

TASCAM

TEAC Professional Division

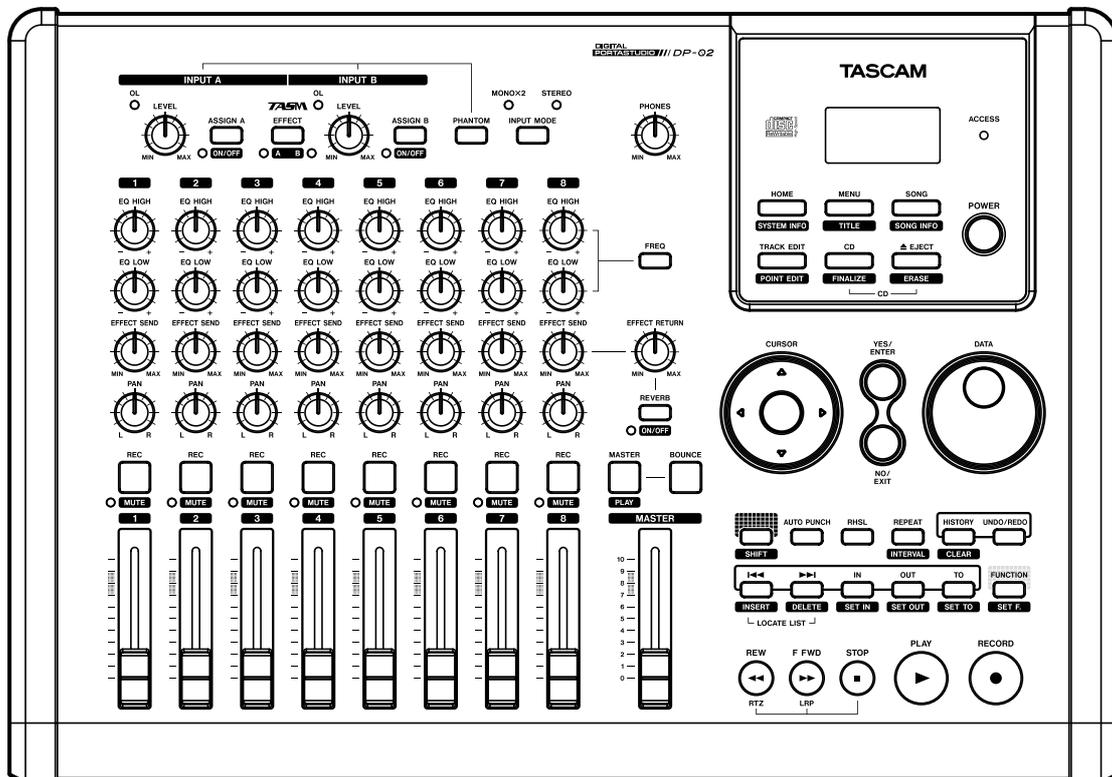
D01001300A

DP-02

DP-02CF

DIGITAL PORTASTUDIO

MODE D'EMPLOI



INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES



ATTENTION
RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE
NE PAS OUVRIR



ATTENTION: POUR REDUIRE LE RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE, NE PAS OUVRIR LE CAPOT (OU L'ARRIERE). AUCUNE PIECE INTERNE N'EST REPARABLE PAR L'UTILISATEUR. LA MAINTENANCE DOIT ETRE CONFIEE A UN PERSONNEL QUALIFIE.



Le symbole éclair contenu dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'une "tension dangereuse" non isolée à l'intérieur de l'appareil. Ses caractéristiques sont suffisantes pour présenter un risque potentiel d'électrocution pour les personnes.



Le point d'exclamation contenu dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions concernant le fonctionnement ou la maintenance (réparation) dans les documents qui accompagnent l'appareil.

Cet appareil possède un numéro de série en face arrière. Veuillez noter les numéros de modèle et de série et les conserver pour vos enregistrements.

N° de modèle _____

N° de série _____

AVERTISSEMENT : POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'ÉLECTROCUTION OU D'INCENDIE, N'EXPOSEZ PAS CET APPAREIL À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

- 1 Lisez ces instructions.
 - 2 Conservez ces instructions.
 - 3 Tenez compte de tous les avertissements.
 - 4 Suivez toutes les instructions.
 - 5 N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
 - 6 Ne nettoyez l'appareil qu'avec un chiffon sec.
 - 7 N'obstruez pas les ouïes de ventilation. Installez l'appareil selon les instructions du constructeur.
 - 8 N'installez pas l'appareil à proximité de sources de chaleur, comme un radiateur, chauffage, poêle ou tout autre appareil produisant de la chaleur (amplificateur de puissance, par exemple).
 - 9 Ne supprimez pas les dispositifs de sécurité des fiches polarisées ou avec mise à la terre. Une fiche polarisée possède un contact plus large que l'autre; une fiche avec mise à la terre possède une troisième broche, prévue pour votre sécurité. Si la fiche se trouvant à l'extrémité du cordon secteur fourni avec votre appareil ne correspond pas à votre prise murale, consultez un électricien pour remplacer la prise obsolète.
 - 10 Évitez de marcher sur le cordon secteur, de le coincer ou de le pincer, ainsi que de couder le cordon, particulièrement au niveau de l'appareil ou de la prise secteur.
 - 11 N'utilisez que les dispositifs optionnels ou les accessoires recommandés par le constructeur.
 - 12 N'utilisez l'appareil qu'avec un chariot, stand, trépied ou des supports ou dispositifs de fixation fournis ou recommandés par le constructeur. Si vous employez un chariot, prenez garde, lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil, à ne pas vous blesser suite à un renversement.
- N'exposez pas l'appareil à des éclaboussures ou à des gouttes d'eau.
 - Ne posez pas d'objet contenant du liquide, tel qu'un vase, sur l'appareil.
 - N'installez pas cet appareil dans un espace confiné, dépourvu de ventilation, comme par exemple une bibliothèque ou similaire.
 - L'appareil doit être placé suffisamment près de la prise secteur pour que vous puissiez à tout moment saisir la fiche du cordon d'alimentation.
 - Un appareil de classe I doit être connecté à une prise secteur via une fiche avec mise à la terre.
 - Les piles (pack de piles ou piles installées) ne doivent pas être exposées à une chaleur excessive de type exposition au soleil, feu ou équivalent.
 - Une pression sonore excessive produite par des écouteurs ou un casque peut causer une perte auditive.
 - L'équipement tire une quantité d'électricité nominale non fonctionnelle de la prise secteur quand sa touche STANDBY/ON est en position Standby (veille).

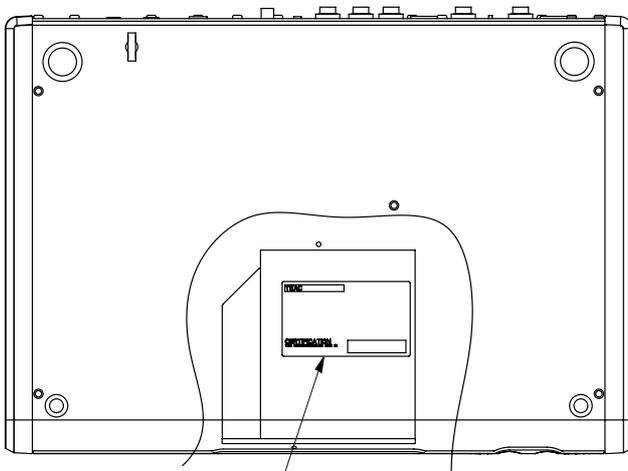


- 13 Débranchez le cordon d'alimentation de l'appareil en cas d'orage ou s'il doit rester inutilisé pendant une longue période.
- 14 Pour toute maintenance, adressez-vous à des techniciens professionnels qualifiés. Un retour en SAV est indispensable dès que l'appareil a été endommagé d'une façon ou d'une autre : cordon ou fiche secteur défaillant, pénétration de liquide ou introduction d'objets dans l'appareil, exposition à la pluie ou à l'humidité, et bien sûr dès qu'il ne fonctionne pas normalement, suite à une chute ou à un choc par exemple.

Informations de sécurité

Ce produit a été conçu et fabriqué conformément à la réglementation FDA "titre 21, CFR, chapitre 1, sous-chapitre J, basée sur le Radiation Control for Health and Safety Act de 1968", et est classé comme produit laser de classe 1. Il n'existe pas de radiation laser invisible dangereuse durant le fonctionnement car la radiation laser invisible émise dans ce produit est totalement confinée dans les compartiments de protection.

L'étiquette requise par la réglementation est représentée en ①.



①

Pour les USA

CERTIFICATION
COMPLIES WITH 21 CFR 1040.10 AND 1040.11 EXCEPT
FOR DEVIATIONS PURSUANT TO LASER NOTICE
NO.50, DATED JULY 26, 2001

MANUFACTURED

MADE IN CHINA

ATTENTION

- N'OUVREZ PAS LES CAPOTS DE PROTECTION AVEC UN TOURNEVIS.
- L'EMPLOI DE COMMANDES OU RÉGLAGES OU DE PROCÉDURES AUTRES QUE CE QUI EST SPÉCIFIÉ ICI PEUT ENTRAÎNER UNE EXPOSITION DANGEREUSE AUX RADIATIONS.
- SI CE PRODUIT NE FONCTIONNE PAS NORMALEMENT, CONTACTEZ LE SERVICE DE MAINTENANCE QUALIFIÉ LE PLUS PROCHE ET N'UTILISEZ PAS LE PRODUIT S'IL EST ENDOMMAGÉ.
- RAYONNEMENT LASER INVISIBLE DE CLASSE 1M EN CAS D'OUVERTURE ET DE DEVERROUILLAGE. NE REGARDEZ PAS DIRECTEMENT A L'AIDE D'INSTRUMENTS OPTIQUES.

Capteur optique :

Type : HOP-6201T

Fabricant : Hitachi Media Electronics Co.,Ltd.

Puissance du laser :

Moins de 75 mW sur la lentille de l'objectif (enregistrement)

Longueur d'onde :

777 à 787 nm

1 – Démarrer avec votre DP-02/ DP-02CF 7

Pour commencer	7
Gamme DP-02.....	7
Conventions de ce manuel	7
Copyright.....	8
Qu'y a-t-il dans l'emballage ?.....	8
A propos de l'emplacement et de l'utilisation.....	8
Prenez garde à la condensation.....	8
Considérations de support (DP-02CF uniquement).....	8
Chargement de la carte CF dans l'unité (DP-02CF uniquement).....	9
Mise en route et extinction	9
Démarrage de l'unité	9
Extinction de l'unité.....	10
Le témoin ACCESS	10
Comment reproduire les morceaux de démonstration (DP-02 uniquement).....	10
Navigation	11
La touche SHIFT	11
Titrage	11
Connecter votre unité à d'autres équipements	12
Entrées XLR symétriques	14
Fonctions du DP-02/DP-02CF	15
Panneau supérieur	15
Face avant.....	19
Face arrière	20
Panneau latéral (DP-02CF uniquement)	20
Gestion de vos morceaux	21
Création d'un nouveau morceau	21
Sauvegarde des morceaux	21
Retour à la dernière version.....	21
Chargement d'un morceau sauvegardé	22
Effacement d'un ou plusieurs morceaux... 22	
Effacement d'une affectation.....	23
Informations sur le morceau	23
Affectation des entrées	23
Enregistrement	24
Fonctions plus avancées	24
Repérage à l'aide de marqueurs	24
Ré-enregistrement partiel (Punch in/out) 25	
Report de pistes	25
Edition de piste	25

Annulation/restauration d'une opération..	25
Annulation de la dernière action et rétablissement de l'action annulée	25
Annulation/rétablissement de plusieurs actions d'un coup	26
Suppression de données inutilisées	26
Mixage final et mastering	27
Mixage	27
Mastering.....	27

2 – Techniques avancées 29

Pour définir un marqueur de repérage	29
Pour accéder à un marqueur de repérage	29
Pour supprimer un marqueur de repérage.....	29
Pour éditer un marqueur de repérage	29
Repérage	29
Accès direct.....	29
Marqueurs de repérage.....	29
Marqueurs IN et OUT	30
Emploi des indicateurs de niveau..	30
Réglages d'égaliseur	31
Auto Punch In/Out	32
Entraînement (répétitions).....	32
Ré-enregistrement partiel automatisé.....	33
Durées de pré et post-défilement..	33
Report de pistes	34
Lecture en boucle	34
Réglage de l'intervalle séparant les boucles	35
Travail en mesures et en temps	35
Réglage du tempo.....	35
Sélection du mode temporel.....	35
Métronome	36
Quand "INTERNAL" est sélectionné pour "Output" [métronome interne].....	36
Quand "MIDI" est sélectionné pour "Output" [Métronome MIDI].....	36
Quand "OFF" est sélectionné pour "Output" ..	37
Travail avec le MIDI	37
Horloge MIDI, etc.....	37
Time code MIDI	37
Gestion du disque/de la carte CF ...	38
Sélection de la partition active	38
Formatage du disque/de la carte.....	39
Formatage d'une partition	40
Création automatique de morceau.....	40
Formatage de la partition FAT	40
Initialisation d'une carte Compact Flash (DP-02 uniquement).....	41

Sommaire

Gestion avancée de morceaux	41
Copie de morceaux	41
Protection d'un morceau	42
Emploi de la connexion USB	42
Configurations nécessaires.....	42
Déconnexion des systèmes	
Windows 2000 / XP / Vista	42
Déconnexion d'un système Macintosh	43
"Ouvrir" et "Fermer"	43
Sauvegarde et restauration des morceaux	44
Sauvegarde.....	44
Restauration d'un morceau	45
Importation et exportation de pistes	45
Importation d'une piste.....	45
Exportation de pistes.....	46
Exportation des pistes stéréo master.....	47
A propos de l'édition de piste	47
IN, OUT et TO	48
Emploi du mode d'édition	48
Fonctions d'édition de piste	48
COPY → PASTE (Copier → coller)	48
COPY → INSERT (Copier → insérer)	49
MOVE → PASTE (Couper → coller).....	49
MOVE → INSERT (Couper → insérer).....	50
OPEN (Insérer un blanc).....	50
CUT (Supprimer).....	51
SILENCE	51
CLONE TRACK (Cloner une piste).....	51
CLEAN OUT (Tout supprimer).....	52
Guide de dépannage	53
Messages	54
3 – Caractéristiques	55
Caractéristiques	55
Schémas avec côte	56
DP-02	56
DP-02CF.....	56
Schéma synoptique (DP-02/DP-02CF)	57
4 – Appendice pour DP-02	58
Accorder une guitare	58
Changer l'accordage	58
Réduction de bruit.....	58
Affectation de l'effet	59
Sélection du type d'effet.....	59
Sélection de l'effet.....	59
Réglage du paramètre	59
Réglage du volume d'effet.....	59
Multi-effet	59
Réglages de multi-effet disponibles	60
Réglage on et off de la reverb.....	62
Emploi de la reverb	62
Réglage du type de reverb	62
Réglage de la durée de reverb.....	62
Reverb	62
A propos des CD-R et CD-RW	63
A propos de la finalisation	63
Maniement des Compact Discs	64
N'utilisez jamais de disques avec stabilisateur ou de disques imprimables... ..	64
Insertion/éjection de CD	66
Opérations concernant les CD audio	66
Lecture de CD audio.....	66
Réalisation d'un CD audio	67
Gravure d'un disque en une fois (DAO)	67
Gravure plage par plage (TAO).....	68
Finalisation des CD.....	68
Effacement d'un CD-RW	69
Opérations concernant les CD de données	69
Importation et exportation de pistes sur le DP-02.....	69
Importation depuis un CD.....	69
Exportation vers un CD	70
Sauvegarde et restauration de morceaux sur le DP-02	71
Sauvegarde d'un morceau sur CD.....	71
Restauration de morceaux depuis un CD..	72
Messages d'erreur relatifs au CD	72
Messages contextuels relatifs au CD	73
5 – Fonctions fréquemment utilisées	75
Comment..?	75

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Merci pour votre achat du dernier Portastudio numérique à 8 pistes de TASCAM, le DP-02/DP-02CF.

Les DP-02 et DP-02CF sont destinés à vous apporter un son superbe dans un ensemble compact simple d'emploi, vous permettant de vous concentrer sur la musique et pas sur le processus d'enregistrement.

Pour commencer

Lisez d'abord cette section. Elle contient d'importantes informations de base pour employer efficacement votre DP-02/DP-02CF et créer des projets musicaux originaux et attrayants. Quand vous aurez lu ce chapitre ("Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF" en page 7), vous saurez naviguer dans le DP-02/DP-02CF, faire des enregistrements et les reproduire.

Le DP-02/DP-02CF permet d'enregistrer de nombreuses heures de musique, 2 pistes à la fois, avec un maximum de 8 pistes, puis de les mixer en une paire de pistes stéréo master avec les fonctions de mixage intégrées.

Le mixage stéréo peut ensuite être reproduit à destination d'un enregistreur de CD convenablement équipé etc, ou des entrées audio d'un ordinateur pour distribution par internet etc, ou encore transféré par une connexion rapide USB 2.0 à un ordinateur personnel.

De plus, des pistes individuelles peuvent être importées et exportées entre votre DP-02/DP-02CF et un ordinateur personnel, et des morceaux peuvent être archivés, sauvegardés et restaurés à l'aide d'un PC.

Gamme DP-02

Il existe deux modèles, le DP-02 et le DP-02CF. Le DP-02/DP-02CF est équipé de prises d'entrée XLR à alimentation fantôme et le DP-02 est équipé en plus de processeurs d'effet internes. Le DP-02 contient un grand disque dur et également un graveur de CD-R/RW interne. Le DP-02CF utilise un enregistreur de carte Compact Flash (carte non fournie avec l'unité) et n'est pas équipé de graveur de CD-R/RW interne.

Ce manuel se réfère aux deux modèles comme "l'unité", car la majorité des fonctions sont communes aux deux modèles. De même, le disque dur de l'un et la carte CF de l'autre sont décrits comme étant le "support d'enregistrement". Toute autre exception est indiquée.

Le chapitre 4 de ce manuel, "Appendice pour DP-02" en page 58, ne concerne que les fonctions du DP-02. Si vous possédez un DP-02, veuillez lire ce chapitre.

Conventions de ce manuel

Cette première section vous donne une idée des opérations de base du DP-02/DP-02CF et vous permettra de commencer vos enregistrements. D'autres fonctions sont décrites dans "Techniques avancées" en page 29.

Quand nous nous référons à des fonctions du DP-02/DP-02CF telles que des touches et connecteurs, nous les écrivons ainsi : **MENU**.

Les références aux autres équipements sont ainsi écrites : **AUX IN**.

Nous représentons ainsi des messages etc. qui apparaissent à l'écran : **SONG LOAD**.

ASTUCE : Nous donnons des conseils et astuces sur l'emploi du DP-02/DP-02CF quand vous voyez cette icône.

NOTE : Une note sur le côté du texte principal fournit des explications supplémentaires pour des cas spéciaux.

ATTENTION : Signale que vous risquez de perdre des données (vos enregistrements) si vous ne suivez pas les instructions.

AVERTISSEMENT : Ces avertissements doivent être pris très au sérieux. Ils décrivent des situations pouvant causer des blessures ou des dommages à l'équipement si vous ne suivez pas les instructions.

Ce manuel ne peut prétendre être un guide complet des techniques d'enregistrement multipiste. Toutefois, si vous visitez le site internet TASCAM (www.tascam.com), vous pourrez télécharger divers documents sur l'enregistrement qui peuvent être intéressants pour vous..

Guide de dépannage Le DP-02/DP-02CF a été conçu pour être simple d'emploi, mais il peut vous falloir parfois un peu d'aide. Voir la section "Guide de dépannage" en page 53 pour une liste de questions qui peuvent se poser et les réponses destinées à vous aider. Il y a aussi une liste de messages pouvant apparaître, avec leur signification, et des suggestions sur quoi faire ("Messages" en page 54).

Comment faire ? A la fin de ce manuel, il y a un chapitre intitulé "Fonctions fréquemment utilisées" en page 76. Référez-vous à cette section lorsque vous désirez savoir comment accomplir une opération particulière.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Copyright

Windows, Windows XP, Windows 2000 et Windows Vista sont des marques commerciales de Microsoft Corporation.

Macintosh, MacOS et MacOS X sont des marques commerciales d'Apple Computer.

Qu'y a-t-il dans l'emballage ?

Lorsque vous déballez l'appareil, vous devez trouver (en plus de ce manuel) :

- L'unité elle-même (DP-02 ou DP-02CF)
- L'adaptateur secteur
- Le câble d'alimentation convenant à votre région
- La carte de garantie

Si un de ces éléments manque, contactez votre revendeur TASCAM.

AVERTISSEMENT

Lorsque vous employez cette unité, n'utilisez que l'adaptateur secteur et le câble fournis. N'utilisez pas cet adaptateur secteur et le câble avec un autre produit.

A propos de l'emplacement et de l'utilisation

Le DP-02/DP-02CF peut être utilisé à peu près partout. Mais pour conserver toutes ses performances et lui garantir une durée de vie prolongée, observez les notes, précautions et conditions environnementales suivantes :

- Evitez de l'exposer à des températures et humidité extrêmes et évitez-lui les chocs mécaniques et vibrations.
- Gardez l'unité à distance de forts champs magnétiques (téléviseurs, moniteurs informatiques, gros moteurs électriques, etc.).
- La température de fonctionnement nominale doit être comprise entre 5° C et 35° C (41° F et 95° F).
- L'humidité relative doit être comprise entre 30 et 90 %.

- Comme l'appareil peut chauffer durant son utilisation, un espace suffisant au-dessus de lui est nécessaire.
- N'installez pas cet appareil dans un espace confiné comme une bibliothèque ou similaire, et ne posez rien sur l'appareil.
- Evitez d'installer cet appareil au dessus d'un dispositif électrique produisant de la chaleur comme un amplificateur de puissance.
- Assurez-vous que l'appareil est placé dans une position permettant son fonctionnement correct.
- La tension d'alimentation doit être conforme à celle spécifiée à l'arrière du produit. En cas de doute, consultez un électricien.

Prenez garde à la condensation

Si l'unité (ou un CD) est transférée du froid au chaud ou utilisée après un brusque changement de température, il existe un risque de condensation. La vapeur d'eau contenue dans l'air peut se condenser sur les mécanismes internes et rendre le fonctionnement normal impossible. Pour éviter ce

phénomène ou s'il se produit malgré tout, laissez l'appareil en marche une heure ou deux, puis éteignez-le et rallumez-le.

Considérations de support (DP-02CF uniquement)

La capacités et les performances de votre DP-02CF varieront en fonction de la vitesse et de la capacité du support Compact Flash (CF) utilisé. Les cartes Compact Flash (CF) anciennes et économiques utilisent des composants mémoire plus lents et une plus petite mémoire tampon interne, ce qui entraîne de faibles performances en enregistrement. Les cartes CF plus récentes lisent et écrivent plus rapidement, mais offrent également de plus grandes capacités de stockage.

NOTE

Une carte de plus de 512 Mo doit être utilisée avec le DP-02CF.

Le DP-02CF n'accepte que les supports Compact Flash de type I. Les cartes de type I sont typiquement basées sur FLASH-ROM et fournissent de meilleures performances et une plus grande durabilité que les cartes à disque dur,

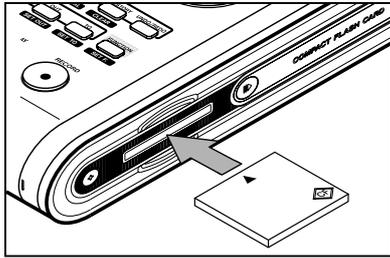
Une liste à jour des cartes CF testées et de leur capacité peut être consultée sur le site internet TASCAM à l'adresse www.tascam.com

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Chargement de la carte CF dans l'unité (DP-02CF uniquement)

Le DP-02CF utilise une carte Compact Flash (CF) comme support d'enregistrement et de lecture. La carte CF doit être insérée dans l'unité avant la mise sous tension.

1. Faites coulisser le volet pour libérer la fente pour carte Compact Flash sur le côté droit et insérez délicatement une carte, étiquette vers le haut, dans la fente de l'unité.



ATTENTION

Si la carte est insérée avec la mauvaise face vers le haut ou à l'envers, une pression excessive peut endommager la fente ou la carte. Ne forcez pas sur la carte pour éviter d'endommager l'unité ou la carte, retirez la carte et retournez-la pour qu'elle rentre facilement.

2. Fermez le volet coulissant. Quand le volet est ouvert, le DP-02CF ne peut pas être utilisé.

NOTE

Pour utiliser une nouvelle carte CF, vous devez d'abord la formater (voir "Formatage du disque/de la carte" en page 39).

Ejection de la carte :

Eteignez d'abord l'unité, faites glisser le volet pour libérer la fente et retirez la carte à la main (il n'y a pas de levier d'éjection sur l'unité).

ATTENTION

Ne retirez pas la carte quand l'unité est sous tension. Eteignez toujours l'unité avant de retirer la carte.

Mise en route et extinction

Lisez cette section pour comprendre comment allumer et éteindre l'unité.

AVERTISSEMENT

Quand vous allumez et éteignez l'unité, nous vous suggérons de baisser le volume des enceintes ou

amplificateurs connectés à l'unité. Ne portez pas non plus de casque connecté à l'unité lors de cette opération. Cela évitera d'endommager les enceintes etc, et éventuellement votre audition.

Démarrage de l'unité

Branchez l'adaptateur secteur à l'unité, le câble d'alimentation à l'adaptateur secteur et le câble d'alimentation au secteur.

Pressez le commutateur **POWER** de la face avant pour allumer l'unité. L'écran affiche un message de bienvenue.



Le système est chargé et le dernier morceau sauvegardé l'est aussi. L'indicateur **ACCESS** s'allume pour signaler que le disque dur/la carte CF est sollicité lors du chargement du morceau et l'écran affiche la procédure en cours.

Quand la diode **ACCESS** s'éteint, l'écran affiche la "page d'accueil" :



ASTUCE

*Cet écran est accessible depuis la plupart des procédures en pressant **HOME** ou en pressant répétitivement la touche **NO/EXIT**.*

NOTE

Quand l'unité est mise sous tension sans carte CF insérée, l'écran d'accueil devient le suivant :



1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Extinction de l'unité

Presser le commutateur **POWER** du panneau supérieur éteint automatiquement l'unité. Arrêtez d'abord la lecture ou l'enregistrement puis pressez le commutateur **POWER** durant quelques secondes. Pendant l'extinction de l'unité (durant le stockage des données du morceau sur disque dur ou carte CF), vous verrez l'affichage suivant.



NOTE

Une fois que l'extinction a commencé, toutes les pressions de touche sont ignorées.

Le témoin ACCESS

Cet indicateur rouge signale l'utilisation du disque, de la carte CF ou du graveur de CD-RW. Bien que cette unité ne soit pas un équipement particulièrement délicat, vous devez en prendre soin, comme de tout équipement électronique, particulièrement quand le disque dur ou la carte CF est en service ou lorsque le graveur de CD-RW écrit sur CD.

ATTENTION

Si vous coupez accidentellement l'alimentation alors que l'unité est en service, cette dernière ne peut pas s'éteindre correctement et toutes les données non sauvegardées seront perdues. Nous vous recommandons de souvent sauvegarder manuellement les données.

ASTUCE

Un crochet se trouve au bas de l'unité pour éviter la déconnexion accidentelle du câble de l'adaptateur secteur.

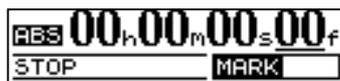
AVERTISSEMENT

Ne déplacez pas le DP-02/DP-02CF, ne l'éteignez pas, ne déconnectez pas son alimentation et n'ouvrez pas le volet de carte CF (DP-02CF uniquement) quand le témoin ACCESS est allumé pour éviter d'endommager le support d'enregistrement et d'éventuellement perdre des données.

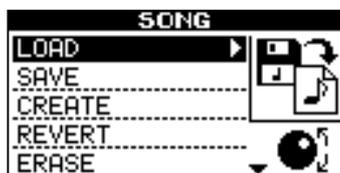
Comment reproduire les morceaux de démonstration (DP-02 uniquement)

Avant la sortie d'usine, des morceaux de démonstration sont enregistrés sur le disque dur. Suivez la procédure ci-dessous pour reproduire ces morceaux de démonstration.

1. Reliez la sortie ligne **LINE OUT** de l'unité à l'amplificateur ou au système d'écoute. Pour écouter au casque, insérez la fiche du casque dans la prise **PHONES** sur la gauche de la face avant.
2. Allumez l'unité. Quand l'unité a démarré, l'écran d'accueil s'affiche.



3. Pressez la touche **SONG**. L'écran **SONG** s'affiche. Si l'action de chargement **LOAD** n'est pas sélectionnée, tournez la molette **DATA** ou utilisez les touches curseur (▼/▲) pour la surligner.



4. Pressez la touche curseur ► ou la touche **YES/ENTER**. L'écran **SONG LOAD** s'affiche.



5. Utilisez les touches curseur (▼/▲) ou la molette **DATA** pour sélectionner **DP02DEMO** et pressez la touche **YES/ENTER**.

Un écran contextuel apparaît durant le chargement.

Quand la démonstration est chargée, l'écran **SONG** revient.

6. Pressez la touche **NO/EXIT** ou la touche **HOME** pour revenir à l'écran d'accueil.
7. Pressez la touche **PLAY** pour reproduire les morceaux de démonstration.

Huit pistes sont disponibles pour chaque morceau de démonstration. Réglez les faders, **PAN** et autres commandes de chaque canal ainsi que le fader **MASTER**.

Pour régler le volume du casque, utilisez la commande **PHONES** du panneau supérieur.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

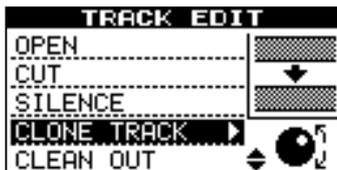
Navigation

L'unité utilise quatre menus (MENU, SONG, TRACK EDIT) (et aussi CD sur le DP-02 uniquement) qui vous permettent de faire des réglages ou d'accomplir de nombreuses opérations. Cette section explique comment utiliser le système des menus pour vérifier et faire les réglages. Ici, le menu TRACK EDIT (édition de piste) est expliqué à titre d'exemple.

1. Pressez TRACK EDIT pour afficher le menu :



2. Utilisez la molette DATA ou les touches curseur (▲/▼) afin de faire défiler les éléments du menu. Ici, l'action CLONE TRACK est surlignée.



Un triangle apparaît en négatif quand le menu est surligné

ASTUCE

L'icône de molette DATA s'affiche aussi en bas à droite pour indiquer que la molette peut servir à sélectionner les éléments.

En bas à droite de tous les écrans de menu, se trouve un symbole indiquant s'il y a d'autres éléments de menu sous la liste (▼), au-dessus de la liste (▲) ou au-dessus et en dessous de la liste (⊕).

3. Pressez la touche curseur ► ou la touche YES/ENTER pour accéder à l'élément de menu sélectionné. L'écran suivant s'affiche :



4. Utilisez les touches curseur (▲/▼) pour surligner la valeur du paramètre affiché à gauche.

Tournez la molette DATA pour changer cette valeur.

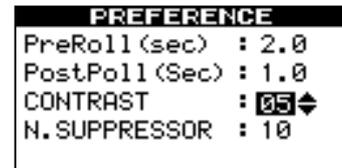
ASTUCE

Pour remonter d'un niveau dans l'arborescence des menus, pressez la touche NO/EXIT ou la touche ◀.

Certains écrans affichent plusieurs listes à sélectionner ou demandent de confirmer l'action. Dans ces cas, vous devez utiliser les touches curseur (▲/▼) ou la molette DATA pour surligner et sélectionner l'élément ou bien la touche YES/ENTER pour accomplir l'action.

Si vous voulez régler le contraste de l'écran :

1. Pressez la touche MENU et sélectionnez l'action PREFERENCE avec les touches curseur (▼/▲) ou la molette DATA.
2. Pressez la touche YES/ENTER ou la touche curseur ► pour appeler l'écran PREFERENCE.



3. Sélectionnez la valeur affichée à droite de CONTRAST avec les touches curseur (▼/▲) et tournez la molette DATA pour régler la valeur de 1 à 10. Le contraste de l'afficheur change proportionnellement à la valeur.
4. Pressez NO/EXIT pour revenir à l'écran MENU.

La touche SHIFT

La touche SHIFT modifie le comportement de plusieurs touches. Quand vous la pressez et la maintenez tout

en pressant une autre touche, cette autre touche sert la fonction inscrite en dessous (noir sur orange).

Titrage

Vous pouvez donner des titres à vos morceaux, pistes exportées, etc. Voici comment faire :

Pressez et maintenez la touche SHIFT et pressez la touche TITLE pour faire s'afficher un écran comme celui ci-dessous :



Utilisez la molette DATA pour changer la lettre soulignée par le curseur. Vous pouvez choisir parmi les symboles ordinaires de ponctuation, des chiffres, des majuscules et des minuscules.

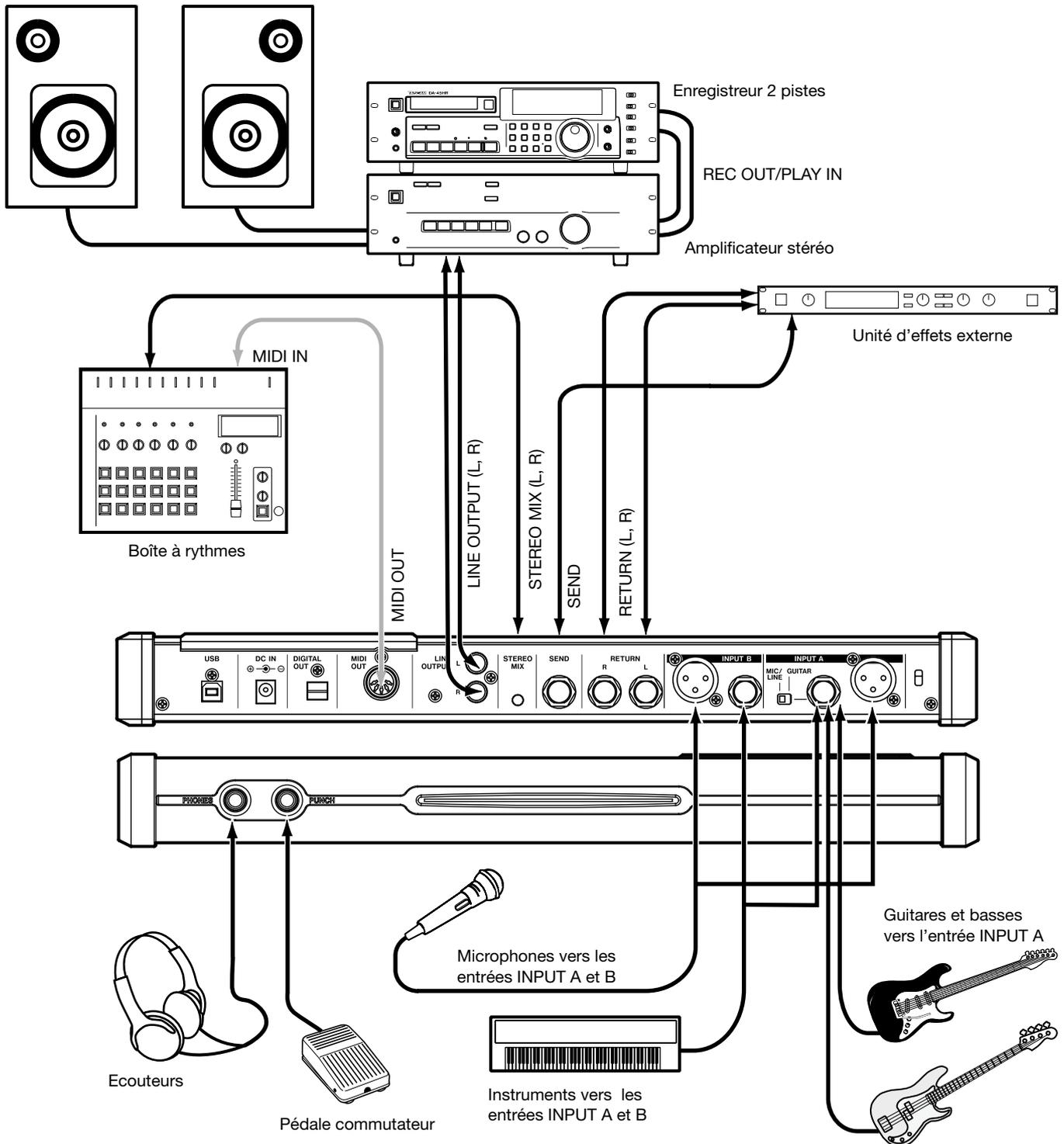
Utilisez la touche curseur ▲ pour insérer un espace vierge à la position du curseur et utilisez la touche curseur ▼ pour supprimer le caractère.

Quand vous avez fini de saisir le nom, pressez YES/ENTER. Le morceau est stocké avec son nouveau nom sur le support d'enregistrement.

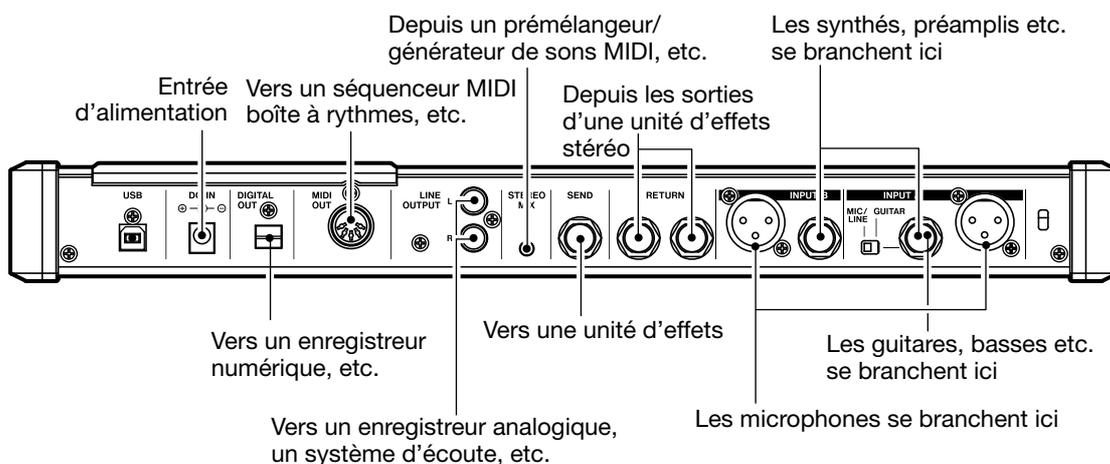
1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Connecter votre unité à d'autres équipements

Avant de lancer l'enregistrement avec l'unité, vous devez brancher quelques autres équipements. L'illustration suivante vous montre comment vous pouvez connecter l'unité à votre installation audio existante.



1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF



Les **microphones** se connectent aux entrées de la face arrière. Réglez le sélecteur d'entrée sur **MIC/LINE** (micro/ligne). Tournez les commandes de niveau d'entrée pour que les indicateurs OL (saturation) ne s'allument que légèrement lors du passage le plus fort de l'enregistrement.

NOTE

L'unité a des prises d'entrée XLR pour microphone à alimentation fantôme. Voir "Entrées XLR symétriques" en page 14 pour des détails sur l'emploi de ces connecteurs.

Les **synthétiseurs, etc.** y compris boîtes à rythmes, simulateurs d'ampli guitare, basses actives, etc. ainsi que les lecteurs de CD, platines cassette et autres peuvent être branchés aux jacks d'entrée de la face arrière à l'aide de fiches jack 6,35 mm mono standard (asymétriques). Quand vous enregistrez une source stéréo, vérifiez que le sélecteur de mode d'entrée **INPUT MODE** est réglé sur **STEREO** (voir "La touche INPUT MODE" ci-après).

Réglez le sélecteur d'entrée sur **MIC/LINE** (micro/ligne). Tournez les commandes de niveau d'entrée et utilisez les commandes de volume de sortie des instruments pour régler le niveau afin que les indicateurs OL (saturation) ne s'allument que légèrement lors du passage le plus fort de l'enregistrement.

AVERTISSEMENT

Ne branchez JAMAIS les sorties pour baffle d'un amplificateur de guitare dans l'unité.

Les **guitares et basses** (de type passif) se branchent à l'entrée **INPUT A** de la face arrière à l'aide d'une fiche jack mono 6,35 mm standard (asymétrique).

Réglez le sélecteur d'entrée sur **GUITAR**. Tournez la commande de niveau d'entrée pour que les indicateurs OL (saturation) ne s'allument que légèrement lors du passage le plus fort de l'enregistrement.

ASTUCE

Utilisez l'accordeur intégré (sur le DP-02 uniquement) pour accorder la guitare ou la basse (voir "Accorder une guitare" en page 58).

La touche **INPUT MODE** Vous utiliserez cette touche pour enregistrer à la fois par les entrées A et B. Cette touche de la face avant affecte la façon dont vous entendez les signaux entrants, à la fois au casque et/ou par les prises de sortie ligne **LINE OUTPUT**. Il y a deux positions:

NOTE

INPUT MODE n'affecte pas l'enregistrement – juste le processus d'écoute.

- **MONO x 2**—Les signaux des entrées A et B sont tous les deux envoyés au centre du "panorama" d'écoute.

NOTE

En mode MONO X 2, les signaux des entrées A et B sont additionnés au centre et vous pouvez entendre une distorsion dans le système d'écoute. Cela n'affecte cependant pas l'enregistrement.

- **STEREO**—Le signal de l'entrée A est envoyé sur la gauche et celui de l'entrée B sur la droite du "panorama" d'écoute, formant une paire stéréo à utiliser lorsque vous enregistrez des instruments stéréo tels que des synthétiseurs, etc.

Ecoute et enregistrement Utilisez les prises cinch (RCA) de sortie ligne **LINE OUTPUT** en face arrière pour relier l'unité à votre système d'écoute (c'est-à-dire un ensemble amplificateur/enceintes). Lorsqu'il est temps de faire votre enregistrement stéréo final, vous pouvez utiliser ces prises pour y brancher un enregistreur analogique.

Une configuration typique verrait ces prises connectées aux entrées **AUX IN** d'un système stéréo.

Utilisez le sélecteur du système stéréo pour écouter la source **AUX** lors de l'enregistrement, du report de pistes ou du mastering sur l'unité.

NOTE

Le "Mastering" consiste à prendre ces pistes enregistrées et les à mixer en stéréo.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Lorsque vous avez effectué votre piste stéréo master et désirez l'enregistrer, réglez le système d'écoute stéréo pour que l'enregistreur enregistre depuis la source AUX. Maintenant, vous contrôlez (ou écoutez) au travers de votre système stéréo.

Processeur d'effet Si vous voulez utiliser un processeur d'effet externe avec l'unité, connectez la prise de départ **SEND** de la face arrière de l'unité à l'entrée mono du processeur (jack 6,35 mm asymétrique).

NOTE

Le DP-02 a ses propres processeurs de reverb internes. Toutefois, vous pouvez utiliser un processeur d'effet externe si vous le préférez.

Connectez les sorties stéréo du processeur aux deux prises de retour **RETURN** de l'unité (jacks 6,35 mm asymétriques).

Entrée stéréo externe L'unité possède une prise mini-jack 3,5 mm stéréo marquée **STEREO MIX** en face arrière.

Elle peut servir à connecter un pré-mélangeur stéréo externe, un synthétiseur, une boîte à rythmes, un lecteur de CD, etc.

Ce signal stéréo est dirigé vers les prises de sortie ligne analogiques **LINE OUTPUT**. Il ne peut pas être enregistré sur l'unité, et le niveau du signal ne peut pas être réglé à l'aide de l'unité.

Sortie numérique Utilisez un câble numérique optique standard pour relier cette prise à une entrée stéréo numérique adaptée d'un système d'écoute ou d'un enregistreur stéréo.

NOTE

*Avec la connexion numérique, vous pouvez brancher un enregistreur numérique (CD, MD) et utiliser les prises de sortie **LINE OUTPUT** pour l'écoute.*

Les signaux envoyés par cette prise sont une copie exacte de ceux envoyés par les prises **LINE OUTPUT** (mais les signaux **STEREO MIX** ne sont pas produits par la sortie numérique).

Sortie MIDI Utilisez cette prise de la face arrière pour brancher un séquenceur, une boîte à rythmes, etc. qui peut être lancé, arrêté et synchronisé avec l'unité. Voir "Travail avec le MIDI" en page 37 pour des détails.

Entrées XLR symétriques

Ces entrées vous permettent de connecter des microphones à condensateur (de même type que ceux utilisés dans les studios d'enregistrement professionnels).

NOTE

Ces entrées XLR sont câblées selon le brochage suivant : 1=masse, 2=point chaud, 3=point froid.

L'alimentation fantôme +48V vous permet d'alimenter des microphones à condensateur. Sans une telle alimentation fantôme, de nombreux microphones à condensateur ne fonctionneront pas. Certains, toutefois, peuvent utiliser des piles internes.

AVERTISSEMENT

Ne connectez/déconnectez pas les microphones des prises XLR si l'alimentation fantôme est en service pour éviter un fort bruit désagréable.

Ne mettez jamais l'alimentation fantôme en service quand des microphones dynamiques sont branchés dans les connecteurs XLR pour éviter tout dommage à l'unité.

Consultez toute documentation fournie avec vos microphones pour des détails complets sur leurs besoins électriques, etc.

Alimentation fantôme Le commutateur **PHANTOM** peut être réglé sur ON ou OFF pour fournir l'alimentation +48V aux connecteurs XLR. Elle n'est jamais fournie aux jacks 6,35 mm.

Commandes de niveau d'entrée Utilisez-les comme pour les microphones connectés aux jacks 6,35 mm.

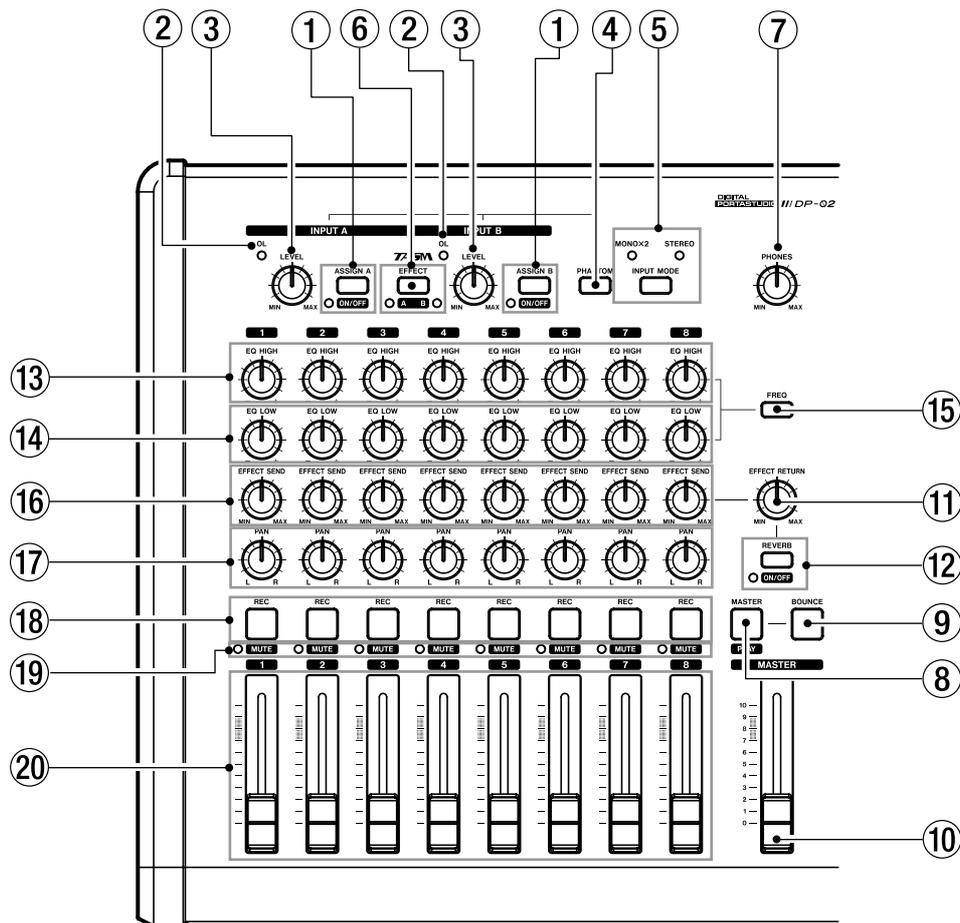
Toutefois, certains microphones sont plus puissants que d'autres et vous pouvez avoir à baisser la commande pour empêcher une saturation.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Fonctions du DP-02/DP-02CF

Cette section explique les fonctions du DP-02 et du DP-02CF.

Panneau supérieur



- ① Touches ASSIGN (A,B) et ON/OFF**
Les touches **ASSIGN (A,B)** assignent les signaux reçus par les entrées **INPUT A** ou **B** aux pistes (1 à 8) (voir “Affectation des entrées” en page 23).

Les touches **ON/OFF** servent avec la touche **SHIFT** à activer ou désactiver l'entrée **INPUT (A,B)**. Quand l'entrée est activée (ON), le témoin s'allume près de la touche. Sinon, le témoin est éteint.
- ② Témoins OL**
S'allument quand le signal d'entrée est trop élevé.
- ③ Commandes LEVEL**
Servent à régler le niveau de signal en entrée **INPUT (A,B)**.
- ④ Touche PHANTOM**
Fournit l'alimentation fantôme (+48 V) aux prises d'entrée XLR (**INPUT A,B**). L'alimentation fantôme n'est pas fournie aux prises jack 6,35 mm.
- ⑤ Touche et témoins INPUT MODE**
Cette touche sert à sélectionner les modes **MONO X 2** ou **STEREO** (voir “La touche INPUT MODE” en page 13 pour des détails).
- ⑥ Touche EFFECT / touche A B (DP-02 uniquement)**
Presser la touche **EFFECT** appelle l'écran **MULTI EFFECT**.

La touche **A B** sert avec la touche **SHIFT** à sélectionner le signal d'entrée (**INPUT A** ou **B**) sur lequel le multi-effet interne servira (voir “Multi-effet” au chapitre 4 “Appendice pour le DP-02” en page 59). Quand **INPUT A** est sélectionné, le témoin proche de la lettre **A** s'allume. Quand **INPUT B** est sélectionné, le témoin proche de la lettre **B** s'allume. Quand les deux témoins sont éteints, aucune des entrées n'est sélectionnée.
- ⑦ Commande PHONES**
Règle le volume du casque.
- ⑧ Touche MASTER / PLAY**
Presser la touche **MASTER** seule commute on/off le mode d'enregistrement master. Quand il est activé, cette touche clignote.

Avec la touche **SHIFT**, la touche **PLAY (MASTER)** sert à commuter on/off le mode de lecture master. Quand il est activé, cette touche s'allume (voir “Mastering” en page 27).

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

- ⑨ **Touche BOUNCE**
Active ou désactive le mode de report de pistes. Quand il est activé, cette touche s'allume.
- ⑩ **Fader MASTER**
Règle le niveau de sortie du signal stéréo par les sorties **LINE OUTPUT (L,R)**, **PHONES** ou **DIGITAL OUT**. Ce fader règle aussi le niveau d'enregistrement lors d'un report de pistes ou d'un mixage final.
- ⑪ **Commande EFFECT RETURN**
Sur le DP-02, cette commande règle le niveau des signaux de retour d'effet interne ou externe (voir "Schéma synoptique" en page 57).

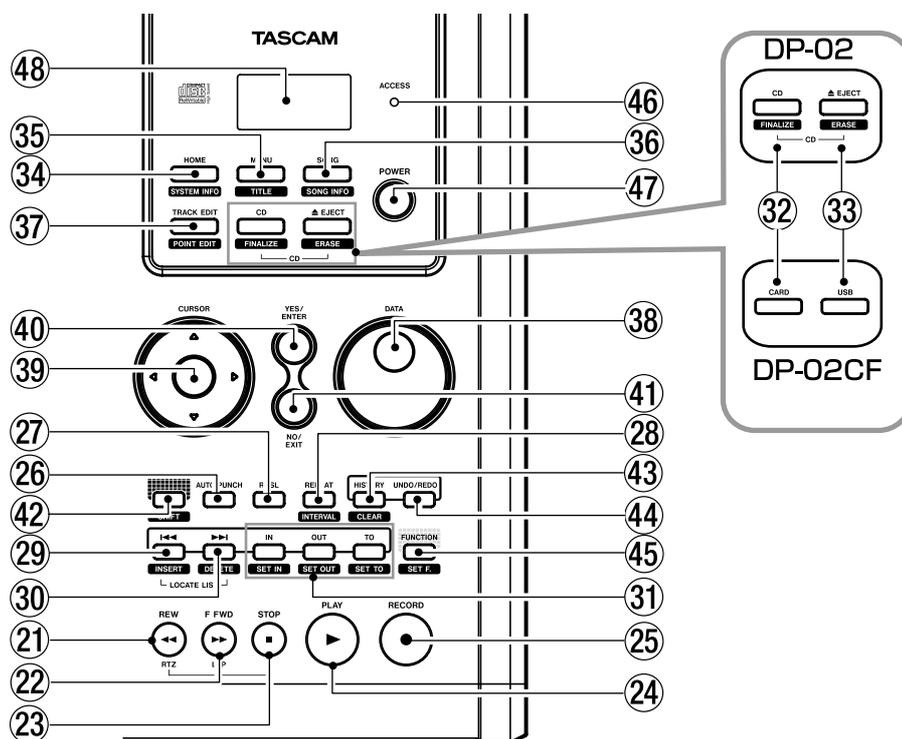
Sur le DP-02CF, cette commande règle le niveau des signaux de retour par les prises **RETURN (L,R)**.
- ⑫ **Touche REVERB et touche ON/OFF (DP-02 uniquement)**
La touche **REVERB** appelle l'écran **REVERB** où s'effectuent les réglages d'effet interne.

La touche **ON/OFF** est utilisée avec la touche **SHIFT** pour activer ou désactiver la reverb. Quand elle est activée, le témoin s'allume (voir "Reverb" en page 62)
- ⑬ **Commandes EQ HIGH**
Règlent le niveau des hautes fréquences pour chaque piste.
- ⑭ **Commandes EQ LOW**
Règlent le niveau des basses fréquences pour chaque piste.
- ⑮ **Touche FREQ**
Cette touche appelle l'écran **EQ FREQUENCY** où se règlent les fréquences hautes ou basses (voir "Réglages d'égaliseur" en page 31).
- ⑯ **Commandes EFFECT SEND**
Règlent le niveau de signal envoyé par chaque piste à la prise **SEND**.

Sur le DP-02, ces commandes règlent aussi le niveau envoyé par chaque piste aux effets de reverb interne.
- ⑰ **Commandes PAN**
Règlent le panoramique du signal stéréo mixé sur chaque piste.
- ⑱ **Touches REC**
Pressez une touche **REC** seule pour armer sa piste en enregistrement (seules deux pistes peuvent être armées en enregistrement en même temps) et la touche clignote. Presser à nouveau la touche désarme l'enregistrement de la piste (voir "Enregistrement" en page 24).

Utilisées avec les touches **ASSIGN**, les touches **REC** affectent aussi l'entrée **A** ou **B** aux pistes sélectionnées (①). (voir "Affectation des entrées" en page 23).
- ⑲ **Touches MUTE**
Ces touches servent avec la touche **SHIFT** et coupent le signal de sortie de chaque piste. Le témoin situé à gauche des touches s'allume (voir "Mixage" en page 27).
- ⑳ **Faders de piste**
Règlent le niveau de lecture de chaque piste.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF



21 Touche REW (◀◀) / RTZ

A l'arrêt, pressez la touche **REW (◀◀)** pour ramener en arrière la position de lecture du morceau reproduit. Quand la touche est maintenue enfoncée ou pressée répétitivement, la vitesse de recul passe à un facteur 10, 50, 100 puis 1000.

Pendant la lecture d'un morceau, presser la touche **REW (◀◀)** ramène en arrière la position de lecture tant que la touche est maintenue enfoncée.

Durant la lecture d'un CD, presser la touche **REW (◀◀)** ramène au début de la page en cours de reproduction.

La touche **RTZ** ramène la tête de lecture en position 0 et fait passer l'unité en mode Stop (fonction de retour à 0 : RTZ). Pressez et maintenez la touche **STOP** et pressez la touche **RTZ**.

22 Touche F FWD (▶▶) / touche LRP

A l'arrêt, pressez la touche **F FWD (▶▶)** pour faire avancer la position de lecture du morceau reproduit. Quand la touche est maintenue enfoncée ou pressée répétitivement, la vitesse d'avance passe à un facteur 10, 50, 100 puis 1000s.

Pendant la lecture d'un morceau, presser la touche **F FWD (▶▶)** fait avancer la position de lecture tant que la touche est maintenue enfoncée.

Durant la lecture d'un CD, presser la touche **F FWD (▶▶)** amène au début de la page suivante.

La touche **LRP** cale la position de lecture sur l'endroit d'où a été lancé le dernier enregistrement et fait passer en mode Stop (dernière position d'enregistrement ou "Last Rec Point": LRP). Pressez et maintenez la touche **STOP** et pressez la touche **LRP**.

23 Touche STOP (■)

Cette touche arrête l'opération d'enregistrement, de lecture, d'avance ou de recul.

Sur le DP-02, cette touche arrête aussi la lecture d'un CD.

24 Touche PLAY (▶)

A l'arrêt, pressez cette touche pour lancer la lecture.

Avec la touche **RECORD** maintenue enfoncée, presser cette touche lance l'enregistrement.

La touche s'allume durant la lecture ou l'enregistrement.

Durant l'enregistrement, presser cette touche stoppe l'enregistrement (punch out) et fait passer l'unité en mode de lecture (voir "Ré-enregistrement partiel" en page 25).

Sur le DP-02, cette touche lance la lecture du CD.

25 Touche RECORD (●)

A l'arrêt et quand cette touche et la touche ▶ (**PLAY**) sont pressées simultanément, l'unité commence l'enregistrement et la touche **RECORD** s'allume.

Quand l'unité est armée pour l'enregistrement (cette touche clignote) et qu'un morceau est reproduit, presser cette touche lance l'enregistrement sans arrêter la lecture (insertion d'enregistrement ou punch in) et cette touche s'allume (voir "Ré-enregistrement partiel" en page 25).

26 Touche AUTO PUNCH

Cette touche active ou désactive le mode de ré-enregistrement automatique (Auto punch). Quand il est activé, la touche s'allume (voir "Auto punch in/out" en page 32).

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

- ⑳ **Touche RHSL**
Cette touche active ou désactive le mode d'entraînement. Quand il est activé, la touche s'allume (voir "Entraînement (répétitions)" en page 32).
- ㉑ **Touche REPEAT / INTERVAL**
La touche **REPEAT** active ou désactive le mode de lecture en boucle. Quand il est activé, la touche s'allume et l'unité reproduit en boucle les données entre les points IN et OUT (voir "Lecture en boucle" en page 34).
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **INTERVAL** sert à appeler l'écran **REPEAT INTERVAL** où régler la durée de boucle de 0,5 à 9,9 secondes (voir "Réglage de l'intervalle entre les boucles" en page 35).
- ㉒ **Touche ◀◀ / INSERT**
Presser la touche ◀◀ fait sauter au marqueur de repérage précédent dans le morceau reproduit.
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **INSERT** sert à mémoriser un point de repère (voir "Marqueurs de repérage" en page 29).
Presser ensemble les touches ◀◀ et ▶▶ affiche l'écran **LOCATION MARK** listant les marqueurs.
Sur le DP-02, durant la lecture d'un CD, presser la touche ◀◀ ramène au début de la plage reproduite.
- ㉓ **Touche ▶▶ / DELETE**
Presser la touche ▶▶ fait sauter au marqueur suivant.
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **DELETE** sert à supprimer le marqueur (voir "Marqueurs de repérage" en page 29).
Presser ensemble les touches ◀◀ et ▶▶ ensemble affiche l'écran **LOCATION MARK** listant les marqueurs.
Sur le DP-02, durant la lecture d'un CD, presser la touche ▶▶ fait sauter au début de la plage suivante.
- ㉔ **Touches IN / SET IN, OUT / SET OUT, TO / SET TO**
Presser les touches **IN**, **OUT** ou **TO** seules vous amène au point **IN**, **OUT** ou **TO**.
Avec la touche **SHIFT** pressée, les touches **SET IN**, **SET OUT** ou **SET TO** servent à affecter la position de lecture actuelle aux points **IN**, **OUT** ou **TO** (voir "Marqueurs **IN** et **OUT**" en page 30).
- ㉕ **Touche CD / FINALIZE sur le DP-02**
Pressez la touche **CD** pour appeler l'écran **CD**.
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **FINALIZE** sert à appeler l'écran **FINALIZE**.
- Touche CARD sur le DP-02CF**
Presser la touche **CARD** appelle l'écran **CARD**.
- ㉖ **Touche ▲ EJECT / ERASE sur le DP-02**
Cette touche éjecte le CD chargé dans l'unité.
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **ERASE** sert à appeler l'écran **CD-RW ERASE** (voir "Effacement d'un CD-RW" en page 69).
- Touche USB sur le DP-02CF**
Pressez cette touche pour appeler l'écran **USB** (voir "Ouvrir" et "Fermer" en page 43).
- ㉗ **Touche HOME / SYSTEM INFO**
Pressez la touche **HOME** pour afficher l'écran d'accueil (dans certains écrans, cette touche n'a pas d'effet).
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **SYSTEM INFO** sert à afficher l'écran **SYSTEM INFORMATION**.
- ㉘ **Touche MENU / TITLE**
Pressez la touche **MENU** pour appeler l'écran **MENU**.
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **TITLE** sert à appeler l'écran **TITLE** ("voir "Titrage" en page 11).
- ㉙ **Touche SONG / SONG INFO**
Pressez la touche **SONG** pour appeler l'écran **SONG**.
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **SONG INFO** sert à appeler l'écran **SONG INFORMATION** où s'affichent les informations sur le morceau actuellement chargé.
- ㉚ **Touche TRACK EDIT / POINT EDIT**
Pressez la touche **TRACK EDIT** pour appeler l'écran **TRACK EDIT**.
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **POINT EDIT** sert à appeler l'écran **POINT EDIT**.
- ㉛ **Molette DATA**
Utilisez cette molette pour la sélection de menus ou d'actions, ou le réglage de valeurs.
- ㉜ **Touches curseur (◀, ▶, ▼, ▲)**
Utilisez ces touches pour sélectionner un menu ou une action ou pour effectuer la sélection.
La touche ◀ peut servir à revenir à l'écran précédent.
- ㉝ **Touche YES/ENTER**
Utilisez cette touche pour entériner la sélection ou confirmer l'action.
- ㉞ **Touche NO/EXIT**
Utilisez cette touche pour sortir de l'écran de menu actuel et revenir à l'écran précédent ou pour annuler la sélection ou l'action.
- ㉟ **Touche SHIFT**
Cette touche sert toujours avec une autre touche, qui prend alors la fonction sérigraphiée sous elle (noir sur orange).
- ㊱ **Touche HISTORY / CLEAR**
Presser la touche **HISTORY** appelle l'écran **HISTORY**. Cet écran sert à annuler ou rétablir de nombreuses actions d'un coup (voir "Annulation/rétablissement de plusieurs action d'un coup" en page 26).
Avec la touche **SHIFT** pressée, la touche **CLEAR** sert à effacer les parties audio et les historiques (actions) inutiles (voir "Suppression de données inutilisées" en page 26).

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

④④ Touche UNDO/REDO

Cette touche sert à annuler ou à rétablir l'action (voir "Annulation/restauration d'une opération" en page 25).

④⑤ Touche FUNCTION / SET.F

La touche **FUNCTION** peut servir de raccourci clavier lorsqu'elle est assignée à une action. Après assignation, presser la touche appelle directement cette action.

Pour assigner la touche **FUNCTION**, avec la touche **SHIFT** pressée, pressez la touche **SET.F** afin d'appeler l'écran **SET FUNCTION**. Sélectionnez une action dans la liste et pressez la touche **YES/ENTER** pour assigner l'action à la touche **FUNCTION**.

④⑥ Témoin ACCESS

Sur le DP-02, ce témoin s'allume ou clignote quand l'unité écrit ou importe des données de morceau au

moyen du graveur de CD-R/CD-RW ou du disque dur.

Sur le DP-02CF, ce témoin s'allume ou clignote quand l'unité écrit ou importe des données de morceau au moyen de la carte CF.

④⑦ Commutateur POWER

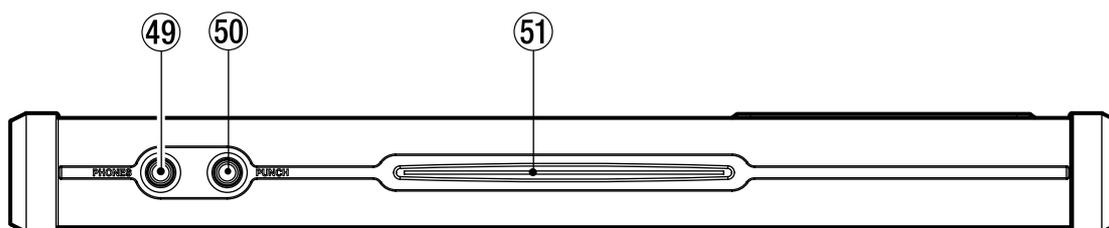
Pressez ce commutateur pour allumer ou éteindre l'unité. Quand l'unité est sous tension, le commutateur **POWER** est allumé.

Pour étendre l'appareil, pressez cette touche jusqu'à ce que **DIGITAL PORTA STUDIO** s'affiche (voir "Extinction de l'unité" en page 10).

④⑧ Ecran LCD

Affiche le statut actuel de l'unité, ainsi que les menus ou réglages actuels.

Face avant



④⑨ Prise PHONES (jack 6,35 mm)

Branchez une paire d'écouteurs standard à la prise jack stéréo 6,35 mm de la face avant. Réglez le volume avec la commande de niveau du panneau supérieur.

④⑩ Prise PUNCH (jack 6,35 mm)

Vous pouvez brancher une pédale commutation standard comme la RC-30P TASCAM pour le ré-enregistrement partiel (punch in) .

Utilisez la pédale pour lancer et arrêter le ré-enregistrement partiel (punch in/out) c'est-à-dire lancer et arrêter l'enregistrement à la volée.

④⑪ Fente pour disque (sur le DP-02)

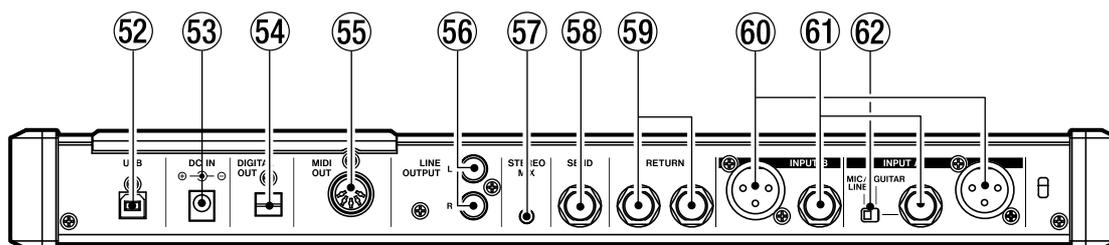
Les disques doivent être insérés avec la partie sérigraphiée vers le haut.

ASTUCE

La pédale est utile si vos deux mains sont occupées à jouer de la guitare, par exemple.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Face arrière



52 Prise USB

Un câble USB se connecte à un ordinateur pour importer ou exporter des fichiers entre l'unité et l'ordinateur (voir "Emploi de la connexion USB" en page 42).

NOTE

Quand l'unité est branchée à un ordinateur par cette prise, la partition FAT du support d'enregistrement est le seul dispositif reconnaissable.

53 Prise DC IN

L'adaptateur secteur fourni (PS-1225L) se branche ici.

54 Prise DIGITAL OUT (optique)

Les signaux mixés en stéréo sont produits au format S/PDIF.

55 Prise MIDI OUT

Les signaux MIDI tels que d'horloge MIDI, de MIDI Time Code et de pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer) sont produits ici.

56 Prises LINE OUT (L,R) (cinch/RCA)

Les signaux analogiques mixés en stéréo sont produits ici.

57 Prise STEREO MIX

Les signaux entrant par cette prise mini-jack stéréo 3,5 mm sont mixés en stéréo et produits par les sorties LINE OUTPUT ou PHONES.

58 Prise SEND (jack 6,35 mm)

Le signal de départ d'effet est envoyé ici.

59 Prise RETURN (jack 6,35 mm)

Le signal stéréo sortant de l'effet externe revient par cette prise.

60 Prises INPUT A / INPUT B (XLR)

Ces connecteurs XLR sont des entrées analogiques symétriques.

Quand PHANTOM est en service, ces connecteurs fournissent une alimentation fantôme 48 V.

61 Prises INPUT A / INPUT B (jack 6,35 mm)

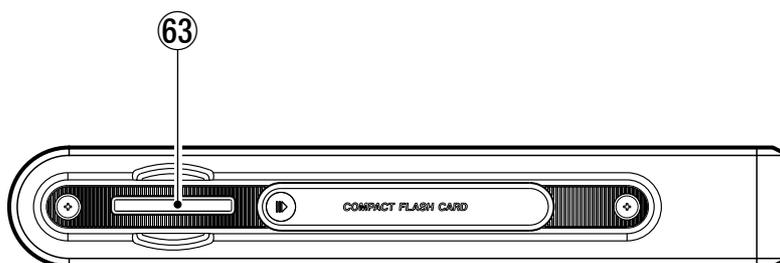
Ces connecteurs 6,35 mm sont des entrées analogiques asymétriques.

La prise INPUT A peut être utilisée pour brancher directement une guitare.

62 Sélecteur GUITAR, MIC / LINE

Choisissez GUITAR ou MIC / LINE en fonction du type de signal entrant dans la prise INPUT A.

Panneau latéral (DP-02CF uniquement)



63 Fente pour carte CompactFlash (sur le DP-02CF)

Insérer une carte CF dans cette fente.

Après avoir inséré la carte, assurez-vous que le volet est fermé. Tant que le volet restera ouvert, le DP-02CF ne fonctionnera pas.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Gestion de vos morceaux

Cette section vous indique comment faire un nouveau morceau, ainsi que les fonctions basiques de gestion de morceaux telles que changement de nom, suppression et copie. Pour plus de détails sur la gestion de disque et sur les autres fonctions de gestion de morceaux de l'unité, voir "Gestion du disque/de la carte CF" en page 38 et

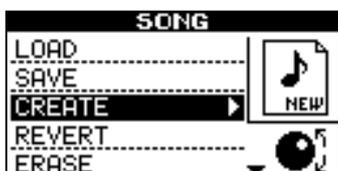
"Gestion avancée de morceaux" en page 41.

NOTE

Tout enregistrement fait sur l'unité est appelé "morceau" ou "song" même s'il peut n'être constitué que de pistes instrumentales ou de dialogues.

Création d'un nouveau morceau

1. Pressez la touche SONG pour appeler le menu SONG.



Si l'action CREATE (Créer) n'est pas surlignée, utilisez la molette DATA ou les touches curseur (▲/▼) pour la surligner.

2. Pressez la touche YES/ENTER ou la touche curseur ►. L'écran affiche :



3. Programmez un titre comme décrit dans "Titrage" en page 11.
4. Pressez YES/ENTER pour créer le morceau. Le morceau actuel est sauvegardé même si le nouveau morceau n'a pas encore été créé.

ASTUCE

Vous pouvez renommer un morceau en pressant en même temps les touches SHIFT et TITLE pour éditer le titre du morceau actuellement chargé.

Quand la création du morceau est terminée, l'écran SONG revient.

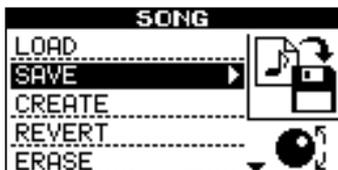
Sauvegarde des morceaux

Comme l'unité ne sauvegarde pas automatiquement l'audio que vous enregistrez dans un morceau, vous devez prendre l'habitude d'effectuer de fréquentes sauvegardes manuelles.

NOTE

Un "morceau" ou "song" n'est pas seulement l'ensemble des fichiers audio que vous enregistrez – il comprend aussi l'édition, les réglages, etc.

1. Pressez la touche SONG, utilisez la molette DATA ou les touches curseur (▲/▼) pour surligner l'action SAVE (Sauvegarder).



2. Pressez la touche YES/ENTER ou la touche curseur ►. L'écran affiche :



3. Renommez le fichier si vous désirez le sauvegarder sous un autre nom et pressez YES/ENTER ou pressez simplement YES/ENTER pour sauvegarder le fichier sur disque ou sur carte.

L'écran affiche un message, Storing Song (Sauvegarde du morceau) pendant que le morceau est sauvegardé.

Retour à la dernière version

L'action REVERT (située après l'action SAVE dans le menu SONG) vous permet d'annuler tous les changements effectués depuis la dernière sauvegarde.

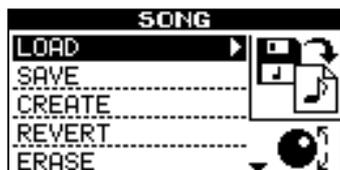
Quand vous sélectionnez REVERT, le titre du morceau s'affiche. Pressez YES/ENTER pour revenir à la dernière version sauvegardée ou NO/EXIT pour conserver la version actuelle telle quelle.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Chargement d'un morceau sauvegardé

Bien sûr, sauvegarder des morceaux n'a aucun intérêt si vous ne pouvez pas les recharger par la suite. Voici comment faire.

1. Pressez la touche SONG et utilisez la molette DATA ou les touches curseur (▲/▼) pour surligner l'élément de menu LOAD (Charger)



2. Pressez la touche YES/ENTER ou la touche curseur ►.



3. Utilisez la molette DATA ou les touches curseur (▲/▼) pour sélectionner le morceau à charger et pressez YES/ENTER.

Si le symbole * apparaît à côté d'un morceau, c'est que ce morceau est actuellement chargé.

Le morceau actuel est sauvegardé et le morceau sélectionné est chargé.

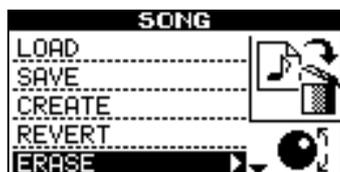
Effacement d'un ou plusieurs morceaux

ATTENTION

N'effacez un morceau que si vous êtes certain de ne plus en avoir besoin – vous ne pouvez pas annuler cette opération ! Toutefois, vous pouvez utiliser une connexion USB pour sauvegarder vos morceaux sur un PC avant de les effacer.

Si votre disque se remplit, ou si vous n'avez réellement plus besoin d'un morceau, vous pouvez l'effacer.

1. Depuis le menu SONG, sélectionnez l'action ERASE (Effacer) :



2. Sélectionnez le morceau à effacer à l'aide des touches curseur (▲/▼) ou de la molette DATA.



3. Lorsque vous avez choisi, tournez la molette DATA dans le sens horaire pour confirmer l'effacement du morceau. Le symbole √ apparaît dans la case à cocher.



Répétez les étapes 2 et 3 pour des sélections multiples.

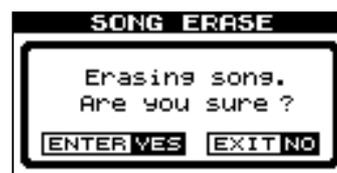


Si vous voulez annuler la sélection, tournez la molette DATA dans le sens anti-horaire sur le morceau surligné. Le symbole √ disparaît de la case à cocher.

ASTUCE

Une flèche (montante ou descendante) apparaît à droite du morceau surligné. Une flèche descendante indique que vous pouvez tourner la molette DATA dans le sens horaire pour confirmer la sélection. Une flèche montante indique que vous pouvez tourner la molette dans le sens anti-horaire pour annuler la sélection.

4. Pressez YES/ENTER. Il vous sera demandé si vous voulez effacer le morceau (Are you sure?).



5. Pressez YES/ENTER pour effacer le morceau ou NO/EXIT pour annuler l'opération. Si vous effacez le morceau actuel, c'est le premier morceau de la liste qui est automatiquement chargé à la place.

ASTUCE

Vous pouvez aussi utiliser cette méthode pour accomplir d'autres opérations, telles que la copie.

Vous pouvez effacer tous les morceaux affichés et un nouveau morceau est alors automatiquement créé. Il y a toujours au moins un morceau dans la partition (pour plus d'informations sur les partitions, voir "Gestion du disque/de la carte CF" en page 38).

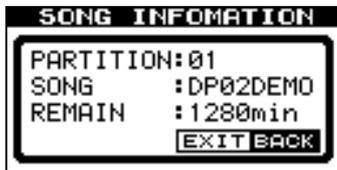
1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Informations sur le morceau

Vous pouvez voir le titre, la partition active et le temps restant pour l'enregistrement depuis l'"écran d'accueil".

Depuis l'écran d'accueil, pressez et maintenez la touche **SHIFT** et pressez la touche **SONG**.

L'écran affiche :



la partition actuelle (**PARTITION**), le titre du morceau (**SONG**) et la quantité de temps restant disponible pour l'enregistrement sur la partition (**REMAIN**) en minutes.

Presser la touche **NO/EXIT** fait retourner en écran d'accueil.

Autres opérations concernant les morceaux

D'autres opérations concernant les morceaux sont écrites dans "Gestion avancée de morceaux" en page 41.

Affectation des entrées

Lorsque nous parlons d'"affecter" les entrées, nous parlons du lien entre les signaux des deux entrées et les pistes.

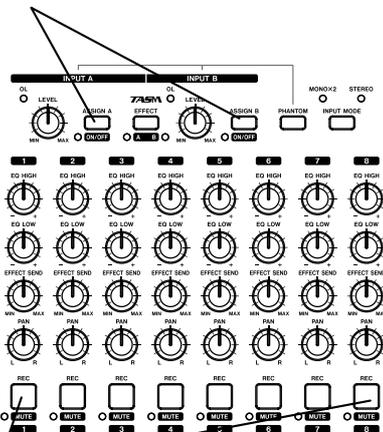
Vous pouvez enregistrer deux pistes à la fois. Cela signifie que la même entrée peut être affectée aux deux pistes en même temps (vous ne pouvez alors pas utiliser l'autre entrée) ou que les deux entrées peuvent être affectées à des pistes différentes. Vous ne pouvez pas affecter les deux entrées en même temps à la même piste.

2. En maintenant enfoncée la touche **ASSIGN**, pressez la touche **REC** de la piste à laquelle vous voulez affecter l'entrée. La touche **REC** clignote rapidement.

Si vous voulez affecter l'entrée à une autre piste, vous devez d'abord annuler l'affectation actuelle (voir ci-dessous), puis ré-affecter l'entrée.

Notez que la touche **REC** de la première piste à laquelle vous avez assigné l'entrée clignote quand vous tenez enfoncée la touche **ASSIGN**.

Touches ASSIGN



8 touches REC

1. Pressez et maintenez la touche **ASSIGN** correspondant au signal d'entrée que vous affectez (A ou B).

ASTUCE

Pressez et tenez **SHIFT** et l'une ou l'autre des touches **ASSIGN (A ou B)** pour régler **On ou Off** les entrées comme signalé par l'indicateur. Vous pouvez désactiver les entrées inutilisées pour réduire le bruit.

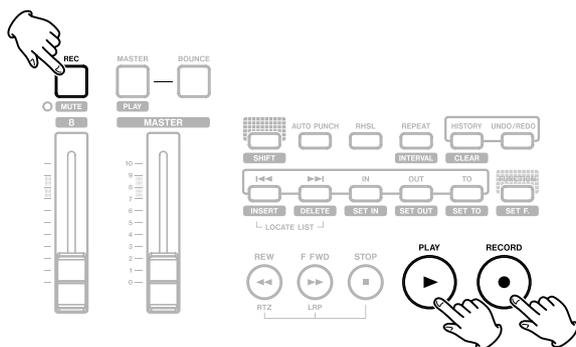
■ Effacement d'une affectation

Tenez enfoncée la touche **ASSIGN** pour vérifier les affectations actuelles et tout en la gardant enfoncée, effacez l'affectation actuelle en pressant la touche **REC** clignotante (qui cesse alors de clignoter).

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Enregistrement

Quand vous avez connecté la source et affecté les entrées aux prises, vous êtes prêt à lancer l'enregistrement.



1. Pressez la touche REC des pistes sur lesquelles vous allez enregistrer, celles-ci commencent à clignoter lentement (cela s'appelle "armer les pistes").
2. Pressez et maintenez enfoncée la touche RECORD (●) et pressez la touche PLAY (▶).

La touche RECORD (●) s'allume en rouge et la touche PLAY (▶) en vert. Les touches REC de piste cessent de clignoter et s'allument de façon fixe.

3. Pressez STOP quand vous avez fini d'enregistrer.
4. Pour retourner à l'endroit où vous avez commencé l'enregistrement, pressez et maintenez enfoncée la touche STOP et pressez la touche F FWD (LRP = Last Rec Point ou dernière position d'enregistrement).

Pour retourner au point 0, pressez et maintenez la touche STOP et pressez la touche REW (RTZ = Return To Zero ou retour au zéro).

5. Pressez PLAY (▶) pour lancer la lecture des pistes enregistrées.

Utilisez les faders de piste et le fader MASTER pour régler le niveau de ce que vous entendez.

NOTE

Les faders et autres commandes de mixage règlent le niveau de sortie des données enregistrées lors de la lecture des pistes enregistrées.

Le panoramique contrôle la position de la piste dans "l'image" stéréo que vous entendez par les enceintes gauche et droite (ou le casque). La position centrale est marquée par un "cran" quand vous tournez la commande.

Les commandes de correction (égalisation) EQ HIGH (aigus) et EQ LOW (graves) fonctionnent comme les commandes de graves et d'aigus d'un système stéréo. Le "cran" central de la commande signifie qu'avec cette position il n'y a ni atténuation ni amplification pour cette commande.

ASTUCE

Vous pouvez changer le réglage des commandes d'égalisation des aigus et des graves. Voir "Réglages d'égaliseur" en page 31 pour des détails.

Vous pouvez ré-enregistrer la piste si elle ne vous satisfait pas en revenant au point d'origine et en répétant le processus.

Quand vous êtes satisfait de votre enregistrement, vous pouvez désarmer les pistes (les "protéger") et en armer d'autres à enregistrer. Rappelez-vous de ré-affecter les entrées en plus d'armer les pistes.

Pressez les touches REW ou F FWD un court instant puis relâchez-les pour reculer ou avancer dans l'enregistrement (comme sur un magnétophone à bande). Presser et tenir ces touches accélère la vitesse de "défilement". Pressez STOP pour arrêter (à nouveau, comme avec un magnétophone à bande).

Fonctions plus avancées

L'unité a de nombreuses fonctions perfectionnées que vous pourrez utiliser ultérieurement. Bien que nous n'entrions pas ici en détail dans leurs détails, vous devez en savoir dès maintenant un peu sur elles.

Repérage à l'aide de marqueurs

Bien que "Enregistrement" en page 24 vous montre quelques méthodes de déplacement dans votre morceau, l'unité vous fournit aussi des moyens de sauter d'un point à l'autre du morceau à l'aide de marqueurs de repérage et vous permet d'accéder directement à une position que vous aurez définie.

Voir "Repérage" en page 24 pour des détails sur la façon de régler et d'utiliser ces marqueurs de repérage.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Ré-enregistrement partiel (Punch in/out)

Quand nous vous parlons de ré-enregistrement partiel, cela signifie un passage direct du mode de lecture au mode d'enregistrement sans arrêter le morceau ("punch in") ainsi que l'inverse, de l'enregistrement à la lecture toujours sans arrêter le morceau ("punch out").

Cette unité offre trois méthodes d'enregistrement par punch in/out :

Quand au moins une piste est armée (sa touche **REC** clignote) et qu'un morceau est reproduit, pressez la touche de transport **RECORD** (●) pour déclencher l'enregistrement (punch in).

Durant l'enregistrement, presser la touche **PLAY** (▶) stoppe l'enregistrement (punch out).

Si vous avez une pédale commutateur connectée à la prise **PUNCH**, vous pouvez la presser pour alterner entre lecture et enregistrement, tant qu'au moins une piste est armée pour l'enregistrement.

Vous pouvez automatiser le processus d'enregistrement en réglant les points de début (IN) et fin (OUT). Cela est décrit dans "Marqueurs IN et OUT" en page 30 et dans "Auto Punch In/Out" en page 32.

Report de pistes

L'unité offre 8 pistes pour l'enregistrement. Mais que se passe-t-il si vous voulez enregistrer plus de 8 instruments?

Vous pouvez prendre des pistes existantes, les mixer et les enregistrer dans des pistes non utilisées, libérant ainsi les pistes que vous venez de mixer pour enregistrer des pistes supplémentaires. Voir "Report de pistes" en page 34.

Edition de piste

Comme le DP-02 est un enregistreur sur disque dur et le DP-02CF un enregistreur sur carte Compact Flash, il y a de nombreuses options disponibles qu'il serait extrêmement difficile voire impossible d'obtenir avec un système d'enregistrement sur bande.

Voir "A propos de l'édition de piste" en page 47 pour des détails sur les opérations copier, couper et coller etc. que vous pouvez accomplir sur les deux unités.

Annulation/restauration d'une opération

Si vous avez fait une erreur, vous pouvez très souvent l'annuler. Cela comprend les opérations d'édition de piste décrites ici, ainsi que d'autres opérations communes que vous pouvez accomplir (y compris l'enregistrement).

De même, si vous faites une erreur en annulant une action, vous pouvez annuler l'annulation (c'est-à-dire rétablir l'action).

NOTE

Vous devez avoir accompli au moins une action pouvant être annulée et rétablie afin que la fonction puisse être utilisée.

■ Annulation de la dernière action et rétablissement de l'action annulée

Utilisez la touche **UNDO/ REDO** pour annuler la dernière action annulable.

1. **Pressez UNDO/ REDO. Un message apparaît brièvement et la touche s'allume.**
2. **Pressez à nouveau UNDO/ REDO pour rétablir la dernière action qui peut être. La lumière s'éteint.**

Quand **UNDO/ REDO** est allumée et que la touche **HISTORY** est pressée, l'écran **HISTORY** présentant l'historique des actions apparaît. La touche **UNDO/ REDO** s'éteint et la touche **HISTORY** s'allume.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Annulation/rétablissement de plusieurs actions d'un coup

Annuler plusieurs actions d'un coup (multi-annulation) ou rétablir plusieurs actions d'un coup (multi-rétablissement) est chose possible avec la touche HISTORY.

1. Pressez HISTORY. La liste HISTORY apparaît :



Un astérisque (*) s'affiche à droite de l'action actuelle.

Quand vous annulez une action (ou un événement), vous annulez celle surlignée et toutes les actions postérieures.

Quand vous rétablissez une action (ou un événement), vous rétablissez l'action surlignée et toutes les actions antérieures.

NOTE

La numérotation d'événements commence à -START UP- 0 en bas de l'historique (vous ne pouvez pas changer cela). La ligne supérieure de la liste est l'événement le plus récent.



2. Utilisez la molette DATA pour parcourir la liste jusqu'à ce que vous arriviez à l'action que vous voulez annuler ou rétablir (en même temps que les actions qui ont été accomplies depuis).

3. Pressez YES/ENTER pour effectuer la multi-annulation ou le multi-rétablissement.

L'écran d'accueil revient et l'unité retrouve le statut qu'elle avait immédiatement après ou avant que l'opération surlignée dans la liste ait été accomplie.

La touche HISTORY s'allume.

Pour annuler la fonction HISTORY, sélectionnez l'événement le plus récent (l'action en haut de la liste) et pressez YES/ENTER. L'écran d'accueil revient et la touche HISTORY s'éteint.

Après une multi-annulation et quand une nouvelle action du menu est accomplie (copier, couper etc.), toutes les actions pouvant être rétablies sont supprimées et la nouvelle action devient la plus récente de l'historique des annulations possibles.

Quand la touche HISTORY est allumée et quand l'annulation est accomplie avec la touche UNDO/REDO, la touche UNDO/REDO s'allume aussi. Quand deux touches sont allumées et quand le rétablissement est accompli, la touche UNDO/REDO s'éteint. La touche HISTORY reste allumée.

NOTE

Vous ne pouvez pas utiliser la touche UNDO/REDO quand l'écran UNDO HISTORY est affiché.

ATTENTION

Dans votre historique des opérations (actions), seules les 500 opérations les plus récentes sont conservées quand vous éteignez l'unité. Toute opération antérieure à ces 500 est oubliée.

Suppression de données inutilisées

Comme un morceau n'est pas constitué que des parties que vous entendez mais éventuellement de parties audio non utilisées (voir "A propos de l'édition de piste" en page 47), il peut y avoir des opérations telles que des couper, copier etc. que vous voulez supprimer de l'historique pour ne pas perdre de l'espace de disque dur ou de carte CF.

ATTENTION

Cette opération ne peut pas être annulée. Ne la faites que si vous êtes sûr de ne plus vouloir les parties inutilisées.

Vous pouvez supprimer les données inutilisées et tous les historiques d'opérations du morceau actuellement chargé.

1. Pressez et maintenez la touche SHIFT et pressez la touche CLEAR. Cette action appelle l'écran HISTORY ci-après :



2. Pressez YES/ENTER pour supprimer les données inutilisées et l'historique des opérations ou NO/EXIT pour annuler l'opération.

Quand YES/ENTER est pressée, l'unité vous demande de confirmer à nouveau que vous êtes sûr de vouloir faire cela.



3. Pressez YES/ENTER pour supprimer.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

Mixage final et mastering

C'est la dernière étape de réalisation d'un morceau, vous permettant de créer un fichier que vous pouvez reproduire à destination d'un enregistreur stéréo et exporter comme fichier WAV pour traitement ultérieur, archivage,

enregistrement etc. dans un ordinateur personnel (voir "Exportation des pistes stéréo master" en page 47).

Mixage

C'est l'art d'équilibrer les différentes pistes que vous avez enregistrées précédemment afin que la totalité du morceau "sonne bien" – que tout soit au bon volume, et que le morceau sonne comme une œuvre musicale.

ASTUCE

Les éléments les plus importants d'un mixage sont vos oreilles—si vous pensez que cela sonne bien, c'est le cas.

Utilisez les 8 faders de piste pour régler le volume relatif des pistes et le fader **MASTER** pour régler le niveau général, et regardez les indicateurs de niveau L (gauche) et R (droite) à la droite de l'afficheur pour vous assurer que le mixage n'est pas trop fort (sinon il souffrira de distorsion et sonnera mal).

ASTUCE

Vous n'avez pas à garder les niveaux constants tout au long de votre morceau (essayez de monter le niveau d'une guitare durant les solos, par exemple).

Utilisez les commandes de tonalité **EQ HIGH** et **EQ LOW** pour ajouter ou diminuer les graves et les aigus dans chaque piste.

Si vous avez un processeur d'effet externe branché par la boucle **SEND** (départ) et **RETURN** (retour), réglez les niveaux de départ d'effet **EFFECT SEND** pour chaque piste. C'est la quantité de signal qui sera envoyée par

chaque piste à l'effet. Vous pouvez utiliser cela pour n'ajouter des effets qu'à certaines pistes. Utilisez la commande **EFFECT RETURN** (retour d'effet) pour régler la quantité d'effet renvoyée dans le mixage.

NOTE

Sur le DP-02, vous pouvez utiliser l'unité de reverb interne plutôt qu'un processeur d'effet externe ("Reverb" en page 62).

Utilisez les commandes de panoramique **PAN** pour régler la position gauche-droite de chaque piste dans le mixage stéréo.

Pour couper le son d'une piste, utilisez la touche **SHIFT** et la touche **REC** de la piste afin de la neutraliser (l'indicateur **MUTE** orange s'allume pour les pistes ainsi neutralisées) et la réactiver.

ASTUCE

Si vous avez deux pistes avec des versions différentes de la même partie, vous pouvez utiliser la fonction de neutralisation (Mute) pour faire des comparaisons faciles entre les deux.

NOTE

Les indicateurs de niveau de piste affichent le niveau du signal enregistré sur la piste, pas le niveau envoyé par la piste.

Mastering

C'est ici que s'effectue le véritable enregistrement stéréo lorsque vous êtes satisfait du mixage que vous avez créé. Vous créez une piste stéréo master mixée, du point 0 (00:00:00:00) jusqu'au point OUT.

Le master stéréo mixé est stocké sur le disque comme partie du morceau.

NOTE

Un morceau ne peut contenir qu'un mixage stéréo master.

Avant de lancer la procédure de mastering, vous devez régler le point OUT. C'est l'endroit où le processus de mastering s'arrête. Voir "Marqueurs IN et OUT" en page 30 pour des détails.

NOTE

Quand l'unité est en mode mastering, un certain nombre de fonctions de lecture ne sont plus disponibles. Si vous essayez d'accomplir ces opérations, un message vous rappellera que vous êtes en mode mastering.

1. Pressez la touche **MASTER** pour qu'elle clignote.
2. Pressez et maintenez la touche **RECORD** (●) et pressez la touche **PLAY** (▶). L'enregistrement commence sur les pistes (**RECORD** (●) et **PLAY** (▶) sont allumées).

Faites les changements dans le mixage (faders, pan, etc.) auxquels vous vous êtes entraîné précédemment. Ces changements affectent le son de la piste stéréo master finale. Quand la lecture atteint le point OUT, l'enregistrement s'arrête.

1 – Démarrer avec votre DP-02/DP-02CF

NOTE

Vous pouvez entendre n'importe quels signaux reçus aux entrées STEREO MIX, mais ils ne seront pas enregistrés sur la piste master.

3. Pressez et maintenez la touche SHIFT et pressez la touche PLAY (MASTER) pour qu'elle s'allume de façon fixe. Maintenant, quand vous pressez la touche PLAY (▶), vous pouvez entendre le mixage stéréo master que vous venez de créer. Ce mixage est produit par les sorties analogiques et numériques, et vous pouvez l'enregistrer sur un enregistreur stéréo.

NOTE

Notez que quand la touche PLAY (MASTER) est allumée de façon fixe, vous ne pouvez pas utiliser les commandes du mélangeur, excepté le fader MASTER.

4. Si vous êtes satisfait du mixage, vous pouvez alors quitter le mode de mastering en pressant et en maintenant la touche SHIFT et en pressant la touche PLAY (MASTER) jusqu'à ce que la touche s'éteigne.

Si vous voulez refaire le mixage, pressez la touche MASTER jusqu'à ce qu'elle clignote, et ré-enregistrez. Le nouveau mixage remplacera votre mixage précédent.

ASTUCE

Si vous désirez sauvegarder un mixage de l'unité comme un fichier, vous pouvez le transférer via USB dans un ordinateur (voir "Exportation des pistes stéréo master" en page 47).

Si un morceau a un mixage stéréo master enregistré et sauvegardé avec lui, vous pouvez reproduire ce mixage stéréo master lorsque ce morceau est chargé, en pressant et en maintenant la touche SHIFT et en pressant la touche PLAY (MASTER) jusqu'à ce qu'elle s'allume de façon fixe et en pressant la touche PLAY (▶).

Pour ajouter les entrées STEREO MIX (par les sorties analogiques seulement), vous pouvez faire reproduire le mixage master stéréo. Toute synchronisation MIDI etc. est produite quand le mixage master stéréo est lu afin que la sortie d'un séquenceur, etc. puisse être ajoutée aux sorties analogiques et enregistrée sur un enregistreur stéréo (cassette, CD, MD ou programme audio informatique)

Le mixage master stéréo peut être "cloné" sur une paire de pistes stéréo (voir "Clone Track (Cloner une piste)" en page 51).

2 – Techniques avancées

Les opérations décrites ici sont celles que vous risquez d'utiliser moins souvent que celles décrites préalablement

dans ce manuel, mais vous les trouverez utiles dans votre travail avec l'unité.

Repérage

Cette section indique comment utiliser l'unité pour accéder directement à différentes parties dans vos morceaux.

Accès direct

L'unité affiche la position actuelle en haut de l'afficheur sous la forme heures:minutes:secondes:images. Il y a 30 images (frames) dans une seconde.

NOTE

L'unité peut également afficher la position actuelle en mesures et temps. Voir "Travail en mesures et temps" en page 35 pour des détails.

Depuis l'écran d'accueil quand l'unité est à l'arrêt, tournez la molette **DATA dial** afin que l'affichage temporel supérieur clignote.

Utilisez les touches curseur ◀ et ▶ pour déplacer le curseur de soulignement entre les différents champs temporels représentés en haut de l'écran. Ci-après, le champ des images (frames) est sélectionné.



Pour changer la valeur du champ souligné, utilisez la molette **DATA**. Les champs "tournent en boucle", aussi passer de 59 secondes à 0 seconde ajoute une unité aux minutes etc. Quand vous tournez la molette **DATA**, le champ "frame" (image) clignote. Si vous ne bougez pas la molette **DATA** quelques secondes ou si vous pressez **YES/ENTER**, il cesse de clignoter.

Si vous désirez éditer un autre champ, utilisez les touches curseur pour y accéder puis utilisez la molette **DATA** pour obtenir la position que vous recherchez.

Pressez **PLAY (▶)** pour lancer la lecture depuis la position dont la valeur vient d'être saisie.

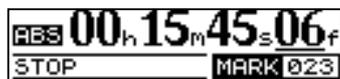
Marqueurs de repérage

L'unité peut mémoriser jusqu'à 999 marqueurs de repérage par morceau ! Utilisez-les pour marquer le début des couplets, les points d'entrée des voix, etc.

■ Pour définir un marqueur de repérage

A l'arrêt, en enregistrement ou en lecture, pressez et maintenez enfoncée la touche **SHIFT** et pressez la touche **INSERT** à l'endroit où vous désirez établir un nouveau marqueur.

Les marqueurs sont représentés dans l'afficheur sur la seconde ligne de l'écran d'accueil. Le numéro du marqueur affiché est celui présent sur la position temporelle actuelle ou immédiatement avant. Dans l'exemple ci-dessous, "MARK 023" correspond au vingt-troisième marqueur dans le morceau sélectionné.



NOTE

Les marqueurs sont numérotés dans l'ordre de leur création, pas en fonction de leur position dans le morceau. Le marqueur 999 peut donc apparaître avant le marqueur 001 dans un morceau.

■ Pour accéder à un marqueur de repérage

Pressez et relâchez les touches ◀◀ ou ▶▶ pour accéder au marqueur précédent ou suivant dans le morceau. Cela fonctionne durant la lecture, à l'arrêt ou "en défilement rapide", mais pas durant l'enregistrement.

Sinon, pressez et maintenez les deux touches **LOCATE LIST** ensemble pour afficher la liste des marqueurs de repérage :



Utilisez la molette **DATA** ou les touches curseur (▲/▼) pour choisir un marqueur (ils sont classés dans leur ordre d'apparition dans le morceau) et pressez **YES/ENTER** pour accéder à ce marqueur.

■ Pour supprimer un marqueur de repérage

Stoppez l'enregistrement ou la lecture et placez-vous sur le marqueur à supprimer (ou un peu après). Pressez et maintenez enfoncée la touche **SHIFT** et pressez la touche **DELETE**.

NOTE

Vous ne pouvez pas annuler cette suppression.

■ Pour éditer un marqueur de repérage

En cas d'erreur lors de la programmation d'un marqueur de repérage, vous pouvez changer sa position temporelle.

2 – Techniques avancées

1. Pressez et maintenez enfoncées les deux touches LOCATE LIST ensemble pour afficher la liste des marqueurs de repérage.
2. Utilisez la molette DATA pour sélectionner un marqueur et pressez la touche curseur ► pour faire s'afficher l'écran LOCATE TRIM.
3. Avec la molette, faites "glisser" le marqueur vers l'arrière ou l'avant d'un dixième d'image (le chiffre le plus à droite de sa position). Vous ne pouvez pas repousser un marqueur au-delà du marqueur suivant dans la liste, ou le faire avancer avant le marqueur précédent dans la liste.



NOTE

Les marqueurs s'affichent en ordre d'apparition dans le morceau, pas par ordre numérique.

Marqueurs IN et OUT

Ces marqueurs déterminent les points où commencent et s'arrêtent le ré-enregistrement partiel (punch in/out) automatisé et la lecture en boucle, ainsi que l'édition de piste. Vous pouvez les fixer durant la lecture, l'enregistrement ou à l'arrêt.

Réglez les marqueurs IN et OUT en pressant et en maintenant enfoncée la touche SHIFT et en pressant la touche SET IN ou SET OUT sur les points voulus.

NOTE

Les marqueurs IN et OUT servent aussi (conjointement au marqueur TO, qui est réglé et utilisé de la même façon) aux fonctions d'édition de piste.

Accédez aux points IN et OUT en pressant simplement IN et OUT.

Emploi des indicateurs de niveau

Les indicateurs de niveau vous permettent de savoir ce qui se passe avec l'audio dans l'unité. Voici quelques conseils et astuces qui peuvent vous aider.

En plus de vous indiquer le niveau des signaux, ces indicateurs peuvent témoigner de l'arrivée des signaux dans l'unité. Même si vous n'entendez rien, si les indicateurs de niveau d'entrée affichent un signal, cela signifie que les connexions entre l'instrument et l'unité sont bonnes (et que vous devriez probablement vérifier les niveaux de votre équipement d'écoute).



Il est important de rappeler que les indicateurs de niveau ne doivent pas être continuellement au maximum. S'ils le sont, le niveau est trop élevé et vous aurez probablement

Affinez la position des points IN et OUT en pressant et en maintenant enfoncée SHIFT et en pressant POINT EDIT :



Editez la position du point avec une précision d'1/10 d'image à l'aide des touches curseur et de la molette DATA, comme pour le repérage direct ("Accès direct" en page 29).

Pressez YES/ENTER quand vous avez fini.

de la distorsion. La distorsion numérique est désagréable (contrairement à celle d'un ampli à lampe pour guitare) et vous devez l'éviter.

Indicateurs de niveau d'entrée

Ces indicateurs (A et B) affichent le niveau du signal arrivant à l'unité. Réglez le niveau avec les commandes de face avant ou la commande de volume de l'instrument s'il en a une.

Indicateurs de niveau de piste

Ces indicateurs (1 à 8) affichent le niveau du signal enregistré sur les pistes (pistes non armées) ou arrivant aux pistes (pistes armées). Rappelez-vous que les faders ne contrôlent pas le niveau des signaux envoyés à la piste et n'affecteront jamais les indicateurs de niveau de piste.

Indicateurs de niveau master

Ces indicateurs (L et R) affichent le niveau master en permanence. Le fader MASTER contrôle le niveau de ces indicateurs.

2 – Techniques avancées

Réglages d'égaliseur

Sur cette unité, vous pouvez régler la fréquence à laquelle agissent les commandes **EQ HIGH** (correction des aigus) et **EQ LOW** (correction des graves) individuellement pour chaque voie.

ASTUCE

Cela peut vous aider à accentuer des plages de fréquences particulières d'une piste.

1. Pressez la touche **FREQ.** L'écran affiche :

EQ FREQUENCY			
1	2	3	4
10k	10k	10k	10k
100	100	100	100
5	6	7	8
10k	10k	10k	10k
100	100	100	100

2. Utilisez les touches curseur pour surligner la fréquence que vous voulez changer et la molette pour régler ces paramètres.

H (High) C'est la commande des hautes fréquences. Choisissez entre 1,7 et 18 kHz.

L (Low) C'est la commande des basses fréquences. Choisissez entre 32 Hz et 1,6 kHz.

2 – Techniques avancées

Auto Punch In/Out

Comme mentionné dans “Ré-enregistrement partiel (Punch In/Out)” en page 25, l'unité propose deux méthodes manuelles d'alternance entre les modes de lecture et d'enregistrement: à l'aide des touches **PLAY** (▶) et **RECORD** (●) et à l'aide de la pédale commutateur. Il existe également

un mode de ré-enregistrement automatisé (auto punch) décrit ici.

Entraînement (répétitions)

Le mode auto-punch vous permet également de vous entraîner à jouer avant de réellement faire un enregistrement.

ASTUCE

La touche RHSL indique que vous êtes en mode d'entraînement tant que AUTO PUNCH n'est pas allumé. Vos essais ne sont pas réellement enregistrés.

1. D'abord, réglez les points IN et OUT (“Marqueurs IN et OUT” en page 30) pour qu'ils correspondent aux points où vous désirez que l'enregistrement commence et finisse.
2. Affectez une ou plusieurs entrées à une ou plusieurs pistes (“Affectation des entrées” en page 23), et armez ces pistes pour l'enregistrement (poussez leur touche REC pour qu'elle clignote).

ASTUCE

Si vous faites une prise pour corriger une erreur, assurez-vous que le son que vous enregistrez correspond au son que vous remplacez (mêmes réglages d'effet, etc.).

3. Poussez la touche AUTO PUNCH pour qu'elle s'allume.
4. Poussez la touche RHSL (rehearsal/"répétitions") pour qu'elle s'allume.
5. Poussez la touche PLAY (▶).

La lecture commence avant le point IN (la touche PLAY (▶) s'allume).

Au point IN, la lecture des pistes armées cesse. La touche **RECORD** commence à clignoter, indiquant que c'est le point auquel l'enregistrement commencerait si vous étiez réellement en ré-enregistrement (punch in).

ASTUCE

Si les points IN et OUT ne sont pas là où ils devraient être pour votre opération de ré-enregistrement partiel, désactivez AUTO PUNCH et modifiez leur position (“Marqueurs IN et OUT” en page 30).

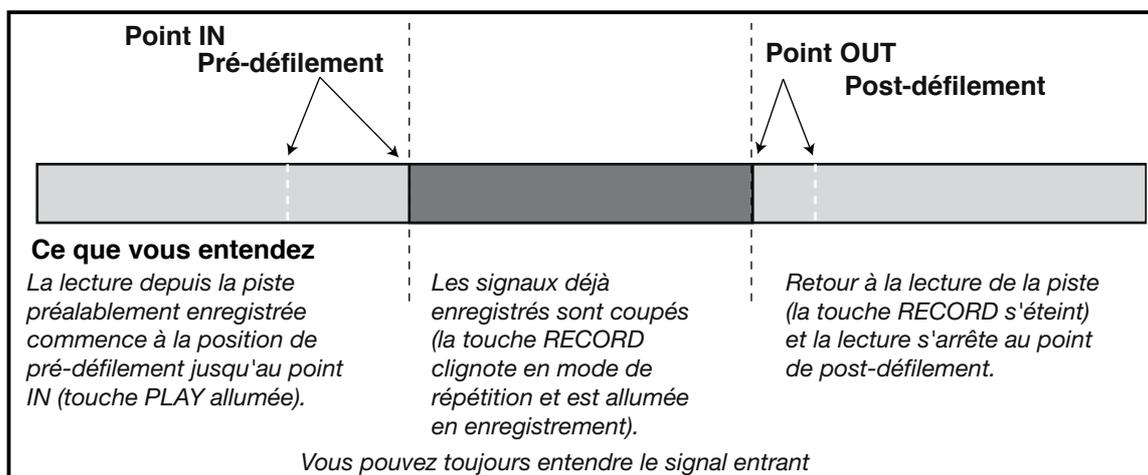
Au point OUT, le signal entendu redevient celui enregistré précédemment. La touche **RECORD** (●) cesse de clignoter.

Quand la lecture atteint le point de post-défilement (post-roll), elle s'arrête. A la prochaine répétition ou prise, la lecture démarrera du point de pré-défilement (pre-roll).

6. Faites autant de répétitions que nécessaire jusqu'à ce que soyez satisfait de votre interprétation.

ASTUCE

Vous pouvez vous entraîner en faisant une boucle entre les points de pré et de post-défilement à l'aide de la touche REPEAT.



2 – Techniques avancées

Ré-enregistrement partiel automatisé

Quand vous vous êtes entraîné à votre ré-enregistrement partiel automatisé, vous pouvez lancer l'enregistrement.

- 1 **Pressez la touche RHSL pour qu'elle s'éteigne (mais la touche AUTO PUNCH reste allumée).**
- 2 **Pressez PLAY (▶) pour que la lecture commence. Utilisez le temps de pré-défilement nécessaire pour avoir le temps de vous préparer à l'enregistrement.**

Au point programmé de punch in, l'unité passe en mode d'enregistrement (la touche RECORD (●) s'allume).

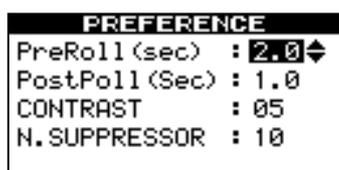
Au point de punch out, l'enregistrement s'arrête (la touche RECORD (●) s'éteint) et la lecture se poursuit jusqu'au point de post-défilement puis revient au point de pré-défilement. La touche AUTO PUNCH s'éteint (le statut d'armement des pistes reste le même).

Si vous désirez ré-enregistrer ce passage, réactivez l'AUTO PUNCH avant de ré-enregistrer.

Durées de pré et post-défilement

Les durées de pré et post-défilement peuvent être réglées pour convenir à votre style de jeu.

1. **Pressez la touche MENU et faites défiler jusqu'à PREFERENCE puis pressez la touche curseur ▶ ou la touche YES/ENTER.**



NOTE

Le réglage N.SUPPRESSOR n'est disponible que sur le DP-02. Le DP-02CF n'affiche pas cette option.

2. **Utilisez les touches curseur pour amener le curseur sur le paramètre PreRoll (durée de pré-défilement), et utilisez la molette DATA pour régler la valeur en secondes.**

ASTUCE

Les durées de pré et post-défilement peuvent être réglées entre 1 seconde et 9,9 secondes par paliers de 0,1 seconde.

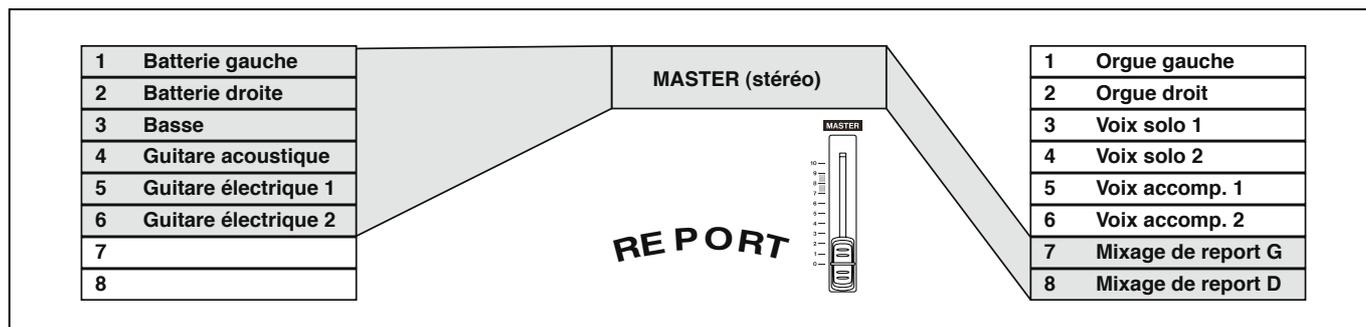
3. **Utilisez les touches curseur pour amener le curseur sur le paramètre PostRoll (durée de post-défilement), et utilisez la molette DATA pour changer la valeur.**
4. **Pressez NO/EXIT lorsque que c'est fini pour que vous puissiez démarrer avec ces réglages.**

2 – Techniques avancées

Report de pistes

Le "report de pistes" sur l'unité est la technique consistant à mixer les pistes enregistrées au travers du fader MASTER à destination d'une paire de pistes non utilisées.

Vous pouvez utiliser la procédure de report de pistes dans la situation suivante :



Vous avez enregistré la batterie en stéréo, la basse et les deux guitares rythmiques (une acoustique et une électrique) et la guitare électrique solo. Il vous reste deux pistes. Vous aimeriez quelques notes d'orgue en stéréo et il reste deux voix solo à enregistrer, ainsi qu'au moins un ensemble de voix d'accompagnement. Mais il ne reste plus que deux pistes !

Heureusement, vous pouvez tout reporter au travers des pistes stéréo et enregistrer le résultat sur les deux pistes restantes.

1. "Désarmez" (protégez) les pistes existantes pour que vous n'enregistriez pas accidentellement dessus.

ASTUCE

Vous pouvez vouloir copier le morceau et lui donner un autre nom (voir "Copie de morceaux" en page 41) avant de lancer le report, pour que vous puissiez revenir si nécessaire à l'original.

2. Pressez la touche BOUNCE (au-dessus du fader MASTER) pour qu'elle s'allume.

ASTUCE

Vous pouvez faire un report sur une piste si vous le désirez, mais vous désirerez probablement faire un report en stéréo.

3. Armez les deux pistes qui recevront le mixage.
4. Utilisez les faders et les commandes de mélangeur des pistes que vous reportez pour créer un mixage stéréo.
5. Réglez le niveau général du mixage avec le fader MASTER. Regardez les indicateurs de niveau L et R sur le côté droit de l'affichage pour que le niveau soit réglé de façon optimale. Durant cette étape, coupez les pistes de destination du report.
6. Quand vous êtes prêt, utilisez PLAY (▶) et RECORD (●) pour enregistrer le mixage sur les deux pistes armées du début à la fin, sans interruption. "Protégez" les pistes armées.

Vous pouvez maintenant enregistrer par-dessus les pistes qui étaient à l'origine du report, parallèlement à la reproduction de la paire stéréo créée par ce report.

ASTUCE

Vous pouvez aussi vous servir du ré-enregistrement partiel automatisé (voir "Auto Punch In/Out" en page 32) pour ne reporter qu'une partie d'un morceau prélevé entre les points IN et OUT.

Lecture en boucle

Elle vous permet de lire en boucle ou de vous entraîner en boucle au ré-enregistrement partiel automatisé (voir "Entraînement (Répétitions)" en page 32) entre les points IN et OUT.

D'abord, réglez les points IN et OUT aux endroits où vous désirez que la boucle commence et s'arrête (voir "Marqueurs IN et OUT" en page 30).

NOTE

Vous ne pouvez pas régler ces points quand la touche REPEAT est allumée.

Pressez brièvement la touche REPEAT pour qu'elle s'allume. La lecture commence automatiquement au point IN.

Quand la lecture atteint le point OUT, elle se met en pause un court instant (voir "Réglage de l'intervalle entre les boucles" en page 35) et la touche PLAY (▶) clignote avant que la lecture ne reprenne, auquel cas la touche PLAY (▶) s'allume alors de façon fixe.

Désactivez la lecture en boucle en pressant la touche REPEAT pour qu'elle s'éteigne.

Il est aussi possible d'effectuer des lectures en boucle pour vous entraîner au ré-enregistrement automatisé mais sans enregistrer. Si AUTO PUNCH, RHSL et REPEAT sont tous allumés, presser RHSL pour passer de l'entraînement au mode de ré-enregistrement partiel automatisé (Auto punch) désactivera également la lecture en boucle (REPEAT).

2 – Techniques avancées

Réglage de l'intervalle séparant les boucles

Vous pouvez régler le temps séparant les boucles jusqu'à 9,9 secondes.

Pressez et maintenez la touche **SHIFT** et pressez la touche **INTERVAL**. L'écran affiche :



Utilisez la molette **DATA** pour régler l'intervalle de répétition entre 0,5 seconde et 9,9 secondes par paliers de 0,1 seconde.

ASTUCE

Cet intervalle entre les boucles vous permet de replacer vos mains pour une phrase de guitare, de reprendre votre souffle pour une phrase vocale etc. lorsque vous vous entraînez.

Pressez **NO/EXIT** pour quitter le mode de réglage d'intervalle.

Travail en mesures et en temps

En plus de travailler en minutes et secondes (comme expliqué en détail dans "Accès direct" en page 29), l'unité peut travailler en mesures et temps musicaux. C'est particulièrement utile lorsqu'on travaille avec des appareils MIDI externes (voir "Travail avec le MIDI" en page 37).

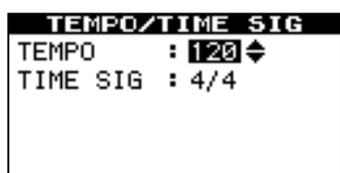
ASTUCE

"Bar" est le terme anglais qui signifie "mesure".

Réglage du tempo

Pour que la fonction mesures/temps soit utile, vous devez établir un tempo et un format de mesure. Cela permet à l'unité de calculer l'endroit où tombent les divisions de mesure et de temps en se basant sur le tempo de votre morceau.

1. La lecture étant stoppée, pressez **MENU** et sélectionnez le menu **MIDI**.
2. Sélectionnez la rubrique **TEMPO/T.SIG** (tempo/format de mesure et pressez la touche curseur ► ou la touche **YES/ENTER** :



3. Il y a deux paramètres, le tempo et le format de mesure (**Time Signature**). Utilisez le curseur et la molette **DATA** pour les régler.

Le tempo est mesuré en battements par minute (bpm) et peut être réglé de 20 à 250.

Le format de mesure peut être réglé avec le nombre de temps par mesure (1 à 12) et le nombre de temps par ronde (1, 2, 4 ou 8).

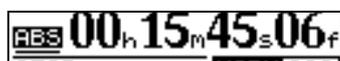
ASTUCE

La plupart de la musique pop et rock est en 4/4 (avec quelques exceptions célèbres). Certains morceaux country et folk, de même que les valse, sont en 3/4.

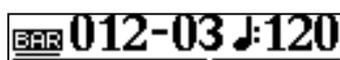
Sélection du mode temporel

Une fois le format de mesure et le tempo réglés, l'unité peut associer les mesures et les temps à la valeur temporelle.

Pour afficher mesures et temps : Dans l'écran d'accueil, déplacez le curseur sur le champs **ABS** :



Tournez la molette **DATA** dans le sens horaire. **ABS** se change en **BAR** et la position actuelle en mesures et temps s'affiche, avec le tempo représenté à la droite de l'écran :



Avec le curseur sur **BAR**, tournez la molette **DATA dial** dans le sens anti-horaire pour retourner à l'affichage temporel.

L'accès à une position s'accomplit de la même façon que dans "Repérage" en page 29, sauf qu'il n'y a plus que deux champs : mesures et temps.

L'édition de piste s'accomplit aussi comme dans "A propos de l'édition de piste" en page 47, mais comme les points d'édition sont maintenant des valeurs de mesure et de temps, l'édition peut être plus "musicale".

Edition de point et de marqueur de repérage
Même quand l'écran affiche les positions en mesures

2 – Techniques avancées

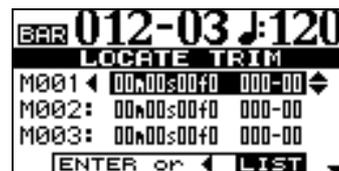
et temps, les points de repérage s'éditent en minutes et secondes ("Pour définir un marqueur de repérage" en page 29 et "IN, OUT et TO" en page 48), mais à la différence que l'équivalent en mesure et temps est également affiché.

Quand les deux touches LOCATE LIST (◀◀/▶▶) sont maintenues enfoncées ensemble, en mode "mesures et temps", l'affichage ressemble à ceci :



Utilisez les touches curseur (▼,▲) pour sélectionner le marqueur à ajuster et pressez la touche curseur ▶ pour afficher l'écran de réglage.

Sélectionner un point à éditer affiche les mesures et temps à côté de la valeur temporelle absolue. Les mesures et temps ne peuvent pas être réglés directement, mais changent conjointement à la valeur temporelle absolue, quand la molette DATA est tournée :



NOTE

Les points IN, OUT et TO n'affichent pas de valeurs mesures/temps quand ils sont édités.

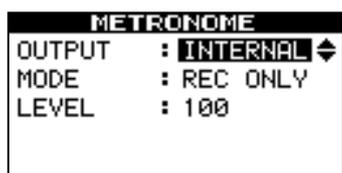
Métronome

Pour vous aider à rester en mesure, l'unité propose une fonction de métronome interne et une fonction de métronome MIDI. Le métronome interne vous permet d'écouter le métronome sur l'unité tandis que le métronome MIDI produit une sortie de métronome sur l'interface MIDI.

- 1 Pressez MENU, utilisez la molette DATA ou les touches curseur (▼,▲) pour sélectionner le menu MIDI et pressez la touche curseur ▶ ou la touche YES/ENTER.
- 2 Sélectionnez l'élément METRONOME et pressez la touche curseur ▶ ou la touche YES/ENTER.

■ Quand "INTERNAL" est sélectionné pour "Output" [métronome interne]

Le métronome interne de l'unité (pas une source sonore externe) peut être entendu au casque et en sortie LINE OUTPUT L/R.



Mode Choisissez entre REC ONLY (à l'enregistrement uniquement) et REC&PLAY (à l'enregistrement et à la lecture).

ASTUCE

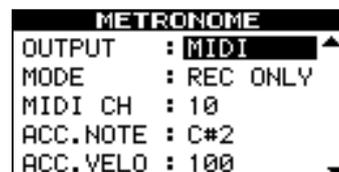
Le métronome interne n'est pas produit dans les cas suivants :

- Quand la touche BOUNCE est allumée
- Quand la touche MASTER clignote ou est allumée

LEVEL Règle le niveau de sortie du métronome dans une plage de 0 à 127 (le niveau de sortie ne peut pas être réglé avec le fader MASTER).

■ Quand "MIDI" est sélectionné pour "Output" [Métronome MIDI]

Ce réglage envoie des messages de métronome via l'interface MIDI. Généralement, des sons de percussions servent de métronome. N'importe quel son peut bien entendu être produit. Vous pouvez sélectionner le canal MIDI, la note et la dynamique pour un temps ordinaire et la note et la dynamique pour un temps accentué.



Faites défiler la liste et réglez les paramètres suivants :

Mode C'est au choix REC ONLY (à l'enregistrement uniquement) et REC&PLAY (à l'enregistrement et à la lecture).

MIDI Ch Le canal MIDI sur lequel les signaux de métronome sont produits.

ASTUCE

Le canal 10 est défini par défaut comme canal dédié à la batterie sur tous les appareils General MIDI.

AccNote La note accentuée jouée au début de chaque mesure. C3 correspond à la note MIDI 60.

AccVelo La dynamique (parfois nommée vélocité), qui généralement affecte le volume de la note jouée au début de chaque mesure.

NrmNote La note jouée sur chaque temps, excepté au début de chaque mesure. C3 correspond à la note MIDI 60.

NrmVelo La dynamique (parfois nommée vélocité), qui généralement affecte le volume de la note jouée sur chaque temps, excepté au début de chaque mesure.

2 – Techniques avancées

■ Quand "OFF" est sélectionné pour "Output"

La fonction de métronome est désactivée et aucun paramètre autre que Output n'est affiché.

Travail avec le MIDI

L'unité a une prise de sortie **MIDI OUT** qui peut servir à piloter un séquenceur, une boîte à rythmes etc., synchronisé sur une base de temps ou sur une horloge MIDI (voir ci-dessous l'explication du fonctionnement). Elle sert aussi à piloter un instrument MIDI tel qu'un métronome (voir "Métronome" en page 36).

Un instrument MIDI peut être relié aux entrées **A** et **B** ou mixé dans les sorties analogiques avec les pistes enregistrées s'il est branché aux entrées **STEREO MIX**.

Horloge MIDI, etc.

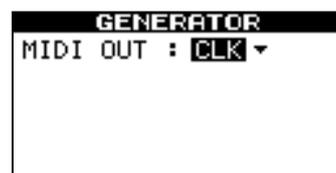
Les messages MIDI de commande de morceau produits par l'unité via sa prise MIDI OUT comprennent les informations de tempo (horloge MIDI), mesures et temps (pointeur de position dans le morceau) et les messages Start/Stop/Continue (démarrer/arrêter/reprendre). Cette méthode est particulièrement adaptée à la synchronisation avec des appareils MIDI basés sur les mesures/temps tels que les boîtes à rythmes et unités rythmiques.

NOTE

Vous devez régler un tempo et un format de mesure sur l'unité ("Réglage du tempo" en page 35) pour utiliser cette fonction.

1. Pressez **MENU** et faites défiler jusqu'à **MIDI** et pressez la touche curseur ► ou la touche **YES/ENTER**.
2. Sélectionnez l'action **GENERATOR** et pressez la touche ► ou la touche **YES/ENTER**.

3. Utilisez la molette **DATA** pour changer le réglage **OFF** en **CLK** (clock ou horloge).



L'unité envoie maintenant les messages décrits ici par sa prise **MIDI OUT** lors de la lecture ou de l'enregistrement. Reliez la prise **MIDI OUT** de l'unité à la prise **MIDI IN** de votre instrument MIDI.

Consultez la documentation de l'instrument MIDI pour des détails sur la façon de le synchroniser en esclave sur des messages d'horloge MIDI etc.

Time code MIDI

Le time code MIDI envoie la position actuelle en heures, minutes, secondes et images par la prise **MIDI OUT**. Généralement, vous utiliserez le time code avec des appareils comme des enregistreurs et stations de travail audio numériques qui fonctionnent sur une base temporelle plutôt qu'en mesures et temps.

1. Pressez **MENU** et faites défiler jusqu'à **MIDI** et pressez la touche curseur ► ou la touche **YES/ENTER**.
2. Sélectionnez l'option **GENERATOR** et pressez la touche curseur ► ou la touche **YES/ENTER**.
L'écran affiche :



3. Utilisez la molette **DATA** pour changer le réglage **OFF** en **MTC** (MIDI Time Code).

NOTE

Le time code MIDI de l'unité est fixé à une cadence d'images de 30 images par seconde et ne peut pas être changé.

L'unité envoie maintenant le time code par sa prise **MIDI OUT** lors de la lecture ou de l'enregistrement. Reliez la prise **MIDI OUT** de l'unité à la prise **MIDI IN** de votre instrument MIDI.

Consultez la documentation de l'instrument MIDI pour des détails sur la façon de le synchroniser sur le time code MIDI comme esclave.

2 – Techniques avancées

Gestion du disque/de la carte CF

Les DP-02/DP-02CF vous permettent de formater et de re-partitionner leur support d'enregistrement (voir "Gamme DP-02" en page 7) en fonction de vos besoins. Le support d'enregistrement de votre unité peut être divisé en partitions. Les morceaux peuvent être créés sur une partition et déplacés ultérieurement dans une autre en vue d'archivage etc, ou bien vous pouvez utiliser différentes partitions pour différents types de morceau.

ATTENTION

Le formatage et la partition sont des actions "destructives". Vous ne pouvez pas les annuler et les changements effectués sont donc permanents.

En plus des partitions de morceaux, il existe une partition à formatage FAT. C'est la partie du disque dur lisible par un ordinateur personnel quand l'unité est connectée par USB. Lorsque vous voulez archiver ou stocker un morceau dans un ordinateur, exporter un mixage dans un ordinateur ou importer un fichier audio pour l'inclure dans un morceau, les données doivent être copiées en deux opérations, le passage par cette partition FAT étant nécessaire.

NOTE

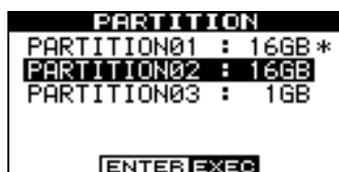
Le format FAT (File Allocation Table ou Tableau d'allocations de fichier) est un format de disque qui peut être lu par tous les ordinateurs..

Sélection de la partition active

Choisissez la partition active, depuis laquelle vous pouvez charger des morceaux existants et dans laquelle vous pouvez créer de nouveaux morceaux, etc.

Sur le DP-02 :

1. Depuis l'écran MENU, sélectionnez et validez DISK.
2. Surlignez l'action PARTITION et pressez la touche curseur ► ou YES/ENTER. L'écran devient :



Un astérisque (*) signale la partition active. Les tailles des partitions sont affichées (pas l'espace disponible).

NOTE

Vous ne pouvez pas sélectionner ici la partition FAT.

3. Utilisez les touches curseur (▲/▼) ou tournez la molette DATA pour sélectionner la partition devant être active et pressez YES/ENTER. L'écran affiche :



4. Pressez YES/ENTER pour sélectionner ou NO/EXIT pour annuler l'action Partition.

L'unité sauvegarde le morceau en cours, charge le morceau actuel depuis la nouvelle partition et affiche une série de messages quant à la progression de l'opération.

Sur le DP-02CF :

1. Depuis l'écran CARD, sélectionnez l'action PARTITION et pressant la touche YES/ENTER ou la touche curseur ►. La liste des partitions s'affiche comme dans l'étape 2 en colonne de gauche

Un astérisque (*) affiche la partition active. Les tailles des partitions sont données (pas l'espace disponible).

2. Utilisez les touches curseur (▲/▼) ou tournez la molette DATA pour sélectionner la partition devant être active et pressez YES/ENTER. L'affichage indique :

Le message Are you sure? s'affiche comme dans l'étape 3 de la colonne de gauche.

NOTE

Si une carte CF de moins de 5 Go est utilisée, une seule partition s'affiche et c'est la seule partition disponible comme partition active, marquée d'un astérisque.

3. Pressez YES/ENTER pour sélectionner ou NO/EXIT pour annuler l'action partition.

2 – Techniques avancées

Formatage du disque/de la carte

En plus de formater le support d'enregistrement, cela vous permet de déterminer la taille des partitions natives.

ATTENTION

Cela détruit toutes les données du disque. VOUS NE POUVEZ PAS ANNULER CETTE ACTION. NE L'EFFECTUEZ QUE SI VOUS ETES SUR DE VOULOIR FAIRE CELA.

Sur le DP-02 :

1. Depuis l'écran MENU, sélectionnez DISK et validez.
2. Sélectionnez l'action FORMAT et pressez la touche curseur ► ou YES/ENTER.



NOTE

La taille du disque apparaissant dans l'afficheur peut varier par rapport à l'exemple représenté ici.

3. Utilisez la molette DATA pour choisir la taille des partitions (32, 16, 8 ou 4 gigaoctets — 1 gigaoctet (GB en anglais) vaut 1024 mégaoctets).

Toutes les partitions auront la même taille, exceptée la dernière qui aura pour taille l'espace restant.

4. Pressez YES/ENTER.

Un message vous prévient que tous les morceaux seront perdus.



AVERTISSEMENT

Il est très important que l'alimentation de l'unité ne soit pas coupée pendant le formatage du disque. Si cela se produit, l'unité peut devenir inutilisable.

5. Pressez YES/ENTER à nouveau pour formater le disque avec les nouvelles tailles de partition (ou NO/EXIT pour quitter sans formater).

Sur le DP-02CF :

1. Depuis l'écran CARD, sélectionnez l'action FORMAT et validez. L'écran affiche :



NOTE

La taille de la carte apparaissant dans l'afficheur peut varier par rapport à l'exemple représenté ici.

2. Utilisez la molette DATA pour choisir la taille des partitions (32, 16, ou 8 gigaoctets — 1 gigaoctet (GB en anglais) vaut 1024 mégaoctets).

Toutes les partitions auront la même taille, exceptée la dernière qui aura pour taille l'espace restant.

NOTE

Si une carte CF de moins de 5 Go est utilisée, vous ne pouvez pas sélectionner la taille de partition. La taille n'est donc pas surlignée.

3. Pressez YES/ENTER. Un message vous prévient que tous les morceaux seront perdus.



2 – Techniques avancées

Formatage d'une partition

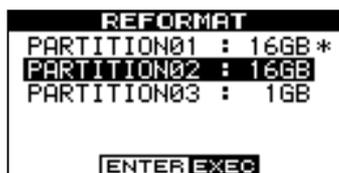
Si vous désirez conserver la même taille de partition ou si vous désirez n'effacer qu'une partition du support d'enregistrement, voici la méthode à suivre. Utilisez l'écran REFORMAT pour formater une partition.

ATTENTION

Vous ne pouvez pas annuler cette opération – toutes les données de la partition sélectionnée seront perdues. N'EFFECTUEZ CETTE OPERATION QUE SI VOUS ETES SUR DE REELLEMENT VOULOIR FAIRE CELA.

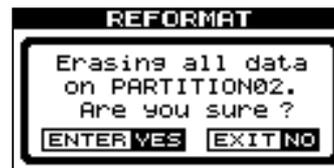
Sur le DP-02 :

1. Depuis l'écran MENU, sélectionnez DISK et validez.
2. Sélectionnez l'action REFORMAT et pressez la touche curseur ► ou la touche YES/ENTER. L'écran affiche :



Un astérisque (*) affiche la partition active. Les tailles des partitions sont données (pas l'espace disponible).

3. Sélectionnez la partition à reformater et pressez YES/ENTER. Un message vous rappelle que toutes les données de la partition seront perdues.



4. Pressez YES/ENTER pour formater la partition.

Sur le DP-02CF :

1. Depuis l'écran CARD, sélectionnez l'action REFORMAT et validez. L'affichage de l'étape 2 de la colonne de gauche apparaîtra.

Un astérisque (*) affiche la partition active. Les tailles des partitions sont données (pas l'espace disponible).

2. Sélectionnez la partition à reformater et pressez YES/ENTER. Un message vous rappelle que toutes les données de la partition seront perdues.
3. Pressez YES/ENTER pour formater la partition.

Création automatique de morceau

Après avoir formaté un support d'enregistrement ou une partition de morceaux, un nouveau morceau est toujours créé sur une partition vierge, de la même façon qu'il y en a un de créé si le seul morceau existant sur une partition est effacé. Vous avez toujours un morceau disponible sur lequel travailler.

Formatage de la partition FAT

La partition FAT sert au transfert entre l'unité et un ordinateur. Sa taille est fixée par l'unité et ne peut pas être changée.

ATTENTION

Vous ne pouvez pas annuler cette opération – toutes les données de la partition FAT seront perdues. N'EFFECTUEZ CETTE OPERATION QUE SI VOUS ETES SUR DE REELLEMENT VOULOIR FAIRE CELA.

Sur le DP-02 :

1. Depuis l'écran MENU, sélectionnez DISK et validez.
2. Sélectionnez l'action REFORMAT et pressez la touche curseur ► ou la touche YES/ENTER.



4. Pressez YES/ENTER pour reformater la partition FAT.

Sur le DP-02CF :

1. Depuis l'écran CARD, sélectionnez l'action FAT REFORMAT et validez. L'affichage de l'étape 2 de la colonne de gauche apparaîtra.
2. Pressez YES/ENTER pour reformater la partition FAT.

2 – Techniques avancées

Initialisation d'une carte Compact Flash (DP-02 uniquement)

Une carte CF s'initialise par formatage FAT 32. Cela efface toutes les données et formate toutes les zones de la carte.

- 1 Depuis l'écran CARD, sélectionnez l'action CF INITIALIZE et validez. L'écran suivant apparaît :



- 2 Pressez YES/ENTER pour initialiser la carte CF.

ATTENTION

Vous ne pouvez pas annuler cette opération – toutes les données de la carte seront perdues. N'EFFECTUEZ CETTE OPÉRATION QUE SI VOUS ÊTES SÛR QUE C'EST VRAIMENT CE QUE VOUS DÉSIREZ FAIRE.

NOTE

La création automatique de morceau ne peut pas s'accomplir pendant l'initialisation de la carte CF.

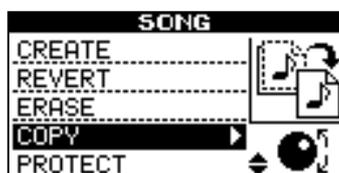
Gestion avancée de morceaux

Copie de morceaux

Le support d'enregistrement est divisé en "partitions" (voir "Gestion du disque" en page 38). Vous pouvez utiliser différentes partitions dans différents buts : anciens morceaux/nouveaux morceaux ou numéros instrumentaux/vocaux par exemple.

Cette fonction vous permet de copier un morceau dans une autre partition.

- 1 Depuis le menu SONG, sélectionnez l'option COPY :



- 2 Utilisez les touches curseur (▲/▼) pour surligner un morceau et tournez la molette DATA dans le sens horaire pour confirmer le morceau à copier.



Un symbole "✓" apparaît dans la case à cocher.

Pour annuler la sélection, tournez la molette dans le sens anti-horaire. La case ne sera plus cochée.

3. Pressez YES/ENTER. L'écran affiche :



En tournant la molette DATA, vous pouvez sélectionner la partition de "destination" où sera copié le morceau. L'espace libre disponible est affiché.

ASTUCE

Quand le DP-02 quitte l'usine, le disque a 3 partitions "natives".

4. Pressez YES/ENTER pour copier le morceau ou NO/EXIT pour annuler l'opération.

L'unité affiche alors une icône d'avancement au cours de l'opération de copie. Quand elle a terminé, vous voyez à nouveau l'écran de copie.

2 – Techniques avancées

Protection d'un morceau

Quand un morceau est protégé, il ne peut pas être édité, et il n'est plus possible d'y enregistrer. Bien sûr, il ne peut pas non plus être effacé.

1. Depuis le menu SONG, sélectionnez l'option PROTECT :



2. Utilisez la molette DATA pour changer la protection de OFF en ON et pressez YES/ENTER.

Dans la liste des morceaux à copier, supprimer, etc., une icône de "cadenas" (🔒) apparaît à côté de tout morceau protégé.

Si vous essayez d'effectuer une action qui ne peut pas être accomplie sur un morceau protégé, un message apparaît (Song Protected).

Déprotégez un morceau en suivant les étapes ci-dessus, mais en changeant ON en OFF.

Emploi de la connexion USB

Vous pouvez utiliser un ordinateur pour lire et écrire à l'aide de la partition FAT du disque dur ou de la carte CF.

NOTE

Nous utilisons le terme "PC" dans cette section, qu'il s'agisse d'un ordinateur sous Windows ou d'un Macintosh.

Le transfert de données entre un ordinateur et l'unité se fait toujours par cette partition FAT. Un PC ne peut pas accéder directement aux partitions "natives", aussi tous les transferts se font-ils en deux étapes.

Dans la partition FAT, il y a trois répertoires (dossiers): BACKUP (sauvegarde), WAVE (audio) et UTILITY (utilitaire) décrits ci-dessous.

ATTENTION

Ne renommez ou ne supprimez pas ces répertoires – si vous le faites, vous perdrez la possibilité d'effectuer les opérations décrites ici.

Configurations nécessaires

L'unité fonctionne avec les systèmes d'exploitation Microsoft suivants : Windows 2000, Windows XP et Windows Vista. Elle fonctionnera aussi avec les systèmes d'exploitation Apple Computer suivants : Mac OS X 10.2 et supérieurs.

NOTE

Le transfert de données entre l'unité et un PC se fait à la vitesse du standard USB 2.0 (maximum). Si votre ordinateur possède une connexion USB 1.1, et non USB 2.0, le transfert des données fonctionne cependant, mais plus lentement. De plus, nous vous recommandons de toujours utiliser un câble USB 2.0 de haute qualité pour maximiser les vitesses de transfert de données.

Si l'unité est connectée par USB à un Mac Apple fonctionnant sous un système d'exploitation Mac OS non pris en charge (10.1 ou antérieur), il peut ne pas être possible d'utiliser le "démontage" logiciel, c'est-à-dire la fonction de déconnexion de ce système d'exploitation. Dans ce cas, vous pouvez débrancher le câble USB de l'ordinateur ou de l'unité pour forcer la déconnexion.

Vous pouvez faire les transferts suivants :

Totalité des morceaux – Sauvegarde ou BACKUP (de l'unité vers le répertoire BACKUP de la partition FAT du PC) et restauration ou RESTORE (du PC vers le répertoire BACKUP de partition FAT de l'unité).

Les pistes au format WAV – les pistes peuvent être exportées (une ou toutes à la fois) comme fichiers WAV ou importées (une à la fois) de fichiers WAV du PC au répertoire WAVE de partition FAT de l'unité.

Les mixages stéréo master – exportation seulement, comme fichiers WAV stéréo dans le répertoire WAVE de la partition FAT de l'unité.

NOTE

Le répertoire UTILITY sert aux mises à jour du système DP- 02/DP-02CF, etc. Des explications sur son utilisation sont données avec le logiciel de mise à jour.

Pour tous les systèmes d'exploitation ci-dessus, aucun pilote n'est nécessaire. L'unité apparaît simplement comme un disque amovible.

Toutefois, vous devez toujours suivre les instructions de votre ordinateur quant à la façon de déconnecter de façon sûre un disque amovible USB du système. Sinon, vous risquez d'altérer les données de la partition FAT.

■ Déconnexion des systèmes Windows 2000 / XP / Vista

Avec Windows 2000, Windows XP et Windows Vista, la procédure est un peu plus complexe que le simple débranchement de l'unité.

Dans la zone de notification de la barre de tâches (généralement en bas à droite de l'écran), vous voyez une icône de carte PC et une flèche.

1. Faites un clic gauche sur l'icône pour qu'apparaisse une barre de texte. Cliquez dessus pour autoriser le retrait de l'unité de l'ordinateur.

2 – Techniques avancées



2. **Quand la fenêtre indiquant que vous pouvez retirer l'unité en toute sécurité apparaît, pressez la touche YES/ENTER pour "fermer" le système (voir ""Ouvrir" et "Fermer"" ci-dessous).**
- 3 **Vous pouvez maintenant débrancher le câble USB.**

Si un panneau disant qu'il est impossible de retirer l'unité apparaît, ne "fermez" pas et ne débranchez pas l'unité. Fermez tous les programmes et fenêtres accédant aux fichiers de l'unité et ré-essayez.

"Ouvrir" et "Fermer"

Avant d'utiliser la partition FAT de l'unité, vous devez "ouvrir" le système pour qu'il puisse être lu par le PC. Quand le système est ouvert, vous ne pouvez effectuer aucun enregistrement ou lecture, etc., ni aucune opération impliquant le support d'enregistrement de l'unité.

ASTUCE

Vérifiez que vous avez sauvegardé les morceaux, copié tous les fichiers que vous allez transférer au PC sur la partition FAT avant d'ouvrir l'unité.

1. Connectez l'unité au PC.
2. Sur le DP-02, pressez MENU et sélectionnez USB.

Sur le DP-02CF, pressez la touche USB de la face avant.

Un message apparaît, vous demandant si vous êtes sûr.

■ Déconnexion d'un système Macintosh

Pour déconnecter l'unité d'un système Macintosh (OS X), faites glisser l'icône du disque sur la corbeille ou pressez Commande-E (OS X 10.3 a aussi un bouton dans le finder qui permet d'éjecter un support amovible). Quand l'icône a disparu de votre bureau, vous pouvez débrancher l'unité.



3. Pressez à nouveau YES/ENTER. L'écran affiche :



L'unité est maintenant verrouillée, jusqu'à ce que vous pressiez YES/ENTER.

ATTENTION

Retirez l'unité de l'ordinateur (voir "Emploi de la connexion USB") avant de presser YES/ENTER.

2 – Techniques avancées

Sauvegarde et restauration des morceaux

Quand vous sauvegardez un morceau, vous sauvegardez les pistes audio et toute édition, etc. Inversez le processus (du disque dur de l'ordinateur vers la partition FAT du support d'enregistrement de l'unité) pour restaurer un morceau.

Sauvegarde

Avant tout, vérifiez que vous avez choisi la partition contenant le morceau à sauvegarder (“Sélection de la partition active” en page 38).

1. Depuis l'écran MENU, sélectionnez l'action DATA BACKUP et validez.
2. Sélectionnez l'option SONG BACKUP et pressez la touche curseur ► ou la touche YES/ENTER.



Le morceau actuel est affiché avec le symbole * sur le côté.



3. Utilisez la molette DATA pour sélectionner le morceau à sauvegarder. Pressez YES/ENTER.

ASTUCE

Si vous n'avez pas assez d'espace sur la partition FAT pour sauvegarder un morceau, vous devez connecter l'unité à un PC et gérer les fichiers depuis un PC.

4. Vous pouvez maintenant utiliser les touches curseur ◀ ► et la molette DATA pour nommer l'archive de morceau (jusqu'à 8 caractères) (voir “Titration” en page 11) :



5. Pressez YES/ENTER pour sauvegarder le morceau dans la partition FAT. Un message d'erreur apparaît s'il n'y a pas suffisamment d'espace.

Le morceau est alors copié comme une archive depuis la partition actuelle sur la partition FAT (avec une extension .001). Une icône apparaît à l'écran pendant que l'unité archive le fichier.

6. Connectez l'unité à l'ordinateur à l'aide du câble USB et "ouvrez" le support d'enregistrement (voir “Ouvrir” et “Fermer” en page 43).
7. Avec le système d'exploitation du PC, copiez ou déplacez l'archive du morceau, du répertoire BACKUP de partition FAT de l'unité sur le PC.

Une fois l'archive de morceau dans l'ordinateur, vous pouvez “fermer” l'unité.

NOTE

Vous ne devez pas changer le nom de l'archive de morceau sur le PC car cela pourrait “perturber” l'unité lorsque vous devrez la restaurer.

L'archive de morceau sur le PC peut ensuite être copiée sur CD-R, etc. Vous pouvez la restaurer ultérieurement sur la même unité ou celle d'un ami, pour terminer l'enregistrement ailleurs ou accomplir le mixage final là où de meilleurs enceintes sont disponibles, etc.

2 – Techniques avancées

Restauration d'un morceau

C'est basiquement l'inverse du processus de sauvegarde, vous permettant de transférer l'archive de morceau d'un PC dans l'unité.

1. Connectez l'unité au PC à l'aide du câble USB et "ouvrez" le support d'enregistrement ("Ouvrir" et "Fermer" en page 43).
2. Avec le système d'exploitation du PC, copiez l'archive du morceau depuis le PC dans le répertoire BACKUP de la partition FAT de l'unité.
3. "Fermez" l'unité.
4. Press MENU et sélectionnez le menu DATA BACKUP.

NOTE

S'il n'y a pas de fichiers archives de morceau dans la partition FAT, un message s'affiche.

5. Sélectionnez l'option SONG RESTORE et pressez la touche curseur ► cursor ou la touche YES/ENTER.



L'écran affiche les fichiers d'archive de morceau de la partition FAT.



NOTE

Bien que l'unité affiche des noms de fichier plus courts avec des espaces à la fin du nom, ces espaces ne font pas partie du nom réel du fichier.

6. Sélectionnez l'archive de morceau avec la molette DATA et pressez YES/ENTER. Le morceau actuel est sauvegardé.
7. Le nom de morceau "réel" est extrait de l'archive et affiché :



8. Pressez YES/ENTER pour charger le morceau archivé comme morceau actuel. Les messages nécessaires s'affichent s'il n'y a pas suffisamment d'espace libre, etc.

Importation et exportation de pistes

Vous pouvez importer et exporter individuellement des pistes vers et depuis un PC via la partition FAT. Les fichiers utilisés pour cela sont au format WAV 16 bits

44,1 kHz mono (et doivent porter l'extension .WAV). L'audio dans d'autres formats doit être converti avant l'importation si vous désirez l'importer.

Importation d'une piste

Avant tout, vérifiez que vous avez sélectionné la partition contenant le morceau dans lequel vous voulez importer la piste, et que ce morceau est chargé.

1. Connectez l'unité au PC et "ouvrez" le support d'enregistrement ("Ouvrir" et "Fermer" en page 43).
2. Utilisez le système d'exploitation du PC pour copier le fichier WAV de l'ordinateur dans le répertoire WAVE de la partition FAT de l'unité.
3. "Fermez" l'unité.
4. Pressez MENU et sélectionnez le menu WAVE.



5. Sélectionnez l'option IMPORT TRACK et pressez la touche curseur ► ou la touche YES/ENTER.



L'écran affiche les fichiers archives de morceau de la partition FAT :



2 – Techniques avancées

NOTE

Bien que les noms de fichier plus courts soient représentés avec des espaces dans l'écran de l'unité, les réels noms de fichier sur disque ne contiennent pas ces espaces.

- Utilisez la molette DATA pour sélectionner le fichier WAV à importer et pressez YES/ENTER.

L'écran affiche l'espace libre sur la partition actuelle, et la taille du fichier WAV sélectionné.



NOTE

Vérifiez que la piste choisie comme destination est vide. Vous ne pouvez pas importer de piste si la piste de destination n'est pas vide.

- Utilisez la molette DATA pour sélectionner la piste dans laquelle le fichier WAV sera importé. Pressez YES/ENTER.

Les messages nécessaires s'afficheront s'il n'y a pas assez d'espace, si le fichier est au mauvais format, etc.

L'unité lit le fichier depuis la partition FAT dans la piste, et le début du fichier est à la position "0" dans le morceau.

Une fois que le fichier a été lu dans la piste, il peut être édité (déplacé, copié, etc.) comme toute autre piste enregistrée. Voir "A propos de l'édition de piste" en page 47.

Exportation de pistes

Toute piste peut être exportée comme fichier de format WAV mono 16 bits 44,1 kHz.

- Depuis l'écran MENU, sélectionnez l'élément WAVE et validez.
- Sélectionnez l'option EXPORT TRACK et pressez la touche YES/ENTER.



L'écran affiche une liste de noms de fichier suggérés, basée sur les pistes du morceau qui contiennent de l'audio :



NOTE

Une piste sans audio n'apparaît pas dans cette liste.

- Utilisez la molette DATA ou les touches curseur (▲, ▼) pour surligner une piste et tournez la molette DATA dans le sens horaire pour la marquer en vue de son exportation. Un "✓" apparaît dans la case à cocher.



Répétez cette procédure pour sélectionner plusieurs pistes à exporter.

Pour désélectionner une piste, utilisez les touches (▲, ▼) pour surligner et tournez la molette DATA dans le sens anti-horaire. La coche disparaît.

Quand le curseur est sur une piste, vous pouvez presser SHIFT et MENU pour ouvrir un écran de titrage :



Editez le nom et pressez YES/ENTER quand vous avez terminé ("Titrage" en page 11).

- Quand toutes les pistes à exporter ont été sélectionnées, pressez YES/ENTER.

L'écran affiche l'espace libre sur la partition FAT (la destination des pistes exportées) et l'espace que les pistes exportées occuperont.



- Pressez YES/ENTER pour exporter les pistes sélectionnées.

Les pistes sont exportées avec les noms que vous avez saisis (une extension .WAV est ajoutée). Si vous avez déjà exporté un fichier de piste avec le même nom que celui que vous avez choisi, un message apparaît vous demandant si vous désirez remplacer l'ancien fichier.

- Connectez l'unité à l'ordinateur et "ouvrez" le support d'enregistrement ("Ouvrir" et "Fermer" en page 43).

2 – Techniques avancées

7. Utilisez le système d'exploitation du PC pour copier ou déplacer sur le PC les pistes exportées depuis le répertoire **WAVE** de la partition FAT de l'unité.

Une fois les pistes sur le PC, vous pouvez "fermer" l'unité. Les pistes exportées sur le PC peuvent alors être sauvegardées sur CD-R, etc. Vous pouvez renommer les pistes exportées sur le PC mais vous ne devez pas oublier de conserver la norme "8.3" et l'extension .WAV tout en

conservant un jeu de caractères simple (pas de caractères accentués ou de ponctuations "exotiques", etc.).

Vous pourrez importer ces pistes ultérieurement dans la même unité ou dans celle d'un ami.

Exportation des pistes stéréo master

Lorsque vous avez fini le mastering (voir "Mastering" en page 27), vous pouvez vouloir sauvegarder le mixage stéréo master, sinon il sera remplacé lorsque vous accomplirez la prochaine opération de mastering.

Avant de lancer cette opération, assurez-vous que vous avez chargé le morceau dont vous voulez exporter le mixage master (et qui contient bien un mixage master stéréo).

1. Depuis l'écran **MENU**, sélectionnez l'option **WAVE** et validez.
2. Sélectionnez l'option **EXPORT MASTER** et pressez la touche curseur ► ou la touche **YES/ENTER**.



L'écran affiche un nom de fichier par défaut que vous pouvez éditer :



NOTE

S'il n'y a pas de mixage master, l'écran affiche un message vous en informant.

3. Utilisez les touches curseur gauche et droite et la molette **DATA** pour nommer le mixage stéréo master exporté ("Titrage" en page 11).

NOTE

*Pressez **NO/EXIT** si vous voulez annuler la procédure d'exportation.*

4. Quand vous avez terminé, pressez **YES/ENTER** pour exporter le mixage stéréo master (comme un unique fichier **WAV** stéréo 16 bits 44,1 kHz).

Le fichier est exporté avec le nom que vous avez saisi et une extension .WAV.

5. Connectez l'unité à l'ordinateur et "ouvrez" le support d'enregistrement ("Ouvrir" et "Fermer" en page 43).
6. Utilisez le système d'exploitation du PC pour copier ou déplacer sur le PC le fichier de mixage master ou les fichiers exportés depuis le répertoire **WAVE** de la partition FAT de l'unité.

Une fois le ou les fichiers sur le PC, vous pouvez interrompre la connexion depuis le PC et "fermer" l'unité.

A propos de l'édition de piste

Une des fonctions les plus utiles d'un enregistreur basé sur disque tel que cette unité est sa capacité à éditer facilement les données. Lorsque dans le passé vous travailliez avec un magnétophone à bande stéréo, l'édition n'était pas un processus facile, il était très difficile de revenir en arrière en cas d'erreur, et l'édition multipiste était quasiment impossible !

L'unité vous permet d'éditer les morceaux, de copier et de déplacer des données d'une partie d'un morceau à une autre. Cette édition est dite non destructive, ce qui signifie que l'opération ne détruit pas en réalité les données et que vous pouvez facilement annuler toute opération d'édition effectuée par erreur ou non désirée.

Si vous déjà utilisé un traitement de texte ou un ordinateur, vous trouverez probablement la plupart des opérations d'édition de l'unité assez simples. Si vous n'avez jamais utilisé un ordinateur, il n'y a pas lieu d'être intrigué par les opérations d'édition de l'unité – lisez juste cette section pour voir comment tout cela fonctionne.

NOTE

Les opérations d'édition décrites ici peuvent être annulées (voir "Annulation/Restauration" en page 25). Même si toutes les données de toutes les pistes sont supprimées par ces fonctions, vous pouvez toujours revenir en arrière en quelques pressions de boutons.

2 – Techniques avancées

IN, OUT et TO

Nous avons déjà vu comment les points IN et OUT pouvaient servir à l'accès direct et au ré-enregistrement partiel (punch in/out). Ils servent également aux opérations d'édition de piste, conjointement au point TO ("vers").

- Le point IN marque le début de la partie de piste sélectionnée lors de l'édition d'une partie de piste (plutôt que de la totalité de la piste).

- Le point OUT marque la fin de la partie de la piste sélectionnée lors de l'édition d'une partie de piste.
- Le point TO marque la destination d'une opération de copie ou de déplacement.

Emploi du mode d'édition

1. Assurez-vous que l'unité est à l'arrêt (ni en lecture ni en enregistrement).
2. Pressez la touche TRACK EDIT de la face avant. L'écran affiche :



3. Utilisez la molette DATA pour déplacer le curseur sur la fonction d'édition de piste que vous allez utiliser et pressez les touches YES/ENTER ou curseur ►.
4. Sélectionnez les valeurs appropriées, comme décrit pour chaque fonction individuelle.
5. Pressez YES/ENTER pour accomplir l'opération ou NO/EXIT pour la quitter sans l'effectuer.

Fonctions d'édition de piste

Les fonctions d'édition de piste disponibles sur l'unité sont :

- COPY->PASTE (Copier -> coller)
- COPY->INSERT (Copier -> insérer)
- MOVE->PASTE (Couper -> coller)
- MOVE->INSERT (Couper -> insérer)
- OPEN (Insérer un blanc)

- CUT (Supprimer)
- SILENCE
- CLONE TRACK (Cloner une piste)
- CLEAN OUT (Tout effacer)

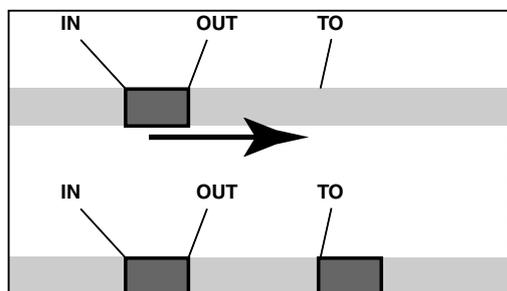
COPY → PASTE (Copier → coller)

Cette fonction prend une section d'une ou plusieurs pistes, définie par les points IN et OUT, la copie et la place au point TO (vers) des pistes choisies.

Le matériel source d'origine reste inchangé.

La procédure de copie remplace tout ce qui était déjà enregistré au lieu de destination. La destination à la même longueur qu'avant l'opération.

Vous pouvez copier la section plusieurs fois en une seule opération.



Vous pouvez changer les valeurs suivantes :

SOURCE.TRK (Source Track ou piste source)

Détermine la ou les pistes sources à partir desquelles la section est copiée. Choisissez 1 à 8 pour une piste individuelle. Choisissez 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8 pour une paire de pistes. Choisissez 1-8 pour sélectionner toutes les pistes.

DESTINATION. TRK (Destination Track ou piste de destination)

Détermine la ou les pistes de destination sur lesquelles la section choisie est collée. Ce que vous sélectionnez ici dépend de ce qui l'a été pour la piste source. Si vous avez sélectionné une seule piste, vous pouvez sélectionner ici les pistes 1 à 8. Si vous avez sélectionné une paire de pistes (par exemple, 1/2), vous ne pouvez sélectionner ici que des paires de pistes. Si vous avez sélectionné toutes les pistes (1-8), alors 1-8 est la seule option disponible ici.

COPY TIMES (Fois) C'est le nombre de fois que la section sélectionnée est collée dans les pistes de destination. Vous pouvez régler cette valeur de 1 à 99.

Pressez YES/ENTER pour accomplir l'opération ou NO/EXIT pour quitter cet écran.

2 – Techniques avancées

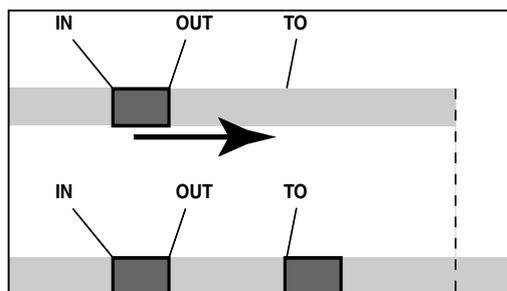
COPY → INSERT (Copier → insérer)

Cette fonction prend une section d'une ou plusieurs pistes, définie par les points IN et OUT, la copie et la place sur la ou les pistes choisies, en l'insérant comme un nouveau matériel, en partant du point TO.

Le matériel source d'origine reste inchangé.

L'opération d'insertion ajoute la section sélectionnée comme un nouveau matériel à l'emplacement de destination, rien n'est remplacé à la destination, car tout matériel existant après le point TO est repoussé après la section qui vient d'être insérée. La destination est donc plus longue qu'avant l'opération.

Vous pouvez copier la section plusieurs fois en une seule opération (par exemple, pour répéter une section couplet/refrain).



Vous pouvez changer les valeurs suivantes :

SOURCE.TRK (Source Track ou piste source)

Détermine la ou les pistes sources à partir desquelles la section est copiée. Choisissez 1 à 8 pour une piste individuelle. Choisissez 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8 pour sélectionner une paire de pistes. Choisissez 1-8 pour sélectionner toutes les pistes.

DESTINATION. TRK (Destination Track ou piste de destination)

Détermine la ou les pistes de destination sur lesquelles la section sélectionnée est insérée. Ce que vous sélectionnez ici dépend de ce qui l'a été pour la piste source. Si vous avez sélectionné une seule piste, vous pouvez sélectionner ici les pistes 1 à 8. Si vous avez sélectionné une paire de pistes (par exemple, 1/2), vous ne pouvez sélectionner ici que des paires de pistes. Si vous avez sélectionné toutes les pistes (1-8), alors 1-8 est la seule option disponible ici.

COPY TIMES (Fois) C'est le nombre de fois que la section choisie est insérée (bout à bout) dans les pistes de destination. Vous pouvez régler cette valeur de 1 à 99.

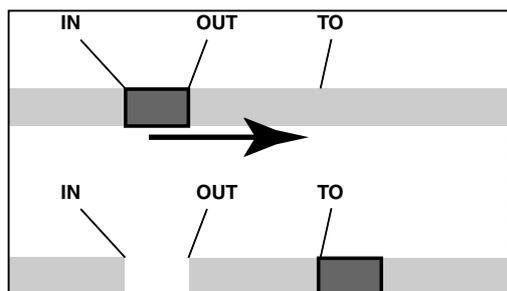
Pressez YES/ENTER pour accomplir l'opération ou NO/EXIT pour quitter cet écran.

MOVE → PASTE (Couper → coller)

Cette fonction prend une section d'une ou plusieurs pistes, définie par les points IN et OUT, et la déplace vers le point TO des pistes choisies.

Après l'opération, la section source sélectionnée entre les points IN et OUT est remplacée par du silence.

Cette opération remplace tout ce qui était déjà enregistré à l'emplacement de destination. La destination à la même longueur qu'avant l'opération.



Vous pouvez changer les valeurs suivantes :

SOURCE.TRK (Source Track ou piste source)

Détermine la ou les pistes sources à partir desquelles la section est coupée. Choisissez 1 à 8 pour une piste individuelle. Choisissez 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8 pour sélectionner une paire de pistes. Choisissez 1-8 pour sélectionner toutes les pistes.

DESTINATION. TRK (Destination Track ou piste de destination)

Détermine la ou les pistes de destination sur lesquelles la section sélectionnée est collée. Ce que vous sélectionnez ici dépend de ce qui l'a été pour la piste source. Si vous avez sélectionné une seule piste, vous pouvez sélectionner ici les pistes 1 à 8. Si vous avez sélectionné une paire de pistes (par exemple, 1/2), vous ne pouvez sélectionner ici que des paires de pistes. Si vous avez sélectionné toutes les pistes (1-8), alors 1-8 est la seule option disponible ici.

Pressez YES/ENTER pour accomplir l'opération ou NO/EXIT pour quitter cet écran.

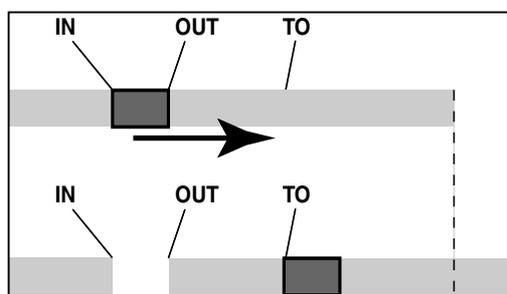
2 – Techniques avancées

MOVE → INSERT (Couper → insérer)

Cette fonction prend une section d'une ou plusieurs pistes, définie par les points IN et OUT, et la déplace sur la ou les pistes choisies, en l'insérant comme un nouveau matériel, à partir du point TO.

Après l'opération, la section source sélectionnée entre les points IN et OUT est remplacée par du silence.

L'opération d'insertion ajoute la section sélectionnée comme un nouveau matériel à l'emplacement de destination, rien n'est remplacé à la destination, car tout matériel existant après le point TO est repoussé après la section qui vient d'être insérée. La destination est donc plus longue qu'avant l'opération.



Vous pouvez changer les valeurs suivantes :

SOURCE.TRK (Source Track ou piste source)

Détermine la ou les pistes sources à partir desquelles la section est coupée. Choisissez 1 à 8 pour une piste individuelle. Choisissez 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8 pour sélectionner une paire de pistes. Choisissez 1-8 pour sélectionner toutes les pistes.

DESTINATION.TRK (Destination Track ou piste de destination)

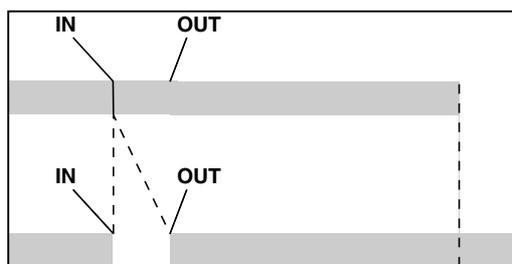
Détermine la ou les pistes de destination sur lesquelles la section sélectionnée est insérée. Ce que vous sélectionnez ici dépend de ce qui l'a été pour la piste source. Si vous avez sélectionné une seule piste, vous pouvez sélectionner ici les pistes 1 à 8. Si vous avez sélectionné une paire de pistes (par exemple, 1/2), vous ne pouvez sélectionner ici que des paires de pistes. Si vous avez sélectionné toutes les pistes (1-8), alors 1-8 est la seule option disponible ici.

Pressez YES/ENTER pour accomplir l'opération ou NO/EXIT pour quitter cet écran.

OPEN (Insérer un blanc)

Cette fonction "ouvre" une brèche en insérant un blanc entre les points IN et OUT des pistes choisies.

La source et la destination sont les mêmes, mais après l'opération, la piste est divisée au point IN, le matériel après le point IN étant maintenant repoussé au point OUT. Le résultat est donc plus long que l'original.



Vous ne pouvez changer qu'une valeur :

OPEN.TRK Sélectionnez une piste individuelle (1 à 8), une paire de pistes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), toutes les pistes individuelles (1-8) ou toutes les pistes (ALL).

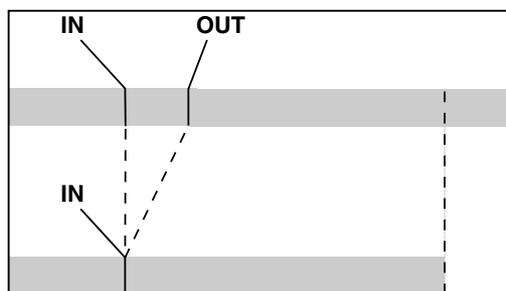
Pressez YES/ENTER pour accomplir l'opération ou NO/EXIT pour quitter cet écran.

2 – Techniques avancées

CUT (Supprimer)

Cette fonction supprime le matériel entre les points IN et OUT des pistes choisies et "referme" la brèche ouverte.

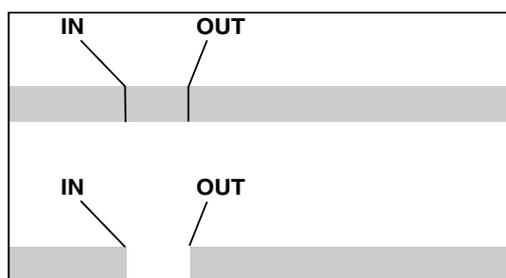
La source et la destination sont les mêmes, mais après l'opération, le matériel qui était placé après le point OUT avance maintenant jusqu'au point IN. Le matériel qui se trouvait entre les points IN et OUT est supprimé. Le résultat est donc plus court que l'original.



SILENCE

Cette fonction équivaut à l'enregistrement de silence entre les points IN et OUT.

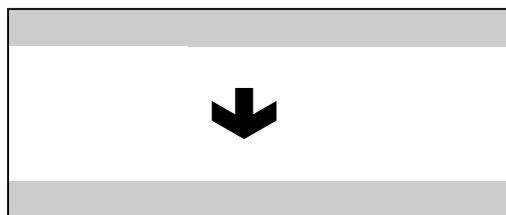
Le matériel est effacé, mais la longueur du résultat est la même que celle de l'original (la brèche n'est pas refermée, contrairement à ce que fait la fonction CUT).



CLONE TRACK (Cloner une piste)

Cela copie une piste ou paire de pistes sur une autre piste ou paire de pistes.

Les points IN et OUT n'ont ici aucune action.



Vous pouvez changer deux valeurs :

SOURCE.TRK (Source Track ou piste source)

Sélectionnez une piste (1 à 8), une paire de pistes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou la piste MASTER stéréo.

DESTINATION. TRK (Destination Track ou piste de destination) Détermine la ou les pistes de destination

Vous ne pouvez changer qu'une valeur :

CUT.TRK Sélectionnez une piste (1 à 8), une paire de pistes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), toutes les pistes individuelles (1-8) ou toutes les pistes (ALL).

Pressez **YES/ENTER** pour accomplir l'opération ou **NO/EXIT** pour quitter cet écran.

Vous ne pouvez changer qu'une valeur :

SILENCE.TRK Sélectionnez une piste (1 à 8), une paire de pistes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), toutes les pistes individuelles (1-8) ou toutes les pistes (ALL).

Pressez **YES/ENTER** pour accomplir l'opération ou **NO/EXIT** pour quitter cet écran.

où sera clonée la piste source. Cette sélection dépend de celle de la piste source. Si vous avez choisi une seule piste, vous pouvez choisir les pistes 1 à 8. Si vous avez sélectionné une paire de pistes (par exemple, 1/2), vous ne pouvez sélectionner ici qu'une paire de pistes.

Pressez **YES/ENTER** pour accomplir l'opération ou **NO/EXIT** pour quitter cet écran.

NOTE

Si vous choisissez la piste déjà prise comme source en tant que destination, alors quand vous pressez la touche YES/ENTER, un message apparaît.

ASTUCE

Bien que vous ne puissiez pas mixer les entrées STEREO MIX vers la piste master mixée, vous pouvez ajouter par exemple une boîte à rythmes au mixage de la façon suivante :

- Mixez sur la piste master, à l'aide du départ d'effet

2 – Techniques avancées

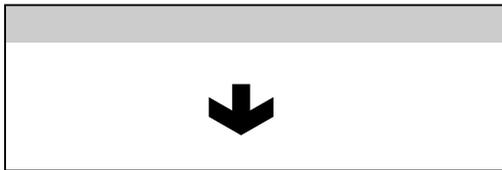
EFFECT SEND et du retour d'effet **EFFECT RETURN** (“Mixage final et mastering” en page 27) pour ajouter de la reverb à votre mixage.

- Clonez le mixage stéréo sur une paire de pistes.
- Débranchez la boîte à rythmes de **STEREO MIX** et connectez-la aux prises **RETURN**. Assurez-vous qu'elle est réglée pour se synchroniser sur l'unité (“Travail avec le MIDI” en page 37).
- Faites à nouveau le mixage juste avec les deux pistes clonées en utilisant la commande **EFFECT RETURN**

pour régler le niveau de la boîte à rythmes. Votre mixage inclut la boîte à rythmes et l'effet des pistes principales.

CLEAN OUT (Tout supprimer)

Cela supprime tout le matériel d'une ou plusieurs pistes. Les points **IN** et **OUT** n'interviennent pas ici.



Vous ne pouvez changer qu'une valeur :

CLEAN OUT.TRK Sélectionnez une piste (1 à 8), une paire de pistes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou toutes les pistes individuelles (1-8).

Pressez **YES/ENTER** pour accomplir l'opération ou **NO/EXIT** pour quitter cet écran.

Guide de dépannage

Quand vous travaillez avec un nouvel appareil comme cette unité, il est parfois difficile de savoir pourquoi quelque chose ne se passe pas comme vous le souhaitez. La première chose à faire est de prendre votre temps – après tout, vous ne payez pas de frais horaires de studio ! Arrêtez-vous et réfléchissez. Posez vous des questions, comme celles ci-dessous, et vous pourrez généralement trouver la réponse.

Consultez également la section “Messages” en page 54 pour la signification des messages qui peuvent apparaître dans l’afficheur.

Pourquoi aucun son ne se fait-il entendre en lecture ?

Les faders des pistes enregistrées sont-ils à un niveau raisonnable ?

Le fader **MASTER** est-il à un niveau raisonnable ?

Avez-vous bien connecté les prises de sortie **LINE OUTPUT** à votre système d’écoute et celui-ci est-il correctement configuré ?

Une piste est-elle coupée (indicateur **MUTE** allumé) ?
Pressez **SHIFT** et la touche **REC** pour la réactiver.

Si vous écoutez au casque, la commande **PHONES** est-elle montée à un niveau adapté ?

Pourquoi le son que j'enregistre a-t-il de la distorsion ?

La commande de niveau d’entrée en face supérieure de l’unité est-elle bien réglée pour la source d’entrée ?

Si vous enregistrez un instrument acoustique, êtes-vous sûr qu’il ne passe pas par un effet pour guitare électrique ?
(DP-02 seulement)

Écoutez-vous à un volume trop élevé? Votre système d’écoute est-il la cause de la distorsion ?

Pourquoi ne-puis pas enregistrer ?

Une piste doit être armée (touche **REC** clignotante) pour pouvoir utiliser la touche **RECORD** (●).

Les entrées sont-elles affectées à des pistes (voir “Affectation des entrées” en page 23) ?

Si vous êtes dans un menu, etc., l’enregistrement peut ne pas être possible. Retournez à l’écran d’accueil.

Pourquoi mon ordinateur ne voit-il pas les fichiers de l'unité ?

Assurez-vous que l’unité est connectée à un port USB et est “ouverte” (voir “Ouvrir” et “Fermer” en page 43).

L’ordinateur ne voit pas les fichiers des partitions “natives”. Exportez ou sauvegardez vos morceaux, pistes et mixages sur la partition FAT (“Emploi de la connexion USB” en page 42) avant “d’ouvrir” la connexion USB pour que les fichiers puissent être lus sur votre PC.

Pourquoi n'entend-je pas l'effet choisi ? (DP-02 seulement)

Il vous faut valider l’effet pour l’entrée voulue (**EFFECT**) ou l’activer (**REVERB**).

Pour la reverb, vous devez monter au moins un départ d’effet **EFFECT SEND** de piste, ainsi que le retour d’effet **EFFECT RETURN** master.

Le volume d’un multi-effet peut devoir être réglé ou le paramètre est réglé si bas que l’effet est trop subtil pour être remarqué (“Multi-effet” en page 59).

2 – Techniques avancées

Messages

Les messages suivants vous alertent quant aux conditions qui peuvent survenir quand vous utilisez l'unité. Consultez

ce tableau si vous voyez quelque chose que vous ne comprenez pas :

Empty Export Track	Vous essayez d'exporter une piste ("Importation et exportation de pistes" en page 45) sur laquelle rien n'est enregistré. Choisissez une autre piste à exporter.
File Not Found	Vous essayez de restaurer un morceau alors qu'il n'y a pas de morceau sauvegardé sur la partition ("Sauvegarde et restauration des morceaux" en page 44)—peut-être avez-vous pressé la touche ► par erreur ou voulez-vous changer la partition ("Sélection de la partition active" en page 38).
I/O Too Short	Vous essayez de passer en mode de lecture en boucle mais l'intervalle entre les points IN et OUT est trop court. Allongez-le.
Import File Not Found	Vous essayez d'importer un fichier WAV depuis la partition FAT où il n'y a pas de fichier WAV ("Importation d'une piste" en page 45). Connectez l'unité à un PC et transférez certains fichiers à la partition FAT pour les importer.
Import File Too Big	Vous essayez d'importer depuis la partition FAT un fichier WAV qui est trop gros pour l'espace restant sur la partition. Libérez de l'espace sur la partition "native" et ré-essayez.
In Bounce Mode	Vous essayez d'accomplir une action qui ne peut pas être faite en mode de report ("Report de pistes" en page 34).
In Master Mode	Vous essayez d'accomplir une action qui ne peut pas être faite en mode Master ("Mixage final et mastering" en page 27).
In Punch Mode	Vous essayez d'accomplir une action qui ne peut pas être faite en mode de ré-enregistrement partiel ("Ré-enregistrement partiel" en page 25).
In Repeat Mode	Vous essayez d'accomplir une action qui ne peut pas être faite en mode de lecture en boucle.
Mark Full	Vous avez essayé de mémoriser plus de 999 marqueurs de repérage dans un morceau ("Marqueurs de repérage" en page 29). Supprimez certains marqueurs et ré-essayez.
Master Track Not Found	Vous avez essayé d'exporter une piste de mixage master ("Exportation des pistes stéréo master" en page 47) alors que le morceau n'en a pas. Faites un master du morceau puis exportez le mixage.
Master Track Too Big	Vous avez essayé d'exporter une piste Master qui était trop grosse pour l'espace restant sur la partition FAT ("Exportation des pistes stéréo master" en page 4è). Connectez l'unité à un ordinateur et libérez de l'espace sur la partition FAT.
No Armed Track	Vous essayez de préparer un ré-enregistrement partiel automatisé sans avoir armé de piste ("Ré-enregistrement partiel" en page 25). Armez une ou plusieurs pistes et ré-essayez.
No Disk Space	Vous essayez de créer un morceau alors qu'il n'y a pas assez d'espace sur la partition pour le créer ("Création d'un nouveau morceau" en page 21). Libérez de l'espace et ré-essayez.
No Locate Mark	Vous essayez d'éditer la liste des marqueurs de repérage ("Pour éditer un marqueur de repérage" en page 29) alors qu'aucun marqueur de repérage n'a été défini.
No Master Trk	Vous avez essayé d'utiliser une piste master non existante comme source d'une opération de clonage de piste ("Clone Track (Cloner une piste)" en page 51). Sélectionnez une autre source ou faites un master de morceau et ré-essayez.
No Redo Histry	Il n'y a aucune action à restaurer (rien n'a été annulé). Voir "Annulation/restauration d'une opération" en page 25.
No Song	Vous essayez de charger un morceau depuis une partition qui n'en contient pas ("Chargement d'un morceau sauvegardé" en page 22). Changez de partition ("Sélection de la partition active" en page 38).
No Undo Histry	Il n'y a aucune action à annuler. Voir "Annulation/restauration d'une opération" en page 25.
Not Stopped	Le transport est en service (pas à l'arrêt, mais en lecture, enregistrement, etc.) et vous avez pressé une touche telle que BOUNCE qui ne peut être employée à moins d'avoir pressé STOP .
Now Recording	Vous essayez d'accomplir une action qui ne peut pas être faite pendant l'enregistrement.
Same Track	Vous ne pouvez pas cloner une piste sur elle-même. Voir "CLONE TRACK" en page 51.
Song protected	Le morceau est protégé ("Protection d'un morceau" en page 42) et vous essayez de le changer (enregistrement ou édition etc.). Déprotégez le morceau.
Too Many Songs	Il y a 250 morceaux sur une partition. Vous devez en supprimer pour en créer une autre.
Track Full	Vous essayez d'importer un fichier depuis la partition FAT dans une piste qui a déjà un enregistrement ("Importation d'une piste" en page 45). Vous ne pouvez importer que sur une piste vierge.
Trk too short	Vous essayez de faire un master avec le point OUT en position 0 ("Mixage final et mastering" en page 27). Réglez différemment le point OUT ("Marqueurs IN et OUT " en page 30) et réessayez.

3 – Caractéristiques

Caractéristiques

Caractéristiques analogiques

ENTRÉES (A et B)	Jack 6,35 mm (asymétrique)	XLR symétrique
Impédance d'entrée	>10 k Ω (max), ou 1 M Ω (A seulement) avec sélecteur en position GUITAR	2,4 k Ω
Niveau d'entrée nominal	-4 dBV	-8 dBu
Niveau d'entrée maximal	+12 dBV	+8 dBu
RETOUR D'EFFET	2 jacks 6,35 mm (asymétrique)	
Impédance d'entrée	10 k Ω	
Niveau d'entrée nominal	-10 dBV	
Niveau d'entrée maximal	+6 dBV	
MIXAGE STÉRÉO	Mini-jack 3,5 mm stéréo (asymétrique)	
Impédance d'entrée	10 k Ω	
Niveau d'entrée nominal	-10 dBV	
Niveau d'entrée maximal	+6 dBV	
SORTIE LIGNE	2 prises cinch (RCA) asymétriques	
Impédance de sortie	1 k Ω	
Niveau de sortie nominal	-10 dBV	
Niveau de sortie maximal	+6 dBV	
DÉPART D'EFFET	Jack 6,35 mm (asymétrique)	
Impédance de sortie	1 k Ω	
Niveau de sortie nominal	-10 dBV	
Niveau de sortie maximal	+6 dBV	
CASQUE	Jack 6,35 mm stéréo	
Puissance maximale	25 mW + 25 mW (sous 30 Ω)	

Caractéristiques numériques

SORTIE NUMÉRIQUE	Sortie audio numérique optique (TOSLINK)
Format des données	S/PDIF 1

Performances audio

Réponse en fréquences	20 Hz – 20 kHz, +1 dB/3 dB
Rapport signal/bruit	> 85 dB (pondération A, filtre passe-bas 22 kHz)
Distorsion harmonique totale	< 0,02 % (1 kHz, 10 dBV, filtre passe-bas 22 kHz, fader MASTER au niveau nominal)

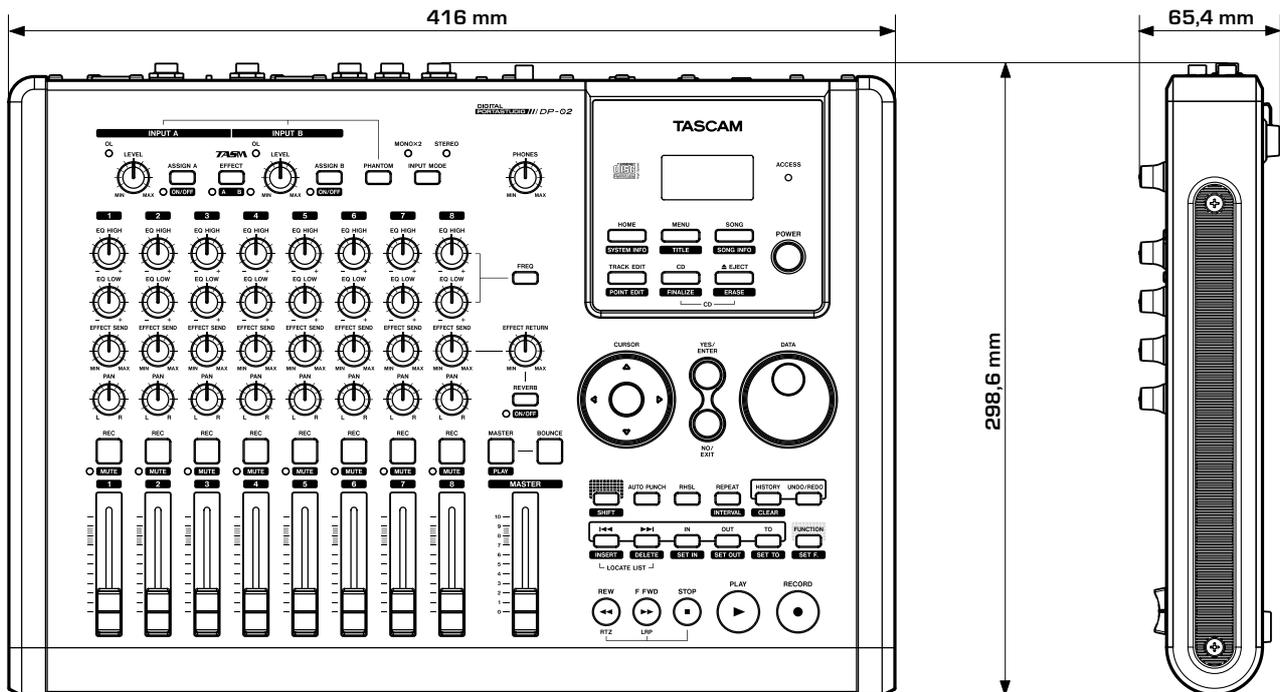
Caractéristiques physiques

Entrée pour adaptateur secteur externe	CA 100 – 240 V, 50/60 Hz
Sortie d'adaptateur secteur externe	12 V
Courant de sortie d'adaptateur secteur externe	2,5 A
Consommation électrique	DP-02 : 11 W / DP-02CF : 8 W
Dimensions (l x h x p)	DP-02/DP-02CF : 416 x 65,4 x 298,6 (mm)
Poids	DP-02 : 4,5 kg / DP-02CF : 4,1 kg

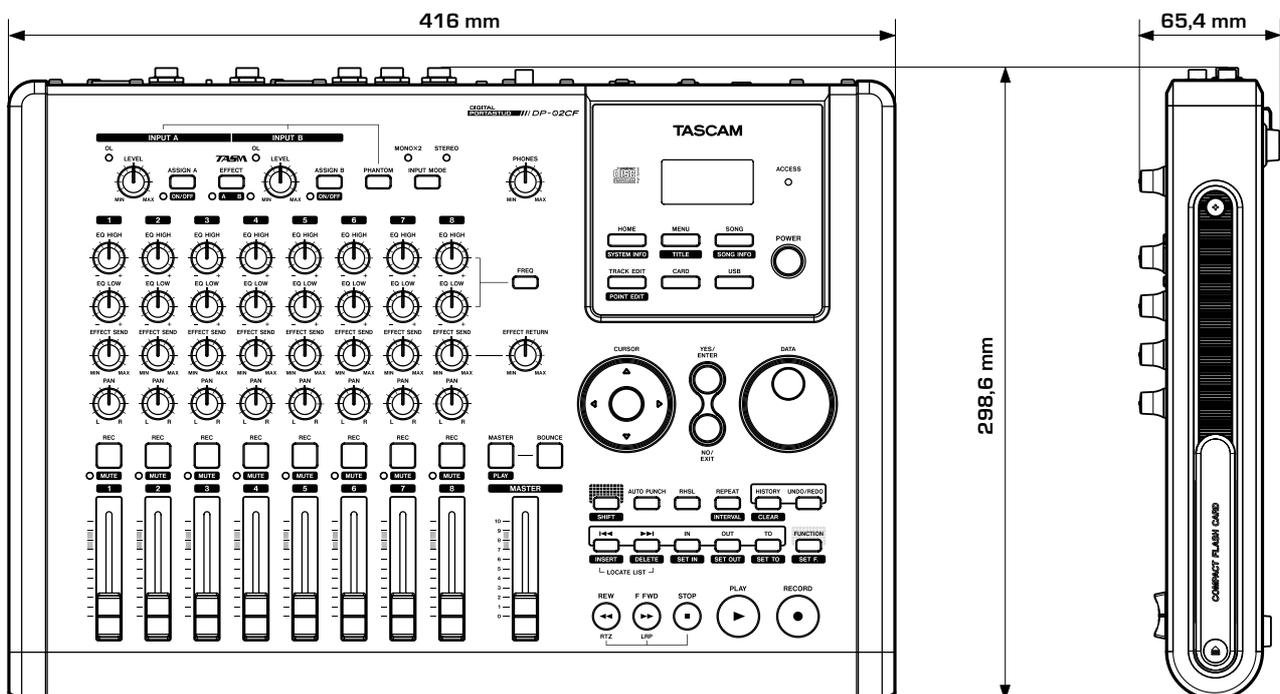
3 – Caractéristiques

Schémas avec côte

DP-02



DP-02CF



3 - Caractéristiques

Schéma synoptique (DP-02/DP-02CF)

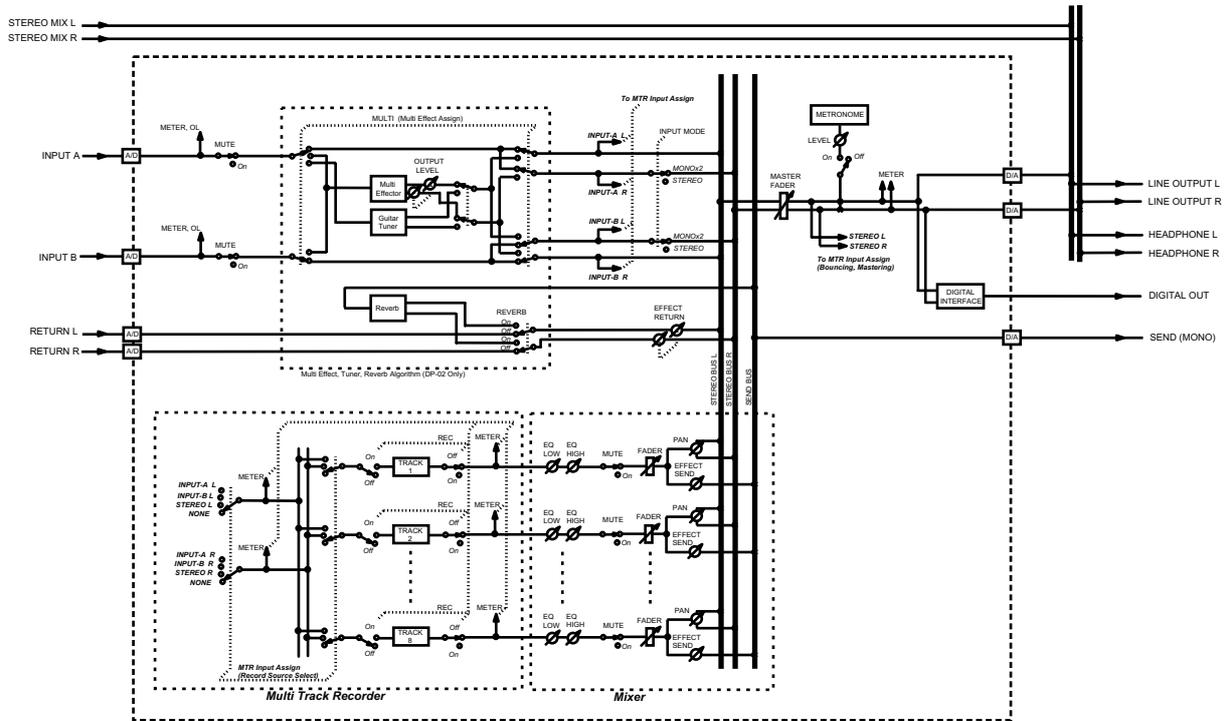


Schéma synoptique (mode enregistrement multipiste)

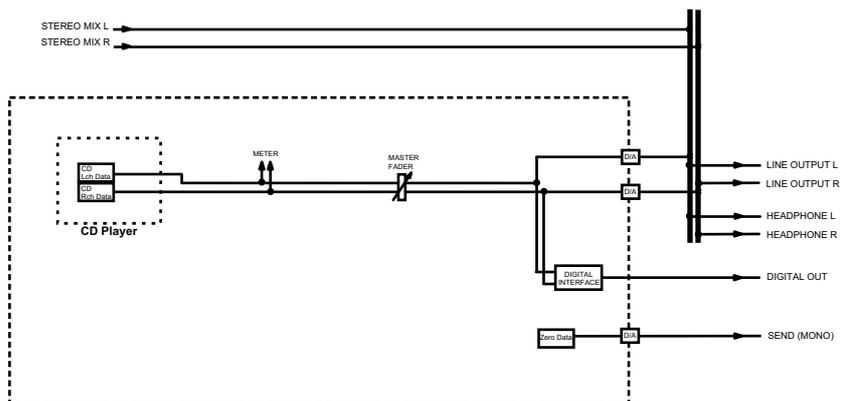


Schéma synoptique (mode lecteur de CD [DP-02 seulement])

4 – Appendice pour DP-02

Accorder une guitare

L'accordeur intégré permet d'accorder une guitare ou une basse connectée en entrée A uniquement.

Pressez la touche **MENU** et sélectionnez l'option **TUNER** :



Jouez une seule corde à vide. L'unité estime la "note la plus proche", estime sa valeur et indique si la corde est accordée trop bas ou trop haut.

La ligne de symboles de part et d'autre du carré se réduit quand la note jouée approche de la note "visée" et le carré central se remplit quand la corde est correctement accordée sur la note :



■ Changer l'accordage

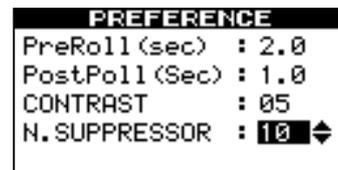
La plupart des instruments sont accordés avec le *la* (A) à 440 Hz. Si vous jouez avec un autre instrument qui ne peut pas être accordé, vous pouvez vouloir changer cette valeur, mais généralement, ce n'est pas nécessaire.

Utilisez la molette **DATA** pour changer la hauteur de référence par rapport à 440Hz si vous avez besoin de le faire.

■ Réduction de bruit

Lorsque vous enregistrez, le bruit de fond des microphones ou le bruit des amplificateurs de guitare, etc., peut être trop fort. L'unité vous permet d'appliquer un "noise gate" (porte d'élimination de bruit) et de n'ouvrir cette porte que lorsque le signal entrant dépasse un certain seuil. Cela n'entre en vigueur que lorsque **EFFECT** est activé.

1. Depuis l'écran **MENU**, sélectionnez l'action **PREFERENCE** et validez.
2. Utilisez les touches curseur pour défiler jusqu'à **N.SUPPRESSOR** :



ASTUCE

Utiliser un noise gate comme celui-ci nécessite parfois un peu de travail pour vous assurer que vous ne coupez pas accidentellement des parties calmes d'un morceau. Avant de faire un enregistrement en utilisant le noise gate, c'est une bonne idée de vous entraîner en jouant toute la partie pour être sûr que vous avez le bon niveau d'élimination de bruit.

3. Réglez le niveau d'ouverture de la porte sur une valeur allant de **OFF** (la porte est toujours ouverte) à **1** (la porte s'ouvre facilement, pour les sons les plus doux) à **60** (des sons très forts sont nécessaires pour passer le seuil).

Multi-effet

L'unité contient un effet d'entrée, avec différents types d'effet, groupés par type d'entrée (guitare électrique, guitare acoustique, voix, etc.) auquel chacun est destiné.

■ Affectation de l'effet

Bien qu'il y ait deux entrées, le multi-effet ne peut s'appliquer qu'à une à la fois.

Le multi-effet produit une sortie stéréo, aussi pouvez-vous affecter sa sortie à deux pistes (voir "Affectation des entrées" en page 23).

Pressez et tenez la touche **SHIFT** et pressez la touche **EFFECT** pour allumer l'indicateur A ou B, selon l'entrée qui utilise le multi-effet.

Il existe un troisième réglage dans lequel aucun indicateur n'est allumé, signifiant que le multi-effet n'est pas utilisé du tout.

■ Sélection du type d'effet

Pressez la touche **EFFECT** pour afficher la sélection de multi-effet et l'écran d'édition :



Utilisez les touches curseur (▲/▼) pour surligner l'option TYPE.

Tournez la molette **DATA** pour passer en revue les différents types d'effet disponibles :

Elec.Guitar	Guitare électrique
Aco.Guitar	Guitare acoustique
Bass Guitar	Guitare basse
Vocal	Voix
Drum	Batterie et percussions

L'effet (deuxième ligne de l'afficheur) change aussi quand vous changez de type, et de même pour la valeur de paramètre (troisième ligne).

■ Sélection de l'effet

Utilisez les touches curseur (▲/▼) pour surligner l'option PRESET.

Tournez la molette **DATA** pour passer en revue les effets disponibles (incluant ceux des autres types d'effet). Les effets disponibles sont listés dans "Réglages de multi-effet disponibles" en page 60.

■ Réglage du paramètre

Chaque multi-effet a un paramètre (identifié comme PARAM).

Utilisez les touches curseur (▲/▼) pour surligner l'option PARAM.

Tournez la molette **DATA** pour régler la valeur du paramètre (le paramètre qui change et la plage de valeurs diffèrent selon l'effet sélectionné).

■ Réglage du volume d'effet

Utilisez les touches curseur (▲/▼) pour surligner l'option VOLUME.

Réglez le volume d'effet de 0 à 127 en tournant la molette **DATA**.

4 – Appendice pour DP-02

Réglages de multi-effet disponibles

Cette liste est divisée selon les types d'effet disponibles:

Réglages de guitare électrique (Elec.Guitar)

TraDist	Distorsion traditionnelle et doublage avec retard court
Tube OD	Saturation à lampe et vibrato
BlueDrv	Saturation blues avec wah-wah automatique. Utilisez des coups brefs de médiator avec ce réglage.
BlueSlid	Blues avec trémolo gauche et droit
R.Bottom	Son "heavy rock" des années 80
ClsRock1	Son de multi-corps britannique classique des années 70
ClsRock2	Un son classique plus profond avec effet chorus désaccordé
MelSus	Réglage de sustain doux avec sustain assez long. A utiliser avec un humbucker de chevalet pour un son saturé doux.
SmthDist	Douce distorsion pour les solos, utilisant un écho avec un son saturé
SpeeKing	Distorsion de micro à simple bobinage
Heavy1	Son de type "lampe" saturé pour "heavy rock"
Heavy2	Fuzz et flanger pour une sensation intense
Heavy3	Chorus et distorsion
Metal	Son Metal traditionnel (tête twin)
80sRock1	Son Metal des années 80 avec un côté tranchant
80sRock2	Echo plus profond et coupure des aigus avec distorsion
90sRock	Distorsion brillante et reverb; bon pour le solo
FstChor	Bon avec les micros à simple bobinage pour les accords et les arpèges. Similaire à l'acoustique.
CompChr1	Bon pour les micros à simple bobinage – chorus avec pré-retard étendant le son accentué dans les aigus
CompChr2	Un bon son d'accompagnement
Rhythm1	Un son d'accompagnement tranchant
Rhythm2	Son d'accompagnement doux, convenant pour le jazz
Rhythm3	Son d'accompagnement plus dur
Funk	Un effet "flou" pour l'accompagnement de funk/fusion
Groove	Flanger fournissant un son roulant pour l'accompagnement et le jeu en arpège
Country	Echo court et compression
Crying	Très émouvant – à utiliser à différents volumes pour une variété d'effets
Weeping	Saturation avec un "gros coeur"
Fusion1	Saturation douce avec sustain
Fusion2	Retard long et distorsion brillante
ClnSolo	De longs solos avec sustain sont possibles grâce à ce son
PwrDist1	Un réglage de lampe avec écho
PwrDist2	Une distorsion profonde avec chorus pour un son rock américain
PwrDist3	Son brut de distorsion Metal
PwrDist4	Distorsion doublée tranchante
Texas1	Le son classique "ampli à face noir"
Texas2	Puissant son saturé
Texas3	Son saturé plus tranchant
Texas4	Chorus et saturation "étendue"
Swingy	Son chaud avec crêtes dans les médiums
FatJazz1	A utiliser sur les morceaux de jazz avec breaks
FatJazz2	Réglage jazz "gras" compressé
R&B	Haute accentuation avec un son râpeux
ClnVerb	Son clair à long sustain
CtyBlues	Saturation à gros son
LtlWing	Son crunch brillant
CoolPick	Son 3D avec un peu d'effet "flouté" sur le crunch
Fuzzy	Un son fuzz creusé
Hazy	Quelle que soit sa couleur, il reste "vaporeux" (à utiliser avec un micro à simple bobinage)
BritCln	Le son clair britannique traditionnel

4 – Appendice pour DP-02

PowChord	Réglage pour accord puissant en accompagnement avec distorsion
BmLead	Son solo spécial avec transposition d'une septième et distorsion
FlnGtr	Saturation des aigus et flanger de type "jet"
Oct.Dist	Distorsion fractionnée à l'octave inférieure
PhaseRev	Phaser et reverb pour l'accompagnement
Ensemble	Effet chorus 3D – bon pour les micros à simple bobinage
Surf	Convient au style surf de la côte ouest
Violin	Attaque douce – superbe avec un micro humbucker
BlkPanel	Célèbre combo à lampe avec reverb à ressort
UKStack	Peut-être le multicorps le plus célèbre au monde
Jimi Box	Il n'y avait qu'un Jimi et son son de distorsion était quelque chose comme cela.
MBoogie	Célèbre son combo
HeartBrk	Multicorps à lampe à faible gain
GentWeep	Chorus et distorsion – superbe pour un solo "larmoyant"
Bfinger	Distorsion et chorus ré-accordé. Bon pour le jeu au doigt
Tweed	Son d'ampli tweed – à utiliser avec le micro avant à simple bobinage (en blues par exemple)
RSCrunch	Un réglage de guitare à son "crunch" chaud pour simple bobinage
NightDrv	Une teinte "pourpre" profonde. Le simple bobinage sonne bien avec.
Ult.Funk	Ultime son "cut" funky
Axe Bom	Heavy Metal avec doublage tranchant
Doctor	Pédale wah-wah à moitié enfoncée
Sold No	Ampli à lampe de haute qualité simulé
Run Away	Jouez un son "cut" au médiator
Remains	Son de 12 cordes double manche
Nostalgi	Saturation à base de lampe
RealDst1	Distorsion seulement, influencée par un grand multi-corps
RealDst2	Distorsion seulement, influencée par un célèbre petit combo
RealDst3	Puissant son de distorsion à lampe
RealDst4	Distorsion seulement, influencée par l'écho d'un plus petit combo

Réglages de guitare acoustique (Aco.Guitar)

Heaven	Reverb avec accentuation des aigus pour une sensation d'espace
Stroke	Echo et chorus—bon pour l'accompagnement
Solo	Pour les solos acoustiques
Blues	Pour le jeu "slide" en blues acoustique
Arpeggio	Les arpèges au médiator sur une guitare acoustique sonnent bien avec ce réglage.
12String	Son de guitare à 12 cordes (chorus et exciter)
Crystal	Un son clair comme le cristal, accentuant les aigus, et tirant le meilleur d'une guitare moyenne
Nashvill	Pour ce son Nashville (acoustique "gras")
Mellow	Réglage acoustique doux – simule une guitare nylon sur des cordes acier, avec une coupure des aigus.
ChorVib	Son de chorus à "gros" vibrato
TremSolo	Son de solo trémolo stéréo

Réglages de guitare basse (Bass Guitar)

Ceux-ci sonnent mieux avec des basses – d'autres sources peuvent ne pas donner un aussi bon effet.

Miller	Flanger – bon pour une basse "chopper"
Singing	Un son de basse "chantant" (chorus et distorsion). Son progressif
Fretless	Son de basse fretless
Chopper	Utile pour le jeu en slap
Heavy	Pour le heavy rock, etc. La distorsion ajoute de la profondeur au son.
Peculiar	Un chaud son de basse
RockBass	Réglage de basse au médiator avec distorsion et aigus accentués

4 – Appendice pour DP-02

Réglages vocaux (Vocal)

De-Esser	Supprime les sibilants (sons en "ess")
Chorist	Son de chœur utilisant un désaccord
Emphasis	Ajoute une accentuation aux voix pour les faire ressortir
Shout	Pour les fortes voix avec distorsion
Moody	Sensation d'ambiance pour des lignes vocales assez douces
Response	Réglage vocal d'écho
Proclaim	"Echo plus" — un son caractéristique
Quiverin	Une voix chevrotante avec vibrato
Duet	Pour deux chanteurs (homme et femme) et les groupes harmoniques
Lo-Fi	Imite les équipements de basse fidélité (aigus et graves sont traités spécialement)
Megaphon	Pour un son de type mégaphone
Screamin	Son hurlant utilisant un flanger
Panning	Un son de voix stéréo avec panoramique

Réglages de batterie (Drum)

Sonnent bien avec des boîtes à rythmes, etc.

Groove	Réglage groove avec flanger
Stepping	Rythmes à pas cadencés – retard avec un peu de ré-injection
TrnAroun	Réglage de "rebond" stéréo
GetSpace	Reverb de batterie
CsBottom	Son de "grosse caisse lourde" classique
Trem.Pad	Autre réglage de rebond stéréo
PerfrmEQ	Echo et panoramique
Lo-Fi	Basse fidélité pour batterie
Reverb	Réverbération seulement
Comp.	Compresseur seulement
Vibrato	Effet de vibrato
Filter	Effet de filtre passe-bas créatif

Reverb

L'effet reverb est disponible en tant qu'alternative à la boucle envoi/retour (**SEND/RETURN**) externe employant un processeur d'effet externe (voir "Processeur d'effet" en page 14). Vous ne pouvez pas utiliser les deux en même temps.

ASTUCE

"Reverb" est le raccourci pour réverbération – le son produit par les nombreux échos courts créés par les murs d'une pièce, etc.

■ Réglage on et off de la reverb

Pressez et tenez la touche **SHIFT** et pressez la touche **REVERB** pour activer la reverb (l'indicateur s'allume) ou la désactiver (l'indicateur est éteint).

■ Emploi de la reverb

Quand la reverb est activée, les commandes de départ d'effet **EFFECT SEND** du mélangeur et la commande de retour d'effet **EFFECT RETURN** affectent la quantité de signal envoyée à la reverb interne depuis les pistes et renvoyée par l'unité de reverb interne au mixage stéréo.

Quand la reverb est désactivée, les commandes de départ d'effet **EFFECT SEND** du mélangeur et la commande de retour d'effet **EFFECT RETURN** affectent la quantité de signal envoyée à la prise de départ **SEND** depuis les

pistes et renvoyée au mixage stéréo par les prises de retour **RETURN**.

■ Réglage du type de reverb

Faites s'afficher l'écran reverb en pressant la touche **REVERB** :



Tournez la molette **DATA** pour sélectionner un des différents types de reverb : Hall, Room, Live ou Studio. Chacun de ces réglages a une qualité et un caractère propres.

■ Réglage de la durée de reverb

Avec l'écran reverb affiché, utilisez les touches curseur (**▲** / **▼**) pour surligner la valeur sous **TIME**.

Tournez simplement la molette **DATA** pour changer le temps nécessaire à la reverb pour disparaître, de 0,1 seconde à 5 secondes par paliers de 0,1 seconde.

A propos des CD-R et CD-RW

Les CD-R ne peuvent être enregistrés qu'une fois. Une fois qu'ils ont été employés pour l'enregistrement, ils ne peuvent pas être effacés ou réenregistrés. Toutefois, s'il reste de l'espace libre sur le disque, du matériel supplémentaire peut y être enregistré. L'emballage des CD-R porte un des logos suivants :



Par contre, si un CD-RW peut être utilisé comme un CD-R, la ou les dernières plages enregistrées peuvent être effacées tant que le disque n'a pas été "finalisé" et l'espace libéré peut être réutilisé pour d'autres enregistrements. L'emballage des CD-RW porte un des logos suivants:



Toutefois, vous devez savoir qu'un CD audio créé sur un CD-RW peut ne pas être lisible par tous les lecteurs de CD audio. Il sera bien sûr lisible sur l'unité. Ce n'est en aucun cas une limitation de l'unité elle-même, mais est dû aux différents types de support et aux méthodes utilisées pour les lire.

Il existe des précautions supplémentaires à prendre en cas de manipulation des disques CD-R et CD-RW.

- Évitez de toucher la partie enregistrable (sans marquage) du disque que vous souhaitez utiliser. L'enregistrement sur un disque requiert une surface plus propre que la lecture. Les traces de doigts, de graisse, etc. peuvent provoquer des erreurs dans le processus d'enregistrement.

A propos de la finalisation

Bien que les données audio puissent être enregistrées sur un CD-R ou un CD-RW, un lecteur de CD standard peut ne pas être en mesure de lire celles-ci (c'est-à-dire reproduire l'audio) tant qu'une table des matières *(TOC) n'a pas été écrit au début du disque.

*TOC : Table of contents (Table des matières)
Informations sur les données enregistrées contenant les titres, adresses de début et de fin etc.

Le processus d'écriture de cette TOC est connu sous le nom de "finalisation". Une fois cette action effectuée, plus aucune information ne peut être stockée sur le disque. Pour de plus amples détails, voir "Finalisation des CD" en page 68. Dans le cas d'un CD-RW finalisé, l'ensemble de celui-ci peut être effacé, rafraîchi et le disque peut alors être réutilisé.

- Les disques CD-R et CD-RW sont sensibles aux effets de la chaleur et des U.V. Il est important qu'ils ne soient pas rangés à un endroit exposé aux rayons solaires directs, ni près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur ou un chauffage électrique.
- Rangez toujours les CD-R et CD-RW dans leur boîtier pour éviter que la saleté et la poussière ne s'accumulent à leur surface.
- Lorsqu'il est nécessaire d'écrire sur un disque, utilisez un feutre à base d'huile. N'employez jamais de stylo ou de marqueur à bille. Ceux-ci peuvent endommager la surface enregistrée.
- Gardez toujours la face enregistrée des disques à l'abri des saletés et de la poussière pour éviter la baisse de qualité sonore. Pour nettoyer un disque, essuyez-le délicatement avec un chiffon sec et doux du centre vers l'extérieur. N'utilisez pas de diluant, d'essence, de benzène ou de liquide de nettoyage pour disques vinyles car ils endommageraient le disque et le rendraient illisible.
- Ne collez pas d'étiquette ou de film de protection sur les disques. N'utilisez pas non plus de revêtement protecteur en aérosol.
- S'il existe le moindre doute quant à la façon de préserver ou de manipuler un disque CD-R, lisez les précautions d'emploi fournies avec le disque ou contactez directement le fabricant de celui-ci.

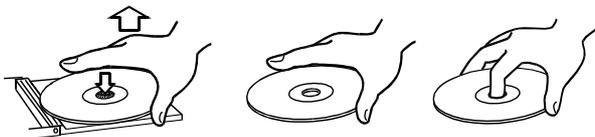
De plus, sur un CD-RW "finalisé", la table des matières peut être supprimée. Ainsi, l'enregistrement de nouvelles plages est possible, sous réserve qu'il reste de l'espace sur le disque.

4 – Appendice pour DP-02

Maniement des Compact Discs

Le DP-02 a été conçu pour la lecture de disques au format CD-DA (standard audio) et de fichiers MP3 enregistrés au format ISO9660. En plus des CD ordinaires de 12 cm, il peut également reproduire des CD-R et CD-RW correctement enregistrés.

- Insérez toujours le CD avec la sérigraphie dirigée vers le haut.
- Pour retirer un CD de son boîtier, pressez sur le centre de celui-ci et tirez sur le disque. Tenez ce dernier avec précaution par les bords.



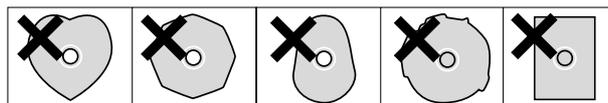
- Évitez de laisser des empreintes de doigts sur le côté enregistré (opposé à la sérigraphie). Les saletés et la poussière peuvent entraîner des sauts de lecture, aussi gardez les disques propres et conservez-les dans leur boîtier quand vous ne les utilisez pas. Pour nettoyer la face enregistrée d'un disque, essuyez-la délicatement avec un chiffon sec et doux du centre vers l'extérieur.



- N'utilisez pas de bombe pour disque, de solution antistatique, d'essence, de diluant pour peinture ou autre agent chimique pour nettoyer les CD car cela pourrait

endommager la délicate surface de lecture et rendre le CD illisible.

- Après avoir été utilisés, les CD doivent être rangés dans leur boîtier afin d'éviter toute rayure, qui se traduirait ensuite par un "saut" du capteur laser.
- Gardez les disques à l'abri de l'exposition au soleil et des lieux de forte chaleur et humidité. Sinon, les disques peuvent gondoler.
- Ne posez pas d'étiquette ou d'autocollant du côté imprimé du disque. N'écrivez pas sur le disque avec un stylo-bille.
- N'insérez pas de disque sur lequel il reste de l'adhésif venant d'un autocollant qui aurait été retiré. Si un tel disque est inséré dans le lecteur, il peut adhérer au mécanisme interne, nécessitant son retrait par un technicien.
- N'utilisez pas de disques fendus.
- Utilisez uniquement des disques circulaires. Ne vous servez pas de disques de formes différentes (notamment fournis à titre promotionnel).



- Le DP-02 ne peut pas lire des CD-R/RW non finalisés.
- Des disques musicaux ayant une protection anticopie ont été mis sur le marché par plusieurs maisons de disques souhaitant protéger les droits d'auteur. Comme certains de ces disques ne se conforment pas à la norme CD, ils peuvent ne pas être lisibles par le DP-02.

N'utilisez jamais de disques avec stabilisateur ou de disques imprimables

L'emploi avec ce lecteur de stabilisateurs de CD du commerce ou de disques enregistrables imprimables endommagera le mécanisme et entraînera des mauvais fonctionnements.

NOTE

N'utilisez jamais de disques équipés d'un stabilisateur. L'adhésif résiduel peut provoquer un collage du disque sur le mécanisme du DP-02. Si tel est le cas, faites appel à un technicien compétent pour retirer le disque.

4 – Appendice pour DP-02

Tableau de compatibilité des supports

	Lecture des CD audio	Ecriture des CD audio Sauvegarde de données Exportation de données	Restauration de données Importation de données
CDDA 12 cm format standard Réalisé sur ce graveur de CD-R/CD-RW	A		
CDDA 12 cm format standard du commerce	A		
CDDA 12 cm format standard Réalisé sur un graveur de CD-R/CD-RW autre que celui-ci	B		
CDDA 12 cm format standard Réalisé sur ce graveur de CD-R/CD-RW mais non finalisé	A		
CDDA 12 cm format standard Réalisé sur un graveur de CD-R/CD-RW autre que celui-ci Non finalisé	N		
CDDA 8 cm format standard du commerce	N		
CD du commerce d'un format autre que le stan- dard CDDA (CD protégé, CD de données, CD extra, etc.)	B		
CD-R/CD-RW de format autre que le standard CDDA (CD de données, CD extra, etc.)	B		
CD-RW 12 cm "Ultra Speed" (ultra-haute vitesse)	N	N	N
CD-R/CD-RW 12 cm d'une catégorie jusqu'à HIGH Speed (haute vitesse)		A	
CD-R/CD-RW 8 cm		N	
CD-R/CD-RW enregistré (le CD-RW peut être utilisé après effacement)		N	
CD-R/CD-RW 12 cm au format ISO 9660 Niveau 1 enregistré sur ce graveur			A
CD-R/CD-RW 12 cm au format ISO 9660 Niveau 1 enregistré sur un graveur autre que celui-ci			A
CD-R/CD-RW 12 cm au format ISO 9660 autre que Niveau 1			N
CD-R/CD-RW 12 cm au format ISO 9660 Niveau 1 Ajout de données par un autre graveur que celui-ci			B

A : Compatible; B : Fonctionnement non garanti;
N : Non compatible

4 – Appendice pour DP-02

Le DP-02 possède un graveur de CD-R/RW intégré. Les fonctions du graveur de CD-R/RW sont décrites ici.

ASTUCE

Dans les instructions concernant le menu, sélectionnez les menus en pressant la touche curseur ► ou la touche YES/ENTER.

Insertion/éjection de CD

Avec sa face sérigraphiée vers le haut, insérez délicatement le disque jusqu'à ce que l'unité l'avale. Quand le disque a été chargé, l'affichage de lecteur de CD suivant apparaît :

Affiche le numéro de la plage actuellement lue.



Affiche le temps écoulé depuis le début de la plage en cours

Numéro de plage en cours/ nombre total de plages

Indicateur de niveau de l'audio (pré-fader) enregistré sur le CD. Le niveau de sortie stéréo se règle avec le fader MASTER.

Affiche le numéro et la durée de plage. La liste des plages d'un CD audio peut être visualisée en tournant la molette DATA ou en pressant les touches curseur ▲/▼.

Pressez la touche EJECT pour éjecter le disque.

NOTE

Si la touche EJECT ne fonctionne pas, éteignez l'appareil et insérez délicatement une petite pointe dans l'orifice situé sous la fente de CD en appuyant jusqu'à ce que le CD sorte partiellement et puisse être retiré manuellement.

Si le commutateur d'alimentation ne fonctionne pas non plus, débranchez le câble d'alimentation de l'unité et tentez la même opération. Toutefois, l'unité ne s'est dans ce cas pas éteinte correctement aussi toutes les

données non sauvegardées sur CD seront perdues (voir "Extinction de l'unité" en page 10).

Le mécanisme de CD de cet appareil produit des bruits lors d'actions comme l'insertion ou l'éjection d'un CD. Selon les positions des commandes de niveau LEVEL, ces bruits peuvent être enregistrés. Évitez d'employer les commandes de CD pendant l'enregistrement pour que de tels bruits n'apparaissent pas dans vos morceaux.

Opérations concernant les CD audio

Lecture de CD audio

1. Insérez le CD audio dans la fente.
2. Pressez la touche CD pour accéder à l'écran du menu CD et sélectionnez le menu CD PLAYER.



3. Après validation, l'affichage devient :



La plage actuellement sélectionnée est surlignée.

La plage suivante peut être sélectionnée avec la molette DATA ou les touches curseur (▲/▼).

4. Pressez la touche PLAY (►) pour lire la plage sélectionnée.
5. Quand le menu CD PLAYER est affiché, le lecteur de CD peut être commandé à l'aide des touches suivantes :

- Touche STOP : Arrête le lecteur de CD.
- Touche PLAY (►) : Lance la lecture de la plage sélectionnée.
- Touches F FWD/►► : Sautent à la plage suivante.
- Touches REW/◄◄ : Sautent à la plage précédente.
- Molette DATA : Sélectionne une plage à reproduire dans la liste des plages.
- Touche YES/ENTER : Fait reproduire la plage sélectionnée.
- Touches STOP+REW : Arrêtent la lecture et ramènent la tête de lecture au début du CD (pressez la touche REW avec la touche STOP maintenue enfoncée).

4 – Appendice pour DP-02

Réalisation d'un CD audio

Sur le DP-02, une piste stéréo master de morceau peut être gravée sur un CD-R ou CD-RW (voir "Mastering" en page 27), et cet enregistrement master peut être gravé sur CD pour sa reproduction comme CD audio.

Il y a deux méthodes pour réaliser un CD :

Disk At Once (tout le disque d'un coup, simplement appelée "DAO" à partir de maintenant)

Track At Once (page par page, simplement appelée "TAO" à partir de maintenant)

En gravure DAO, les pistes stéréo master enregistrées sur le DP-02 sont toutes gravées d'un coup.

La gravure DAO finalise le disque une fois le processus terminé (voir "Finalisation des CD" en page 68), ce qui rend le CD compatible avec les autres lecteurs de CD dès que la gravure DAO est terminée.

Avec la gravure DAO, aucune plage additionnelle ne peut être gravée sur le CD puisque c'est un disque finalisé qui a été créé.

En gravure TAO, les pistes stéréo master enregistrées sur le DP-02 sont gravées sur le CD page par page. Si vous désirez graver les plages d'un CD en plusieurs sessions, choisissez la gravure TAO.

Comme la gravure TAO ne finalise pas le CD, ce CD ne peut pas être reproduit sur un lecteur de CD ordinaire, mais il peut l'être sur le DP-02. Une fois que les pistes master stéréo ont été gravées par méthode TAO, finalisez le disque (voir "Finalisation des CD" en page 68).

Aucune plage supplémentaire ne peut être gravée sur un CD une fois la finalisation effectuée.

Gravure d'un disque en une fois (DAO)

Avec le mode DAO, l'ordre des plages peut être déterminé quand on grave deux plages ou plus.

Un blanc de la longueur désirée peut également être ajouté entre les plages.

1. Insérez un CD-R vierge ou un CD-RW effacé dans la fente.
2. Pressez la touche CD pour accéder au menu MASTER WRITE et validez.



3. Une liste des morceaux possédant des pistes master s'affiche.



Un astérisque (*) est affiché à droite du morceau actuel.

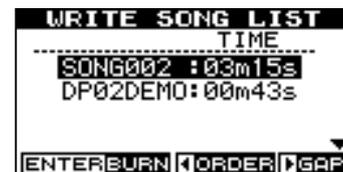
Utilisez les touches curseur (▲/▼) pour sélectionner un morceau et tournez la molette DATA dans le sens horaire pour confirmer que ce morceau est à graver sur CD. Un symbole "✓" apparaît dans la case à cocher.

Répétez cette action pour faire une sélection multiple.

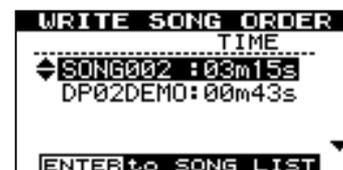
Pour annuler une sélection, surlignez le morceau en question et tournez la molette DATA dans le sens anti-horaire. Sa case se décochera.

4. Quand vous avez choisi les morceaux à graver, pressez la touche YES/ENTER.

Dans cet écran, vous pouvez déterminer l'ordre de gravure des pistes master stéréo sur le CD.



5. Sélectionnez avec les touches curseur ▲/▼ ou la molette DATA le morceau dont la position doit être changée et pressez la touche ◀ pour faire apparaître l'affichage suivant :



Utilisez les touches curseur (▲/▼) ou la molette DATA pour changer l'ordre des morceaux. Le morceau sélectionné se déplace vers le haut ou le bas avec le symbole (↔) devant le titre du morceau.

S'il y a plusieurs morceaux dont la position doit être changée, répétez cette opération.

Quand vous avez changé la position du morceau, pressez la touche YES/ENTER. L'affichage retourne à l'écran WRITE SONG LIST.

6. En écran WRITE SONG LIST, pressez la touche curseur ▶. L'écran de réglage du blanc séparant les morceaux s'affiche.

4 – Appendice pour DP-02

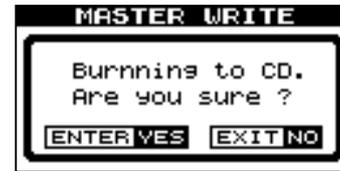


Utilisez les touches curseur ▲/▼ pour sélectionner et régler la longueur du blanc voulu après chaque morceau à l'aide de la molette DATA.

Vous pouvez choisir n'importe quel intervalle entre 0,0 et 9,9 secondes par paliers de 0,1 seconde.

Pour terminer le réglage du blanc inter-morceaux, pressez la touche YES/ENTER. L'affichage retourne à l'écran de liste de morceaux.

7. Pressez YES/ENTER pour graver le CD. L'écran de confirmation de gravure suivant s'affiche :



ASTUCE

Pour retourner à l'écran SONG ORDER, pressez la touche curseur ◀.

8. Une fois la gravure du CD terminée, l'unité vous permet de faire une autre copie du même disque.

Pour graver un autre CD, pressez la touche YES/ENTER.

Pour annuler la gravure d'un autre CD, pressez la touche NO/EXIT.

Gravure plage par plage (TAO)

Avec le mode Track at Once (TAO), un blanc de deux secondes est automatiquement ajouté à la fin de chaque plage.

1. Pressez la touche CD pour faire s'afficher le menu MASTER WRITE et pressez YES/ENTER.
2. Une liste des morceaux possédant des pistes master s'affiche. Utilisez les touches curseur (▲/▼) pour sélectionner un morceau à graver sur le CD et pressez la touche YES/ENTER.
3. Un écran permettant de confirmer ou non la finalisation après gravure s'affiche. Utilisez la molette DATA pour sélectionner ON ou OFF et pressez YES/ENTER pour valider.



4. L'écran de confirmation de gravure suivant s'affiche.



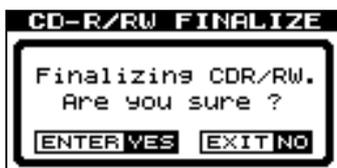
Pressez la touche YES/ENTER pour graver le CD.

Finalisation des CD

Si vous avez fini de graver des plages sur un CD en mode TAO, vous devez finaliser le CD pour qu'il puisse être lu sur un lecteur de CD ordinaire.

1. Pressez et maintenez la touche SHIFT et pressez la touche FINALIZE.

Le message de confirmation suivant s'affiche.



2. Pressez la touche YES/ENTER pour finaliser le CD.

4 – Appendice pour DP-02

Effacement d'un CD-RW

Pour effacer un CD-RW afin de pouvoir le ré-utiliser :

1. Pressez et maintenez la touche SHIFT et pressez la touche ERASE.

Le message de confirmation suivant apparaît.



2. Pressez la touche YES/ENTER pour effacer le CD-RW.

NOTE

Seuls des CD-RW peuvent être effacés. Un CD-R ne le peut pas.

Opérations concernant les CD de données

Importation et exportation de pistes sur le DP-02

Entre un CD et les pistes de morceau du DP-02, il vous est possible d'effectuer des opérations d'importation et d'exportation de pistes individuelles dans les deux sens. Les fichiers utilisés pour l'importation et l'exportation de pistes sont au format WAV 16 bits 44,1 kHz mono (et doivent porter l'extension .WAV).

Tout audio destiné à l'importation mais à un autre format doit être converti avant l'opération d'importation.

Importation depuis un CD

Vous pouvez lire des fichiers au format WAV enregistrés sur un CD de données et importer ces fichiers dans des pistes du morceau actuellement chargé.

1. Insérez dans la fente un CD contenant des fichiers au format WAV.
2. Pressez la touche CD pour accéder au menu CD et sélectionnez l'option CD IMPORT. Les noms des fichiers WAV du CD s'affichent :



NOTE

Seuls les fichiers au format WAV 16 bits, 44,1 kHz mono peuvent être traités par les opérations d'importation et d'exportation (les noms de fichier n'étant pas à ce format ne s'affichent pas).

3. Sélectionnez un fichier WAV à importer avec la molette DATA et pressez la touche YES/ENTER.



4. Sélectionnez la piste de destination de l'importation du fichier WAV à l'aide de la molette DATA et pressez la touche YES/ENTER.



Une fois le fichier importé depuis le CD, l'affichage retourne à l'écran du menu CD.

4 – Appendice pour DP-02

Exportation vers un CD

Vous pouvez convertir une piste en fichier de format WAV et la graver sur CD pour édition sur un ordinateur.

1. Insérez dans la fente un CD-R vierge ou un CD-RW effacé.
2. Pressez la touche CD pour faire s'afficher le menu CD et sélectionnez l'option CD EXPORT.



Une liste des pistes que vous avez enregistrées dans le morceau actuel est affichée.



3. Surlignez les pistes en tournant la molette DATA ou en pressant les touches (▲/▼). Tournez la molette DATA dans le sens horaire pour confirmer que la piste est à exporter. Une coche "✓" apparaît dans la case.



Répétez cette étape pour une sélection multiple

Pour annuler la sélection, surlignez la piste et tournez la molette DATA dans le sens anti-horaire. La coche disparaît.

Pour éditer un nom de piste :

Pressez et maintenez la touche SHIFT et pressez la touche TITLE.

L'écran suivant s'affiche et vous pouvez renommer la piste, en changeant la lettre où se trouve le curseur.



Renommez la piste et pressez la touche YES/ENTER pour établir le nouveau nom. (voir "Titrage" en page 11).

4. Quand vous avez sélectionné les pistes de morceau à exporter, pressez la touche YES/ENTER. L'espace disponible sur le CD de données et la taille totale des pistes à exporter sont affichées :



5. Pressez la touche YES/ENTER. L'écran de confirmation suivant apparaît :



6. Pressez la touche YES/ENTER pour commencer l'exportation vers le CD.
7. Une fois l'exportation terminée, l'affichage vous demande si vous désirez une autre copie.

Pour exporter vers un autre CD, pressez la touche YES/ENTER.

Pour annuler l'exportation vers un autre CD, pressez la touche NO/EXIT.

4 – Appendice pour DP-02

Sauvegarde et restauration de morceaux sur le DP-02

Lorsque vous sauvegardez un morceau, vous sauvegardez les pistes audio ainsi que toute édition etc. Inversez le processus (un CD en partition FAT sur le disque du DP-02) si vous désirez restaurer un morceau.

Sauvegarde d'un morceau sur CD

Sauvegardez vos morceaux sur un CD de données pour pouvoir les restaurer ultérieurement.

1. Insérez un CD-R vierge ou un CD-RW effacé dans la fente.
2. Pressez la touche CD pour faire afficher le menu CD et sélectionnez l'option CD BACKUP.



3. Après validation, la liste des morceaux s'affiche.



Sélectionnez le morceau à sauvegarder avec la molette DATA ou les touches curseur (▲/▼) et pressez la touche YES/ENTER.

4. L'écran affiche le nom du fichier à graver sur le CD de données.



Nommez le morceau en utilisant jusqu'à 8 lettres avec les touches curseur (◀/▶) ou la molette DATA (voir "Titrage" en page 11).

5. Pressez la touche YES/ENTER. L'écran de confirmation suivant apparaît.

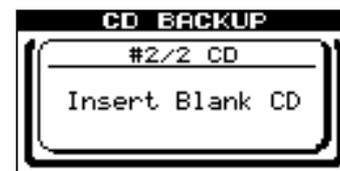


6. Pressez à nouveau la touche YES/ENTER. Le morceau est sauvegardé et le nombre de CD nécessaires à la sauvegarde est affiché.



Quand vous avez préparé le nombre de CD requis, pressez la touche YES/ENTER pour commencer la sauvegarde.

7. Après la gravure du premier CD, un message vous demandant d'insérer le second CD s'affiche.



8. Insérez un CD vierge.

Si vous insérez un CD-RW déjà rempli à la place d'un CD vierge :

Le message suivant s'affiche.



Si vous pressez la touche YES/ENTER, le CD-RW sera effacé et la sauvegarde continuera.

Si vous ne désirez pas effacer le CD-RW, pressez NO/EXIT. Si vous maintenez enfoncée la touche SHIFT quand vous pressez NO/EXIT, l'unité éjectera votre CD-RW pour que vous puissiez insérer un CD vierge.

4 – Appendice pour DP-02

Restauration de morceaux depuis un CD

Restaurez (lisez) un morceau sauvegardé sur CD de données.

1. Insérez un CD-R ou CD-RW contenant un morceau sauvegardé.
2. Pressez la touche CD pour afficher le menu CD et sélectionnez l'option CD RESTORE.



3. Le nom du morceau sauvegardé sur le CD est affiché.

4. Pressez la touche YES/ENTER. L'écran de confirmation suivant s'affiche.



Pressez à nouveau la touche YES/ENTER. Le morceau sera restauré depuis le CD.

Si le morceau est sauvegardé sur plusieurs CD, un message vous demandant d'insérer le second CD de sauvegarde s'affichera. Une fois la restauration terminée depuis le premier CD, insérez le second CD.

Messages d'erreur relatifs au CD

Si vous rencontrez un problème lors de la lecture ou de la gravure d'un CD, vous pouvez voir s'afficher un des messages d'erreur suivants :

Quand un message survient, pressez la touche **NO/EXIT** pour rafraîchir l'afficheur, vérifiez l'état du support et ré-essayez l'opération.

Backup Error Press EXIT	Une erreur est survenue lors de la sauvegarde (BACKUP).
CD Read Error Press EXIT	Une erreur de lecture de CD est survenue lors d'un des processus FINALIZE, BACKUP, RESTORE, IMPORT, EXPORT ou ERASE.
CD Write Error Press EXIT	Une erreur est survenue lors d'un des processus FINALIZE, BACKUP, RESTORE ou ERASE.
Erase Error Press EXIT	Une erreur est survenue lors du processus ERASE.
Export Error Press EXIT	Une erreur est survenue lors du processus EXPORT
Finalize Error Press EXIT	Une erreur est survenue lors du processus FINALIZE.
Import Error Press EXIT	Une erreur est survenue lors du processus IMPORT.
Media Error Press EXIT	Une erreur est survenue sur le support CD dans le menu lecteur de CD.
Restore Error Press EXIT	Une erreur est survenue lors du processus RESTORE.
Writing Failed Press EXIT	Une erreur est survenue lors du processus de gravure de CD dans le menu MASTER WRITE ou CD EXPORT.

4 – Appendice pour DP-02

Messages contextuels relatifs au CD

Ci-dessous se trouve une liste de messages contextuels. Dans le DP-02, ces messages apparaissent en fonction de la situation. Référez-vous à cette liste pour connaître les détails propres à chaque message et savoir comment remédier au problème.

Blank CD Insert CD-RW	"Un CD vierge a été inséré. Insérez un CD-RW non vierge." Un CD-RW effacé ou un CD-R vierge a été inséré alors que le menu CD-RW ERASE était utilisé. Le CD inséré n'a pas à être effacé.
Blank CD Insert Opened CD	"Un CD vierge a été inséré. Insérez un CD-RW non finalisé." Un CD-RW effacé ou un CD-R vierge a été inséré alors que le menu FINALIZE était utilisé. Insérez le CD devant être finalisé.
Empty Export Track	"Il n'y a pas de piste exportable." Aucune donnée audio n'est enregistrée sur les pistes 1 à 8 alors que vous sollicitez le menu CD EXPORT.
Finalized CD Insert CD-RW	"Un CD finalisé a été inséré. Insérez un CD-RW non vierge." Un CD-R finalisé a été inséré alors que vous étiez en menu CD-RW ERASE. Seuls les disques CD-RW peuvent être effacés.
Finalized CD Insert Opened CD	"Un CD finalisé a été inséré. Insérez un CD non finalisé." Un CD finalisé a été inséré alors que vous étiez en menu de finalisation. Ce CD n'a pas besoin d'être finalisé.
Import File Not Found	"Le fichier d'importation ne peut pas être lu. Insérez le CD servant à l'importation." Il n'y a pas de fichier d'importation dans le CD inséré alors que vous êtes en menu CD IMPORT. Insérez un CD sur lequel sont gravées des données à importer.
Import File Too Big	"Le fichier importé est trop gros." La taille du fichier à importer est égale ou supérieure à l'espace libre sur le disque dur alors que vous exécutez une procédure d'importation en menu CD IMPORT. Libérez de l'espace sur le disque dur avec par exemple la fonction CLEAR, pour assurer suffisamment d'espace à la lecture du fichier d'importation.
Invalid CD Insert Backup CD	"Un CD non valable a été inséré. Insérez le CD de sauvegarde." Un CD ne possédant pas de données de sauvegarde a été inséré alors que vous étiez en menu CD RESTORE. Insérez un CD contenant les données de sauvegarde.
Invalid CD Insert Blank CD	"Un CD non valable a été inséré. Insérez un CD vierge." Un CD autre qu'un CD vierge a été inséré pour la gravure sur CD en menu MASTER WRITE, CD BACKUP ou CD EXPORT (cela s'affiche aussi quand un CD finalisé a été inséré pour une gravure plage par plage (Track at Once)). Insérez un CD vierge.
Invalid CD Insert CD-RW	"Un CD non valable a été inséré. Insérez un CD-RW." Un CD-R ou autre CD ne pouvant pas être effacé a été inséré en menu CD-RW ERASE. Insérez un CD-RW à effacer.
Invalid CD Insert Import CD	"Un CD non valable a été inséré. Insérez le CD des données à importer." Un CD audio, vierge ou autre CD non valable a été inséré en menu CD IMPORT. Insérez un CD comportant des données à importer.
Invalid CD Insert Opened CD	"Un CD non valable a été inséré. Insérez un CD non finalisé." Un CD qui ne peut pas être finalisé a été inséré en menu de finalisation. Insérez un CD à finaliser.
Low Capacity Insert Blank CD	"Un CD de faible capacité a été inséré. Insérez un CD vierge d'une capacité adéquate." La capacité du CD est inférieure à la taille des données à graver alors que vous essayez de faire plusieurs CD ayant le même contenu après la fin d'une procédure MASTER WRITE (Disc at Once) sur CD, CD BACKUP ou CD EXPORT (ce message s'affiche par exemple quand la gravure est exécutée avec un CD de 700 Mo et une capacité de données de 700 Mo lors de la gravure initiale et qu'un CD de 650 Mo est inséré après que la proposition de faire une autre copie "Another CD?" se soit affichée à la fin de la gravure). Insérez un CD vierge ayant la capacité adéquate.
No disk Insert Backup CD	"Il n'y a pas de CD inséré. Insérez le CD de sauvegarde." Il n'y a pas de CD dans le tiroir de CD en menu CD RESTORE. Insérez un CD contenant des données de sauvegarde.

4 – Appendice pour DP-02

No disk Insert Blank CD	"Il n'y a pas de CD inséré. Insérez un CD vierge." <ul style="list-style-type: none"> • Il n'y a pas de CD dans le tiroir de CD lors de la gravure sur CD en menu MASTER WRITE ou CD EXPORT. • Le tiroir de CD a été ouvert après préparation à la sauvegarde en menu CD BACKUP. Insérez un CD vierge
No disk Insert CD-RW	"Il n'y a pas de CD inséré. Insérez un CD-RW non vierge." Il n'y a pas de CD dans le lecteur de CD en menu CD-RW ERASE. Insérez un CD-RW à effacer.
No disk Insert Import CD	"Il n'y a pas de CD inséré. Insérez le CD d'où doit être faite l'importation." Il n'y a pas de CD dans le lecteur de CD en menu CD IMPORT. Insérez un CD sur lequel sont gravées les données à importer.
No disk Insert Opened CD	"Il n'y a pas de CD inséré. Insérez un CD non finalisé." Il n'y a pas de CD dans la fente pour CD en menu de finalisation.
No Room On CD Press EXIT	"Vous avez tenté de graver des données dont la taille excède la capacité du CD. Quittez le menu." La capacité totale de la piste master spécifiée est supérieure à la capacité du CD inséré alors que la gravure sur CD a été lancée depuis le menu MASTER WRITE. Pressez NO/EXIT pour quitter le menu et choisir à nouveau la piste à graver.
No Room On HD Press EXIT	"Pas suffisamment d'espace sur le disque dur. Quittez le menu." Il n'y a pas suffisamment d'espace libre sur le disque dur pour faire un fichier image du CD lors de la gravure du CD depuis le menu MASTER WRITE, CD BACKUP ou CD EXPORT. Libérez de l'espace sur le disque dur avec CLEAR, par exemple, afin d'avoir suffisamment d'espace libre pour faire un fichier image du CD sur le disque dur.
Not Blank Insert Blank CD	"Un CD non finalisé a été inséré. Insérez un CD vierge." Un CD gravé en mode Track at Once a été inséré alors que vous avez demandé une gravure Disc at Once en menu MASTER WRITE. Insérez un CD vierge ou poursuivez la gravure en mode Track at Once.
Track Full	"Pas de piste libre" Il n'y a plus de piste disponible pour l'importation (c'est-à-dire que toutes les pistes sont utilisées) alors que vous exécutez une procédure d'importation en menu CD IMPORT. Effectuez l'importation après avoir libéré des pistes avec CLEAN OUT, ou importez après avoir créé un nouveau morceau.
Wrong Order Insert Backup CD	"L'ordre d'insertion des CD est incorrect. Insérez le CD de sauvegarde." Vous avez inséré les CD de sauvegarde dans un ordre incorrect alors que vous tentiez de faire une restauration depuis plusieurs CD en menu CD RESTORE. Insérez le bon CD de sauvegarde.

5 – Fonctions fréquemment utilisées

Comment..?

Cette section vous rappelle brièvement comment accomplir certaines opérations sur le DP-02/DP-02CF qui pourraient ne pas être immédiatement évidentes en regardant les commandes de la façade.

Les noms des touches sont inscrits ainsi : **LOCATE**. **SHIFT** + **CLEAR** signifie "poussez et tenez la touche **SHIFT** et poussez la touche **CLEAR**".

Les éléments de menu sont écrits ainsi : **MENU** → **WAVE** → **IMPORT TRACK**, signifiant "poussez la touche

MENU, sélectionnez le menu **WAVE** puis l'option **IMPORT TRACK**".

Vous pouvez trouver la même action référencée plusieurs fois dans cette liste alphabétique. C'est parce que les gens utilisent des mots différemment pour la même chose, aussi pouvez-vous trouver à la fois "Supprimer" et "Effacer", par exemple.

La liste des messages d'alerte et leur signification ("Messages" en page 54) peut également vous être utile.

Comment	Touches, etc. à presser	Description
Assigner les entrées aux pistes	ASSIGN + REC	Voir "Affectations des entrées" en page 23.
Sauvegarder un morceau sur un ordinateur	MENU → DATA BACKUP → SONG BACKUP	Voir "Sauvegarde et restauration des morceaux" en page 44.
Reporter des pistes	BOUNCE	Voir "Report de pistes" en page 34.
Changer l'affichage entre minutes/secondes et mesures/temps	Molette depuis l'écran d'accueil	Voir "Travail en mesures et en temps" en page 35.
Changer les fréquences de correction	Pressez FREQ	Voir "Réglages d'égaliseur" en page 31.
Choisir une autre partition de disque comme partition active	MENU → DISK → PARTITION (DP-02) CARD → PARTITION (DP-02CF)	Voir "Sélection de la partition active" en page 38.
Connecter l'unité à un ordinateur	MENU → USB → YES/ENTER (DP-02) USB → YES/ENTER (DP-02CF)	Voir "Emploi de la connexion USB" en page 42.
Copier un morceau	SONG → COPY	Voir "Copie de morceaux" en page 41.
Copier et insérer des parties d'une piste	TRACK EDIT → COPY INSERT	Voir "COPY -> INSERT (Copier - insérer)" en page 49.
Copier et coller des parties d'une piste	TRACK EDIT → COPY PASTE	Voir "COPY -> PASTE (Copier - coller)" en page 48.
Créer un nouveau morceau	SONG → CREATE	Voir "Création d'un nouveau morceau" en page 21.
Couper et réunir des parties d'une piste	TRACK EDIT → CUT	Voir "CUT (Supprimer)" en page 51.
Effacer un morceau	SONG → ERASE	Voir "Effacement d'un ou plusieurs morceaux" en page 22.
Supprimer des données de morceau inutiles	SHIFT + CLEAR	Voir "Suppression de données inutilisées" en page 26.
Afficher la partition actuelle	SHIFT + SONG INFO	Voir "Informations sur le morceau" en page 23
Editer les points IN, OUT et TO	SHIFT + POINT EDIT	Voir "Marqueurs IN et OUT" en page 30.
Editer les marqueurs de repérage	Pressez I◀◀ + ▶▶I à la fois	Voir "Marqueurs de repérage" en page 29.
Effacer un morceau	SONG → ERASE	Voir "Effacement d'un ou plusieurs morceaux" en page 22.
Effacer la totalité d'une piste	TRACK EDIT → CLEAN OUT	Voir "CLEAN OUT (Tout supprimer)" en page 52.
Exporter un mixage stéréo sur un ordinateur	MENU → WAVE → EXPORT MASTER.	Voir "Exportation des pistes stéréo master" en page 47.
Exporter le contenu d'une piste sur un ordinateur	MENU → WAVE → EXPORT TRACK	Voir "Exportation de pistes" en page 46.
Voir combien il reste de temps pour l'enregistrement	SHIFT + SONG INFO	Voir "Informations sur le morceau" en page 23.

5 – Fonctions fréquemment utilisées

Comment	Touches, etc. à presser	Description
Formater une partition	MENU → DISK → REFORMAT (DP-02) CARD → REFORMAT (DP-02CF)	Voir "Formatage d'une partition" en page 40.
Formater le disque	MENU → DISK → FORMAT (DP-02) CARD → FORMAT (DP-02CF)	Voir "Formatage du disque/de la carte" en page 39.
Formater la partition FAT	MENU → DISK → FAT REFORMAT (DP-02) CARD → FAT REFORMAT (DP-02CF)	Voir "Formatage de la partition FAT" en page 40.
Enregistrer sans les mains	AUTO PUNCH , RHSL , etc	Voir "Auto punch IN/OUT" en page 32.
Importer un fichier WAV dans une piste	MENU → WAVE → IMPORT TRACK	Voir "Importation d'une piste" en page 45.
Insérer un silence en un point d'une piste	TRACK EDIT → OPEN	Voir "OPEN (Insérer un blanc)" en page 50.
Accéder à un marqueur de repérage	Pressez les touches ◀◀ ou ▶▶ en écran LOCATION LIST de liste des marqueurs	Voir "Marqueurs de repérage" en page 29.
Accéder aux points IN, OUT et TO	Pressez IN , OUT ou TO	Voir "Marqueurs IN et OUT" en page 30.
Charger un morceau	SONG → LOAD	Voir "Chargement d'un morceau sauvegardé" en page 22.
Faire une copie exacte (clone) d'une piste	TRACK EDIT → CLONE TRACK	Voir "CLONE TRACK (Cloner une piste)" en page 51.
Régler le métronome	MENU → MIDI → METRONOME	Voir "Métronome" en page 36.
Mixer sur une paire master stéréo	MASTER	Voir "Mixage final et mastering" en page 27.
Déplacer des parties d'une piste et les insérer à un autre endroit	TRACK EDIT → MOVE INSERT	Voir "MOVE -> INSERT (Couper - insérer)" en page 50.
Déplacer des parties d'une piste à un autre endroit	TRACK EDIT → MOVE PASTE	Voir "MOVE -> PASTE (Couper - coller)" en page 49.
Régler le multi-effet (DP-02 uniquement)	EFFECT → TYPE , PRESET , PARAM et LEVEL	Voir "Multi-effet" en page 59.
Nommer un morceau	Pressez SHIFT + MENU	Voir "Titrage" en page 11.
Reporter des pistes	BOUNCE	Voir "Report de pistes" en page 34.
Protéger un morceau	SONG → PROTECT	Voir "Protection d'un morceau" en page 42.
Lire un fichier WAV dans une piste	MENU → WAVE → IMPORT TRACK	Voir "Importation d'une piste" en page 45.
Rétablir une opération	Pressez brièvement UNDO/REDO	Voir "Annulation/restauration d'une opération" en page 25.
Rétablir plusieurs opérations	HISTORY	Voir "Annulation/rétablissement de plusieurs actions d'un coup" en page 26.
Supprimer une section d'une piste et la remplacer par du silence	TRACK EDIT → SILENCE	Voir "SILENCE" en page 51.
Restaurer un morceau depuis un ordinateur	MENU → DATA BACKUP → SONG RESTORE	Voir "Sauvegarde et restauration des morceaux" en page 44.
Régler la reverb (DP-02 uniquement)	REVERB , ROOM TYPE et TIME	Voir "Reverb" en page 62.
Revenir à une version préalablement sauvegardée d'un morceau	SONG → REVERT	Voir "Retour à la dernière version" en page 21.
Diriger les entrées vers les pistes	ASSIGN A ou B et REC	Voir "Affectation des entrées" en page 23.
Sauvegarder un morceau	SONG → SAVE	Voir "Sauvegarde des morceaux" en page 21.
Sauvegarder un mixage stéréo sur un ordinateur	MENU → WAVE → EXPORT MASTER.	Voir "Exportation des pistes stéréo master" en page 47.
Sauvegarder le contenu d'une piste sur un ordinateur	MENU → WAVE → EXPORT TRACK	Voir "Exportation de pistes" en page 46.
Sauvegarder la partition active du disque	MENU → DISK → PARTITION (DP-02) CARD → PARTITION (DP-02CF)	Voir "Sélection de la partition active" en page 38.

5 – Fonctions fréquemment utilisées

Comment	Touches, etc. à presser	Description
Régler un marqueur de repérage	Pressez SHIFT + INSERT	Voir “Marqueurs de repérage” en page 29.
Régler les durées de pré et post-défilement	MENU → PREFERENCE → Pre/Post	Voir “Durées de pré et post-défilement” en page 33.
Régler les points IN, OUT et TO	Pressez SHIFT + IN ou OUT ou TO	Voir “Marqueurs IN et OUT” en page 30.
Régler la réduction de bruit (DP-02 uniquement)	MENU → PREFERENCE → N.SUPPRESSOR	Voir “Réduction de bruit” en page 58.
Régler le format de mesure et le tempo pour l'horloge MIDI	MENU → MIDI → TEMPO/T.SIG	Voir “Réglage du tempo” en page 35.
Afficher le nom du morceau	Pressez SHIFT + SONG INFO	Voir “Informations sur le morceau” en page 23.
Synchroniser un autre appareil avec le time code MIDI ou l'horloge MIDI	MENU → MIDI → GENERATOR	Voir “Travail avec le MIDI” en page 37.
Ajuster les points IN, OUT et TO	SHIFT + POINT EDIT	Voir “Marqueurs IN et OUT” en page 30.
Accorder une guitare ou une basse (DP-02 uniquement)	MENU → TUNER	Voir “Accorder une guitare” en page 58.
Déprotéger un morceau	SONG → PROTECT	Voir “Protection d'un morceau” en page 42.
Annuler une opération	Pressez brièvement UNDO/REDO.	Voir “Annulation/restauration d'une opération” en page 25.
Annuler plusieurs opérations d'un coup	HISTORY.	Voir “Annulation/rétablissement de plusieurs actions d'un coup” en page 26.
Utiliser le métronome MIDI	MENU → MIDI → METRONOME	Voir “Métronome” en page 36.
Utiliser le multi-effet (DP-02 uniquement)	EFFECT → TYPE, PRESET, PARAM et LEVEL	Voir “Multi-effet” en page 59.
Utiliser la reverb (DP-02 uniquement)	REVERB, ROOM TYPE et TIME	Voir “Reverb” en page 62.
Utiliser la connexion USB	MENU → USB → YES/ENTER (DP-02) USB → YES/ENTER (DP-02CF)	Voir “Emploi de la connexion USB” en page 42.

TASCAM

TEAC Professional Division

DP-02/DP-02CF

TEAC CORPORATION

Téléphone : +81-422-52-5082

3-7-3, Nakacho, Musashino-shi, Tokyo 180-8550, Japon

www.tascam.com

TEAC AMERICA, INC.

Téléphone : +1-323-726-0303

7733 Telegraph Road, Montebello, Californie 90640

www.tascam.com

TEAC CANADA LTD.

Téléphone : +1905-890-8008

5939 Wallace Street, Mississauga, Ontario L4Z 1Z8, Canada

www.tascam.com

TEAC MEXICO, S.A. De C.V

Téléphone : +52-555-581-5500

Campesinos No. 184, Colonia Granjes Esmeralda, Delegacion Iztapalapa CP 09810, Mexico DF

www.tascam.com

TEAC UK LIMITED

Téléphone : +44-8451-302511

Unit 19 & 20, The Courtyards Hatters Lane, Watford, Hertfordshire. WD18 8TE, Royaume-Uni

www.tascam.co.uk

TEAC EUROPE GmbH

Téléphone : +49-611-71580

Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Allemagne

www.tascam.de