basculez l'interrupteur [POWER] sur OFF : extinction

**1**

**POWER**  
ON | OFF

Basculez l'interrupteur [POWER] sur OFF.



Project Saving...

Goodbye See you!

## NOTE

- Avant de basculer l'interrupteur [POWER] sur ON, baissez le volume de tous les instruments et du système d'écoute branché au R16.
- Si aucune alimentation n'est fournie au R16 durant plus d'une minute, le réglage de date et d'heure (DATE/TIME) est ramené à sa valeur initiale.

## Réglage de la date et de l'heure TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

**1**

**TOOL**  
Pressez [TOOL].

Utiliser les touches curseur pour parcourir le menu

TOOL  
>TUNER

**2**

Sélectionnez >SYSTEM.

Changer avec les touches curseur

TOOL  
>SYSTEM

Pressez [ENTER].

Changer avec les touches curseur

SYSTEM  
>LCD

**3**

Sélectionnez >DATE/TIME.

SYSTEM  
>DATE/TIME

Pressez [ENTER].

**4**

Sélectionnez les valeurs sous >DATE/TIME.

Faites le réglage pour l'année, le mois, le jour et l'heure (heure : minute : seconde).

DATE TIME  
2009/01/01 00:00:00

Déplacez-vous avec les touches curseur

La valeur sélectionnée clignote

**5**

Changez l'heure.

DATE TIME  
2009/03/01 00:00:00

DATE TIME  
2009/03/10 10:15:03

Pressez [ENTER].

Tourner la molette pour changer les chiffres.

## Si le message suivant s'affiche :

Reset  
DATE TIME

- Le réglage DATE/TIME a été ramené à sa valeur initiale. Refaites le réglage de date et d'heure.

# Vue d'ensemble du fonctionnement des sélecteurs et touches

Nous expliquons ici comment utiliser les touches du R16 et leurs fonctions. Veuillez regarder l'affichage pour les touches qui ont des icônes présentes à l'écran.

## Section de transport

**REC** Touche [REC]

Ne fonctionne que si des pistes sont armées pour l'enregistrement.  
 Cette touche met le R16 en mode d'attente d'enregistrement.  
 En mode d'attente d'enregistrement, elle fait abandonner ce mode.

**PLAY** Touche [PLAY]

Cette touche lance la lecture.  
 En mode d'attente d'enregistrement, elle lance l'enregistrement.

**STOP** Touche [STOP]

En enregistrement, cette touche arrête l'enregistrement.  
 Cette touche arrête la lecture.

**REW** Touche [REW]

Retour rapide

Pressez en même temps les touches [REC] et [REW] pour revenir au début du morceau.

**FF** Touche [FF]

Avance rapide

	Touche [ENTER]	Confirme la sélection.
	Touche [EXIT]	Une pression rapide ramène à l'étape précédente et une pression prolongée à l'écran de base.
	[Molette]	Utilisez-la pour vous déplacer dans les menus et pour changer les valeurs.
		Réf. : Touches relatives aux marqueurs, voir P.31.

## Curseur : apparence et indication



Apparence à l'écran

L'affichage montre les mouvements possibles du curseur

Déplaçable dans toutes les directions

Affichage	Notation dans le mode d'emploi	
	Mouvement dans le menu	Noir : direction expliquée Gris : directions possibles Pas de couleur : inopérant

Utilisez le curseur pour monter, descendre, aller à gauche ou à droite afin de choisir d'autres paramètres de fonction. L'aspect dans l'affichage et la notation dans le mode d'emploi sont indiqués ci-dessus.

## Section de contrôle

	Touche [PAN/EQ]	Pressez pour accéder aux réglages de mixage des pistes → P.37
	Touche [TOOL]	Ouvre le menu TOOL (TUNER, METRONOME, SYSTEM et SD CARD).
	Touche [PROJECT]	Ouvre le menu PROJECT.
	Touche [1-8Tr] et [9-16Tr]	Sélectionnent les pistes 1-8 ou 9-16, la diode indiquant les pistes sélectionnées.
	Touche [USB]	Ouvre le menu USB.
	Touche [SWAP/BOUNCE]	Ouvre le menu SWAP/BOUNCE

## Section des faders

	Touche de statut des pistes 1-8 (9-16)	Changent le statut des pistes. Vert : PLAY (lecture) Éteinte : MUTE (coupée) Rouge : REC (enregistrement)
	Touche de statut Master	Change le statut de la piste master. Vert : PLAY (lecture) Éteinte : MASTER (pas de lecture/enregistrement) Rouge : MIXAGE (enregistrement)

## Divers sélecteurs et commandes

<b>Interrupteur POWER</b>	Met sous/hors tension.
<b>Sélecteur [Hi-Z]</b>	Active/désactive la connexion à haute impédance (uniquement pour l'entrée INPUT 1).
<b>Sélecteur [MIC]</b>	Active/désactive les microphones intégrés (signaux des entrées INPUT 7 et 8).
<b>Sélecteur [METRONOME]</b>	Règle la sortie du métronome.

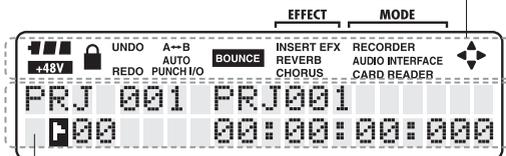
<b>Commandes [GAIN]</b>	Règlent la sensibilité d'entrée.
<b>Témoins [PEAK]</b>	S'allument lors d'une entrée max.
<b>[BALANCE]</b>	Quand [METRONOME] est réglé sur "PHONES ONLY" durant l'enregistrement, cela règle la balance du fader pré-master et du signal de métronome.
<b>Indicateurs de niveau</b>	Affichent les niveaux d'enreg./lecture.
<b>Témoin [METRONOME]</b>	Clignote en mesure avec le décompte.

Durant l'emploi comme interface audio, les fonctions de surface de contrôle (indiquées dans des encadrés sous les commandes) sont fournies par la rangée de touches commençant à AUTO PUNCH I/O (F-1 à F-5), ainsi que par les touches [1-8Tr] et [9-16Tr] (<BANK>) et la touche [MASTER/MIX DOWN/PLAY] (REC/SOLO/MUTE).

# Informations affichées

Dans l'écran du R16, vous pouvez voir les données de projet, le statut de connexion et de fonctionnement de l'enregistreur, la connexion et le statut de l'interface audio de l'ordinateur, les fonctions disponibles et les menus du R16.

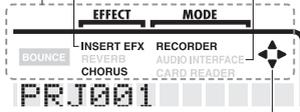
## Affichage et indications



Zone d'affichage d'icônes : réglages actifs affichés

L'affichage signifie qu'il est actif  
L'absence signifie qu'il est inactif

Zone d'affichage d'informations



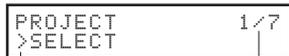
Directions possibles

L'écran de base affiche le projet actuel.

Ligne du haut : numéro et nom du projet

Ligne du bas : icône/numéro de marqueur et compteur (temps)

Les écrans de menu affichent les menus de fonctionnement



Ligne du haut : menu actuel

Page du menu/nombre total de pages

Ligne du bas : menu et paramètres disponibles

## Affichage des icônes et touches de réglage

### Icône d'alimentation fantôme

Affichée : l'alimentation fantôme 48 V est fournie aux micros connectés aux entrées INPUT 5 et 6. Réglage : sélecteur [PHANTOM] sur ON

### Icône de batterie → P.13

Affichée : des piles sont employées et leur charge restante est affichée.  
Non affichée : alimentation par adaptateur secteur ou bus USB (si rien ne s'affiche alors que l'alimentation se fait par piles, c'est que les piles doivent être remplacées).

### Icône de protection → P.56

Affichée : il n'est pas possible d'écrire dans le projet.  
Non affichée : projet non protégé  
Se règle à l'aide du menu.

### Icône de lecture en boucle (A-B) → P.30



Touche [A-B REPEAT]

Affichée : les points A-B sont définis.  
Se règle par l'emploi de la touche.

### Icône AUTO PUNCH I/O → P.27



Touche [AUTO PUNCH I/O]

Affichée : fonction activée.  
Se règle par l'emploi de la touche.

## Effet (Effect) et mode



### Effets par départ/retour → P.48 Icônes REVERB/CHORUS

S'affichent si en service, se réglent par l'emploi des touches

### Icône INSERT EFX P.48

S'affiche quand les effets par insertion sont en service. Se règle par l'emploi des touches



Fonctionnement de la touche : ouvre les menus d'effets

### MODE

Affiche le mode de fonctionnement actuel du R16.

Recorder (enregistreur) → P.17-

Audio Interface (interface audio) → P.75-

Card reader (lecteur de carte) → P.73

## [UNDO/REDO] (Annuler/rétablir)



Icône UNDO



Icône REDO



Touche [UNDO/REDO]

**UNDO** : annule pour vous permettre de revenir à l'opération d'enregistrement précédente.

Opérations annulables : réenregistrement partiel (PUNCH IN/OUT), report (BOUNCE), mixage (MIX DOWN) (vers piste master)

**REDO** : rétablit l'opération annulée.

Icône affichée/non affichée

Après certaines opérations, "UNDO" s'affiche, ce qui signifie qu'une opération d'annulation est possible.

Après avoir pressé la touche [UNDO/REDO], "REDO" s'affiche, indiquant qu'il est possible de rétablir l'opération annulée.

Se règle par l'emploi de la touche.

### NOTE

- L'annulation UNDO n'est valable que pour les données audio enregistrées sur piste.
- Vous ne pouvez annuler et rétablir qu'une seule opération.

# Flux d'enregistrement du R16 • Création d'un nouveau projet

Avec l'enregistrement multipiste, vous pouvez créer une œuvre musicale complète à l'aide du R16.

Pour commencer, créez un nouveau projet pour chaque morceau.

## Préparation à l'enregistrement

Connectez les instruments aux prises d'entrée INPUT appropriées

Faites les réglages de projet et de piste

Créez un nouveau projet

Sélectionnez les entrées et les pistes d'enregistrement

Réglez les couplages stéréo

Changez les statuts de piste (enregistrement, lecture, coupure du son)

Réglez la sensibilité d'entrée à l'aide des commandes [GAIN].

## Préparation à l'interprétation

Réglez le précompte/métronome

Réglez et utilisez l'accordeur (Tuner)

## Enregistrez les premières pistes

Armement pour l'enregistrement – Enregistrement – Arrêt

## Enregistrez d'autres pistes

Superposition (Overdub)

Lecture des pistes déjà enregistrées

Superposition (Overdub)

Armement pour l'enregistrement – Enregistrement – Arrêt

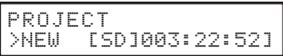
## Créez un nouveau projet.

PROJECT>NEW

- PROJECT**  
Pressez [PROJECT].

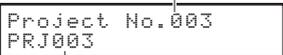


Changer le menu
- Sélectionnez >NEW.**



Pressez [ENTER].
- Vérifiez le nom du projet.**

N° du nouveau projet

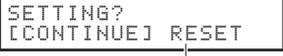


Nom du nouveau projet

Changer les lettres



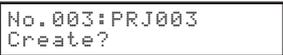
Pressez [ENTER].
- Choisissez d'utiliser ou non les réglages du dernier projet.**



Changer le menu

Sélectionnez cette option pour restaurer les valeurs par défaut.

Pressez [ENTER].
- Exécutez.**



Pressez [ENTER].

## CONSEIL

Vous pouvez changer le nom du nouveau projet à l'étape 3.

Réf : Changement de nom

P.43

Emploi des réglages précédents

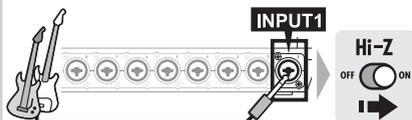
P.57

# Connexion d'instruments et réglages mono

Vous devez faire des réglages pour les instruments de musique tels que les guitares à haute impédance, les synthétiseurs à sortie de niveau ligne, les microphones intégrés et les microphones utilisant une alimentation fantôme, ainsi par exemple que pour les entrées stéréo et mono.

## Connexion de guitares de type passif

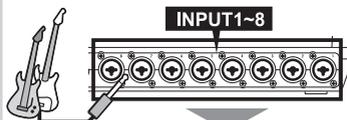
Branchez les instruments à haute impédance (HI-Z) en entrée INPUT 1 et basculez le sélecteur [Hi-Z] sur ON.



Signal vers entrée INPUT 1

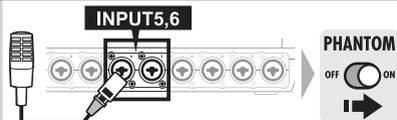
## Connexion d'instruments à basse impédance (branchement mono)

Branchez les instruments à basse impédance à n'importe laquelle des entrées INPUT.



Signaux vers n'importe quelle entrée 1-8

## Emploi de l'alimentation fantôme



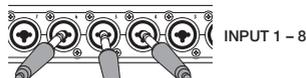
Fournissez l'alimentation fantôme aux prises d'entrée INPUT 5 et 6.

## NOTE

- \* Basculez le sélecteur [PHANTOM] sur ON pour fournir une alimentation +48 V aux entrées INPUT 5 et 6. Vous pouvez utiliser l'entrée 5 ou l'entrée 6 ou les deux quand le sélecteur est sur ON.
- \* Utilisez le fader qui correspond à la prise d'entrée INPUT. Le signal de l'entrée 1 est dirigé vers la piste 1/9.
- \* Pour utiliser les pistes 9-16, basculez l'assignation des faders en pressant la touche [9-16Tr].
- \* Selon la sélection de l'effet par insertion, le flux de sortie changera.
- \* Créer un fichier stéréo à partir de deux faders nécessite l'emploi du réglage de couplage stéréo (STEREO LINK).

## Assignez les entrées 1-8 aux pistes 1-16

1 Branchez les instruments et microphones aux prises d'entrée.



2 Faites les réglages pour les instruments spécifiques, microphones intégrés et pistes stéréo.



3 Sélectionnez un commutateur de piste.



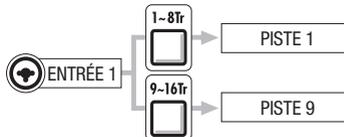
4 Changez le statut des entrées connectées.

Pressez la touche de statut d'une piste une ou deux fois pour allumer son témoin rouge.



## Réglez les pistes recevant les entrées

Pressez la touche [1-8Tr] ou [9-16Tr] pour déterminer quelles pistes enregistreront les entrées.



ENTRÉE	PISTE	
	[1-8Tr] activé	[9-16Tr] activé
1	1	9
2	2	10
3	3	11
4	4	12
5	5	13
6	6	14
7	7	15
8	8	16

# Connexion d'instrument : réglages stéréo et touches de statut

Pour faire un enregistrement stéréo, vous pouvez créer un fichier stéréo en enregistrant sur une paire de pistes adjacentes de numéros impair/pair et en établissant un couplage stéréo.

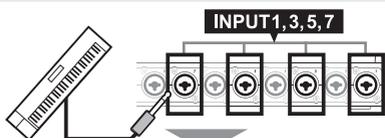
La touche de statut doit être pressée pour transférer le signal d'une entrée à une piste d'enregistrement.

## Emploi des microphones intégrés



## Branchement d'instruments de niveau ligne (branchement stéréo)

Choisissez l'entrée 1, 3, 5 ou 7 et branchez l'instrument de musique.



Utilisez les entrées 1/2, 3/4, 5/6 et 7/8 comme paires. Le signal de l'entrée gauche est envoyé à la piste impaire et celui de l'entrée droite à la piste paire.

## Assignez les entrées 1-8 aux pistes 1-8 ou 9-16.

- 1 Branchez les instruments et microphones aux prises d'entrée.



- 2 Faites les réglages stéréo pour les instruments spécifiques et micros intégrés.

 STÉRÉO

 MONOx2

 MONO

- 3 Sélectionnez les pistes.



- 4 Réglez le statut des entrées connectées.

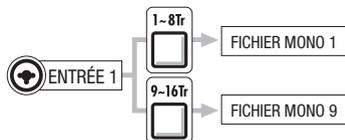
Pressez une ou deux fois la touche de statut des pistes couplées pour allumer les deux témoins.



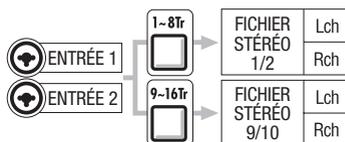
Allumé en rouge : armée pour l'enregistrement (REC)

## Fichiers correspondant aux entrées

L'enregistrement des entrées 1-8 donne des fichiers dont le nom correspond aux numéros de pistes.



Quand le couplage stéréo (STEREO LINK) a été utilisé



Les pistes couplées en stéréo donnent des fichiers stéréo.

Lch (canal gauche) = enregistrement du signal entrant dans le numéro impair  
Rch (canal droit) = enregistrement du signal entrant dans le numéro pair

## NOTE

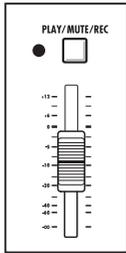
- \* Utilisez le fader qui correspond à la prise d'entrée INPUT. Les signaux de l'entrée 1 vont en piste 1/9.
- \* Pour utiliser les pistes 9-16, basculez l'assignation des faders en pressant la touche [9-16Tr].
- \* Selon la sélection de l'effet par insertion, le flux d'entrée et le flux de sortie changent.

# Couplage stéréo (Stereo Link)

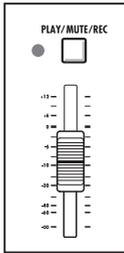
Couplez à l'avance les pistes enregistrées en stéréo afin de créer un fichier stéréo de l'enregistrement. Vous pouvez aussi assigner des fichiers stéréo.

## TOUCHES DE STATUT et TÉMOINS DE PISTE

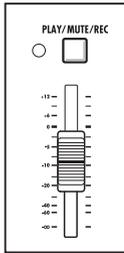
Pressez une touche de statut pour changer la couleur du témoin de piste et choisir le rôle du fader de piste. Les trois couleurs du témoin de piste indiquent le statut de la piste.



**[REC]**  
Armée pour  
l'enregistrement



**[PLAY]**  
Lecture



**[MUTE]**  
Son coupé

### PLAY/MUTE/REC



### MASTER/MIX DOWN/PLAY



## CONSEIL

- \* Afin d'envoyer les signaux d'une entrée à une piste d'enregistrement, pressez une à deux fois sa touche de statut jusqu'à ce que son témoin de piste s'allume en rouge.
- \* Pour enregistrer deux entrées, pressez leurs deux touches de statut afin d'assigner les deux entrées aux pistes.
- \* Créer un fichier stéréo à partir de deux pistes nécessite de coupler les pistes en stéréo (STEREO LINK).
- \* Si la piste master est réglée sur PLAY, toutes les autres pistes sont réglées sur MUTE (muettes, pas de son).

## Couplage stéréo (Stereo Link)

### PAN/EQ>STEREO LINK

- PAN/EQ**

Pressez [PAN/EQ].

Changez de piste. → ←

Track 1  
EQ HI G=0db

Changer le type ↑ ↓

Changer les valeurs de paramètre (rouleau)
- Sélectionnez une piste.

Track 3  
EQ HI G=0db

← →

Changer les valeurs de paramètre (rouleau)
- Sélectionnez STEREO LINK.

Track 3  
STEREO LINK Off

↑ ↓

Changer le réglage (rouleau)
- Basculez sur STEREO LINK On.

Track 3/4  
STEREO LINK On

← →

On/Off (rouleau)
- Pressez [EXIT] pour terminer le réglage.

## CONSEIL

- \* Les paires de pistes couplées en stéréo sont

pistes 1/2, pistes 3/4, pistes 5/6, pistes 7/8,  
pistes 9/10, pistes 11/12, pistes 13/14 et pistes 15/16.

- \* STEREO LINK transforme deux pistes mono en une piste stéréo.
- \* À l'étape 4, quel que soit le numéro de piste choisi, c'est la piste de numéro voisin qui sera couplée. Vous ne pouvez pas changer ces combinaisons.
- \* Pour régler le volume d'une paire de pistes couplées, vous devez utiliser le fader de la piste de numéro impair. Le fader de la piste de numéro pair n'a pas d'effet.
- \* Le paramètre PAN d'une paire de pistes couplées peut être utilisé pour régler leur balance de volume relative.
- \* Même avec STEREO LINK activé, vous pouvez sélectionner les fichiers et faire les réglages de phase de chaque piste.

# Enregistrement de la première piste

Après avoir branché les instruments et terminé toute la préparation pour l'enregistrement, nous pouvons préparer l'enregistreur et commencer à enregistrer la première piste.

## À partir de l'écran de base du nouveau projet

1

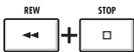
Retour à l'écran de base.



Pressez et maintenez [EXIT] durant plus de deux secondes.

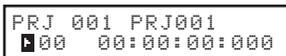
2

Ramenez le compteur au début.



Pressez [REW] et [Stop] en même temps pour ramener le compteur au début.

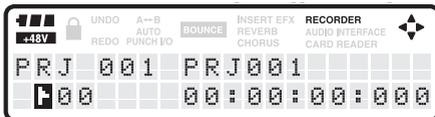
L'écran de base doit ressembler à ceci.



Le compteur est ramené au début (marqueur 00).

## CONSEIL

Affichage de l'écran de base du nouveau projet



Compteur en position de début (marqueur 00).  
Piles et alimentation fantôme activées

Après avoir réglé l'entrée (étape 5 et ultérieures), vous pouvez traiter les signaux entrants avec l'effet par insertion.

☞ Réf. : Création d'un nouveau projet

P.17

Effet par insertion

P.48

## Réglage du niveau d'entrée

3

Armez la piste pour l'enregistrement.

PLAY/MUTE/REC



Pressez une à deux fois jusqu'à ce que le témoin de piste s'allume en rouge.

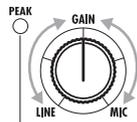
Allumé en rouge : piste armée pour l'enregistrement (REC).

4

Réglez la sensibilité d'entrée (GAIN).



Le son commence.



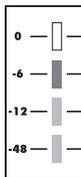
Réglez le niveau d'enregistrement et d'écoute.

Doit s'allumer occasionnellement quand le volume atteint son maximum.

5

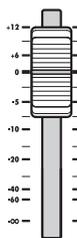
Réglez le niveau d'enregistrement

Si un effet par insertion est appliqué à une entrée, faites les réglages de niveau de patch, par exemple, afin d'éviter que le segment rouge de l'indicateur de niveau (0dB) ne s'allume.



6

Réglez le niveau d'écoute



À l'aide du fader de piste d'enregistrement, réglez le niveau d'écoute de l'instrument enregistré (le fader INPUT 1 correspond à la piste 1 ou à la piste 9).

## NOTE

Allumage en rouge des témoins PEAK et des indicateurs de niveau

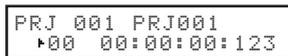
- Un témoin PEAK s'allume quand le signal entrant dépasse le niveau maximum détectable de 0 dB, avec pour résultat un écrêtage de l'entrée. Le segment rouge d'un indicateur de niveau s'allume quand le signal enregistré (après être passé au travers de l'effet par insertion) est écrêté. En cas d'écrêtage, le son enregistré souffre de distorsion. Vous devez réduire le niveau d'enregistrement.

## Enregistrement de la première piste

## 7 Passez en attente d'enregistrement.

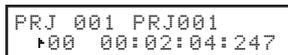


## 8 Lancez l'enregistrement.



Le compteur commence à défiler.

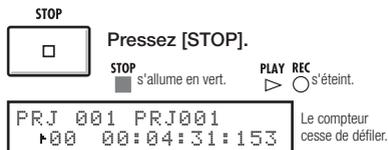
## 9 Arrêtez l'enregistrement.



Le compteur cesse de défiler, mais ne retourne pas à 0.

## Lecture de la première piste

## 10 Arrêtez.



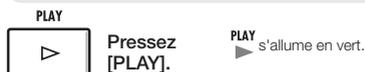
## 11 Lisez la piste.



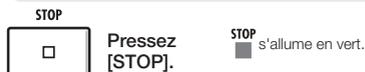
## 12 Ramenez le compteur au début.



## 13 Lancez la lecture.



## 14 Arrêtez la lecture.



## CONSEIL

- Pressez [UNDO/REDO] pour annuler l'enregistrement.

## Ré-enregistrement

- Si vous ré-enregistrez sur la même piste, l'enregistrement précédent sera remplacé.
- Les trois façons d'enregistrer un nouveau fichier ou de ré-enregistrer sont :
  - Presser la touche [UNDO/REDO] pour annuler l'enregistrement.
  - Avec PROJECT>FILE, régler l'assignation de piste enregistrée sur "NOT ASSIGN" (voir P.23).
  - Avec PROJECT>FILE>EDIT>DELETE, supprimer le fichier (données audio) (voir P.62).

## NOTE

- Les fichiers audio enregistrés seront remplacés par les nouveaux. Si vous ramenez le compteur au début, un nouvel enregistrement remplacera le précédent. Durant la lecture, ce sont les fichiers enregistrés sur les pistes qui sont lus. Si vous voulez enregistrer un nouveau fichier, n'assignez pas de fichier à la piste.

Réf. : Assignation de fichiers aux pistes

P.23

Marqueur

P.31

# Assignment de piste

Ici, après avoir terminé l'enregistrement de la première piste, nous enregistrerons la piste suivante tout en reproduisant le fichier audio déjà enregistré. La préparation est quasiment identique à celle de la première piste, mais nous effectuerons la lecture sur une autre piste.

## Préparation de la piste de lecture

**1** Assignez le fichier de lecture à une autre piste.

PROJECT



Pressez [PROJECT].

```
PROJECT
>SELECT
```

**2** Sélectionnez >FILE.

```
PROJECT
>FILE
```

Changer le menu



Pressez [ENTER].

**3** Sélectionnez la piste à lire.

```
TRACK1
NOT ASSIGN
```

Changer la piste



Sélectionnez une autre piste que celle accueillant l'enregistrement suivant.

**4** Sélectionnez le fichier pour la piste.

```
TRACK5
MONO-000 [TR 5]
```

Changer le fichier



**5** Assignez-le.



Pressez [ENTER].

```
TRACK5
MONO-000 [TR 5]
```

**6** Pressez et maintenez [EXIT] pour retourner à l'écran de base.



**7** Préparez à la lecture la piste déjà enregistrée

PLAY/MUTE/REC



Pressez la touche [PLAY/MUTE/REC] de la piste à reproduire 1-2 fois jusqu'à ce que son témoin s'allume en vert.

Allumé en vert : lecture activée [PLAY].

## NOTE

- Les fichiers audio enregistrés sur des pistes seront remplacés (écrasés) par un nouvel enregistrement. Si vous ramenez le compteur au début et recommencez à enregistrer, sachez que l'enregistrement précédent sera perdu car remplacé.
- Durant la lecture, c'est le fichier assigné à la piste qui est lu.
- Si vous voulez enregistrer dans un nouveau fichier, n'assignez pas de fichier à la piste.
- Quand vous déplacez un fichier sur une piste, vérifiez qu'aucun fichier n'est assigné à la piste enregistrée ("NOT ASSIGN"). S'il y a un fichier assigné, cet enregistrement sera écrasé par le nouvel enregistrement.
- Les fichiers réservés exclusivement à la lecture sont affichés avec <R.O> (Read Only ou lecture uniquement) dans l'écran et vous ne pouvez pas les écraser même s'ils sont assignés aux pistes prévues pour l'enregistrement.
- Les fichiers marqués d'un astérisque (\*) ne peuvent pas être assignés à la piste sélectionnée.

## CONSEIL

- Statut d'assignation de piste à un fichier

```
TRACK 5
NOT ASSIGN
```

Représente une piste sans fichier

```
TRACK 5
MONO-000
```

Représente une piste sans fichier assigné

```
TRACK 5
MONO-000 [TR 3]
```

Représente une piste avec fichier assigné

- Si le premier et le second enregistrement sont sur des pistes différentes, vous pouvez sauter à l'étape 7 car vous n'avez qu'à changer le statut de piste et à lancer l'enregistrement.
- Vous pouvez sélectionner les pistes à l'aide de leurs touches de statut. Les témoins des pistes sélectionnables sont allumés en orange.
- Vous pouvez assigner des fichiers importés depuis un ordinateur ou une mémoire USB.
- Les fichiers stéréo ne peuvent être assignés qu'à des pistes couplées en stéréo ou à la piste master.

## Échange de deux pistes (SWAP)

**1** **SWAP/BOUNCE**  
 Pressez [SWAP/BOUNCE].

```
SWAP/BOUNCE
>SWAP
```

**2** Sélectionnez >SWAP.  
 **Changer le menu**  
 

```
SWAP/BOUNCE
>SWAP
```

 Pressez [ENTER].

**3** Sélectionnez la première piste à échanger.

```
SELECT TRACK
```

Les témoins clignotent en orange pour les pistes qui ont été sélectionnées. Pressez la touche de statut d'une piste pour la sélectionner.

PLAY/MUTE/REC



Sélectionnable : orange clignotant  
 Sélectionnée : orange fixe

**4** Sélectionnez la seconde piste à échanger.

```
SELECT TRACK
TRACK1*
```

— Piste déjà sélectionnée

Les témoins clignotent en orange pour les pistes qui ont été sélectionnées. Pressez la touche de statut d'une piste pour la sélectionner.

PLAY/MUTE/REC



Sélectionnable : orange clignotant  
 Sélectionnée : orange fixe

**5** Sélectionnez les pistes.  
 — Pistes à échanger

```
TRACK1*TRACK2
SWAP?
```

 Pressez [ENTER] pour confirmer.

## NOTE

- La fonction d'échange (Swap) échange deux pistes, y compris les fichiers qui leur sont assignés et toutes les informations de paramètre de piste.
- Les pistes stéréo ne peuvent pas être échangées.

# Enregistrement de la seconde piste et des suivantes

Après avoir terminé l'enregistrement de la première piste, vous pouvez enregistrer la piste suivante tout en reproduisant les fichiers audio déjà enregistrés. La préparation à l'enregistrement est la même que pour la première piste et vous pouvez faire effectuer la reproduction par une piste différente.

## Lecture de la piste déjà enregistrée

**1** **PLAY/MUTE/REC** Pressez la touche [PLAY/MUTE/REC] de la piste à reproduire 1-2 fois jusqu'à ce que son témoin s'allume en vert.



Allumé en vert : piste prête à la lecture [PLAY]

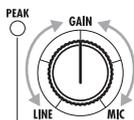
## Préparation de l'enregistrement de la seconde piste

**2** **PLAY/MUTE/REC** Pressez la touche [PLAY/MUTE/REC] de la piste d'enregistrement 1-2 fois jusqu'à ce que son témoin s'allume en rouge.



Allumé en rouge : piste armée pour l'enregistrement [REC]

## 3 Réglez le [GAIN].

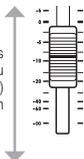



S'allume brièvement quand le volume sonore atteint son maximum

Commencez à jouer de l'instrument

- 0 — Rouge
- 6 — Orange
- 12 — Vert
- 48 — Vert

Le niveau ne doit pas entraîner l'allumage du segment rouge (0 dB) même quand le son est au maximum.



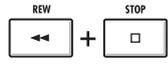
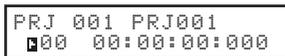
## CONSEIL

### Autres utilisations

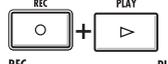
- Si vous voulez utiliser la même piste pour enregistrer, vous devez transférer le fichier déjà enregistré sur une autre piste afin de vider la piste de destination. Référez-vous à "Préparation de la piste de lecture" en P.23.
- Vous pouvez aussi échanger une piste enregistrée avec une piste vierge.
- Cette méthode est utile pour créer une seconde piste de guitare à l'aide de l'entrée à haute impédance (Hi-Z).

## Enregistrement~Arrêt

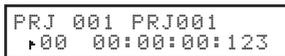
**4** **REW** + **STOP** Pressez [REW] et [STOP] en même temps pour ramener le compteur au début.

**5** **REC** + **PLAY** Pressez [REC] et [PLAY] pour lancer l'enregistrement.



● s'allume en rouge. ► s'allume en vert.



Le compteur commence à défilier.

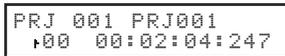


Jouez.

**6** **STOP** Pressez [STOP] pour arrêter l'enregistrement.



■ s'allume en vert. ○ REC PLAY s'éteint.



Le compteur cesse de défilier mais ne retourne pas à 0.

## NOTE

- Si les enregistrements suivants sont sur des pistes différentes, vous n'avez qu'à changer le statut de piste et à lancer l'enregistrement.
- Quand vous déplacez des fichiers d'une piste à l'autre, assurez-vous qu'il n'y ait pas de fichiers assignés à la piste dans laquelle vous envisagez d'enregistrer (l'écran doit indiquer "NOT ASSIGN"). Si des fichiers sont assignés, ceux-ci seront écrasés par les nouveaux et ne pourront pas être récupérés.
- Sélectionnez les pistes à l'aide des touches de statut. Un allumage orange indique les pistes sélectionnables.
- Les fichiers prévus uniquement pour la lecture s'affichent comme <R.O> (Read Only ou lecture uniquement) et ne peuvent pas être remplacés par un nouvel enregistrement même s'ils sont assignés à la piste d'enregistrement.

## Lecture de toutes les pistes

- 1** **PLAY/MUTE/REC**  

 Pressez les touches [PLAY/MUTE/REC] 1-2 sur toutes les pistes à reproduire jusqu'à ce que leurs témoins s'allument en vert.  
 — Allumé en vert : piste prête à la lecture [PLAY]
- 2** 
 Pressez [REW] et [STOP] en même temps pour ramener le compteur au début.
- 3** 
 Pressez [PLAY] pour lancer la lecture.  
 ► s'allume en vert.
- 4** 
 Pressez [STOP] pour arrêter la lecture.  
 ■ s'allume en vert.

## NOTE

- Quand vous déplacez des fichiers d'une piste à l'autre, assurez-vous qu'il n'y ait pas de fichiers assignés à la piste dans laquelle vous envisagez d'enregistrer (l'écran doit indiquer "NOT ASSIGN"). Si des fichiers sont assignés, ceux-ci seront écrasés par les nouveaux et ne pourront pas être récupérés.
- Les fichiers audio enregistrés sur des pistes seront remplacés (écrasés) par un nouvel enregistrement. Si vous ramenez le compteur au début et commencez à enregistrer, sachez que l'enregistrement précédent sera perdu car remplacé.
- Durant la lecture, c'est le fichier assigné à la piste qui est lu.

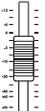
## CONSEIL

- Si vous voulez enregistrer un nouveau fichier, n'assignez aucun fichier à la piste choisie pour l'enregistrement.

# Ré-enregistrement partiel (punch-in/out) automatique

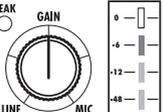
Les fonctions de punch-in et de punch-out vous permettent de reprendre des portions déjà enregistrées d'un fichier et de les ré-enregistrer. Vous pouvez régler à l'avance les points de début et de fin du segment à ré-enregistrer et le ré-enregistrer automatiquement par punch-in au début du segment et punch-out à la fin de celui-ci.

## Préparez la piste à ré-enregistrer par punch-in/punch-out

- 

Piste à ré-enregistrer  
Montez le fader.
- 

**PLAY/MUTE/REC** Pressez [PLAY/MUTE/REC] 1-2 fois jusqu'à ce que le témoin s'allume en rouge.

Allumé en rouge : piste armée pour l'enregistrement
- 

**PEAK** **GAIN** **LINE** **MIC**

Réglez le niveau d'enregistrement et de gain de façon identique à la partie déjà enregistrée.

## Faites les réglages de punch-in et punch-out

- 

Avec les touches [REW], [FF] et [PLAY], placez-vous sur un point situé juste avant la zone à ré-enregistrer (PUNCH IN).
- 

Pressez [AUTO PUNCH I/O] Cela définit le point de punch-in.



L'icône clignote
- 

Avec [FF] et [PLAY], calez-vous sur le point de punch-out.
- 

Pressez [AUTO PUNCH I/O] Cela définit le point de punch-out.



L'icône s'allume fixement

## NOTE

- Une fois que vous avez fait les réglages de punch-in/out automatique, vous ne pouvez plus changer les points. Pour changer de point, vous devez annuler et les redéfinir.
- Pressez à nouveau la touche [AUTO PUNCH I/O] pour annuler les points définis.

## Entraînement

- 

Pressez [PLAY] pour lancer la lecture.

PLAY s'allume.

Quand le point de punch-in est atteint, la fonction [MUTE] de la piste s'enclenche automatiquement.



Jouez (cela n'enregistre pas).

Quand le point de punch-out est atteint, la fonction [MUTE] est annulée.
- 

Pressez [STOP] pour arrêter.

PLAY s'éteint.

## Ré-enregistrement : punch-in/punch-out

- 

Placez-vous avant le point de PUNCH IN.
- 

Pressez [REC] et [PLAY] pour lancer la lecture.



PLAY s'allume. REC clignote. Pas d'enregistrement

Atteinte du point de punch-in



Jouez



PLAY REC s'allume. Enregist.

Atteinte du point de punch-out



PLAY s'allume. REC clignote. Plus d'enregistrement
- 

Pressez [STOP] pour arrêter.

L'enregistreur s'arrête.

PLAY REC s'éteint.

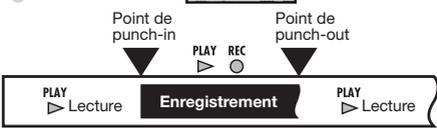
## Sortie du mode punch-in/out

- 

Pressez [AUTO PUNCH I/O].



L'icône disparaît



Point de punch-in      Point de punch-out

PLAY REC

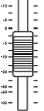
PLAY Lecture      Enregistrement      PLAY Lecture

Segment ré-enregistré.

# Ré-enregistrement partiel (punch-in/out) manuel

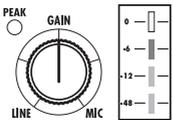
Vous pouvez déclencher manuellement la reprise et la fin de ré-enregistrement partiel. Pressez la touche [REC] durant la lecture pour commencer le ré-enregistrement de ce point

## Préparez la piste pour le punch-in/punch-out

- 

Piste à ré-enregistrer  
Montez le fader.
- 

Pressez [PLAY/MUTE/REC] 1-2 fois jusqu'à ce que le témoin s'allume en rouge.

Allumé en rouge : piste armée pour l'enregistrement
- 

Réglez le niveau d'enregistrement et de gain de façon identique à la partie déjà enregistrée.

## Faites les réglages de punch-in et punch-out

- 

Avec [REW], caliez-vous sur un point juste avant l'endroit que vous désirez ré-enregistrer.
- 

Pressez [PLAY] pour lancer la lecture.  s'allume.

 Commencez à jouer, sans que cela n'enregistre.
- 

Pressez [REC] pour lancer l'enregistrement (punch-in).  s'allume.

 Jouez pendant que cela enregistre.
- 

Pressez [REC] pour arrêter l'enregistrement/reprendre la lecture (punch-out).  s'allume.  s'éteint.
- 

Pressez [STOP] pour arrêter. L'enregistreur s'arrête.  s'éteint.



## NOTE

- Le ré-enregistrement partiel par punch-in/punch-out écrase l'enregistrement existant sur la portion sélectionnée. Un fichier préalablement enregistré doit donc être assigné à la piste.
- Vous pouvez utiliser la fonction [UNDO/REDO].

# Lecture d'un projet

Les fichiers audio enregistrés sont assignés aux pistes en vue de stockage. Durant la lecture, toutes les pistes que vous avez activées pour la lecture avec leurs touches de statut (témoins allumés en vert) sont lues.

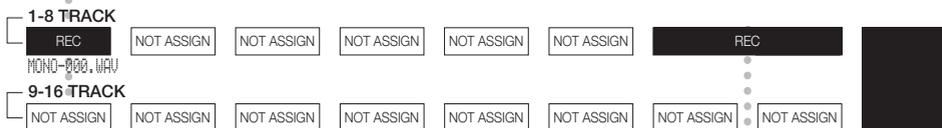
## Vue d'ensemble du processus d'enregistrement et de lecture dans un projet

PISTE 1/9	PISTE 2/10	PISTE 3/11	PISTE 4/12	PISTE 5/13	PISTE 6/14	PISTE 7/15	PISTE 8/16	PISTE MASTER
--------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------------

### Enregistrement de la première piste

Piste 1 : enregistrement mono

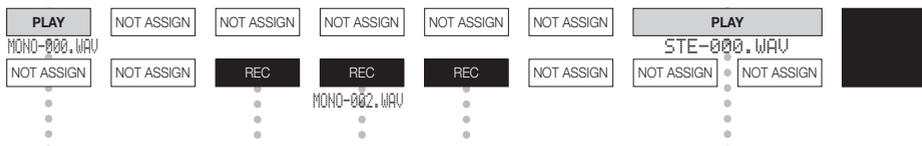
Piste 7 et 8 : enregistrement stéréo



### Enregistrement d'autres pistes/lecture des pistes préalablement enregistrées

Enregistrement mono sur les pistes 11, 12 et 13

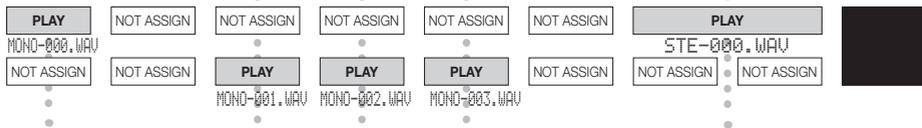
Piste 1 : lecture mono



### Lecture

Pistes 1, 11, 12 et 13 : lecture mono

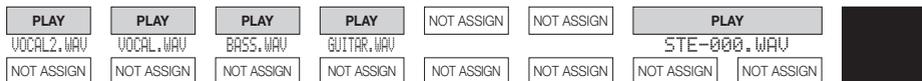
Pistes 7 et 8 : lecture stéréo



### Assignation des pistes et lecture

Pistes 1, 2, 3 et 4 : lecture mono

Pistes 7 et 8 : lecture stéréo



🔍 Réf. : Assignation de fichiers aux pistes.

P.23

## Lecture en boucle d'une section spécifique (A-B repeat)

Vous pouvez définir une lecture en boucle entre un point de début (A) et un point de fin (B) d'un segment du projet.

### Réglage des points A-B

1  Calez-vous sur le point de début.

2  Pressez [A-B REPEAT].



A-> clignote.

3  Calez-vous sur le point de fin.

4  Pressez [A-B REPEAT].



l'icône A<->B

### A-B repeat : lecture en boucle

5  Pressez [PLAY] pour lancer la lecture en boucle.

6  Pressez [STOP] pour arrêter la lecture.

### Annulation de la lecture en boucle et de ses points A-B

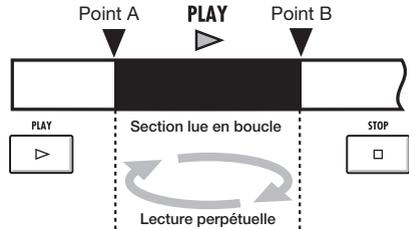
7  Pressez à nouveau [A-B REPEAT] pour annuler.



L'icône A<->B disparaît

### CONSEIL

- Quand la lecture atteint le point B, elle reprend automatiquement au point A et se poursuit.
- Quand l'icône A<->B est affichée, la lecture se fait continuellement en boucle.
- Vous pouvez faire ces réglages aussi bien durant la lecture qu'à l'arrêt.
- Si vous choisissez un point B antérieur au point A, la lecture en boucle partira du point B.
- Si vous voulez faire de nouveaux réglages, annulez les précédents en pressant à nouveau la touche [A-B REPEAT] et faites-en de nouveaux.



# Emploi du compteur et des marqueurs pour se déplacer (se caler sur un point)

Le compteur indique la durée d'enregistrement et le temps écoulé en heures/minutes/secondes/millisecondes et en mesures/temps/tics (1/48e de temps). Utilisez-le pour placer des marqueurs qui vous permettront ensuite de rapidement vous déplacer dans votre projet

## Repérage d'un temps ou d'une position à l'aide du compteur

Préparation : arrêtez l'enregistreur.  
Sélectionnez le projet.  
Partez de l'écran de base.

### 1 Sélectionnez heures : minutes : secondes ou mesures/temps/tics.

PRJ01 PRJ001  
000 00:00:00:000

Alternar

PRJ01 PRJ001  
000 00 - 00 - 000

Alternar

Mesures - temps - tics (1/48e de temps)

### 2 Choisissez l'unité désirée. (Heures : minutes : secondes : millisecondes ou mesures-temps-tics)

PRJ01 PRJ001  
00 00:00:00:000

Passer d'une unité à l'autre, l'élément sélectionné clignote.

### 3 Changez les valeurs.

PRJ01 PRJ001  
000 00:15:00:000

Passer d'un élément à un autre

## Placement d'un marqueur

### Placement d'un marqueur à l'aide du compteur

Partez de l'écran de base.  
Réglez le compteur sur la position désirée pour le marqueur.

PRJ01 PRJ001  
000 00:01:12:037

Passer d'un élément à un autre

### 1 MARK/CLEAR Pressez [MARK/CLEAR].

PRJ01 PRJ001  
001 00:01:12:037

Numéro de marqueur  
Icône de marqueur

### Placement d'un marqueur en enregistrement/lecture

#### En cours d'enregistrement/lecture

PRJ01 PRJ001  
000 00:06:19:004

### 1 MARK/CLEAR Pressez [MARK/CLEAR].

PRJ01 PRJ001  
001 00:06:19:004

## CONSEIL

Affichage d'icône de marqueur

003 000:10:08:015

Le marqueur n°3 se trouve à la position 10 minutes, 8 secondes, 15 millisecondes

Le compteur est sur le marqueur indiqué.

Aucun marqueur n'est enregistré à cette position du compteur.

Numéros de marqueur

Marqueur 0 = point 0 du compteur. C'est le début du projet. Vous ne pouvez pas changer ce marqueur particulier.

Si vous placez un nouveau marqueur en amont d'un marqueur déjà enregistré, cela renumérote automatiquement tous les marqueurs suivants.

Vous pouvez placer un maximum de 100 marqueurs dans un projet.

## NOTE

- Vous ne pouvez pas utiliser ces procédures durant l'enregistrement/lecture.

## CONSEIL

- Après l'étape 3, vous pouvez lancer la lecture depuis la valeur de compteur choisie.

### Accès à la position d'un marqueur

Avec les touches, vous pouvez passer de marqueur en marqueur.

**1**

Pressez la touche de marqueur précédent ou suivant jusqu'à ce que vous atteigniez le marqueur désiré.

```
PRJ01 PRJ001
┌03  00:12:00:037
```

Projet

### Accès au numéro de marqueur dans l'affichage du compteur

**1**

Choisissez un marqueur.

```
PRJ01 PRJ001
┌00  00:00:00:000
```

Clignote

Passer d'un élément à un autre

**2**

Choisissez le numéro de marqueur.

```
PRJ01 PRJ001
┌03  00:12:00:037
```

### Suppression d'un marqueur

**1**

Pressez la touche de marqueur précédent ou suivant jusqu'à ce que vous atteigniez le marqueur désiré.

```
PRJ01 PRJ001
┌03  00:12:00:037
```

**2**

Pressez [MARK/CLEAR].

```
PRJ01 PRJ001
┌02  00:12:00:037
```

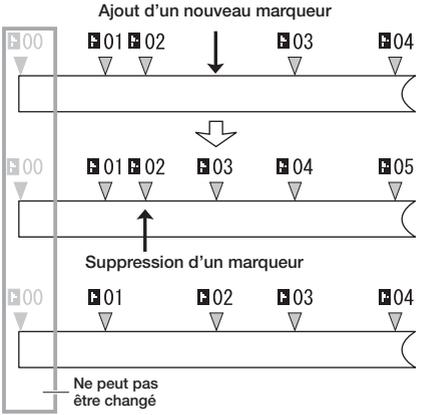
Le marqueur sélectionné (surligné) est effacé et le marqueur précédent s'affiche (le compteur ne bouge pas).

### NOTE

- Une fois qu'un marqueur est supprimé, vous ne pouvez plus le restaurer.
- Vous ne pouvez pas supprimer le marqueur de début 00.

### CONSEIL

- Si vous pressez la touche [MARK/CLEAR] à un endroit où un marqueur existe (icône de marqueur surlignée), ce marqueur est supprimé. S'il n'y a pas de marqueur à cet emplacement (icône non surlignée), un nouveau marqueur y est placé. Pour supprimer un marqueur, vous devez donc d'abord vous caler sur lui (icône de marqueur surlignée).
- Quand vous placez et supprimez des marqueurs, ils sont automatiquement numérotés dans l'ordre depuis le début.



# Accordeur (Tuner)

Le R16 a un accordeur multifonction qui comprend par exemple l'accordage chromatique détectant les noms de note par demi-ton, l'accordage standard de guitare/basse et l'accordage abaissé d'un demi-ton.

**1** **TOOL**  
 Pressez [TOOL].

**2**  
 Pressez [PLAY/MUTE/REC] 1-2 fois pour allumer le témoin en rouge.  
 Allumé en rouge : piste armée pour l'enregistrement

**3** Sélectionnez >TUNER.  
 Sélection de menu

**4** Sélectionnez le type d'accordeur.  
 Sélection de type d'accordeur  
 Type d'accordeur      Diapason      Changer le diapason  
 Sélection de type d'accordeur  
 Nom de note de la corde

**Autres types d'accordage**  
 TOOL>TUNER>GUITAR/BASS, etc.

**5** Sélectionnez le type d'accordeur.  
 Sél. de type d'accordeur  
 GUITAR 440Hz  
 E String6  
 Changer le numéro de corde      Changer le diapason

**6** Réglez le diapason et le numéro de corde. Commencez l'accordage.  
  
 GUITAR 440Hz  
 <E> String6  
 ↑  
 Nom de note : jouez la corde à vide correspondant à la note indiquée et réglez la hauteur.

**Accordeur chromatique**  
 TOOL>TUNER>CHROMATIC

**5**  
 Changer le diapason  
 CHROMATIC 440Hz

Changez le diapason (si nécessaire) et commencez l'accordage.

CHROMATIC 440Hz  
 >>A  
 La note la plus proche du signal entrant est affichée.  
 Cet affichage indique si la hauteur est supérieure ou inférieure à la note indiquée.

**CONSEIL**

Indicateur de hauteur

Basse ← Standard

> A > A >>A >A <A>

<A> A< A<< A< A <

Standard → Haute

- L'indicateur de hauteur répond aux sources reçues sur les pistes dont le témoin de statut est allumé en rouge.
- Le réglage de diapason se fait entre 435 Hz et 445 Hz par unités d'1 Hz. Le réglage initial est 440 Hz.
- À l'aide des autres accordeurs, vous pouvez utiliser des accordages courants descendus d'un demi-ton ou d'un ton, par exemple.
- Le réglage de valeur de diapason sera mémorisé séparément pour chaque projet.

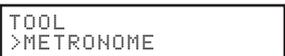
Type d'accordeur	GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Corde/ note	Corde 1	E	G	E	D	E	D
	Corde 2	B	D	C#	A	B	A
	Corde 3	G	A	A	F#	G#	G
	Corde 4	D	E	E	D	E	D
	Corde 5	A	B	A	A	B	G
	Corde 6	E		E	D	E	D
	Corde 7	B					

# Métronome

Ce métronome, qui comprend une fonction de précompte, vous permet de changer son volume, sa sonorité et son motif. Vous pouvez aussi choisir de ne reproduire le son du métronome que par la prise casque.

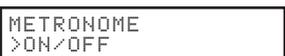
- 1** **TOOL**  
 Pressez [TOOL].

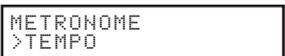
 Changer de menu  
◀ ▶
- 2** Sélectionnez >METRONOME.

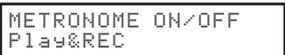


 Pressez [ENTER].

Ce sont les réglages standard (courants) de métronome.
- 3** Sélectionnez chaque menu de réglage.

 Changer de menu  
◀ ▶


- 4** Sélectionnez les paramètres et leur valeur.

 Changer de paramètre  


 Pressez [ENTER]

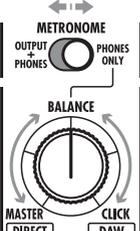
## CONSEIL

### Battue du tempo

- En écran TEMPO, pressez plusieurs fois la touche [TOOL] au tempo désiré et le tempo sera réglé sur la moyenne des intervalles de frappe détectés.

### Changer et régler la sortie de métronome

Sélecteur [METRONOME] : règle la sortie



**OUTPUT + PHONES**

Le son du métronome est produit à la fois par les prises de sortie OUT et la prise casque PHONES.

---

**PHONES ONLY**

Le son du métronome n'est produit que par la prise PHONES.

Utilisez le bouton BALANCE pour régler le volume relatif du signal de fader [MASTER] et du son de métronome.

**MASTER**  **CLICK**  
(métronome)

- Ces réglages sont mémorisés pour chaque projet.
- Vous pouvez utiliser le métronome même durant la lecture de la piste master.

### Réglages de menu et valeurs de réglage

ON/OFF : active/désactive	
Réglages	
Play Only	Uniquement durant la lecture
REC Only	Uniquement durant l'enregistrement
Play&REC	Durant la lecture et l'enregistrement
Off (par défaut)	Pas de son de métronome
TEMPO : réglage manuel ou chiffré	
Battue manuelle	Programmez le tempo en pressant répétitivement la touche [TOOL].
Plage de réglage	40.0-250.0
	Valeur initiale : 120.0
LEVEL : change le volume du métronome	
Plage de réglage	0-100
	Valeur initiale : 50
PAN : position stéréo	
Plage de réglage	L100-R100
	Valeur initiale : C (centre)
SOUND : change le son	
Réglages	
BELL (par défaut)	Son de métronome avec cloche sur le temps accentué
CLICK	Son de clic uniquement
STICK	Son de baguettes de batterie
COWBELL	Son de cloche
HIGH-Q	Son de clic synthétisé
PATTERN : change le temps accentué de la mesure	
Réglages	
0/4 (pas d'accent) 1/4-2/4, 6/8	Valeur initiale : 4/4
PRE-COUNT : réglage de précompte	
Réglages	
Off	Pas de son
1-8	Active le son du précompte pour 1 à 8 temps. Initialement : 4 temps
SPECIAL	Spécial (motif rythmique ci-dessous)



## NOTE

Sachez que le métronome commence à jouer dès l'instant où l'enregistrement/lecture commence. Par conséquent, si vous reprenez en cours de morceau, le son du métronome peut être désynchronisé des temps de votre musique. De plus, si vous montez beaucoup le volume du métronome, les temps accentués de certains sons peuvent devenir difficiles à distinguer.

### METRONOME Témoin de métronome



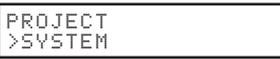
Durant l'emploi du métronome, le témoin de métronome s'allume en mesure avec le tempo.

# Enregistrement synchronisé de 16 pistes par connexion de deux R16

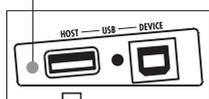
Si vous voulez enregistrer plus de huit pistes en même temps pour la prestation d'un groupe, par exemple, vous pouvez augmenter le nombre de pistes en reliant deux R16 par un câble USB.

## Faites les réglages du maître.

Réglez comme maître le R16 qui servira au contrôle par les touches.

- 1 **TOOL**  
 Pressez [TOOL].
- 2 Sélectionnez >SYSTEM.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez >SYNC REC.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 4 Sélectionnez >Master.  
   
 Pressez [ENTER]. Maître/esclave (Master/Slave)

Témoin USB : [HOST] s'allume.



## 5 Reliez les deux R16 avec un câble USB.

Branchez un câble USB 2.0 (type AB) dans la prise dont le témoin est allumé.



## NOTE

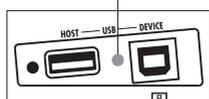
- Une synchronisation parfaite du démarrage en enregistrement par deux R16 n'est pas garantie.
- Il y aura un intervalle d'environ 1-2 ms.

## Faites les réglages de l'esclave.

Réglez le R16 qui reçoit les commandes comme esclave (Slave).

- 1 **TOOL**  
 Pressez [TOOL].
- 2 Sélectionnez >SYSTEM.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez >SYNC REC.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 4 Sélectionnez >Slave.  
   
 Pressez [ENTER]. Maître/esclave (Master/Slave)

Témoin USB : [DEVICE] s'allume.



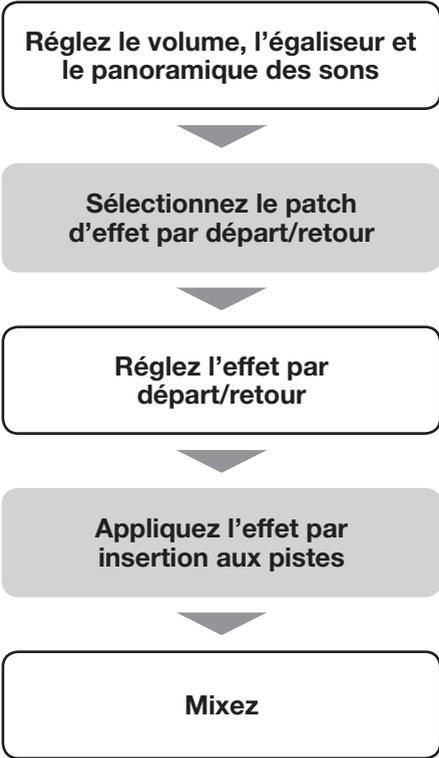
## CONSEIL

Touches de commande qui affectent à la fois le maître et l'esclave

	Touche [REC]		Touche [FF]
	Touche [PLAY]		Touche [REW]
	Touche [STOP]		

# Procédure de mixage sur le R16

Utilisez la table de mixage des pistes pour faire les couplages stéréo, régler le volume, l'égalisation et le panoramique (balance) du son et pour régler la force du signal de départ qui affecte la profondeur des effets placés dans la boucle de départ/retour.



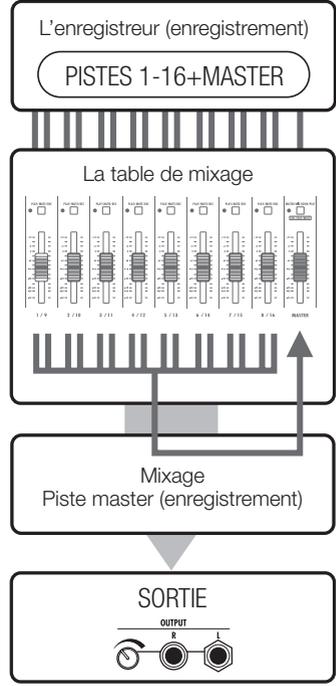
## NOTE

- Quand vous utilisez une piste stéréo, à l'exception du réglage de phase, les valeurs de paramètre sont communes aux canaux gauche (L) et droit (R).

## CONSEIL

### Qu'est-ce que la table de mixage de pistes ?

- Cette table de mixage peut mixer les pistes audio de l'enregistreur en stéréo.
- Vous pouvez régler le volume du son ainsi que les paramètres PAN (panoramique) et EQ (égaliseur) de chaque piste à l'aide de son fader.



## Réglages de piste pour l'égaliseur, le panoramique et le niveau de départ/retour

Cette table de mixage utilise les paramètres de piste pour régler le panoramique (PAN, position stéréo), l'égaliseur (EQ) et l'effet de la boucle envoi/retour des pistes audio de l'enregistreur.

**1** **PAN/EQ**  
 Pressez [PAN/EQ].

Piste  
 Track 1  
 EQ HI G=0dB Paramètre

Type (l'égaliseur est en service)

**2** **Sélectionnez une piste.**

Changer le numéro de piste  

Track 1  
 EQ HI G=0dB

**3** **Commutez ON/OFF et sélectionnez les types et valeurs.**

Désactiver le paramètre

Track 3  
 EQ HI G=0dB  
 L'égaliseur est en service (ON)

 Pressez [ENTER].

Track 3  
 EQ HI OFF  
 L'égaliseur est hors service (OFF)

Paramètre ON/OFF

Changer le type de paramètre

Track 3  
 EQ HI G=0dB

Track 3 PAN=R2  
 |-----+-----|

Changer le type de paramètre

Régler la valeur du paramètre

Track 3  
 EQ HI G=0dB

 Régler la valeur du paramètre

**4**  Pressez [ENTER] pour confirmer les réglages.

### CONSEIL

- À l'aide de la table de mixage, vous pouvez régler chaque paramètre de piste dont le panoramique (PAN) et les réglages d'effet par boucle départ/retour pour changer le traitement du signal piste par piste.
- À l'étape 2, les pistes peuvent être sélectionnées à l'aide des touches de statut de piste. Les témoins de piste s'allument en orange quand la piste est sélectionnée.

### NOTE

- Les paramètres des canaux gauche/droit (L/R) des pistes stéréo sont les mêmes à l'exception du réglage de phase (INVERT).
- Les réglages sont mémorisés avec le projet.
- La piste master n'a aucun autre réglage que la commande de volume par son fader.

# Paramètres de piste

Paramètres disponibles dans chaque piste

Pistes mono : 1 - 16  
Pistes stéréo : 1/2 - 15/16

Affichage	Paramètre	Plage de réglage : valeur initiale	Explication	Pistes mono	Piste stéréo	Piste master
<b>PAN</b>	Panoramique	L100- R100	Règle le panoramique d'une piste. Dans le cas d'une piste stéréo, règle la balance de volume entre le canal gauche et le canal droit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ HI Égaliseur d'accentuation/atténuation de la plage des hautes fréquences (aigus)						
<b>EQ HI G</b>	Gain des aigus*	-12- +12dB : 0dB	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des hautes fréquences sur -12 ~ +12 dB. Ce paramètre ne s'affiche que si EQ HI est activé (On).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<b>EQ HI F</b>	Fréquence de correction des aigus*	500(Hz)- 18(kHz) : 8.0(kHz)	Règle la fréquence d'accentuation/atténuation des hautes fréquences (aigus). Ce paramètre ne s'affiche que si EQ HI est activé (On).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ MID Égaliseur d'accentuation/atténuation de la plage des fréquences moyennes (médiums)						
<b>EQ MID G</b>	Gain des médiums*	-12- +12dB : 0dB	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes sur -12 ~ +12 dB. Ce paramètre ne s'affiche que si EQ MID est activé (On).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<b>EQ MID F</b>	Fréquence de correction des médiums*	40(Hz)- 18(kHz) : 1..0(kHz)	Règle la fréquence d'accentuation/atténuation des fréquences moyennes (médiums). Ce paramètre ne s'affiche que si EQ MID est activé (On).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<b>EQ MID Q</b>	Facteur Q de correction des médiums*	0.1-1.0 : 0.5	Règle la valeur Q (la largeur de la bande affectée) des fréquences moyennes (médiums). Ce paramètre ne s'affiche que si EQ MID est activé (On).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ LOW Égaliseur d'accentuation/atténuation de la plage des basses fréquences (graves)						
<b>EQ LO G</b>	Gain des graves*	-12- +12dB : 0dB	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des basses fréquences sur -12 ~ +12 dB. Ce paramètre ne s'affiche que si EQ LO est activé (On).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<b>EQ LO F</b>	Fréquence de correction des graves*	40(Hz)- 1.6(kHz) : 125(Hz)	Règle la fréquence d'accentuation/atténuation des basses fréquences (graves). Ce paramètre ne s'affiche que si EQ LO est activé (On).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Niveaux d'effet de boucle par départ/retour						
<b>REVERB SEND</b>	Niveau de départ de reverb*	0-100 : 0	Règle le niveau de signal envoyé par les pistes à l'effet reverb.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<b>CHORUS SEND</b>	Niveau de départ de chorus/delay*	0-100 : 0	Règle le niveau de signal envoyé par les pistes à l'effet chorus/delay.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<b>FADER</b>	Fader	0-127 : 0	Règle le volume du son.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>ST LINK</b>	Couplage stéréo	On/Off : Off	Commutateur On/Off du couplage stéréo de deux pistes mono. (→P.20)	<input type="radio"/>		
<b>INVERT</b>	Inversion	On/Off : Off	Détermine si la phase d'une piste est inversée ou non. Off : phase normale, ON : phase inversée.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

\*Commutez les paramètres portant des astérisques (\*) sur On/Off à l'aide de la touche [ENTER].

# Réunion de plusieurs pistes sur 1~2 pistes

Réunissez plusieurs pistes en un fichier mono ou stéréo.

En utilisant la fonction de report (BOUNCE), cela crée un nouveau fichier dans le même projet.

## Réglages pour les pistes reportées

PROJECT>REC SETTING>BOUNCE

Partez de l'écran de base.

1 **PROJECT**  
Pressez [PROJECT].

2 Sélectionnez >REC SETTING.

PROJECT  
>REC SETTING

Changer de menu

(ENTER) Pressez [ENTER].

3 Sélectionnez >BOUNCE.

REC SETTING  
>BOUNCE

Changer de menu

(ENTER) Pressez [ENTER].

Déterminez si la piste qui est écrasée par l'enregistrement de report est coupée (muette) ou non.

4 Sélectionnez  
>REC TRACK: Play

BOUNCE  
REC TRACK: Play

5 (ENTER) Pressez [ENTER].

Mute : réduit au silence la piste de destination du report (réglage initial).

Play : fait lire la piste de destination du report et l'inclut dans le report.

## NOTE

- Vous pouvez annuler un report à l'aide de la touche [UNDO/REDO].
- Si vous reportez deux pistes mono en stéréo, réglez le panoramique de la piste impaire sur L 100 (à fond à gauche) et celui de la piste paire sur R 100 (à fond à droite).

## Report (préparation)

1 Réglez en lecture les pistes que vous voulez reporter.

PLAY/MUTE/REC Pressez la touche [PLAY/MUTE/REC] 1-2 fois jusqu'à ce que le témoin s'allume en vert.

Allumé en vert : lecture activée (PLAY)

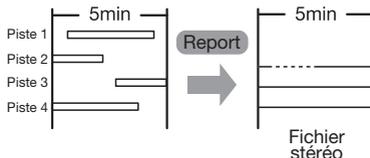
2 Sélectionnez la ou les pistes de destination du report.

PLAY/MUTE/REC Pressez [PLAY/MUTE/REC] 1-2 fois jusqu'à ce que le témoin s'allume en rouge.

Allumé en rouge : piste armée pour l'enregistrement (REC)

## CONSEIL

- Le report ou "Bounce" est la réunion de données audio de plusieurs pistes et fichiers en un fichier mono ou stéréo. Cela s'appelle également "enregistrement ping-pong".



- Pour également enregistrer le signal de la ou des pistes où se fait l'enregistrement du report, réglez "REC TRACK" sur "Play" dans le menu BOUNCE comme décrit à l'étape 4.
- Une fois le report exécuté, un nouveau fichier est créé dans le même projet.
- Si vous avez choisi une piste mono comme destination de report, les signaux enregistrés sont mixés en mono. Si vous avez choisi une paire de pistes couplées en stéréo, les signaux enregistrés sont mixés en stéréo.

## Report (enregistrement)

## 3 SWAP/BOUNCE



Pressez [SWAP/BOUNCE].

## 4 Sélectionnez &gt;BOUNCE.

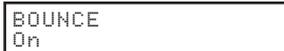


Changer de menu



Pressez [ENTER].

## 5 Sélectionnez On.



Régler On/Off



Pressez [ENTER].

L'icône BOUNCE s'affiche.



Passez à l'étape suivante ou annulez.



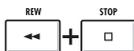
Sélectionnez OFF pour quitter le mode de report.

## 6



Pressez et maintenez [EXIT] pour revenir à l'écran de base.

## 7



Pressez [REW] et [STOP] en même temps pour ramener le compteur au début.

## 8



Pressez [REC] et [PLAY] pour lancer l'enregistrement.



REC s'allume en rouge.



PLAY s'allume en vert.

## 9



Pressez [STOP] pour arrêter le report.

## Réglez la balance de mixage (écoute)

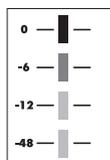
## 1



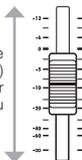
Pressez [PLAY] pour lancer la lecture.

## 2

Réglez la balance de mixage comprenant le niveau d'enregistrement (REC LEVEL), le volume, le panoramique (PAN) et l'égaliseur (EQ) pour chaque piste.



Veillez à ce que le segment rouge (0 dB) ne s'allume pas sur l'indicateur de niveau master MASTER.



## 3



Pressez [STOP] pour stopper la lecture.

## Lecture de la piste après report

## 1

Pressez la touche [PLAY/MUTE/REC] de la piste de destination de report.



Pressez-la 1-2 fois jusqu'à ce que le témoin s'allume en vert.

Allumé en vert : lecture activée (PLAY)

## 2

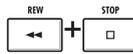
Pressez [PLAY/MUTE/REC] sur les pistes reportées.



Pressez-la 1-2 fois chacune jusqu'à ce que le témoin s'éteigne.

Éteint : MUTE (pas de son)

## 3



Pressez [REW] et [STOP] en même temps pour ramener le compteur au début.

## 4



Pressez [PLAY] pour lancer la lecture.

# Emploi d'un effet de mastering

Utilisez un algorithme de mastering comme effet par insertion sur la piste master pour n'affecter que le mixage.

**Insérez un effet par insertion avant le fader [MASTER].**

**1** INSERT EFFECT

 Pressez [INSERT EFFECT].

**Commutateur d'effet On/Off**

Si "INSERT EFFECT Off" est affiché, Pressez [ENTER].



Changer d'algorithme

CLEAN <IN1>  
No.00:Standard

**2** Sélectionnez MASTERING.

MASTERING <IN1/2>  
No.00:PlusAlfa

Changer de menu

**3**  Pressez [▼].

No.00:Plus Alfa  
>EDIT

Changer de menu

**4** Sélectionnez >INPUT SOURCE.

No.00:Plus Alfa  
>INPUT SOURCE

 Pressez [ENTER].

**5** Sélectionnez MASTER.

Input Source  
MASTER

 Pressez [ENTER].

**6**  Pressez [▲].

MASTERING <MASTER>  
No.00:PlusAlfa

**7** Sélectionnez le patch.

MASTERING <MASTER>  
No.03:DiscoMst

Écoutez les patches pendant la lecture des pistes et sélectionnez-en un.

PLAY  STOP 



**8**  Pressez [EXIT].

PRJ001 <MASTER>  
00 000:00:000

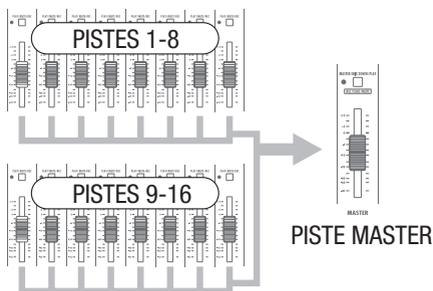
## NOTE

- Si l'effet par insertion est appliqué au fader [MASTER], vous ne pouvez pas l'utiliser sur les entrées de piste.
- À l'étape 7, si vous notez une quelconque distorsion des signaux due à l'effet de mastering, contrôlez le son lu sur la piste et adaptez-le en baissant tous les faders (si le son d'une piste souffre de distorsion, réglez cette piste).
- Vous pouvez sélectionner les algorithmes STEREO, DUAL, MIC ou MASTER. Si vous choisissez un autre algorithme, l'insertion se fait sur les entrées.

## CONSEIL

- Quand vous choisissez un algorithme de mastering, vous pouvez utiliser le traitement d'effet de mastering sur le mixage stéréo.

Trajet du signal d'enregistrement vers la piste master



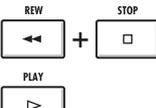
# Enregistrement sur la piste master

Enregistrez un mixage stéréo "final" sur la piste [MASTER]. Les signaux sont enregistrés sur la piste [MASTER] après être passés par le fader [MASTER].

## Enregistrement sur la piste [MASTER].

Préparation : réglez les niveaux des signaux.

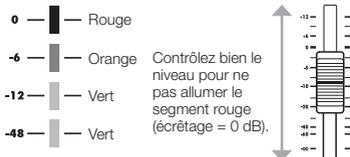
**1**



Pressez [REW] et [STOP] en même temps puis [PLAY] pour lancer la lecture depuis le début.

Faites lire les pistes et réglez leur balance de mixage.

## 2 Réglez le niveau du signal qui passe par le fader master.



**3**



Pressez [STOP].

Enregistrement sur la piste master

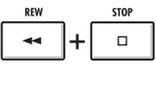
**4**



Pressez [MASTER/MIX DOWN/PLAY] 1-2 fois jusqu'à ce que le témoin s'allume en rouge.

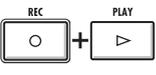
Allumé en rouge : piste armée pour l'enregistrement

**5**



Pressez [REW] et [STOP] en même temps pour ramener le compteur au début.

**6**



Pressez [REC] et [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

**7**



Pressez [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

## NOTE

Les réglages de panoramique/balance, des effets par insertion et par départ/retour de chaque piste affectent les signaux envoyés à la piste master et se reflètent donc dans le son.

Lecture de la piste master

**1**

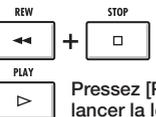


Pressez [MASTER/MIX DOWN/PLAY] 1-2 fois jusqu'à ce que le témoin s'allume en vert.

Allumé en vert : lecture activée

Faire cela coupe les autres pistes et désactive tous les effets.

**2**



Pressez [REW] et [STOP] en même temps pour ramener le compteur au début.

Pressez [PLAY] pour lancer la lecture.

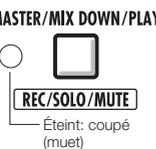
**3**



Pressez [STOP] pour stopper la lecture.

Désactivez la lecture de piste master

**4**



Pressez [MASTER/MIX DOWN/PLAY] 1-2 fois jusqu'à ce que le témoin s'éteigne.

Éteint : coupé (muet)

La coupure de toutes les autres pistes est annulée et leur témoin de statut redevient tel qu'avant l'activation de la lecture de la piste master.

## CONSEIL

- Chaque projet peut avoir une piste master.
- La piste master se voit assigner un fichier.
- Durant l'enregistrement, vous pouvez vérifier les niveaux de lecture de chaque piste et les niveaux d'enregistrement de la piste master.
- Les signaux envoyés par les prises de sortie OUTPUT sont les mêmes que ceux qui passent au travers du fader [MASTER].
- Vous pouvez utiliser la touche [UNDO/REDO].
- Vous pouvez utiliser le métronome durant la lecture.



Lecture consécutive de plusieurs pistes master.

P.65

# Saisie de nom

Vous pouvez changer les noms quand vous créez de nouvelles données, utiliser les fonctions du menu RENAME (renommer) ou modifier les patches. Quelle que soit la méthode de changement de nom que vous utilisez, la gestion des positions des lettres et des lettres elles-mêmes est la même.

## Touches utilisées pour changer un nom



- 1 Sélectionnez une lettre.**  
 PRJ001  
 Quand une lettre du nom est surlignée, vous pouvez la changer.
- 2 Changez la lettre initiale.**  
 PRJ001  
 Insérer et sélectionner la lettre
- 3 Sélectionnez la seconde lettre.**  
 PRJ001  
 Déplacer le curseur
- 4 Changez la seconde lettre.**  
 PRJ001  
 Insérer et sélectionner la lettre
- 5 Supprimez la troisième lettre.**  
 PRJ001  
 Supprimer la lettre
- 6 Sélectionnez la dernière lettre et changez-la.**  
 PRJ001  
 Insérer et sélectionner la lettre

**7** **ENTER** Passez à l'action suivante ou **EXIT** quittez sans sauvegarder le changement.

## Noms et règles

Projet	Caractères utilisables
Numéro de projet PRJ xxx: PRJ (espace, 3 chiffres) Le numéro de projet est donné automatiquement en partant du plus petit possible et n'est pas modifiable.	Aucun
Nom de projet PRJxxx: PRJ, 3 chiffres, maximum de 8 caractères	Chiffres : 0-9 Lettres : A-Z, a-z Symboles : (espace) ! " # \$ % & ' ( ) * + , - . / : ; < > = ? @ [ ] ^ _ ` { }

Fichier (enregistré)	Caractères utilisables
<b>Fichiers mono</b> MONO-xxx.WAV MONO-, 3 chiffres (x), extension (.WAV)	Maximum de 8 caractères + .WAV (extension)  Chiffres : 0-9, Lettres : A-Z, Symbole : _ (trait de soulignement)
<b>Fichiers stéréo</b> STE-xxx.WAV STE-, 3 chiffres, extension (.WAV)	
<b>Mixage (Master)</b> *MASTRxxx.WAV" MASTR, 3 chiffres, extension (.WAV)	

Effet par insertion/boucle départ-retour	Caractères utilisables
Numéro de patch : 2 chiffres. Le numéro de patch est donné automatiquement en partant du plus petit possible et n'est pas modifiable.	Aucun
Nom de patch : 8 caractères.	Chiffres : 0-9 Lettres : A-Z, a-z Symboles : (espace) ! " # \$ % & ' ( ) * + , - . / : ; < > = ? @ [ ] ^ _ ` { }

## NOTE

- Quand un nom est affiché et que la lettre initiale est surlignée durant l'opération, vous pouvez changer le nom.
- Si le même nom existe déjà, un symbole \* est ajouté au début du nom. Vous devez changer le nom pour pouvoir sauvegarder.
- Les lettres supprimées ne peuvent pas être récupérées. Vous pouvez faire redémarrer la procédure avec la touche EXIT.
- Si vous avez par erreur changé un nom de patch, passez au patch suivant sans sauvegarder.
- Les chiffres "xxx" d'un nom sont automatiquement assignés au moment de l'appellation.

# Liste d'erreurs : que faire quand ces messages apparaissent à l'écran

Pressez la touche [EXIT] quand vous voyez un message du type “---Error” ou “Please push the EXIT key”. Quand d'autres erreurs ou messages surviennent, l'écran affiché se ferme automatiquement dans les trois secondes.

Message	Signification	Réponse
Message quand quelque chose manque.		
No Card	Aucune carte n'est insérée.	Vérifiez qu'une carte SD est correctement insérée.
No Project	Il n'y a aucun projet.	Vérifiez que le projet n'a pas été supprimé ou déplacé.
No File	Il n'y a aucun fichier dans le projet.	Vérifiez que le fichier n'a pas été supprimé ou déplacé.
No USB Device	Il n'y a pas de connexion USB.	La connexion peut avoir été annulée ou il peut y avoir des problèmes avec le câble.

Messages affichés fréquemment		
Reset DATE/TIME	Perte du réglage de date/heure à cause de la décharge des piles.	Réglez à nouveau [DATE/TIME]. →P.14
Low Battery!	Il est temps de changer les piles.	Changez les piles ou branchez l'adaptateur.
Stop Recorder	Opération impossible durant la lecture/l'enregistrement.	Arrêtez d'abord l'enregistreur puis réessayez.

Messages indiquant que des objets (projets, fichiers, etc) sont protégés		
Card Protected	La carte SD est protégée.	Éjectez la carte SD et déverrouillez sa protection contre l'écriture. Réinsérez la carte →P.12
Project Protected	Le projet est protégé.	Désactivez la protection du projet à l'aide du menu [PROTECT]. →P.56
File Protected	C'est un fichier uniquement destiné à la lecture, vous ne pouvez pas y écrire.	À l'aide d'un ordinateur, désactivez le statut du fichier le limitant à la lecture.
USB Device Protected	Le périphérique USB connecté est protégé.	Désactivez la protection de l'équipement.

Messages de capacité ou de limite dépassées		
Card Full	La carte est pleine.	Changez de carte ou supprimez les données inutiles.
Project Full	Aucun autre projet ne peut être sauvegardé sur la carte.	Supprimez les projets inutiles.
File Full	Aucun autre fichier ne peut être sauvegardé sur la carte.	Supprimez les fichiers inutiles.
USB Device Full	Le périphérique USB connecté est plein.	Changez de périphérique USB connecté ou supprimez des données.

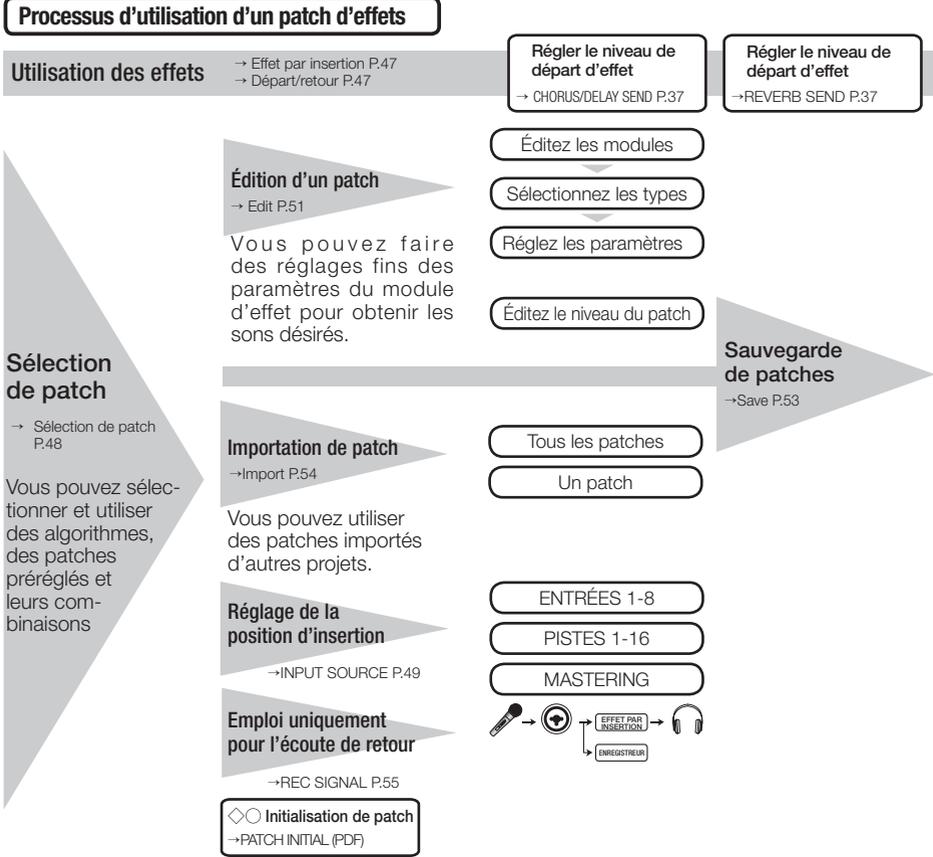
Messages d'accès refusé		
Card Access Error	La carte n'a pu être lue ni enregistrée.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
Project Access Error	Le projet n'a pu être lu ni enregistré.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
File Access Error	Le fichier n'a pu être lu ni enregistré.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
USB Device Access Error	Le périphérique USB connecté n'a pu être lu ni enregistré.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
Card Format Error	C'est un format de carte que le R16 ne peut pas utiliser.	Changez pour un format de carte que le R16 peut utiliser.
File Format Error	C'est un format de fichier que le R16 ne peut pas utiliser.	Changez pour un format de fichier que le R16 peut utiliser.
USB Device Format Error	C'est un format USB que le R16 ne peut pas utiliser.	Changez pour un format USB que le R16 peut utiliser.

Autres erreurs		
Card Error	Une erreur s'est produite.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
Project Error		
File Error		
USB Device Error		

# Vue d'ensemble d'un patch d'effets

Vous pouvez sélectionner des patches dans le R16 pour utiliser facilement les effets, faire des réglages fins adaptés à la musique et ensuite modifier et sauvegarder les patches.

Vue d'ensemble d'un patch d'effets



## Algorithmes et patches

Un effet est appelé un "module d'effet" et est constitué de deux éléments : le type d'effet, puisqu'il peut y en avoir de différents, et les paramètres d'effet, qui contrôlent la profondeur de l'effet.

Un patch est le résultat du réglage du type d'effet et des paramètres de chaque module.

Un algorithme est l'ordre d'arrangement des modules d'effet organisé en fonction de la destination ou de la méthode d'enregistrement.

### Algorithmes

CLEAN	DISTORTION
ACO BASS SIM	BASS

### Patch



### Module

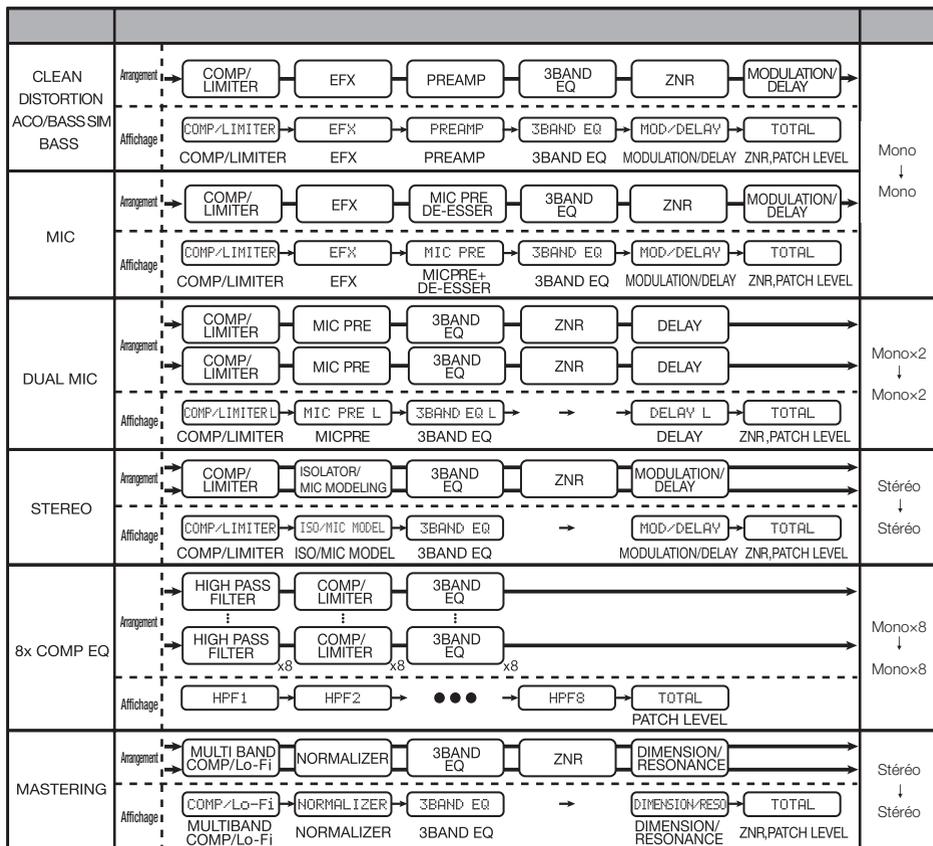
Types d'effet	MODULATION/DELAY			
	CHORUS	ENSEMBLE	FLANGER	
Paramètres	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Resonance Manual	

### Effets par insertion et effets par boucle départ/retour

Les effets par insertion d'un projet comprennent 330 patches répartis en 9 algorithmes. Vous pouvez sélectionner les algorithmes et les patches en fonction de votre application et déterminer où insérer ces patches.

L'effet par boucle départ/retour est connecté en interne au départ (SEND)/retour (RETURN)

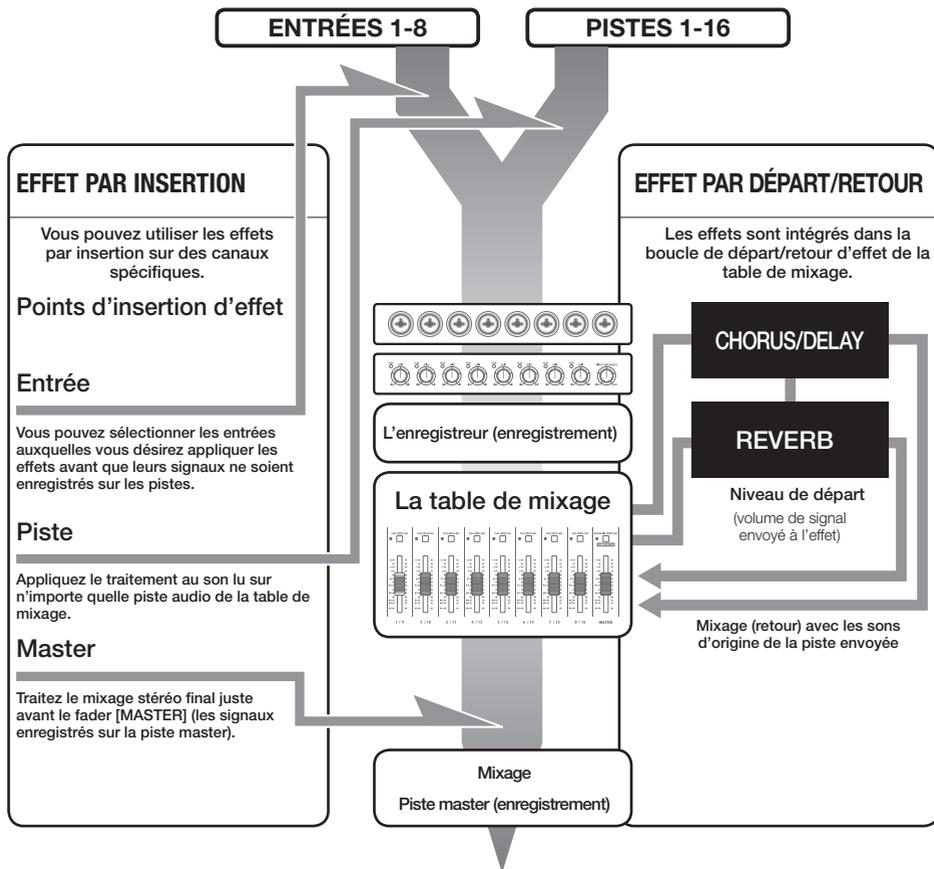
de la section MIXER (table de mixage). Il y a deux types d'effet réglables par leurs niveaux de départ (SEND LEVEL) de la table de mixage, c'est-à-dire par les volumes de signal envoyés à l'effet, et ils peuvent être utilisés en même temps.



# Entrée/sortie des effets par insertion et boucle départ/retour

Il y a deux types de processeur d'effet intégrés au R16 – les effets par insertion et les effets par boucle départ/retour. Vous pouvez les utiliser en même temps.

Entrée/sortie des effets par insertion/effet par boucle départ/retour

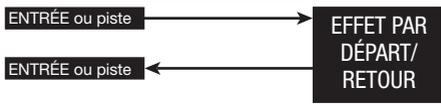


## Flux du signal d'effet par insertion

Placez l'effet par insertion sur une entrée mono et la sortie sera en mono.



## Flux du signal d'effet par départ/retour



🔍 Réf. : Position de l'effet par insertion **P.49**

## Emploi des effets et des patches

Les effets par insertion et les effets par boucle départ/retour se sélectionnent et se règlent de la même façon.

Vous pouvez sélectionner les modules les plus appropriés à l'aide des algorithmes, éditer les types et paramètres d'effet et utiliser des patches sauvegardés.

Il existe quelques différences majeures entre les deux types d'effet lorsque vous faites les réglages. Pour un effet par insertion, vous sélectionnez un patch et définissez son point d'insertion. Pour un effet de boucle départ/retour, vous réglez le niveau de départ des signaux à l'aide de la table de mixage.

Les autres fonctions se nomment "IMPORT" pour importer les patches d'un autre projet et "REC SIGNAL" pour n'appliquer l'effet qu'au retour de studio ou écoute de contrôle.

Les procédures d'emploi des effets sont les mêmes lorsque l'on utilise le R16 comme une interface audio et une surface de contrôle, mais les patches sont initialisés quand l'unité n'est pas utilisée comme enregistreur.

## EFFET PAR INSERTION

Affichage du nom d'algorithme	Nombre de patches (patches programmés)
▼ Algorithmes convenant à l'enregistrement de guitare/basse	
CLEAN	30 (22)
DISTORTION	50 (40)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	30 (20)
▼ Pour l'enregistrement au microphone, de voix par exemple	
MIC	50 (30)
▼ Pour 2 canaux indépendants (2 entrées/sorties mono)	
DUAL MIC	50 (30)
▼ Pour enregistrer les synthétiseurs, pianos électriques et autres instruments à sortie niveau ligne	
STEREO	50 (40)
▼ Algorithme à 8 canaux d'entrée/sortie indépendants	
8xCOMP EQ	20 (10)
▼ Traitement pour un mixage stéréo final	
MASTERING	30 (21)

## EFFET PAR BOUCLE DÉPART/RETOUR

Affichage du nom d'algorithme	Nombre de patches (patches programmés)
▼ Traitement de signaux de mixage stéréo final	
CHORUS/DELAY	30 (18)
▼ Traitement de signaux de mixage stéréo final	
REVERB	30 (22)

## Sélection d'effet et de patch

Effet <INSERT EFFECT>  
<SEND EFFECT>

1 Pressez pour allumer le témoin en rouge.



2 INSERT EFFECT SEND RETURN EFFECT



Pressez [INSERT EFFECT] ou [SEND RETURN EFFECT].

Pressez [ENTER] pour activer/désactiver



3 Sélectionnez l'algorithme.

Nom de l'algorithme  
Numéro du patch : nom du patch

Exemple d'effet par insertion

Point d'insertion de l'effet par insertion

CLEAN <IN1>  
No.00:Standard E

Changer l'algorithme

CLEAN, DISTORTION,  
ACO/BASS SIM,  
BASS, MIC, DUAL  
MIC, STEREO, 8x  
COMP EQ, MASTERING

E (marqueur d'édition) : des éléments ont déjà été édité

CHORUS/DELAY  
REVERB

Exemple d'effet par boucle départ/retour

SEND CHORUS/DELAY  
No.00:ShortDLY

4 Sélectionnez le patch.

CLEAN <IN1>  
No.15:Standard E



Pressez [▼].



Changer de patch

▶ EDIT

P.51

▶ IMPORT

P.54

▶ INPUT SOURCE

P.49

▶ REC SIGNAL

P.55

# Position d'insertion de l'effet par insertion

Vous pouvez changer la position de l'effet par insertion.  
Ce menu ne sert qu'à l'effet par insertion.

**1** **INSERT EFFECT**

 Pressez [INSERT/EFFECT].

**Activez/désactivez l'effet.**

 Si "INSERT EFFECT Off" est affiché, pressez [ENTER].

**2** **Sélectionnez l'algorithme/patch.**

Position d'insertion actuelle  **Changer d'algorithme**

 CLEAN  <IN1>

 No.00:Standard  **Changer de patch**

<b>IN**</b>	Inséré à l'entrée **
<b>IN**/**</b>	Inséré aux entrées ** et **
<b>TR**</b>	Inséré en piste **
<b>TR**/**</b>	Inséré en pistes ** et **
<b>IN*-**</b>	Inséré de l'entrée * à l'entrée **
<b>TR*-**</b>	Inséré de la piste * à la piste **
<b>MASTER</b>	Inséré en piste master

**3**  Pressez [▼].

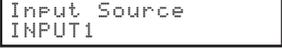
## NOTE

- Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule entrée (1-8) si vous avez choisi l'algorithme CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS ou MIC.
- Vous ne pouvez sélectionner que les pistes 1-8 ou 9-16 si vous avez choisi l'algorithme 8 x COMP EQ.
- Seules les entrées 1-8 peuvent être sélectionnées si vous avez choisi l'algorithme 8 x COMP EQ.
- Après avoir sélectionné le point d'insertion, si vous changez l'algorithme en 8 x COMP EQ, le point d'insertion se change en entrées 1-8, pistes 1-8 ou pistes 9-16 (selon le réglage précédent).
- Pour insérer l'effet en sortie d'une seule piste mono, vous devez sélectionner piste 1 ~ piste 8. Pour l'insérer dans deux pistes mono ou une piste stéréo, vous devez sélectionner pistes 1/2 ~ pistes 15/16. Si vous voulez l'insérer avant le fader master, vous devez sélectionner master.

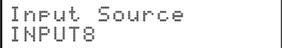
**4** **Sélectionnez >INPUT SOURCE.**

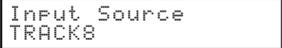
 No.00:Standard  **Changer de menu**

 Pressez [ENTER].

 Input Source INPUT1  **Changer de point d'insertion**

**5** **Réglez le point d'insertion (source d'entrée dans l'effet).**

 Input Source INPUT8  **Changer de point d'insertion**

 Input Source TRACK8  **Changer de point d'insertion**

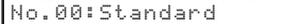
 Pressez [ENTER].

À l'écran	Point d'insertion
<b>Input</b>	Entrée de la table de mixage
<b>Input1-Input8</b>	Une seule entrée de table de mixage
<b>Track1,Track2</b>	Sortie d'une des pistes mono 1 ou 2
<b>Track1/2, Track3/4</b>	Sortie de la piste stéréo ou de deux pistes mono
<b>Master</b>	Juste avant le fader [MASTER]
<b>Dans le cas d'un réglage 8 x Comp EQ</b>	
<b>Track1-8</b>	Sorties de toutes les pistes 1-8
<b>Track9-16</b>	Sorties de toutes les pistes 9-16

**6**  Pressez [▲].

Point d'insertion actuel

 CLEAN  <TR8>

 No.00:Standard

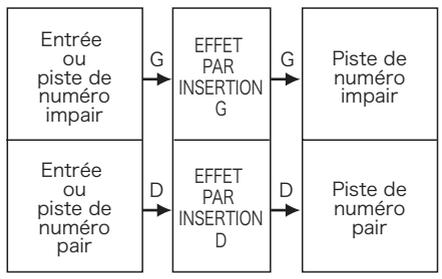
## CONSEIL

### Changez le point d'insertion de l'effet par insertion.

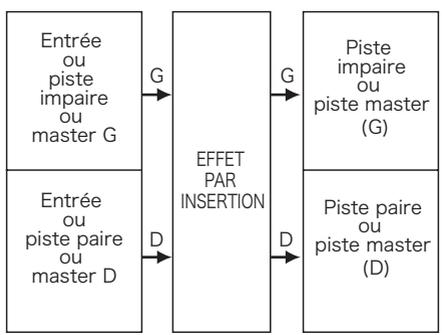
Quand un projet est réglé par défaut, l'effet par insertion est inséré sur l'entrée INPUT 1. Pour changer cela, réglez INPUT SOURCE à l'étape 4.

### Point d'insertion de l'effet par insertion

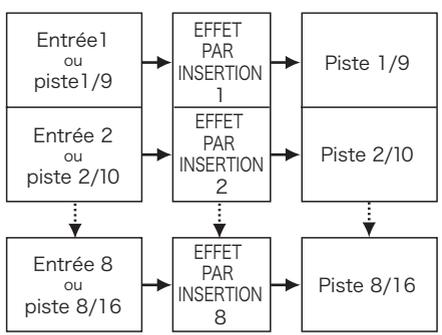
Insertion de l'effet sur deux entrées mono  
(algorithme DUAL)



Insertion de l'effet sur une entrée stéréo (algorithme Stereo Master)



Insertion de l'effet par insertion sur les 8 entrées  
(algorithme 8 x COMP EQ)



# Effet par insertion : Édition de patch

Vous pouvez créer des patches qui combinent entre eux des effets, changer les types d'effet dans les patches ou changer le traitement de la façon voulue en réglant la profondeur des effets à l'aide de leurs paramètres.

**1** **Commutateur d'effet On/Off.**

INSERT EFFECT  OU SEND RETURN EFFECT  Pressez [INSERT EFFECT] ou [SEND RETURN EFFECT].

INSERT EFFECT  Si "INSERT EFFECT Off" est affiché, pressez [ENTER].

**2** **Sélectionnez l'algorithme/patch.**

CLEAN <IN1> No.15:Standard E Changer d'algorithme

**3** Pressez [▼]. Changer de patch

**4** **Sélectionnez >EDIT.**

No.15:Standard >EDIT E Changer de paramètre

Pressez [ENTER].

## Édition des modules d'effet

### 5 Commutez les types d'effet On/Off.

Module d'effet Off

Compressor Off

Pressez [ENTER] pour changer.

Type (module d'effet On)

COMP/LIMITER Compressor E

Type d'effet

E : symbole d'édition  
S'affiche après que vous ayez fait une édition ou un changement

## Réglage du module d'effet

### 6 Sélectionnez le module d'effet.

COMP/LIMITER E

Compressor

MOD/DELAY E

Chorus

Type d'effet

Changer de module

## CONSEIL

- Certains patches indiquent "Empty" (vide) car aucun module n'a encore été programmé dans le patch.
- Si vous voulez éditer le module ZNR, accédez à la page portant le mot "TOTAL" en première ligne.
- Vous pouvez éditer individuellement les modules arrangés dans les canaux G/D de l'algorithme DUAL MIC. Votre sélection correspond au canal gauche quand la première ligne affiche "L" (pour Left, c'est-à-dire gauche) et au canal droit quand la première ligne affiche "R" (Right, c'est-à-dire droite)
- Dans l'algorithme 8 x COMP EQ, chaque canal a ses propres modules de filtrage passe-haut (HPF), de compresseur (COMPRESSOR) et d'égaliseur (EQ) et vous pouvez commuter On/Off chaque module d'effet indépendamment sur chaque canal. Le numéro du canal actuel est affiché en première ligne de l'écran.

## Édition du niveau du patch (volume du son final du patch)

### 7 Réglez le niveau du patch.

TOTAL Patch Level=25

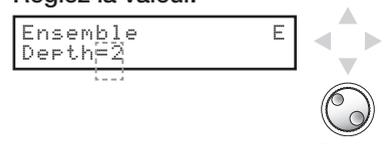
Changer de module

Changer de valeur

### 8 Pressez [EXIT] pour quitter ce mode.

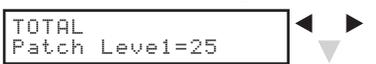
### Réglage des paramètres d'effet

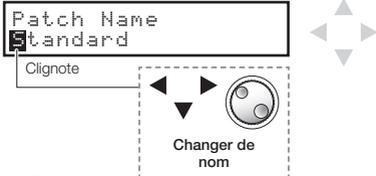
- 1 Sélectionnez un paramètre.  


Changer de paramètre
- 2 Réglez la valeur.  


Changer de valeur
- 3  Pressez [EXIT] pour quitter ce mode.

### Changement de nom d'effet par insertion

- 1 Sélectionnez TOTAL.  


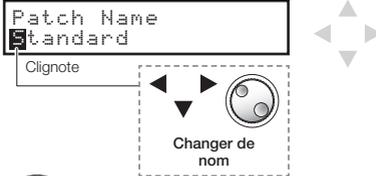
Changer de module
- 2 Pressez [▼] jusqu'à ce que vous voyiez PATCH NAME.  
 Pressez [▼].  


Changer de nom
- 3  Pressez [EXIT] pour terminer.

### NOTE

- Vous ne pouvez pas éditer un algorithme lui-même, c'est-à-dire la combinaison et l'arrangement des modules d'effet.
- Si vous désactivez un module d'effet (Off), tous les réglages ayant trait à ce module d'effet, tels que le type et les paramètres, sont également désactivés.
- Quand vous utilisez 8 x COMP EQ, vous ne pouvez pas commuter un effet On ou Off pour tous les canaux d'un coup. Mais si vous pressez [ENTER] quand une valeur de réglage d'effet est affichée pour le canal désiré, vous pouvez la désactiver pour ce canal.
- Vous ne pouvez pas désactiver les modules "TOTAL".
- Il n'y a pas de module ZNR dans l'algorithme 8 x COMP EQ.
- Si vous changez de patch sans sauvegarder un patch portant le symbole "E", vos éditions seront totalement perdues. Veuillez vous référer à la page suivante pour sauvegarder le patch.

### Changement de nom d'effet par départ/retour

- 1 Pressez [▼] jusqu'à ce que voyiez PATCH NAME.  
 Pressez [▼].  


Changer de nom
- 2  Pressez [EXIT] pour terminer.

## Effet par insertion Effet par départ/retour : Sauvegarde de patch

Une fois que vous avez édité (modifié) un patch, utilisez "SAVE" pour le sauvegarder. Vous pouvez sauvegarder un patch à n'importe quel emplacement du même algorithme.

**1** INSERT EFFECT  OU  SEND RETURN EFFECT  Pressez [INSERT EFFECT] ou [SEND RETURN EFFECT].

### Commutateur d'effet On/Off



Quand "INSERT EFFECT Off" est affiché, pressez [ENTER].

### 2 Sélectionnez l'algorithme/patch.

CLEAN <IN1>  
No.15:Standard E

Le patch a été édité

Changer d'algorithme  

Changer de patch 

### 3 Pressez [▼].

### 4 Sélectionnez >SAVE.

No.00:Standard  
>SAVE

Changer de menu  

 Pressez [ENTER].

### 5 Sélectionnez l'emplacement de sauvegarde.

Save to  
NO.29:Empty

N° d'emplacement de sauvegarde : nom du patch 

Changer l'emplacement de sauvegarde

 Pressez [ENTER].

### 6 Exécutez la sauvegarde ([SAVE]).

NO.29:Empty  
Save?

 Pressez [ENTER].

## NOTE

- Ces procédures sont les mêmes pour les effets par insertion et ceux par départ/retour.
- Si vous changez de patch sans sauvegarder un patch qui a été édité, vous perdez toutes vos modifications. N'oubliez pas de toujours sauvegarder vos patches modifiés
- La source d'importation et la destination d'importation sont des projets différents lorsque vous utilisez l'importation de patch (PATCH IMPORT).

## CONSEIL

- Vous pouvez sauvegarder votre patch édité en n'importe quel emplacement du même algorithme.
- Vous pouvez faire une copie du patch en sauvegardant un patch existant dans un autre emplacement.

## Effet par insertion : Importation de patch

Importez un ou plusieurs patches qui ont été créés dans un autre projet pour les utiliser dans le projet actuel.

Voir les étapes 1~3 de la page précédente.

**4** Sélectionnez >IMPORT.

```
No.00:Standard
>IMPORT
```

Changer de menu  
◀ ▶



Pressez [ENTER].

**5** Changez le menu. Sélectionnez la méthode d'importation.

```
PATCH IMPORT
>ALL
```

Changer de menu/  
paramètre  
◀ ▶

Option >All : importe tous les patches du projet choisi.  
Option > PATCH : sélectionne un patch en vue de l'importer depuis le projet choisi.

### Importation de tous les patches IMPORT>ALL

**1** Sélectionnez >ALL.

```
PATCH IMPORT
>ALL
```

Changer de paramètre  
◀ ▶



Pressez [ENTER].

**2** Sélectionnez le projet depuis lequel importer.

```
ALL PATCH IMPORT
No.001:PRJ001
```

◀ N° et nom du projet source

Changer de projet  
◉



Pressez [ENTER].

**3** Confirmez le projet depuis lequel importer et pressez [IMPORT].

```
No.001 : PRJ001
All Patch Import?
```



Pressez [ENTER].

### Importation d'un patch. IMPORT>PATCH

**1** Sélectionnez >PATCH.

```
PATCH IMPORT
>PATCH
```

Changer de paramètre  
◀ ▶



Pressez [ENTER].

**2** Sélectionnez le projet depuis lequel importer.

```
PATCH IMPORT
No.001:PRJ001
```

◀ N° et nom du projet source



Changer de projet



Pressez [ENTER].

**3** Sélectionnez le patch à importer.

```
Import
No.00:Standard
```

◀ N° du patch source



Changer de patch



Pressez [ENTER].

**4** Sélectionnez le patch de destination de l'importation.

```
Import to
No.00:Standard
```

◀ N° du patch de destination  
(emplacement de sauvegarde)



Changer d'emplacement de sauvegarde



Pressez [ENTER].

**5** Importez le patch.

```
NO.01:Ensemble
Import?
```

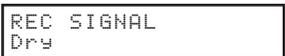


Pressez [ENTER].

## Emploi de l'effet par insertion uniquement pour le retour de studio

En appliquant un effet par insertion uniquement au retour de studio (écoute de contrôle), les signaux entrants secs (sans effet) peuvent être enregistrés sur les pistes.

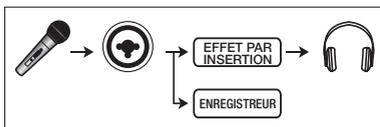
- 1** **INSERT EFFECT**  
 Pressez [INSERT EFFECT].  
**Commutateur d'effet On/Off**  
 Quand "INSERT EFFECT Off" est affiché, pressez [ENTER].
- 2** **Sélectionnez l'algorithm/patch.**  
 **Changer d'algorithm**  
  
**Changer de patch**  

- 3**  Pressez [▼].
- 4** **Sélectionnez >REC SIGNAL.**  
  
 Pressez [ENTER].
- 5** **Sélectionnez DRY.** **Changer de réglage**  
   
 Pressez [ENTER].

### Emploi de l'effet par insertion uniquement pour le retour de studio

Par défaut, quand un effet par insertion est appliqué à un signal d'entrée, c'est le signal avec cet effet qui est enregistré sur la piste. Toutefois, si désiré, vous pouvez n'appliquer l'effet par insertion qu'aux sorties d'écoute de contrôle et ainsi enregistrer sur la piste le signal entrant non traité.

Par exemple, vous pouvez appliquer un effet par insertion à un microphone pour que le chanteur interprète de façon plus confortable mais tout en enregistrant la voix sans l'effet.



<b>WET</b> (valeur par défaut)	Le signal entrant sera enregistré sur la piste après son passage au travers de l'effet par insertion.
<b>DRY</b>	Le signal entrant sera enregistré sur la piste avant de passer par l'effet par insertion. Toutefois, le signal entendu par les sorties OUTPUT et PHONES sera passé préalablement au travers de l'effet par insertion.

### CONSEIL

- Les réglages faits ici seront mémorisés projet par projet.
- Si nécessaire, restaurez le réglage "Wet" initial avant d'enregistrer d'autres parties.

# Vue d'ensemble et protection du projet

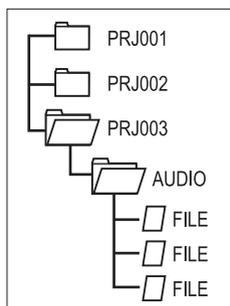
Un projet mémorise les données et éléments nécessaires à la reproduction musicale. La fonction "PROTECT" est une protection qui vous permet d'éviter les modifications d'un projet finalisé.

Tous les éléments d'une œuvre musicale sont conservés comme une seule unité dans un projet, y compris les fichiers audio, les informations sur les assignations de piste et les réglages de table de mixage, effets, métronome et accordeur.

L'appareil peut contenir un maximum de 1000 projets sur une même carte. Créez un nouveau projet pour chaque nouvelle œuvre musicale.

Données sauvegardées dans un projet :

- \* Données audio de chaque piste y compris la piste master
- \* Réglages des dossiers sélectionnés par les pistes
- \* Réglages de table de mixage
- \* Numéros et contenus des patches choisis pour les effets par insertion et par départ/retour
- \* Contenu des listes de lecture (playlist)
- \* Tous les autres fichiers nécessaires



## Protection d'un projet PROJECT>EDIT>PROTECT

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 **Sélectionnez >EDIT.**  

 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 **Sélectionnez >PROTECT.**  

 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 4 **Sélectionnez >On.**  
 Pressez [ENTER].  
 Commuter ON/OFF

## NOTE

- Vous pouvez reproduire un projet protégé mais vous ne pouvez pas le modifier. Si vous voulez enregistrer dans ce projet ou l'éditer de nouveau, réglez "PROTECT" sur "Off".
- Les projets qui ne sont pas protégés seront automatiquement sauvegardés sur la carte SD lorsque vous basculerez l'interrupteur d'alimentation sur Off ou lorsque vous ouvrirez un autre projet.
- Nous vous recommandons fortement de régler "PROTECT" sur "On" une fois que vous avez terminé un morceau pour éviter toute erreur de manipulation ultérieure.

## CONSEIL

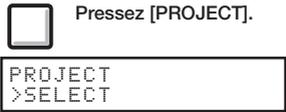
- L'icône de cadenas indiquant un verrouillage apparaît à l'écran lorsqu'un projet est protégé



# Création d'un nouveau projet

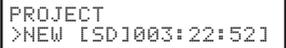
Avec le R16, vous pouvez créer jusqu'à 1000 projets sur une même carte. Vous pouvez aussi transférer les réglages d'un projet antérieur dans un nouveau projet.

**1** **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].



Changer de menu

**2** Sélectionnez >NEW.

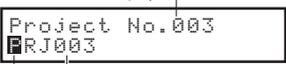


Changer de menu

**(ENTER)** Pressez [ENTER].

**3** Confirmez le nom du projet.

N° du nouveau projet



Clignotant

Nom du nouveau projet

Changer le nom à sauvegarder

**(ENTER)** Pressez [ENTER].

**4** Déterminez si vous voulez utiliser les réglages du dernier projet.

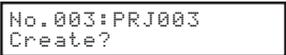


Changer de menu

Option d'emploi des réglages par défaut

**(ENTER)** Pressez [ENTER].

**5** Créez le projet.



**(ENTER)** Pressez [ENTER].

## NOTE

Vous pouvez utiliser les réglages et valeurs du dernier projet dans le nouveau ou utiliser les réglages par défaut du R16.

### Réglages conservés avec l'option CONTINUE

- Réglage de résolution (BIT LENGTH)
- Réglages d'effet par insertion (INSERT EFFECT)
- Réglages d'effet par départ/retour (SEND RETURN EFFECT)
- Réglages de statut de piste (PLAY/MUTE/REC)
- Réglages de report (BOUNCE)
- Réglages de piste d'enregistrement (REC TRACK)
- Réglages de paramètres de piste
- Réglages de métronome

### [RESET]

Utilisez les valeurs de réglage par défaut pour chaque paramètre.

## CONSEIL

À l'étape 3, vous pouvez changer le nom du nouveau projet.

 Réf. : Changement de nom

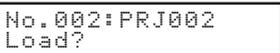
P.43

# Sélection de projets et de fichiers

Vous pouvez sélectionner un projet depuis l'écran de base pour enregistrer, reproduire ou éditer. Vous pouvez aussi sélectionner des fichiers pour les reproduire et les assigner aux pistes.

## Sélection d'un projet

PROJECT>SELECT

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >SELECT.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez le projet.  
  Changer de projet  
 Pressez [ENTER].
- 4 Chargez le projet.  
  Pressez [ENTER].

## NOTE

Vous ne pouvez reproduire et enregistrer que le projet actuellement chargé. Vous ne pouvez pas charger et utiliser plusieurs projets en même temps.

## CONSEIL

Quand l'interrupteur d'alimentation [POWER] du R16 est basculé sur ON, le projet qui était chargé au moment de l'extinction est automatiquement rechargé (si vous avez changé de carte SD, alors le dernier projet utilisé sur la carte insérée sera chargé).

## Sélection d'un fichier

PROJECT>FILE

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >FILE.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez le fichier.  
 Changer de piste  
 Sélectionner le fichier  
 ou utiliser les touches de statut [1 - 8] et [MASTER]

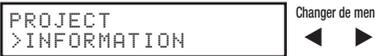
\* Si vous voulez écouter un fichier en vue de confirmation, vous pouvez utiliser les touches suivantes.

	Lecture : touche [PLAY]
	Arrêt : touche [STOP]
	Avance rapide : touche [FF]
	Retour rapide : touche [REW]
	Retour à zéro : touches [STOP] et [REW]
	Saut à un marqueur : Touches de marqueur [1<<<] et [>>>1]

# Informations sur les projets et les fichiers

Vous pouvez afficher des informations sur le projet et les fichiers actuellement chargés y compris leur date et heure de création, leur taille, leur durée d'enregistrement et le format des fichiers.

## Informations sur le projet PROJECT>INFORMATION

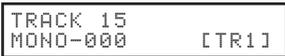
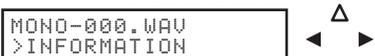
- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 **Sélectionnez >INFORMATION.**  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 **Sélectionnez le type d'information.**  

<b>NAME</b>	PROJECT INFORMATION NAME: PRJ001	<small>Nom de projet</small>
<b>DATE</b>	PROJECT INFORMATION DATE: 09/10/10 15:00	<small>Année/mois/jour/ heure de création</small>
<b>SIZE</b>	PROJECT INFORMATION SIZE: 378.5MB	<small>Taille</small>
<b>TIME</b>	PROJECT INFORMATION TIME: 00:09:13	<small>Durée d'enregistrement du projet</small>

### CONSEIL

- Les pages d'informations sur les projets et fichiers ne peuvent qu'être visualisées. Leur contenu ne peut pas être directement modifié.

## Informations sur le fichier PROJECT>FILE>INFORMATION

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 **Sélectionnez >FILE.**  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 **Sélectionnez le numéro de piste (1-16, MASTER) et le nom de fichier**  
 Changer de piste  
  
N° de piste  
Nom de fichier  
 Pressez [ENTER].
- 4 **Sélectionnez >INFORMATION.**  
 Changer de fichier  
 Pressez [ENTER].
- 5 **Sélectionnez le type d'information.**  

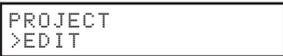
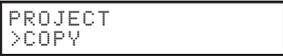
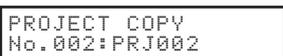
<b>NAME</b>	FILE INFORMATION NAME: MONO-000.WAV	<small>Nom de fichier</small>
<b>DATE</b>	FILE INFORMATION DATE: 2009/03/03	<small>Année/mois/jour de création</small>
<b>TIME</b>	FILE INFORMATION TIME: 12:47:47	<small>Heure de création</small>
<b>FORMAT</b>	FILE INFORMATION FORMAT: WAV44.1/16 MN	<small>Format, fréquence d'échantillonnage/résolution, ST (stéréo), MN (mono)</small>
<b>SIZE</b>	FILE INFORMATION SIZE: 24384.0KB	<small>Taille</small>
<b>LENGTH</b>	FILE INFORMATION LENGTH: 00:04:42	<small>Durée d'enregistrement du fichier</small>

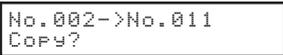
# Copie de projets et de fichiers

Vous pouvez copier un projet sauvegardé et l'utiliser comme un nouveau projet.

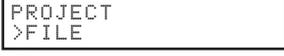
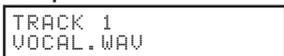
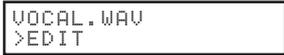
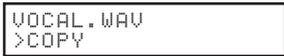
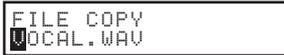
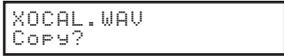
Vous pouvez copier des fichiers dans le même projet en changeant leur nom.

## Copie de projet PROJECT>EDIT>COPY

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >EDIT.  

Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez >COPY.  

Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 4 Sélectionnez le projet à copier.  

Changer de projet  
 Pressez [ENTER].
- 5 Le nouveau numéro de projet de la copie s'affiche.  

  
 Pressez [ENTER].
- 6 Copiez le projet.  

N° de l'ancien projet -> numéro du nouveau projet  
 Pressez [ENTER].

## Copie de fichier PROJECT>FILE>EDIT>COPY

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >FILE.  

Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez le fichier à copier.  

Changer de piste  
 Pressez [▼]. Changer de fichier
- 4 Sélectionnez >EDIT.  

Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 5 Sélectionnez >COPY.  

Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 6 Changez le nom du fichier copié.  

Changez le nom de sauvegarde du fichier copié  
 Pressez [ENTER].
- 7 Copiez le fichier.  

  
 Pressez [ENTER].

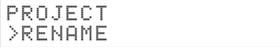
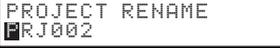
## NOTE

- Lorsqu'un projet porte déjà le même nom, un astérisque (\*) est ajouté en au début. Changez le nom et sauvegardez.

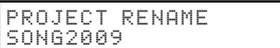
# Changement de nom des fichiers et projets

Vous pouvez changer le nom des projets et fichiers actuellement chargés.

## Changement du nom de projet PROJECT>EDIT>RENAME

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >EDIT.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez >RENAME.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 4 Changez les caractères.  
 Supprimer un caractère  
 Changer de position  

Le caractère sélectionné est surligné et clignote.

 Changer de caractère  
 Pressez [ENTER].

### NOTE

- Lorsqu'un projet porte déjà le même nom, un astérisque (\*) est ajouté en au début. Changez le nom et sauvegardez.

### CONSEIL

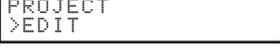
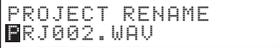
#### Noms de projet

Caractères pouvant être utilisés : 8 au maximum  
 Chiffres : 0-9  
 Lettres : A-Z, a-z  
 Symboles: (espace) ! " # \$ % & ' .....etc.

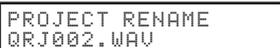
#### Noms de fichier

Caractères pouvant être utilisés : 12 y compris  
 l'extension  
 Chiffres : 0-9  
 Lettres : A-Z (majuscules)  
 Symbole : \_ (trait de soulignement)

## Changement du nom de fichier PROJECT>FILE>EDIT>RENAME

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >FILE.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez le nom de fichier.  
 Changer de piste  
 Pressez [▼]  
  
Changer de fichier
- 4 Sélectionnez >EDIT.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 5 Sélectionnez >RENAME.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 6 Changez les caractères  
 Supprimer un caractère  
 Changer de position  

Le caractère sélectionné est surligné et clignote.

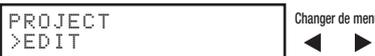
 Changer de caractère  
 Pressez [ENTER].

# Suppression de fichiers et de projets

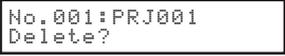
Vous pouvez supprimer les fichiers et projets sélectionnés.

## Suppression d'un projet

PROJECT>EDIT>DELETE

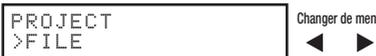
- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >EDIT.  

 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez >DELETE.  

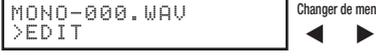
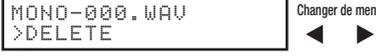
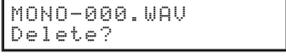
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 4 Sélectionnez le projet à supprimer.  

 Changer de projet  
 Pressez [ENTER].
- 5 Supprimez le projet.  

 Pressez [ENTER].

## Suppression d'un fichier

PROJECT>FILE>EDIT>DELETE

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >FILE.  

 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez le nom de fichier  
 Changer de piste  

 Changer de fichier  
 Pressez [ENTER].
- 4 Sélectionnez >EDIT.  

 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 5 Sélectionnez >DELETE.  

 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 6 Supprimez le fichier.  

 Pressez [ENTER].

### NOTE

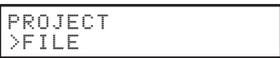
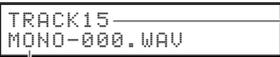
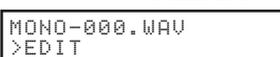
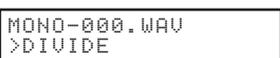
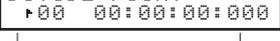
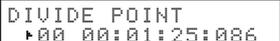
- Une fois supprimés, les projets et fichiers ne peuvent plus être restaurés. Faites donc attention lors de la suppression.
- Vous ne pouvez pas supprimer de projet ni de fichier dont la protection (PROTECT) a été activée (ON).
- Si vous supprimez le projet actuellement chargé, c'est le projet ayant le plus petit numéro qui est chargé à la place.

### NOTE

- Quand vous supprimez des fichiers, les pistes auxquelles ils sont assignés deviennent vides.

# Division de fichier

Vous pouvez diviser un fichier en n'importe quel point pour créer deux fichiers. Cela sert à supprimer des portions inutiles dans des enregistrements ou à fractionner des enregistrements longs.

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >FILE.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez un fichier.  
 Changer de piste  
 Sélectionner un fichier  
 ou utiliser les touches de statut [1-8] et [MASTER]
- 4  Pressez [▼].
- 5 Sélectionnez >EDIT.  
 Changer de piste  
 Pressez [ENTER].
- 6 Sélectionnez >DIVIDE.  
 Changer de piste  
 Pressez [ENTER].
- 7 Fixez le point de division.  
 Changer de valeur  
 Utiliser les marqueurs ou changer le temps  
  
 Pressez [ENTER].

## 8 Divisez.

MONO-000.WAV  
Divide?

 Pressez [ENTER].

Quand vous déterminez le point de division, vous pouvez utiliser les touches suivantes pour écouter le fichier.

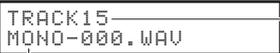
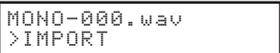
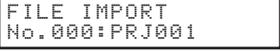
	Lecture : touche [PLAY]
	Arrêt : touche [STOP]
	Avance rapide : touche [FF]
	Retour rapide : touche [REW]
	Retour à zéro : touches [STOP] et [REW]
	Saut à un marqueur : touches marqueur [▶ ] et [◀◀]

## CONSEIL

- Quand un fichier est divisé, des fichiers portant de nouveaux noms sont automatiquement créés dans le même dossier. "A" est ajouté à la fin du nom du fichier correspondant à la partie antérieure au point de division. "B" est ajouté à la fin du nom du fichier correspondant à la partie postérieure au point de division. Si le nom de fichier d'origine contient déjà 8 caractères, son dernier caractère est remplacé par "A" ou "B" dans le nom des nouveaux fichiers.
- Le fichier d'origine ayant servi à la division est supprimé.

# Importation de fichiers d'autres projets

Vous pouvez importer des fichiers de projets autres que le projet actuel.

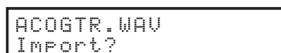
- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 **Sélectionnez >FILE.**  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 **Sélectionnez un fichier.**  
 Changer de piste  
 Sélectionner un fichier  
ou utiliser les touches de statut [1-8] et [MASTER]
- 4  Pressez [▼].
- 5 **Sélectionnez >IMPORT.**  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 6 **Sélectionnez le projet contenant le fichier à importer.**  
 Changer de projet  
 Pressez [ENTER]. 
- 7 **Sélectionnez le fichier à importer.**  
   
 Pressez [ENTER].

- 6 **Confirmez le choix du fichier.**



-  Pressez [ENTER].

- 7 **Importez le fichier.**



-  Pressez [ENTER].

## NOTE

- S'il y a un fichier portant déjà le même nom dans le projet, un symbole astérisque (\*) est ajouté au début. Changez le nom et sauvegardez.

## CONSEIL

- Caractères pouvant être utilisés : 12 au maximum  
 Chiffres : 0-9  
 Lettres : A-Z (majuscules)  
 Symbole : \_ (trait de soulignement)

# Lecture séquentielle de projets

L'ordre de lecture de plusieurs projets peut être enregistré et géré sous forme de listes de lecture (playlists). C'est utile pour reproduire plusieurs morceaux à la suite, pour un accompagnement de jeu "live" et pour envoyer à un enregistreur externe.

## Lecture d'une playlist

- 1** **PROJECT**

Pressez [PROJECT].

Changer de menu
- 2** Sélectionnez >SEQUENCE PLAY.

Pressez [ENTER].
- 3** Sélectionnez la playlist.

"Empty" : vide, pas de morceau dans la liste

Le nombre de projets enregistrés s'affiche.

Sélectionner la liste

N° de playlist      Nombre de projets      Durée totale de lecture de la liste
- 4** **PLAY**

Pressez [PLAY].

Affichage durant la lecture      Nom du projet

N° de playlist      Temps de lecture écoulé

La lecture s'arrête à la fin du dernier projet.

## CONSEIL

Les pistes audio assignées à la liste actuelle sont lues.

### Fonctionnement des touches durant la lecture

	Lecture depuis le début du projet actuel
	Arrêt de la lecture et retour au début du projet actuel
	Lancement de la lecture depuis le début du premier projet de la liste
	Arrêt de la lecture et reprise de la lecture depuis le début du prochain projet dans la liste
	Arrêt de la lecture et reprise de la lecture depuis le début du projet précédent dans la liste

## Édition d'une playlist

PROJECT>SEQUENCE PLAY>EDIT

- 4** Pressez [▼].
- 5** Sélectionnez >EDIT.

Changer de menu

Pressez [ENTER].
- Enregistrement, édition et changement des playlists
- 6** Sélectionnez le premier projet (ou le projet à changer).

Fin de la liste de projets ou absence de projet enregistré

Changer de projet

Affichage de fin de liste
- 7** Enregistrez le projet à lire.

N° du projet à enregistrer      Nom du projet à enregistrer

Projet : durée de lecture      Nombre total de pages      N° de page sélectionnée
- 8** Sélectionnez et enregistrez d'autres projets.

Changer de page
- 9** Pressez [EXIT].

## Suppression d'un projet dans la liste

## 6 Sélectionnez un projet à retirer de la liste.

No.002 : PRJ002  
004:00:01 3/5

Changer de plage

 Pressez [▼].

 Changer de projet

## 7

No.002:PRJ002  
INSERT [DELETE]

Changer de paramètre

Sélectionnez DELETE.

 Pressez [ENTER].



No.002:PRJ002  
004:00:01 3/4

## Insertion d'un projet dans une liste

## 6 Sélectionnez la plage dans laquelle insérer.

No010:PRJ010  
002:14:58 4/5

Changer de plage

 Pressez [▼].

 Changer de projet

## 7 Sélectionnez INSERT.

Track5  
[INSERT] DELETE

Changer de paramètre

 Pressez [ENTER].



No.010:PRJ010  
002:14:58 4/6

Le projet sélectionné est inséré.

Suppression d'une playlist  
PROJECT>SEQUENCE PLAY>DELETE4  Pressez [▼].

List1:2Songs  
>EDIT

Changer de menu

## 5 Sélectionnez &gt;DELETE.

List1:2Songs  
>DELETE

Changer de menu

 Pressez [ENTER].

## 6 Supprimez.

List1:2Songs  
Delete?

 Pressez [ENTER].

## NOTE

- Si une piste master ou le fichier assigné à une piste master est supprimé, la playlist se vide.
- Réglez la piste master sur l'enregistrement que vous voulez écouter quand vous enregistrez un projet dans une playlist.
- Pour changer les fichiers de projets enregistrés, changez les pistes master et éditez la playlist.
- Le nombre maximal de playlists est de 10 et chaque playlist peut avoir un maximum de 99 projets enregistrés.
- Pour enregistrer un projet, la piste master doit avoir un fichier enregistré d'une longueur d'au moins 4 secondes.

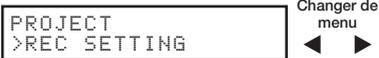
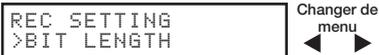
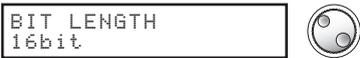
 Réf. : Réglages de la piste master

P.42

## Réglage de la résolution en bits du format d'enregistrement

Généralement, les CD sont enregistrés en 16 bits, à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz, mais avec le R16, vous pouvez utiliser un enregistrement en 24 bits de plus haute qualité.

### Réglage et changement de la résolution PROJECT>REC SETTING>BIT LENGTH

- 1 **PROJECT**  
 Pressez [PROJECT].
- 2 Sélectionnez >REC SETTING.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez >BIT LENGTH.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 4 Sélectionnez le nombre de bits.  
 16 bits – 24 bits  
 Pressez [ENTER].

### CONSEIL

- Si vous écrasez un enregistrement, vous ne pouvez pas changer sa résolution.
- Ce réglage est mémorisé pour chaque projet.
- Le réglage initial est 16 bits.
- Si vous utilisez le format 44,1 kHz/24 bits, vous devrez faire une conversion en 16 bits pour pouvoir créer un CD audio.

# Réglage de l'affichage

Vous pouvez régler le rétroéclairage et le contraste.

## Commutation On/Off du rétroéclairage. TOOL>SYSTEM>LCD>LIGHT

- 1 **TOOL**  
 Pressez [TOOL].  

TOOL  
>TUNER

Changer de menu  
- 2 **Sélectionnez >SYSTEM.**  

TOOL  
>SYSTEM

   
 Pressez [ENTER].
- 3 **Sélectionnez >LCD.**  

SYSTEM  
>LCD

Changer de menu    
 Pressez [ENTER].
- 4 **Sélectionnez >LIGHT.**  

LCD  
>LIGHT

Changer de menu    
 Pressez [ENTER].
- 5 **Sélectionnez ON/OFF.** Commuter On/Off  

LIGHT  
On

  
 Pressez [ENTER].

<b>On</b>	Rétroéclairage allumé (par défaut)
<b>Off</b>	Rétroéclairage éteint

## Réglage du contraste TOOL>SYSTEM>LCD>CONTRAST

- 1 **TOOL**  
 Pressez [TOOL].  

TOOL  
>TUNER

Changer de menu  
- 2 **Sélectionnez >SYSTEM.**  

TOOL  
>SYSTEM

   
 Pressez [ENTER].
- 3 **Sélectionnez >LCD.**  

SYSTEM  
>LCD

Changer de menu    
 Pressez [ENTER].
- 4 **Sélectionnez >CONTRAST.**  

LCD  
>CONTRAST

Changer de menu    
 Pressez [ENTER].
- 5 **Sélectionnez une valeur.**  

CONTRAST: 3  

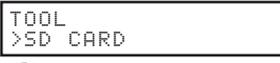
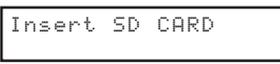
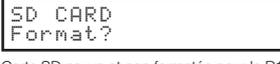
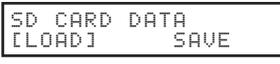
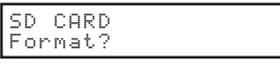

  
 Pressez [ENTER]. Changer de valeur

## CONSEIL

Éteignez le rétroéclairage pour économiser les piles.

# Changement de carte SD avec l'appareil allumé

Vous pouvez changer la carte SD avec l'appareil allumé. Vous pouvez avoir besoin de changer de carte SD lorsque vous utilisez le R16 si l'espace restant sur la carte insérée devient trop faible ou si vous devez importer des données d'une autre carte SD préalablement enregistrée.

- 1 **TOOL**  
 Pressez [TOOL].
- 2 Sélectionnez >SD CARD.  
  
 Pressez [ENTER].
- 3 Sélectionnez >EXCHANGE.  
   
 Pressez [ENTER].  
 Le retrait de la carte est possible.
- 4 Éjectez la carte SD.  
  

- 5 Insérez une autre carte SD.  
  
 Carte SD neuve et non formatée pour le R16.  
 Carte SD formatée pour le R16.
- 6 Formatez la carte SD pour l'utilisation.  
  
 Pressez [ENTER].

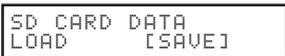
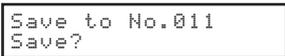
## Chargement de la carte SD à utiliser dans le R16 SD CARD DATA>LOAD

### Carte SD formatée pour le R16

- 6 Sélectionnez [LOAD].  
   
 Pressez [ENTER].
- 7 Chargez un projet de la carte.  
  
 Pressez [ENTER].  
 Le projet de plus haut numéro présent sur la carte SD insérée est chargé.

## Sauvegarde du projet actuel du R16 sur la carte SD SD CARD DATA>SAVE

### Carte SD formatée pour le R16

- 6 Sélectionnez [SAVE].  
   
 Pressez [ENTER].
- 7 Sélectionnez le projet où sauvegarder.  
   
 N° : Nom du projet de destination de sauvegarde  
 Pressez [ENTER].
- 8 Sauvegardez le projet actuel.  
  
 Pressez [ENTER].

# Formatage de cartes SD et vérification de leur capacité

Vous pouvez formater des cartes SD pour les employer avec le R16, supprimer toutes les données qu'elles contiennent et vérifier leur capacité (espace restant).

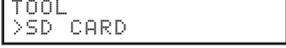
## Formatage et suppression de toutes les données

TOOL>SD CARD>FORMAT

- 1** **TOOL**  
 Pressez [TOOL].
- 2** Sélectionnez >SD CARD.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 3** Sélectionnez >FORMAT.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- 4** Exécutez.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].

## Vérification de l'espace restant sur la carte SD

TOOL>SD CARD>REMAIN

- 1** **TOOL**  
 Pressez [TOOL].
  - 2** Sélectionnez >SD CARD.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
  - 3** Sélectionnez >REMAIN.  
 Changer de menu  
 Pressez [ENTER].
- SD CARD REMAIN  
 054:06:00 / 15317.7MB

Durée d'enregistrement restante pour le format d'enregistrement actuel

Mémoire disponible sur la carte

### NOTE

- Si vous insérez une carte SD qui n'a pas été formatée pour l'emploi avec le R16, le menu "FORMAT" s'ouvre automatiquement.
- Si vous formatez une carte SD, toutes ses données seront définitivement effacées.
- Quand vous formatez une carte SD, toutes les données de la carte sont supprimées et des dossiers et fichiers exclusivement destinés à l'emploi par le R16 sont créés.

Structure des données sur les cartes SD pour R16

```

├─ PROJ000
├─ PRJDATA.ZDT
├─ EFXDATA.ZDT
├─ AUDIO
├─ SYS
└─ ZOOM.ZDT
  
```

### NOTE

- Déverrouillez la protection de la carte SD avant de l'insérer.
- La sauvegarde avec [SAVE] comprend diverses données du projet en cours, mais pas les données audio.

### NOTE

- Si la mémoire disponible sur une carte SD est inférieure à la quantité de données enregistrées, l'enregistrement échoue. Changez la carte avant de tomber à court d'espace mémoire.

 **Réf. :** Importation de données d'une mémoire USB dans une carte SD  
 : Sauvegarde de données d'une carte SD sur mémoire USB

P.74

: Fonctionnement sans carte SD

P.12

### CONSEIL

- Insérez une carte SD non formatée et exécutez le formatage quand "Format?" apparaît. Ensuite, des options pour sauvegarder [SAVE] et charger [LOAD] le projet actuel suivront.

# Vérification de la version et réglage du type de pile

Vous pouvez vérifier la version actuelle du logiciel système. Et si vous définissez le type de pile, la charge restant dans celle-ci sera affichée avec plus de précision.

## Vérification de la version du système TOOL>SYSTEM>SYSTEM VERSION

- 1** **TOOL**  
 Pressez [TOOL].

TOOL  
 >TUNER

Changer de menu
- 2** Sélectionnez >SYSTEM.

TOOL  
 >SYSTEM

 Pressez [ENTER].

Changer de menu

SYSTEM  
 >LCD
- 3** Sélectionnez >VERSION.

SYSTEM  
 >VERSION

 Pressez [ENTER].
- 4** Sélectionnez le type d'information.

SYSTEM  
 Ver ZOOM R16  
 SYSTEM Ver:1.00

Version actuelle du système

SUB  
 SYSTEM Ver ZOOM R16  
 SUB SYSTEM Ver:1.00

Version actuelle du sous-système

BOOT  
 SYSTEM Ver ZOOM R16  
 BOOT SYSTEM Ver:1.00

Version actuelle du système de démarrage

## Réglage du type de pile TOOL>SYSTEM>BATTERY TYPE

- 1** **TOOL**  
 Pressez [TOOL].

TOOL  
 >TUNER

Changer de menu
- 2** Sélectionnez >SYSTEM.

TOOL  
 >SYSTEM

 Pressez [ENTER].

Changer de menu

SYSTEM  
 >LCD
- 3** Sélectionnez >BATTERY TYPE.

SYSTEM  
 >BATTERY TYPE

 Pressez [ENTER].
- 4** Sélectionnez le type de pile.

BATTERY TYPE  
 ALKALINE

Type de pile choisi

 Pressez [ENTER].

ALKALINE	Piles alcalines
Ni-MH	Piles nickel-hydrure de métal

Valeur par défaut : ALKALINE

## NOTE

Veuillez n'utiliser que des piles alcalines ou nickel hydrure de métal.

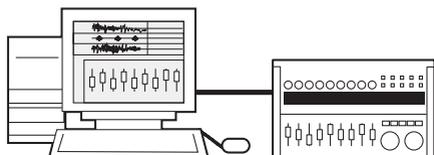
## CONSEIL

Vous pouvez obtenir des informations actualisées quant au logiciel système sur le site internet ZOOM : [www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp).

## Connexion informatique

Utilisez l'USB pour relier le R16 à un ordinateur (sous Windows ou Macintosh OS).

En branchant cette unité à un ordinateur, vous pouvez l'utiliser comme lecteur de carte SD, interface audio pour l'entrée et la sortie du son et surface de contrôle pour piloter un logiciel station de travail audio numérique (DAW).



### NOTE

- Pour importer un fichier audio dans le R16, il doit être au format WAV avec une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz et une résolution de 16 ou 24 bits.
- Les noms de fichier ne doivent utiliser que des lettres majuscules, des chiffres et le symbole "\_" (trait de soulignement). Ils doivent être composés au maximum de 8 caractères plus l'extension ".WAV".
- Vous pouvez brancher le R16 et un ordinateur par USB alors qu'ils sont sous tension. Si vous branchez le R16 par USB quand son interrupteur d'alimentation [POWER] est sur OFF, vous pouvez le faire démarrer à partir de l'alimentation fournie par le port USB.
- Si vous utilisez le R16 comme lecteur de carte ou interface audio, vous ne pouvez pas l'utiliser comme enregistreur.

### CONSEIL

- Compatibilité du système d'exploitation (OS) pour le lecteur de carte :  
Windows : Windows XP et ultérieur  
Macintosh : Mac OS x 10.2 et ultérieur
- Les données de projet sont sauvegardées dans le dossier racine (ROOT DIRECTORY) de la carte SD sous forme PROJxxx (xxx est le numéro de projet) et les données audio sont sauvegardées comme fichiers "WAV" dans le dossier "AUDIO" du dossier du projet.
- La piste master et les pistes stéréo sont des fichiers WAV stéréo.

# Lecteur de carte (Card reader)

Vous pouvez accéder à la carte SD du R16 au travers d'un ordinateur pour sauvegarder, lire et importer divers projets, fichiers et données.

## Emploi comme lecteur de carte SD USB > CARD READER

1 Branchez le R16 à un ordinateur par USB (prise [DEVICE]).

2  Pressez [USB].

3 Sélectionnez >CARD READER.

USB  
>CARD READER

Changer de menu

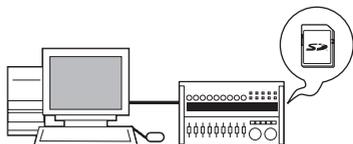
 Pressez [ENTER].

4 Exécutez.

CARD READER  
Enter?

 Pressez [ENTER].

Emploi du R16 depuis un ordinateur.



### Vers l'ordinateur

Sauvegarde des données de projet d'une carte SD dans un ordinateur.

### Depuis l'ordinateur

Importation dans une carte SD d'une sauvegarde de données audio de l'ordinateur.

## Déconnexion

1 Pour correctement déconnecter le R16 de votre ordinateur, suivez la procédure de retrait de périphérique de votre système d'exploitation.

2  ou  Pressez pour déconnecter le R16 en tant que lecteur de carte.

## NOTE

- Pour importer un fichier audio dans le R16, il doit être au format WAV avec une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz et une résolution de 16 ou 24 bits.
- Les noms de fichier ne doivent utiliser que des lettres majuscules, des chiffres et le symbole « \_ » (trait de soulignement). Ils doivent être composés au maximum de 8 caractères plus l'extension ".WAV".

## CONSEIL

- Compatibilité du système d'exploitation (OS) pour le lecteur de carte :  
Windows : Windows XP et ultérieur  
Macintosh : Mac OS x 10.2 et ultérieur
- Les données de projet sont sauvegardées dans le dossier racine (ROOT DIRECTORY) de la carte SD sous forme PROJxxx (xxx est le numéro de projet) et les données audio sont sauvegardées comme fichiers "WAV" dans le dossier "AUDIO" du dossier de projet.
- La piste master et les pistes stéréo sont des fichiers WAV stéréo.
- Pour importer des fichiers WAV d'un ordinateur, copiez-les dans le dossier "AUDIO" du dossier de projet "PROJxxx" (xxx=numéro de projet) dans lequel vous voulez les utiliser. Utilisez le R16 pour assigner les fichiers aux pistes
- Vous pouvez brancher le R16 à un ordinateur par USB alors qu'ils sont sous tension.
- Si vous branchez le R16 par USB quand son interrupteur d'alimentation [POWER] est sur OFF, vous pouvez le faire démarrer à partir de l'alimentation fournie par le port USB.

# Emploi de la mémoire USB pour sauvegarder et importer des données

En connectant directement au R16 une mémoire USB, vous pouvez sauvegarder et importer des fichiers. C'est pratique pour échanger des fichiers avec d'autres membres du groupe.

## Sauvegarde sur mémoire USB

USB>USB STRAGE>SAVE

- 1 Branchez la mémoire USB à la prise USB HOST du R16.
- 2  Pressez [USB].
- 3 Sélectionnez >USB STRAGE.
 

USB  
 >USB STRAGE


 Pressez [ENTER].
- 4 Sélectionnez >SAVE.
 

USB STRAGE  
 >SAVE


 Pressez [ENTER].
- 5 Sélectionnez le projet où sont les données à sauvegarder.
 

DATA SAVE  
 No. 001:PRJ001


 Pressez [ENTER].
- 6 Sélectionnez un fichier.
 

Select File  
 LEADGTR.WAV


 Pressez [ENTER].
- 7 Sélectionnez les données à sauvegarder.
 

DATA SAVE  
 LEADGTR.WAV


 Pressez [ENTER].
 

Changer le nom du fichier à sauvegarder.
- 8 Sauvegardez le fichier.
 

ACOGTR.WAV  
 Save?

 Pressez [ENTER].

## Importation depuis la mémoire USB

USB>USB STRAGE>LOAD

- 1 Branchez la mémoire USB à la prise USB HOST du R16.
- 2  Pressez [USB].
- 3 Sélectionnez >USB STRAGE.
 

USB  
 >USB STRAGE


 Pressez [ENTER].
- 4 Sélectionnez >LOAD.
 

USB STRAGE  
 >LOAD


 Pressez [ENTER].
- 5 Sélectionnez le dossier.
 

Select File  
 Folder:WAVFILES

 Apparaît s'il y a un dossier.
 
 Pressez [ENTER].
- 6 Sélectionnez un fichier.
 

Select File  
 DR\_LOOP.WAV


 Pressez [ENTER].
- 7 Sélectionnez un fichier.
 

Save to  
 No. 001:PRJ001


 Pressez [ENTER].
- 8 Chargez le fichier.
 

DR\_LOOP.WAV  
 Load?

 Pressez [ENTER].

## NOTE

- Ne retirez jamais la mémoire USB lors de l'envoi ou de la réception de données. Débranchez-la après que l'affichage "Saving" ou "Loading" ait disparu.
- Durant l'utilisation du stockage USB, aucun enregistrement n'est possible.
- Lors de la sauvegarde sur mémoire USB, les données sont sauvegardées au niveau supérieur de la structure des fichiers.

# Interface audio/surface de contrôle

Vous pouvez brancher le R16 par USB à un ordinateur pour l'utiliser comme un contrôleur et comme une interface audio avec un logiciel station de travail audio numérique (DAW).

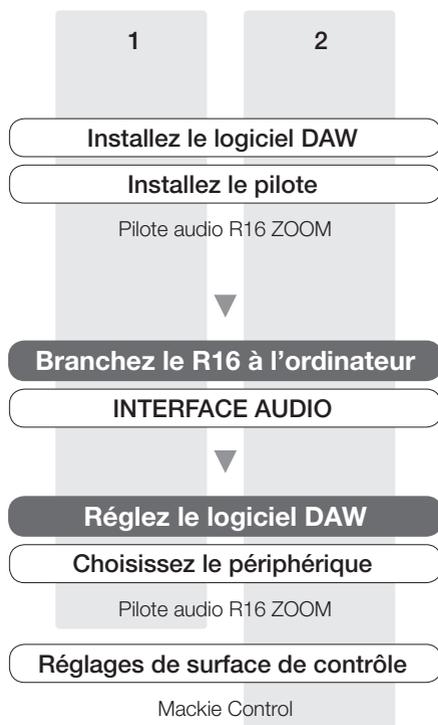
## Branchement du R16 comme interface audio/surface de contrôle

### 1. Mode interface audio

En utilisant le R16 comme interface entre un ordinateur et d'autres équipements et instruments audio, vous pouvez enregistrer et éditer les signaux audio dans un logiciel DAW. Vous pouvez aussi brancher des instruments qui nécessitent une haute impédance (Hi-Z) ou une alimentation fantôme.

### 2. Mode surface de contrôle

En utilisant les faders et touches du R16, vous pouvez contrôler les opérations de transport et de mixage de votre logiciel DAW.



## Première connexion du R16 à un ordinateur

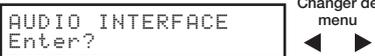
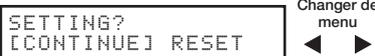
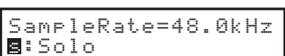
- 1 Installez les pilotes audio USB du R16 ZOOM sur l'ordinateur.
- 2 Branchez le R16 à l'ordinateur.
  - Branchement et réglage du R16
- 3 Réglez le logiciel DAW.
  - Réglages de périphérique
  - Réglages de surface de contrôle

## NOTE

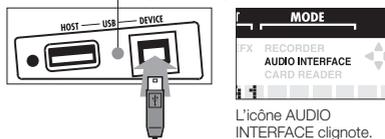
- Pour utiliser le R16 comme une interface audio pour un logiciel DAW (par exemple, Cubase LE 4), il est nécessaire d'installer le pilote audio USB R16 ZOOM. Installez-le correctement comme indiqué dans le guide d'installation fourni.
- Veuillez télécharger la dernière version du pilote audio USB R16 ZOOM depuis notre page d'accueil, <http://www.zoom.co.jp>.

**Branchement et réglage du R16**

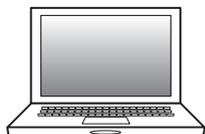
Suivez ces procédures à partir du second branchement.

- 1 **USB**  
 Pressez [USB].
- 2 Sélectionnez >AUDIO INTERFACE.  
  
 Pressez [ENTER].
- 3 Confirmez.  
  
 Pressez [ENTER].
- 4 Choisissez d'utiliser ou non les réglages précédents.  
  
 Pressez [ENTER].
- 5 Connectez le câble USB au R16.  


Le témoin USB [DEVICE] s'allume.



- 6 Branchez le câble USB à l'ordinateur.

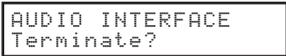


L'icône AUDIO INTERFACE s'allume après connexion.



Connexion effectuée

**Déconnexion**

- 1 **USB**  
 Pressez [USB].
- 2 Déconnectez.  
  
 Pressez [ENTER].
- 3 Débranchez le câble USB.

**NOTE**

Vous pouvez utiliser les réglages et valeurs du dernier projet dans le nouveau ou les ramener à leurs valeurs par défaut.

**Données conservées avec CONTINUE**

- Réglages d'effet par insertion (INSERT EFFECT)
- Réglages d'effet par départ/retour (SEND RETURN EFFECT)
- Réglages des paramètres de piste
- Réglages de l'accordeur (TUNER)

**RESET**

Les réglages par défaut reviennent pour chaque paramètre.

**NOTE**

- Avant de débrancher le câble USB pour vous déconnecter de l'ordinateur, suivez les procédures adaptées au système d'exploitation de votre ordinateur afin de "démonter" préalablement le périphérique.
- Après l'étape 2 de "Déconnexion" ci-dessus, ne débranchez le câble USB qu'une fois qu'"AUDIO INTERFACE" a disparu de l'écran du R16.
- Même sans alimentation sur le R16 (adaptateur ou piles), vous pouvez le faire démarrer rien qu'avec l'alimentation du bus USB lorsque vous utilisez les fonctions interface audio/surface de contrôle.
- Nous vous recommandons fortement de toujours garder à jour le logiciel système du R16. Si vous utilisez un R16 fonctionnant sous un ancien système, un ordinateur peut ne pas le reconnaître.





# Paramètres et types d'effet du R16 – 1

## Paramètres d'effet

### Effet par insertion

Algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM

#### ● Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres/descriptions			
	Sense	Attack	Tone	Level
Compressor	Compresseur de type MXR Dynacomp.			
Rack Comp	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Compresseur avec réglages plus détaillés.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Limiteur pour supprimer les crêtes des signaux au-dessus d'un certain niveau.			

#### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Sense	0-10	Règle la sensibilité du compresseur.
Attack	Compressor : Fast, Slow	Sélectionne la vitesse de réponse du compresseur.
	Rack Comp : 1-10	Règle la vitesse de réglage du compresseur.
Tone	0-10	Règle la qualité tonale.
Level	2-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
Threshold	0-50	Règle le seuil d'action du compresseur/limiteur.
Ratio	1-10	Règle le rapport de compression du compresseur/limiteur.
Release	1-10	Règle le temps nécessaire au compresseur/limiteur pour cesser son action une fois que le niveau du signal a chuté sous le niveau seuil.

#### ● Module EFX

Type	Paramètres/descriptions						
	Position	Sense	Resonance	Level			
Auto Wah	Wah-wah automatique dépendant de la dynamique du signal entrant.						
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level			
	Fait varier périodiquement le niveau de volume.						
Phaser	Position	Rate	Color	Level			
	Produit un son soufflant.						
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level			
Produit un son résonant métallique. Régler le paramètre Frequency entraîne un changement drastique du caractère sonore.							
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level			
	Ralentit l'attaque du son.						
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync
	Change la fréquence de wah-wah en fonction du tempo rythmique.						

#### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Position	Before, After	Détermine la position de connexion du module EFX entre "Before" (avant PREAMP) et "After" (après PREAMP).
Sense	-10~-1, 1-10	Règle la sensibilité de la wah-wah automatique.
Resonance	0-10	Règle l'intensité de résonance.
Level	2-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
Depth	0-100	Règle l'amplitude de modulation.
Rate	0-50 ♯ (P.86 - Tableau 1)	Règle la vitesse de modulation. En utilisant le tempo rythmique comme référence, le réglage peut se faire sous forme d'unités de note.
Wave	Up 0-9, Down 0-9, Tri 0-9	Règle la forme d'onde de modulation sur "Up" (onde en dents de scie montantes), "Down" (onde en dents de scie descendantes) ou "Tri" (triangulaire). Des chiffres élevés donnent un écrêtage plus fort, accentuant l'effet.
Color	4Stage, 8State, Invert4, Invert8	Sélectionne le type de son.
Frequency	Ring Modulator 1-50	Règle la fréquence utilisée pour la modulation.
	Fix-Wah 1-50	Règle la fréquence centrale de wah-wah.
Balance	0-100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Time	1-50	Règle le temps de montée du son.
Curve	0-10	Règle la courbe de montée du volume.
Dry Mix	0-10	Règle le rapport de mixage avec le son d'origine.
RTM Mode	P.86 Tableau 2	Règle la plage et la direction du changement.
RTM Wave	P.86 Tableau 3	Sélectionne la forme d'onde de contrôle.
RTM Sync	♯ (P.86 Tableau 4)	Règle la fréquence de contrôle.

# Paramètres et types d'effet du R16 – 2

## ● Module PREAMP

Type	Paramètres/descriptions			
<b>FD Clean</b>	Son clair du Fender Twin Reverb (modèle '65) recherché par les guitaristes dans de nombreux styles musicaux.			
<b>VX Clean</b>	Son clair de l'ampli combo VOX AC-30 fonctionnant en Classe A.			
<b>JC Clean</b>	Son clair de la gamme Roland JC avec chorus intégré qui donne un son large et clair.			
<b>HW Clean</b>	Son clair du légendaire Hiwatt Custom 100 britannique entièrement à lampes.			
<b>UK Blues</b>	Son crunch de l'ampli combo 30 watts Marshall 1962 Bluesbreaker.			
<b>US BLUES</b>	Son crunch du Fender Tweed Deluxe '53.			
<b>TweedBass</b>	Son crunch du Fender Bassman, un ampli basse avec une forte présence.			
<b>BG CRUNCH</b>	Son crunch de l'ampli combo Mesa Boogie MkII.			
<b>MS #1959</b>	Son crunch du légendaire Marshall 1959.			
<b>MS DRIVE</b>	Son à haut gain de l'ampli multicorps Marshall JCM2000.			
<b>Rect Vnt</b>	Son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage).			
<b>HK Drive</b>	Son à haut gain du fleuron de Hughes & Kettner, le Triamp MKII.			
<b>DZ DRIVE</b>	Son à haut gain de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert fait à la main avec 3 canaux contrôlables séparément.			
<b>ENGL Drive</b>	Son saturé du ENGL Ritchie Blackmore Signature 100.			
<b>PV DRIVE</b>	Son à haut gain d'un Peavey 5150 développé en coopération avec un guitariste hard rock de renommée mondiale.			
<b>TS+FD CMB</b>	Combinaison du son d'un ampli combo Fender et de l'Ibanez TS-9.			
<b>SD+MS STK</b>	Combinaison du son d'un ampli multicorps Marshall et de la Boss SD-1.			
<b>FZ+MS STK</b>	Combinaison du son de la Fuzz Face et d'un ampli multicorps Marshall.			
	<b>Gain</b>	<b>Tone</b>	<b>Cabinet</b>	<b>Level</b>
	FD Clean - FZ+MS STK ont les mêmes paramètres.			
	<b>Top</b>	<b>Body</b>	<b>Level</b>	
<b>Acoustic Sim</b>	Cet effet fait sonner une guitare électrique comme une guitare acoustique.			
	<b>Color</b>	<b>Tone</b>	<b>Level</b>	
<b>Aco_Ere Pre</b>	C'est un préampli dédié pour guitare électroacoustique.			
	<b>Tone</b>	<b>Level</b>		
<b>Bass Sim</b>	Cet effet fait sonner une guitare électrique comme une guitare basse.			

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
<b>Gain</b>	0-100	Règle le gain du préampli (intensité de distorsion).
<b>Tone</b>	0-30	Règle la qualité tonale.
<b>Cabinet</b>	0-2	Règle l'intensité du son de baffle.
<b>Level</b>	1-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
<b>Top</b>	0-10	Règle la caractéristique de résonance des cordes de guitare acoustique.
<b>Body</b>	0-10	Règle la caractéristique de résonance de la caisse de guitare acoustique.
<b>Color</b>	1-4	Règle les caractéristiques du préampli guitare électroacoustique dédié.

## ● Module 3Band EQ

Type	Paramètre/description			
	<b>Bass</b>	<b>Middle</b>	<b>Treble</b>	<b>Level</b>
<b>3Band EQ</b>	C'est un égaliseur 3 bandes.			

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
<b>Bass</b>	-12dB-12dB	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences.
<b>Middle</b>	-12dB-12dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
<b>Treble</b>	-12dB-12dB	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences.
<b>Level</b>	2-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

## ● Module MOD/DELAY

Type	Paramètres/descriptions			
	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Tone</b>	<b>Mix</b>
<b>Chorus</b>	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.			
	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Tone</b>	<b>Mix</b>
<b>Ensemble</b>	Ensemble chorus avec mouvement tridimensionnel.			
	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Resonance</b>	<b>Manual</b>
<b>Flanger</b>	Produit un son résonant et ondulant fortement.			
	<b>Shift</b>	<b>Tone</b>	<b>Fine</b>	<b>Balance</b>
<b>Pitch</b>	Transpose le son vers le haut ou le bas.			

# Paramètres et types d'effet du R16 – 3

Vibe	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Tone</b>	<b>Balance</b>
	Effet avec vibrato automatique.			
Step	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Resonance</b>	<b>Shape</b>
	Effet spécial qui change le son par paliers.			
Cry	<b>Range</b>	<b>Resonance</b>	<b>Sense</b>	<b>Balance</b>
	Fait varier le son comme un modulateur vocal.			
Exciter	<b>Frequency</b>	<b>Depth</b>	<b>Low Boost</b>	
	Améliore le contour du son, le rendant plus présent.			
Air	<b>Size</b>	<b>Reflex</b>	<b>Tone</b>	<b>Mix</b>
	Recrée l'ambiance ample d'une pièce, avec une sensation de profondeur.			
Delay	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Hi Damp</b>	<b>Mix</b>
	Effet de retard avec un réglage max. de 2000 ms.			
Analog Delay	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Hi Damp</b>	<b>Mix</b>
	Effet de retard avec un réglage max. de 2000 ms. Simule le son chaud d'un retard analogique.			
Reverse Delay	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Hi Damp</b>	<b>Balance</b>
	Effet de retard inverse avec réglage max. de 1000 ms.			
ARRM Pitch	<b>Type</b>	<b>Tone</b>	<b>RTM Wave</b>	<b>RTM Sync</b>
	Change la hauteur du son d'origine en fonction du tempo rythmique.			

## Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Depth	Exciter : 0-30	Règle la profondeur d'effet.
	Autres : 0-100	Règle l'amplitude de modulation.
Rate	Chorus, Ensemble : 1-50	Règle la vitesse de modulation.
	Flanger, Vibe, Step : 0-50 ♪ (P.86 Tableau 1)	Règle la vitesse de modulation. En utilisant le tempo rythmique comme référence, le réglage sous forme d'unités de note est également possible.
Tone	0-10	Règle la qualité tonale.
Mix	0-100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
Resonance	Flanger : -10-10	Règle l'intensité de résonance. Des valeurs négatives inversent la phase du son d'effet.
	Step, Cry : 0-10	Règle l'intensité d'effet.
Manual	0-100	Règle la plage de fréquences de l'effet.
Shift	-12-12, 24	Règle la transposition par demi-tons.
Fine	-25-25	Règle la transposition par centièmes de demi-ton.
Balance	0-100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Shape	0-10	Règle l'enveloppe du son d'effet.
Range	1-10	Règle la plage de fréquences de l'effet.
Sense	-10--1, 1-10	Règle la sensibilité d'effet.
Frequency	1-5	Règle la fréquence de l'effet.
Low Boost	0-10	Règle l'accentuation des basses fréquences.
Size	1-100	Règle la taille de l'espace simulé.
Reflex	0-10	Règle la quantité de réflexions murales.
Time	Wide : 1-64	Règle le temps de retard.
	Delay, Analog Delay : 1-2000ms ♪ (P.86 Tableau 1)	
	Reverse Delay : 0-50 ♪ (P.86 Tableau 1)	
Wet Level	0-30	Règle le niveau du son d'effet.
Dry Level	0-30	Règle le niveau du son d'origine.
Feedback	0-100	Règle l'amplitude de réinjection.
Hi Damp	0-10	Règle l'intensité d'amortissement des hautes fréquences du son retardé.
Type	P.86 Tableau 5	Sélectionne le type de changement de hauteur.
RTM Wave	P.86 Tableau 3	Sélectionne la forme d'onde de contrôle.
RTM Sync	P.86 Tableau 4	Sélectionne le cycle de forme d'onde de contrôle.

## ● Module ZNR

Type	Paramètre/description	
ZNR	<b>Threshold</b>	
	Réduction de bruit originale de ZOOM pour réduire le bruit durant les pauses de jeu sans affecter le timbre général.	

## Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Threshold	Off, 1-30	Règle la sensibilité de ZNR. Pour une réduction de bruit maximale, réglez la valeur aussi haut que possible sans faire chuter artificiellement le son.

# Paramètres et types d'effet du R16 – 4

## Algorithme BASS

### ● Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres/descriptions
<b>Rack Comp Limiter</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### ● Module EFX

Type	Paramètres/descriptions				
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Dry Mix	Level
Tremolo Phaser Ring Modulator Slow Attack Fix-Wah	Cet effet fait varier le processus de wah-wah en fonction de l'intensité du signal entrant.  Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.				

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
<b>Position</b>	Before, After	Détermine la position de connexion du module EFX entre "Before" (avant PREAMP) et "After" (après PREAMP).
<b>Sense</b>	-10~-1.1~10	Règle la sensibilité de la wah-wah automatique.
<b>Resonance</b>	0~10	Règle l'intensité de résonance.
<b>Dry Mix</b>	0~10	Règle le rapport de mixage avec le son d'origine.
<b>Level</b>	2~100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

### ● Module PREAMP

Type	Paramètres/descriptions				
<b>SVT</b>	Simulation du son de l'Ampeg SVT.				
<b>Bassman</b>	Simulation du son du Fender Bassman.				
<b>Hartke</b>	Simulation du son du Hartke HA3500.				
<b>Super Bass</b>	Simulation du son du Marshall Super Bass.				
<b>SANSAMP</b>	Simulation du son du Sansamp Bass Driver DI.				
<b>Tube Preamp</b>	Son de préamplificateur à lampes original de ZOOM.				
	<b>Gain</b>	<b>Tone</b>	<b>Cabinet</b>	<b>Balance</b>	<b>Level</b>
	Tous les modules PREAMP ont les mêmes paramètres.				

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
<b>Gain</b>	0~100	Règle le gain du préampli (intensité de distorsion).
<b>Tone</b>	0~30	Règle la qualité tonale.
<b>Cabinet</b>	0~2	Règle l'intensité du son de baffle.
<b>Balance</b>	0~100	Règle la balance de mixage du signal avant et après le module.
<b>Level</b>	1~100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

### ● Module 3Band EQ

Type	Paramètres/descriptions
<b>3Band EQ</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### ● Module MOD/DELAY

Type	Paramètres/descriptions
Chorus Ensemble Flanger Pitch Vibe Step Cry Exciter Air Delay Analog Delay Reverse Delay ARRM Pitch	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### ● Module ZNR

Type	Paramètres/descriptions
<b>ZNR</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

# Paramètres et types d'effet du R16 – 5

## Algorithme MIC

### ● Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres/descriptions
Rack Comp Limiter	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### ● Module EFX

Type	Paramètres/descriptions
Tremolo	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

### ● Module MIC PRE

Type	Paramètres/descriptions				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	C'est un préamplificateur pour l'emploi d'un microphone externe.				

#### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Règle les caractéristiques du préampli.
Tone	0-10	Règle la qualité tonale.
Level	1-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
De-Esser	Off, 1-30	Contrôle le réglage de dé-esser.
Low Cut	Off, 80-240Hz	Contrôle un filtre réduisant le bruit de basse fréquence souvent capté lors d'un enregistrement au micro.

### ● Module 3Band EQ

Type	Paramètres/descriptions
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### ● Module MOD/DELAY

Type	Paramètres/descriptions
Chorus	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

### ● Module ZNR

Type	Paramètres/descriptions
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## Algorithme DUAL MIC

### ● Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres/descriptions			
Compressor L	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Compresseur pour atténuer les signaux de haut niveau et accentuer les signaux de bas niveau.			
Limiter L	Threshold	Ratio	Release	Level
	Limiter pour atténuer les signaux de haut niveau dépassant un certain seuil.			

#### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Threshold	-24-0	Règle le niveau seuil du compresseur/limiteur.
Ratio	Compressor: 1-26	Règle le rapport de compression du compresseur/limiteur.
	Limiter 1-54, ∞	

# Paramètres et types d'effet du R16 – 6

<b>Attack</b>	0~10	Règle la vitesse d'entrée en action du compresseur.
<b>Level</b>	2~100	Règle le niveau de sortie du module.
<b>Release</b>	0~10	Règle la vitesse de désactivation du limiteur une fois le signal tombé sous le niveau seuil.

## ● Module MIC PREAMP L

Type	Paramètres/descriptions	
<b>Mic Pre L</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme MIC.	

## ● Module 3Band EQ L

Type	Paramètres/descriptions	
<b>3Band EQ L</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.	

## ● Module DELAY L

Type	Paramètres/descriptions		
<b>Delay L</b>	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Mix</b>
	Effet de retard avec un réglage max. de 2000 ms.		
<b>Echo L</b>	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Mix</b>
	Effet de retard chaud avec un réglage max. de 2000 ms.		
<b>Doubling L</b>	<b>Time</b>	<b>Tone</b>	<b>Mix</b>
	Effet de doublage qui donne du corps en ajoutant un retard court.		

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
<b>Time</b>	Delay L, Echo L : 1~2000ms $\updownarrow$ (P.89 Tableau 1) Doubling L : 1~100ms	Règle le temps de retard.
<b>Feedback</b>	0~100	Règle l'amplitude de réinjection.
<b>Tone</b>	0~10	Règle la qualité tonale.
<b>Mix</b>	0~100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.

## ● Module COMP/LIMITER R

Type	Paramètres/descriptions	
<b>Compressor R</b> <b>Limiter R</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir le module COMP LIMITER L.	

## ● Module MIC PREAMP R

Type	Paramètres/descriptions	
<b>Mic Pre R</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme MIC.	

## ● Module 3Band EQ R

Type	Paramètres/descriptions	
<b>3Band EQ R</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.	

## ● Module DELAY R

Type	Paramètres/descriptions	
<b>Delay R</b> <b>Echo R</b> <b>Doubling R</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir le module DELAY L.	

## ● Module ZNR

Type	Paramètres/descriptions	
<b>ZNR</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.	

## Algorithme STEREO

## ● Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres/descriptions					
<b>Compressor</b> <b>Limiter</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme DUAL MIC.					
<b>Lo-Fi</b>	<b>Character</b>	<b>Color</b>	<b>Distortion</b>	<b>Tone</b>	<b>EFX Level</b>	<b>Dry Level</b>
	Effet Lo-fi qui dégrade intentionnellement la qualité audio du son.					

### ● Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
<b>Character</b>	0~10	Règle les caractéristiques du filtre.
<b>Color</b>	1~10	Règle la couleur sonore.
<b>Distortion</b>	0~10	Règle la distorsion.

# Paramètres et types d'effet du R16 – 7

<b>Tone</b>	0–10	Règle la qualité tonale.
<b>EFX Level</b>	0–100	Règle le niveau du son d'effet.
<b>Dry Level</b>	0–100	Règle le niveau du son d'origine.

## ● Module ISO/MIC MODEL

Type	Paramètres/descriptions				
<b>Isolator</b>	<b>Xover Lo</b>	<b>Xover Hi</b>	<b>Mix High</b>	<b>Mix Mid</b>	<b>Mix Low</b>
	Divise le signal en trois bandes de fréquences dont le rapport de mixage peut être individuellement réglé.				
<b>Mic Modeling</b>	<b>Mic Type</b>	Change le caractère des microphones intégrés.			

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
<b>Xover Lo</b>	50Hz–16kHz	Règle la fréquence de séparation entre graves et médiums.
<b>Xover Hi</b>	50Hz–16kHz	Règle la fréquence de séparation entre médiums et aigus.
<b>Mix High</b>	Off, –24–6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
<b>Mix Mid</b>	Off, –24–6	Règle la quantité de fréquences moyennes au mixage.
<b>Mix Low</b>	Off, –24–6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.
<b>Mic Type</b>	SM57	Simulation d'un micro SM57 convenant à l'enregistrement de divers instruments analogiques ainsi que de guitares.
	MD421	Simulation d'un micro MD421 de standard professionnel indispensable pour la diffusion, l'enregistrement, et les prestations live.
	U87	Simulation du U87, un microphone à condensateur standard utilisé dans les studios du monde entier.
	C414	Simulation du C414, un célèbre microphone auquel il est fait grandement confiance pour les enregistrements.

## ● Module 3Band EQ

Type	Paramètres/descriptions
<b>3Band EQ</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## ● Module MOD/DELAY

Type	Paramètres/descriptions						
<b>Chorus</b>	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Mix</b>				
	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.						
<b>Flanger</b>	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Resonance</b>				
	Produit un son résonant et ondulant fortement.						
<b>Phaser</b>	<b>Rate</b>	<b>Color</b>	<b>LFO Shift</b>				
	Produit un son soufflant.						
<b>Tremolo</b>	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Clip</b>				
	Fait varier périodiquement le niveau de volume.						
<b>Auto Pan</b>	<b>Width</b>	<b>Rate</b>	<b>Clip</b>				
	Décale la position panoramique du son entre gauche et droite.						
<b>Pitch</b>	<b>Shift</b>	<b>Tone</b>	<b>Fine</b>	<b>Balance</b>			
	Cet effet transpose la hauteur vers le haut ou le bas.						
<b>Ring Modulator</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.						
<b>Delay</b>	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Mix</b>				
	Effet de retard avec un réglage max. de 2000 ms.						
<b>Echo</b>	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Mix</b>				
	Effet de retard chaud avec un réglage max. de 2000 ms.						
<b>Doubling:</b>	<b>Time</b>	<b>Tone</b>	<b>Mix</b>				
	Effet de doublage qui donne du corps en ajoutant un un retard court.						
<b>Dimension</b>	<b>Rise1</b>	<b>Rise2</b>					
	Effet produisant de l'ampleur spatiale.						
<b>Resonance</b>	<b>Depth</b>	<b>Freq Offset</b>	<b>Rate</b>	<b>Filter Type</b>	<b>Resonance</b>	<b>EFX Level</b>	<b>Dry Level</b>
	Filtre à résonance avec LFO.						

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
<b>Depth</b>	0–100	Règle l'amplitude de modulation.
<b>Resonance</b>	–10–10	Règle l'intensité de résonance. Des valeurs négatives inversent la phase du son d'effet.
<b>Color</b>	4Stage, 8State, Invert4, Invert8	Sélectionne le type de son.
<b>LFO Shift</b>	0–180	Règle le décalage de phase gauche/droite.
<b>Width</b>	0–10	Règle l'ampleur d'auto-panoramique.

# Paramètres et types d'effet du R16 – 8

<b>Rate</b>	0–50 ♯ (P.86 Tableau 1)	Règle la vitesse de modulation. En utilisant le tempo rythmique comme référence, le réglage sous forme d'unités de note est également possible.
<b>Clip</b>	0–10	Ajoute de l'emphase en écrétant la forme d'onde de modulation.
<b>Shift</b>	–12–12,24	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
<b>Time</b>	Delay, Echo : 1–2000ms (P.86 Tableau 1) Doubling : 1–100ms	Règle le temps de retard.
<b>Feedback</b>	0–100	Règle l'amplitude de réinjection.
<b>Mix</b>	0–100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
<b>Tone</b>	0–10	Règle la qualité tonale.
<b>Fine</b>	–25–25	Règle la transposition par centièmes de demi-ton.
<b>Balance</b>	0–100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
<b>Rise1</b>	0–30	Règle l'intensité du composant stéréo.
<b>Rise2</b>	0–30	Règle l'intensité du composant mono.
<b>Freq Offset</b>	1–30	Règle le décalage (offset) du LFO.
<b>Filter Type</b>	HPF, LPF, BPF	Sélectionne le type de filtre.
<b>Resonance</b>	1–30	Règle l'intensité de résonance.
<b>EFX Level</b>	0–100	Règle le niveau du son d'effet.
<b>Dry Level</b>	0–100	Règle le niveau du son d'origine.

## ● Module ZNR

Type	Paramètres/descriptions
<b>ZNR</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Les paramètres marqués d'un ♯ permettent la sélection de valeurs de réglage sous forme d'unités de note, en utilisant le tempo du pattern/morceau comme référence. La durée de note en fonction de la valeur de réglage est représentée ci-dessous.

Tableau 1

♯	Triple-croche	♯	Double-croche pointée	♯	Croche pointée	♯x2	Noire x 2
♯	Double-croche	♯	Croche	♯	Noire	:	:
♯	Noire de triolet	♯	Blanche de triolet	♯	Noire pointée	♯x20	Noire x 20

## NOTE

- Les durées de note réellement disponibles dépendent du paramètre.
- Selon la combinaison du réglage de tempo et du symbole de note sélectionné, le maximum de la plage de réglage du paramètre peut être dépassé. Dans de tels cas, la valeur est automatiquement divisée par deux (ou même par 4 si le résultat dépasse toujours la plage permise).

Tableau 2

Réglage	Description
<b>Off (désactivée)</b>	La fréquence ne change pas.
<b>Up</b>	La fréquence change du minimum au maximum en fonction de la forme d'onde de contrôle.
<b>Down</b>	La fréquence change du maximum au minimum en fonction de la forme d'onde de contrôle.
<b>Hi</b>	La fréquence change du réglage du patch au maximum en fonction de la forme d'onde de contrôle.
<b>Lo</b>	La fréquence change du minimum au réglage du patch en fonction de la forme d'onde de contrôle.

Tableau 3

Réglage	Description	Réglage	Description
<b>Up Saw</b>	Onde en dents de scie montantes	<b>Tri</b>	Onde triangulaire
<b>Up Fin</b>	Onde en ailerons montants	<b>TriTri</b>	Onde triangulaire au carré
<b>DownSaw</b>	Onde en dents de scie descendantes	<b>Sine</b>	Onde sinusoïdale
<b>DownFin</b>	Onde en ailerons descendants	<b>Square</b>	Onde carrée

Tableau 4

Réglage	Description	Réglage	Description
♯	Croche	<b>1 bar</b>	1 mesure
♯	Noire	<b>2 bars</b>	2 mesures
♯	Blanche	<b>3 bars</b>	3 mesures
♯	Blanche pointée	<b>4 bars</b>	4 mesures

Tableau 5

Réglage	Description
<b>1</b>	1 demi-ton plus bas — son d'origine
<b>2</b>	Son d'origine — 1 demi-ton plus bas
<b>3</b>	Doublage — désaccord + son d'origine
<b>4</b>	Désaccord + son d'origine — doublage
<b>5</b>	Son d'origine — 1 octave plus haut
<b>6</b>	1 octave plus haut — son d'origine
<b>7</b>	Son d'origine — 2 octaves plus bas
<b>8</b>	2 octave plus bas — son d'origine
<b>9</b>	1 octave plus bas + son d'origine — 1 octave plus haut + son d'origine

Réglage	Description
<b>10</b>	1 octave plus haut + son d'origine — 1 octave plus bas + son d'origine
<b>11</b>	Quinte plus bas + son d'origine — quarte plus haut + son d'origine
<b>12</b>	Quarte plus haut + son d'origine — quinte plus bas + son d'origine
<b>13</b>	0 Hz + son d'origine — 1 octave au-dessus
<b>14</b>	1 octave au-dessus — 0 Hz + son d'origine
<b>15</b>	0 Hz + son d'origine — 1 octave au-dessus + son d'origine
<b>16</b>	1 octave au-dessus + son d'origine — 0 Hz + son d'origine

# Paramètres et types d'effet du R16 – 9

## Algorithme 8x Comp EQ

Modules 1-8

Unité	Type	Paramètre
HPF 1-8	HPF	<b>Frequency</b>
		filtre passe-haut bloquant les basses fréquences et laissant passer les hautes.
COMP/ LIMITER 1-8	Rack Comp Limiter	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
3BAND EQ 1-8	3Band EQ	

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Frequency	80-240Hz	Règle la fréquence de coupure.

## Algorithme MASTERING

### ● Module COMP/Lo-Fi

Type	Paramètre							
3Band Comp	Xover Lo	Xover Hi	Sense Hi	Sense Mid	Sense Low	Mix High	Mix Mid	Mix Low
	Compresseur qui divise le signal en trois bandes de fréquence et permet le réglage individuel de sensibilité de compression et de rapport de mixage pour chaque bande.							
Lo-Fi	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme STEREO.							

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Xover Lo	50Hz-16kHz	Règle la fréquence de séparation entre graves et médiums.
Xover Hi	50Hz-16kHz	Règle la fréquence de séparation entre médiums et aigus.
Sense Hi	0-24	Règle la sensibilité du compresseur pour les aigus.
Sense Mid	0-24	Règle la sensibilité du compresseur pour les médiums.
Sense Low	0-24	Règle la sensibilité du compresseur pour les graves.
Mix High	Off, -24-6	Règle le rapport de mixage pour les aigus.
Mix Mid	Off, -24-6	Règle le rapport de mixage pour les médiums.
Mix Low	Off, -24-6	Règle le rapport de mixage pour les graves.

### ● Module NORMALIZER

Type	Paramètre	
Normalizer	Gain	
	Règle le niveau d'entrée du module COMP/Lo-Fi.	

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Gain	-12-12	Règle le niveau.

### ● Module 3Band EQ

Type	Paramètres/descriptions
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### ● Module DIMENSION/RESO

Type	Paramètres/descriptions
Dimension Resonance	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme STEREO.

### ● Module ZNR

Type	Paramètres/descriptions
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

# Paramètres et types d'effet du R16 – 10

## Boucle d'effet départ/retour

### ● Module CHORUS/DELAY

Type	Paramètres/descriptions					
	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
Chorus	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Effet de retard avec un réglage max. de 2000 ms.					

#### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
LFO Type	Mono, Stereo	Règle la phase de LFO sur mono ou stéréo.
Depth	0~100	Règle la profondeur d'effet.
Rate	1~50	Règle la vitesse de modulation.
Pre Delay	1~30	Règle le temps de pré-retard.
EFX Level	0~100	Règle le niveau du son d'effet.
Rev Send	0~30	Règle le niveau d'envoi du son retardé à la reverb.
Time	1~2000ms $\frac{1}{2}$ (P.86 Tableau 1)	Règle le temps de retard.
Feedback	0~100	Règle l'amplitude de réinjection.
Hi Damp	0~10	Règle l'intensité d'amortissement des hautes fréquences du son retardé.
Pan	Left10~Left1, Center, Right1~Right10	Règle le panoramique du son retardé.

### ● Module REVERB

	Paramètres/descriptions					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
Hall	Simule l'acoustique d'une salle de concert.					
Room	Simule l'acoustique d'une pièce.					
	Hall et Room ont les mêmes paramètres.					
Spring	Simule une reverb à ressort.					
Plate	Simule une reverb à plaque.					
	Spring et Plate ont les mêmes paramètres.					

#### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Pre Delay	1~100	Règle le temps de pré-retard.
Decay	1~30	Règle le temps de réverbération.
EQ High	-12~6	Règle le son d'effet dans les aigus.
EQ Low	-12~6	Règle le son d'effet dans les graves.
E.R.Mix	0~30	Règle le rapport de mixage des réflexions premières.
EFX Level	0~100	Règle le niveau du son d'effet.

# Liste des patches d'effet – 1

## Liste des patches d'effet

### Effet par insertion

#### Algorithme CLEAN

N°	Nom du patch	Description
0	<b>Standard</b>	Son clair standard optimisé pour un équipement de niveau ligne.
1	<b>Ensemble</b>	Son transparent avec effet d'ensemble.
2	<b>CompPlus</b>	Compresseur universel avec un large éventail d'utilisations.
3	<b>R&amp;Roll</b>	Son adapté à des genres vintage tels que le rock'n roll.
4	<b>CutPhase</b>	Effet de phase pour ce remarquable style tranchant.
5	<b>Hi-WT</b>	Le timbre d'ampli Hiwatt bénéficie d'une distorsion naturelle venant de la dynamique de jeu.
6	<b>DlyLead</b>	Patch de son solo clair, caractérisé par des longs retards avec une solide présence.
7	<b>Blues</b>	Choisissez celui-ci pour une sensation blues très orthodoxe.
8	<b>MultiFLG</b>	Flanger convenant à de nombreux usages dont les arpèges, la rythmique "cut" et la guitare solo.
9	<b>DaDaFunk</b>	Wah-wah automatique faisant ressortir toutes les nuances d'attaque au médiateur.
10	<b>Tremolo</b>	Twin reverb avec trémolo en plus pour la couleur.
11	<b>BeatRock</b>	Entrez dans le Mersey beat pour les groupes de rock.
12	<b>Rockably</b>	Son rockabilly avec utilisation efficace d'un delay court.
13	<b>WarmCho</b>	Combinaison d'un son chaud avec un chorus profond.
14	<b>Unison</b>	Son à l'unisson avec ajout de la basse (transposition-12), bon pour les phrasés dans les graves.
15	<b>Crunch</b>	Crunch léger pour l'accompagnement rock et pop.
16	<b>CleanArp</b>	Large son d'ensemble fonctionnant bien avec les arpèges et le jeu obligato.
17	<b>CompLead</b>	Son solo dépouillé avec action efficace du compresseur.
18	<b>FastRate</b>	Ce phaser rapide transforme les accords en son solo unique.
19	<b>ClubJazz</b>	Simule l'ambiance d'un club de jazz ou d'un lieu de prestation live similaire.
20	<b>SlowVibe</b>	Son à attaque lente pour le travail imaginaire en accords.
21	<b>Ethnic</b>	L'effet ARRM accentue efficacement le phrasé d'une corde à vide.
22	<b>Insect</b>	Son d'effet spécial du bourdonnement d'un petit insecte.
23-29	<b>Empty</b>	Patches vides

#### Algorithme DISTORTION

N°	Nom du patch	Description
0	<b>5-1-5-0</b>	Simulation du 5150, remarquable pour les riffs durs.
1	<b>MS#1959</b>	Son rock britannique avec distorsion aérienne qui se manifeste à haut volume.
2	<b>AnyOD</b>	Saturation convenant à la fois au solo et à l'accompagnement.
3	<b>RectiDRV</b>	Son modélisé sur le Boogie Rectifier.
4	<b>MultiLD</b>	Son solo polyvalent pour de nombreuses applications.
5	<b>Detune</b>	Solide son avec effet de désaccord.
6	<b>UK Blues</b>	Le Bluesbreaker avec un retard supplémentaire donne un gros son doux.
7	<b>Fusion</b>	Son de type fusion avec un chorus profond et déferlant.
8	<b>AutoWah</b>	Wah-wah automatique polyvalente pour le solo ou l'accompagnement.
9	<b>JB Style</b>	Son d'octaver rendu célèbre par Jeff Beck.
10	<b>Hvy Riff</b>	Choisissez celui-ci pour les riffs lourds.
11	<b>BlueLine</b>	Son bluesy avec un caractère sec.
12	<b>Melody</b>	Son à sustain pour les solos mélodieux.
13	<b>TalkTime</b>	Son parlant avec effet cry. La persistance le rend facile à jouer.
14	<b>ArpenCho</b>	Effet chorus remarquable pour les arpèges.
15	<b>HK Drive</b>	Le son plein de la distorsion à haut gain AMP3, avec un retard supplémentaire.
16	<b>MS DRIVE</b>	Simulation du canal lead du JCM2000. L'effet d'air ajoute l'action du baffle.
17	<b>Crunch</b>	Son crunch optimisé pour le jeu "cut".
18	<b>NuanceOD</b>	Le son saturé fait ressortir les petits détails de l'ampli.
19	<b>Tremolo</b>	Son trémolo pour les arpèges.
20	<b>ShortDLY</b>	Son solo rock avec retard court.
21	<b>Half Wah</b>	Son orienté médiums avec wah-wah semi-ouverte.
22	<b>Jet Riff</b>	Son d'avion à réaction de flanger.
23	<b>SmoothLD</b>	Son de distorsion doux et étincelant.
24	<b>HR Core</b>	Son hard rock punchy.
25	<b>ENGL 650</b>	Simulation de l'ENGL E650 préféré de Ritchie Blackmore.

## Liste des patches d'effet – 2

26	<b>5thPitch</b>	Son à hauteur définie type synthétiseur avec quinte inférieure pour les fins de morceau.
27	<b>375 DLY</b>	Le retard à la croche pointée avec bpm = 120 donne un son sympa pour jeu solo.
28	<b>PsycheVB</b>	Son vibrant psychédélique des sixties personifié par Jimi Hendrix.
29	<b>D'live</b>	Son crunch avec intense sensation live.
30	<b>NicePick</b>	Son crunch contrôlé par votre jeu au médiateur.
31	<b>X'over</b>	Son semi-acoustique lisse avec saturation.
32	<b>Combo</b>	Son crunch dans le style combo boogie.
33	<b>MildTone</b>	Le timbre léger accentue les graves.
34	<b>Bright</b>	Son brillant et aérien.
35	<b>OLD DLY</b>	Son solo teinté d'un retard analogique.
36	<b>Tweed</b>	Son d'ampli Tweed avec contour clair.
37	<b>BoxBody</b>	Son fusion semi-acoustique à l'ancienne.
38	<b>Big Wave</b>	Son d'effet spécial utilisant l'ARRM pour créer une onde qui vous renverse.
39	<b>Bottom</b>	Pincez les cordes de graves avec ce son.
40-49	<b>Empty</b>	Patches vides

### Algorithme ACO/BASS SIM

N°	Nom du patch	Description
0	<b>Ensemble</b>	Son luxuriant avec profond effet d'ensemble.
1	<b>Delay LD</b>	Son de guitare acoustique vivant pour le jeu en solo.
2	<b>Chorus</b>	Le son de chorus fait passer le timbre d'une guitare d'accompagnement à une guitare solo.
3	<b>FineTune</b>	Le délicat désaccord crée une profondeur sonore.
4	<b>Air Aco</b>	Le son aérien crée un effet de prise au micro.
5	<b>Standard</b>	Son de basse standard avec de nombreuses utilisations.
6	<b>CompBass</b>	Le son de basse devient vivant avec le compresseur et l'exciter.
7	<b>WarmBass</b>	Son de basse avec sensation de chaleur et de rondeur.
8	<b>Flanging</b>	Le son de flanger couvre beaucoup de terrain, des phrases à double-croche au jeu mélodique.
9	<b>Auto Wah</b>	La basse funky fait bon usage de la wah-wah automatique.
10-19	<b>Empty</b>	Patches vides

### Algorithme BASS

N°	Nom du patch	Description
0	<b>SVT</b>	Empruntez la grande allée du rock. Remarquable pour jouer au doigt ou au médiateur.
1	<b>BASSMAN</b>	Son rock vintage pour toute occasion.
2	<b>HARTKE</b>	Simulation de Hartke avec tout le brillant et l'éclat.
3	<b>SUPER-B</b>	Choisissez celui-ci pour le jeu de guitare à l'unisson et le jeu en solo.
4	<b>SANS-A</b>	Le son tranchant avec un cœur puissant correspond bien au jeu en flatpicking.
5	<b>TUBE PRE</b>	Le son polyvalent des lampes est toujours pratique.
6	<b>Attack</b>	Son de compression efficace pour le jeu en slap et au médiateur.
7	<b>Wah-Solo</b>	Son solo avec distorsion et une touche de wah-wah. Le transpositeur est l'ingrédient secret.
8	<b>Talk&amp;Cry</b>	Effet spécial typique qui utilise le cry comme un modulateur vocal.
9	<b>Melody</b>	Son de chorus pour la mélodie, le solo, le jeu en accords et les harmoniques.
10	<b>SlapJazz</b>	Son de slap basique dans le style jazz bass.
11	<b>Destroy</b>	Son éclatant mélangeant distorsion, transpositeur et modulateur en anneau.
12	<b>Tremolo</b>	Un bon choix pour une ligne de basse mélancolique et le jeu en accords.
13	<b>SoftSlow</b>	Ce son de jeu mélodique ou solo est idéal pour une basse fretless.
14	<b>Limiter</b>	Le limiteur égalise le son quand on utilise un médiateur.
15	<b>X'over</b>	Son de flanger pour le jeu au médiateur, typique du genre crossover.
16	<b>CleanWah</b>	Son de wah-wah automatique à millions d'utilisations.
17	<b>Exciter</b>	Son universel avec un timbre frais et transparent.
18	<b>ClubBass</b>	Jouez des phrases chantantes avec ce son qui simule l'ambiance d'un petit club.
19	<b>DriveWah</b>	Son de wah-wah automatique avec saturation variable qui suit la dynamique du jeu au médiateur.
20-29	<b>Empty</b>	Patches vides

### Algorithme MIC

N°	Nom du patch	Description
0	<b>Rec Comp</b>	Préampli conventionnel + son de compression pour l'enregistrement.
1	<b>RoomAmbi</b>	Simule l'acoustique d'un studio de diffusion de station de radio.
2	<b>VocalDly</b>	Effet de retard qui fonctionne mieux avec les voix traitées par effet.
3	<b>Rock</b>	Son de compression massive pour les voix rock.

# Liste des patches d'effet – 3

4	<b>Long DLY</b>	Son de retard long pour les voix (2 temps au tempo 120).
5	<b>InTheBOX</b>	Cet effet semble mettre la totalité du son dans une petite boîte.
6	<b>Limitér</b>	Effet limiteur très utile pour l'enregistrement.
7	<b>AG MIC</b>	Le son de préampli est remarquable pour enregistrer une guitare acoustique.
8	<b>AG Dub</b>	Son de doublage qui donne un balayage faisant penser à la sensation d'un médiateur.
9	<b>12st Cho</b>	Son de chorus pour guitare 12 cordes.
10	<b>AG-Jumbo</b>	Augmente la taille apparente de caisse d'une guitare acoustique.
11	<b>AG-Small</b>	Réduit la taille apparente de caisse d'une guitare acoustique.
12	<b>AG Lead</b>	Son de delay pour guitare acoustique principale (Lead).
13	<b>Live AMB</b>	Le son de reverb brillant pour guitare acoustique accroît la sensation live.
14	<b>Tunnel</b>	Simulation d'une reverb de tunnel.
15	<b>Filter</b>	L'effet filtre vous permet de changer le caractère du son durant un morceau.
16	<b>BrethCmp</b>	Le son à compresseur assez fort accentue le pompage.
17	<b>Vib MOD</b>	Son de voix modelé par combinaison de phaser et vibrato.
18	<b>Duet Cho</b>	Le son désaccordé crée un duo instantané.
19	<b>Ensemble</b>	Son d'ensemble frais remarquable pour les chœurs.
20	<b>VocalDub</b>	Son de doublage conventionnel.
21	<b>Sweep</b>	Son de voix avec balayage de phase lent.
22	<b>VoiceFlg</b>	Son de chorus avec flanger à forte modulation.
23	<b>PH Voice</b>	Son avec une pincée de phaser assaisonné de delay.
24	<b>VibVoice</b>	Son de vibrato bien découpé.
25	<b>FutureVo</b>	Un message des extra-terrestres.
26	<b>M to F</b>	Transforme une voix d'homme en voix de femme.
27	<b>F to M</b>	Transforme une voix de femme en voix d'homme.
28	<b>WaReWaRe</b>	Son d'effet spécial vous parlant depuis le cosmos.
29	<b>Hangul</b>	Son d'effet spécial transformant le Japonais en Coréen.
30-49	<b>Empty</b>	Patches vides

Algorithme DUAL MIC			
N°	Nom	Commentaire	Entrée L/R recommandée
0	<b>Vo/Vo 1</b>	Pour les duos vocaux	Voix
1	<b>Vo/Vo 2</b>	Chorus pour une voix principale	Voix
2	<b>Vo/Vo 3</b>	Pour une harmonie vocale	Voix
3	<b>AG/Vo 1</b>	Crée un timbre vocal de type rue	Guitare acoustique/Voix
4	<b>AG/Vo 2</b>	Donne un timbre vocal différent de celui d'AG/Vo 1	Guitare acoustique/Voix
5	<b>AG/Vo 3</b>	Modifie agressivement le timbre vocal	Guitare acoustique/Voix
6	<b>ShortDLY</b>	Retard court avec doublage efficace	Microphones
7	<b>FatDrum</b>	Pour l'enregistrement de batterie avec un seul micro stéréo	Microphones
8	<b>BothTone</b>	Réglé pour une voix d'homme en canal L et de femme en canal R	Voix
9	<b>Condnsr</b>	Simule le son d'un micro à condensateur avec entrée d'un micro dynamique	Voix
10	<b>DuoAttack</b>	Chorus pour les voix solo avec attaque accentuée	Voix
11	<b>Warmth</b>	Son chaud avec médiums prédominants	Voix
12	<b>AM Radio</b>	Simulation d'une radio AM mono	Voix
13	<b>Pavilion</b>	Son de discours sur stand d'expo	Voix
14	<b>TV News</b>	Son de journal d'informations TV	Voix
15	<b>F-Vo/Pf1</b>	Pour voix de femme sur ballades au piano	Voix/Piano
16	<b>JazzDuo1</b>	Simule un disque de session de jazz avec son basse fidélité	Voix/Piano
17	<b>Cntmprry</b>	Son clair polyvalent	Voix/Piano
18	<b>JazzDuo2</b>	Jazz Duo 1 pour voix d'homme	Voix/Piano
19	<b>Ensemble</b>	Pour guitare avec attaque forte et piano doux	Guitare acoustique/Piano
20	<b>Enhanced</b>	Accentue les contours clairs et puissants pour les ballades	Guitare acoustique/Voix
21	<b>Warmy</b>	Modère une ambiance trop brillante	Guitare acoustique/Voix
22	<b>Strum+Vo</b>	Gros son doux avec compensation des médiums	Guitare acoustique/Voix
23	<b>FatPlus</b>	Améliore des médiums peu consistants	Guitare acoustique/Voix
24	<b>Arp+Vo</b>	Son solide général	Guitare acoustique/Voix
25	<b>ClubDuo</b>	Simulation de son "live" en petit club	Guitares acoustiques
26	<b>BigShape</b>	Améliore la clarté générale	Guitares acoustiques
27	<b>FolkDuo</b>	Son frais et clair	Guitares acoustiques
28	<b>GtrDuo</b>	Adapté aux duos de guitare	Guitares acoustiques
29	<b>Bright</b>	Conception brillante et précise	Guitares acoustiques
30-49	<b>Empty</b>	Patches vides	

# Liste des patches d'effet – 4

Algorithme STEREO		
N°	Nom	Commentaire
0	<b>Syn-Lead</b>	Pour les solos de synthé monophoniques
1	<b>OrganPha</b>	Effet phaser pour synthé/orgue
2	<b>OrgaRock</b>	Son de distorsion explosive pour orgue rock
3	<b>EP-Chor</b>	Superbe chorus pour piano électrique
4	<b>ClavFlg</b>	Wah-wah pour clavinét
5	<b>Concert</b>	Effet de salle de concert pour piano
6	<b>Honkey</b>	Simulation de piano bastringue
7	<b>PowerBD</b>	Donne plus de puissance à une grosse caisse
8	<b>DrumFlng</b>	Flanger conventionnel pour batterie
9	<b>LiveDrum</b>	Simulation de doublage live en extérieur
10	<b>JetDrum</b>	Phaser pour charleston jouée à la double croche
11	<b>AsianKit</b>	Transforme un kit standard en kit asiatique
12	<b>BassBost</b>	Accentue les basses fréquences
13	<b>Mono-&gt;St</b>	Elargit l'espace d'une source mono
14	<b>AM Radio</b>	Simulation d'une radio AM
15	<b>WideDrum</b>	Large effet stéréo bon pour la batterie interne
16	<b>DanceDrm</b>	Graves renforcés pour rythmes Dance
17	<b>Octaver</b>	Ajoute un son à l'octave inférieure
18	<b>Percushn</b>	Donne de l'air, de la présence et une diffusion stéréo aux sons de percussion
19	<b>MoreTone</b>	Distorsion avec médiums accentués
20	<b>SnrSmack</b>	Accentue le timbre de caisse claire
21	<b>Shudder!</b>	Son tranché pour pistes techno
22	<b>SwpPhase</b>	Effet Phaser avec puissante résonance
23	<b>DirtyBiz</b>	Distorsion basse fidélité (Low-Fi) utilisant un modulateur en anneau
24	<b>Doublér</b>	Effet de doublage pour piste vocale
25	<b>SFXlab</b>	Effet spécial forcé pour synthétiseur
26	<b>SynLead2</b>	Son d'avion à réaction à l'ancienne pour synthétiseur solo
27	<b>Tekepiko</b>	Effet pour séquence de phrases et guitare étouffée (une seule note à la fois)
28	<b>Soliner</b>	Simulation d'ensemble de cordes analogiques
29	<b>HevyDrum</b>	Pour batterie hard rock
30	<b>SM57Sim</b>	Simulation d'un micro SM57 convenant à l'enregistrement de divers instruments analogiques ainsi que de guitares
31	<b>MD421Sim</b>	Simulation d'un micro MD421 de standard professionnel indispensable pour la diffusion, l'enregistrement, et les prestations live
32	<b>U87Sim</b>	Simulation du U87, un microphone à condensateur standard utilisé dans les studios du monde entier
33	<b>C414Sim</b>	Simulation du C414, un célèbre microphone auquel il est fait grandement confiance pour les enregistrements
34	<b>Doubling</b>	Crée un son doublé comme si la totalité du corps du son devenait plus consistante
35	<b>ShortDLY</b>	Son de delay convenant aux voix et aux enregistrements de terrain, ainsi que pour créer un effet de trucage
36	<b>Lo-Fi</b>	Crée des sons basse fidélité avec une atmosphère nostalgique comme si le son sortait d'une radio
37	<b>Limiter</b>	Un limiteur très efficace pour les répétitions de groupe et l'enregistrement live
38	<b>BoostPls</b>	Renforce le son en ajoutant de la pression sonore durant l'enregistrement
39	<b>All Comp</b>	Compresseur qui gère les différences de volume des instruments lors d'une prestation de groupe, par exemple, et les niveaux
40-59	<b>Empty</b>	Patches vides

Algorithme 8x COMP EQ				
N°	Nom	Commentaire	Entrées 1 - 8 recommandées	
0	<b>VoclBand</b>	Pour groupe vocal	1	Ampli guitare
			2	Ampli basse
			3	Voix
			4	Chorus
			5-6	Batterie
			7-8	Clavier
1	<b>Inst</b>	Pour groupe jazz ou fusion	1-2	Ampli guitare
			3	Ampli basse
			4	Piano
			5-6	Batterie
			7-8	Clavier
			1	Basse acoustique
2	<b>AcoBand</b>	Pour groupe acoustique	2	Piano
			3	Voix
			4	Chorus
			5-6	Guitare acoustique
			7-8	Percussions

# Liste des patches d'effet – 5

3	1ManBand	Pour studio d'enregistrement privé	1-2	Guitare
			3	Basse
			4	Clavier
			5	Voix
			6	Chœurs
			7-8	Séquence
4	StdDrum	Son standard pour enregistrer chaque son d'un kit de batterie	1	Grosse caisse
			2	Caisse claire
5	VtgDrum	Son de batterie des années 70 avec charleston accentuée	3	Charleston
			4	Tom aigu
6	EhcdDrum	Son de batterie compressé avec punch	5	Tom médium
			6	Tom basse
			7-8	Micros généraux de dessus (overheads)
			1-2	Diverses percussions
7	Percus	Souhaitable pour enregistrer individuellement des sons de percussion	3-4	Cymbale/cloche
			5-6	Percussions à peaux (fûts)
			7-8	Ensemble de percussions
			1-2	
8	CompLtr	Son polyvalent, doux	1-8	
9	A Capla	Pour un groupe a cappella	1-2	Voix féminines
			3-4	Voix masculines
			5-6	Duo vocal
			7-8	Prise générale des voix
10-19	Empty	Patches vides		

## Algorithme MASTERING

N°	Nom	Commentaire
0	PlusAlfa	Accentue la puissance générale
1	All-Pops	Mastering conventionnel
2	StWide	Mastering large bande
3	DiscoMst	Pour son club
4	Booster	Pour finition Hi-Fi
5	Power	Graves puissants
6	Live	Ajoute une sensation live
7	WarmMst	Ajoute une sensation globale de chaleur
8	TightUp	Ajoute une sensation générale dure
9	1930Mst	Mastering avec son 1930
10	LoFi Mst	Mastering avec dégradation audio volontaire (basse fidélité ou Lo-fi)
11	BGM	Mastering pour musique de fond
12	RockShow	Mastering pour faire sonner "live" un mixage rock
13	Exciter	Mastering basse fidélité ou Lo-fi avec légère distorsion dans les médiums et les aigus
14	Clarify	Mastering accentuant les aigus
15	VocalMax	Mastering faisant ressortir les voix
16	RaveRez	Effet spécial de balayage utilisant un filtrage tranchant
17	FullComp	Forte compression sur toute la plage des fréquences
18	ClearPWR	Réglage performant avec médiums accentués
19	ClearDMS	Son à clarté et ampleur réhaussées
20	Maximizr	Accentue le niveau de pression sonore générale
21-29	Empty	Patches vides

# Liste des patches d'effet – 6

## Boucle d'effet départ/retour

CHORUS/DELAY		
N°	Nom	Commentaire
0	<b>Vocal</b>	Chorus pour ajouter de la couleur aux voix
1	<b>GtChorus</b>	Chorus utile pour les sons faibles de guitare
2	<b>Doubling</b>	Effet de doublage polyvalent
3	<b>Echo</b>	Retard flamboyant de style analogique
4	<b>Delay3/4</b>	Retard de croche pointée synchronisé sur le tempo rythmique
5	<b>Delay3/2</b>	Retard de noire pointée synchronisé sur le tempo rythmique
6	<b>FastCho</b>	Chorus rapide
7	<b>DeepCho</b>	Effet polyvalent de chorus profond
8	<b>ShortDLY</b>	Retard court polyvalent
9	<b>DeepDBL</b>	Effet de doublage profond
10	<b>SoloLead</b>	Cet effet garde les phrases rapides nerveuses
11	<b>WarmyDly</b>	Simulation de retard analogique au son chaud
12	<b>EnhancCho</b>	Effet Enhancer utilisant le doublage avec déphasage
13	<b>Detune</b>	Pour instruments à harmoniques fortes (piano électronique ou synthétiseur)
14	<b>Natural</b>	Chorus avec faible modulation, pour accompagnement
15	<b>Whole</b>	Retard de ronde synchronisé sur le tempo rythmique
16	<b>Delay3/3</b>	Retard de blanche de triolet synchronisé sur le tempo rythmique
17	<b>Delay1/4</b>	Retard de double croche synchronisé sur le tempo rythmique
18-29	<b>Empty</b>	Patches vides

REVERB		
N°	Nom	Commentaire
0	<b>TightHal</b>	Reverb Hall avec un timbre dur
1	<b>BrgtRoom</b>	Reverb Room (pièce) avec un timbre dur
2	<b>SoftHall</b>	Reverb Hall avec un timbre doux
3	<b>LargeHal</b>	Simule la réverbération d'un grand hall
4	<b>SmallHal</b>	Simule la réverbération d'un petit hall
5	<b>LiveHous</b>	Simule la réverbération d'un club
6	<b>TrStudio</b>	Simule la réverbération d'un studio de répétitions
7	<b>DarkRoom</b>	Reverb Room (pièce) avec un timbre doux
8	<b>VcxRev</b>	Reverb réglée pour mettre en valeur les voix
9	<b>Tunnel</b>	Simule la réverbération d'un tunnel
10	<b>BigRoom</b>	Simule la réverbération d'un gymnase
11	<b>PowerSt.</b>	Reverb Gate
12	<b>BritHall</b>	Simule la reverb brillante d'une salle de concert
13	<b>BudoKan</b>	Simule la réverbération du Budokan de Tokyo
14	<b>Ballade</b>	Pour ballades lentes
15	<b>SecBrass</b>	Reverb pour section de cuivres
16	<b>ShortPla</b>	Reverb courte
17	<b>RealPlat</b>	Simulation de reverb à ressort
18	<b>Dome</b>	Reverb de stade à dôme
19	<b>VinSprin</b>	Simule une reverb à ressort analogique
20	<b>ClearSpr</b>	Reverb claire à courte durée de réverbération
21	<b>Dokan</b>	Simule la réverbération d'une pipe en terre
22-29	<b>Empty</b>	Patches vides

# Caractéristiques techniques

Section		R16	
Enregistreur	Nombre de pistes	16 (mono)	
	Nombre maximal de pistes simultanément enregistrables	8	
	Nombre maximal de pistes simultanément lisibles	16 pistes audio + métronome	
	Format des données d'enregistrement	44,1 kHz, 16/24 bits	
	Durée maximale d'enregistrement	200 minutes/1Go (de pistes mono)	
	Projets	1000 au maximum par carte SD	
	Marqueurs	100/projets	
	Repérage (compteur)	Minutes/secondes/millisecondes ou mesures/temps/tics	
	Édition de fichier	Division	
	Autres fonctions	Punch-in/out (manuel, automatique), report, lecture en boucle A-B, annuler/rétablir	
Interface audio	Nombre de canaux d'entrée	8	
	Nombre de canaux de sortie	2	
	Quantification	24 bits	
Table de mixage	Fréquence d'échantillonnage	44,1, 48, 88,2, 96 kHz	
	Faders	9 (mono x 8, master x 1)	
	Indicateurs de niveau	Affichage à 4 segments	
	Paramètres de piste	Égaliseur 3 bandes, panoramique (balance), départ d'effet x 2, inversion	
Effets	Couplage stéréo	Les paires de pistes 1/2 – 15/16 sont sélectionnables	
	Algorithmes	9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, 8x COMP EQ, MASTERING)	
	Patches	330 pour insertion, 60 pour la boucle départ/retour	
	Modules d'effet	7 pour insertion, 2 pour la boucle départ/retour	
Métronomie	Accordeur	Chromatique, guitare, basse, open A/D/E/G, D modal	
	Sons	5	
	Mesure	Pas d'accentuation, 1/4 - 8/4, 6/8	
Autres	Tempo	40,0-250,0 BPM	
	Autres fonctions	Lecture séquentielle, enregistrement synchronisé	
Matériel	Support d'enregistrement	Carte SD (16 Mo-2 Go), carte SDHC (4-32 Go)	
	Conversion analogique/numérique	Convertisseur A/N delta-sigma 96 kHz, 24 bits	
	Conversion numérique/analogique	Convertisseur N/A delta-sigma 96 kHz, 24 bits	
	Écran	LCD personnalisé de 20 caractères sur 2 lignes (rétroéclairé)	
	Entrées	INPUT 1 – 8	Prise mixte XLR/jack standard x 8 Impédance d'entrée : (entrée symétrique) 1 kohm, point chaud sur la broche 2 (entrée asymétrique) 50 kohms 1 équipée d'un sélecteur haute impédance Hi-Z, impédance d'entrée 470 kohms (Hi-Z On) 2 équipées de sélecteurs d'alimentation fantôme Niveau d'entrée : -50 dBm < continu < +4 dBm
		Microphones intégrés	Microphones omnidirectionnels à condensateur Gain : -50 dBm < continu < +4 dBm
	Alimentation fantôme	48 V	
	Sortie :	OUTPUT	Jack 6,35 mm 3 points (symétrique)
		PHONES	Jack 6,35 mm stéréo standard 20 mW x 2 (sous charge de 32 ohms)
	USB	USB 2,0 haute vitesse (fonctionnement comme interface audio/surface de contrôle ou lecteur de carte)	
	Alimentation électrique	Adaptateur secteur pour CC 5 V 1A (AD-14 ZOOM) Six piles AA (4,5 heures de fonctionnement continu avec le rétroéclairage en service et l'alimentation fantôme coupée)	
	Dimensions	376 mm (L) x 237,1 mm (P) x 52,2 mm (H)	
	Poids	1,3 kg	

# Guide de dépannage

Si vous avez des problèmes quelconques durant l'utilisation du R16, vérifiez d'abord les points suivants.

## Problèmes durant la lecture • • • • •

### Pas de son ou son très faible.

- Vérifiez les connexions de votre système d'écoute et son réglage de volume.
- Assurez-vous que les touches de statut de la table de mixage sont allumées en vert (sauf la touche de statut [MASTER]) et que les faders sont montés. Si une touche est éteinte, pressez-la pour l'allumer en vert.
- Assurez-vous que la touche de statut [MASTER] est éteinte et que le fader [MASTER] est monté.

### Bouger le fader n'affecte pas volume.

- Sur les voies pour lesquelles le couplage stéréo est activé, le fader du canal pair n'a pas d'effet. Désactivez le couplage stéréo (→P.20), ou bougez le fader du canal impair correspondant.

### Pas de signal entrant ou son très faible.

- Assurez-vous que la commande [GAIN] correspondant à l'entrée est montée.
- Vérifiez que la diode de statut est allumée en rouge (enregistrement activé) et que le fader de la piste est monté.

### Une opération ne fonctionne pas et le message "Stop Recorder" s'affiche.

- Certaines opérations ne sont pas possibles pendant que l'enregistreur est en fonction. Pressez la touche [STOP] pour arrêter l'enregistreur puis refaites l'opération.

## Problèmes durant l'enregistrement • • • • •

### Impossible d'enregistrer sur une piste.

- Assurez-vous que vous avez sélectionné et armé une piste enregistrable.
- Vérifiez que vous n'êtes pas à court d'espace sur la carte SD (→P.70).
- L'enregistrement n'est pas possible si le projet est protégé. Réglez "PROTECT" sur "OFF" (→P.56) ou utilisez un autre projet.

### Le son enregistré souffre de distorsion.

- Vérifiez que la sensibilité d'entrée (commande [GAIN]) et le niveau d'enregistrement ne sont pas réglés trop haut.
- Baissez le fader pour que le point 0 (dB) de l'indicateur de niveau ne s'allume pas.

- Si le gain de l'égaliseur de la table de mixage est réglé très haut, le son peut souffrir de distorsion audible même si vous baissez le fader. Réglez le gain de l'égaliseur sur une valeur plus basse.
- Quand l'effet par insertion est appliqué à l'entrée, vérifiez que le niveau de sortie d'effet (réglage du niveau de patch) est approprié.

## Problèmes avec les effets • • • • •

### L'effet par insertion ne peut pas être inséré.

- Quand l'algorithme 8x COMP EQ est sélectionné, la sélection du point d'insertion est limitée (→P.49).

### L'effet par insertion ne s'applique pas.

- Vérifiez si l'icône "INSERT EFFECT" est affichée. Sinon, pressez la touche [INSERT EFFECT] puis [ENTER] pour l'activer.
- Vérifiez que l'effet est inséré à l'emplacement désiré (→P.49).

### L'effet par boucle départ/retour ne fonctionne pas

- Vérifiez que l'icône "CHORUS/DELAY" est affichée. Sinon, pressez la touche [SEND RETURN EFFECT] puis [ENTER] pour l'activer.
- Vérifiez que le niveau de départ est monté pour la piste (→P.37, 48).

## Autres problèmes • • • • •

### Impossible de sauvegarder un projet.

- Le projet ne peut pas être sauvegardé s'il est protégé. Réglez "PROTECT" sur "OFF" (→P.56).

### Impossible de créer un nouveau projet ou d'en copier un.

- Si "Project Full" s'affiche, c'est que toute la mémoire disponible sur la carte a été utilisée. Supprimez des projets inutiles pour libérer de la mémoire.

### Un message d'erreur s'affiche lorsque vous essayez d'exécuter une commande.

- Veuillez consulter la liste des messages d'erreur (→P.44).

# Index

## A

A-B repeat →**P.30**

Point A →**P.30**

Point B →**P.30**

Accordeur

Fonctions →**P.33**

Types →**P.33**

Accordeur chromatique →**P.33**

Algorithme →**P.45**

Alimentation

Installation des piles →**P.13**

Mise sous/hors tension →**P.13-14**

Réglage du type de pile →**P.71**

## B

Branchement d'instruments →**P.11, 18, 19**

## C

Caractéristiques techniques →**P.95**

Carte SD

Changement de carte SD avec

l'appareil allumé →**P.69**

Formatage →**P.70**

Insertion →**P.12**

Lecteur de carte →**P.73**

Vérification de la capacité →**P.70**

Connexions →**P.11**

Contraste →**P.68**

Couplage stéréo →**P.20**

## D

Date (réglage) →**P.14**

## E

Écran →**P.16**

Contraste →**P.68**

Rétroéclairage →**P.68**

Effet

Boucle départ/retour →**P.45-48, 51-54**

Mastering →**P.41**

Modules →**P.51-52, 79-88**

Par insertion →**P.41, 45-55**

Paramètres →**P.52, 79-88**

Types →**P.47, 51, 79-88**

Effet de mastering →**P.41**

Effet par boucle départ/retour

Patches →**P.51-54**

Réglages de piste →**P.37**

Effet par insertion →**P.41, 45-55**

Avant le fader master →**P.41**

Position d'insertion →**P.49**

Retour de studio →**P.55**

Égaliseur (EQ) →**P.37-38, 80**

Enregistrement

Assignation de piste →**P.23**

Enregistrement de la première piste →**P.21**

Enregistrement de la seconde piste

et des suivantes →**P.25**

Enregistrement sur la piste master →**P.42**

Format d'enregistrement →**P.67**

Overdub →**P.25**

Préparation avant enregistrement →**P.17**

Extinction →**P.14**

## F

Fichier

Changement de nom →**P.61**

Copie →**P.60**

Importation →**P.64**

Informations →**P.59**

Sélection →**P.58**

Suppression →**P.62**

Formatage d'une carte SD →**P.70**

## G

GAIN →**P.21**

## H

Hi-Z →**P.18**

## I

Importation

Fichier →**P.64**

Lecteur de carte →**P.73**

Mémoire USB →**P.74**

Patch →**P.54**

Projet →**P.64**

Interface audio →**P.75**

**L**

Lecture séquentielle de projet →**P.65**

**M**

Marqueurs →**P.31**

Métronome →**P.34**

Microphone intégré →**P.11, 19**

**N**

Niveau

Départ/retour →**P.37**

Piste →**P.21**

**O**

Overdub →**P.25**

**P**

Panoramique →**P.37**

Patches

Changement du nom →**P.52**

Édition →**P.51**

Format →**PDF**

Importation →**P.54**

Liste →**P.89-94**

Sauvegarde →**P.53**

Sélection →**P.48**

Piste →**P.20-26, 29, 35, 37-40**

Assignment →**P.23**

Paramètres →**P.38**

Réglages à l'aide de la table de mixage →**P.37**

Piste master →**P.42**

Placement d'un marqueur →**P.31**

Playlist →**P.65-66**

Projet

Changement de nom →**P.61**

Copie →**P.60**

Création d'un nouveau projet →**P.17, 57**

Lecture séquentielle →**P.65**

Opérations de base →**P.56**

Protection →**P.56**

Sélection →**P.58**

Suppression →**P.62**

**R**

Réenregistrement partiel (Punch-in/out)

Automatique →**P.27**

Manuel →**P.28**

Points →**P.27**

Réglages stéréo →**P.19**

Report de pistes (Bounce) →**P.39**

Résolution en bits →**P.67**

**S**

Saisie de nom →**P.43, 61**

Sélecteurs et touches →**P.15, 18-19**

Sensibilité d'entrée (gain) →**P.21**

Sortie du mode punch in/out →**P.27**

Suppression

Fichiers →**P.62**

Lettres →**P.43**

Marqueurs →**P.32**

Projets →**P.62**

Surface de contrôle →**P.75**

Versión du système →**P.71**

**T**

Table de mixage →**P.36**

Couplage stéréo →**P.20**

Mixage final →**P.42**

Paramètres de piste →**P.38**

Réglages de piste →**P.37**

**U**

USB →**P.72-76**

Échange avec un ordinateur →**P.73**

Logiciel DAW →**PDF**

Mémoire USB →**P.74**

Pour les pays de l'Union Européenne



**Déclaration de conformité :**  
**Ce produit se conforme aux exigences des directives EMC 2004/108/EG et basse tension 2006/95/EC 2006/95/EC**



**Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés**

**(applicable aux pays européens disposant d'un système de collecte et de tri des ordures)**

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. A la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.

**zoom**

4-4-3, Kanda Surugadai,  
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japon  
Site web : <http://www.zoom.co.jp>