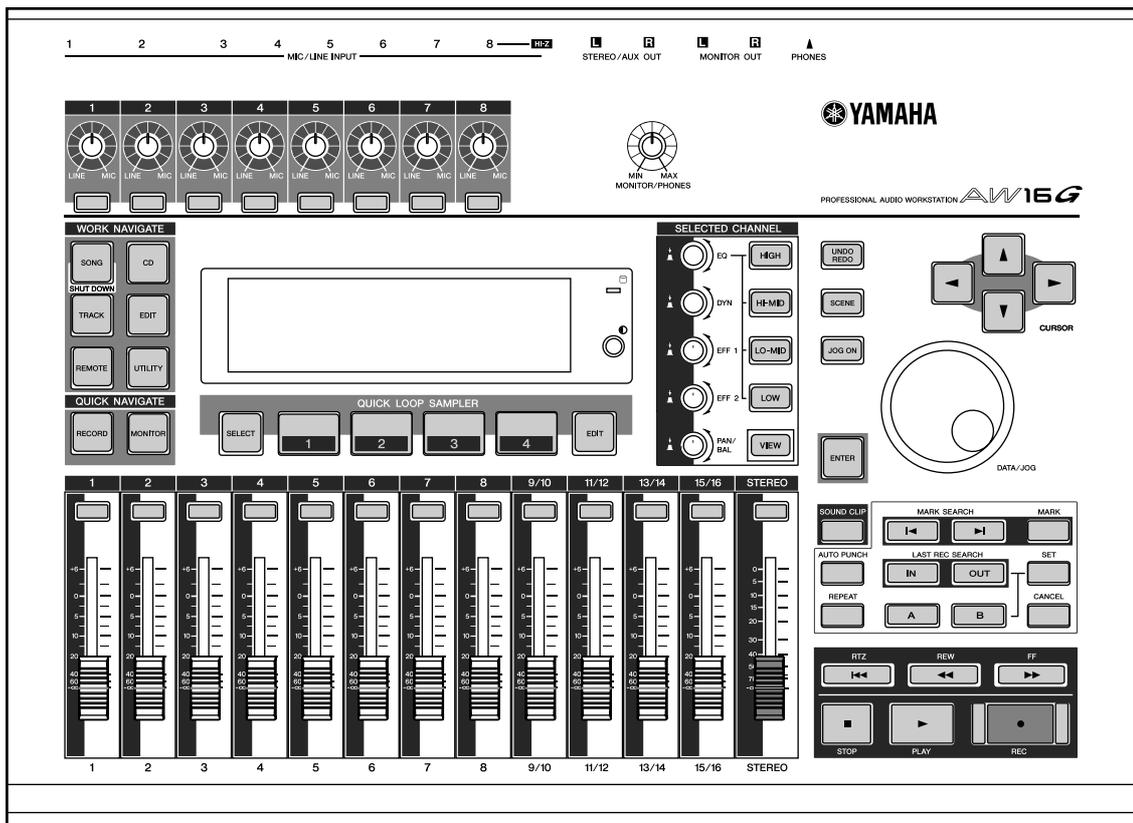




AW16G

PROFESSIONAL AUDIO WORKSTATION

Mode d'emploi



Veuillez conserver ce manuel pour toute référence ultérieure.



FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. **IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!** This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.
2. **IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.
3. **NOTE:** This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures: Relocate either this product or the device that is being affected by the interference. Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s. In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to coaxial type cable. If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA 90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

IMPORTANT

THE WIRES IN MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE:

BLUE : NEUTRAL
BROWN : LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Making sure that neither core is connected to the earth terminal of the three pin plug.

* This applies only to products distributed by YAMAHA KEMBLE MUSIC (U.K.) LTD.

PRÉCAUTIONS – pour une utilisation sûre –

AVERTISSEMENT

Installation

- Ne branchez le cordon d'alimentation de cet appareil qu'à une prise secteur qui répond aux caractéristiques données dans ce manuel ou sur l'appareil. Le non respect de cette consigne peut provoquer un incendie ou une électrocution.
- Evitez de mouiller l'appareil ou de laisser pénétrer de l'eau dans son boîtier. Il y a risque d'incendie ou d'électrocution.
- Ne posez pas de récipient contenant des liquides ou de petits objets métalliques sur l'appareil. Si un liquide ou des objets métalliques pénètrent dans l'appareil, il y a risque d'incendie ou d'électrocution.
- Ne posez pas d'objets pesants (à commencer par l'appareil lui-même) sur le cordon d'alimentation. Un cordon d'alimentation endommagé peut provoquer un incendie ou une électrocution. Veillez tout spécialement à ne pas poser d'objet lourd sur le cordon d'alimentation quand ce dernier passe sous un tapis.
- N'installez jamais un graveur CD-RW dans cet appareil tant que le cordon d'alimentation est connecté à une prise secteur. Il y a risque d'incendie.
- Servez-vous de la prise de terre en face arrière pour bien mettre l'appareil à la masse. S'il n'est pas mis à la masse, vous risquez une sérieuse électrocution.

Utilisation

- Evitez de griffer, tordre, plier, tirer ou chauffer le cordon d'alimentation. Un cordon d'alimentation endommagé peut provoquer un incendie ou une électrocution.

- Cet appareil ne peut pas être modifié par l'utilisateur. Il y a risque d'incendie ou d'électrocution.
- En cas d'orage, veillez à mettre l'unité hors tension dès que possible et à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.
- S'il y a risque de foudre, évitez tout contact avec le cordon d'alimentation si ce dernier est toujours connecté à une prise murale. Vous éviterez ainsi une électrocution.
- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur inclus (PA-300) avec cet appareil. Le recours à tout autre type pourrait provoquer un incendie ou une électrocution.

En cas d'anomalie durant l'utilisation

- Si le cordon d'alimentation est endommagé (s'il est coupé ou si un fil est à nu), veuillez en demander un nouveau à votre revendeur. L'utilisation de l'appareil avec un cordon d'alimentation endommagé peut provoquer un incendie ou une électrocution.
- Lorsque l'appareil et l'adaptateur secteur tombent ou si le boîtier est endommagé, coupez l'alimentation, débranchez le cordon de la prise secteur et contactez votre revendeur. L'utilisation de l'appareil dans ces conditions constitue un risque d'incendie ou d'électrocution.
- Si vous remarquez un phénomène anormal tel que de la fumée, une odeur bizarre ou un bourdonnement ou, encore, si vous avez renversé du liquide ou des petits objets à l'intérieur, mettez immédiatement l'appareil hors tension. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Consultez votre revendeur pour faire réparer l'appareil. L'utilisation de l'appareil dans ces conditions peut provoquer un incendie ou une électrocution.

ATTENTION

Installation

- Débranchez toujours le cordon d'alimentation de la prise secteur en tirant sur la fiche et non sur le câble. Ne tirez en aucun cas sur le câble. Un cordon d'alimentation endommagé peut provoquer un incendie ou une électrocution.
- Ne touchez pas la prise d'alimentation avec des mains mouillées. Il y a risque d'électrocution.
- Cet appareil est pourvu d'orifices d'aération sur le bas et à l'arrière afin d'éviter que la température interne ne monte trop. Ne les obstruez pas. Des orifices d'aération obstrués constituent un risque d'incendie. Plus particulièrement, il convient de ne pas:
 - poser l'unité sur une de ses faces latérales ou à l'envers;
 - installer l'unité à un endroit où la ventilation ne peut pas être assurée, comme une étagère, une armoire, etc.

- couvrir l'unité avec une nappe ni la placer sur une moquette ou un lit.
- Avant de manipuler un graveur CD-RW, veillez toujours à décharger l'électricité statique éventuellement contenue dans votre corps ou sur vos vêtements en touchant une surface métallique mise à la terre. Le non respect de cette consigne pourrait endommager l'appareil suite à la décharge d'électricité statique.
- Quand vous manipulez un graveur CD-RW, ne touchez jamais les fils ("pieds") à son dos. Si vous touchez les fils, cela pourrait compromettre leur conductivité.

Utilisation

- Ne couvrez jamais l'adaptateur secteur d'une nappe ou d'une couverture. Cela peut provoquer une accumulation de chaleur qui fera fondre le boîtier ou provoquera un incendie. Choisissez toujours un emplacement bien aéré.

PRÉCAUTIONS – pour une utilisation correcte –

Assignment des broches de la prise

- Le câblage des prises XLR est le suivant: broche 1: masse, broche 2: chaud (+), broche 3: froid (-).

Remplacement de composants usés

- Les performances des éléments avec contacts mobiles tels que commutateurs, potentiomètres, curseurs et prises, se détériorent avec le temps. La vitesse de détérioration dépend de l'environnement et est inévitable. Veuillez donc consulter votre revendeur pour remplacer les éléments défectueux.

Interférences avec d'autres appareils électriques

- Les circuits numériques de cet appareil peuvent provoquer un léger bruit si vous placez une radio ou un téléviseur à proximité. Dans ce cas, éloignez l'appareil du récepteur.

Influence de téléphones mobiles

- L'usage d'un téléphone mobile à proximité de l'appareil peut générer du bruit. Dans ce cas, éloignez le téléphone mobile.

■ N'oubliez pas de mettre l'appareil hors tension quand vous avez fini de l'utiliser

Quand vous utilisez l'adaptateur secteur, l'appareil reçoit toujours un léger flux de courant, même s'il est hors tension (et donc que son commutateur d'alimentation est placé sur "STANDBY"). Cette consommation électrique en mode de veille est infime. Si vous ne comptez pas utiliser l'appareil pendant une période prolongée, débranchez son adaptateur secteur de la prise de courant.

Manipulation de disques CD-R/RW

Veuillez observer les consignes suivantes quand vous manipulez des disques CD-R/RW.

Le non respect de ces consignes pourrait rendre illisibles les données sauvegardées sur le disque en question, entraîner un dysfonctionnement du lecteur/graveur mais aussi endommager l'étiquette du disque.

- N'exposez jamais un disque aux rayons du soleil et ne le rangez pas dans des endroits soumis à des températures ou à une humidité élevées.
- Ne touchez jamais aucune surface du disque.
Manipulez toujours un disque en le tenant par le bord.
- Si nécessaire, éliminez prudemment la poussière de la surface d'écriture du disque. Éliminez la poussière uniquement à l'aide d'un soufflet ou d'un produit de nettoyage spécial. Ne frottez jamais la surface d'écriture du disque avec un chiffon sec, car cela risquerait de griffer le disque.
- N'écrivez jamais sur le disque et n'y collez pas d'étiquette.
- N'utilisez jamais de produits chimiques ni d'autres solvants pour nettoyer un disque.
- Ne pliez jamais un disque et ne le laissez jamais tomber.

Archiver vos données

Une panne de courant ou une mauvaise manipulation peut provoquer la perte de vos données. Aussi, nous vous conseillons vivement d'archiver tous vos projets importants sur disque CD-R/CD-RW.

Responsabilité en cas de perte de données, etc.

Yamaha décline toute responsabilité pour tout dommage consécutif ou prévisible occasionné au client ou à des tiers suite à la perte ou à l'endommagement de données contenues sur un disque CD-R, et cela même si Yamaha est déjà au courant de problèmes éventuels à ce moment-là.

Yamaha ne fournit en outre aucune garantie d'infaillibilité pour la gestion des données, quel que soit le support envisagé.

Précautions pour la manipulation de dispositifs en option

- Si vous avez des questions au sujet du graveur CD-RW, veuillez les adresser à votre revendeur Yamaha.
- Avant d'installer de nouveaux périphériques ou composants, mettez l'appareil et tous les périphériques connectés hors tension et débranchez l'adaptateur secteur de l'unité principale. Déconnectez ensuite les autres câbles reliant l'unité principale et les autres appareils.
- Pour éviter de vous blesser sur des pièces métalliques ou autres lors de l'installation d'un graveur CD-RW dans cet appareil, protégez-vous les mains en portant des gants épais.
- Avant de manipuler les circuits électroniques du graveur CD-RW, veillez toujours à décharger l'électricité statique éventuellement contenue dans votre corps ou vos vêtements en touchant une surface métallique mise à la terre.
- Veillez à ne jamais toucher les prises ni les surfaces de contact.
- Pour protéger les circuits du graveur CD-RW etc. contre tout dommage causé par l'électricité statique, évitez de toucher les circuits, câbles ou les autres composants électroniques.
- Ne laissez jamais tomber de vis de fixation ni d'autres objets à l'intérieur de l'appareil. Cela pourrait provoquer un court-circuit et endommager gravement l'appareil à la prochaine mise sous tension. Si vous n'arrivez pas à récupérer une vis ou que vous ne la retrouvez pas, adressez-vous à votre revendeur Yamaha.
- En cas de panne du graveur de CD-RW, veuillez contacter le revendeur chez qui vous avez acheté cet appareil.

Avis sur le droit d'auteur

Les lois sur le droit d'auteur ainsi que d'autres lois protégeant la propriété intellectuelle dans divers pays, autorisent la reproduction de matériaux protégés par des droits d'auteur, selon des conditions bien définies. Toutefois, c'est à l'utilisateur qu'incombe le respect des lois en vigueur liées à l'utilisation de ce produit. Yamaha décline toute responsabilité en cas de poursuites judiciaires provoquées par toute utilisation de ce produit entraînant une violation de ces lois.

Bien que ce produit soit conçu au départ pour la production de musique originale, il peut être utilisé pour reproduire de la musique et d'autres matériaux sonores protégés par des droits d'auteur. Même si les lois en vigueur autorisent dans une certaine mesure la reproduction et l'utilisation de ces matériaux protégés, une reproduction et une utilisation non autorisées peuvent constituer une infraction aux lois sur les droits d'auteur et à d'autres lois. Vu que la violation de ces lois peut avoir des conséquences très sérieuses, il serait peut-être préférable de consulter un expert légal pour lui exposer l'utilisation escomptée de ce produit.

Ce produit rassemble des programmes informatiques et des textes pour lesquels Yamaha détient des droits d'auteur ou pour lesquels Yamaha est autorisé à utiliser les droits d'auteur appartenant à des tiers. Les matériaux protégés par les droits d'auteur incluent, sans s'y limiter, tous les logiciels informatiques, fichiers de style, fichiers MIDI, données WAVE et enregistrements audio. Toute utilisation non autorisée de ces programmes et de leur contenu à des fins autres que personnelles est strictement interdite en vertu des lois sur les droits d'auteur en vigueur. Toute violation des droits d'auteur aura des conséquences juridiques. **IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE FAIRE, DE DISTRIBUER OU D'UTILISER DES COPIES ILLÉGALES.**

Copyright and other intellectual property laws in various countries permit reproduction of copyrighted materials under certain requirements. The observance of applicable laws for use of this product, however, is your responsibility. Yamaha disclaims any liability for violation of such laws in association with the use of this product.

Although this product is designed for original music production, it can be utilized to make reproduction of copyrighted music and other sound products. While certain reproduction and use of reproduced materials are permitted under applicable laws, such reproduction and use without license may constitute copyright infringement and other violation of laws. Since violation of such laws can have serious consequences, you may wish to consult a legal expert about your planned use of this product.

This product incorporates and bundles computer programs and contents in which Yamaha owns copyrights or with respect to which it has license to use others' copyrights. Such copyrighted materials include, without limitation, all computer software, styles files, MIDI files, WAVE data and sound recordings. Any unauthorized use of such programs and contents outside of personal use is not permitted under relevant laws. Any violation of copyright has legal consequences. **DON'T MAKE, DISTRIBUTE OR USE ILLEGAL COPIES.**

Les illustrations et les pages-écran qui sont représentées dans ce mode d'emploi sont uniquement à des fins d'information et peuvent être différentes de l'aspect réel de votre instrument.

Sommaire

1 Avant de commencer 9

Introduction	9
N'oubliez pas d'archiver vos données	9
A propos du graveur CD-RW	10
Installation du graveur CD-RW	10
Retrait du graveur CD-RW	11
Utilisation du graveur CD-RW	11
Connexion de l'adaptateur secteur	12
Mise sous/hors tension	12

2 Présentation de l'AW16G 13

Caractéristiques de l'AW16G	13
Terminologie de l'AW16G	15
Section d'enregistrement (Recorder)	15
Section de mixage (Mixer)	15
Section d'échantillonnage (Quick Loop Sampler)	16
Généralités	16
Éléments de l'AW16G et leur fonction	17
Face supérieure	17
Face arrière	21
Face avant	22
Opérations élémentaires sur l'AW16G	23
Description de l'écran	23
Accès à un écran/une page/un canal	23
Activer/couper un bouton	24
Edition d'un réglage à l'écran	24
Entrée de texte	24
Utiliser la section Selected Channel	25

3 Ecouter le morceau de démonstration 27

Connexion des appareils externes et mise sous tension	27
Charger le morceau de démonstration	28
Reproduire le morceau de démonstration	29
Mixage du morceau de démonstration	30

4 Enregistrer un clip sonore 33

Connexion de l'instrument ou du micro	33
Réglage du niveau d'entrée	34
Enregistrer/reproduire un clip sonore	35

5 Enregistrer sur une piste 39

Créer un nouveau morceau	39
Enregistrement direct et enregistrement par bus	40
Assignment des signaux d'entrée aux pistes (enregistrement direct)	42
Assignment des signaux d'entrée aux pistes (enregistrement par bus)	45
Utilisation du métronome	47
Enregistrement sur une piste	48
Paires de canaux d'entrée/de canaux de pistes	49
Utilisation des mémoires d'entrée	50
Utilisation des mémoires EQ	52
Utilisation des mémoires de dynamique	53

6 Ajout de pistes (Overdub) 55

A propos de l'ajout de pistes (Overdub)	55
Assignment du signal d'entrée à une piste	56
Rappel instantané d'une mémoire EQ	56
Rappel instantané d'une mémoire de dynamique	57
Réglage de balance et de panoramique du mixage	57
Overdub	58
Punch In/Out	59
Punch In/Out manuel	59
Punch In/Out automatique	59
Travail avec la fonction Undo List	61
Sélection d'autres pistes virtuelles	62
Sauvegarde du morceau actuel	63
Charger un morceau	64

7 Diverses facettes de la reproduction ... 65

Utilisation des fonctions de localisation	65
Utilisation de repères	67
Régler la position d'un point de localisation ou d'un repère	68
Supprimer un point de localisation ou un repère	69
Reproduction répétée d'un extrait défini (fonction A/B Repeat)	70
Fonction Nudge (recherche d'un point pendant la reproduction)	71
Trouver un emplacement dans l'affichage de forme d'onde	72

8 Utilisation des mémoires et des scènes 73

A propos des mémoires	73
A propos des scènes	73
Opérations élémentaires avec les mémoires et les scènes	74
Sauvegarde des réglages d'une mémoire ou d'une scène	74
Charger les réglages d'une mémoire ou d'une scène	75
Effacer le contenu d'une mémoire ou d'une scène	75
Changer le nom d'une mémoire ou d'une scène	76
Mémoires et scènes sous la loupe	77
Mémoire d'entrée	77
Mémoire EQ	77
Mémoire de dynamique	78
Mémoire d'effet	78
Mémoire de maîtrise	78
Mémoire d'échantillons	78
Mémoire de canal	79
Scènes	79
Travail avec la fonction Recall Safe	80

9 Opérations de mixage et de fusion 81

A propos du mixage et de la fusion	81
Préparatifs pour le mixage	83
Utilisation des effets internes via envoi/retour	84
Enregistrer sur la piste stéréo	86
Enregistrement par fusion (ping-pong)	87
Fonctions pratiques pour les opérations de mixage/ fusion	89

Ajouter des signaux d'entrée ou jouer sur les pads pendant le mixage	89	Créer une carte de tempo	142
Vérifier le niveau de chaque canal avec les indicateurs de niveau.....	90	Importer des données d'un autre morceau	144
Afficher tous les paramètres d'un canal donné	90	Archiver des morceaux et des mémoires d'échantillons	145
Initialiser un canal	91	Récupérer des morceaux ou des mémoires d'échantillons	147
Editer les paramètres EQ	92	Echanger des données de morceau avec l'AW4416/AW2816	148
Editer les paramètres de dynamique.....	93		
Editer les paramètres d'un effet interne	94		
Insérer un effet dans un canal de piste	96		
10 Produire un CD audio.....	97	14 MIDI et fonctions utilitaires	149
Graver un CD audio.....	97	Ce que MIDI vous permet de faire	149
Types de disques compatibles avec le graveur CD-RW	97	Réglages MIDI de base	150
Procédure de gravure sur CD audio	98	Transmission des réglages de l'AW16G via MIDI (Bulk Dump).....	154
Réglages élémentaires pour le graveur CD-RW	99	Utilisation de la fonction MIDI Remote	155
Graver des données audio (Track At Once)	100	Fonction MIDI Remote	155
Graver des données audio (Disc At Once)	102	Présélections de la fonction MIDI Remote	155
Finaliser un disque CD-R/RW.....	104	Fonction Remote utilisateur	157
Effacer un disque CD-RW	105	Utilisation de l'oscillateur (tonalité test)	159
Reproduire un CD audio	106	Réglages d'entrée numérique/Contrôle et initialisation du disque dur interne	160
		Réglages globaux pour l'AW16G	161
11 Quick Loop Sampler	107	15 Utilisation de l'AW16G avec des appareils externes	163
A propos de la section Quick Loop Sampler	107	Utilisation de l'AW16G avec un synthé doté d'un séquenceur	163
Travail avec les mémoires d'échantillons	109	Synchroniser l'AW16G avec le séquenceur de la station de travail	163
Enregistrer/reproduire le jeu sur les pads.....	110	Enregistrer/reproduire des opérations de mixage de l'AW16G avec le séquenceur	164
Importer les données d'un CD audio/fichier WAV dans un pad	112	Changer de scène sur l'AW16G à partir du séquenceur externe.....	165
Importer des données d'une piste audio/de la piste stéréo.....	114	Commande à distance d'un module générateur de son	166
Echantillonner un signal d'entrée externe	115	Utiliser des effets externes	167
Changer le nom de l'échantillon	117	Brancher un enregistreur MD	169
Raccourcir l'échantillon (Trim)	118	Mixage final sur un enregistreur MD.....	169
Choisir un autre mode de reproduction pour les pads.....	119	Enregistrer des données audio d'un enregistreur MD.....	170
Travail avec la fonction Slice	120		
Effacer des échantillons superflus	122	Appendice.....	171
		Liste des mémoires d'entrées.....	171
12 Edition de pistes.....	123	Mémoires de mastérisation.....	172
Commandes d'édition	123	Liste des mémoires d'égalisation usine.....	173
Procédure élémentaire d'édition	124	Paramètres de dynamique	174
Liste des commandes d'édition	126	Liste des mémoires de dynamique.....	177
ERASE.....	126	Liste des mémoires d'effets.....	178
DELETE.....	127	Paramètres d'effets	180
INSERT	127	Liste des Imémoires d'échantillons.....	192
COPY	128	Dépannage	194
MOVE	129	Liste des messages d'écran	198
EXCHANGE.....	130	CD-ROM fourni avec l'AW16G	200
TIME COMP/EXP (Time Compression/Expansion)	130	Attention	200
PITCH CHANGE	131	Contenu du CD-ROM.....	200
EXPORT	131	Retour du disque dur interne aux réglages usine... ..	200
Exporter des fichiers WAV et importer des données de CD audio ou de fichiers WAV	132	Installation d'un fichier Remote	201
Exporter des fichiers WAV.....	132	Format des données MIDI	204
Importer les données d'un CD audio ou d'un fichier WAV	133	MIDI Implementation Chart	211
		Fiche technique.....	212
13 Gestion des morceaux	137	Dimensions	214
A propos des morceaux	137	Index.....	215
Changer le nom du morceau	138	Schéma logique	218
Editer divers réglages du morceau.....	139		
Copier ou effacer un morceau.....	140		
Optimiser un morceau	141		

Chapitre 1

Avant de commencer

Ce chapitre explique tout ce que vous devez savoir avant de commencer à utiliser l'AW16G.

Introduction

■ Vérification du contenu de l'emballage

L'emballage de l'AW16G contient les articles suivants. Si l'un d'eux manque, contactez votre revendeur.

- L'AW16G
- Un adaptateur secteur (PA-300)
- Le mode d'emploi (ce document)
- Un CD-ROM

■ Copyright

Ce produit est livré avec des logiciels et des contenus informatiques dont Yamaha détient les droits ou pour lesquels il s'est vu autoriser l'exploitation par de tierces parties. Le copyright s'applique notamment (mais non exclusivement) à tous les logiciels, les fichiers de styles, les fichiers MIDI, les données WAVE et les enregistrements audio. Toute utilisation non autorisée de ces programmes ou contenus à des fins qui ne seraient pas strictement personnelles est interdite par la loi. Toute violation de ce copyright expose à des poursuites. IL EST INTERDIT D'EFFECTUER, DE DISTRIBUER OU D'UTILISER DES COPIES ILLEGALES.

■ Marques déposées

- Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc. USA aux Etats-Unis et dans les autres pays.
- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation USA aux Etats-Unis et dans les autres pays.
- Cubase VST est une marque commerciale de Steinberg Media Technologies AG.
- Logic Audio est une marque commerciale d'Emagic Soft- und Hardware GmbH.
- Cakewalk est une marque déposée de Twelve Tone Systems, Inc.
- ProTools est une marque commerciale ou une marque déposée d'Avid Technology, Inc. ou de ses filiales.
- Les autres noms de firmes et de produits repris dans ce document sont les marques commerciales ou les marques déposées de leur détenteur respectif.

■ Page Web Yamaha

<http://www.yamahasyth.com>

[http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/homeenglish/Bibliothèque des manuels Yamaha](http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/homeenglish/Bibliothèque%20des%20manuels%20Yamaha)

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

N'oubliez pas d'archiver vos données

■ Archiver vos données

Une panne ou une opération malencontreuse peut entraîner des pertes de données. Nous vous conseillons donc vivement d'archiver tous vos projets importants sur disque CD-R ou CD-RW, ou sur tout autre support externe.



Pour pouvoir archiver vos données, vous devez vous procurer un graveur CD-RW (comme le CDRW16G disponible en option).

■ Responsabilité en cas de perte de données, etc.

Yamaha décline toute responsabilité pour tout dommage direct ou indirect encouru par le client ou un tiers suite à la perte ou à la corruption des données stockées sur CD-R et ce, même si cette perte pouvait être ou avait été prévue par Yamaha.

Yamaha ne garantit nullement les supports contre tout défaut qui pourrait les rendre inutilisables.

A propos du graveur CD-RW

Un graveur CD-RW est une option qui vous permet de créer et de reproduire des CD audio, d'archiver et de récupérer des données du disque dur interne et de lire un CD-ROM. Vous pouvez installer un graveur CDRW16G en option dans l'AW16G. Notez que vous ne pouvez pas installer d'autre modèle de graveur CD-RW dans l'AW16G.

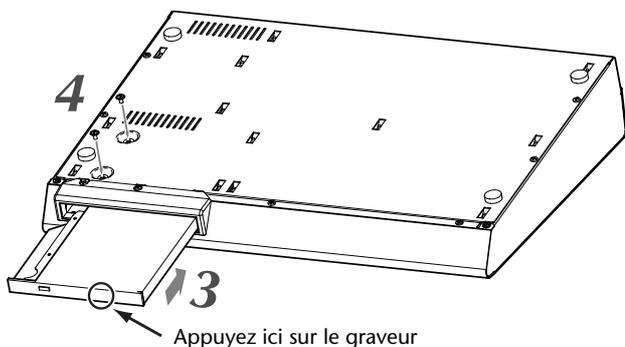


- *Même lorsqu'un graveur CD-RW fonctionne normalement, il peut lui arriver de rater une opération de gravure ou de lecture une fois toutes les 500 utilisations environ.*
- *Yamaha décline toute responsabilité pour tout dommage, direct ou indirect, résultant de l'utilisation du graveur CD-RW décrit ci-dessus.*

■ Manipulation

- ① Ne faites pas tomber le graveur et évitez de le soumettre à des chocs importants.
- ② Ne touchez jamais la lentille du graveur.
- ③ La lentille ne peut pas être sale ou poussiéreuse.
- ④ Si la lentille est poussiéreuse, servez-vous d'une bombe disponible dans le commerce, en éliminant la poussière avec de l'air propre.
- ⑤ Avant d'installer le graveur, touchez un objet métallique relié à la masse afin de vous décharger de toute électricité statique et éviter ainsi d'endommager l'appareil.
- ⑥ Comme le graveur contient des circuits magnétiques puissants, n'approchez aucun matériel magnétique du graveur. (Évitez notamment les pièces métalliques, les vis ou les goupilles qui risqueraient d'endommager l'appareil si elles pénètrent à l'intérieur.)
- ⑦ N'exercez aucune pression sur le couvercle supérieur.

Installation du graveur CD-RW



- 1** Coupez l'alimentation de l'AW16G.
Procédez selon les explications données sous "Mise hors tension (arrêt)" (→ p. 12). Par précaution, débranchez aussi l'adaptateur secteur et l'AW16G de la prise de courant.

- 2** Retournez l'AW16G.
Veillez à ne pas laisser tomber l'AW16G et à ne pas endommager les éléments de la face supérieure. Étalez un tissu doux sur votre plan de travail et placez des magazines ou des livres pour supporter les quatre coins de l'AW16G.

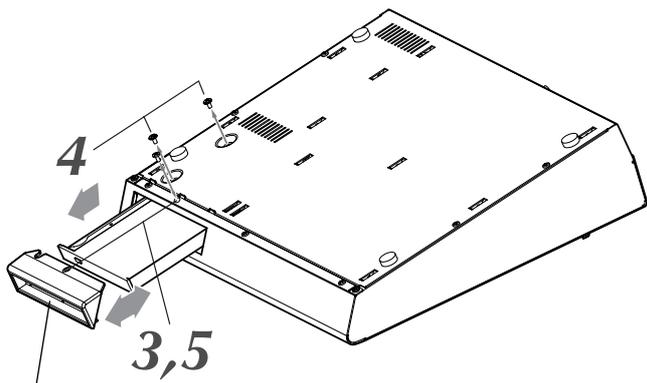
- 3** Insérez le graveur CD-RW dans l'orifice.
Insérez le graveur CD-RW dans la baie en appuyant légèrement sur le bord noir à droite du milieu. La baie s'ouvre. Lorsque le graveur atteint le fond, continuez à exercer une certaine pression jusqu'à ce que vous sentiez le déclic indiquant que le connecteur est en place. La force à exercer équivaut environ à celle utilisée pour actionner un bouton d'ascenseur.

- 4** Fixez le graveur CD-RW avec des vis.
Servez-vous des deux vis fournies pour fixer le graveur CD-RW ("4" dans le schéma de gauche).



Suivez scrupuleusement la procédure décrite aux étapes 1-4. Si les vis n'ont pas été suffisamment serrées, par exemple, les opérations de lecture et de gravure de données risquent de ne pas se dérouler correctement.

Retrait du graveur CD-RW



Cache du graveur CD-RW

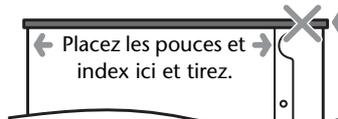
- 1** Mettez l'AW16G hors tension.
Procédez selon les explications données sous "Mise hors tension (arrêt)" (→ p. 12). Par précaution, débranchez aussi l'adaptateur secteur et l'AW16G de la prise de courant.
- 2** Retournez l'AW16G.
Veillez à ne pas laisser tomber l'AW16G et à ne pas endommager les éléments de la face supérieure.

- 3** Enlevez le cache du graveur CD-RW.
Dévissez la vis noire qui maintient le cache du graveur CD-RW ("3" dans le schéma à gauche).



N'égarez pas la vis que vous venez d'enlever.

- 4** Tirez le graveur CD-RW hors de l'orifice.
Dévissez les deux vis qui maintiennent le graveur CD-RW avant d'extraire ce dernier ("4" dans le schéma à gauche).



< Arrière du graveur CD-RW >

Le cache noir risque de se casser si vous tentez d'extraire le graveur CD-RW en tirant dessus.



- Ne perdez pas les vis que vous enlevez.
- Ne vous coupez pas aux bords métalliques.

- 5** Fixez le cache du graveur CD-RW.
Servez-vous de la vis noire que vous avez enlevée à l'étape 3 pour fixer le cache du graveur CD-RW.

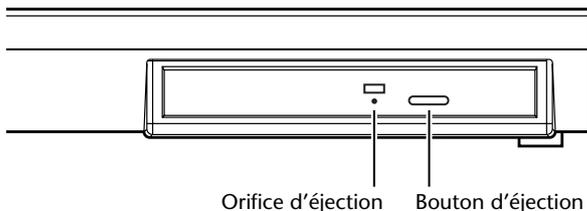
Utilisation du graveur CD-RW

Le tiroir du graveur CD-RW installé dans l'AW16G contient un coussin de protection servant à protéger le mécanisme interne en cas de choc durant le transport. N'oubliez pas de retirer ce coussin de protection avant toute utilisation.

Pour insérer un disque dans le graveur CD-RW, appuyez sur le bouton d'éjection. Le tiroir s'ouvre. Placez le disque sur le tiroir et appuyez doucement pour fermer le tiroir.

Note

L'ouverture du tiroir est commandée électriquement. S'il ne s'ouvre pas lorsque vous appuyez sur le bouton d'éjection, coupez l'alimentation de l'AW16G et appuyez de nouveau sur le bouton d'éjection.



■ Extraction d'urgence d'un disque

S'il est impossible d'éjecter le disque d'une pression sur le bouton d'éjection, insérez une pointe de moins de 2 mm de diamètre (un trombone déplié, par exemple) dans l'orifice d'éjection et poussez doucement. Cependant, notez qu'une pression sur le bouton d'éjection reste sans résultat dans les cas suivants (ne faites donc pas appel à la procédure d'urgence):

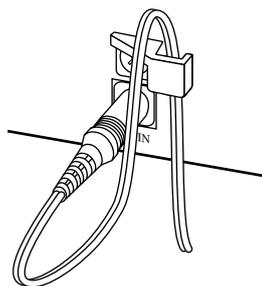
- Lorsque l'alimentation de l'AW16G est en "STANDBY"
- Lorsqu'il y a accès au disque (durant la lecture, la gravure ou l'effacement de données)
- En mode CD PLAY



Cette méthode d'extraction doit être réservée aux cas d'urgence, lorsque vous ne pouvez pas éjecter le disque suite à un mauvais fonctionnement du tiroir ou une panne de courant, par exemple. Un recours abusif à cette méthode peut endommager le graveur CD-RW.

Connexion de l'adaptateur secteur

Pour connecter l'appareil, branchez d'abord l'adaptateur secteur (PA-300) fourni à la prise DC IN de l'AW16G puis à la prise de courant. Lorsque vous avez branché l'adaptateur secteur à l'AW16G, passez le cordon autour du crochet comme illustré ci-contre. Cela évite tout débranchement accidentel et une mise hors tension intempestive de l'AW16G.



Mise sous/hors tension

Procédez comme suit pour alterner l'état de l'AW16G entre ON (sous tension) et STANDBY (en attente). Si vous ne respectez pas cette procédure, vous risquez d'endommager le disque dur interne ou votre système d'écoute externe.

■ Mise sous tension

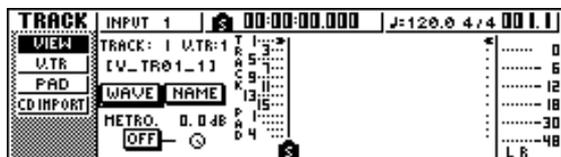
Dans un système incluant une AW16G, mettez les appareils sous tension selon l'ordre suivant:

- ① Les appareils externes tels que sources audio et processeurs d'effet branchés aux entrées/sorties de l'AW16G.
- ② L'AW16G.
- ③ Le système d'écoute branché aux sorties de l'AW16G.



Avant de mettre sous tension, assurez-vous que l'adaptateur secteur est bien branché à l'AW16G et la prise de courant. S'il devait se déconnecter accidentellement en cours d'utilisation, l'AW16G ou le disque dur risqueraient d'être endommagés.

À la mise sous tension de l'AW16G, un affichage de bienvenue apparaît, suivi de l'écran suivant.



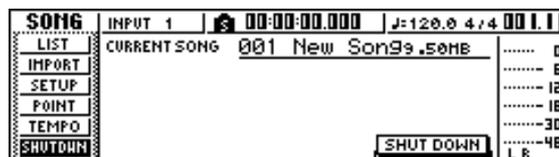
■ Mise hors tension (arrêt)

Dans un système incluant une AW16G, mettez les appareils hors tension selon l'ordre suivant:

- ① Le système d'écoute branché aux sorties de l'AW16G.
- ② L'AW16G.
- ③ Les appareils externes tels que sources audio et processeurs d'effet branchés aux entrées/sorties de l'AW16G.

Lors de la mise sous tension de l'AW16G, vous devez suivre la procédure "d'arrêt" (shutdown).

- 1 Dans la section Work Navigate située dans la partie supérieure gauche de la face avant, appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] pour afficher la page SHUTDOWN suivante.



- 2 Actionnez la touche [ENTER] située au milieu de la partie droite en face avant.

Un message vous demande si vous souhaitez sauvegarder le morceau actuel.



- 3 Servez-vous des touches CURSOR [◀]/[▶] situées dans la partie supérieure droite pour déplacer le curseur (la zone clignotante à l'écran) sur le bouton YES si vous souhaitez sauvegarder le morceau actuel ou sur le bouton NO si vous ne voulez pas le conserver. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER].

- 4 Lorsque le message "Now safe to turn off..." apparaît, actionnez le commutateur [POWER] situé en face arrière.



Si vous coupez l'alimentation de l'AW16G sans avoir suivi la procédure d'arrêt, vous risquez non seulement de perdre les données du disque dur mais aussi d'endommager les données se trouvant sur le disque dur et de raccourcir considérablement la durée de vie du disque dur et du graveur CD-RW interne. Soyez donc prudent.

Astuce

En mode STANDBY, l'alimentation est coupée mais un très léger flux de courant subsiste. Si vous pensez ne pas utiliser l'AW16G durant un certain temps, débranchez l'adaptateur secteur de la prise de courant.

Chapitre 2

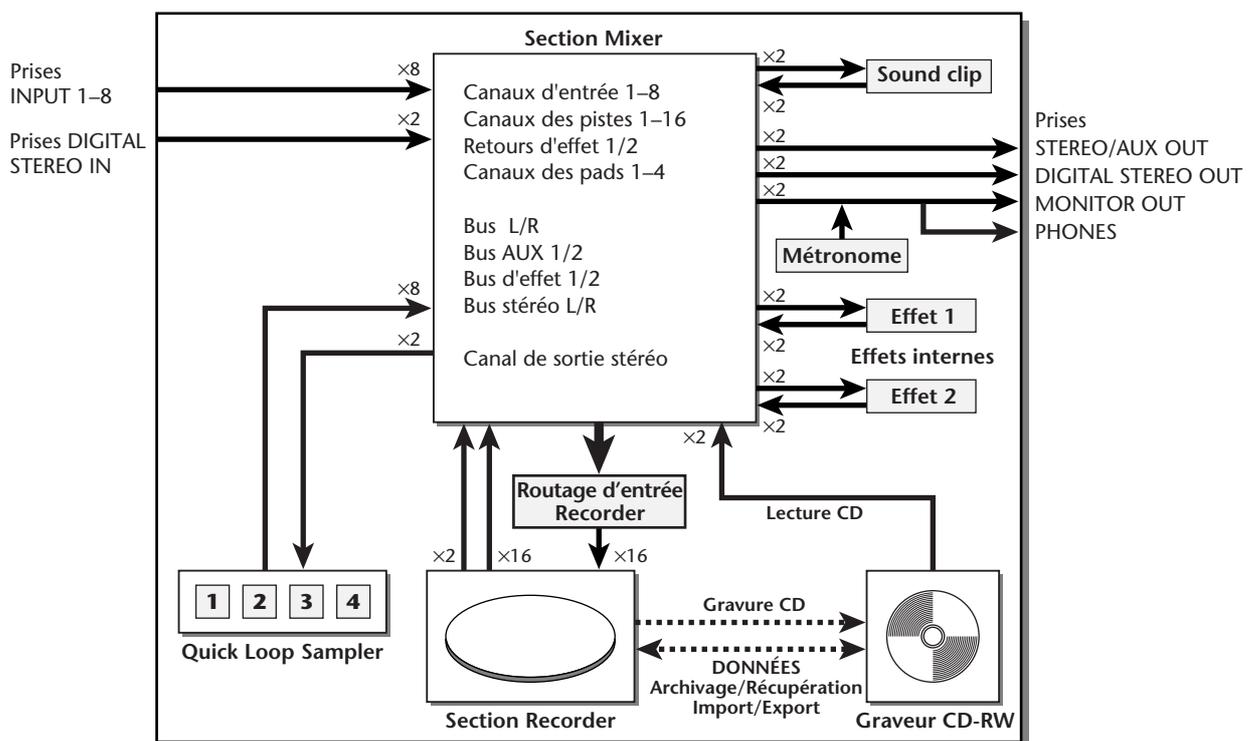
Présentation de l'AW16G

Ce chapitre décrit les caractéristiques de l'AW16G, donne le nom de chaque section et sa fonction et introduit la terminologie nécessaire pour utiliser l'AW16G.

Caractéristiques de l'AW16G

L'AW16G est une station de travail audio qui combine une console de mixage numérique, un processeur multi-effet, un enregistreur sur disque dur, un échantillonneur et un graveur CD-RW.

L'illustration suivante montre le flux des signaux au sein de l'AW16G.



Voyons d'un peu plus près les diverses sections de l'AW16G.

■ Section de mixage (Mixer)

- **Console de mixage complète à 36 canaux d'entrée**
La console de mixage numérique de l'AW16G propose 36 canaux d'entrée comprenant 8 entrées analogiques, 1 entrée numérique stéréo, 16 pistes d'enregistrement et 2 retours d'effet. La qualité audio est garantie par des convertisseurs AN/NA 24 bits et un traitement interne 32 bits. Une prise Hi-Z permet de brancher directement une guitare ou basse électrique.

● Fonctionnement entièrement revu

L'AW16G est conçue pour être maniée directement par le musicien (guitariste, chanteur, batteur etc.). Les opérations nécessaires pour assigner des signaux d'entrée aux pistes, changer le signal écouté et enregistrer avec effets, égalisation et dynamique sont réduites au minimum.

- **Egalisation 4 bandes et processeurs de dynamique pour chaque canal**

Une égalisation paramétrique 4 bandes complète ainsi qu'un processeur de dynamique sont disponibles sur chaque canal. Vous pouvez charger la mémoire voulue et vous servir des commandes en face avant pour en ajuster rapidement les paramètres.

- **Deux processeurs multi-effets internes de qualité**

Les deux processeurs multi-effets internes offrent une vaste palette d'effets dont des effets spatiaux tels que réverbération et delay, des effets de modulation tels que chorus et flanger, des effets pour guitare tels que distorsion et simulation d'amplis. Vous pouvez les utiliser selon une configuration envoi/retour ou dans une boucle d'insertion pour un canal particulier.

■ Section d'enregistrement (Recorder)

- **Enregistrement simultané sur 8 pistes/reproduction simultanée sur 16 pistes**

Vous pouvez enregistrer les différents instruments piste par piste ou placer plusieurs micros et enregistrer toute une batterie ou tout un groupe en concert. Une piste stéréo permet de mixer les 16 pistes; vous pouvez donc gérer les données audio multipistes et le mélange final stéréo comme un seul paquet de données.

Pour chacune des pistes ainsi que pour la piste stéréo, vous bénéficiez de huit pistes virtuelles par piste. Lors de l'enregistrement ou du mixage final, vous pouvez utiliser plusieurs pistes virtuelles et y enregistrer plusieurs versions pour sélectionner la meilleure ultérieurement.

- **Fonctions d'édition polyvalentes**

Les données enregistrées sur une piste peuvent être copiées, déplacées ou modifiées avec toute une batterie de commandes. Vous pouvez effectuer des changements extrêmement précis ou modifier radicalement la structure du morceau en répétant un riff ou en augmentant le nombre de refrains.

La fonction "Time Compression" permet d'allonger ou de réduire la durée des données audio sur une plage de 50%–200%. "Pitch Change" "Pitch Change" permet de transposer la hauteur jusqu'à une octave vers le haut ou vers le bas. La fonction Undo (annulation) permet de revenir jusqu'à 15 étapes en arrière.

- **Fonctions diverses de localisation et fonction Auto Punch In/Out**

Vous pouvez assigner sept points de localisation (Start/End, RTZ, A/B, In/Out) et 99 repères à n'importe quel endroit du morceau afin d'y accéder rapidement avec les fonctions de localisation. Les fonctions Auto Punch In/Out et A/B Repeat sont également disponibles. L'AW16G dispose d'un métronome qui suit la carte de tempo du morceau.

- **Fonction Sound Clip**

La fonction Sound Clip vous permet d'enregistrer et de reproduire un signal d'entrée sans affecter les pistes d'enregistrement. Vous pouvez vous en servir pour esquisser vos idées de morceau ou d'arrangement.

■ Section d'échantillonnage (Quick Loop Sampler)

L'AW16G dispose d'un échantillonneur à pads. Vous pouvez assigner jusqu'à 16 formes d'onde stéréo aux quatre pads grâce aux banques d'échantillons. L'échantillonnage se fait avec la même qualité que l'enregistrement: 16 bits et 44.1 kHz. Ces pads peuvent accueillir des données venant du disque dur, d'entrées externes de la section Mixer ou de fichiers WAV sur CD-ROM.

Le timing selon lequel vous actionnez chaque pad peut être enregistré sur une piste de pad spéciale et édité plus tard. Vous pouvez assigner aux pads des phrases de batterie tirées des mémoires d'échantillons puis enregistrer les opérations sur pads afin de vous servir du pavé comme d'une boîte à rythme.

La polyphonie maximale est de quatre notes stéréo et le temps de reproduction maximum est de 44 secondes de données stéréo pour tout l'échantillonneur Quick Loop Sampler.

■ Graveur CD-RW

Vous pouvez installer un graveur CD-RW (le CDRW16G) dans l'AW16G. Cela vous permet de créer un CD audio à partir des pistes stéréo des morceaux enregistrés sur le disque dur. Les repères assignés dans un morceau peuvent également servir de numéros de page sur le CD. Vous pouvez aussi faire appel à des techniques avancées telles l'assignation de plus d'un numéro de page au sein d'un seul morceau.

Le graveur CD-RW peut également servir à archiver/récupérer des morceaux, reproduire des CD audio et charger des données WAV à partir d'un CD-ROM.

Section d'enregistrement (Recorder)

■ Pistes

L'endroit où des données sont enregistrées s'appelle une piste. La section Recorder (enregistreur) de l'AW16G se sert des types de pistes suivants.

● Pistes audio

Les pistes physiques servant à enregistrer et reproduire des données audio sont appelées "pistes audio" ou "pistes" tout simplement. L'AW16G dispose de 16 pistes audio. Vous pouvez enregistrer sur 8 pistes simultanément et reproduire 16 pistes simultanément.

● Piste stéréo

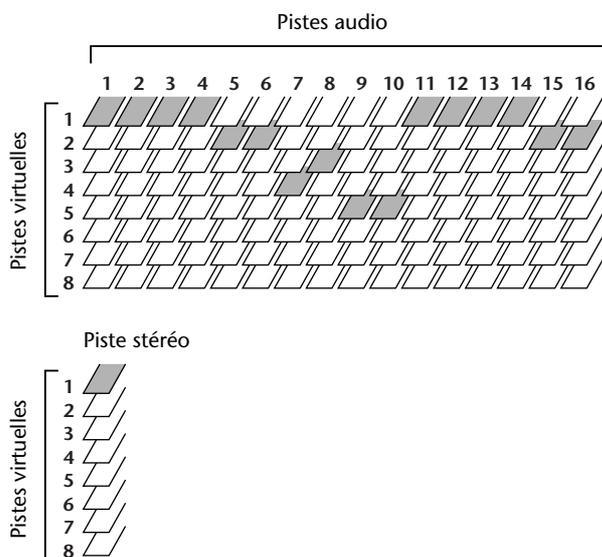
Outre les 16 pistes audio 1 à 16, l'AW16G a une piste stéréo qui enregistre et reproduit un signal stéréo.

La piste stéréo sert principalement de piste de mixage pour enregistrer le mixage final.

● Pistes virtuelles

Les pistes audio 1–16 ainsi que la piste stéréo sont chacune constituées de huit pistes. Chacune de ces huit pistes est appelée "piste virtuelle". Pour chaque piste audio et pour la piste stéréo, vous ne pouvez enregistrer ou reproduire qu'une seule piste virtuelle à la fois. Cependant, vous pouvez changer de piste virtuelle pour enregistrer de nouvelles versions tout en conservant les enregistrements précédents.

Le schéma ci-dessous illustre la notion de piste virtuelle. Les rangées horizontales représentent les pistes audio 1–16 tandis que les colonnes verticales correspondent aux pistes virtuelles 1–8. Les zones en gris indiquent la piste virtuelle sélectionnée pour l'enregistrement ou la reproduction.



■ Paires de pistes

Pour les pistes audio 9/10–15/16, les paires de pistes sont gérées par la console de mixage comme une seule entité. Ces paires de pistes sont des "pistes jumelées". Une paire de pistes peut servir à enregistrer une source stéréo, un duo de guitares etc.

■ Points de localisation/repères

Les endroits définis pour exécuter une fonction telle qu'un enregistrement Auto Punch In/Out ou une reproduction répétée d'une plage A/B sont appelés "points de localisation". Il s'agit donc des points In/Out et des points A/B. Vous pouvez y accéder directement avec les touches de la section de localisation.

Indépendamment des points de localisation, vous pouvez aussi placer des "repères" (markers) à des endroits précis d'un morceau afin d'y accéder rapidement. L'AW16G vous permet de définir jusqu'à 99 repères (1–99). Les touches de la section de localisation vous permettent de gagner instantanément le repère suivant ou précédent.

Section de mixage (Mixer)

■ Canaux

Une route qui gère un seul signal au sein de la console de mixage et qui l'envoie à diverses sections est appelé "canal". La section de mixage de l'AW16G vous permet d'utiliser les canaux suivants.

● Canaux d'entrée 1–8

Ces canaux traitent les signaux arrivant des entrées MIC/LINE INPUT 1–8 avec un égaliseur et un processeur de dynamique avant de les envoyer aux pistes de l'enregistreur (Recorder) ou aux sorties STEREO OUT.

● Canaux de pistes 1–16

Ces canaux traitent les signaux de reproduction arrivant des pistes audio 1–16 de l'enregistreur (Recorder) avec un égaliseur et un processeur de dynamique avant de les envoyer à la piste stéréo et aux sorties STEREO OUT. Vous pouvez également fusionner des pistes en envoyant ces canaux à différentes pistes.

● Canaux de retour 1/2

Ces canaux envoient les signaux revenant des effets internes à la piste stéréo et aux sorties STEREO OUT.

● Canaux de pads 1–4

Ces canaux traitent les signaux arrivant des pads 1–4 de l'échantillonneur (Quick Loop Sampler) avec un égaliseur et un processeur de dynamique avant de les envoyer à la piste stéréo et aux sorties STEREO OUT.

● Canal de sortie stéréo

Ces canaux traitent les signaux du bus stéréo (qui combine les signaux des différents canaux) avec un égaliseur et un processeur de dynamique avant de les envoyer à la piste stéréo et aux sorties STEREO OUT. Le même signal est également envoyé aux sorties MONITOR OUT et PHONES.

■ Paire de canaux

Pour les canaux de pistes 9/10–15/16, de pads 1–4 et les retours 1/2, les paramètres des paires de canaux adjacents sont toujours liés (sauf les paramètres Pan et Phase). Ces canaux sont jumelés et constituent des “paires de canaux”.

Vous pouvez aussi jumeler deux canaux d'entrée (1–8) ou de piste (1–8) adjacents impair/pair afin de constituer une paire de canaux. Les paramètres (sauf Pan et Phase) des paires de canaux sont liés: il suffit donc de régler le paramètre d'un canal pour modifier son homologue de l'autre canal.

■ Bus

Une route mélangeant les signaux de plusieurs canaux avant de les envoyer vers une sortie ou une piste d'enregistrement est appelée “bus”.

A la différence des canaux qui ne gèrent qu'un seul signal, un bus peut combiner plusieurs signaux pour n'en faire qu'un ou deux et les envoyer à destination. (Le terme “bus” vient d'ailleurs d'un véhicule qui transporte de nombreuses personnes simultanément.)

La section de mixage de l'AW16G vous propose les bus suivants.

● Bus stéréo

Ce bus traite les signaux d'entrée pour en faire un signal stéréo avant de les envoyer par le canal de sortie stéréo à la piste stéréo de l'enregistreur ou aux sorties STEREO OUT.

● Bus AUX 1/2

Ces bus combinent les signaux des divers canaux de piste, d'entrée, de retours et de pads pour les envoyer à un appareil externe via les sorties STEREO/AUX OUT. Ils viennent à point lorsque vous utilisez un processeur d'effet externe ou pour créer un mélange d'écoute différent de celui du canal stéréo pour les musiciens.

● Bus d'effet 1/2

Ces bus combinent les signaux des canaux de piste, d'entrée, de retours et de pads pour les envoyer aux effets internes 1 et 2. (Il est cependant impossible d'envoyer les signaux des retours 1/2 à l'entrée du même effet).

● Bus L/R

Ces bus combinent les signaux des canaux de piste et des canaux d'entrée pour les envoyer aux pistes de l'enregistreur (Recorder).

Section d'échantillonnage (Quick Loop Sampler)

■ Banques d'échantillons et échantillons

La section Quick Loop Sampler vous permet d'assigner des formes d'onde stéréo aux quatre pads; il suffit ensuite de frapper sur les pads pour les reproduire. Ces formes d'onde stéréo sont appelées “échantillons” (sample).

Les échantillons sont assignés à des mémoires ou “banques d'échantillons”: chaque pad dispose de quatre banques d'échantillons (A–D).

■ Piste de pad

L'AW16G peut enregistrer et reproduire les frappes sur les pads en temps réel. La mémoire qui enregistre ces opérations sur pads est appelée “piste de pad”. Cette piste n'enregistre pas de données audio mais uniquement le timing avec lequel vous frappez sur un pad ou relâchez un pad.

Généralités

■ Morceaux

La plus petite unité de gestion d'une composition par l'AW16G est appelée “morceau” (Song). Lorsque vous sauvegardez un morceau sur le disque dur, toutes les données nécessaires pour reproduire ce morceau sont incluses. Elles comprennent non seulement les données audio mais aussi les paramètres de mixage et les échantillons utilisés par le Quick Loop Sampler. Vous pouvez retrouver l'état original du morceau à tout moment en chargeant le morceau sauvegardé.

■ Scènes et mémoires de scènes

Une “scène” est un ensemble sauvegardé de réglages de mixage et d'effets. Les scènes sont conservées dans des “mémoires de scènes”. Chaque morceau peut contenir jusqu'à 96 scènes. Les mémoires de scènes sont sauvegardées sur le disque dur avec les autres données du morceau.

■ Mémoires

Une mémoire contient des réglages individuels de paramètres d'égalisation ou de dynamique, par exemple. L'AW16G propose des mémoires distinctes pour les paramètres d'égalisation (EQ), de dynamique, d'effets, de canaux, d'entrée et de mastérisation. Les mémoires sont sauvegardées sur le disque dur avec les autres données du morceau.

■ Carte de tempo

La “carte de tempo” (tempo map) consigne les changements de tempo et de type de mesure (“armure de temps”) dans un morceau. La carte de tempo est sauvegardée sur le disque dur avec les autres données du morceau.

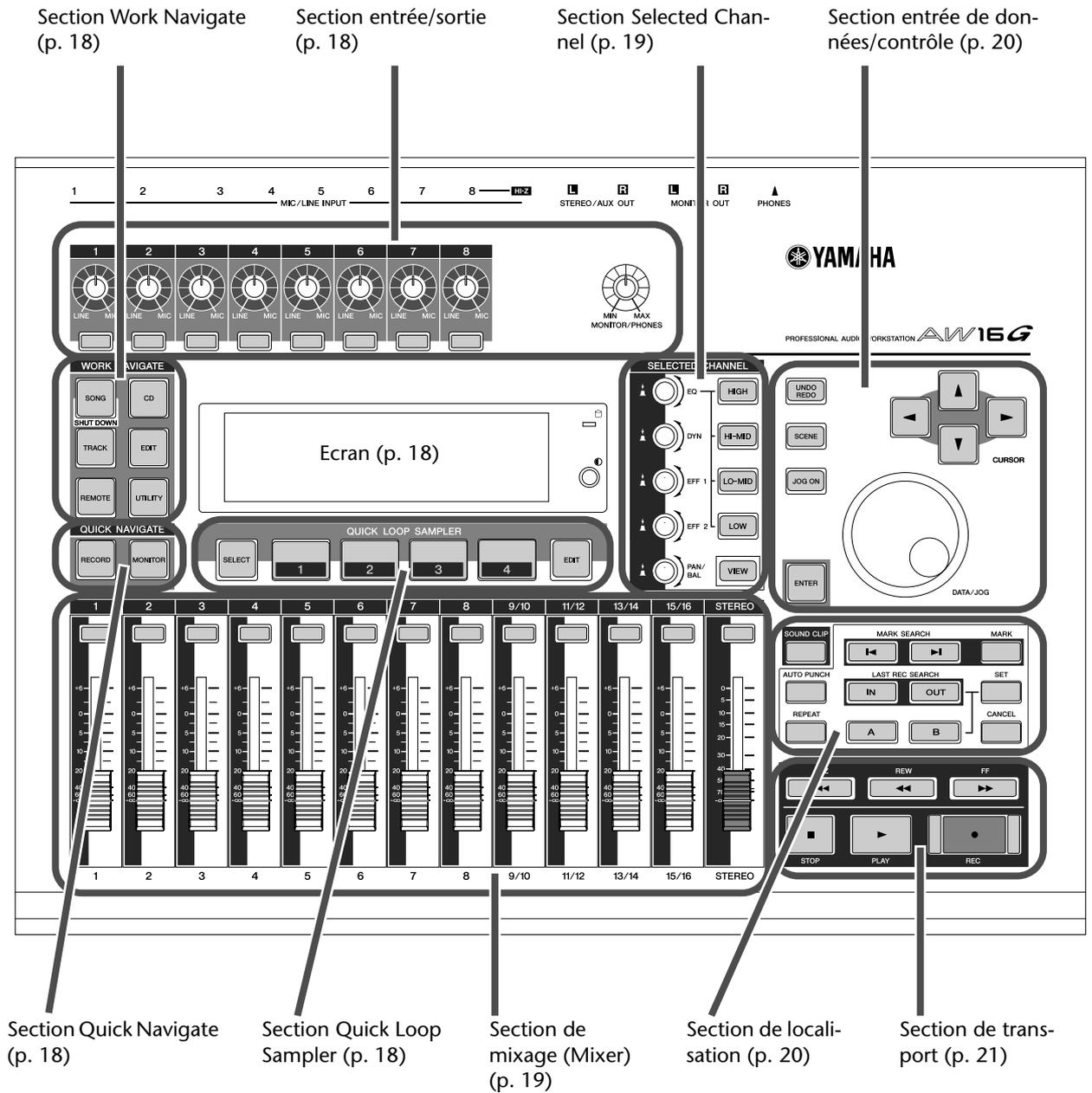
■ Données système

Les paramètres globaux qui s'appliquent à tous les morceaux sont appelés “données système”. Les données système sont sauvegardées sur le disque indépendamment des morceaux individuels.

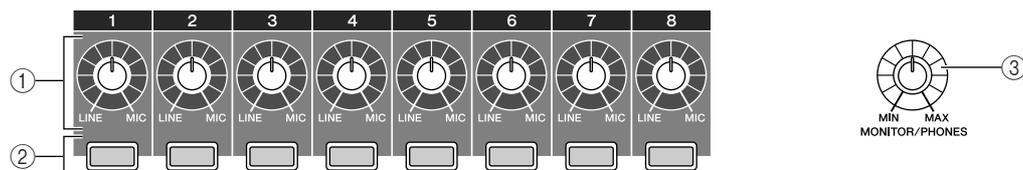
Éléments de l'AW16G et leur fonction

Cette section décrit les noms et les fonctions des divers éléments en face supérieure, arrière et avant de l'AW16G.

Face supérieure



■ Section entrée/sortie



① Commandes [GAIN] 1-8

Déterminent la sensibilité des signaux entrant via les connecteurs MIC/LINE INPUT 1-8 en face arrière.

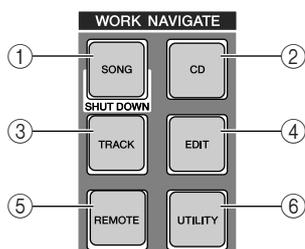
② Touches [INPUT SEL] 1-8

Ces touches permettent de sélectionner un canal d'entrée de la console de mixage.

③ Commande [MONITOR/PHONES]

Cette commande règle le niveau du signal sortant par les prises MONITOR OUT et PHONES.

■ Section Work Navigate



① Touche [SONG]

Permet d'accéder à l'écran SONG où vous pouvez sauvegarder ou charger des morceaux et effectuer la procédure d'arrêt (Shutdown).

② Touche [CD]

Affiche l'écran CD vous permettant de graver ou d'écouter un CD audio et d'archiver/récupérer des données.

③ Touche [TRACK]

Affiche l'écran TRACK permettant de voir les pistes contenant des données et de changer de piste virtuelle pour l'enregistrement ou la reproduction.

④ Touche [EDIT]

Affiche l'écran EDIT permettant de copier et d'effacer des pistes.

⑤ Touche [REMOTE]

Affiche l'écran REMOTE: il permet d'utiliser les curseurs et les touches [TRACK SEL] pour piloter un appareil MIDI externe ou un logiciel séquenceur sur votre ordinateur.

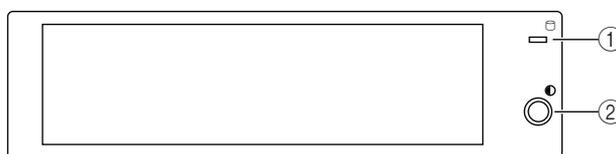
⑥ Touche [UTILITY]

Affiche l'écran UTILITY permettant de régler des paramètres MIDI, d'oscillateur et d'entrée numérique ainsi que de formater le disque dur.

② Touche [MONITOR]

Affiche l'écran MONITOR permettant de sélectionner rapidement le signal à écouter ou d'activer/couper la reproduction de la piste stéréo.

■ Ecran



Cet écran rétro-éclairé à cristaux liquides indique le mode de fonctionnement en cours ou les réglages des divers paramètres. Les écrans affichés varient en fonction des touches et commandes actionnées.

① Témoin d'accès

Ce témoin indique s'il y a accès ou non au disque dur interne. Lorsque des données sont lues ou sauvegardées sur le disque dur, ce témoin s'allume.



Ne coupez jamais l'alimentation de l'AW16G quand le témoin est allumé. Vous endommageriez non seulement les données sur le disque dur mais également le disque dur même. Pour mettre l'AW16G hors tension, suivez la procédure d'arrêt (shutdown) (→ p. 12).

② Contrast

Permet de régler le contraste de l'écran.

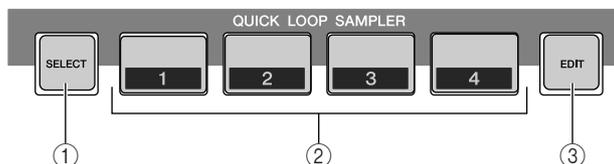
■ Section Quick Navigate



① Touche [RECORD]

Affiche l'écran RECORD permettant d'assigner rapidement le signal à enregistrer à l'entrée de chaque piste et d'effectuer des réglages pour l'enregistrement.

■ Section Quick Loop Sampler



① Touche [PAD SEL]

Maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur un pad 1-4 pour le sélectionner.

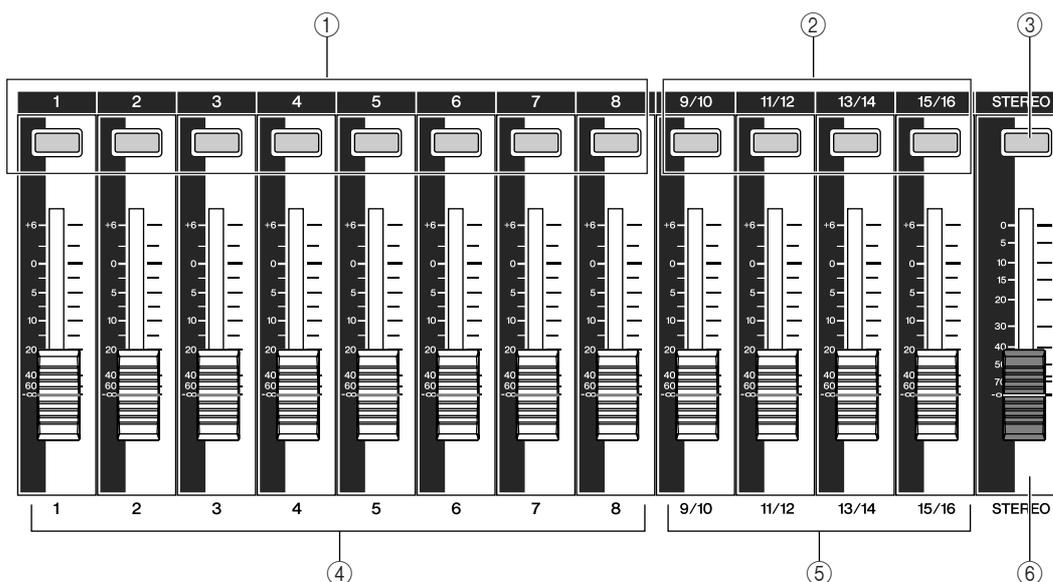
② Pads 1-4

Chacun de ces pads reproduit l'échantillon qui lui a été assigné.

③ Touche [SAMPLE EDIT]

Affiche l'écran SAMPLE permettant d'effectuer des réglages et des opérations avec l'échantillonneur (Quick Loop Sampler).

■ Section de mixage (Mixer)



① **Touches [TRACK SEL] 1–8**

② **Touches [TRACK SEL] 9/10–15/16**

③ **Touche [STEREO SEL]**

Utilisez ces touches pour sélectionner les canaux de pistes de la console de mixage ou les pistes de l'enregistreur que vous souhaitez contrôler.

④ **Curseurs 1–8**

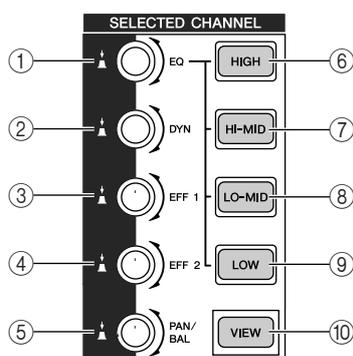
⑤ **Curseurs 9/10–15/16**

Normalement ces curseurs déterminent le niveau de reproduction de chaque piste Recorder. Cependant, il suffit de changer un réglage interne pour pouvoir utiliser les curseurs pour régler le niveau d'entrée des canaux d'entrée 1–8 et des pads 1–4.

⑥ **Curseur [STEREO]**

Il détermine le niveau de sortie du bus stéréo.

■ Section Selected Channel



① **Commande [EQ]**

Actionnez cette commande pour régler l'égalisation du canal sélectionné. Vous pouvez appuyer sur cette commande pour afficher l'écran EQ et y modifier les paramètres d'égalisation.

② **Commande [DYN]**

Actionnez cette commande pour régler la dynamique du canal sélectionné. Vous pouvez appuyer sur cette commande pour afficher l'écran DYN et y modifier les paramètres de dynamique.

③ **Commande [EFF 1]**

④ **Commande [EFF 2]**

Actionnez ces commandes pour régler le niveau du signal envoyé du canal sélectionné vers les effets internes 1 et 2 (niveau d'envoi des effets 1 et 2). Vous pouvez appuyer sur ces commandes pour afficher les écrans EFF1 ou EFF2 afin d'y régler les paramètres des effets internes.

⑤ **Commande [PAN/BAL] knob**

Actionnez cette commande pour régler le panoramique du canal sélectionné (ou la balance du canal stéréo). Vous pouvez appuyer sur cette commande pour afficher l'écran PAN et y modifier les paramètres Pan pour plusieurs canaux.

⑥ **Touche [HIGH]**

⑦ **Touche [HI-MID]**

⑧ **Touche [LO-MID]**

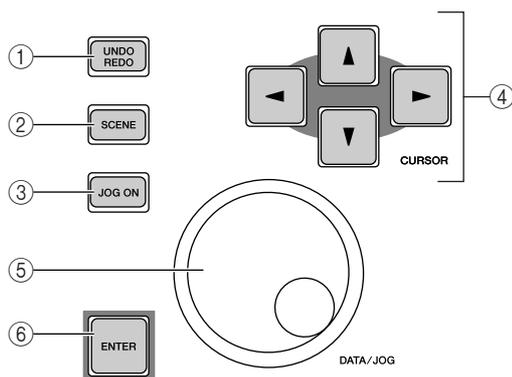
⑨ **Touche [LOW]**

Ces touches sélectionnent une des 4 bandes de l'égaliseur (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW) afin de la régler.

⑩ **Touche [VIEW]**

Affiche l'écran VIEW permettant de vérifier le niveau des canaux et de régler les curseurs et autres paramètres de mixage à l'écran.

■ Section entrée de données/contrôle



① Touche [UNDO/REDO]

Cette touche annule l'enregistrement ou une modification apportée (Undo) ou, après une annulation, rétablit (Redo) l'enregistrement ou la modification.



- Cette touche s'allume dès que vous pouvez annuler une opération.
- Si vous maintenez cette touche enfoncée, l'écran UNDO LIST apparaît. Vous pouvez alors actionner la molette [DATA/JOG] pour annuler jusqu'aux 15 dernières opérations (→ p. 61).

② Touche [SCENE]

Affiche l'écran SCENE permettant de sauvegarder ou de charger des mémoires de scène.

③ Touche [JOG ON]

Cette touche est un interrupteur activant/coupant la fonction Nudge (→ p. 71) qui fait appel à la molette [DATA/JOG] (⑤). Quand cette fonction est active, la touche est éclairée.

④ Touches [CURSOR] ([▲]/[▼]/[◀]/[▶])

Ces touches déplacent le curseur (le cadre clignotant) et permettent de sélectionner un objet à l'écran.

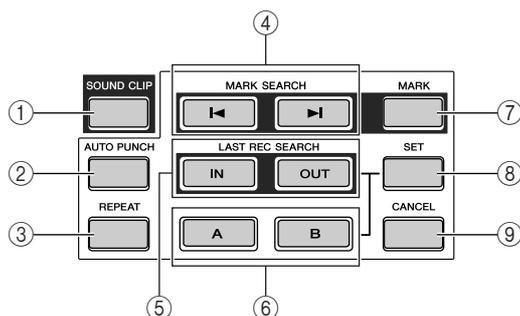
⑤ Molette [DATA/JOG]

Cette molette permet de changer la valeur d'un paramètre. Si la touche [JOG ON] (③) est allumée, la molette pilote la fonction Nudge.

⑥ Touche [ENTER]

Servez-vous de cette touche pour actionner un bouton affiché à l'écran ou pour exécuter une opération précise.

■ Section de localisation



① Touche [SOUND CLIP]

Affiche l'écran CLIP à partir duquel vous pouvez enregistrer/reproduire des clips sonores.

② Touche [AUTO PUNCH]

Active/coupe la fonction Auto Punch In/Out permettant d'automatiser l'enregistrement.

③ Touche [REPEAT]

Active/coupe la fonction de reproduction répétitive d'un segment A-B du morceau.

④ Touches MARK SEARCH [◀]/[▶]

Ces touches recherchent les repères placés dans le morceau.

⑤ Touches [IN]/[OUT]

Ces touches définissent les points auxquels l'enregistrement Punch In/Out automatique commence (point IN) et s'arrête (point OUT). Elles peuvent également servir de touches de localisation pour accéder directement au point IN ou OUT.

⑥ Touches [A]/[B]

Ces touches déterminent les points délimitant le segment reproduit de façon répétée: il commence au point A et se termine au point B. Ces touches peuvent aussi servir de touches de localisation pour accéder directement au point A ou B.

⑦ Touche [MARK]

Cette touche place un repère à l'endroit actuel dans le morceau.

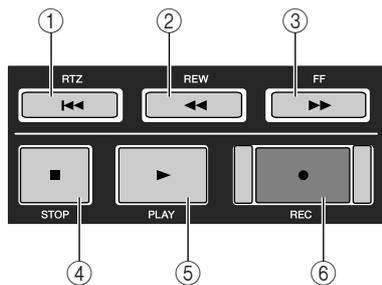
⑧ Touche [SET]

Cette touche s'utilise avec les touches [IN]/[OUT] ou [A]/[B] pour faire de la position actuelle un point de localisation.

⑨ Touche [CANCEL]

Cette touche s'utilise avec les touches [IN]/[OUT] ou [A]/[B] pour annuler un point de localisation.

■ Section de transport



① Touche RTZ [◀◀]

Cette touche vous ramène à la position du zéro relatif. Si vous l'utilisez avec la touche [SET], elle fait de la position actuelle la position du zéro relatif.



Le temps affiché par le compteur de l'AW16G peut représenter le temps absolu (ABS) ou relatif (REL). La position du zéro absolu est fixe tandis que celle du zéro relatif peut être spécifiée librement.

② Touche REW [◀◀]

Cette touche sert à retourner en arrière dans le morceau. Chaque pression sur cette touche alterne entre deux vitesses (8x et 16x).

③ Touche FF [▶▶]

Cette touche permet d'avancer rapidement dans le morceau. Chaque pression sur cette touche alterne entre deux vitesses (8x et 16x).

④ Touche STOP [■]

Arrête la reproduction, l'enregistrement, le recul ou l'avance rapide.

⑤ Touche PLAY [▶]

Si vous appuyez sur cette touche alors que l'enregistreur est arrêté, la reproduction commence. Si vous appuyez sur cette touche durant l'avance rapide ou le rebobinage, la reproduction à vitesse normale débute.

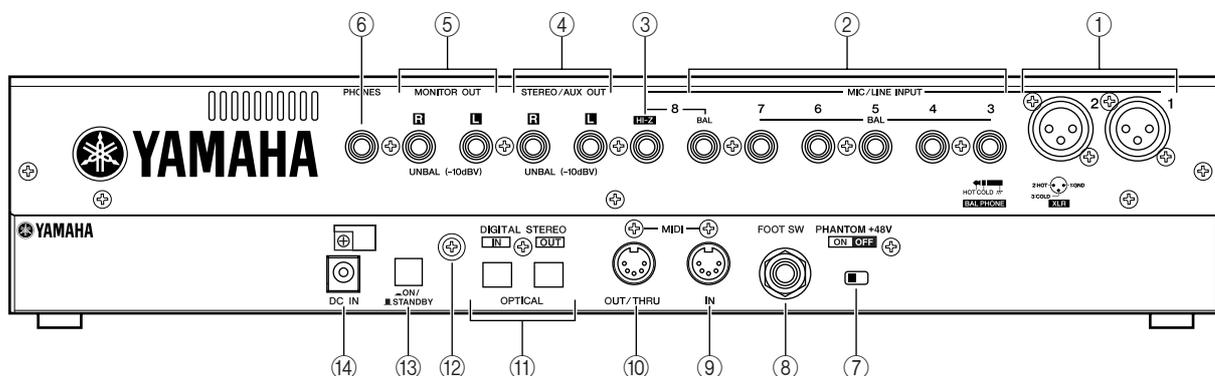
Si vous appuyez sur cette touche en cours d'enregistrement, l'enregistrement s'arrête et la reproduction reprend ("punch-out").

⑥ Touche REC [●]

Si vous maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶] lorsque l'enregistreur est à l'arrêt, l'enregistrement débute.

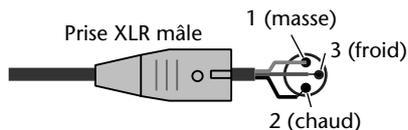
Si vous maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶] en cours de reproduction, vous passez du mode de reproduction au mode d'enregistrement ("punch-in").

Face arrière



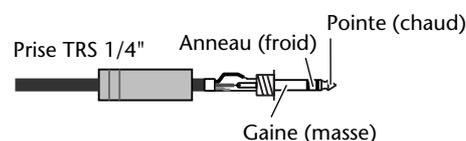
① Prises MIC/LINE INPUT (XLR) 1/2

Il s'agit d'entrées symétriques de type XLR-3-31. La plage de niveau d'entrée nominal s'étale de -46 dB à +4 dB. Vous pouvez y brancher des micros, des boîtes à insertion directe ou des appareils de niveau ligne dotés de sorties symétriques. Les broches sont configurées comme suit.



② Prises MIC/LINE INPUT (TRS) 3-8

Il s'agit de prises d'entrée TRS 1/4" (symétriques). La plage de niveau d'entrée nominal s'étale de -46 dB à +4 dB. Vous pouvez aussi y brancher des synthétiseurs ou des boîtes à rythme dotées de sorties asymétriques. Les broches sont configurées comme suit.



③ Prise MIC/LINE INPUT 8 (Hi-Z)

Il s'agit d'une prise d'entrée asymétrique de type jack 1/4" et à haute impédance ("Hi-Z"). La plage de niveau d'entrée nominal s'étale de -46 dB à +4 dB. Elle permet de connecter directement des instruments à impédance de sortie élevée, tels qu'une guitare ou basse électrique à élément passif.

④ Prises STEREO/AUX OUT

Il s'agit de prises pour jacks 1/4" (asymétriques) produisant les signaux du bus stéréo ou des bus AUX 1/2.

⑤ Prises MONITOR OUT

Ces sorties sont des prises pour jacks 1/4" (asymétriques) permettant de brancher votre installation d'écoute (système stéréo ou enceintes actives).

⑥ Prise PHONES

Cette sortie est une prise pour jack stéréo 1/4" permettant d'accueillir un casque.

⑦ Commutateur PHANTOM +48V

Ce commutateur fournit une alimentation fantôme aux prises MIC/LINE (XLR) 1/2.

Activez cette alimentation fantôme lorsque vous branchez des micros à condensateur nécessitant une alimentation de +48V aux prises MIC/LINE INPUT (XLR) 1/2.



- *Si les sources branchées aux prises INPUT 1/2 (XLR) n'ont pas besoin d'alimentation, il faut absolument désactiver ce commutateur.*
- *Le réglage de ce commutateur s'applique toujours aux deux prises INPUT (XLR) 1/2.*

⑧ Prise FOOT SW

Vous pouvez y brancher un commutateur au pied disponible en option (Yamaha FC5) et l'utiliser pour piloter les commandes PLAY/STOP ou effectuer manuellement des enregistrements Punch In/Out.



Si vous avez branché un commutateur au pied autre que le Yamaha FC5 (ou équivalent), l'AW16G risque de ne pas fonctionner correctement.

⑨ Prise MIDI IN**⑩ Prise MIDI OUT/THRU**

Ces connecteurs permettent d'échanger des messages MIDI avec des appareils MIDI externes.

MIDI IN reçoit les messages MIDI.

Par une commutation interne, la prise MIDI OUT/THRU peut servir de prise MIDI OUT (transmet des messages MIDI générés par l'AW16G) ou MIDI THRU (retransmet des messages reçus via MIDI IN).

⑪ Prises DIGITAL STEREO IN/OUT

Ces connecteurs d'entrée/de sortie optiques permettent d'échanger des données audio numériques avec des appareils externes. Ils sont compatibles avec le format Consumer IEC958.

⑫ Borne de mise à la terre

Cette borne permet de mettre l'AW16G à la terre. Pour éviter tout électrochoc, reliez cette borne à la terre avant de brancher l'adaptateur à une prise secteur. La mise à la terre évite aussi tout bruit et bourdonnement.

⑬ Commutateur POWER

Alterne entre ON et STANDBY.



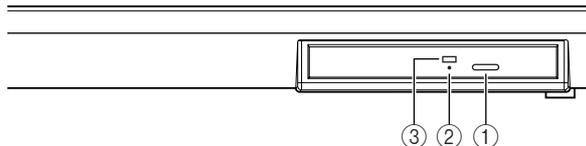
Lorsque vous passez de l'état sous tension (ON) à l'état STANDBY, suivez les procédures décrites sous "Mise sous/hors tension" (→ p. 12).

⑭ Prise DC IN

Utilisez uniquement l'adaptateur secteur inclus (PA-300) avec cet appareil.



Utilisez uniquement l'adaptateur secteur inclus (PA-300) avec cet appareil. Le recours à tout autre type pourrait provoquer un incendie ou une électrocution.

Face avant**■ Graveur CD-RW****① Touche d'éjection**

Cette touche ouvre le tiroir.

② Orifice d'éjection

Cet orifice permet d'ouvrir le tiroir manuellement en cas de problème.

③ Témoin d'accès

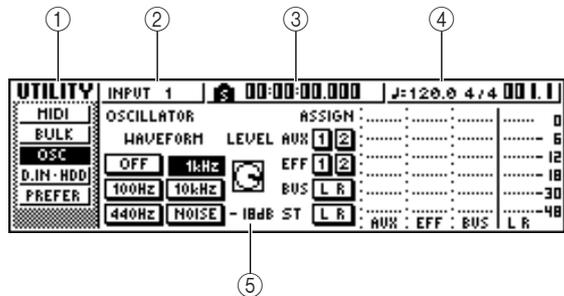
Ce témoin s'allume lorsqu'il y a accès au CD inséré dans le graveur.

Opérations élémentaires sur l'AW16G

Cette section décrit le fonctionnement de base de l'AW16G.

Description de l'écran

L'écran de l'AW16G affiche les informations suivantes.



① Nom de l'écran

Ce nom correspond à l'écran sélectionné.

② Canal sélectionné

Indique le canal de mixage sélectionné. Voici la signification des diverses informations.

- TRACK 1-8Canaux de pistes 1-8
- TRACK 9/10-15/16.....Canaux de pistes 9/10-15/16
- INPUT 1-8.....Canaux d'entrée 1-8
- STEREO.....Canal de sortie stéréo
- PAD 1-4.....Canaux de pads 1-4

Actionnez les commandes ou touches de la section Selected Channel pour éditer les paramètres du canal sélectionné ici.

③ Compteur (côté gauche)

Indique la position actuelle dans le morceau. Par défaut, ce compteur indique le temps absolu (la position temporelle à partir de l'endroit où vous avez commencé l'enregistrement du morceau) en heures/minutes/secondes/millisecondes. A gauche de cette valeur apparaît le point de localisation ou le repère rencontré en dernier lieu.

④ Compteur (côté droit)

Indique la position actuelle dans le morceau en mesures/temps. Les mesures/temps dépendent du tempo et du type de mesure ("armure de temps") spécifiés par la carte tempo du morceau. Le tempo et le type de mesure actuels sont affichés à gauche de cette valeur.

⑤ Ecran principal

Les informations affichées ici varient en fonction de la touche actionnée en dernier lieu. Les éléments suivants sont affichés dans l'écran principal.

● Curseur

Le cadre clignotant dans l'affichage est appelé "curseur". Lorsqu'un élément est entouré par le curseur, il est sélectionné.



● Boutons

Les boutons d'écran permettent d'activer/couper des paramètres, d'effectuer un choix parmi plusieurs possibilités ou d'exécuter une opération spécifique. Un bouton activé est affiché en noir avec un texte blanc. Un bouton désactivé est affiché en blanc avec un texte noir.



● Zone d'affichage des paramètres/ curseurs/ commandes

Cette zone de l'écran permet d'éditer la valeur du paramètre correspondant.

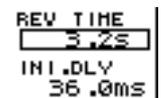
LEVEL



Commande



Curseur



Zone d'affichage de paramètres

● Affichage de pages

La plupart des écrans sont répartis sur plusieurs "pages". L'affichage de pages indique les pages disponibles pour cet écran. Le nom de la page actuelle est contrasté.



Accès à un écran/une page/un canal

Pour éditer un réglage interne de l'AW16G ou pour éditer un paramètre qui ne peut pas être piloté par un curseur ou une commande affichée, il faut afficher l'écran et la page voulus.

1 Actionnez la touche ou la commande pour afficher l'écran voulu.

Les touches et commandes des sections reprises ci-dessous disposent de leur propre écran; actionnez une touche ou une commande pour afficher l'écran correspondant.

- Toutes les touches de la section Work Navigate
- Toutes les touches de la section Quick Navigate
- La touche [VIEW] de la section Selected Channel
- Toutes les commandes de la section Selected Channel
- La touche [SAMPLE EDIT] de la section Quick Loop Sampler



Lorsqu'un écran comprend plusieurs pages, la page utilisée en dernier lieu apparaît.

2 Pour changer de page au sein d'un écran, actionnez la même touche qu'à l'étape 1 ou maintenez-la enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].

S'il y a plus de pages qu'il n'est possible d'afficher sur un écran, une flèche (illustrée ci-dessous) apparaît dans la zone d'affichage de pages. Elle signifie qu'il existe encore des pages supplémentaires dans cette direction.



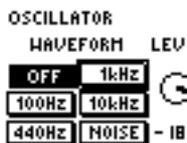
Pour accéder à une page cachée, maintenez la touche actionnée en (1) enfoncée et actionnez la touche [CURSOR] correspondant à la direction de la flèche.

Pour les pages qui affichent une liste de paramètres pour plusieurs canaux, l'écran peut être divisé en une page pour les canaux d'entrée/canaux de pads et une page pour les canaux de pistes car il est impossible d'afficher tous les paramètres sur un seul écran. Servez-vous des touches [INPUT SEL], des pads 1-4 ou des touches [TRACK SEL] pour choisir le canal à visualiser.

Activer/couper un bouton

Voici comment activer ou couper un bouton affiché à l'écran.

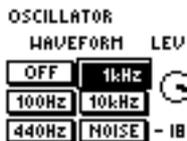
1 Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le bouton voulu.



2 Appuyez sur la touche [ENTER].

Le bouton est activé/coupe.

Si vous amenez le curseur sur un bouton qui a une fonction spécifique, il suffit d'appuyer sur la [ENTER] pour exécuter la fonction.



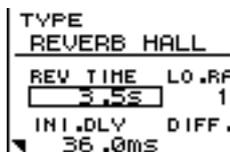
Edition d'un réglage à l'écran

Voici comment modifier un réglage de curseur, commande ou paramètre affiché à l'écran.

1 Utilisez les touches [CURSOR] pour amener le curseur sur le curseur, la commande ou le paramètre voulu.

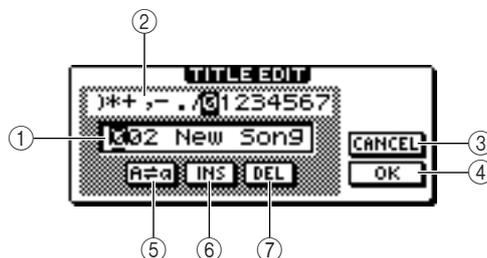


2 Tournez la molette [DATA/JOG] pour changer le réglage.



Entrée de texte

Lorsque vous créez un nouveau morceau ou lorsque vous sauvegardez une mémoire de scène ou autre, une fenêtre apparaît et vous permet d'attribuer un nom au morceau ou à la mémoire.



Cette fenêtre propose les éléments suivants.

① Case d'entrée de texte

Cette case permet d'entrer des caractères, des chiffres et des symboles. Lorsque vous sauvegardez des données pour la première fois, la case propose un nom par défaut.

Vous pouvez entrer le nom d'une scène, d'une mémoire ou d'un morceau comprenant 12 caractères maximum.

② Palette de texte

Vous trouvez ici les caractères, chiffres et symboles pouvant être entrés.

③ Bouton CANCEL

Si vous amenez le curseur sur ce bouton, appuyez sur la touche [ENTER] pour revenir à l'écran précédent sans modifier le nom.

④ Bouton OK

Si vous amenez le curseur sur ce bouton, appuyez sur la touche [ENTER] pour sauvegarder la scène/mémoire ou pour créer un nouveau morceau.

⑤ Bouton de majuscule [A=a]

Si vous amenez le curseur sur ce bouton, appuyez sur la touche [ENTER] pour que le caractère sélectionné dans le texte alterne entre majuscule et minuscule.

⑥ Bouton INS

Quand vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], vous insérez un espace à la position sélectionnée (soulignée) et les caractères suivants reculent d'une position.

⑦ Bouton DEL

Quand vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], vous effacez le caractère sélectionné (souligné) et les caractères suivants avancent d'une position.

Pour donner un nouveau nom, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner le caractère à changer et actionnez la molette [DATA/JOG] pour choisir le nouveau caractère.

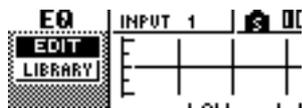
Lorsque vous avez terminé d'entrer le nom, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER] pour entériner le nouveau nom.

Utiliser la section Selected Channel

Vous pouvez vous servir des commandes et touches de la section Selected Channel pour régler directement les paramètres de mixage (EQ, dynamique, pan, etc.) du canal actuellement sélectionné.

1 Utilisez les touches [TRACK SEL], [INPUT SEL], [STEREO SEL] ou les pads 1–4 pour sélectionner un canal.

Pour pouvoir utiliser les commandes de la section Selected Channel, il faut d'abord



sélectionner le canal dont vous voulez changer les réglages. Le canal sélectionné est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Voici les correspondances entre canaux et touche ou pad.

- Touches [TRACK SEL] 1–8**Canaux de pistes 1–8
- Touches [TRACK SEL] 9/10–15/16**.....Canaux de pistes 9/10–15/16
- Touches [INPUT SEL] 1–8**Canaux d'entrée 1–8
- Touche [STEREO SEL]**Canal de sortie stéréo
- Pads 1–4**.....Canaux de pads 1–4

2 Selon le paramètre à éditer, actionnez les cinq commandes de la section Selected Channel.

Les réglages suivants changent lorsque vous tournez les différentes commandes.

Tournez la commande [EQ]

Règle l'accentuation/l'atténuation de la bande EQ sélectionnée. Pour sélectionner la bande à ajuster, utilisez la touche [HIGH], [HI-MID], [LO-MID] ou [LOW] située à droite.

Tournez la commande [DYN]

Vous changer l'intensité du traitement de dynamique.

Tournez la commande [EFF 1]

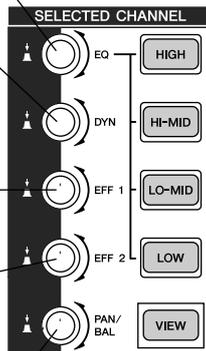
Cela modifie le niveau d'envoi du signal du canal vers l'effet interne 1. (Si vous avez choisi le canal de sortie stéréo, vous modifiez le niveau du retour de l'effet interne 1).

Tournez la commande [EFF 2]

Cela modifie le niveau d'envoi du signal du canal vers l'effet interne 2. (Si vous avez choisi le canal de sortie stéréo, vous modifiez le niveau du retour de l'effet interne 2).

Tournez la commande [PAN/BAL]

Détermine la position stéréo du signal du canal sélectionné au sein du bus stéréo. (Si vous avez choisi le canal de sortie stéréo, cette commande règle la balance entre les canaux droit et gauche.)



Note

- Si vous tournez simplement les commandes de la section Selected Channel, l'écran affiché ne change pas.
- Si vous tournez la commande [DYN] immédiatement après avoir chargé une mémoire contenant des réglages de dynamique, plusieurs paramètres de dynamique changent simultanément; cela modifie la façon dont le traitement de dynamique est effectué. L'intensité du changement varie en fonction de la mémoire chargée.

3 Pour afficher l'écran correspondant à un paramètre donné et l'éditer de façon très précise, appuyez sur l'une des cinq commandes ou la touche [VIEW].

Une pression sur les commandes ou la touche ci-dessous affiche les écrans suivants.

Appuyez sur la commande [EQ] — L'écran EQ apparaît.

Appuyez sur la commande [DYN] — L'écran DYN apparaît.

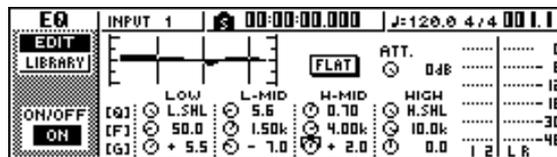
Appuyez sur la commande [EFF 1] — L'écran EFF 1 apparaît.

Appuyez sur la commande [EFF 2] — L'écran EFF 2 apparaît.

Appuyez sur la commande [PAN/BAL] — L'écran PAN apparaît.

Appuyez sur la touche [VIEW] — L'écran VIEW apparaît.

● Page EDIT de l'écran EQ



4 Amenez le curseur d'écran sur le paramètre voulu et servez-vous de la molette [DATA/ JOG] ou de la touche [ENTER] pour modifier le paramètre.

Note

- Si vous changez les paramètres individuels de l'écran DYN, le paramètre que vous avez utilisé en dernier lieu est assigné à la commande [DYN].
- Pour que la commande [DYN] retrouve sa faculté de régler plusieurs paramètres simultanément, chargez de nouveau la mémoire contenant les réglages de dynamique que vous avez chargés avant d'effectuer des changements à l'écran DYN.

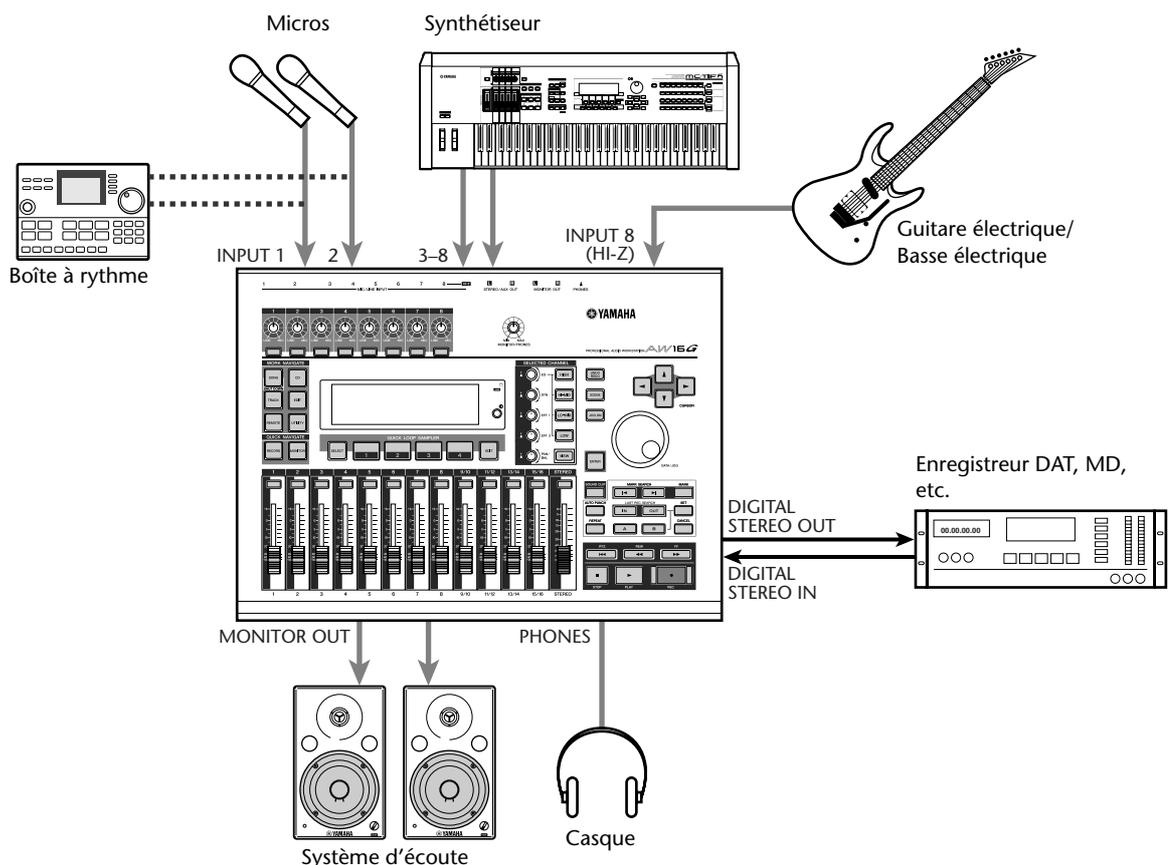
Chapitre 3

Ecouter le morceau de démonstration

Lorsque l'AW16G sort d'usine, son disque dur contient un morceau de démonstration. Ce chapitre explique comment reproduire le morceau de démonstration tout en actionnant les curseurs et touches en face avant.

Connexion des appareils externes et mise sous tension

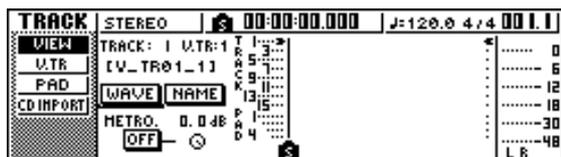
L'illustration suivante montre un exemple typique de connexions avec l'AW16G. Branchez vos micros, instruments et appareils externes comme indiqué dans l'illustration.



Une fois les connexions terminées, mettez chaque appareil sous tension en respectant l'ordre suivant.

- ① Les appareils externes tels que sources audio et processeurs d'effet branchés aux entrées/sorties de l'AW16G
- ② L'AW16G
- ③ Le système d'écoute branché aux sorties de l'AW16G

Après l'écran de bienvenue, l'écran suivant apparaît.



A la mise sous tension de l'AW16G, le morceau utilisé en dernier lieu est automatiquement chargé. Lorsque vous mettez l'AW16G sous tension avec ses réglages usine, un morceau vide est chargé, ce qui vous permet de commencer immédiatement.

Charger le morceau de démonstration

Voici comment charger le morceau de démonstration du disque dur.

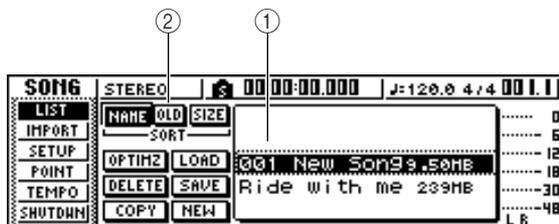
- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [SONG].

L'écran SONG apparaît et vous permet de sauvegarder ou de charger des morceaux.



- 2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIST.

Cette page permet de sélectionner un morceau sur le disque dur et de le charger ou de l'effacer.



- 1 **Liste**
Affiche la liste des morceaux sauvegardés sur le disque dur. La ligne entourée d'un cadre pointillé au centre de la liste indique le morceau sélectionné. La ligne contrastée indique le morceau actuellement chargé dans l'AW16G. (C'est ce qu'on appelle le "morceau actuel".)
- 2 **Zone SORT**
Ces trois boutons permettent de sélectionner la façon dont les morceaux de la liste sont triés. Vous avez le choix entre le bouton NAME (ordre alphabétique), OLD (ordre chronologique) et SIZE (taille).

- 3 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner le morceau "Ride with me".



- 4 Amenez le curseur sur le bouton LOAD et appuyez sur la touche [ENTER].



Une fenêtre de dialogue semblable à la suivante apparaît. Cette fenêtre vous demande si vous souhaitez sauvegarder le morceau actuel.



- 5 Amenez le curseur sur YES (sauvegarde du morceau actuel) ou NO (pas de sauvegarde) et appuyez sur la touche [ENTER].

Les données de morceau sont chargées et "Ride with me" devient le morceau actuel.

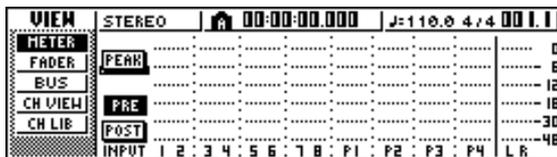
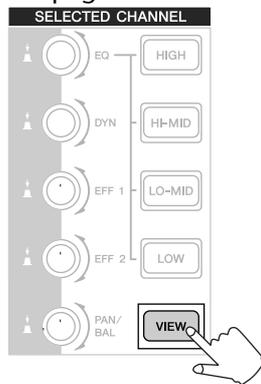
Note

Si vous sélectionnez NO, les changements apportés au morceau actuel depuis la dernière sauvegarde sont perdus.

Reproduire le morceau de démonstration

Voici comment reproduire le morceau de démonstration chargé et régler le volume d'écoute.

- 1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [VIEW] ou maintenez la touche [VIEW] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page METER de l'écran VIEW.

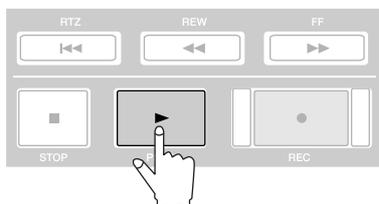


La page METER de l'écran VIEW contient des indicateurs de niveau qui affichent le niveau d'entrée de chaque canal et le niveau de sortie du canal de sortie stéréo. Affichez cette page lorsque vous voulez vérifier le niveau des différentes pistes.

Note

Assurez-vous que l'affichage du canal sélectionné dans le coin supérieur gauche de la page METER affiche soit TRACK 1-8 soit TRACK 9/10-15/16. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche [TRACK SEL] 1-8 ou 9/10-15/16.

- 2 Baissez le curseur [STEREO] de l'AW16G en position -8. Assurez-vous aussi que la commande [MONITOR PHONES] de l'AW16G et le volume de votre système d'écoute sont au minimum.
- 3 Appuyez sur la touche PLAY [▶].

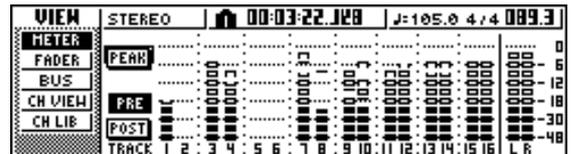


Le morceau de démonstration commence et le niveau de chaque canal de piste est affiché à la page METER de l'écran VIEW.

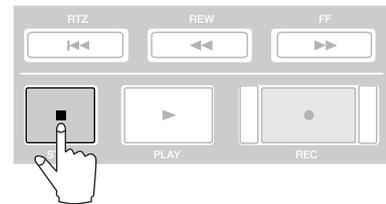
- 4 Pour régler le volume d'écoute, servez-vous de la commande [MONITOR PHONES] de l'AW16G et de la commande de volume de votre système d'écoute.

Astuce

Le morceau de démonstration fait appel à la fonction Scene pour changer les réglages de la section Mixer. Cela signifie que la reproduction emprunte la balance prédéfinie: inutile donc de bouger les curseurs.



- 5 Pour arrêter le morceau, appuyez sur la touche STOP [■].



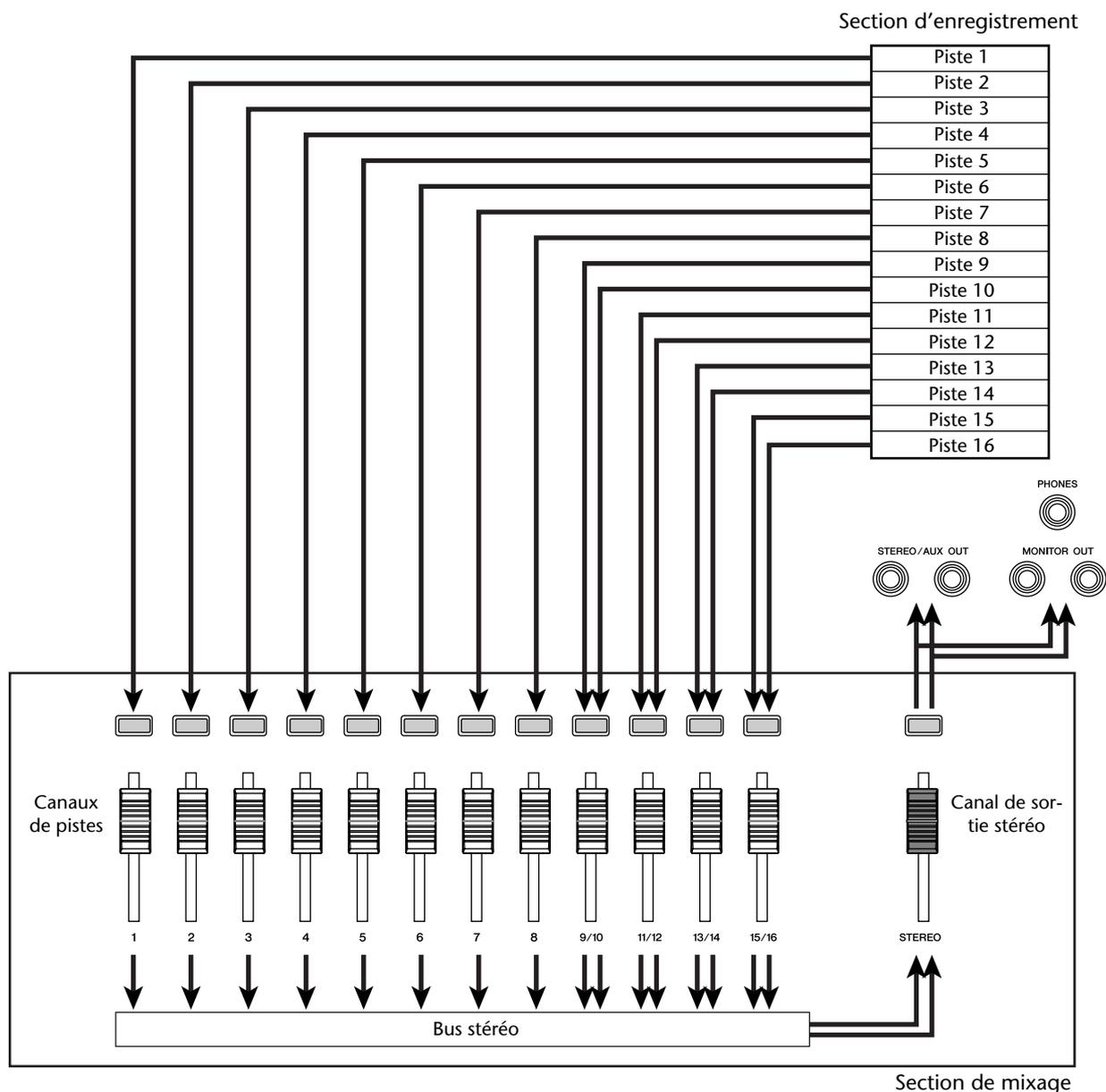
3

Écouter le morceau de démonstration

Mixage du morceau de démonstration

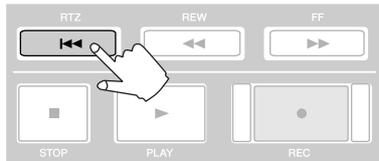
Lorsque vous reproduisez un morceau, les pistes 1–16 de l'enregistreur sont directement reliées aux canaux de pistes 1–8 et 9/10–15/16 de la console de mixage. Les signaux passant par les canaux de pistes 1–8 et 9/10–15/16 sont envoyés au bus stéréo, passent par le canal de sortie stéréo et sortent via les prises STEREO/AUX OUT ou MONITOR OUT.

● Flux des signaux durant la reproduction



Les canaux de pistes 1–8 et 9/10–15/16 sont contrôlés directement par les curseurs et les touches [TRACK SELECT] en face avant. Voici comment régler le niveau de mixage de chaque canal de piste et comment le couper/l'activer en cours de reproduction.

1 Appuyez sur la touche RTZ [◀◀].



Le morceau de démonstration revient au début.

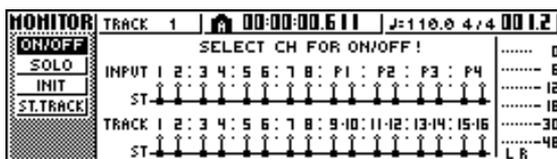
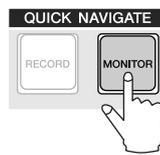
2 Appuyez sur la touche PLAY [▶].

La reproduction du morceau de démonstration commence.

3 Tout en écoutant la démonstration, actionnez les curseurs 1–8 et 9/10–15/16.

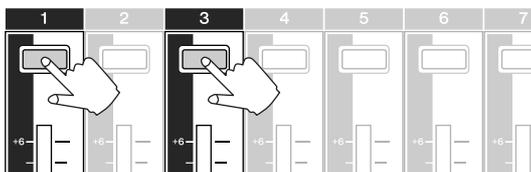
Le niveau de la piste correspondante change. Si vous actionnez le curseur [STEREO], vous changez le volume global du morceau.

4 Pour étouffer la reproduction d'une piste donnée, passez à la page ON/OFF de l'écran MONITOR en appuyant plusieurs fois sur la touche [MONITOR] ou en maintenant la touche [MONITOR] enfoncée et en actionnant les touches CURSOR [▲]/[▼].



La page ON/OFF de l'écran MONITOR permet d'activer et de couper les canaux. Un canal qui est coupé à cette page n'est pas envoyé au bus stéréo ou au bus AUX; son signal est étouffé.

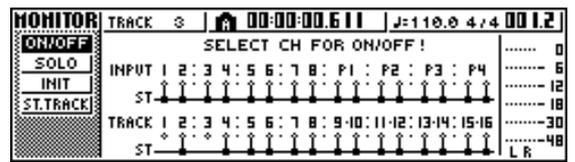
5 Appuyez sur la ou les touches [TRACK SEL] correspondant au(x) canal ou canaux à étouffer. (Vous pouvez sélectionner plus d'un canal.)



Si vous appuyez sur les touches [TRACK SEL] 1 et 3, par exemple, l'écran change de la manière suivante et les canaux de pistes 1 et 3 sont étouffés. Les touches [TRACK SEL] 1 et 3 s'éteignent. Le graphique à l'écran reflète également cette situation.

Note

La touche [TRACK SEL] actionnée en dernier lieu s'allume toujours en orange, quel que soit le réglage (étouffé ou non) de la piste. Cela vous indique que le canal en question est le "canal sélectionné" (→ p. 25).

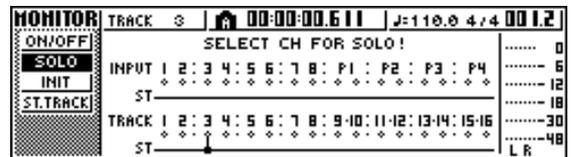


Note

Une pression sur la touche [STEREO SEL] à cette page reste sans effet.

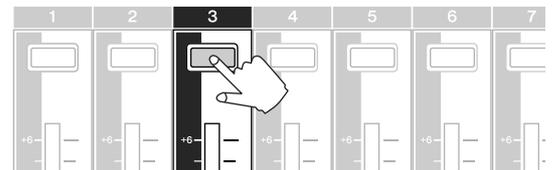
6 Pour réactiver une piste, appuyez une fois de plus sur la touche [TRACK SEL] actionnée à l'étape 5 de sorte à la rallumer en vert.

7 Pour écouter uniquement la reproduction d'une piste donnée, passez à la page SOLO de l'écran MONITOR en appuyant plusieurs fois sur la touche [MONITOR] ou en maintenant la touche [MONITOR] enfoncée et en actionnant les touches CURSOR [▲]/[▼].



La page SOLO de l'écran MONITOR permet d'étouffer tous les autres canaux pour n'en écouter qu'un seul. (Il s'agit de la fonction "solo".) Lorsque vous rendez un canal solo à cette page, les signaux des autres canaux sont étouffés et ne seront plus envoyés au bus stéréo ou aux bus AUX.

8 Appuyez sur la touche [TRACK SEL] correspondant au canal de piste à isoler.



Si vous appuyez sur les touches [TRACK SEL] 3, par exemple, l'écran change de la manière suivante et les canaux autres que le canal de piste 3 sont étouffés. La touche [TRACK SEL] 3 s'allume en orange et les autres touches [TRACK SEL] et [INPUT SEL] s'éteignent.

Note

Vous ne pouvez isoler qu'un seul canal à la fois.

9 Pour annuler la fonction solo, appuyez une fois de plus sur la touche [TRACK SEL] actuellement sélectionnée (allumée en orange).

Note

Durant la reproduction du morceau de démonstration, le niveau ou le statut activé/coupé d'un canal que vous avez modifié manuellement peut retrouver son réglage initial. Cela s'explique par la fonction Scene qui permet de changer les réglages de mixage; il ne s'agit pas d'un problème de fonctionnement (→ p. 142). Vous pouvez utiliser la fonction Recall Safe pour bloquer temporairement tout chargement de scène. (→ p. 80)

Ecouter le morceau de démonstration

Chapitre 4

Enregistrer un clip sonore

La fonction Sound Clip de l'AW16G vous permet d'enregistrer et de reproduire des données audio indépendamment de la section d'enregistrement (Recorder). Vous pouvez utiliser la fonction Sound Clip pour enregistrer et reproduire rapidement votre jeu sur une source audio branchée à l'AW16G ou sur les pads. C'est une fonction idéale pour saisir des idées de morceau ou d'arrangement, ou encore, pour enregistrer un accompagnement simple afin de s'entraîner à jouer une partie.

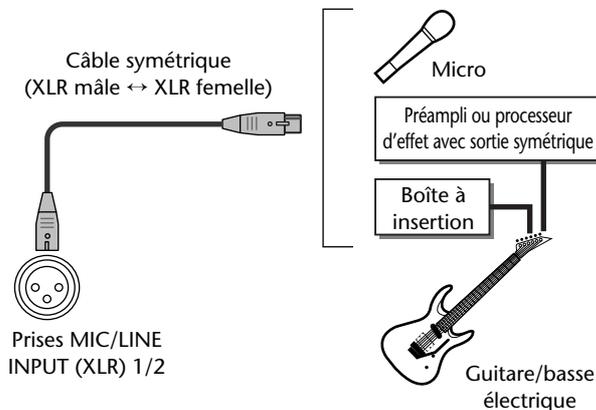
Ce chapitre explique comment un instrument ou un micro branché à une entrée peut servir à enregistrer un clip sonore.

Connexion de l'instrument ou du micro

Branchez l'instrument ou le micro à enregistrer à une entrée MIC/LINE INPUT. Ces entrées disposent de divers types de prises compatibles avec les sources suivantes.

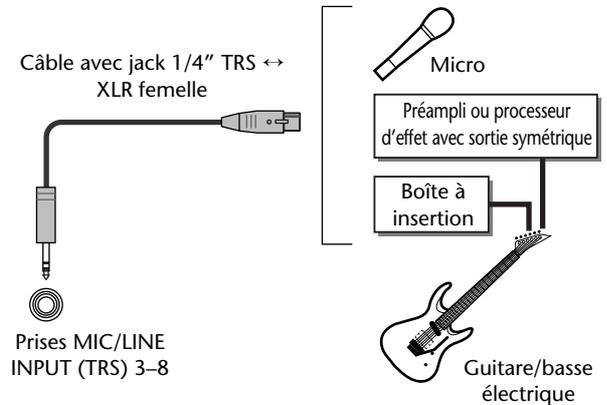
● Prises MIC/LINE INPUT (XLR) 1/2

Il s'agit de prises d'entrée XLR symétriques. Servez-vous d'un câble XLR mâle ↔ XLR femelle pour brancher votre micro, votre boîte à insertion directe ou un préampli de guitare/basse disposant d'une sortie symétrique.

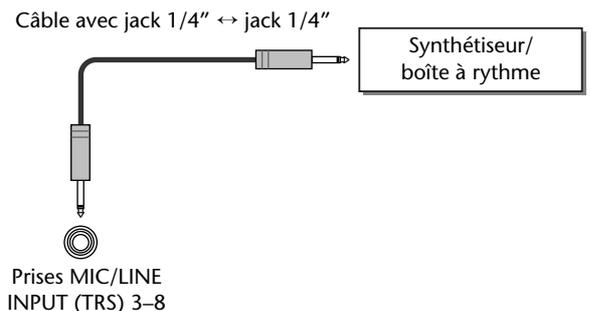


● Prises MIC/LINE INPUT (TRS) 3-8

Il s'agit de prises d'entrée TRS symétriques. Servez-vous d'un câble TRS 1/4" ↔ XLR femelle pour brancher votre micro, votre boîte à insertion directe ou un préampli de guitare/basse disposant d'une sortie symétrique.

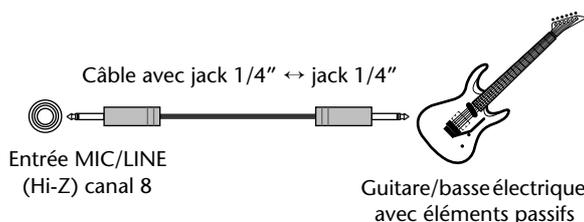


Vous pouvez aussi vous servir d'un câble avec jack 1/4" ↔ jack 1/4" pour brancher un instrument avec une sortie asymétrique tel qu'un synthétiseur ou une boîte à rythme.



● **Entrée MIC/LINE (Hi-Z) canal 8**

Utilisez un câble avec jack 1/4" ↔ jack 1/4" pour brancher directement une guitare/basse électrique avec éléments passifs.



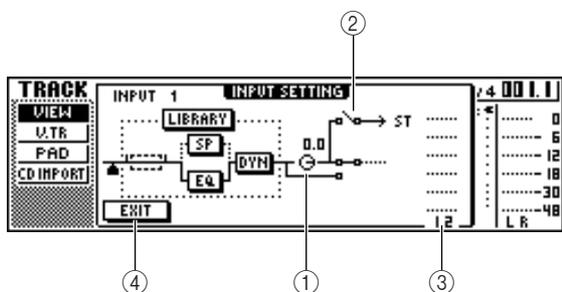
Réglage du niveau d'entrée

Les signaux entrant via les prises MIC/LINE INPUT 1–8 sont envoyés aux canaux d'entrée 1–8 respectivement. Voici comment régler le niveau d'entrée des canaux d'entrée et effectuer des réglages vous permettant d'entendre le son avec votre système d'écoute via le bus stéréo.

1 Réglez le curseur [STEREO] en position ∞. Diminuez aussi le réglage de la commande [GAIN] de l'entrée MIC/LINE INPUT à laquelle votre instrument/micro est branché.

2 Maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] correspondant à l'entrée à laquelle votre instrument/micro est branché.

Lorsque vous maintenez une touche [INPUT SEL] enfoncée, la fenêtre INPUT SETTING apparaît et vous permet d'effectuer des réglages pour le canal en question. L'illustration suivante montre l'écran qui apparaît si vous maintenez la touche [INPUT SEL] 1 enfoncée.



① Commande INPUT LEVEL

Amenez le curseur d'écran sur cette commande et tournez la molette [DATA/JOG] pour régler le niveau d'entrée du canal. Normalement, vous pouvez conserver le réglage par défaut de 0dB. Le niveau actuel est affiché (en dB) au-dessus de la commande.

② Commutateur d'assignation du bus stéréo

Lorsque vous amenez le curseur sur cette commande et appuyez sur la touche [ENTER], vous coupez/activez l'envoi du signal du canal d'entrée correspondant au bus stéréo.

③ Indicateur de niveau

Il affiche le niveau d'entrée du canal d'entrée. Le symbole ■ dans la fenêtre indique l'endroit où le niveau est mesuré.

④ Bouton EXIT

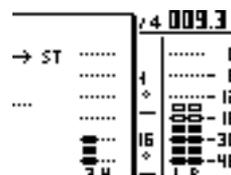
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour fermer la fenêtre et revenir à l'écran précédent.

3 En gardant un œil sur l'indicateur de niveau, jouez sur votre instrument et actionnez la commande [GAIN] pour régler le niveau d'entrée.

Au fur et à mesure que vous tournez la commande [GAIN] vers la droite, l'indicateur de niveau bouge de façon plus marquée. (Cependant, votre système d'écoute ne produit encore aucun son.)

Pour obtenir la meilleure qualité audio, choisissez un niveau aussi élevé que possible sans qu'il n'y ait saturation aux niveaux les plus élevés.

4 Tout en jouant sur l'instrument, amenez le curseur [STEREO] à la position 0 dB.



Les indicateurs de niveau LR à droite de l'écran se réveillent. Lorsque vous tournez la commande [MONITOR/PHONES] vers la droite, le son devrait devenir audible.

Note

Si vous n'entendez toujours rien après avoir relevé le curseur [STEREO], affichez la fenêtre INPUT SETTING et assurez-vous que le commutateur d'assignation au bus stéréo est bien activé et que la commande INPUT LEVEL n'est pas à un niveau inférieur à 0.0dB.

5 Pour fermer la fenêtre INPUT SETTING, amenez le curseur sur le bouton EXIT et appuyez sur la touche [ENTER].

Vous revenez à l'écran précédent.

Astuce

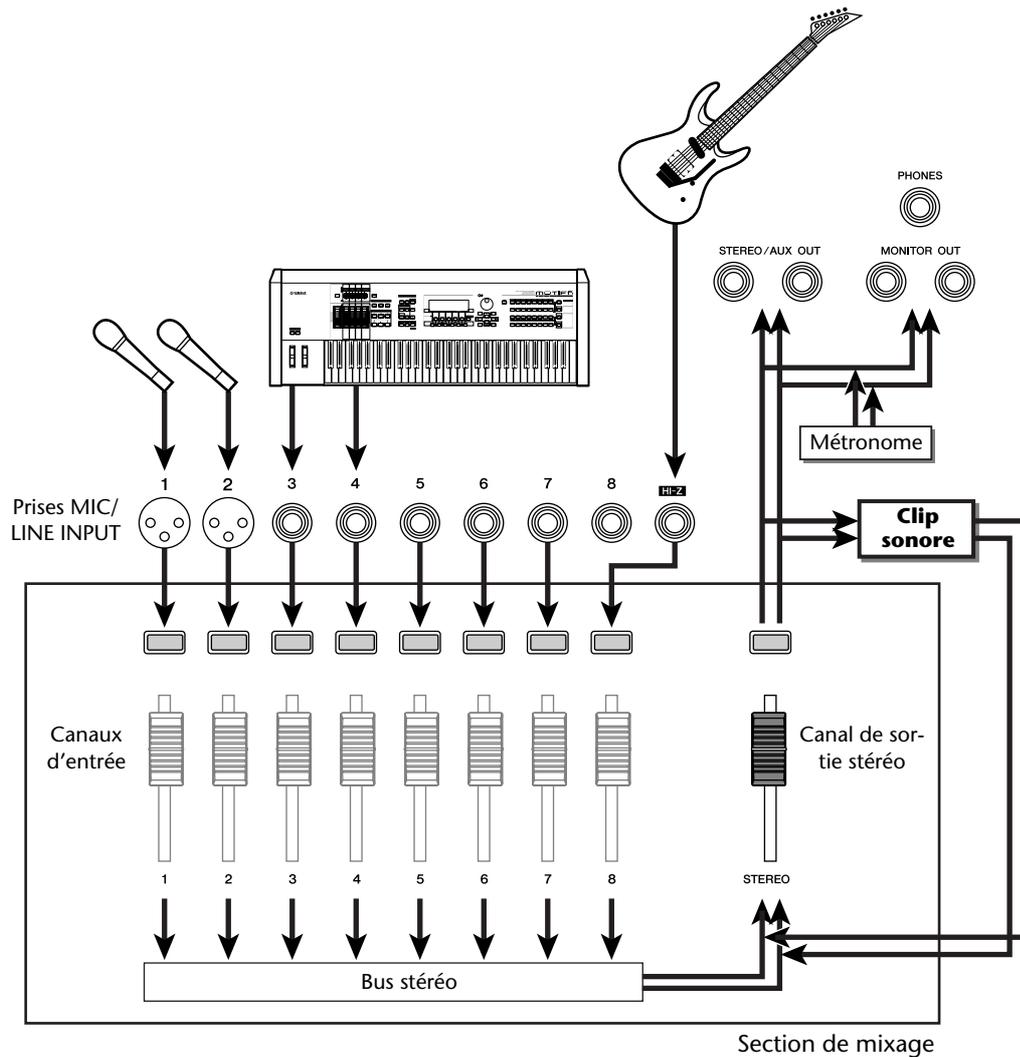
Les réglages de niveau décrits ci-dessus s'appliquent à n'importe quel type d'enregistrement (pas seulement à l'enregistrement Sound Clip). En augmentant le réglage de la commande [GAIN] au maximum en évitant cependant toute distorsion, vous obtenez une conversion du signal d'entrée en signal numérique de qualité optimale avant l'envoi à la section de mixage. Si le réglage de la commande [GAIN] n'est pas assez élevé, vous risquez de ne pas pouvoir profiter de toute la plage dynamique des sections de mixage et d'enregistrement. Lorsque la commande de niveau d'entrée LEVEL et le curseur [STEREO] sont en position 0 dB, le niveau d'entrée est envoyé tel quel à la section d'enregistrement et d'écoute.

Enregistrer/reproduire un clip sonore

Maintenant que les préparatifs sont terminés, vous pouvez enregistrer un clip sonore.

Le signal après curseur du canal de sortie stéréo peut être directement enregistré comme clip sonore. Pour la reproduction, le signal est envoyé immédiatement, avant le curseur du canal de sortie stéréo. (La reproduction d'un clip sonore ne peut pas être traitée par l'égaliseur et le processeur de dynamique.)

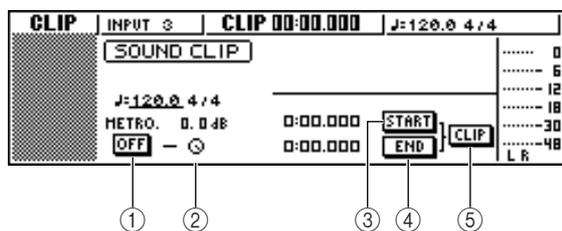
● Flux du signal avec Sound Clip



■ Enregistrer un clip sonore

1 Dans la section de localisation, appuyez sur la touche [SOUND CLIP].

L'écran CLIP apparaît et vous permet d'enregistrer et de reproduire des clips sonores.



- ① **Bouton du métronome**
Active/coupe le métronome.
- ② **Commande du métronome**
Détermine le volume du métronome. La valeur au-dessus de la commande indique le réglage actuel en dB.
- ③ **Bouton START**
Définit la position actuelle comme début du clip sonore (l'emplacement où la reproduction commencera). La position actuelle est affichée en minutes/secondes/millisecondes à gauche.
- ④ **Bouton END**
Définit la position actuelle comme la fin du clip sonore (l'emplacement où la reproduction s'arrêtera). La position actuelle est affichée en minutes/secondes/millisecondes à gauche.
- ⑤ **Bouton CLIP**
Lorsque vous activez ce bouton, les réglages des boutons START (③) et END (④) entrent en vigueur.

Note

Il est impossible d'enregistrer ou de reproduire des données dans la section d'enregistrement tant que l'écran CLIP est affiché.

2 Pour utiliser le métronome, amenez le curseur sur le bouton du métronome et appuyez sur la touche [ENTER].

Le type de mesure ("armure de temps") et le tempo utilisés par le métronome apparaissent au-dessus du bouton du métronome.

3 Amenez le curseur d'écran sur la valeur de tempo et tournez la molette [DATA/JOG] pour changer le tempo du métronome.

Note

L'armure de temps du métronome est déterminée par le réglage de la dernière carte de tempo chargée avant que vous n'affichiez l'écran CLIP. N'oubliez pas que cet écran ne permet pas de changer ce réglage. (Pour en savoir plus sur la carte de tempo → p. 142.)

4 Dans la section de transport, maintenez la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

Le métronome commence à battre et le compteur démarre. Le compteur de l'écran CLIP démarre toujours à partir de 0 et indique la position actuelle en minutes/secondes/millisecondes. Ce compteur est indépendant du compteur d'un morceau conventionnel.

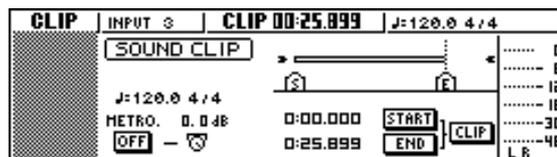
5 Jouez sur l'instrument en suivant le métronome.

Astuce

- Le son du métronome n'est pas enregistré dans le clip sonore. Si nécessaire, amenez le curseur d'écran sur la commande du métronome et tournez la molette [DATA/JOG] pour régler le volume du métronome.
- Outre l'instrument branché aux prises MIC/LINE INPUT, vous pouvez enregistrer votre jeu sur les pads du Quick Loop Sampler.
- Les commandes/touches du canal sélectionnés sont actives même lorsque l'écran CLIP est affiché. Si nécessaire, vous pouvez enregistrer le signal traité par l'égaliseur et le processeur de dynamique (→ p. 50).

6 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP [■].

L'écran affiche les symboles S (Start) et E (End) pour indiquer le début et la fin.



Astuce

- Avec les réglages par défaut de l'AW16G, vous pouvez enregistrer des clips allant jusqu'à 30 secondes. Si vous jouez durant plus de 30 secondes, seules les 30 secondes précédant la fin de l'enregistrement sont effectivement enregistrées. (Cependant, le compteur continue à avancer durant l'enregistrement.)
- A la page PREFER de l'écran UTILITY, vous pouvez choisir une longueur maximale allant jusqu'à 180 secondes pour un clip sonore. Vous pouvez modifier ce réglage avant de créer un nouveau morceau mais une fois le morceau créé, vous ne pouvez plus le changer. (→ p. 161)

■ Reproduire un clip sonore

1 Pour écouter le clip sonore que vous venez d'enregistrer, appuyez sur la touche PLAY [▶].

La région comprise entre le début et la fin de l'enregistrement est reproduite de façon répétitive. Pour arrêter, appuyez sur la touche STOP [■]. Si vous recommencez l'enregistrement, les anciennes données sont effacées par les nouvelles.

A l'écran CLIP, les touches de la section de transport ont les fonctions suivantes.

Touche	Fonction
Touche RTZ [◀◀]	Retour au début de l'enregistrement. Si le bouton CLIP est activé, il s'agit du point Start.
Touche REW [◀◀]	Rembobine en direction du début. Elle s'arrête au début de l'enregistrement ou au point Start.
Touche FF [▶▶]	Avance rapide. L'avance s'arrête à la fin de l'enregistrement ou au point End.
Touche STOP [■]	Arrête la reproduction, l'enregistrement, le recul ou l'avance rapide.
Touche PLAY [▶]	Lance la reproduction. Une pression sur cette touche durant la reproduction n'a aucun effet.
Touche REC [●]	Si vous maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶] lorsque l'appareil est à l'arrêt, l'enregistrement débute. Une pression sur cette touche durant la reproduction n'a aucun effet.

Astuce

Le métronome et les signaux des pads 1–4 sont inaudibles durant la reproduction d'un clip. Cependant, vous pouvez toujours écouter les signaux des canaux d'entrée 1–8.

2 Si vous voulez changer la plage de reproduction du clip, arrêtez-vous à l'endroit voulu pour le point Start, amenez le curseur sur le bouton START de la fenêtre et appuyez sur la touche [ENTER].

La position actuelle est définie comme point Start.

3 De la même façon, arrêtez-vous à l'endroit voulu pour le point End, amenez le curseur sur le bouton END et appuyez sur la touche [ENTER].

4 Arrêtez la reproduction, amenez le curseur sur le bouton CLIP et appuyez sur la touche [ENTER].

Le bouton CLIP est activé et les points Start et End sélectionnés entrent en vigueur.

Note

Les boutons START, END et CLIP sont désactivés durant la reproduction du clip sonore.

Astuce

La plage comprise entre les points Start et End peut être copiée dans une piste audio de la section d'enregistrement avec la commande COPY de l'écran EDIT (→ p. 128).

5 Pour entériner les réglages de l'écran CLIP, appuyez sur la touche [SOUND CLIP].

Une demande de confirmation apparaît. Amenez le curseur sur le bouton OK pour quitter l'écran CLIP ou sur le bouton CANCEL pour annuler les réglages puis appuyez sur la touche [ENTER].

Lorsque vous quittez l'écran CLIP, vous revenez à la page VIEW de l'écran TRACK. Cependant, vous pouvez actionner la touche [SOUND CLIP] n'importe quand pour reproduire le clip enregistré ou pour enregistrer un nouveau clip.

Note

Lorsque vous enregistrez un nouveau clip sonore, le précédent est irrémédiablement effacé. La fonction Undo ne permet pas de récupérer un clip sonore effacé.

Astuce

- Une demande de confirmation apparaît aussi pour savoir si vous souhaitez quitter l'écran CLIP lorsque vous actionnez une touche de la section Work Navigate ou Quick Navigate alors que la reproduction est arrêtée à l'écran CLIP.
- Les données du clip sonore sont sauvegardées pour chaque morceau.

Chapitre 5

Enregistrer sur une piste

Ce chapitre explique comment créer un nouveau morceau et enregistrer le signal audio d'un instrument ou d'un micro branché à l'AW16G sur la première piste du morceau.

Créer un nouveau morceau

Pour pouvoir enregistrer avec l'AW16G, il faut d'abord créer un nouveau morceau.

Astuce

La première fois que vous utilisez l'AW16G, un morceau est vide et automatiquement chargé. Si vous utilisez ce morceau chargé automatiquement, vous pouvez ignorer la procédure décrite ci-dessous.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIST.



- 2 Amenez le curseur sur le bouton NEW et appuyez sur la touche [ENTER].
Un message vous demande si vous souhaitez sauvegarder le morceau actuel.



- 3 Amenez le curseur sur YES (sauvegarde du morceau actuel) ou NO (pas de sauvegarde) et appuyez sur la touche [ENTER].
La fenêtre qui apparaît alors permet de choisir les paramètres dont les réglages seront repris du morceau actuel.



Vous pouvez choisir un ou plusieurs des paramètres suivants.

- Bouton SCENE Mémoires de scène
- Bouton LIBRARY Mémoires EQ, de dynamique, d'effet et de canal
- Bouton TEMPO Carte de tempo

Si, par exemple, vous voulez utiliser les réglages d'effet du morceau actuel pour le nouveau morceau, activez le bouton LIBRARY.

- 4 Servez-vous des boutons pour choisir les paramètres dont les réglages seront repris du morceau actuel. Amenez ensuite le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre TITLE EDIT apparaît et vous permet d'attribuer un nom au morceau.



- 5 Donnez un nom au morceau (pour en savoir plus sur l'attribution d'un nom → p. 24).
- 6 Pour créer le nouveau morceau, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Le nouveau morceau voit le jour et vous retournez à la page LIST de l'écran SONG.

Astuce

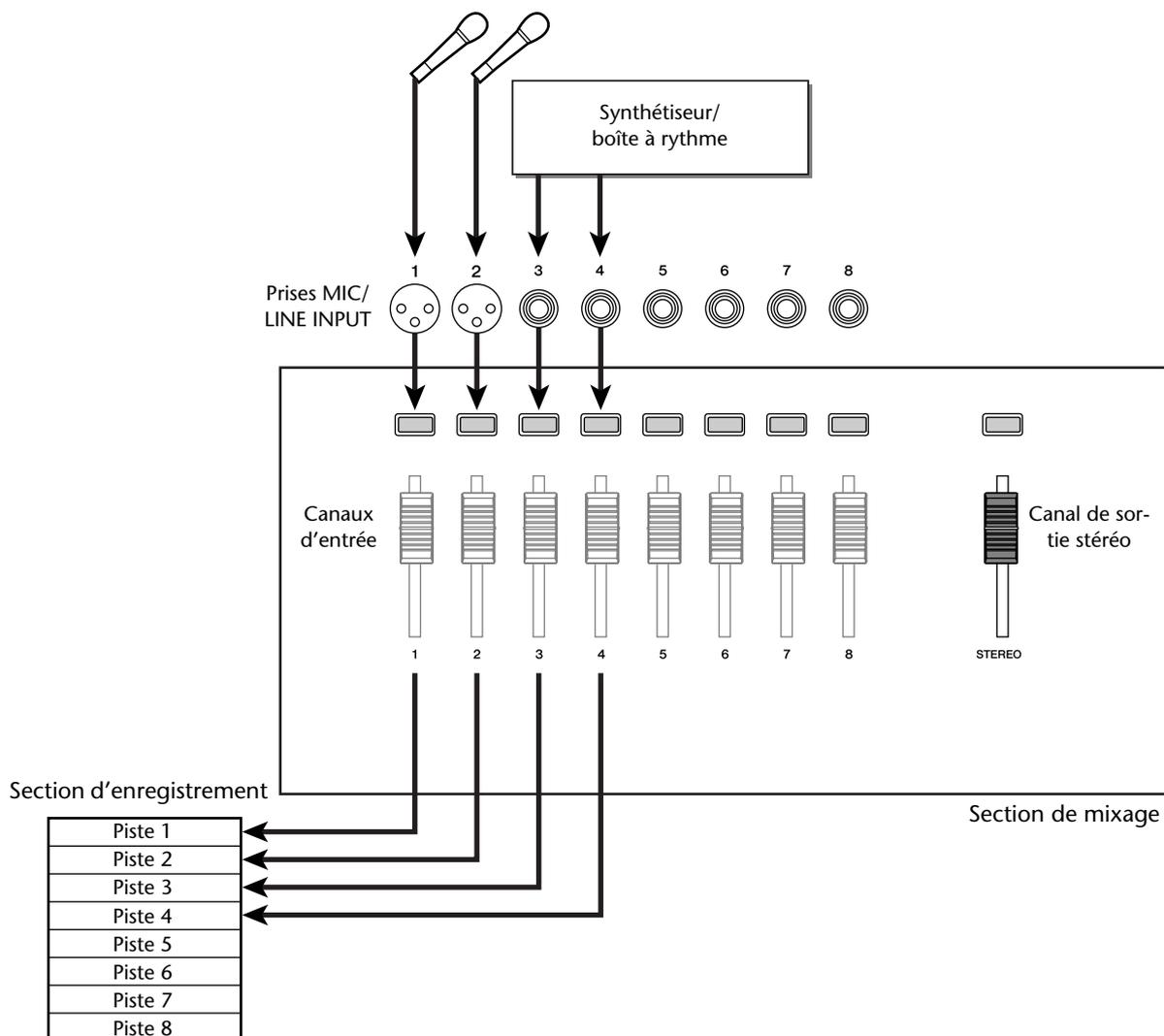
- Si vous amenez le curseur sur le bouton CANCEL (au lieu de OK) et appuyez sur la touche [ENTER], vous retrouvez la page LIST de l'écran SONG sans créer de nouveau morceau.
- Vous pouvez aussi modifier le nom ultérieurement (→ p. 138).

Enregistrement direct et enregistrement par bus

Il y a deux manières d'assigner les instruments/micros branchés à l'AW16G aux pistes.

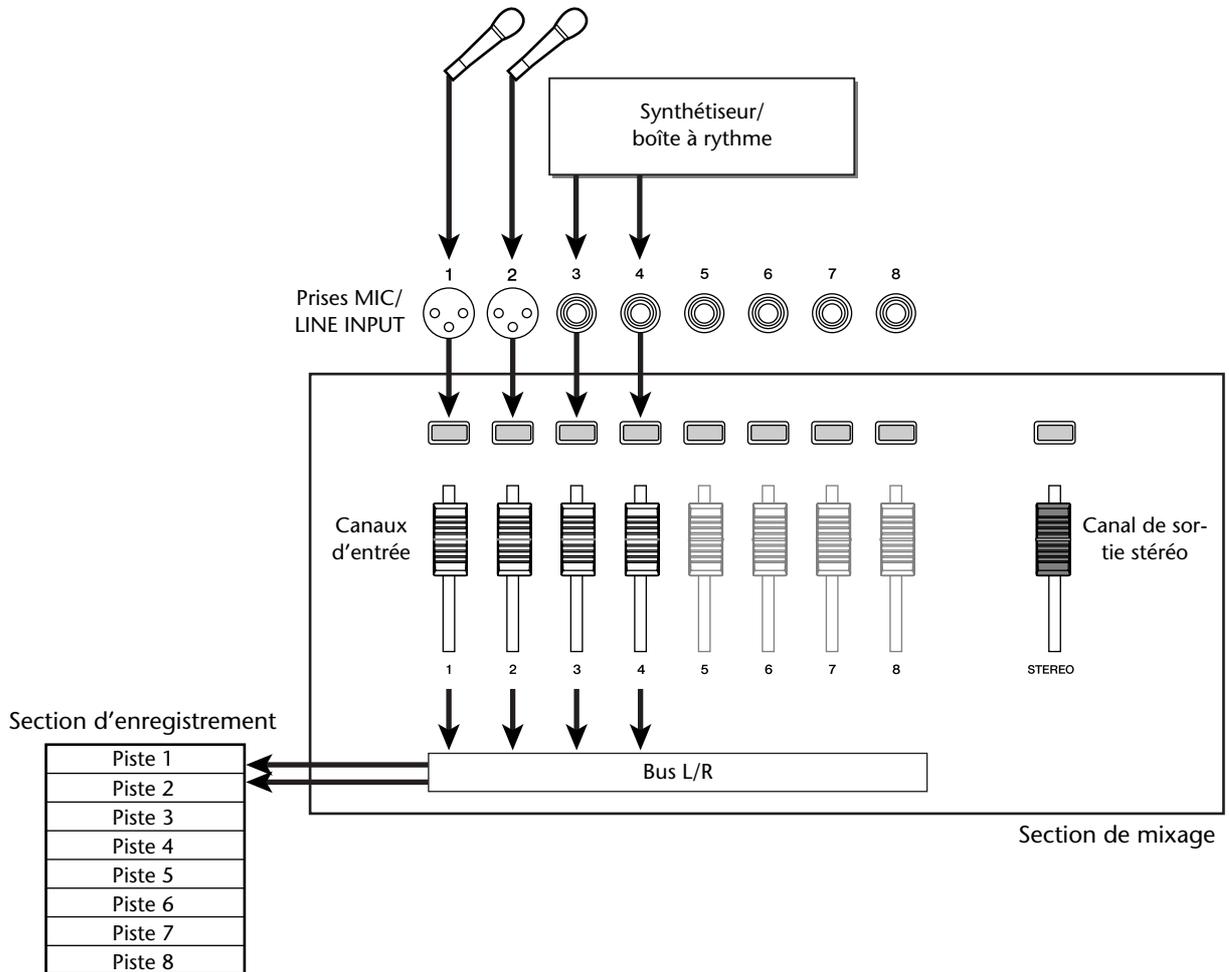
■ Enregistrement direct

Cette méthode assigne les canaux d'entrée aux pistes selon une correspondance 1-1. Il est indispensable d'avoir un nombre de pistes équivalant au nombre de canaux d'entrée utilisés. Cependant, cette méthode permet de régler le volume, la position stéréo (pan) et le timbre de chaque instrument après l'enregistrement.



■ Enregistrement par bus

Cette méthode permet d'envoyer plusieurs canaux d'entrée au bus L/R et d'assigner le mélange des signaux à une ou deux pistes. Cette méthode nécessite moins de pistes. Cependant, les réglages définitifs de volume, de panoramique et de timbre de chaque instrument doivent être faits au moment de l'enregistrement. (Vous ne pourrez plus les régler individuellement après l'enregistrement.)



Note

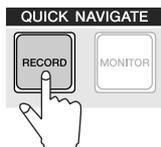
L'assignation des signaux d'entrée aux pistes dépend donc de la méthode choisie.

Assignation des signaux d'entrée aux pistes (enregistrement direct)

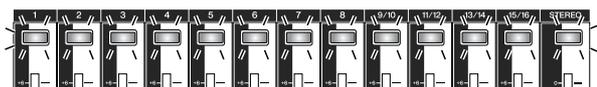
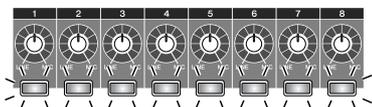
1 Réglez le curseur [STEREO] en position $-\infty$.

2 Branchez les instruments/micros aux prises MIC/LINE INPUT 1-8.

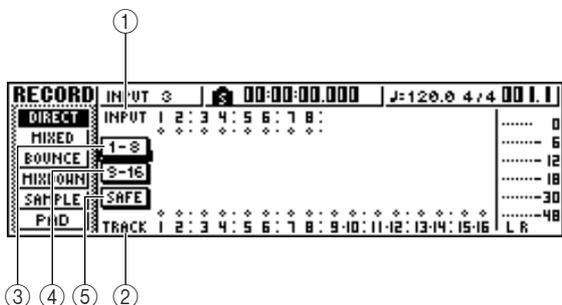
3 Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page DIRECT de l'écran RECORD.



Les touches [INPUT SEL] et [TRACK SEL] clignotent en rouge.



L'écran indique comment les canaux d'entrée sont reliés aux pistes.



① INPUT

Affiche l'état des connexions des canaux d'entrée 1-8.

Si vous amenez le curseur sur les chiffres 1-8 et appuyez sur la touche [ENTER], la fenêtre INPUT SETTING apparaît et vous permet d'effectuer des réglages pour le canal d'entrée en question.

Si vous amenez le curseur sur le symbole \oplus et appuyez sur la touche [ENTER], le symbole est contrasté et le canal d'entrée en question est sélectionné comme source d'enregistrement.

② TRACK

Affiche l'état des connexions des pistes 1-16.

Si vous amenez le curseur sur le symbole \oplus et appuyez sur la touche [ENTER], le symbole est contrasté et la piste en question est choisie comme destination d'enregistrement.

③ Bouton 1-8

Si vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], les canaux d'entrée 1-8 sont reliés aux pistes 1-8.

④ Bouton 9-16

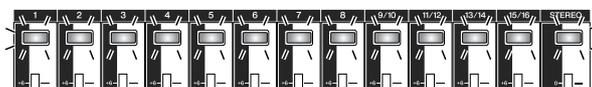
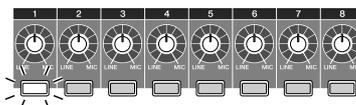
Si vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], les canaux d'entrée 1-8 sont reliés aux pistes 9-16.

⑤ Bouton SAFE

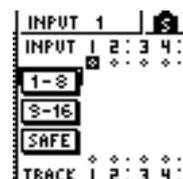
Si vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], vous annulez toutes les connexions.

4 Maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] du canal d'entrée auquel votre instrument/micro est branché.

La touche [INPUT SEL] en question s'allume en rouge et les autres touches [INPUT SEL] s'éteignent. Si ce canal d'entrée n'est pas encore assigné à une piste, toutes les touches [TRACK SEL] clignotent en rouge. Ce clignotement indique que les pistes peuvent être sélectionnées comme destination pour l'enregistrement.



A l'écran, le symbole \oplus de ce canal d'entrée est contrasté.

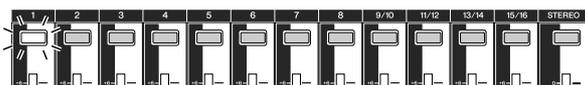


Astuce

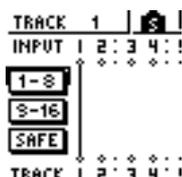
- Vous pouvez aussi sélectionner un canal d'entrée en amenant le curseur sur le symbole \oplus du canal voulu et en appuyant sur la touche [ENTER].
- Si vous sélectionnez un canal d'entrée qui a déjà été assigné à une piste, seule la touche [TRACK SEL] correspondante clignote en rouge.
- Quand vous maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] d'un canal d'entrée, la fenêtre INPUT SETTING apparaît et vous permet d'effectuer des réglages pour le canal en question. Amenez le curseur sur le bouton EXIT et appuyez sur la touche [ENTER] pour fermer la fenêtre et revenir à l'écran précédent.

5 Appuyez sur la touche [TRACK SEL] de la piste à enregistrer.

Le canal d'entrée et la piste sélectionnés sont reliés de façon interne. A ce moment-là, seules les touches [INPUT SEL] et [TRACK SEL] sélectionnées clignotent en rouge. La touche [TRACK SEL] clignotante indique que la piste en question est prête pour l'enregistrement.



A l'écran, une ligne indique la connexion.



Astuce

- Vous pouvez aussi sélectionner une piste en amenant le curseur sur le symbole  de la piste voulue et en appuyant sur la touche [ENTER].
- Le canal d'entrée et la piste sont reliés de façon interne même si vous appuyez d'abord sur la touche [TRACK SEL] avant d'appuyer sur la touche [INPUT SEL].
- Lorsque vous sélectionnez un canal d'entrée comme source d'enregistrement, son assignation au bus stéréo est automatiquement coupée; l'écoute se fait alors via le canal de piste.
- Les réglages d'égalisation et de dynamique sont neutres pour un canal de piste sélectionné comme destination d'enregistrement.

6 Pour enregistrer simultanément plus d'un instrument ou micro, assignez les autres canaux d'entrée à des pistes de la même manière.



Astuce

- Pour annuler une connexion, appuyez sur la touche [INPUT SEL] pour l'allumer en rouge puis actionnez la touche [TRACK SEL] correspondant à la piste de destination. Pour annuler toutes les connexions, amenez le curseur sur le bouton SAFE et appuyez sur la touche [ENTER].
- Pour changer la piste de destination, appuyez sur la touche [INPUT SEL] pour l'allumer en rouge puis actionnez la touche [TRACK SEL] de la piste voulue pour l'enregistrement.
- Si les entrées sources de l'enregistrement et les pistes de destination constituent des paires, deux canaux adjacents impair/pair sont assignés à deux pistes adjacentes impaire/paire.

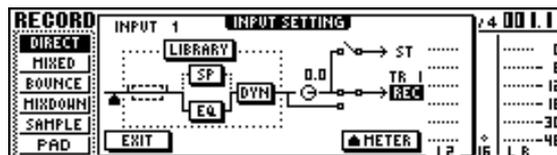
7 Quand vous maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] du canal d'entrée source, la fenêtre INPUT SETTING apparaît.

Astuce

Vous pouvez aussi afficher la fenêtre INPUT SETTING en amenant le curseur sur le numéro d'un canal d'entrée à la page DIRECT de l'écran RECORD et en actionnant la touche [ENTER].

8 Servez-vous de la commande [GAIN] pour régler le volume d'entrée du signal.

Pour en savoir plus sur le réglage du niveau d'entrée, voyez la section "Enregistrer un clip sonore" (→ p. 33).



Si un canal d'entrée est connecté à une destination d'enregistrement, cette piste de destination et le bouton METER sont ajoutés dans la fenêtre INPUT SETTING.

Amenez le curseur sur le bouton METER et appuyez sur la touche [ENTER] pour changer l'endroit où le niveau du signal est mesuré: soit avant le curseur (réglage par défaut; le niveau est mesuré immédiatement après le convertisseur A/N avant d'être envoyé à l'égaliseur), soit après le curseur (le signal est passé par l'égaliseur, le processeur de dynamique et la commande LEVEL). Assurez-vous que l'augmentation de niveau après le passage par l'égaliseur et le processeur de dynamique ne provoque pas de saturation du signal.

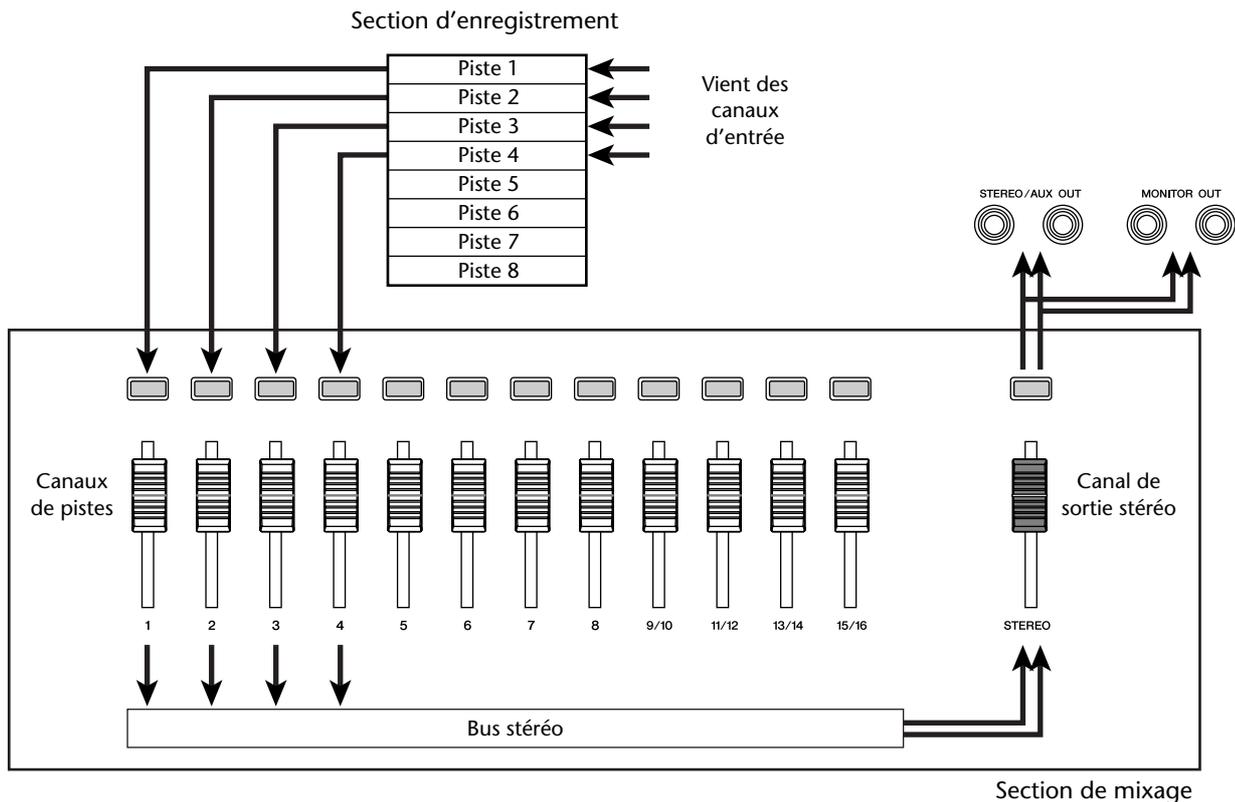
9 Relevez le curseur [STEREO] jusqu'en position 0 dB.

10 Pour écouter le signal que vous enregistrez, relevez le curseur du canal de piste sélectionné pour l'enregistrement.

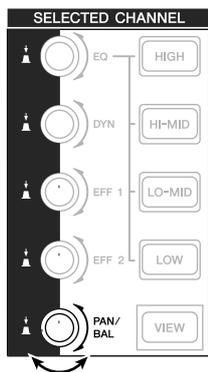
Durant l'enregistrement, on écoute généralement le signal enregistré (via le canal de piste) plutôt que le signal d'entrée. Cela permet d'écouter le signal réellement enregistré ainsi que de régler le volume et le timbre du signal écouté sans, pour autant, modifier le signal enregistré.

Si le curseur du canal de la piste de destination est en position 0dB, le volume d'écoute durant l'enregistrement est le même que le volume de reproduction après l'enregistrement.

● Flux des signaux d'écoute durant l'enregistrement



11 Pour régler le panoramique du signal d'écoute, appuyez sur la touche [TRACK SEL] du canal de piste en question et tournez la commande [PAN/BAL] de la section Selected Channel.

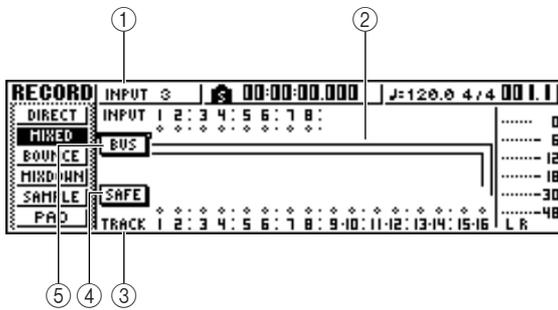


Note

Le réglage de panoramique d'un canal d'entrée n'a aucun effet si ce canal est assigné directement à une piste.

Assignation des signaux d'entrée aux pistes (enregistrement par bus)

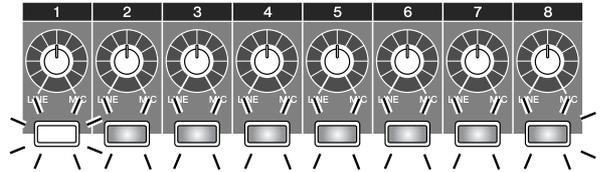
- 1 Réglez le curseur [STEREO] en position ∞ .
- 2 Branchez les instruments/micros aux prises MIC/LINE INPUT 1–8.
- 3 Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page MIXED de l'écran RECORD.
La page MIXED de l'écran RECORD permet d'assigner les signaux des canaux d'entrée à une ou deux pistes via le bus L/R.



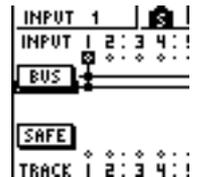
- ① **INPUT**
Sélectionne le canal d'entrée source.
- ② **Bus L/R**
Les deux lignes horizontales indiquent l'acheminement du signal du bus L/R. Vous pouvez vérifier l'état activé/coupé du signal envoyé du ou des canaux d'entrée de source au bus L ou R ainsi que les pistes qui serviront de destination au bus L/R.
- ③ **TRACK**
Sélectionne la ou les pistes qui serviront de destination pour l'enregistrement du signal du bus L/R.
- ④ **Bouton SAFE**
Pour annuler toutes les sources et destinations d'enregistrement, amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER].
- ⑤ **Bouton BUS**
Quand vous amenez le curseur sur ce bouton et que vous appuyez sur la touche [ENTER], l'écran affiche à sa droite un curseur permettant de régler le niveau de sortie du bus L/R et un indicateur de niveau dédié à ce bus. Utilisez ce curseur pour régler le niveau Master du bus L/R.

- 4 Appuyez sur la touche [INPUT SEL] du canal d'entrée auquel votre instrument/micro est branché.

La touche [INPUT SEL] s'allume en orange et indique que ce canal d'entrée est sélectionné.



À l'écran, le symbole \oplus de ce canal d'entrée est contrasté et une ligne s'affiche pour signaler que le canal en question est connecté au bus.

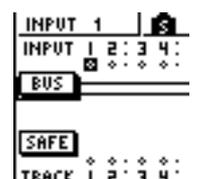
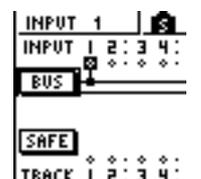
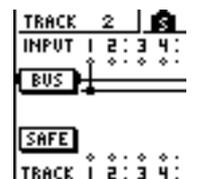
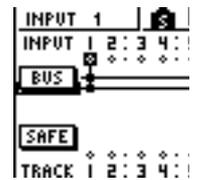


Astuce

- Vous pouvez aussi sélectionner un canal d'entrée en amenant le curseur sur le symbole \oplus du canal voulu et en appuyant sur la touche [ENTER].
- Quand vous maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] d'un canal d'entrée, la fenêtre INPUT SETTING apparaît et vous permet d'effectuer des réglages pour le canal en question. Amenez le curseur sur le bouton EXIT et appuyez sur la touche [ENTER] pour fermer la fenêtre et revenir à l'écran précédent.

- 5 Chaque pression sur la touche [INPUT SEL] actionnée à l'étape 4 coupe/active l'envoi du signal du canal d'entrée correspondant au bus L/R.

À chaque pression sur la touche [INPUT SEL], l'écran change de la manière suivante.



Astuce

Lorsque vous sélectionnez un canal d'entrée comme source d'enregistrement, son assignation au bus stéréo est automatiquement coupée; l'écoute se fait alors via le canal de piste.

5

Enregistrer sur une piste

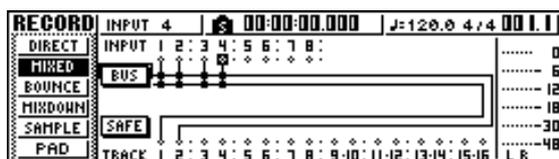
6 Si nécessaire, procédez de la même façon pour définir d'autres canaux d'entrée comme sources d'enregistrement.

7 Appuyez sur la ou les touches [TRACK SEL] correspondant au(x) piste(s) de destination.

Vous pouvez choisir jusqu'à deux pistes comme destination d'enregistrement.

Si vous sélectionnez la piste 1, 3, 5 ou 7, le signal est envoyé au bus L. Si vous sélectionnez la piste 2, 4, 6 ou 8, le signal est envoyé au bus R. Si vous avez sélectionné les pistes 9/10–15/16, les pistes impaires sont envoyées au bus L et les pistes paires au bus R.

L'écran affiche des lignes pour indiquer les connexions des signaux d'entrée aux pistes.



Astuce

- Les réglages d'égalisation et de dynamique sont neutres pour un canal d'une piste choisie comme destination d'enregistrement.
- Si vous choisissez une piste non jumelée, le panoramique du canal de piste se trouvera en position centrale. Si vous choisissez des pistes jumelées (→ p. 49), le panoramique des canaux de pistes pair/impair sera réglé respectivement à gauche et à droite.
- Cette connexion est annulée si vous appuyez une fois de plus sur la touche [TRACK SEL] d'une piste sélectionnée.

8 Pour chaque canal d'entrée auquel un instrument ou micro est branché, maintenez la touche [INPUT SEL] enfoncée pour afficher la fenêtre INPUT SETTING et actionnez la commande [GAIN] pour régler le niveau d'entrée du signal.

Pour en savoir plus sur le réglage du niveau d'entrée, voyez la section "Enregistrer un clip sonore" (→ p. 33).

9 Relevez le curseur [STEREO] jusqu'en position 0 dB.

10 Utilisez le curseur du canal de la piste de destination afin de régler le volume d'écoute.

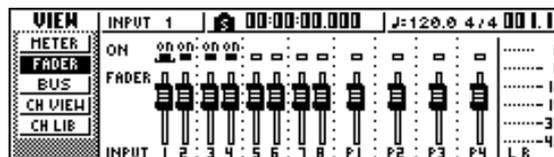
Vous êtes alors en mesure d'écouter le signal envoyé à la piste ou aux pistes via le bus L/R.

11 Pour régler le panoramique de chaque canal d'entrée, appuyez sur la touche [INPUT SEL] pour sélectionner un canal et tournez la commande [PAN/BAL] de la section Selected Channel.

Lorsque vous enregistrez par bus, il est impossible de régler le panoramique ou la balance de volume pour des instruments individuels après l'enregistrement sur piste. Vous devez donc effectuer les réglages définitifs de panoramique et de balance quand vous envoyez les signaux des canaux d'entrée au bus L/R.

12 Pour régler la balance de chaque canal d'entrée, appuyez plusieurs fois sur la touche [VIEW] de la section Selected Channel afin d'afficher la page FADER.

Pour régler la balance de volume des canaux d'entrée, la page FADER de l'écran VIEW est très pratique. Elle permet de changer le statut activé/coupé et le niveau d'entrée des canaux d'entrée, des canaux de pads et des canaux de pistes – le tout sur une seule page.



13 Tout en jouant sur vos instruments, servez-vous des touches [INPUT SEL] ou CURSOR [▲]/[▼] pour sélectionner un canal d'entrée et tournez la molette [DATA/JOG] pour régler la balance.

Note

Nous vous déconseillons d'utiliser la commande [GAIN] pour régler la balance des canaux d'entrée. Cela dégraderait le rapport signal/bruit et pourrait entraîner de la distorsion.

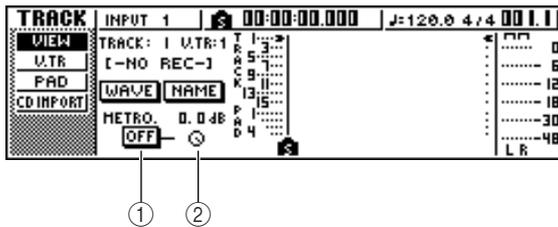
Astuce

- Vous pouvez aussi vous servir de la commande INPUT LEVEL de la fenêtre INPUT SETTING pour régler la balance des canaux d'entrée.
- Normalement, les curseurs en face avant pilotent les canaux de pistes. Cependant, il suffit de changer un réglage interne pour pouvoir utiliser les curseurs afin de régler le niveau d'entrée des canaux d'entrée. (→ p. 161)

Utilisation du métronome

Avant de commencer l'enregistrement, réglez le tempo et le volume du métronome. Si vous ne comptez pas utiliser le métronome pour l'enregistrement, vous pouvez ignorer la procédure suivante.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page VIEW.



- 1 **Bouton du métronome**
Active/coupe le métronome.
- 2 **Commande du métronome**
Détermine le volume du métronome. La valeur au-dessus de la commande indique le réglage actuel en dB.

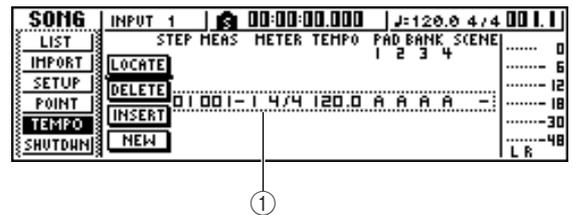
- 2 Amenez le curseur sur le bouton du métronome et appuyez sur la touche [ENTER].

Le métronome est activé.

- 3 Dès que vous appuyez sur la touche [PLAY] pour lancer la reproduction, le métronome commence à fonctionner. Si nécessaire, amenez le curseur sur la commande du métronome et tournez la molette [DATA/JOG] pour régler le volume du métronome. Si vous voulez changer le tempo ou l'armure de temps (le type de mesure), appuyez sur la touche [STOP] pour arrêter la reproduction et exécutez la procédure suivante.

- 4 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page TEMPO.

La page TEMPO vous permet de créer une carte de tempo qui précise le tempo et l'armure de temps du morceau. Le tempo et l'armure de temps spécifiés ici constituent la base pour l'affichage du compteur en mesures/temps, le métronome interne et les messages MIDI Clock générés par l'AW16G.



- 1 **Événements de la carte de tempo**
Ces événements sont enregistrés dans la carte de tempo. Lors de la création d'un nouveau morceau, un événement de carte de tempo "armure de temps = 4/4 et tempo = 120" est créé au début du morceau (mesure 1, temps 1).

- 5 Amenez le curseur d'écran sur la zone TEMPO de l'événement et tournez la molette [DATA/JOG] pour choisir la valeur de tempo.

Vous pouvez régler le tempo sur une plage de 30–250 (BPM).

- 6 Si nécessaire, amenez le curseur sur la zone METER et tournez la molette [DATA/JOG] pour changer l'armure de temps (type de mesure).

Vous pouvez choisir l'armure de temps parmi les types de mesure 1/4–8/4.

Astuce

- Vous pouvez aussi changer le tempo ou l'armure de temps durant un morceau. Pour en savoir plus, voyez "Gestion des morceaux" (→ p. 137).
- Il est aussi possible d'utiliser la fonction Quick Loop Sampler comme boîte à rythme au lieu du métronome. Pour en savoir plus, voyez "Travail avec les mémoires d'échantillons" (→ p. 109).

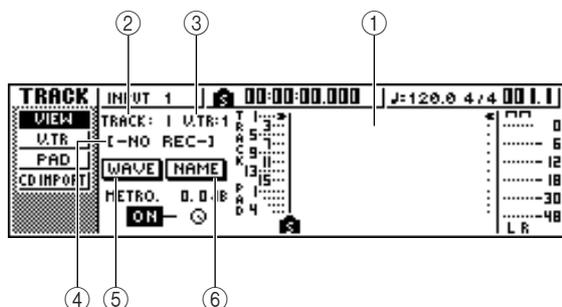
5

Enregistrer sur une piste

Enregistrement sur une piste

Les préparatifs étant terminés, passons à l'enregistrement d'une piste.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher l'écran VIEW.



① Graphique des pistes

Ce graphique indique la présence de données et de repères dans les pistes 1–16, les pistes de pads 1–4 et la piste stéréo.

② Zone TRACK

Permet de sélectionner la piste à éditer à l'écran. Vous avez le choix entre 1–16 (pistes audio), ST (piste stéréo) ou PAD 1–4 (pistes de pads).

Note

Le choix d'une autre piste ici ne change pas la piste sélectionnée pour l'enregistrement.

③ Zone V.TR

Indique le numéro de la piste virtuelle actuellement sélectionnée (si vous avez choisi 1–16 ou ST dans la zone TRACK).

④ Nom de piste

Affiche le nom attribué à la piste virtuelle. Si elle ne contient pas encore de données, le nom "-NO REC-" est automatiquement attribué.

⑤ Bouton WAVE

Si vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], la forme d'onde de la piste sélectionnée est affichée. Ce bouton n'apparaît que si vous avez choisi 1–16 ou ST dans la zone TRACK.

⑥ Bouton NAME

Si vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], la fenêtre TITLE EDIT apparaît et vous permet de donner un nom à la piste.

- 2 Dans la section de transport, maintenez la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

Le métronome commence à battre et le compteur démarre.

Dans le graphique de piste à l'écran, la ligne verticale indique la position actuelle et avance vers la droite.

- 3 Jouez sur l'instrument en suivant le métronome.

Le son du métronome n'est pas enregistré sur la piste. Si nécessaire, amenez le curseur sur la commande du métronome et tournez la molette [DATA/JOG] pour régler le volume du métronome.

- 4 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP [■].

Dans la représentation graphique de piste de la page VIEW, les symboles I (point In) et O (point Out) indiquent le début et la fin du dernier enregistrement.

La touche [UNDO/REDO] de la section Entrée de données/contrôle s'allume alors. Cela indique que vous pouvez actionner la touche [UNDO/REDO] pour annuler une opération.

- 5 Pour écouter l'enregistrement à partir du début, appuyez sur la touche RTZ [◀◀] pour ramener le compteur à zéro puis appuyez sur PLAY [▶].

- 6 Si vous voulez recommencer l'enregistrement, appuyez sur la touche [UNDO/REDO]. La touche [UNDO/REDO] s'éteint et vous retrouvez l'état précédant l'enregistrement. Recommencez les étapes 2–5.

- 7 Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, appuyez une fois de plus sur la touche [RECORD] de la section Quick Navigate, amenez le curseur sur le bouton SAFE et appuyez sur la touche [ENTER].

Une demande de confirmation apparaît. Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER]. Les assignations des signaux d'entrée aux pistes sont annulées. Il est alors impossible d'actionner la touche [REC], ce qui évite tout enregistrement accidentel.

- 8 Si l'enregistrement vous satisfait, sauvegardez le morceau. (Pour en savoir plus sur la sauvegarde, voyez → p. 63.)

L'enregistrement est irrémédiablement perdu si vous coupez l'alimentation de l'AW16G avant de sauvegarder le morceau.

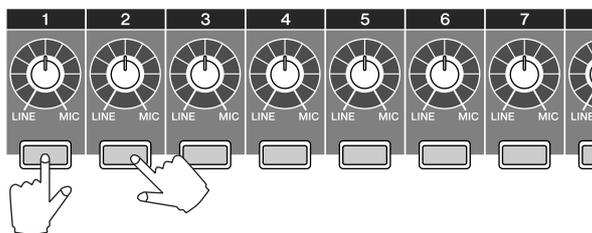
Paires de canaux d'entrée/de canaux de pistes

Les pistes de pads 1–4 et les canaux de pistes 9/10–15/16 sont jumelés en permanence.

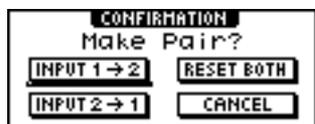
Cependant, vous pouvez aussi jumeler des canaux d'entrée adjacents impair/pair (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou des canaux de pistes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8). Lorsque deux canaux constituent une paire, la plupart de leurs paramètres sont liés: si vous changez le réglage pour un canal, le même ajustement se fera pour l'autre canal.

C'est pratique lorsque vous enregistrez une source audio stéréo ou pour reproduire deux pistes enregistrées par bus comme une seule piste stéréo.

- 1 Maintenez la touche [INPUT SEL] (ou la touche [TRACK SEL]) d'un canal à jumeler enfoncée puis appuyez sur l'autre touche [INPUT SEL] (ou [TRACK SEL]).



Une demande de confirmation pour le jumelage apparaît.



- 2 Amenez le curseur sur un des boutons suivants et appuyez sur la touche [ENTER].

INPUT (TRACK) x → y (x= nombre impair, y= nombre pair)..... Copiez les réglages du canal d'entrée x dans y et jumelez-les.

INPUT (TRACK) y → x (x= nombre impair, y= nombre pair)..... Copiez les réglages du canal d'entrée y dans x et jumelez-les.

RESET BOTH..... Initialise les deux canaux d'entrée avant de les jumeler.

CANCEL..... Annule le jumelage.

Lorsque des canaux d'entrée constituent une paire, tous les paramètres de mixage sont liés, à l'exception du réglage de la commande [GAIN] et des réglages de phase/panoramique.

Quand des canaux de pistes constituent une paire, tous les paramètres de mixage sont liés, à l'exception des réglages de phase/panoramique. Le réglage du curseur du canal impair détermine le niveau des canaux impair et pair. (Lorsque des canaux sont jumelés, le curseur pair reste sans effet.)

- 3 Pour annuler le jumelage, maintenez la touche [INPUT SEL] (ou la touche [TRACK SEL]) d'un des canaux enfoncée puis appuyez sur l'autre touche [INPUT SEL] (ou [TRACK SEL]). Une fenêtre vous demande confirmation avant d'annuler le jumelage.

- 4 Pour défaire la paire, choisissez le bouton OK. Pour conserver la paire, amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].

Astuce

Pour des canaux jumelés, le réglage de panoramique à fond à gauche ou à fond à droite produit le niveau nominal. (Les niveaux sont identiques avant et après le réglage de panoramique.) Pour des canaux jumelés, le réglage de panoramique au centre produit le niveau nominal.

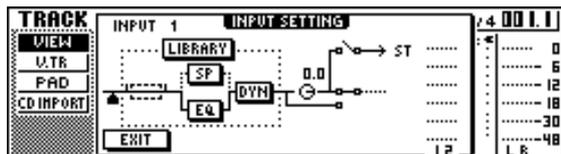
5

Enregistrer sur une piste

Utilisation des mémoires d'entrée

Les mémoires d'entrée contiennent des réglages permettant de traiter le signal d'entrée avec des effets internes, un égaliseur ou un processeur de dynamique avant de l'enregistrer. Voici comment traiter le signal d'un canal d'entrée avec les réglages des mémoires d'entrée.

- Maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] du canal d'entrée devant être traité par la mémoire d'entrée. La fenêtre INPUT SETTING apparaît.



- Amenez le curseur sur le bouton LIBRARY et appuyez sur la touche [ENTER].



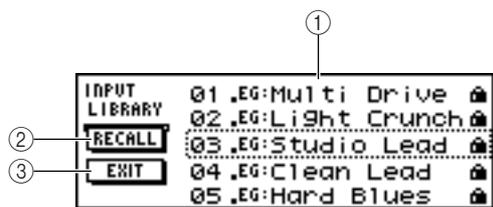
La fenêtre de dialogue suivante apparaît. Cette fenêtre permet de sélectionner l'effet interne traitant le canal d'entrée: l'effet 1 ou 2.

Note

Lorsque vous utilisez les mémoires d'entrée, l'effet interne 1 ou 2 est déconnecté de l'envoi/retour de la console de mixage et est envoyé à un canal d'entrée spécifique. C'est pourquoi vous ne pouvez utiliser les effets internes que sur deux canaux maximum.

- Amenez le curseur sur le bouton EFF1 ou EFF2 et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre INPUT LIBRARY apparaît et vous permet de sélectionner une mémoire d'entrée.



① Liste

Elle affiche les mémoires d'entrée. La ligne entourée par un pointillé au centre de la liste correspond aux données sélectionnées pour le chargement. Lorsque vous tournez la molette [DATA/JOG], vous faites glisser la liste vers le haut ou vers le bas.

② Bouton RECALL

Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour charger la mémoire sélectionnée.

③ Bouton EXIT

Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour fermer la fenêtre.

- Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner la mémoire d'entrée voulue.

Les mémoires d'entrée sont agencées selon les catégories suivantes.

Numéro	Abréviation	Catégorie
00		Initialisation des réglages d'entrée.
01-25	EG	Réglages pour guitare électrique.
26-30	AG	Réglages pour guitare acoustique.
31-35	BA	Réglages pour basse.
36-40	VO	Réglages pour chant.

Note

Vous ne pouvez pas modifier les mémoires d'entrée: vous ne pouvez qu'en charger les données.

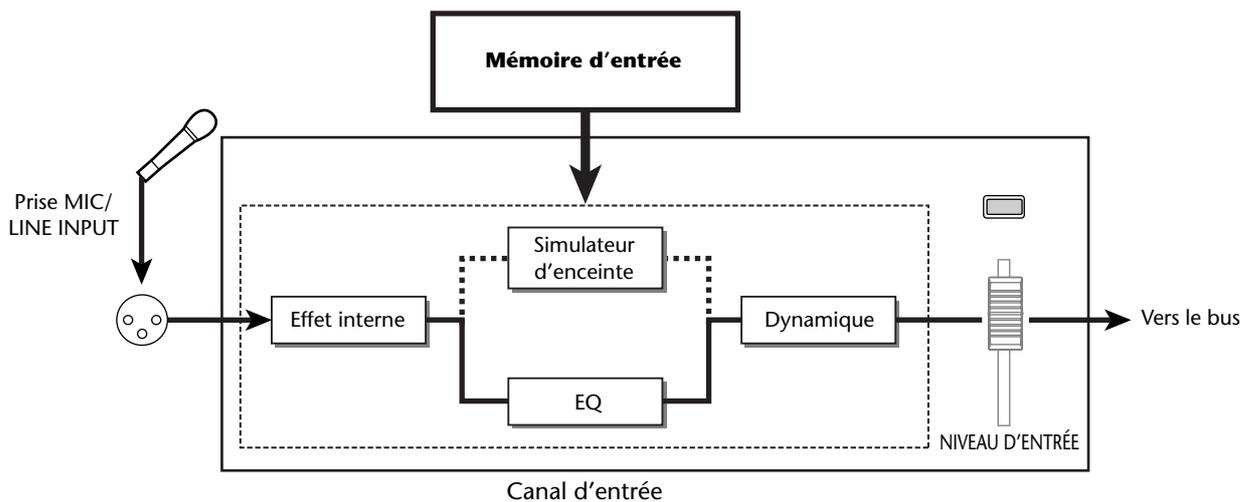
- Sélectionnez la mémoire voulue et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer le chargement.



- Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Les données de la mémoire sélectionnée sont chargées et l'effet interne, l'égaliseur (ou le simulateur d'enceinte) et le processeur de dynamique traitent le signal d'entrée.



Note

Si le canal d'entrée fait partie d'une paire, les deux canaux sont traités par des réglages identiques.

7 Si vous souhaitez régler l'effet, servez-vous de la touche [INPUT SEL] pour sélectionner le canal d'entrée. Tout en jouant sur l'instrument, réglez les commandes [EQ], [DYN] ou [EFF 1]/[EFF 2] de la section Selected Channel.

Si vous actionnez les commandes de la section Selected Channel immédiatement après la sélection d'une mémoire d'entrée, vous contrôlez les éléments suivants.

Tourner la commande

[EQ] Règle l'accentuation/l'atténuation pour chaque bande EQ. Pour sélectionner la bande à régler, utilisez la touche [HIGH], [HI-MID], [LO-MID] ou [LOW] située à droite.

Tourner la commande

[DYN] Permet de régler simultanément plusieurs paramètres du processeur de dynamique. Le résultat dépend de la mémoire d'entrée choisie.

Tourner la commande

[EFF 1] Détermine la balance entre signal direct et signal traité pour l'effet interne 1.

Tourner la commande

[EFF 2] Détermine la balance entre signal direct et signal traité pour l'effet interne 2.

Note

Selon la mémoire d'entrée choisie, le niveau du canal d'entrée peut changer. Vous pouvez aussi vous servir de la commande INPUT LEVEL de la fenêtre INPUT SETTING pour régler la balance des canaux d'entrée.

Astuce

Si la commande [EQ] ou [DYN] ne produit pas le résultat escompté, vous pouvez recharger de nouveaux réglages en provenance des mémoires EQ ou de dynamique (→ p. 77, 78).

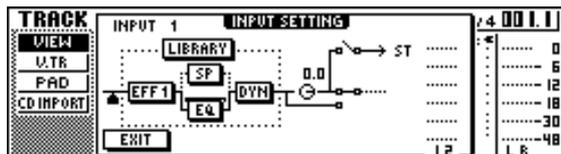
8 Procédez de la même façon pour sélectionner des mémoires d'entrée pour les autres canaux d'entrée.

Vous ne pouvez cependant utiliser les effets internes simultanément que sur deux canaux maximum.

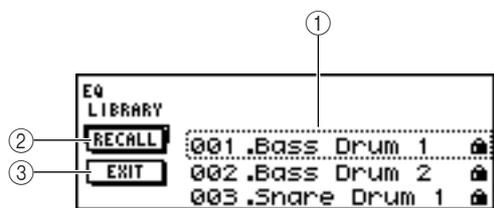
Utilisation des mémoires EQ

Les mémoires EQ contiennent des réglages d'égalisation pour toute une palette d'instruments. Faites-y appel pour égaliser un canal d'entrée durant l'enregistrement ou pour modifier les réglages d'égalisation après avoir chargé une mémoire d'entrée.

- Maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] correspondant au canal d'entrée devant être traité afin d'afficher la fenêtre INPUT SETTING.



- Amenez le curseur sur le bouton EQ et appuyez sur la touche [ENTER].
La liste de mémoires EQ apparaît.



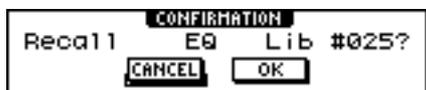
- Liste**
Elle affiche les mémoires EQ. La ligne entourée par un pointillé au centre de la liste correspond aux données sélectionnées pour le chargement. Lorsque vous tournez la molette [DATA]/[OG], vous faites glisser la liste vers le haut ou vers le bas.
- Bouton RECALL**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour charger la mémoire sélectionnée.
- Bouton EXIT**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour fermer la fenêtre.

Astuce

Vous avez aussi accès aux mémoires EQ en appuyant sur la commande [EQ] de la section Selected Channel. Pour en savoir plus, voyez "Utilisation des mémoires et des scènes" (→ p. 73).

- Tournez la molette [DATA]/[OG] pour sélectionner la mémoire voulue et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer le chargement.



- Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

La mémoire choisie est alors chargée.

- Amenez le curseur sur le bouton EXIT et appuyez sur la touche [ENTER].

- Pour changer les réglages EQ, actionnez la touche [HIGH], [HI-MID], [LO-MID] ou [LOW] de la section Selected Channel afin de sélectionner la bande et tournez la commande EQ pour régler l'accentuation/atténuation.

Note

Si le timbre ne change pas quand vous actionnez la commande EQ, voyez si l'égaliseur n'a pas été coupé pour ce canal (→ p. 92).

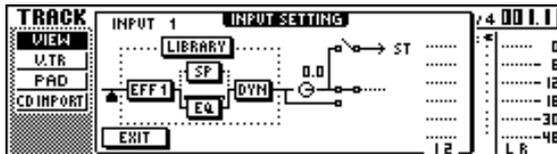
Astuce

Vous pouvez aussi régler la fréquence et la largeur (Q) de chaque bande si vous le souhaitez. Pour en savoir plus, voyez "Utilisation des mémoires et des scènes" (→ p. 73).

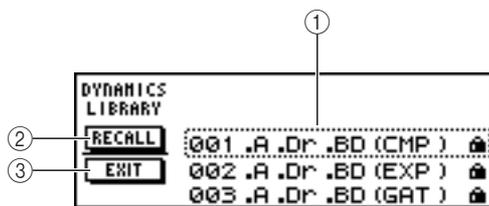
Utilisation des mémoires de dynamique

Les mémoires de dynamique contiennent des réglages pour toute une palette d'instruments. Comme pour les mémoires EQ, faites-y appel pour traiter la dynamique d'un canal d'entrée durant l'enregistrement ou pour modifier les réglages de dynamique après avoir chargé une mémoire d'entrée.

- 1 Maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] du canal d'entrée devant être traité par la mémoire de dynamique, afin d'afficher la fenêtre INPUT SETTING.



- 2 Amenez le curseur sur le bouton DYN et appuyez sur la touche [ENTER]. La liste de mémoires de dynamique apparaît.



- 1 **Liste**
Elle affiche les mémoires de dynamique. La ligne entourée par un pointillé au centre de la liste correspond aux données sélectionnées pour le chargement. Lorsque vous tournez la molette [DATA/JOG], vous faites glisser la liste vers le haut ou vers le bas.
- 2 **Bouton RECALL**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour charger la mémoire sélectionnée.
- 3 **Bouton EXIT**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour fermer la fenêtre.

Astuce

Vous avez aussi accès aux mémoires de dynamique en appuyant sur la commande [DYN] de la section Selected Channel. Pour en savoir plus, voyez "Utilisation des mémoires et des scènes" (→ p. 73).

- 3 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner la mémoire voulue et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer le chargement.



- 4 Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

La mémoire de dynamique sélectionnée est chargée.

- 5 Amenez le curseur sur le bouton EXIT et appuyez sur la touche [ENTER].

- 6 Pour ajuster les réglages de dynamique, tournez la commande [DYN] de la section Selected Channel.

Si vous actionnez la commande [DYN] immédiatement après le chargement d'une mémoire, vous pouvez régler simultanément plusieurs paramètres de dynamique. (Le résultat dépend de la mémoire choisie.)

Note

Si le timbre ne change pas quand vous actionnez la commande [DYN], voyez si le processeur de dynamique n'a pas été coupé pour ce canal (→ p. 93).

Astuce

Vous pouvez aussi modifier avec précision et individuellement les différents paramètres de dynamique. Pour en savoir plus, voyez "Utilisation des mémoires et des scènes" (→ p. 73).

Chapitre 6

Ajout de pistes (Overdub)

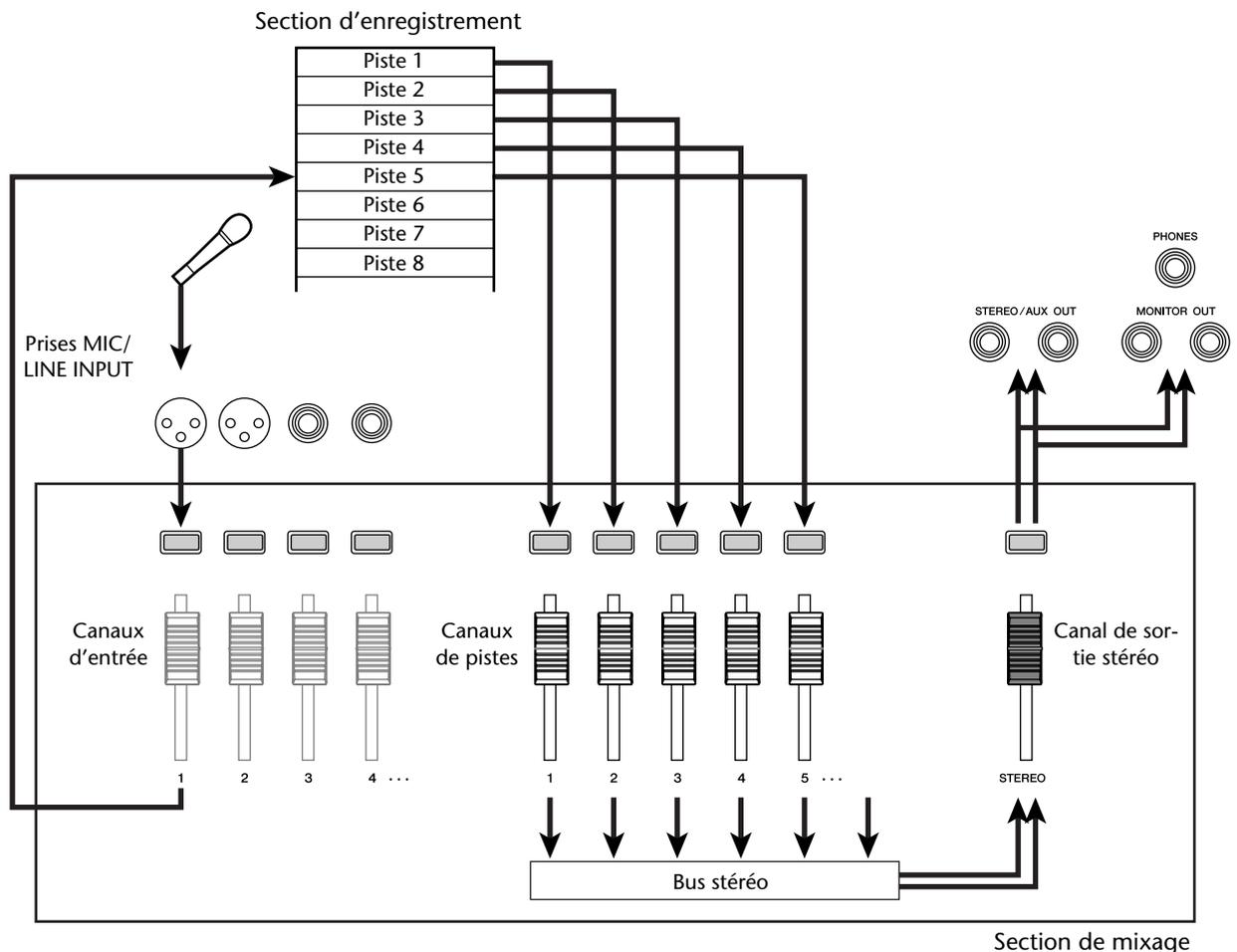
Ce chapitre décrit comment enregistrer sur d'autres pistes tout en écoutant les pistes déjà enregistrées. Nous verrons aussi comment changer de piste virtuelle et sauvegarder des morceaux.

A propos de l'ajout de pistes (Overdub)

Le terme "Overdub" désigne une opération qui consiste à enregistrer de nouvelles pistes tout en écoutant la reproduction de pistes déjà enregistrées.

Le schéma ci-dessous montre le flux du signal quand vous reproduisez les pistes 1-4 en enregistrant (avec Overdub) dans la piste 5. Dans cet exemple, le signal reçu à la prise MIC/LINE INPUT 1 passe par la piste 5 de l'enregistreur et est envoyé au canal de piste 5. Ce signal est ensuite acheminé au bus stéréo, mélangé au signal de reproduction des canaux de pistes 1-4 et est présent aux prises STEREO/AUX OUT, MONITOR OUT et PHONES.

● Flux du signal pendant l'Overdub



Assignation du signal d'entrée à une piste

Pour pouvoir enregistrer avec Overdub, vous devez d'abord assigner le signal du micro ou de l'instrument à une nouvelle piste. La procédure de base est identique à celle de l'enregistrement de la première piste.

- 1 Réglez le curseur [STEREO] en position ∞ .
- 2 Branchez votre instrument ou micro à une prise MIC/LINE INPUT.
- 3 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page DIRECT de l'écran RECORD. Les touches [INPUT SEL] et [TRACK SEL] clignotent en rouge.



- 4 Assignez le canal d'entrée auquel vous avez branché l'instrument/le micro à une nouvelle piste et réglez le niveau.

Pour en savoir plus sur cette opération, voyez la section "Enregistrer sur une piste" (→ p. 39). Le schéma ci-dessous illustre un exemple où le canal d'entrée 1 est assigné à la piste 5.



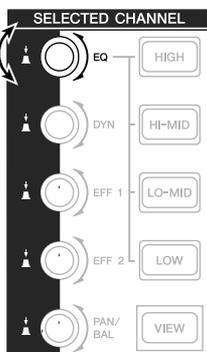
Pour cet exemple, nous procéderons par "enregistrement direct", c.-à-d. en assignant un canal d'entrée par piste. Toutefois, vous pouvez aussi effectuer un "enregistrement par bus", auquel cas plusieurs canaux d'entrée sont envoyés au bus L/R et sont enregistrés sur une ou deux pistes.

Rappel instantané d'une mémoire EQ

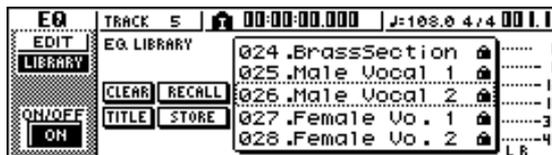
Dans le chapitre intitulé "Enregistrer sur une piste", nous avons vu comment accéder à la page LIBRARY de l'écran EQ et charger une mémoire EQ pour changer l'égalisation. Nous verrons ici comment rappeler instantanément une mémoire EQ.

- 1 Maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] du canal d'entrée devant être traité par la mémoire d'égalisation. Le canal d'entrée correspondant est alors sélectionné pour la suite des opérations.
- 2 Enfoncez et tournez la commande [EQ] de la section Selected Channel.

Enfoncez et tournez



Quand vous tournez la commande [EQ] à gauche ou à droite en l'enfonçant simultanément, la page LIBRARY de l'écran EQ s'affiche.



- 3 Choisissez une mémoire EQ en tournant la molette [DATA/JOG]. Amenez ensuite le curseur sur le bouton RECALL et appuyez sur la touche [ENTER].

La mémoire choisie est alors chargée.

- 4 Pour régler l'égalisation, choisissez la bande d'égalisation avec les touches [HIGH], [HI-MID], [LO-MID] et [LOW] de la section Selected Channel et spécifiez l'accentuation ou l'atténuation avec la commande [EQ].

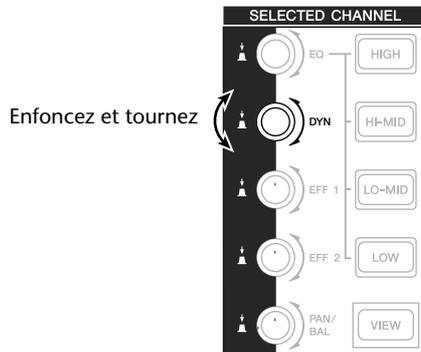


Si nécessaire, vous pouvez effectuer des réglages fins des paramètres EQ comme la fréquence centrale et la largeur de bande (→ p. 92).

Rappel instantané d'une mémoire de dynamique

Tout comme pour la mémoire EQ, vous pouvez charger instantanément une mémoire de dynamique.

- 1 Enfoncez et tournez la commande [DYN] de la section Selected Channel.



Quand vous tournez la commande [DYN] à gauche ou à droite en l'enfonçant simultanément, la page LIBRARY de l'écran DYN s'affiche.



- 2 Choisissez une mémoire DYN en tournant la molette [DATA/JOG]. Amenez ensuite le curseur sur le bouton RECALL et appuyez sur la touche [ENTER].
La mémoire choisie est alors chargée.
- 3 Pour régler l'effet de dynamique, tournez la commande [DYN] de la section Selected Channel.

Astuce

- Vous pouvez aussi enfoncer et tourner la commande [EFF1] ou [EFF2] sous Selected Channel pour charger un programme d'effet.
- Si nécessaire, vous pouvez effectuer des réglages fins des paramètres de dynamique (→ p. 93).

Réglage de balance et de panoramique du mixage

Voyons à présent comment régler la balance et le panoramique des pistes déjà enregistrées et des pistes que vous allez ajouter avec Overdub.

- 1 Lancez la reproduction du morceau et augmentez le niveau des pistes enregistrées à un niveau d'écoute ad hoc avec les curseurs des canaux de pistes.
- 2 Enfoncez la touche [TRACK SEL] d'une piste déjà enregistrée et réglez le panoramique avec la commande [PAN/BAL] de la section Selected Channel.
- 3 Arrêtez l'enregistreur et, tout en jouant sur l'instrument, réglez le curseur de la piste de canal choisie pour l'enregistrement à un niveau d'écoute approprié.

Le canal de piste de la piste de destination pour l'enregistrement envoie alors le signal d'entrée au bus stéréo pendant l'enregistrement et transmet le signal de reproduction de la piste au bus stéréo pendant la reproduction. Ce qui veut dire que pour écouter le signal d'entrée, vous devez arrêter l'enregistreur.

Astuce

La position des curseurs des canaux de pistes n'influence pas le volume d'enregistrement. Cependant, si vous réglez les curseurs sur 0 dB, vous obtenez un volume de reproduction égal au volume durant l'enregistrement de ces pistes.

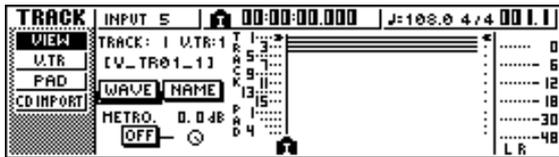
- 4 Appuyez sur la touche [TRACK SEL] du canal de piste choisi pour l'enregistrement et réglez son panoramique avec la commande [PAN/BAL] de la section Selected Channel.

Tout comme pour le signal du canal d'entrée, vous pouvez traiter le canal de piste avec l'égaliseur et le processeur de dynamique. Pour ce faire, choisissez le canal en appuyant sur la touche [TRACK SEL] voulue et servez-vous de la commande [EQ] ou [DYN] de la section Selected Channel pour rappeler une mémoire et effectuer les réglages. Cette procédure n'affecte pas le signal enregistré dans la piste.

Overdub

Vous pouvez maintenant effectuer un Overdub dans la piste choisie comme destination pour l'enregistrement.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page VIEW.



- 2 Amenez le curseur sur le bouton du métronome et appuyez sur la touche [ENTER] pour activer/couper cette fonction. La fonction Overdub permet d'enregistrer avec ou sans métronome.
- 3 Dans la section de transport, maintenez la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].
Le métronome commence à battre et le compteur démarre.
- 4 Écoutez la reproduction des pistes déjà enregistrées tout en jouant la partie à ajouter sur votre instrument.
- 5 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP [■].
La touche [UNDO/REDO] de la section Entrée de données/contrôle s'allume alors.
- 6 Pour écouter ce que vous venez d'enregistrer depuis le début, appuyez sur la touche RTZ [◀◀] afin de remettre le compteur à zéro et enfoncez la touche PLAY [▶].

Astuce

Si vous avez lancé l'enregistrement en milieu de morceau, vous pouvez appuyer sur la touche [IN] pour retourner au début de la prise.

- 7 Si vous êtes content de l'enregistrement, sauvegardez le morceau. (Pour en savoir plus sur la sauvegarde, voyez → p. 63.)
Si vous préférez recommencer, appuyez sur la touche [UNDO/REDO] pour annuler l'enregistrement et répétez les étapes 3–7.

Punch In/Out

Si vous avez fait une erreur pendant l'Overdub, vous pouvez la corriger en réenregistrant simplement le passage contenant la faute. C'est ce qu'on appelle un "Punch In/Out".

Vous avez le choix entre un Punch In/Out manuel, où vous déclenchez vous-même l'enregistrement et la reproduction, et un Punch In/Out automatique. Comme son nom l'indique, ce dernier déclenche automatiquement la reproduction et l'enregistrement quand vous atteignez des positions prédéfinies.

Punch In/Out manuel

Voyons comment effectuer un Punch In/Out avec les touches de la section de transport ou un commutateur au pied.

1 Pour effectuer un Punch In/Out au pied, vous devez brancher un commutateur au pied en option (un Yamaha FC5 ou un modèle équivalent) à la prise FOOT SW en face arrière.

2 Affichez la page DIRECT de l'écran RECORD et vérifiez que votre instrument/micro est assigné à la piste où vous voulez effectuer un Punch In.

La touche [INPUT SEL] de la source d'enregistrement et la touche [TRACK SEL] de la destination d'enregistrement clignotent alors en rouge.



3 Déplacez-vous dans le morceau jusqu'à un point situé avant l'endroit où vous comptez lancer le Punch In.

Nous vous suggérons de mémoriser un repère à un endroit situé une ou deux mesures avant le début du Punch In, pour pouvoir retourner rapidement à cet endroit. (Pour en savoir plus sur la sauvegarde d'un repère, → p. 67.)

4 Dans la section de transport, appuyez sur la touche PLAY [▶]. (Vous pouvez aussi enfoncer le commutateur au pied.)

La reproduction du morceau commence. Le signal de reproduction du canal de piste choisi pour l'enregistrement est alors transmis au bus stéréo. Vous ne pouvez donc pas écouter le signal d'entrée.

5 A l'endroit où vous voulez démarrer l'enregistrement, maintenez la touche PLAY [▶] enfoncée et appuyez sur la touche REC [●] (ou enfoncez de nouveau le commutateur au pied), puis rejouez la partie sur votre instrument.

La piste choisie pour l'enregistrement passe alors de la reproduction à l'enregistrement (c'est le "Punch In").

La touche [INPUT SEL] de la source d'enregistrement et la touche [TRACK SEL] de la destination d'enregistrement s'allument en rouge et le signal du canal de piste correspondant passe de la reproduction de piste au signal d'entrée.

6 Appuyez sur la touche PLAY [▶] (ou enfoncez le commutateur au pied) à l'endroit où vous voulez arrêter l'enregistrement.

La piste de destination d'enregistrement passe alors de l'enregistrement à la reproduction (c'est le "Punch Out").

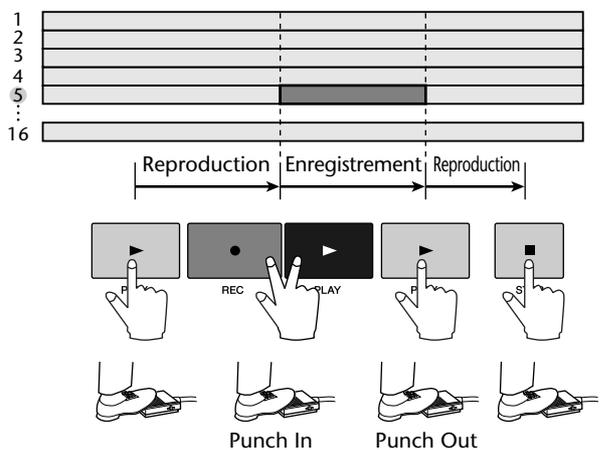
7 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche STOP [■] (ou enfoncez le commutateur au pied).

8 Pour écouter le passage fraîchement corrigé, passez à un endroit juste avant le point Punch In et appuyez sur la touche PLAY [▶].

9 Si l'enregistrement vous satisfait, sauvegardez le morceau. (Pour en savoir plus sur la sauvegarde, → p. 63.)

Si vous préférez recommencer, appuyez sur la touche [UNDO/REDO] pour annuler l'enregistrement et répétez les étapes 4-9.

Le schéma ci-dessous illustre la procédure de Punch In/Out manuel.



Punch In/Out automatique

Le Punch In/Out automatique est une fonction qui déclenche (Punch In) et arrête (Punch Out) automatiquement le réenregistrement. Pour pouvoir utiliser cette fonction, vous devez d'abord définir les points Punch In (le début) et Punch Out (la fin).

1 Affichez la page DIRECT de l'écran RECORD et vérifiez que votre instrument/micro est assigné à la piste où vous voulez effectuer un Punch In.

6

Ajout de pistes (Overdub)



La touche [INPUT SEL] de la source d'enregistrement et la touche [TRACK SEL] de la destination d'enregistrement clignotent alors en rouge.

2 Déplacez-vous avec les fonctions de transport à proximité du point Punch In recherché.

3 Dans la section de localisation, maintenez la touche [SET] enfoncée et appuyez sur la touche [IN].

La position actuelle est définie comme point In.

4 Déplacez-vous avec les fonctions de transport à proximité du point Punch Out recherché.

5 Dans la section de localisation, maintenez la touche [SET] enfoncée et appuyez sur la touche [OUT].

La position actuelle est définie comme point Out.

Astuce

- Pour définir les points In et Out avec plus de précision, vous disposez de la fonction *Nudge* (→ p. 71). Celle-ci permet de reproduire de façon répétitive un bref passage situé juste avant ou après l'endroit actuel. Vous pouvez aussi vous servir de la fenêtre *WAVE DISPLAY* (→ p. 72), qui représente le contenu de la piste par une forme d'onde.
- Le point In et le point Out sont mis à jour à chaque enregistrement. L'endroit où vous avez démarré le dernier enregistrement devient le point In et l'emplacement où vous avez arrêté le dernier enregistrement est défini comme le point Out.

6 Dans la section de localisation, appuyez sur la touche [AUTO PUNCH].

La touche [AUTO PUNCH] s'allume et la fonction Auto Punch In/Out est activée. Vous passez automatiquement à un point situé à une distance définie (c'est la durée "Pre-roll") devant le point In. C'est ce qu'on appelle le "point Pre-roll".

7 Pour simuler le passage à corriger avec le Punch In/Out automatique, appuyez sur la touche PLAY [▶].

- ① La touche PLAY [▶] s'allume et la reproduction démarre à partir du point Pre-roll.
- ② Quand vous atteignez le point Punch In, la touche REC [●] se met à clignoter et le signal que vous écoutez du canal de piste de destination passe de la reproduction de piste au signal d'entrée (la source d'enregistrement). (Cependant, l'enregistrement ne sera pas déclenché.)
- ③ Quand vous atteignez le point Punch Out, la touche REC [●] s'éteint et le signal que vous écoutez du canal de piste de destination repasse à la reproduction de piste.
- ④ Une fois que vous êtes arrivé à un point situé à une distance définie (la durée "Post-roll") derrière le point Out (ce qu'on appelle le "point

Post-roll"), vous revenez au point Pre-roll et la reproduction s'arrête.

Astuce

- Si vous activez la touche [REPEAT] de la section de localisation avant l'étape 7, les opérations ①–④ de l'étape 7 seront répétées jusqu'à quinze fois. (La fonction A/B Repeat est alors coupée.) Si vous vous êtes assez entraîné, appuyez de nouveau sur la touche [REPEAT] ou appuyez sur la touche STOP [■].
- Les réglages d'usine de l'AW16G prévoient des temps Pre-roll et Post-roll de quatre secondes. Vous pouvez toutefois les modifier librement dans une plage de 0–5 secondes (→ p. 161).

8 Pour effectuer l'enregistrement Auto Punch In/Out proprement dit, arrêtez l'enregistreur, maintenez la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

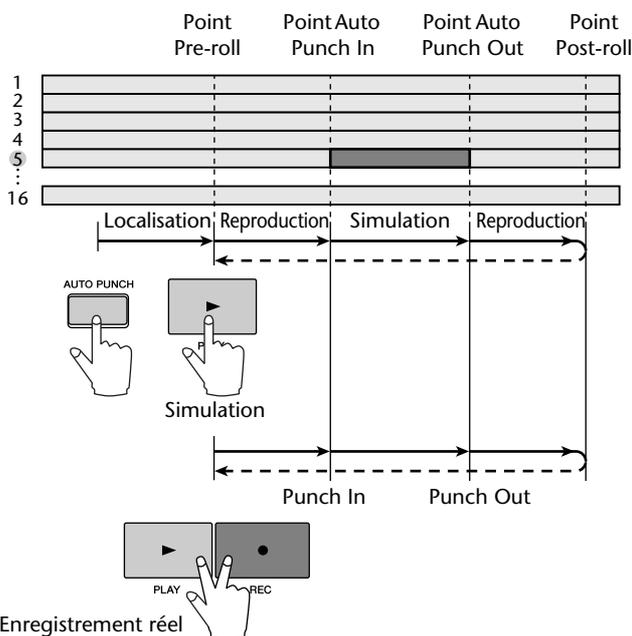
- ① La touche PLAY [▶] s'allume et la reproduction démarre à partir du point Pre-roll.
- ② Au point Auto Punch In, la touche REC [●] s'allume à son tour et l'enregistrement démarre (c'est le "Punch In").
- ③ Au point Auto Punch Out, la touche REC [●] s'éteint, l'enregistrement cesse et la reproduction recommence (c'est le "Punch Out").
- ④ Au point Post-roll, le transport vous ramène au point Pre-roll et s'arrête.

9 Pour écouter le résultat de l'enregistrement, appuyez sur la touche [AUTO PUNCH] pour l'éteindre et appuyez sur la touche PLAY [▶].

10 Si l'enregistrement vous satisfait, sauvegardez le morceau. (Pour en savoir plus sur la sauvegarde → p. 63.)

Si vous préférez recommencer, appuyez sur la touche [UNDO/REDO] pour annuler l'enregistrement et répétez les étapes 6–9.

Le schéma ci-dessous illustre la procédure de Punch In/Out automatique.

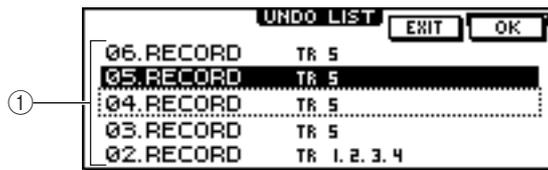


Travail avec la fonction Undo List

La fonction Undo de l'AW16G permet non seulement d'annuler les dernières opérations d'enregistrement ou d'édition mais aussi de retourner en arrière pour retrouver jusqu'à quinze stades antérieurs de votre travail. Cette fonction vous servira par exemple si, après plusieurs Overdub, vous décidez de retourner en arrière pour retrouver les réglages juste après la troisième prise solo.

- 1 Appuyez sur la touche [UNDO/REDO] et maintenez-la enfoncée.

La fenêtre UNDO LIST s'affiche.



- 1 **Undo List**

Cette liste reprend les dernières opérations d'enregistrement et d'édition.

De gauche à droite, elle indique le numéro des opérations précédentes, le type d'opération et la piste/piste virtuelle concernée par l'enregistrement/l'édition en question.

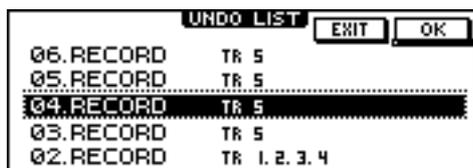
Le morceau actuel se trouve dans l'état indiqué par le stade en contrasté.

Le cadre pointillé indique l'état antérieur du morceau que la fonction Undo permet de retrouver.

- 2 Choisissez le numéro du stade voulu avec la molette [DATA/JOG].

- 3 Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Vous retournez alors au stade en question du morceau actuel.



- 4 Amenez le curseur sur le bouton EXIT et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre se ferme et vous revenez à l'écran précédent.

Note

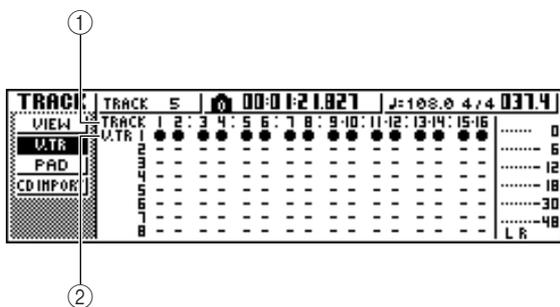
Notiez que si vous effectuez un enregistrement ou une édition après être "retourné en arrière" à un stade défini, les données Undo/Redo suivant le stade en question sont effacées. Par exemple, si vous "annulez" les trois étapes antérieures et effectuez un enregistrement ou une édition, vous perdez les données Undo/Redo des étapes 1 et 2 antérieures.

Sélection d'autres pistes virtuelles

Chacune des pistes audio 1–16 contient huit pistes virtuelles. Après avoir ajouté un solo avec Overdub, vous pouvez assigner une autre piste virtuelle à la piste en question et enregistrer une autre prise tout en conservant intacte la prise précédente. Pour assigner une autre piste virtuelle à une piste donnée, procédez comme suit.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page V.TR.

La page V.TR permet de changer la piste virtuelle (1–8) affectée à chacune des pistes audio 1–16 pour l'enregistrement et la reproduction.



① TRACK

Il s'agit du numéro des pistes audio 1–16.

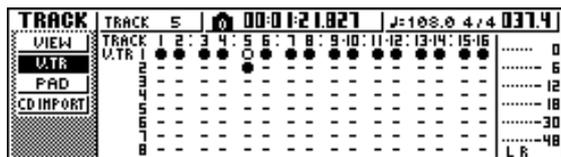
② V.TR

Affiche le statut des pistes virtuelles 1–8. La piste virtuelle actuellement affectée à chaque piste audio est indiquée par le symbole "●". Parmi les pistes virtuelles qui ne sont pas actuellement sélectionnées, celles où vous avez effectué un enregistrement sont repérées par le symbole "○". Celles qui sont encore vides sont représentées avec "-".

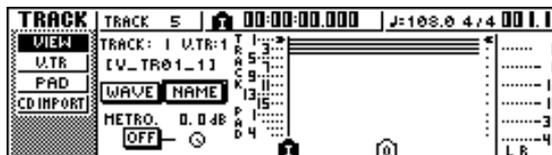
- 2 Servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶] pour choisir le numéro de la piste virtuelle que vous voulez assigner à la piste en question.

- 3 Appuyez sur la touche [ENTER].

Le symbole "●" s'affiche à l'endroit de la piste virtuelle que vous venez de choisir. Cette piste virtuelle sert maintenant pour l'enregistrement/la reproduction.



- 4 Pour donner un nom à chaque piste virtuelle, appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] dans la section Work Navigate ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page VIEW.



- 5 Amenez le curseur sur la zone TRACK et choisissez un numéro de piste avec la molette [DATA/JOG].

- 6 Amenez le curseur sur le bouton NAME et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre TITLE EDIT apparaît et vous permet d'assigner un nom à la piste virtuelle.



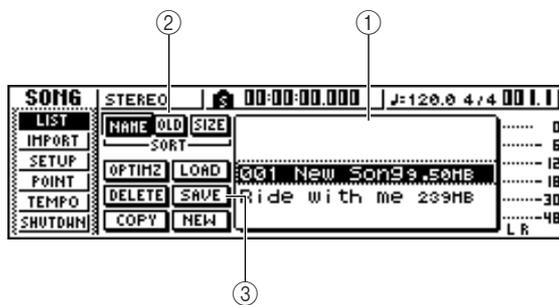
- 7 Donnez le nom voulu à la piste virtuelle. Pour en savoir plus sur la manière d'assigner des noms, voyez page 24.

Sauvegarde du morceau actuel

Cette section explique comment sauvegarder le morceau actuel sur le disque dur. Si vous mettez accidentellement l'AW16G hors tension sans avoir sauvegardé votre morceau, vous perdrez tous les enregistrements et changements effectués depuis la dernière sauvegarde. Nous vous conseillons donc de sauvegarder systématiquement votre morceau à chaque stade important de votre travail.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIST.

Cette page permet de sélectionner un morceau sur le disque dur et de le charger ou de l'effacer.



- 1 **Liste**
Affiche la liste des morceaux sauvegardés sur le disque dur. Le cadre pointillé au centre de la liste indique le morceau concerné par vos opérations. La ligne contrastée indique le morceau actuellement chargé dans l'AW16G. (C'est ce que nous appelons le "morceau actuel".)
- 2 **SORT**
Ces trois boutons permettent de sélectionner la façon dont les morceaux de la liste sont triés. Vous avez le choix entre NAME (tri alphabétique), OLD (tri en fonction de la date de sauvegarde) et SIZE (tri selon la taille).
- 3 **Bouton SAVE**
Si vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], le morceau actuel est sauvegardé.

- 2 Amenez le curseur sur le bouton SAVE et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre de confirmation vous demande si vous voulez sauvegarder le morceau actuel.



- 3 Pour sauvegarder le morceau, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Si vous amenez le curseur sur le bouton CANCEL (au lieu de OK) et appuyez sur la touche [ENTER], la sauvegarde est annulée.

Note

- La sauvegarde de morceau porte toujours sur le morceau actuel, quel que soit le morceau choisi dans la liste.
- Vous ne pouvez pas sauvegarder un morceau protégé contre l'écriture. Par exemple, si vous avez modifié les réglages de la section de mixage et que vous voulez sauvegarder le morceau, vous devez d'abord désactiver sa protection contre l'écriture. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez sauvegarder le morceau. (Making various settings for a song → p. 139)

Astuce

- Si nécessaire, vous pouvez changer le nom du morceau avant de le sauvegarder (→ p. 138).
- Dans les situations suivantes, une fenêtre vous demande si vous voulez sauvegarder le morceau actuel: quand vous chargez un morceau résidant sur le disque dur, quand vous créez un nouveau morceau ou quand vous effectuez la procédure d'arrêt de l'AW16G.
- Nous vous recommandons toutefois de sauvegarder régulièrement le morceau sur lequel vous travaillez, pour vous protéger contre tout accident (comme le débranchement accidentel du cordon d'alimentation de l'AW16G).

Charger un morceau

Voici comment charger un morceau résidant sur le disque dur.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIST.



- 2 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner un morceau.



- 3 Amenez le curseur sur le bouton LOAD et appuyez sur la touche [ENTER].

Un message vous demande si vous souhaitez sauvegarder le morceau actuel.



- 4 Amenez le curseur sur YES (sauvegarde du morceau actuel) ou NO (pas de sauvegarde) et appuyez sur la touche [ENTER].

Le morceau choisi est alors chargé.

Note

Si vous sélectionnez NO, vous perdez les changements apportés au morceau actuel depuis la dernière sauvegarde.

Chapitre 7

Diverses facettes de la reproduction

Ce chapitre décrit l'utilisation des fonctions de localisation et de repères ainsi qu'une série de modes de reproduction proposés par l'AW16G.

Utilisation des fonctions de localisation

Les "points de localisation" sont des endroits que vous définissez dans un morceau pour utiliser des fonctions comme Auto Punch In/Out et A/B Repeat. Vous pouvez vous servir de cette fonction pour "localiser" (vous déplacer jusqu'à l'emplacement actuel du morceau) un de ces points en enfonçant une seule touche. L'AW16G vous propose les points de localisation ci-dessous.

- **Points In/Out**

Ces points de localisation servent à définir l'extrait pour la fonction Auto Punch In/Out (→ p. 59). Normalement, le début et la fin du dernier enregistrement effectué sont automatiquement définis comme point In et point Out. Vous pouvez toutefois modifier l'emplacement de ces points à volonté.

- **Points A/B**

Ces points de localisation servent à définir l'extrait pour la fonction A/B Repeat (→ p. 70). Vous pouvez régler les points A/B à tout endroit d'un morceau, en appuyant sur une touche ou en travaillant à l'écran.

- **Points Start/End**

Ces points de localisation correspondent généralement au début et à la fin du morceau. Quand vous créez un nouveau morceau, la position en temps absolu 00:00:00.000 est définie comme point Start par défaut. Quand vous enregistrez, la fin du morceau est automatiquement définie comme point End. Si vous enregistrez au-delà du point End défini précédemment, ce dernier avancera automatiquement.

Si vous choisissez SEC ou T.C. comme format d'affichage pour le compteur, le point Start deviendra la base (le "point zéro") de la durée ou du code temporel affiché. Par conséquent, si vous modifiez le point Start, l'écran changera comme suit, selon le format d'affichage du compteur.



Quand vous créez un CD audio, les points Start et End peuvent servir à délimiter l'extrait de la piste stéréo à graver sur le CD (→ p. 98).

Point Start = 00:00:00:00.00

Format d'affichage du compteur			
ABS	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
SEC	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
T.C	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00

Point Start = 00:00:05:00.00

Format d'affichage du compteur			
ABS	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
SEC	-00:00:05:00.00	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00
T.C	23:59:55:00.00	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00



Quand l'AW16G transmet un code MTC à un dispositif externe, le point Start devient la base (le point zéro) du code temporel généré. Ce point correspond aussi au début (temps 1 de la mesure 1) pour l'affichage des mesures sur le compteur.

- **Point zéro relatif**

Ce point de localisation mémorise l'emplacement du point zéro relatif. Vous pouvez retourner à cet endroit en appuyant sur la touche RTZ [◀▶] de la section de transport. Au stade initial du morceau, le point zéro relatif est identique à la position en temps absolu 00:00:00.000, mais vous pouvez le modifier avec les touches ou via l'écran.

Si vous choisissez REL comme format d'affichage pour le compteur, l'emplacement actuel sera affiché avec 0 comme point zéro relatif.

Voyons à présent comment mémoriser l'emplacement actuel dans un point de localisation et comment retourner à ce point.

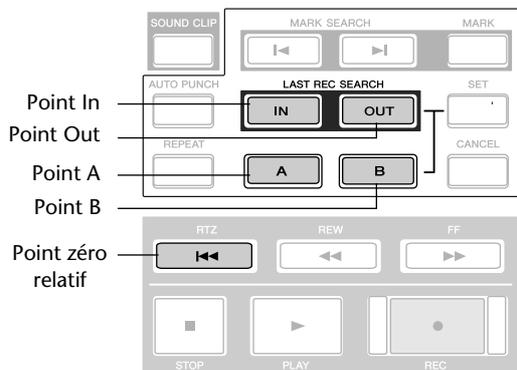
1 Déplacez-vous dans le morceau jusqu'à l'endroit que vous voulez définir comme point de localisation.

Vous pouvez régler le point de localisation pendant la reproduction de morceau ou quand elle est à l'arrêt.

2 Maintenez la touche [SET] enfoncée et appuyez sur la touche du point de localisation voulu.



Voici la correspondance entre les points et les touches.



- Touche [IN] Point In
- Touche [OUT] Point Out
- Touche [A] Point A
- Touche [B] Point B
- Touche RTZ [⏮] ... Point zéro relatif

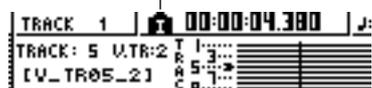
Note

- Pour modifier le point Start ou le point End, servez-vous de la page POINT de l'écran SONG. En effet, vous ne pouvez pas régler ces points avec les touches.
- Les points In et Out sont automatiquement mis à jour quand vous enregistrez.

3 Pour vous déplacer jusqu'à un point de localisation mémorisé, appuyez sur la touche en question pendant la reproduction de morceau ou quand celle-ci est à l'arrêt.

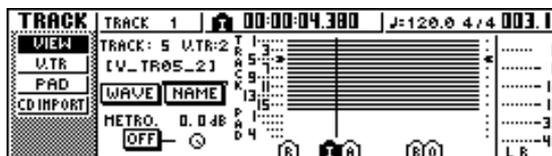
Vous sautez à cet endroit du morceau et une icône s'affiche du côté gauche du compteur pour indiquer le point de localisation actuel.

Icône de localisation



Cette icône reste affichée jusqu'à ce que vous dépassiez le point de localisation ou repère suivant/précédent pendant la reproduction, le rembobinage ou l'avance rapide.

Les points de localisation que vous mémorisez sont affichés à la page VIEW ou PAD de l'écran TRACK, comme le montre l'illustration ci-dessous.



Icône de localisation

Astuce

- Les réglages des points de localisation sont sauvegardés sur le disque dur avec le reste des données du morceau.
- Vous pouvez régler les points de localisation comme vous le voulez (→ p. 68). En outre, vous pouvez effacer des points de localisation autres que Start et End (→ p. 69).

Utilisation de repères

Les “repères” sont comme des signets que vous affectez aux emplacements voulus d’un morceau, afin de pouvoir vous y rendre rapidement. Vous pouvez définir un maximum de 99 repères par morceau. Les touches [◀]/[▶] permettent de rechercher et d’accéder aux repères.

1 Allez à l’endroit du morceau où vous souhaitez insérer un repère.

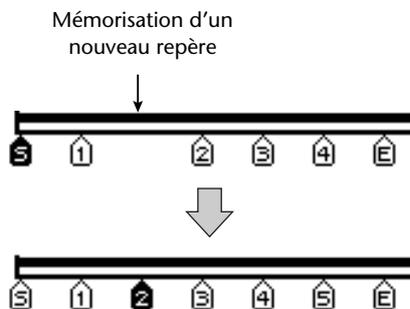
Vous pouvez définir un repère pendant la reproduction du morceau ou quand elle est à l’arrêt.

2 Appuyez sur la touche [MARK].



La ligne supérieure de l’écran affiche brièvement le message “MARK POINT SET”, vous indiquant que le repère a été inséré. Chaque pression sur la touche [MARK] crée un nouveau repère.

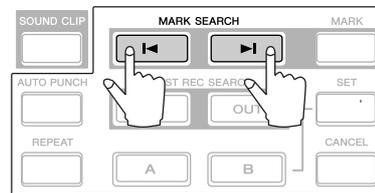
Les repères sont automatiquement numérotés de 1–99 à partir du début du morceau. Si vous insérez un nouveau repère entre deux autres, les repères suivants ce nouveau repère sont automatiquement renumérotés.



Astuce

- Les réglages des repères sont sauvegardés sur le disque dur avec le reste des données du morceau.
- Vous êtes libre d’effacer (→ p. 69) ou de déplacer (→ p. 68) les repères.
- Si vous appuyez sur la touche [MARK] à un endroit contenant déjà un repère, l’écran affichera le message “CANNOT SET MARK”. Dans ce cas, le nouveau repère ne sera pas créé.

3 Appuyez sur la touche [◀] pour retourner au repère précédent et sur la touche [▶] pour sauter au repère suivant.



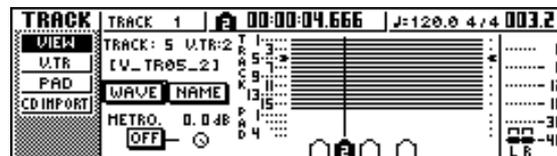
Vous passez à cet endroit du morceau et une icône s’affiche du côté gauche du compteur pour indiquer le numéro du repère actuel.

Icône de repère



Cette icône reste affichée jusqu’à ce que vous dépassiez le point de localisation ou repère suivant/précédent pendant la reproduction, le rembobinage ou l’avance rapide.

Les repères mémorisés sont affichés à la page VIEW ou la page PAD de l’écran TRACK, comme le montre l’illustration ci-dessous.



Icône de repère

Note

Les repères autres que celui affiché à gauche du compteur apparaissent sous forme d’icônes sans numéro et indiquent l’emplacement approximatif.

Astuce

Quand vous créez un CD audio, vous pouvez utiliser les repères pour diviser la piste stéréo en un nombre de plages à graver sur le CD (→ p. 98).

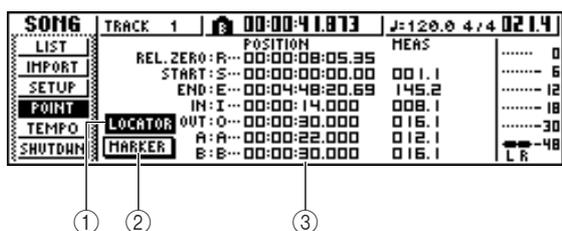
7 Diverses facettes de la reproduction

Régler la position d'un point de localisation ou d'un repère

Voyons maintenant comment changer la position d'un point de localisation ou d'un repère mémorisé.

1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page POINT.

La page POINT permet de régler la position temporelle de chaque point de localisation et repère.



① Bouton LOCATOR

② Bouton MARKER

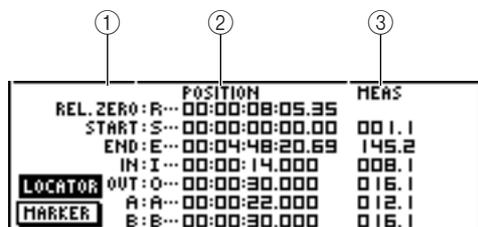
Choisissez avec ces boutons si l'écran affiche ou non les points de localisation ou les repères. Le bouton actuellement activé est contrasté.

③ Zone d'affichage des points de localisation/repères

Cette zone affiche la liste des points de localisation ou des repères, selon que vous avez choisi respectivement le bouton LOCATOR ou le bouton MARKER.

2 Si vous comptez régler un point de localisation, vérifiez que le bouton LOCATE est activé (contrasté) à l'écran.

Quand le bouton LOCATOR est activé, la page POINT indique l'emplacement de chaque point de localisation.



① Points de localisation

Indique le type de point de localisation et son abréviation.

② POSITION

Affiche la position de chaque point de localisation sous forme de code temporel ou dans le format d'affichage du compteur.

③ MEAS

Indique la position de chaque point de localisation sous forme de mesure/temps. Cette valeur est calculée en fonction du tempo et du type de mesure de la carte du tempo (→ p. 142).

Le format d'affichage de cette position dépend du point de localisation. Le tableau ci-dessous indique le format d'affichage pour chaque point de localisation.

Point de localisation	Zone POSITION	Zone MEAS
REL.ZERO	Code temporel	
START	Code temporel	Mesure/temps
END	Code temporel	Mesure/temps
IN	Format d'affichage du compteur	Mesure/temps
OUT	Format d'affichage du compteur	Mesure/temps
A	Format d'affichage du compteur	Mesure/temps
B	Format d'affichage du compteur	Mesure/temps

Astuce

Pour un point de localisation que vous n'avez pas encore mémorisé, la zone numérique affiche “-”.

3 Amenez le curseur sur la valeur du point de localisation voulue et changez-la avec la molette [DATA/JOG].

Pour le point Start (uniquement), le message “Change START Position?” vous demande confirmation quand vous tentez de modifier une valeur. Amenez le curseur sur le bouton OK, appuyez sur la touche [ENTER] et changez la valeur.

Note

Le changement du point Start signifie que les emplacements déjà mémorisés dans une piste seront déplacés par rapport aux lignes de mesure définies avec la carte de tempo. Ne l'oubliez pas si vous comptez vous servir de l'affichage de mesure pour le métronome ou la fonction Quick Loop Sampler.

- 4** Pour régler la position d'un repère, amenez le curseur sur le bouton MARKER de l'écran et appuyez sur la touche [ENTER].

Quand le bouton MARKER est activé, la page POINT affiche la liste des repères déjà mémorisés.

MARKER POSITION	MEAS
01 00:00:08.000	005.1
02 00:00:16.000	009.1
03 00:00:24.000	013.1
04 00:00:34.000	018.1
05 00:00:46.407	024.1

- List**
Dresse la liste des repères mémorisés. L'entrée dans le cadre pointillé est sélectionnée pour la suite des opérations.
- MARKER**
Il s'agit des numéros de repères (01–99).
- POSITION**
Indique la position de chaque repère dans le format d'affichage du compteur.
- MEAS**
Affiche la position de chaque repère par unité de mesure/temps.
- Bouton DELETE**
Pour effacer le repère actuellement sélectionné, amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER].

- 5** Amenez le curseur sur la zone MARKER et tournez la molette [DATA/JOG] pour faire défiler la liste, de sorte que le cadre pointillé se trouve sur le numéro du repère à éditer.

- 6** Amenez le curseur sur la valeur voulue et changez-la avec la molette [DATA/JOG].



Vous ne pouvez pas déplacer le repère au-delà du repère suivant/précédent.

Supprimer un point de localisation ou un repère

Vous pouvez supprimer un point de localisation (à l'exception des points Relative Zero, Start/End) ou un repère.



Un point de localisation effacé est irrémédiablement perdu.

■ Suppression d'un point de localisation

Pour supprimer un point de localisation, maintenez la touche [CANCEL] enfoncée dans la section de localisation et appuyez sur la touche de localisation en question ([IN]/[OUT], [A]/[B]). Le message "LOCATE POINT ERASED" s'affiche brièvement pour indiquer la suppression du point de localisation.

■ Suppression d'un repère

Deux méthodes s'offrent à vous pour supprimer un repère: via les touches en face avant ou à l'écran.

Pour supprimer un repère avec les touches en face avant, rendez-vous d'abord au repère voulu. Maintenez ensuite la touche [CANCEL] enfoncée dans la section de localisation et appuyez sur la touche [MARK]. Le message "MARK POINT ERASED" s'affiche brièvement pour indiquer la suppression du repère.

Pour supprimer un repère via l'écran, activez la liste des repères à la page POINT de l'écran SONG, choisissez le repère voulu, amenez le curseur sur le bouton DELETE et appuyez sur la touche [ENTER].

Reproduction répétée d'un extrait défini (fonction A/B Repeat)

La fonction "A/B Repeat" de l'AW16G permet de reproduire de manière répétée la plage comprise entre les points A et B. C'est par exemple utile pour reproduire un extrait donné du morceau tout en réglant les paramètres de mixage.

1 Mémorisez les points A et B aux emplacements où vous voulez démarrer et arrêter la reproduction répétée.

Pour en savoir plus sur le réglage des points A/B, voyez "Utilisation de repères" (→ p. 67).

Astuce

Si vous définissez le point B avant le point A, la reproduction ira de B → A.

2 Appuyez sur la touche [REPEAT] lorsque le transport est à l'arrêt.

La touche [REPEAT] s'allume et la fonction A/B Repeat est activée. Le morceau saute automatiquement au point A.

Note

Les points A et B doivent être distants d'au moins une seconde. Si cette distance minimum n'est pas respectée, le message "REPEAT POINTS TOO CLOSE" s'affiche quand vous appuyez sur la touche [REPEAT]. Dans ce cas, la reproduction répétée est impossible.

3 Pour lancer la reproduction répétée, appuyez sur la touche PLAY [▶].

La reproduction débute au point A. Au point B, le transport retourne automatiquement au point A et continue la reproduction.

Astuce

- La reproduction s'arrête automatiquement quand l'extrait A/B a été répété 99 fois.
- Si vous appuyez sur la touche [REPEAT] pendant la reproduction de morceau, la reproduction répétée commence de suite, quel que soit l'emplacement actuel.

4 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche STOP [■].

La reproduction s'arrête mais la fonction A/B Repeat reste activée.

Quand la fonction A/B Repeat est active et que vous appuyez sur la touche PLAY [▶], la reproduction répétée reprend de suite, quel que soit l'emplacement actuel.

5 Pour annuler la reproduction répétée, appuyez sur la touche [REPEAT].

La touche [REPEAT] s'éteint et la fonction A/B Repeat est annulée. Si vous coupez la fonction A/B Repeat pendant la reproduction répétée, vous repassez en reproduction normale à partir de cet endroit.

Astuce

Si vous effectuez un enregistrement quand la fonction A/B Repeat est active, cette dernière est temporairement désactivée.

Fonction Nudge (recherche d'un point pendant la reproduction)

“Nudge” est une fonction qui reproduit de manière répétée un court extrait situé de part et d’autre de la position actuelle. Nudge permet ainsi de déplacer cette position petit à petit vers l’avant ou vers l’arrière pour trouver le point voulu. Cela permet de déterminer avec précision un point donné du morceau, notamment pour les opérations de Punch In/Out automatique ou de délimiter la zone d’une piste à éditer.

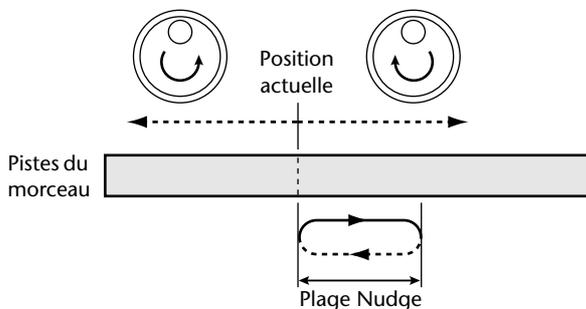
1 Déplacez-vous avec les fonctions de transport dans le voisinage du point recherché.

2 Appuyez sur la touche [JOG ON] lorsque le transport est à l’arrêt.

La touche [JOG ON] s’allume et la fonction Nudge est activée. La reproduction est répétée sur une plage fixe (qui correspond à la “plage Nudge”), à partir de la position actuelle.

3 Pour déplacer la position actuelle vers l’avant, tournez la molette [DATA/JOG] vers la droite. Pour déplacer la position actuelle vers l’arrière, tournez la molette [DATA/JOG] vers la gauche.

Si vous avez opté pour l’affichage de temps du compteur, la position actuelle se déplace par millisecondes. Si vous avez opté pour un affichage de code temporel, la position actuelle se déplace par sub-frames (fractions de frame).



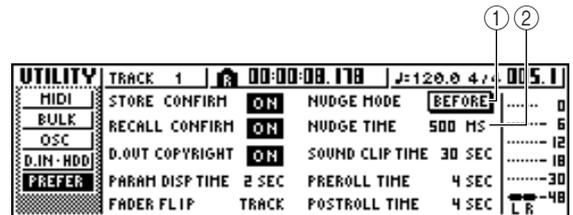
Astuce

Même pendant l’utilisation de la fonction Nudge, vous pouvez vous servir des points de localisation ou des repères pour changer de position, voire mémoriser des points de localisation ou des repères (→ p. 65).

4 Pour couper la fonction Nudge, appuyez sur la touche [JOG ON] ou la touche STOP [■] de la section de transport.

La touche [JOG ON] s’éteint et la fonction Nudge est coupée.

5 Pour changer la durée ou le mode de reproduction, appuyez plusieurs fois sur la touche [UTILITY] dans la section Work Navigate ou maintenez la touche [UTILITY] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page PREFER de l’écran UTILITY.



① NUDGE MODE

Définit le passage (avant ou après l’emplacement actuel) reproduit par la fonction Nudge.

② NUDGE TIME

Définit la durée de l’extrait reproduit par la fonction Nudge.

6 Pour changer la durée de reproduction (la plage Nudge), amenez le curseur sur la valeur de la zone NUDGE TIME et réglez la plage Nudge voulue avec la molette [DATA/JOG].

Vous pouvez régler la plage Nudge entre 25–800 ms. (Valeur par défaut = 500 ms).

7 Pour changer le mode de reproduction de la fonction Nudge, amenez le curseur sur le bouton NUDGE MODE puis appuyez sur la touche [ENTER] pour alterner entre les deux modes Nudge suivants.

● AFTER

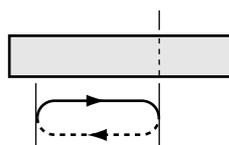
Reproduction répétée de la plage Nudge commençant à la position actuelle (par défaut).

● BEFORE

Reproduction répétée de la plage Nudge finissant à la position actuelle.

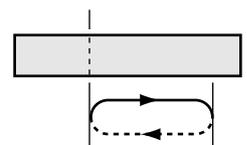
NUDGE MODE: BEFORE

Position actuelle



NUDGE MODE: AFTER

Position actuelle



Note

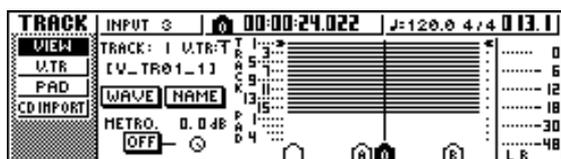
Vous ne pouvez pas changer la plage ni le mode Nudge pendant l’utilisation de la fonction Nudge. Vous devez d’abord couper la fonction Nudge et effectuer ces réglages une fois que la touche [JOG ON] est éteinte.

Trouver un emplacement dans l'affichage de forme d'onde

L'AW16G vous permet de rechercher un emplacement en visualisant les données de la piste avec une forme d'onde.

1 Déplacez-vous avec les fonctions de transport dans le voisinage du point recherché.

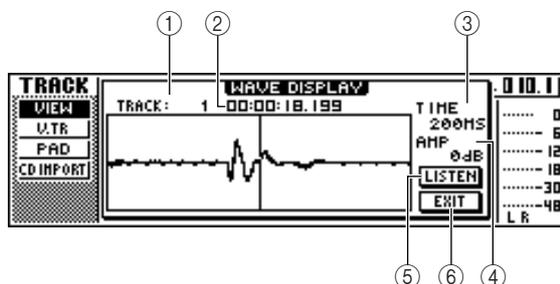
2 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page VIEW de l'écran TRACK.



3 Déplacez le curseur sur la zone TRACK et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour choisir le numéro de la piste dont vous voulez afficher la forme d'onde.

4 Amenez le curseur sur le bouton WAVE et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre WAVE DISPLAY s'affiche. Cette fenêtre affiche la forme d'onde des données enregistrées dans la piste actuelle (1-16) choisie à l'étape 3.



① TRACK

Il s'agit du numéro de la piste sélectionnée. Vous pouvez aussi amener le curseur sur cette zone et changer de piste avec la molette [DATA/JOG].

② Compteur

Affiche la position de la ligne verticale (le "pointeur") indiquant l'emplacement actuel dans la fenêtre WAVE DISPLAY. Vous pouvez aussi amener le curseur sur cette zone et avancer ou reculer l'emplacement actuel avec la molette [DATA/JOG].

③ TIME

En amenant le curseur sur cette zone et en tournant la molette [DATA/JOG], vous pouvez agrandir ou rétrécir l'affichage de forme d'onde sur l'axe temporel. La valeur de cette zone correspond à la durée de la forme d'onde affichée dans la fenêtre WAVE DISPLAY.

Si vous choisissez 1SEC, la distance du bord gauche au bord droit de la fenêtre correspond donc à une seconde. Le choix de SAMPLE produit la représentation la plus détaillée: chaque pixel horizontal correspond à un échantillon (1/44.100e de seconde).

④ AMP

En amenant le curseur sur cette zone et en tournant la molette [DATA/JOG], vous pouvez agrandir ou rétrécir l'affichage de forme d'onde sur l'axe d'amplitude. La valeur dans cette zone indique la plage de niveau de la forme d'onde affichée dans la fenêtre WAVE DISPLAY. Si vous choisissez 0 dB, les bords supérieurs et inférieurs de la fenêtre correspondent au niveau maximum.

⑤ Bouton LISTEN

Si vous amenez le curseur sur ce bouton et que vous appuyez sur la touche [ENTER], la forme d'onde dans la zone d'affichage de la fenêtre WAVE DISPLAY est reproduite une fois. Pendant la reproduction, la ligne verticale (le "pointeur" indiquant l'emplacement atteint) se déplace dans la forme d'onde et la valeur change sur le compteur.

Quand vous lancez la reproduction avec le bouton LISTEN, vous ne pouvez pas utiliser les fonctions de transport conventionnelles.

⑥ Bouton EXIT

Si vous amenez le curseur sur ce bouton et que vous appuyez sur la touche [ENTER], la fenêtre WAVE DISPLAY se ferme et vous revenez à la page VIEW précédente.

Astuce

Même après avoir activé la fenêtre WAVE DISPLAY, vous pouvez choisir une autre piste à afficher avec les touches [TRACK SEL].

5 Si nécessaire, amenez le curseur sur les zones TIME/AMP et réglez l'échelle verticale/horizontale de l'affichage de forme d'onde avec la molette [DATA/JOG].

6 Pour définir un emplacement dans la fenêtre, amenez le curseur sur le compteur et utilisez la molette [DATA/JOG].

Tournez la molette à droite pour avancer le pointeur et tournez-la à gauche pour le reculer. Si nécessaire, vous pouvez utiliser le bouton LISTEN pour reproduire l'extrait de la forme d'onde affiché dans la fenêtre WAVE DISPLAY et vérifier l'emplacement.

Astuce

- Vous pouvez aussi changer la position du pointeur en vous servant des points de localisation et des repères mémorisés dans le morceau (→ p. 65, 67).
- Vous pouvez mémoriser l'emplacement affiché au compteur comme point de localisation ou comme repère (→ p. 65, 67).

7 Quand vous avez défini l'emplacement, amenez le curseur sur le bouton EXIT et appuyez sur la touche [ENTER].

Vous retournez à la page VIEW précédente et la position définie dans la fenêtre reste l'emplacement actuel. Si vous le voulez, vous pouvez mémoriser cet emplacement comme point de localisation ou comme repère.

Chapitre 8

Utilisation des mémoires et des scènes

Ce chapitre décrit l'utilisation des diverses mémoires et des scènes.

A propos des mémoires

Nos ingénieurs ont baptisé "Libraries" les emplacements qui permettent de sauvegarder les réglages EQ, de dynamique et des effets. En rappelant (chargeant) les données d'une mémoire, vous retrouvez instantanément l'ensemble de réglages voulus. La plupart de ces mémoires permettent aussi de sauvegarder les réglages actuels. L'AW16G propose les mémoires ci-dessous.

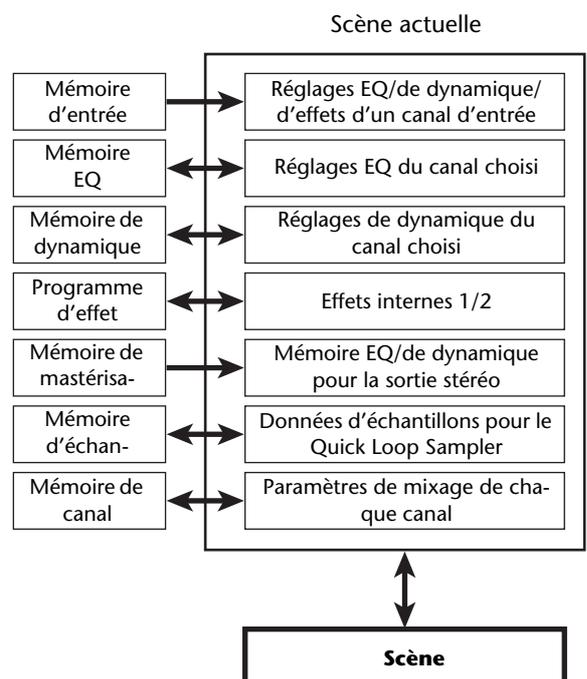
- **Mémoire de canal d'entrée**
Permet de charger les réglages d'égalisation, de dynamique et des effets internes dans le canal d'entrée actuellement choisi. C'est une mémoire ROM, ce qui veut dire que vous ne pouvez pas y sauvegarder de réglage.
- **Mémoire EQ**
Permet de charger les réglages d'égalisation (EQ) dans le canal d'entrée actuellement choisi.
- **Mémoire de dynamique**
Permet de charger les réglages de dynamique dans le canal d'entrée actuellement choisi.
- **Programme d'effet**
Permet de charger les réglages d'effets dans les effets internes 1/2.
- **Mémoire de mastérisation**
Permet de charger les réglages EQ et de dynamique dans le canal stéréo. C'est une mémoire ROM, ce qui veut dire que vous ne pouvez pas y sauvegarder de réglage.
- **Mémoire d'échantillons**
Permet de charger directement des groupes d'échantillons dans le Quick Loop Sampler.
- **Mémoire de canal**
Permet de charger les principaux réglages de mixage dans un canal.

A propos des scènes

L'AW16G permet d'attribuer un nom et de sauvegarder des réglages tels que les paramètres de mixage de chaque canal, les paramètres d'effets, etc. sous forme de "scène".

Quand vous chargez une mémoire d'un des types décrits ci-dessus, les réglages rappelés sont chargés dans les réglages actuellement utilisés (ce qu'on appelle la "scène actuelle"). Vous pouvez alors sauvegarder les réglages actuels dans scène, qui contiendra les réglages chargés d'une mémoire. Les mémoires et les scènes sont sauvegardées sur le disque dur avec les autres données du morceau.

Le schéma illustre l'interaction entre les mémoires, les scènes et le morceau sur l'AW16G.



Opérations élémentaires avec les mémoires et les scènes

Voici les procédures élémentaires de chargement et de sauvegarde d'une mémoire ou d'une scène.

Sauvegarde des réglages d'une mémoire ou d'une scène

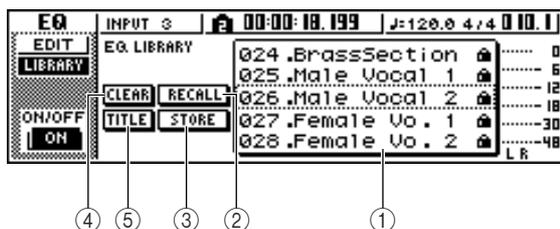
Voici comment sauvegarder les réglages actuels dans une mémoire ou une scène.



Les mémoires d'entrée et de maîtrise ainsi que les mémoires EQ, de dynamique ou d'effet affichées dans la fenêtre INPUT SETTING sont toutes des mémoires ROM et n'offrent donc pas de bouton STORE.

1 Affichez la page de la mémoire ou de la scène voulue.

Pour en savoir plus sur l'accès à chaque page de mémoire ou de scène, voyez les explications à partir de la page 77. L'exemple ci-dessous montre la page affichée quand vous choisissez la page LIBRARY de l'écran EQ.



① Liste

Cette zone affiche la liste des réglages contenus dans la mémoire ou la scène en question. La ligne entourée d'un cadre pointillé indique les réglages sélectionnés. Les données protégées contre l'écriture sont repérées par une icône de cadenas "verrouillé".

② Bouton RECALL

Charge les réglages de la mémoire ou la scène choisie dans la liste.

③ Bouton STORE

Sauvegarde les réglages actuels dans la mémoire en question de la liste.

④ Bouton CLEAR

Efface les réglages de la mémoire ou de la scène choisie dans la liste.

⑤ Bouton TITLE

Affiche la fenêtre TITLE EDIT, qui permet de renommer la mémoire ou la scène choisie dans la liste.



Il se pourrait que certaines mémoires ou scènes proposent des boutons en plus de ceux décrits ici; à l'inverse, certains de ces boutons pourraient être absents. Pour en savoir plus, voyez les explications à partir de la page 77.

2 Sélectionnez la mémoire ou la scène où vous voulez sauvegarder les réglages en tournant la molette [DATA/JOG], de sorte que le cadre pointillé se trouve sur l'entrée voulue.

Quel que soit l'emplacement du curseur, la molette [DATA/JOG] permet de faire défiler la liste.

3 Amenez le curseur sur le bouton STORE et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre TITLE EDIT apparaît et vous permet de donner un nom aux réglages.



- Si vous avez choisi des données protégées contre l'écriture (ce qu'indique une icône de cadenas "verrouillé" à l'étape 2, le message "Read Only" s'affiche et vous ne pouvez pas effectuer la sauvegarde.
- La scène 00 est une mémoire ROM qui contient des réglages permettant d'initialiser la scène actuelle. Vous pouvez sauvegarder vos réglages dans les scènes 01-96.

4 Donnez le nom voulu aux réglages. Amenez ensuite le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER]. (Pour en savoir plus sur la manière d'assigner des noms → p. 24.)

Les réglages sont sauvegardés dans la mémoire ou la scène en question.



Un réglage permet d'éviter que la fenêtre TITLE EDIT n'apparaisse quand vous effectuez la sauvegarde. Pour en savoir plus, voyez "Réglages globaux pour l'AW16G" (→ p. 161).

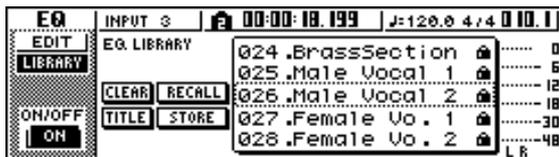
Charger les réglages d'une mémoire ou d'une scène

Voici comment charger les réglages d'une mémoire ou d'une scène.

1 Affichez la page de la mémoire ou de la scène voulue.

Pour en savoir plus sur l'accès à chaque page de mémoire ou de scène, voyez les explications à partir de la page 77.

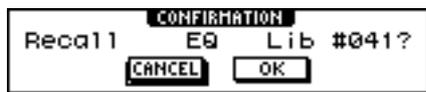
L'exemple ci-dessous montre la page affichée quand vous choisissez la page LIBRARY de l'écran EQ.



2 Choisissez la mémoire ou la scène à charger en tournant la molette [DATA/JOG], de sorte que le cadre pointillé se trouve sur l'entrée voulue.

3 Amenez ensuite le curseur sur le bouton RECALL et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer le chargement.



4 Pour exécuter le chargement, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Les réglages sont chargés dans la mémoire ou la scène en question.

Astuce

Un réglage permet d'éviter que la fenêtre de confirmation n'apparaisse quand vous effectuez le chargement. Pour en savoir plus, voyez "Réglages globaux pour l'AW16G" (→ p. 161).

Effacer le contenu d'une mémoire ou d'une scène

Voici comment effacer le contenu d'une mémoire ou d'une scène dont vous n'avez plus besoin.

Note

Les mémoires d'entrée et de maîtrise ainsi que les mémoires EQ, de dynamique et d'effet affichées dans la fenêtre INPUT SETTING sont toutes des mémoires ROM et n'offrent donc pas de bouton CLEAR.

1 Affichez la page de la mémoire ou de la scène voulue.

L'exemple ci-dessous montre la page affichée quand vous choisissez la page LIBRARY de l'écran EQ.



2 Choisissez la mémoire ou la scène dont vous voulez effacer le contenu en tournant la molette [DATA/JOG], de sorte que le cadre pointillé se trouve sur l'entrée voulue.

3 Amenez le curseur sur le bouton CLEAR et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'effacement.



Note

Si vous avez choisi des données protégées contre l'écriture (ce qu'indique une icône de cadenas "verrouillé") à l'étape 2, le message "Read Only" s'affiche et vous ne pouvez pas effacer les données.

4 Pour effacer les réglages, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Les réglages de la mémoire ou de la scène en question sont effacés.

Changer le nom d'une mémoire ou d'une scène

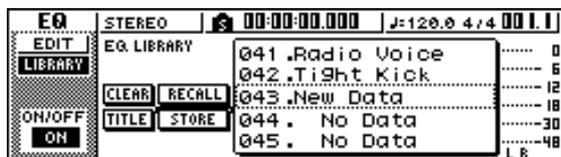
Voyons à présent comment renommer une mémoire ou une scène existante.



Les mémoires d'entrée et de maîtrise ainsi que les mémoires EQ, de dynamique ou d'effet affichées dans la fenêtre INPUT SETTING sont toutes des mémoires ROM et n'offrent donc pas de bouton TITLE.

- 1 Affichez la page de la mémoire ou de la scène voulue.

L'exemple ci-dessous montre la page affichée quand vous choisissez la page LIBRARY de l'écran EQ.



- 2 Choisissez la mémoire ou la scène à renommer en tournant la molette [DATA/JOG], de sorte que le cadre pointillé se trouve sur l'entrée voulue.

- 3 Amenez le curseur sur le bouton TITLE et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre TITLE EDIT s'affiche alors.



Si vous avez choisi des données protégées contre l'écriture (ce qu'indique une icône de cadenas "verrouillé") à l'étape 2, le message "Read Only" s'affiche et vous ne pouvez pas changer le nom.

- 4 Donnez le nom voulu à la mémoire ou à la scène. Amenez ensuite le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER]. (Pour en savoir plus sur la manière d'assigner des noms, voyez → p. 24.)

Le nom de la mémoire ou de la scène est mémorisé.

Mémoires et scènes sous la loupe

Cette section décrit l'accès à chaque type de mémoire ou scène et propose un examen détaillé des fonctions propres à chacun de ces écrans.

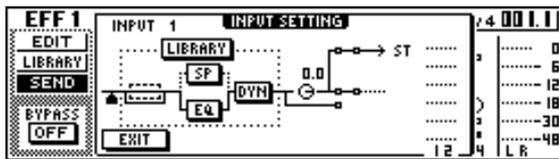
Mémoire d'entrée

Permet de charger les réglages d'égalisation, de dynamique et des effets internes dans le canal d'entrée actuellement choisi. Utilisez cette fonction pour traiter le signal d'entrée enregistré avec l'égalisation, le processeur de dynamique ou les effets internes. Les mémoires 00-40 sont toutes des mémoires ROM et la mémoire 00 contient des réglages pour l'initialisation d'un canal d'entrée.

Pour pouvoir utiliser la mémoire d'entrée, vous devez insérer l'effet interne 1 ou 2 dans le canal d'entrée en question.

■ Charger une mémoire d'entrée

- Maintenez enfoncée la touche [INPUT SEL] correspondant au canal d'entrée voulu. La fenêtre INPUT SETTING s'affiche.



- Amenez le curseur sur le bouton LIBRARY et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande si vous souhaitez insérer l'effet interne 1 ou 2 dans le canal d'entrée en question.

L'aspect de cette fenêtre change comme suit, selon l'utilisation des effets internes 1/2.

- Si le morceau utilise toujours les réglages par défaut



- Si l'effet 1 est déjà inséré dans un canal d'entrée spécifique



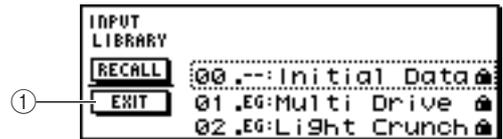
- Si les effets 1 et 2 sont déjà insérés dans certains canaux d'entrée



Si vous avez déjà inséré un effet dans le canal d'entrée en question, la fenêtre INPUT LIBRARY s'affichera immédiatement.

- Amenez le curseur sur le bouton EFF1 ou EFF2 et appuyez sur la touche [ENTER].

L'effet d'insertion en question est inséré dans le canal d'entrée choisi et la fenêtre INPUT LIBRARY s'affiche.



- Bouton EXIT**

Referme la fenêtre affichée et retourne à la fenêtre INPUT SETTING précédente.

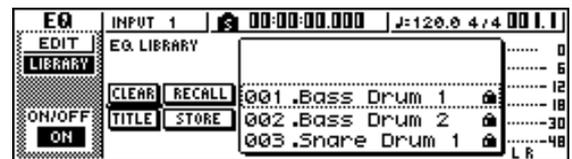
Mémoire EQ

Permet de charger les réglages d'égalisation dans le canal d'entrée actuellement choisi. Parmi les mémoires 001-128, les numéros 001-040 sont des mémoires ROM et les numéros 041-128 sont disponibles pour la sauvegarde.

■ Charger une mémoire EQ

- Servez-vous des touches [INPUT SEL], [TRACK SEL], [STEREO SEL] ou des pads 1-4 pour choisir le canal où vous voulez charger les réglages EQ.
- Activez la page LIBRARY de l'écran EQ en suivant l'une des méthodes ci-dessous.

- En appuyant plusieurs fois sur la commande [EQ]
- En maintenant la commande [EQ] enfoncée et en appuyant sur les touches CURSOR [▲]/[▼]
- En maintenant la commande [EQ] enfoncée et en la tournant à gauche ou à droite



La fenêtre INPUT SETTING offre aussi un moyen direct pour charger une mémoire EQ dans un canal d'entrée. Pour ce faire, amenez le curseur sur le bouton EQ dans cette fenêtre et appuyez sur la touche [ENTER].

Mémoire de dynamique

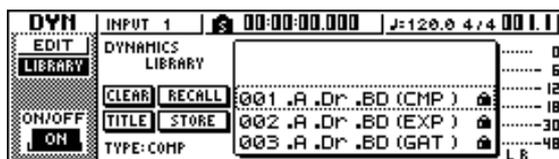
Permet de charger les réglages de dynamique dans le canal d'entrée actuellement choisi. Parmi les mémoires 001–128, les numéros 001–040 sont des mémoires ROM et les numéros 041–128 sont disponibles pour la sauvegarde.

■ Charger une mémoire de dynamique

1 Servez-vous des touches [INPUT SEL], [TRACK SEL], [STEREO SEL] ou des pads 1–4 pour choisir le canal où vous voulez charger les réglages de dynamique.

2 Activez la page LIBRARY de l'écran DYN en suivant l'une des méthodes ci-dessous.

- En appuyant plusieurs fois sur la commande [DYN]
- En maintenant la commande [DYN] enfoncée et en appuyant sur les touches CURSOR [▲]/[▼]
- En maintenant la commande [DYN] enfoncée et en la tournant à gauche ou à droite



La fenêtre INPUT SETTING offre aussi un moyen direct pour charger une mémoire de dynamique dans un canal d'entrée. Pour ce faire, amenez le curseur sur le bouton DYN dans cette fenêtre et appuyez sur la touche [ENTER].

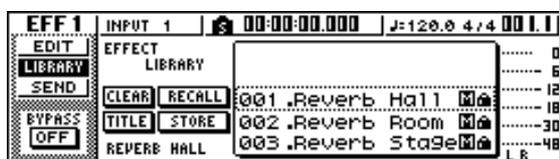
Mémoire d'effet

Les effets internes 1/2 utilisent cette mémoire. Parmi les mémoires 001–128, les numéros 001–041 sont des mémoires ROM et les numéros 042–128 sont disponibles pour la sauvegarde.

■ Charger une mémoire d'effet

1 Activez la page LIBRARY de l'écran EFFECT 1/2 en suivant l'une des méthodes ci-dessous.

- En appuyant plusieurs fois sur la commande [EFFECT 1] ou [EFFECT 2]
- En maintenant la commande [EFFECT 1] ou [EFFECT 2] enfoncée et en appuyant sur les touches CURSOR [▲]/[▼]
- En maintenant la commande [EFFECT 1] ou [EFFECT 2] enfoncée et en la tournant à gauche ou à droite



La fenêtre INPUT SETTING offre aussi un moyen direct pour charger une mémoire d'effet pour un effet inséré dans un canal d'entrée. Pour ce faire, amenez le curseur sur le bouton EFF1 ou EFF2 dans cette fenêtre et appuyez sur la touche [ENTER].

Note

- Le symbole [M] indique que l'effet est mono (une entrée) et [S] désigne un effet stéréo (à deux entrées). Si un effet repéré par [M] est inséré dans une paire de canaux (comme la sortie stéréo), l'image stéréo sera perdue.
- Vous ne pouvez pas charger la mémoire 019. HQ.Pitch pour l'effet 1.

Mémoire de mastérisation

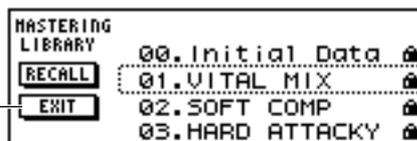
Cette mémoire contient les réglages pour l'égalisation et le traitement de dynamique du canal de sortie stéréo durant le mixage. Elle renferme donc les réglages EQ et de dynamique appropriés pour le mixage final. Les mémoires 00–13 sont toutes des mémoires ROM et la mémoire 00 contient des réglages pour l'initialisation du canal de sortie stéréo.

■ Charger une mémoire de mastérisation

1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page MIXDOWN de l'écran RECORD.

2 Amenez le curseur sur le bouton LIBRARY et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre MASTERING LIBRARY s'affiche.



① Bouton EXIT

Referme la fenêtre affichée et retourne à la fenêtre MIXDOWN.

Mémoire d'échantillons

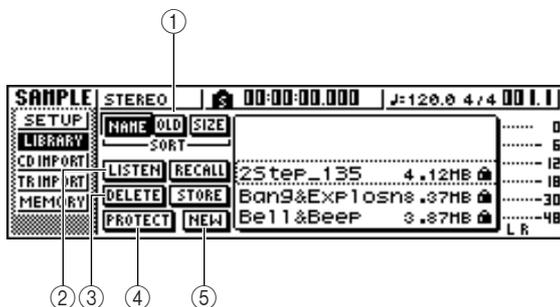
Cette mémoire contient des groupes de maximum seize échantillons, destinés au Quick Loop Sampler. Les groupes d'échantillons de boucles de batterie ou d'effets sonores sont sauvegardés sur le disque dur sous forme de mémoire d'échantillons. Quand vous chargez une de ces mémoires, les échantillons en question sont assignés aux pads et aux banques de pads, ce qui permet de jouer les échantillons directement avec les pads.

Note

Contrairement aux autres types de mémoires, il n'y a qu'une seule mémoire d'échantillons, qui est partagée par tous les morceaux.

■ Charger la mémoire d'échantillons

Dans la section Quick Loop Sampler, appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIBRARY de l'écran SAMPLE.



① Zone SORT

Ces trois boutons permettent de choisir la façon dont les réglages de la mémoire sont triés. Vous avez le choix entre NAME (tri alphabétique), OLD (tri en fonction de la date de sauvegarde) et SIZE (tri selon la taille).

② Bouton LISTEN

Quand vous amenez le curseur sur ce bouton, appuyez sur la touche [ENTER], puis sur un pad, vous entendez l'échantillon assigné à la banque d'échantillons A de la bibliothèque.

③ Bouton DELETE

Efface la mémoire d'échantillons en question sur le disque dur.

④ Bouton PROTECT

Quand vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], vous activez/coupez la fonction de verrouillage protégeant la mémoire d'échantillons choisie dans la liste. Les mémoires protégées sont indiquées par une icône de cadenas "verrouillé"; vous ne pouvez ni modifier ni effacer ces mémoires.

⑤ Bouton NEW

Permet de créer une nouvelle mémoire sur le disque dur.

Mémoire de canal

Cette mémoire contient des réglages pour les paramètres de mixage que vous pouvez charger dans un canal. Vous pouvez utiliser cette mémoire pour appliquer les réglages d'un canal à un autre canal. Les mémoires 00-01 sont des mémoires ROM contenant des réglages pour l'initialisation d'un canal et les mémoires 02-64 permettent de sauvegarder vos réglages.

Les mémoires de canal conservent les paramètres suivants.

- Statut actif/coupé de canal
- Atténuation
- Statut actif/coupé de l'égaliseur
- Réglages des paramètres EQ
- Statut actif/coupé du processeur de dynamique
- Réglages de dynamique

- Position du curseur
- Réglages avant curseur/après curseur des bus Aux 1/2
- Niveaux d'envoi aux bus Aux 1/2
- Réglage avant curseur/après curseur des bus d'effets 1/2
- Niveaux d'envoi aux bus d'effets 1/2

■ Charger une mémoire de canal

Dans la section Selected Channel, appuyez plusieurs fois sur la touche [VIEW] ou maintenez la touche [VIEW] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page CH LIB de l'écran VIEW.



Astuce

- Les réglages de paramètres absents dans le canal de destination du chargement sont ignorés.
- Si vous choisissez le canal de sortie stéréo ou une paire de canaux comme destination pour le chargement, les paramètres seront identiques pour les canaux L et R, sauf les paramètres Phase et Pan (les réglages de phase et de panoramique ne changent pas).

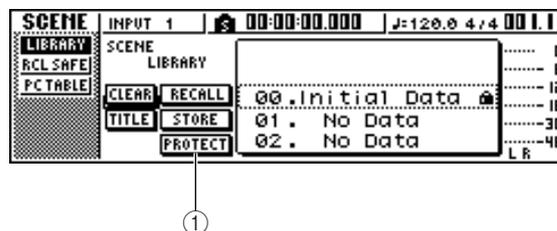
Scènes

Les scènes permettent de charger les réglages des paramètres d'effets et de mixage pour tous les canaux.

La scène 00 est une mémoire ROM qui contient des réglages permettant d'initialiser la scène actuelle. Vous pouvez sauvegarder vos réglages dans les scènes 01-96.

■ Charger une scène

Dans la section Entrée de données/contrôle, appuyez plusieurs fois sur la touche [SCENE] ou maintenez la touche [SCENE] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIBRARY de l'écran SCENE.



① Bouton PROTECT

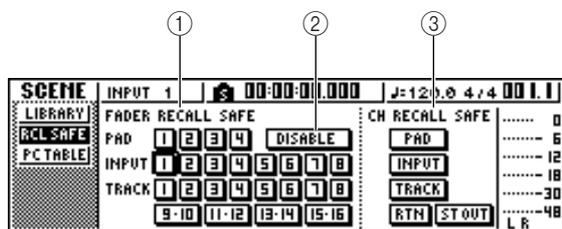
Quand vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], vous activez/coupez la fonction de verrouillage protégeant la scène choisie dans la liste. Les scènes protégées sont repérées par une icône de cadenas "verrouillé"; vous ne pouvez ni modifier ni effacer ces scènes.

Travail avec la fonction Recall Safe

Vous pouvez exclure certains curseurs ou canaux des chargements effectués lors des changements de scènes manuels ou via un dispositif MIDI externe. Cette fonction s'appelle "Recall Safe".

Cette fonction vous servira par exemple si vous effectuez un mixage avec des changements de scènes et que vous souhaitez garder le contrôle manuel de certains canaux.

- 1 Dans la section Entrée de données/contrôle, appuyez plusieurs fois sur la touche [SCENE] ou maintenez la touche [SCENE] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page RCL SAFE de l'écran SCENE.



① FADER RECALL SAFE

Choisissez ici le ou les curseurs pour lesquels vous voulez activer la fonction Recall Safe. Les réglages du ou des curseurs choisis ici ne changeront donc pas, même si vous chargez une autre scène. Voici la correspondance entre ces boutons et les curseurs.

PAD 1-4..... Curseurs des canaux de pads 1-4
INPUT 1-8..... Curseurs des canaux d'entrée 1-8
TRACK 1-8,
9-10-15-16 Curseurs des canaux de pistes 1-8
 et 9/10-15/16

② Bouton ENABLE/DISABLE

Permet d'activer (ENABLE) et de couper (DISABLE) tour à tour la fonction Fader Recall Safe. Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir ENABLE ou DISABLE.

③ CH RECALL SAFE

Choisissez ici le ou les canaux pour lesquels vous voulez activer la fonction Recall Safe. Les paramètres de mixage du ou des canaux choisis ici ne changeront donc pas, même si vous chargez une autre scène. Voici la correspondance entre ces boutons et les canaux.

PAD..... Tous les canaux de pads
INPUT..... Tous les canaux d'entrée
TRACK Tous les canaux de pistes
RTN..... Canaux de retour 1/2
ST OUT..... Canal de sortie stéréo

- 2 Choisissez les curseurs ou canaux pour lesquels vous voulez activer Recall Safe, puis activez le ou les boutons correspondants (ils doivent être en contrasté).

- 3 Si vous avez choisi un curseur à l'étape 2, amenez le curseur sur le bouton ENABLE/DISABLE et choisissez le statut ENABLE en appuyant sur la touche [ENTER].

Vous venez d'activer la fonction FADER RECALL SAFE ou CH RECALL SAFE. Les curseurs et/ou canaux choisis ne sont plus affectés par les changements de scènes jusqu'à ce que vous modifiez ce réglage.



Les réglages de la page RCL SAFE sont communs à tous les morceaux.

Chapitre 9

Opérations de mixage et de fusion

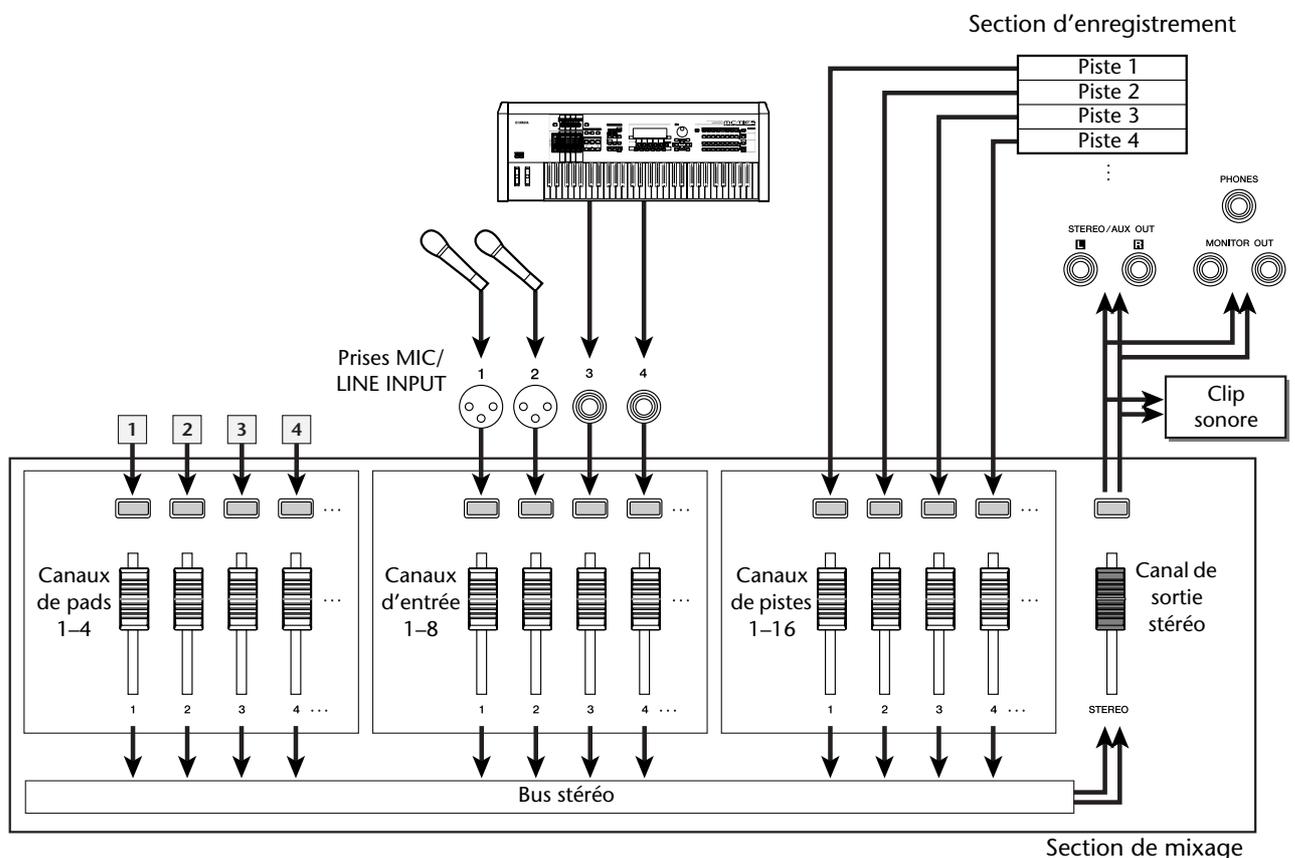
Nous allons voir ici comment mixer les signaux des pistes déjà enregistrées pour en faire un signal stéréo. Dans ce chapitre, nous verrons aussi comment fusionner (ping-pong) les signaux de plusieurs pistes dans une ou deux pistes.

A propos du mixage et de la fusion

Le "mixage" est une opération qui consiste à combiner les signaux de pistes déjà enregistrées dans un signal stéréo et à enregistrer ce signal dans la piste stéréo pour produire un morceau fini. Le contenu de la piste stéréo peut être utilisé tel quel pour produire un CD audio.

Le schéma ci-dessous montre le flux du signal pendant le mixage. Le signal de chaque piste reproduite est envoyé au bus stéréo, passe par le canal de sortie stéréo et est enregistré dans la piste stéréo. Pendant le mixage, vous pouvez aussi ajouter les signaux des canaux de pads 1-4 et des canaux d'entrée 1-8.

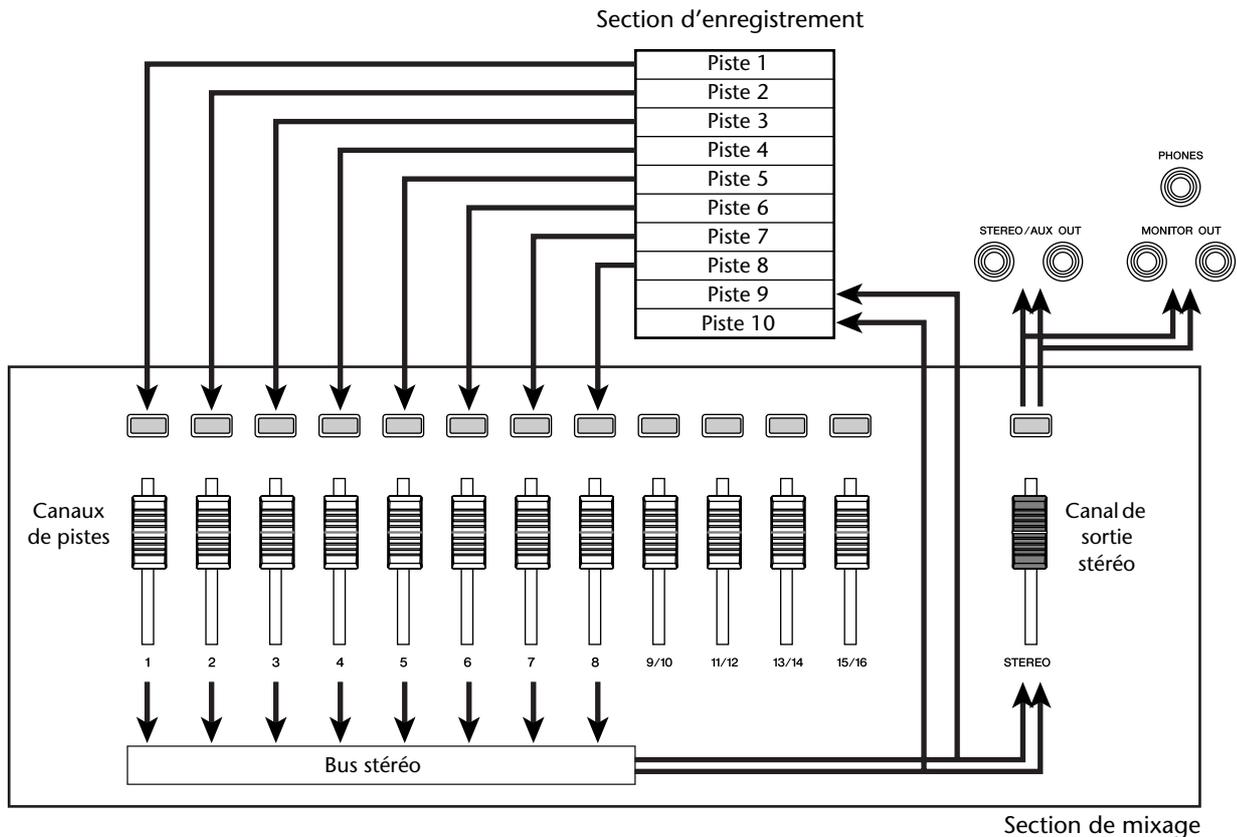
● Flux du signal pendant le mixage



La "fusion" (Bounce) consiste à mélanger les signaux de plusieurs pistes dans le bus stéréo et à réenregistrer ces signaux dans une ou deux autres pistes. (On parle aussi d'enregistrement "ping-pong".)

Le schéma ci-dessous montre le flux du signal pendant la fusion. Cette opération présente plusieurs différences avec le mixage: vous utilisez le bus L/R au lieu du bus stéréo, seuls les canaux de pistes sont disponibles comme sources d'enregistrement et pour la destination d'enregistrement, il s'agit d'une ou deux pistes disponibles. Le schéma ci-dessous montre un exemple où les signaux des pistes 1-8 sont fusionnés dans les pistes 9/10. Après la fusion, vous pouvez choisir d'autres pistes virtuelles pour les pistes 1-8 et utiliser ces pistes virtuelles pour d'autres pistes.

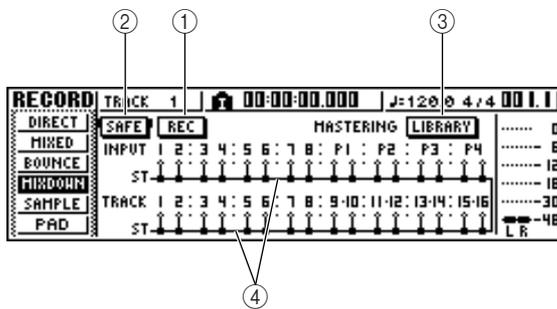
● Flux du signal pendant la fusion



Préparatifs pour le mixage

Avant le mixage, vous devez choisir les canaux de pistes à mixer et régler la balance et l'égalisation de chaque piste.

- 1 Réglez le curseur [STEREO] en position ∞ .
- 2 Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page MIXDOWN de l'écran RECORD. La page MIXDOWN permet d'effectuer les opérations de mixage. C'est là que vous choisissez les canaux qui seront enregistrés via le bus stéréo dans la piste stérééo.

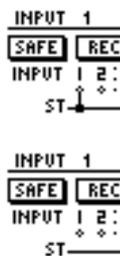


- 1 **Bouton REC**
Active le mode prêt à enregistrer de la piste stéréo.
- 2 **Bouton SAFE**
Désactive le statut prêt à enregistrer de la piste stéréo.
- 3 **Bouton LIBRARY**
Offre l'accès à la mémoire de mastérisation.
- 4 **Bus stéréo**
Indique le statut actif/coupé des canaux envoyés au bus stéréo. Les numéros affichés à l'écran correspondent aux canaux suivants.

INPUT 1-8	Canaux d'entrée 1-8
P1-P4	Canaux de pads 1-4
TRACK 1-16	Canaux de pistes 1-16

- 3 Servez-vous des touches [INPUT SEL], [TRACK SEL] et des pads 1-4 pour choisir les canaux à envoyer au bus stéréo.

A chaque pression d'une touche ou d'un pad, l'écran change comme suit.

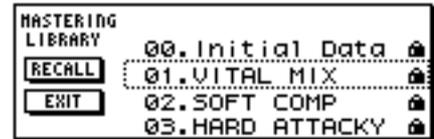


Astuce

- Par défaut, tous les canaux sont actifs. Toutefois, pour obtenir le meilleur rapport signal/bruit, coupez tous les canaux que vous n'utilisez pas.
- Vous pouvez aussi inclure les signaux des canaux d'entrée ou des canaux de pads dans le mixage (→ p. 89).

- 4 Pour utiliser la mémoire de mastérisation, amenez le curseur sur le bouton LIBRARY et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre MASTERING LIBRARY s'affiche. Choisissez la mémoire voulue avec la molette [DATA/JOG] puis amenez le curseur sur le bouton RECALL et appuyez sur la touche [ENTER].

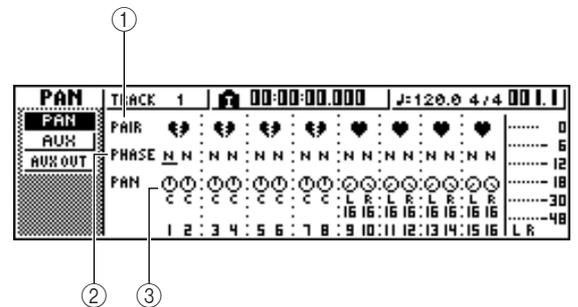


Astuce

La mémoire de mastérisation permet de charger des réglages EQ/de dynamique dans le canal de sortie stéréo. (Pour en savoir plus, voyez → p. 78.)

- 5 Pour régler le panoramique de chaque canal de piste, appuyez plusieurs fois sur la commande [PAN/BAL] de la section Selected Channel ou maintenez la commande [PAN/BAL] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page PAN de l'écran PAN.

Cette page permet d'effectuer les réglages de jumelage, de phase et de panoramique pour chaque canal.



- 1 **PAIR**
Indique le statut de jumelage de canaux impair/pair adjacents. L'icône de cœur indique les paires de canaux et l'icône de cœur brisé les canaux non jumelés. Vous pouvez aussi activer ou couper les jumelages à cette page en amenant le curseur sur un cœur et en appuyant sur la touche [ENTER].

Note

Les canaux de pistes 9/10-15/16 et les canaux de pads 1-4 sont toujours jumelés. Vous ne pouvez pas désolidariser les canaux de ces paires.

- 2 **PHASE**
Permet d'alterner entre la phase normale et l'inversion de phase pour chaque canal. Amenez le curseur sur cette zone et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir N (phase normale) ou R (phase inversée).
- 3 **PAN**
Règle le panoramique (la position dans l'image stéréo du signal envoyé au bus stéréo ou au bus L/R) de chaque canal.

Note

- Si cette page se présente différemment de l'illustration ci-dessus, vérifiez que vous avez bien choisi des canaux de pistes. (C'est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran.) Si vous avez choisi des canaux d'entrée ou des canaux de pads, appuyez sur n'importe quelle touche [TRACK SEL].
- Les réglages de phase et de panoramique restent indépendants même pour des canaux jumelés. Vous les définissez individuellement pour chaque canal.

- 6** Amenez le curseur sur la commande PAN de chaque canal de piste et réglez le panoramique avec la molette [DATA/JOG].

Astuce

Vous pouvez aussi appuyer sur une touche [TRACK SEL] pour choisir un canal de piste et régler son panoramique avec la commande [PAN/BAL] de la section Selected Channel. Choisissez cette méthode si vous voulez régler le panoramique sans changer d'écran.

Quand vous réglez le panoramique des canaux de pistes 9/10-15/16 avec la commande [PAN/BAL], vous ne modifiez la valeur de panoramique dans un premier temps que d'un seul côté. Quand cette valeur de panoramique atteint le bord droit ou le bord gauche, l'autre valeur de panoramique se met à changer.

- 7** Relevez le curseur [STEREO] jusqu'en position 0 dB.

- 8** Lancez la reproduction du morceau et relevez les curseurs des canaux de pistes à un niveau approprié. Si nécessaire, effectuez les réglages d'égalisation et de dynamique pour chaque canal de piste.

Vous pouvez effectuer les réglages EQ/de dynamique des canaux de pistes d'une façon similaire à la méthode utilisée pour les canaux d'entrée: en choisissant un canal de piste avec une touche [TRACK SEL] et en utilisant ensuite les commandes [EQ] et [DYN] de la section Selected Channel.

Utilisation des effets internes via envoi/retour

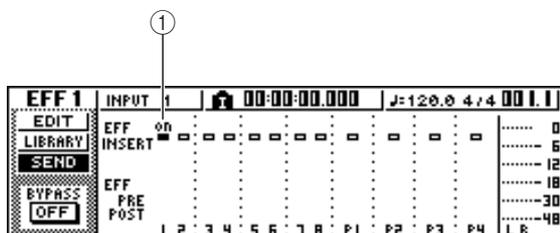
Vous pouvez utiliser les effets internes via envoi/retour pour "relever" le mixage. Voyons par exemple comment utiliser l'effet interne 1 à cette fin.

■ Connexion interne d'un effet via envoi/retour

Dans le chapitre "Enregistrer sur une piste", nous avons vu comment insérer un effet interne dans un canal d'entrée avec la mémoire d'entrée. Lorsqu'un effet est inséré dans un canal, vous devez l'en extraire (annuler l'insertion) pour pouvoir l'utiliser au sein d'une configuration envoi/retour.

- 1** Choisissez un canal d'entrée en appuyant sur une touche [INPUT SEL].
- 2** Appuyez plusieurs fois sur la commande [EFF1] ou maintenez la commande [EFF1] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SEND de l'écran EFF1.

La page SEND de l'écran EFF1 s'affiche.



① EFF INSERT

Connecte/annule l'effet d'insertion pour un canal donné. L'écran indique "on" pour un canal où un effet est actuellement inséré.

Astuce

Si cette page se présente différemment de l'illustration ci-dessus, vérifiez que vous avez bien choisi des canaux d'entrée. (C'est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran.) Si vous avez choisi des canaux de pistes, appuyez sur une touche [INPUT SEL].

- 3** Amenez le curseur sur la zone EFF INSERT du canal où l'effet 1 est inséré et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'annulation (la déconnexion) de l'effet d'insertion.



- 4** Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

L'insertion de l'effet 1 dans le canal en question est annulée et vous pouvez utiliser cet effet dans la section de mixage via envoi/retour.

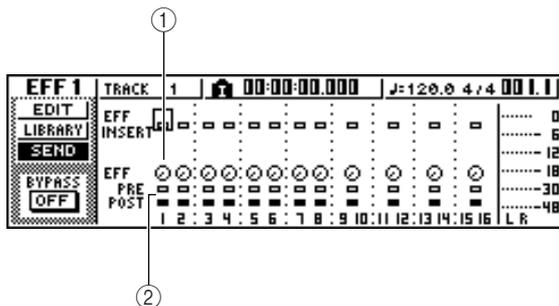
■ Régler le niveau d'envoi de l'effet

Voyons comment charger une mémoire d'effet dans l'effet interne 1 et régler le niveau (d'envoi de l'effet) du signal transmis par chaque canal via le bus d'effet 1 à l'effet interne 1.

- 1 Appuyez plusieurs fois sur la commande [EFF1] ou maintenez la commande [EFF1] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIBRARY de l'écran EFF1.
- 2 Choisissez la mémoire d'effet voulue et chargez-la dans l'effet interne 1.
Pour cet exemple, choisissez une mémoire de type Reverb.



- 3 Appuyez une fois sur la commande [EFF1] pour afficher la page SEND de l'écran EFF1.
Si l'effet interne 1 est connecté via l'envoi/retour de la section de mixage, les éléments suivants viendront s'ajouter à la page SEND de l'écran EFF1.



- 1 **EFF**
Règle le niveau d'envoi du signal transmis par chaque canal à l'effet d'insertion 1.
- 2 **PRE/POST**
Définit l'endroit d'où le signal de chaque canal est transmis à l'effet d'insertion 1. Amenez le curseur sur cette zone et appuyez sur la touche [ENTER] pour alterner entre ces deux réglages.
PRE (avant curseur).... C'est le signal situé juste devant le curseur qui est transmis.
POST (après curseur) . C'est le signal situé juste derrière le curseur qui est transmis.

Note

Si cette page se présente différemment de l'illustration ci-dessus, vérifiez que vous avez bien choisi des canaux de pistes. (C'est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran.) Si vous avez choisi des canaux d'entrée/des canaux de pads, appuyez sur une touche [TRACK SEL].

- 4 Amenez le curseur sur la zone PRE/POST de l'écran et appuyez sur la touche [ENTER] pour définir l'emplacement d'où le signal de chaque canal est transmis à l'effet interne 1.
Choisissez POST si vous voulez que le volume du signal d'effet soit influencé par le réglage du curseur. Choisissez PRE si vous préférez régler le volume du signal d'effet indépendamment du curseur.

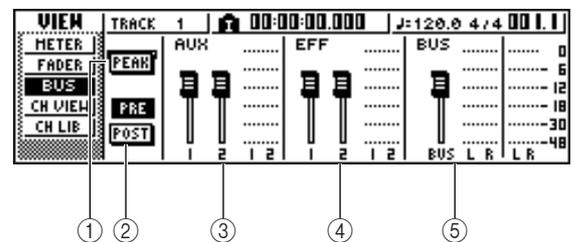
- 5 Lancez la reproduction du morceau, amenez le curseur sur les commandes EFF de l'écran et réglez le niveau du signal transmis par chaque canal à l'effet interne 1.

Astuce

Vous pouvez aussi régler le niveau d'envoi à l'effet interne 1 en appuyant sur une touche [TRACK SEL] pour choisir un canal de piste et en tournant ensuite la commande [EFF1] de la section Selected Channel. Choisissez cette méthode si vous voulez régler le niveau de l'effet sans changer d'écran.

- 6 Pour régler le niveau Master de l'envoi d'effet, appuyez plusieurs fois sur la touche [VIEW] de la section Selected Channel ou maintenez la touche [VIEW] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page BUS de l'écran VIEW.

La page BUS de l'écran VIEW permet de régler le niveau Master de chaque bus avec des curseurs d'écran.



- 1 **Bouton PEAK**
Permet d'activer/de couper la fonction de maintien de crête (Peak Hold) des indicateurs de niveau. Quand ce bouton est actif, un témoin de crête indique les pics des indicateurs de niveau de façon permanente. Pour initialiser ce témoin, désactivez temporairement le bouton PEAK. Ce réglage est aussi adopté à la page METER de l'écran VIEW.
- 2 **Bouton PRE/POST**
Détermine si les indicateurs de niveau de la page BUS affichent le niveau avant curseur (PRE) ou le niveau après curseur (POST). Ce réglage est indépendant de celui proposé à la page METER de l'écran VIEW.
- 3 **AUX**
- 4 **EFF**
- 5 **BUS**
Utilisez ces curseurs pour régler les niveaux Master des bus AUX 1/2, des bus d'effet 1/2 et du bus L/R. Le niveau de chaque bus est affiché par les indicateurs de niveau à droite de chaque curseur d'écran.

- 7 Amenez le curseur d'écran sur le curseur du bus d'effet 1 et augmentez ou diminuez son niveau avec la molette [DATA/JOG].

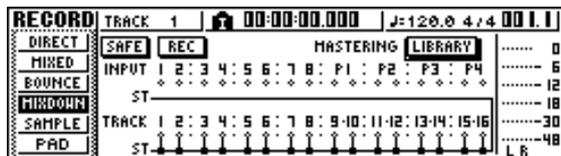
Astuce

Vous pouvez aussi régler le niveau du signal de retour transmis par l'effet interne à la section de mixage. Pour en savoir plus, voyez "Editer les paramètres d'un effet interne" (→ p. 94).

Enregistrer sur la piste stéréo

Voici comment enregistrer le mixage final dans la piste stéréo.

- 1 Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page MIXDOWN de l'écran RECORD.



- 2 Amenez le curseur sur le bouton REC de la page MIXDOWN et appuyez sur la touche [ENTER] pour activer ce bouton.

La touche [STEREO] en face avant clignote en rouge. Ce clignotement indique que la piste stéréo est prête pour l'enregistrement.

- 3 Appuyez sur la touche RTZ [◀◀] pour retourner au début du morceau. Maintenez ensuite la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

Le morceau démarre et la reproduction est enregistrée dans la piste stéréo.

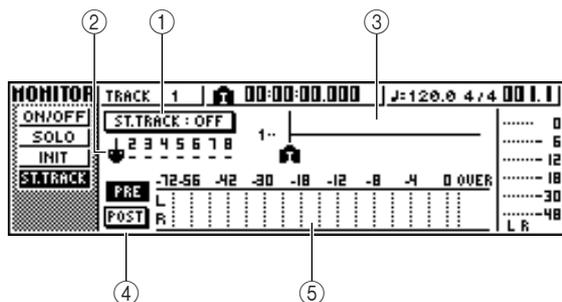
Astuce

Les données consignées dans la piste stéréo serviront à produire un CD audio. Pour définir avec précision et facilité le début ou la fin du morceau, vous disposez de la fonction Auto Punch In/Out (→ p. 59).

- 4 Une fois la fin du morceau atteinte, amenez le curseur sur le bouton SAFE de l'écran et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'annulation du mode prêt à enregistrer. Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

- 5 Pour reproduire la piste stéréo, appuyez plusieurs fois sur la touche [MONITOR] de la section Quick Navigate ou maintenez la touche [MONITOR] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page ST.TRACK de l'écran MONITOR.



- ① **Bouton ST.TRACK ON/OFF**
Active/coupe la reproduction de la piste stéréo.

- ② **Piste virtuelle**
Permet de choisir la piste virtuelle affectée à la piste stéréo. La piste virtuelle actuelle est indiquée par un "●". Les autres pistes virtuelles qui contiennent déjà des données sont repérées par "O" et les pistes vides par "-".

- ③ **Graphique des pistes**
Cette zone affiche les repères et la présence ou l'absence de données dans les pistes.

- ④ **Boutons PRE/POST**
Ces boutons déterminent si l'indicateur de niveau de la page ST.TRACK affiche le niveau avant curseur (PRE) ou le niveau après curseur (POST). Ce réglage est lié à celui de la page BUS de l'écran VIEW.

- ⑤ **Indicateur de niveau**
Il affiche le niveau de sortie de la piste stéréo.

- 6 Réglez le bouton ST.TRACK ON/OFF sur ON.
Quand ce bouton est actif (ON), le signal de la piste stéréo est envoyé à un point situé juste devant le curseur [STEREO]; ce signal peut être écouté via les prises STEREO/AUX OUT ou MONITOR OUT. Le statut prêt à enregistrer est alors annulé pour toutes les pistes.

Astuce

Vous pouvez toujours écouter les signaux des canaux d'entrée pendant la reproduction de la piste stéréo.

Note

Le signal de la piste stéréo est traité par l'égaliseur et le processeur de dynamique.

- 7 Appuyez sur la touche RTZ [◀◀] pour retourner au début du morceau puis sur la touche PLAY [▶].

La reproduction de la piste stéréo commence. Réglez le niveau d'écoute avec le curseur [STEREO].

Si la reproduction est finie et que vous voulez passer à un autre écran, réglez le bouton ST.TRACK ON/OFF sur OFF.

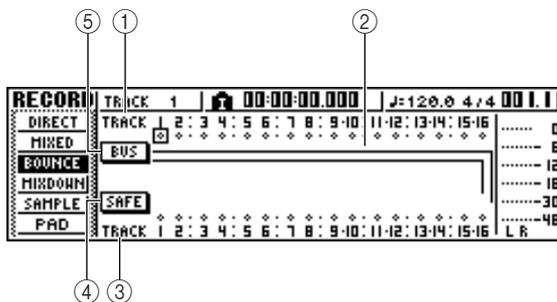
Astuce

Si vous le voulez, vous pouvez annuler l'enregistrement effectué dans la piste stéréo avec le bouton [UNDO/REDO] (→ p. 61) ou changer de pistes virtuelles avec la page ST.TRACK et enregistrer une autre prise (→ p. 62).

Enregistrement par fusion (ping-pong)

Voyons comment effectuer un enregistrement par "fusion" (ping-pong), en combinant plusieurs pistes dans une ou deux pistes.

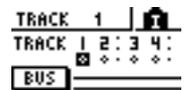
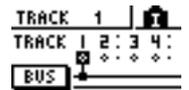
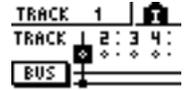
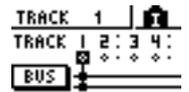
- 1 Réglez le curseur [STEREO] en position ∞ .
- 2 Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page BOUNCE de l'écran RECORD. La page BOUNCE permet de choisir les pistes sources pour la fusion et de les enregistrer dans une ou deux pistes de destination via le bus L/R.



- 1 **TRACK (ligne supérieure)**
Choisissez ici les pistes sources pour la fusion.
- 2 **Bus L/R**
Les deux lignes horizontales représentent l'acheminement du signal du bus L/R. Cela permet de vérifier d'une part le statut actif/coupé des signaux envoyés par les pistes sources de la fusion et d'autre part la ou les pistes de destination choisies.
- 3 **TRACK (ligne inférieure)**
Choisissez ici la ou les pistes de destination pour la fusion.
- 4 **Bouton SAFE**
En amenant le curseur sur ce bouton et en appuyant sur la touche [ENTER], vous annulez toutes les assignations de pistes sources/de destination.
- 5 **Bouton BUS**
Quand vous amenez le curseur sur ce bouton et que vous appuyez sur la touche [ENTER], l'écran affiche à sa droite un curseur permettant de régler le niveau de sortie du bus L/R et un indicateur de niveau dédié à ce bus.

- 3 Choisissez une piste source à la ligne supérieure de la zone TRACK, amenez le curseur sur le symbole \oplus de cette piste et appuyez sur la touche [ENTER].

A chaque pression de la touche [ENTER], l'écran change comme suit.

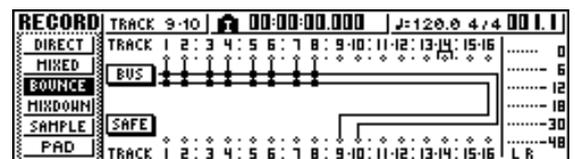


Astuce

Si vous avez choisi un canal de piste comme source pour la fusion, son assignation au bus stéréo sera automatiquement coupée.

- 4 Choisissez d'autres pistes sources pour la fusion en procédant de manière identique.
- 5 Choisissez une piste de destination pour la fusion en appuyant sur une touche [TRACK SEL].

La touche [TRACK SEL] clignote en rouge, vous indiquant que la piste en question est choisie comme destination pour la fusion. A l'écran, une ligne indique la connexion à la piste. (Pour annuler votre choix, appuyez de nouveau sur la même touche.)



Vous pouvez choisir jusqu'à deux pistes de destination pour la fusion. Si vous choisissez la piste 1, 3, 5 ou 7, le bus L sera connecté. Si vous choisissez la piste 2, 4, 6 ou 8, le bus R sera connecté. Si vous choisissez les pistes 9/10-15/16, le bus L sera connecté à la piste impaire et le bus R à la piste paire.

Astuce

- Si vous amenez le curseur sur le bouton SAFE et appuyez sur la touche [ENTER], vous annulez toutes les connexions.
- Les réglages d'égalisation et de dynamique seront "neutres" pour les canaux de pistes des pistes choisies comme destination d'enregistrement.
- Si vous choisissez une piste non jumelée, le panoramique du canal de piste se trouvera en position centrale. Si vous choisissez des pistes jumelées, le panoramique des canaux de pistes pair/impair adjacents sera réglé respectivement à gauche et à droite.

6 Réglez le curseur [STEREO] et les curseurs du ou des canaux de pistes choisis comme destination pour la fusion sur la position 0 dB.

7 Lancez la reproduction du morceau et réglez les curseurs des canaux de pistes sources pour la fusion sur un niveau approprié. Si nécessaire, effectuez les réglages de panoramique, d'égalisation et de dynamique pour chaque canal de piste.

Note

Les curseurs des canaux de pistes de destination n'influencent pas le signal enregistré dans la piste. Par contre, les curseurs des pistes sources pour la fusion régissent la balance de volume pour l'enregistrement.

8 Appuyez sur la touche RTZ [◀◀] pour retourner au début du morceau. Maintenez ensuite la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

La reproduction du morceau démarre et est enregistrée dans la ou les pistes de destination pour la fusion.

9 Quand le morceau est terminé, arrêtez la reproduction et appuyez sur la touche RTZ [◀◀] pour retourner au début.

10 Pour écouter l'enregistrement, amenez le curseur sur le bouton SAFE et appuyez sur la touche [ENTER] afin d'annuler les réglages d'enregistrement.

11 Affichez la page ON/OFF de l'écran MONITOR (→ p. 31), désactivez tous les canaux de pistes autres que la destination de fusion et appuyez sur la touche PLAY [▶].

Astuce

- Si vous tentez de changer d'écran ou de page sans utiliser le bouton SAFE, l'écran affiche le message "Clear Current REC Setting?", vous demandant si vous souhaitez effacer les réglages d'enregistrement actuels. Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].
- Si vous le voulez, vous pouvez annuler l'enregistrement par fusion avec le bouton [UNDO/REDO] (→ p. 61) ou choisir une autre piste virtuelle pour la piste de destination de fusion et enregistrer une autre prise (→ p. 62).

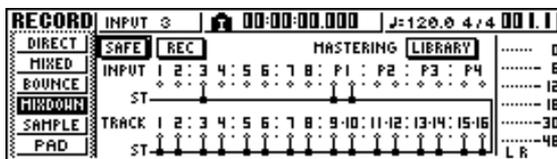
Fonctions pratiques pour les opérations de mixage/fusion

Voyons à présent quelques fonctions qui tomberont à pic pendant les travaux de mixage ou de fusion.

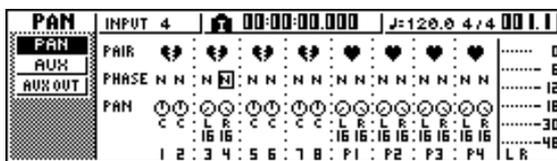
Ajouter des signaux d'entrée ou jouer sur les pads pendant le mixage

Vous pouvez ajouter les signaux des canaux d'entrée ou des canaux de pads pendant le mixage. Exemple: vous pouvez ajouter une partie jouée sur un synthétiseur de type station de travail (avec séquenceur) et synchronisé avec le morceau de l'AW16G ou inclure des effets sonores affectés au préalable aux pads. Pour ce faire, suivez les étapes ci-dessous après avoir effectué la procédure sous "Préparatifs pour le mixage" (→ p. 83).

- 1 Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page MIXDOWN de l'écran RECORD.
- 2 Appuyez sur la touche [INPUT SEL] ou sur le pad correspondant au canal d'entrée ou au canal de pad que vous comptez utiliser, pour définir ce dernier comme source de mixage.



- 3 Appuyez plusieurs fois sur la commande [PAN/BAL] de la section Selected Channel ou maintenez la commande [PAN/BAL] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page PAN de l'écran PAN.



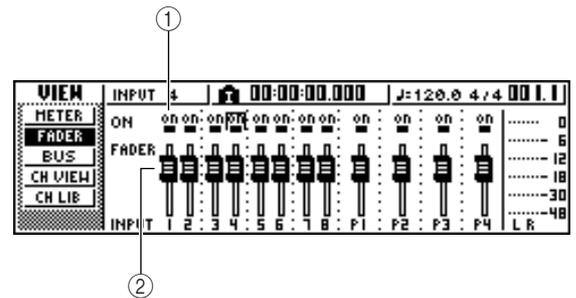
Note

Si cette page se présente différemment de l'illustration ci-dessus, vérifiez que vous avez bien choisi des canaux d'entrée/canaux de pads. (C'est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran.) Si vous avez choisi des canaux de pistes, appuyez sur une des touches [INPUT SEL] ou sur un des pads.

- 4 Amenez le curseur d'écran sur la commande PAN du canal voulu et réglez le panoramique avec la molette [DATA/JOG].

- 5 Appuyez plusieurs fois sur la touche [VIEW] de la section Selected Channel ou maintenez la touche [VIEW] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page FADER de l'écran VIEW.

A la page FADER de l'écran VIEW, les curseurs d'écran permettent de régler les curseurs (niveau d'entrée) de chaque canal.



- 1 **Boutons ON/OFF**
Ces boutons activent/coupent le canal en question.
- 2 **Curseurs**
Ces curseurs graphiques règlent le niveau d'entrée des canaux en question.

- 6 Lancez la reproduction du morceau, amenez le curseur d'écran sur les curseurs graphiques affichés et réglez le niveau des canaux d'entrée/de pads voulus avec la molette [DATA/JOG].

- 7 Si nécessaire, réglez les paramètres d'égalisation, de dynamique et de niveau d'envoi aux effets internes de chaque canal d'entrée ou canal de pad.

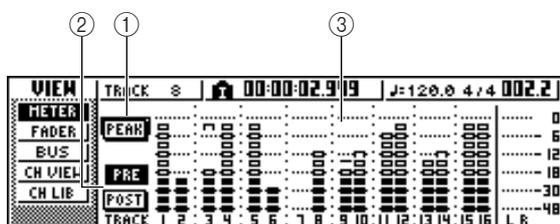
Vous avez fini les préludes à l'ajout de signaux de canaux d'entrée/de pads au mixage. Enregistrez le mixage dans la piste stéréo de la manière décrite sous "Enregistrer sur la piste stéréo" (→ p. 86).

Vérifier le niveau de chaque canal avec les indicateurs de niveau

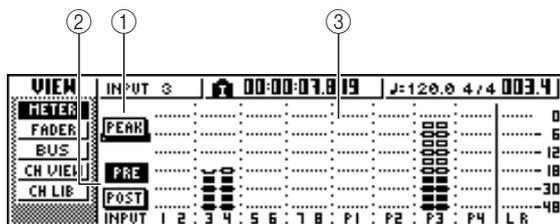
Lors du mixage ou de la fusion, un écran unique permet de surveiller les niveaux d'entrée grâce à des indicateurs de niveau. Pour utiliser ces indicateurs, appuyez plusieurs fois sur la touche [VIEW] de la section Selected Channel ou maintenez la touche [VIEW] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page METER de l'écran VIEW.

La présentation de la page METER change selon le canal actuellement sélectionné (qui est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran). Appuyez sur une touche [INPUT SEL] pour afficher les indicateurs de niveau des canaux d'entrée/de pads ou appuyez sur une touche [TRACK SEL] pour afficher les indicateurs de niveau des canaux de pistes.

● Si vous avez choisi un canal de piste



● Si vous avez choisi un canal d'entrée/de pad



① Bouton PEAK

Active/coupe la fonction de maintien de crête (Peak Hold) des indicateurs de niveau. Quand ce bouton est actif, un  témoin indique de façon permanente (ce qu'on appelle "maintien de crête") les pics des indicateurs de niveau. Pour initialiser ce témoin, désactivez temporairement le bouton PEAK. Ce réglage est lié à celui de la page BUS de l'écran VIEW.

② Boutons PRE/POST

Ces boutons déterminent si les indicateurs de niveau de la page METER affichent les niveaux avant curseur (PRE) ou les niveaux après curseur (POST). Ce réglage est indépendant de celui proposé à la page BUS de l'écran VIEW.

③ Indicateurs de niveau

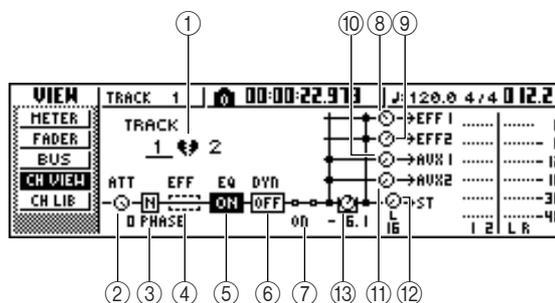
Ils affichent le niveau d'entrée de chaque canal.

Afficher tous les paramètres d'un canal donné

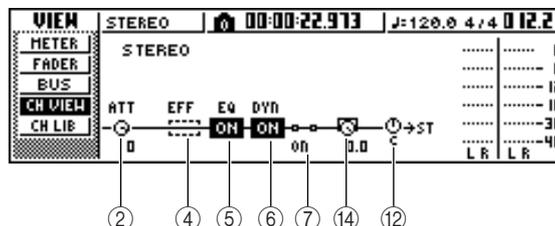
Vous souhaitez peut-être parfois voir tous les paramètres de mixage d'un canal affichés dans un seul écran. Pour ce faire, appuyez plusieurs fois sur la touche [VIEW] de la section Selected Channel ou maintenez la touche [VIEW] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page CH VIEW de l'écran VIEW. (Cette page permet aussi d'éditer certains réglages.)

Le contenu de la page CH VIEW change selon le canal actuellement sélectionné (qui est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran). Servez-vous des touches [INPUT SEL], [TRACK SEL], de la touche [STEREO SEL] ou des pads 1-4 pour choisir le canal dont vous voulez afficher les paramètres.

● Si vous avez choisi un canal d'entrée, un canal de pad ou un canal de piste



● Si vous avez choisi le canal de sortie stéréo



① Indicateur de jumelage

Indique le statut de jumelage de canaux impair/pair adjacents. Les canaux jumelés sont indiqués par une icône en forme de cœur et les canaux désolidarisés par une icône en forme de cœur brisé.

Amenez le curseur sur cette icône et appuyez sur la touche [ENTER] pour activer/couper le jumelage.



Vous ne pouvez pas désolidariser les canaux de pistes 9/10-15/16, les canaux de pads 1-4 ni le canal stéréo.

② Commande ATT

Amenez le curseur sur cette commande et tournez la molette [DATA/JOG] pour régler l'atténuation du signal sur une plage de 0 à -96 dB avant qu'il n'arrive à l'égaliseur. Cette commande joue le même rôle que la commande ATT. à la page EDIT de l'écran EQ.

③ Phase (sauf pour le canal de sortie stéréo)

Amenez le curseur sur cette zone et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir N (phase normale) ou R (phase inversée).

④ **Insertion d'effet**
 Cette zone permet d'insérer un effet interne dans le canal en question. Quand vous amenez le curseur sur cette zone et que vous appuyez sur la touche [ENTER], l'écran affiche une fenêtre permettant de choisir l'effet interne 1 ou 2.

⑤ **EQ**
 Amenez le curseur sur cette zone et appuyez sur la touche [ENTER] pour activer/couper l'égaliseur.

⑥ **DYN**
 Amenez le curseur sur cette zone et appuyez sur la touche [ENTER] pour activer/couper le processeur de dynamique.

⑦ **ON/OFF**
 Amenez le curseur sur cette zone et appuyez sur la touche [ENTER] pour activer/couper le canal.

⑧ **EFF1 (sauf pour le canal de sortie stéréo)**

⑨ **EFF2 (sauf pour le canal de sortie stéréo)**

⑩ **AUX1 (sauf pour le canal de sortie stéréo)**

⑪ **AUX2 (sauf pour le canal de sortie stéréo)**

Amenez le curseur sur ces commandes et réglez les niveaux d'envoi aux bus d'effets 1/2 et aux bus AUX 1/2 avec la molette [DATA/JOG].

En déplaçant le curseur à gauche de la commande et en appuyant sur la touche [ENTER], vous pouvez alterner entre le réglage avant curseur (qui envoie le signal avant curseur au bus) et après curseur (qui envoie le signal après curseur au bus).

⑫ **Commande PAN/BALANCE**

Amenez le curseur sur cette commande et réglez le panoramique (ou la balance, s'il s'agit du canal de sortie stéréo) du signal transmis par le canal au bus stéréo ou au bus L/R avec la molette [DATA/JOG].

⑬ **Commande FADER (sauf pour le canal de sortie stéréo)**

Amenez le curseur sur cette commande et réglez le niveau du signal transmis du canal au bus stéréo ou au bus L/R avec la molette [DATA/JOG]. La plage de réglage va de $-\infty$ à +6 dB.



La position de la commande FADER d'un canal de piste change selon les réglages définis avec le curseur 1-8 ou 9/10-15/16 correspondant en face avant. Notez toutefois que si vous réglez une commande à l'écran et que vous manipulez ensuite le curseur en face avant, la valeur ne change que lorsque le réglage du curseur dépasse la valeur actuelle.

⑭ **OUTPUT LEVEL (uniquement pour le canal de sortie stéréo)**

Amenez le curseur sur cette commande et réglez le niveau de sortie du signal transmis du canal de sortie stéréo aux prises STEREO/AUX OUT et MONITOR OUT avec la molette [DATA/JOG]. La plage de réglage va de $-\infty$ à 0 dB.



La position de la commande OUTPUT LEVEL change selon le réglage défini avec le curseur [STEREO FADER] en face avant. Notez toutefois que si vous réglez la commande à l'écran et que vous manipulez ensuite le curseur en face avant, la valeur ne change que lorsque le réglage du curseur dépasse la valeur actuelle.

Initialiser un canal

Vous pouvez retrouver les réglages par défaut des paramètres de mixage (EQ, dynamique, panoramique, etc.) en effectuant une simple opération. Cette fonction permet de commencer les opérations de mixage ou de fusion avec les canaux de pistes "à zéro" et offre un moyen rapide pour initialiser les niveaux à leurs valeurs nominales quand vous n'entendez plus aucun son.

1 Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [MONITOR] ou maintenez la touche [MONITOR] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page INIT.



Cette page permet d'initialiser individuellement les paramètres de mixage des canaux d'entrée 1-8, des canaux de pads 1-4 ou des canaux de pistes 1-16.

2 Appuyez sur la touche [INPUT SEL], sur le pad ou la touche [TRACK SEL] du canal à initialiser.

Quand vous appuyez sur une touche ou un pad, la ligne supérieure de l'écran affiche le message "CH.PARAMETER INITIALIZED" et les réglages du canal en question sont initialisés. (Cette opération charge la mémoire de canal 00.)

Voici les réglages des paramètres de mixage que retrouve un canal initialisé.

	Canal d'entrée	Canal de pad	Canal de piste
Phase	Aucun changement	Aucun changement	Aucun changement
Atténuation	0 dB	0 dB	0 dB
EQ	ON	ON	ON
Paramètres EQ	Neutre	Neutre	Neutre
Activation/coupage de dynamique	OFF	OFF	OFF
Type de dynamique	COMP	COMP	COMP
Paramètres de dynamique	Sans effet	Sans effet	Sans effet
Panoramique	Si jumelés: Canal L = L16, canal R = R16 Si désolidarisés: Centre	Canal L = L16, canal R = R16	Si jumelés: Canal L = L16, canal R = R16 Si désolidarisés: au centre
Curseur	0 dB*	0 dB	Aucun changement*

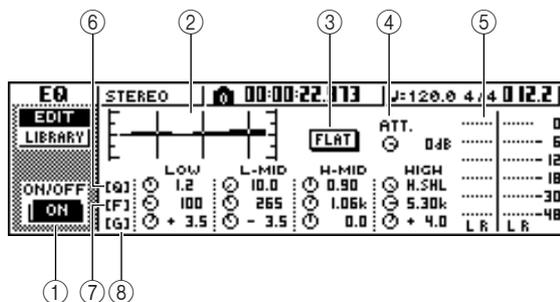
* Lorsque FADER FLIP à la page PREFER de l'écran UTILITY est réglé sur "TRACK".

Editer les paramètres EQ

Dans les chapitres intitulés "Enregistrer sur une piste" et "Ajout de pistes (Overdub)", nous avons vu comment charger une mémoire EQ et effectuer des réglages avec la commande [EQ] de la section Selected Channel. Voyons maintenant comment régler les paramètres EQ plus en profondeur.

- 1 Servez-vous des touches [INPUT SEL], [TRACK SEL], [STEREO SEL] ou des pads 1–4 pour choisir le canal dont vous voulez régler les paramètres d'égalisation.
- 2 Si vous le voulez, chargez une mémoire EQ.
- 3 Appuyez plusieurs fois sur la commande [EQ] de la section Selected Channel ou maintenez la commande [EQ] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page EDIT de l'écran EQ.

La page EDIT de l'écran EQ permet d'éditer tous les paramètres d'égalisation.



- ① **Bouton ON/OFF**
Active/coupe l'égaliseur.
- ② **Courbe de réponse**
Affiche la réponse approximative de l'égaliseur sous forme d'une courbe.
- ③ **Bouton FLAT**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour initialiser l'accentuation/l'atténuation de toutes les bandes sur 0 dB.
- ④ **Commande ATT. (d'atténuation)**
Atténue le signal juste avant son entrée dans l'égaliseur, sur une plage de -96 à 0 dB. Cette commande sert surtout à éviter la saturation quand vous accentuez une plage de fréquences spécifique avec l'égaliseur.
- ⑤ **Indicateur du niveau de sortie**
Affiche le niveau du signal à la sortie de l'égaliseur.
- ⑥ **Commandes Q**
Définissent le paramètre Q, à savoir la largeur de bande pour l'accentuation et l'atténuation de chaque bande (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW). La plage va de 10–0.10 et des réglages élevés produisent une pente plus raide.
- ⑦ **Commandes F (fréquence)**
Définissent la fréquence centrale d'accentuation/d'atténuation, sur une plage de 21.2 Hz–20.0 kHz.

⑧ Commandes G (gain)

Définissent la fréquence centrale d'accentuation/d'atténuation, sur une plage de -18.0 dB à +18.0 dB.

4 Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et changez sa valeur avec la molette [DATA/JOG].

5 Pour changer le type de bande LOW, amenez le curseur sur la commande Q de la bande LOW et tournez la molette [DATA/JOG] à gauche.

Par défaut, la bande LOW est du type en plateau. (La zone de valeur de la commande Q indique "L.SHL".)

Si vous tournez la commande Q à gauche, la valeur dans la zone de cette commande affiche un nombre et adopte le même type d'accentuation/d'atténuation que les bandes HI-MID et LO-MID.

Si vous continuez de tourner la commande Q à gauche, la valeur affichée dans la zone de cette commande passe alors à "HPF" et la bande LOW fait office de filtre passe-haut. Quand "HPF" est affiché, la commande G de la bande LOW permet d'activer/de couper le filtre passe-haut.

6 Pour changer le type de bande HIGH, tournez la commande Q de la bande HIGH à fond à gauche.

Par défaut, la bande HIGH est du type en plateau. (La zone de valeur de la commande Q indique "H.SHL".)

Si vous tournez la commande Q à gauche, la valeur dans la zone de cette commande affiche un nombre et adopte le même type d'accentuation/d'atténuation que les bandes HI-MID et LO-MID.

Si vous continuez de tourner la commande Q à gauche, la valeur affichée dans la zone de cette commande passe alors à "LPF" et la bande HIGH fait office de filtre passe-bas. Quand "LPF" est affiché, la commande G de la bande HIGH permet d'activer/de couper le filtre passe-bas.

7 Pour activer/couper l'égaliseur, appuyez sur la touche [ENTER].

A la page EDIT, vous pouvez appuyer sur la touche [ENTER] pour activer/couper l'égaliseur (sauf quand le curseur se trouve sur le bouton FLAT).

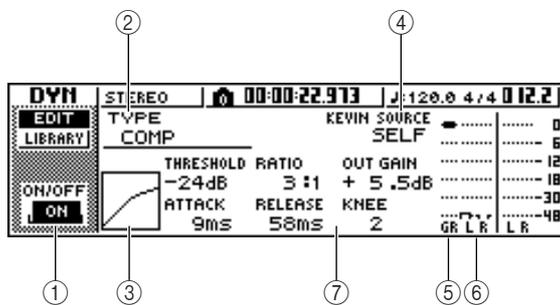
Astuce

- Si l'indicateur de niveau montre une saturation causée par l'accentuation d'une bande donnée, diminuez le réglage de la commande ATT. pour atténuer le signal.
- La commande [EQ] de la section Selected Channel reste disponible quand la page EDIT de l'écran EQ est affichée.

Editer les paramètres de dynamique

Tout comme pour les paramètres EQ, vous pouvez effectuer des éditions poussées sur les paramètres de dynamique.

- 1 Servez-vous des touches [INPUT SEL], [TRACK SEL], [STEREO SEL] ou des pads 1–4 pour choisir le canal dont vous voulez régler les paramètres de dynamique.
- 2 Chargez la mémoire de dynamique qui vous semble la plus proche du résultat escompté.
- 3 Appuyez plusieurs fois sur la commande [DYN] de la section Selected Channel ou maintenez la commande [DYN] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page EDIT de l'écran DYN.



- 1 **Bouton ON/OFF**
Active/coupe le processeur de dynamique.
- 2 **TYPE**
Il s'agit du type d'effet de dynamique actuellement sélectionné. Voici les types affichés.
 COMP..... Compresseur
 EXPAND..... Expander
 GATE..... Gate
 COMPAND-H..... Compander (dur)
 COMPAND-S..... Compander (doux)
 DUCKING..... Effet Ducking

Note

Cette page ne permet pas de changer de type d'effet de dynamique. Pour choisir un autre effet de dynamique, vous devez charger une mémoire de dynamique qui correspond au type voulu.

- 3 **Courbe de réponse**
Cette courbe indique la réponse approximative des réglages de dynamique. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente le niveau d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.

4 KEYIN SOURCE

Permet de choisir parmi les options suivantes le signal de déclenchement (signal "Key-In") qui contrôlera le traitement dynamique.

- SELF.....Signal post-EQ du canal actuellement sélectionné
- LEFT.....Signal post-EQ du canal adjacent de gauche
- AUX1.....Signal situé juste devant le niveau d'envoi Master du bus AUX 1
- AUX2.....Signal situé juste devant le niveau d'envoi Master du bus AUX 2

Note

LEFT n'est pas disponible si vous avez choisi le canal d'entrée 1, le canal de pad 1, le canal de piste 1 ou le canal de sortie stéréo.

Astuce

Les réglages et l'action des effets de dynamique sont liés pour les canaux jumelés et pour le canal de sortie stéréo. Dans ce cas, le traitement de dynamique s'opère simultanément sur les deux canaux dès qu'un canal dépasse le niveau de seuil.

5 GR (Gain Reduction)

Indique la quantité de réduction de gain produite par le processeur de dynamique, sur une plage de -18 dB à 0 dB.

6 Indicateur du niveau de sortie

Affiche le niveau du signal à sa sortie du processeur de dynamique.

7 Paramètres

Cette zone permet d'éditer les paramètres du processeur de dynamique. Le type et la plage de réglage des paramètres changent selon le type de processeur de dynamique. Pour en savoir plus sur les types de paramètres et leur rôle, voyez l'appendice.

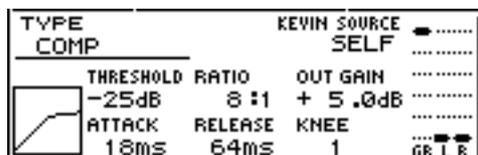
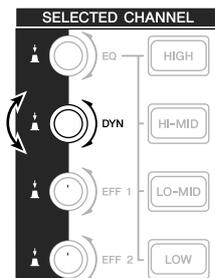
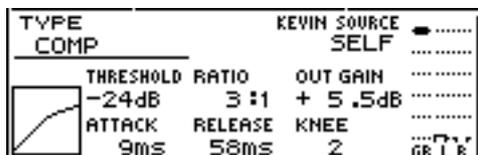
4 Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et changez sa valeur avec la molette [DATA/ JOG].

5 Pour activer/couper l'effet de dynamique, appuyez sur la touche [ENTER].

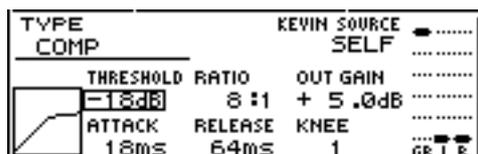
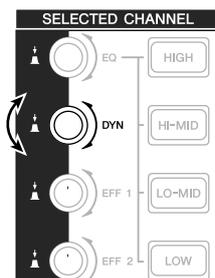
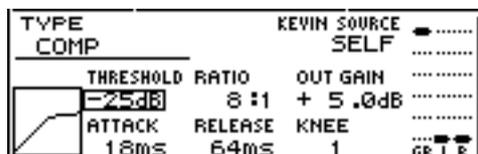
A la page EDIT, vous pouvez appuyer sur la touche [ENTER] pour activer/couper l'effet de dynamique, quel que soit l'emplacement du curseur d'écran.

N'oubliez pas que si vous éditez ne serait-ce qu'un paramètre à la page EDIT de l'écran DYN, la commande [DYN] de la section Selected Channel fonctionne alors comme suit pour le canal en question.

- ① Quand vous tournez la commande [DYN] juste après le chargement d'une mémoire ROM contenant des réglages de dynamique, vous réglez simultanément plusieurs paramètres influençant le traitement dynamique. (L'importance des changements dépend de la dernière mémoire chargée.)



- ② Pour un canal dont vous avez édité au moins un paramètre à la page EDIT de l'écran DYN, la commande [DYN] porte sur le dernier paramètre édité. (Le dernier paramètre édité est mémorisé pour chaque canal.)



- ③ Si vous chargez de nouveau une mémoire ROM de dynamique et que vous tournez la commande [DYN], vous réglez simultanément plusieurs paramètres.

Editer les paramètres d'un effet interne

La page EDIT de l'écran EFF1 et EFF2 permet d'éditer dans les détails les paramètres des effets internes 1 et 2.

Si vous avez connecté un effet à la section de mixage via envoi/retour, cette page permet aussi d'éditer les paramètres (EQ, panoramique, envoi AUX, etc.) du canal de retour qui traite le signal de retour.

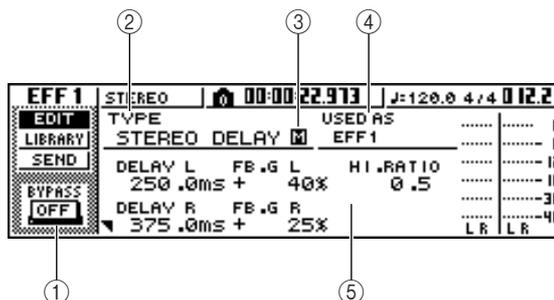
Voyons par exemple comment éditer les réglages de l'effet interne 1, qui est connecté de façon interne via envoi/retour.

- 1 Chargez une mémoire d'effet utilisant le type d'effet voulu pour l'effet interne 1.

La page EDIT ne permet pas de changer de type d'effet (comme Reverb, Delay, par ex.). Vous devez d'abord charger une mémoire d'effet utilisant le type voulu.

- 2 Appuyez plusieurs fois sur la commande [EFF1] de la section Selected Channel ou maintenez la commande [EFF1] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page EDIT de l'écran EFF1.

La page EDIT permet d'éditer tous les paramètres d'effet.



- ① **Bouton BYPASS ON/OFF**

Active/coupe le contournement ("Bypass") de l'effet. Quand ce bouton est actif, vous n'entendez plus le son de l'effet.

- ② **TYPE**

Indique le type d'effet actuellement sélectionné.



Cette page ne permet pas de changer de type d'effet. Pour choisir un autre type d'effet, vous devez charger une mémoire d'effet utilisant le type voulu.

- ③ **STEREO/MONO**

Indique si l'effet est stéréo ou mono. Un effet d'entrée stéréo est indiqué par et un effet d'entrée mono par .

- ④ **USED AS**

Indique l'utilisation de l'effet en question. Si l'effet est connecté de façon interne à la section de mixage via envoi/retour, cette zone affiche "EFF1" ou "EFF2". Si l'effet est inséré dans un canal donné, cette zone indique le nom du canal en question (comme "INPUT 1", par ex.).

⑤ Page des paramètres/page du canal de retour

Cette zone permet d'éditer les divers paramètres d'effet. L'offre et la plage de ces paramètres dépendent du type d'effet actuellement utilisé.

Si l'effet est connecté de façon interne à la section de mixage via envoi/retour, cette zone affiche et permet d'éditer les paramètres de mixage du canal de retour.

3 Amenez le curseur sur le paramètre d'effet à éditer et changez la valeur avec la molette [DATA/JOG].

Selon le type d'effet, cette zone peut servir à afficher plusieurs pages de paramètres. Dans ce cas, choisissez la page de paramètres contenant le réglage à éditer en appuyant plusieurs fois sur la touche CURSOR [▼].

Voici par exemple les pages de paramètres disponibles pour le type d'effet STEREO DELAY.

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
DELAY L	FB.G L	HI.RATIO	
250.0ms +	40%	0.5	
DELAY R	FB.G R		
375.0ms +	25%		LR

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
HPF	LPF		
Thru	10.0kHz		
	MIX BAL.		
	100%	LR	

Paramètre MIX BAL.

Astuce

Les pages de paramètres affichent les réglages spécifiques au type d'effet en question. Toutefois, pour tous les types d'effets, le coin inférieur droit de la dernière page de paramètres comporte un paramètre MIX BAL. qui définit la balance entre le signal d'effet et le signal original.

4 Pour éditer les paramètres de mixage du canal de retour, affichez la dernière page de paramètres et appuyez de nouveau sur la touche CURSOR [▼].

Si l'effet est connecté de façon interne à la section de mixage via envoi/retour, vous pouvez afficher les paramètres de mixage du canal de retour en appuyant plusieurs fois sur la touche CURSOR [▼]. Les pages suivantes sont identiques pour tous les types d'effets.

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
EFF2SEND	AUX1SEND	AUX2SEND	
- 00 dB	- 00 dB	- 00 dB	
EFF2	AUX1	AUX2	
POST	PRE	PRE	LR

① EFF2SEND

Règle le niveau auquel le signal du canal de retour est envoyé à l'autre effet interne.

Note

Vous ne pouvez pas envoyer le signal du canal de retour 1 à l'effet d'insertion 1 (car cela reviendrait à renvoyer le signal au même effet). Aussi, la page EDIT de l'écran EFF1 ne propose pas de réglage de niveau d'envoi à l'effet 1. C'est aussi pour cette raison que la page EDIT de l'écran EFF2 n'a pas de réglage de niveau d'envoi à l'effet 2.

② AUX1SEND

③ AUX2SEND

Règlent le niveau d'envoi du signal transmis par le canal de retour aux bus AUX 1/2.

④ EFF2 PRE/POST

Permet d'alterner entre les réglages avant curseur et après curseur pour le signal envoyé du canal de retour à l'autre bus d'effet.

⑤ AUX1 PRE/POST

⑥ AUX2 PRE/POST

Permettent d'alterner entre le réglage avant curseur et après curseur pour les signaux envoyés du canal de retour aux bus AUX 1/2.

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
EQ HIGH	FREQ		
00.0dB	10.0kHz	H-SHELF	
EQ H-MID	FREQ		
00.0dB	4.00kHz	0.70	LR

① EQ HIGH GAIN

② EQ HIGH FREQ

③ EQ HIGH Q

④ EQ H-MID GAIN

⑤ EQ H-MID FREQ

⑥ EQ H-MID Q

Définissent le gain, la fréquence et la largeur de bande (Q) des bandes HIGH et HI-MID de l'égaliseur traitant le canal de retour. La plage de chaque paramètre est identique à celles de la page EDIT de l'écran EQ.

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
EQ L-MID	FREQ	Q	
00.0dB	1.00kHz	0.70	
EQ LOW	FREQ	Q	
00.0dB	125Hz	L-SHELF	LR

- ① EQ L-MID GAIN
- ② EQ L-MID FREQ
- ③ EQ L-MID Q
- ④ EQ LOW GAIN
- ⑤ EQ LOW FREQ
- ⑥ EQ LOW Q

Définissent le gain, la fréquence et la largeur de bande (Q) des bandes LO-MID et LOW de l'égaliseur traitant le canal de retour. La plage de chaque paramètre est identique à celles de la page EDIT de l'écran EQ.

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
PAN L	PAN R	RETURN	
L16	R16	0.0dB	

- ① PAN L
- ② PAN R
- ③ RETURN

Permettent de régler le panoramique du canal de retour indépendamment pour les canaux L et R.

Règle le niveau d'entrée du canal de retour 1.

5 Affichez la page du canal de retour voulu, amenez le curseur sur un paramètre et changez la valeur avec la molette [DATA/JOG].

6 Pour activer/couper le contournement d'effet, appuyez sur la touche [ENTER].
A la page EDIT, vous pouvez appuyer sur la touche [ENTER] pour activer/couper le contournement, quel que soit l'emplacement actuel du curseur d'écran.

Insérer un effet dans un canal de piste

Dans le chapitre "Enregistrer sur une piste", nous avons vu comment insérer un effet interne dans un canal d'entrée. Vous pouvez procéder de même pour insérer un effet dans un canal de piste ou un canal de pad. Voyons par exemple comment insérer l'effet interne 1 dans un canal de piste que vous comptez utiliser pendant le mixage ou une fusion.

- 1** Appuyez plusieurs fois sur la commande [EFF1] de la section Selected Channel ou maintenez la commande [EFF1] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SEND de l'écran EFF1.

EFF1	TRACK 1	00:00:22.913	J:120.0	4/4	012.2
EDIT	EFF INSERT				
LIBRARY	INSERT				
SEND					
EFF					
PRE					
POST					
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16				LR

Note

Si cette page se présente différemment de l'illustration ci-dessus, vérifiez que vous avez bien choisi un canal de piste. (C'est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran.) Si vous avez choisi un canal d'entrée ou un canal de pad, appuyez sur n'importe quelle touche [TRACK SEL].

- 2** Amenez le curseur sur la zone EFF INSERT du canal de piste où vous voulez insérer l'effet et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre s'affiche, vous demandant si vous voulez retirer l'effet interne 1 de la connexion envoi/retour.



- 3** Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].
- 4** L'effet interne 1 est inséré dans le canal de piste en question.
- 5** Appuyez deux fois sur la commande [EFF1] pour afficher la page LIBRARY de l'écran EFF1.
- 6** Choisissez la mémoire d'effet que vous voulez utiliser pour ce canal.

Note

Quand vous insérez un effet interne dans un canal, la page SEND de l'écran EFF1 n'affiche plus les pages de canal de retour 1-4. Pour régler la balance entre le signal original et le signal d'effet, servez-vous du paramètre MIX BAL. présent à la dernière page de paramètres.

Astuce

Vous pouvez aussi insérer un effet avec la zone d'insertion d'effet à la page CH VIEW de l'écran VIEW (→ p. 91).

Chapitre 10

Produire un CD audio

Nous verrons dans ce chapitre comment graver et reproduire un CD audio avec le graveur CD-RW.

Graver un CD audio

Vous pouvez choisir plusieurs morceaux du disque dur de l'AW16G et graver les données audio de la piste stéréo de chaque morceau sous forme de données CD-DA sur un disque CD-R/RW. Le disque CD-R/RW sur lequel vous gravez ces données peut être lu par un graveur CD-RW ou un lecteur de CD traditionnel car il s'agit en fait d'un CD audio tout à fait normal.



Malheureusement, les lecteurs de CD qui ne sont pas compatibles avec les disques CD-R/RW risquent de ne pas pouvoir lire les CD que vous avez gravés.

Pour pouvoir graver un CD, vous devez d'abord consigner un ou plusieurs morceaux dans une "liste de plages" puis graver la piste virtuelle actuellement sélectionnée pour la piste stéréo de chaque morceau (la "piste actuelle") sur le CD, dans l'ordre défini par la liste de plages.

Un CD-R/RW peut contenir un maximum de 99 plages (endroits sur un CD audio où se trouvent des données audio séparées). Chaque plage doit avoir une durée d'au moins 4 secondes. La durée maximum est d'environ 74 minutes pour un disque de 650 Mo et d'environ 80 minutes pour un disque de 700 Mo.

Types de disques compatibles avec le graveur CD-RW

Le graveur CD-RW de l'AW16G est compatible avec deux types de disques: "CD-R", qui permet de graver et d'ajouter des données et "CD-RW", qui permet d'effacer des données enregistrées en effectuant de nouvelles gravures. Voici les caractéristiques de ces types de disque.

- **CD-R**

Permet de graver une seule fois des données. Vous pouvez cependant ajouter des données par la suite. Vous ne pouvez pas effacer les données une fois qu'elles sont gravées. Quand vous avez "finalisé" un disque CD-R, vous pouvez le lire avec un lecteur CD-RW ou la majorité des lecteurs de CD conventionnels.

- **CD-RW**

Vous pouvez non seulement graver des données en plusieurs fois, mais aussi effacer des données gravées et les remplacer par de nouvelles données. Vous pouvez lire les données audio gravées sur un disque CD-RW avec un lecteur CD-RW ou certains lecteurs de CD (compatibles CD-RW).

Procédure de gravure sur CD audio

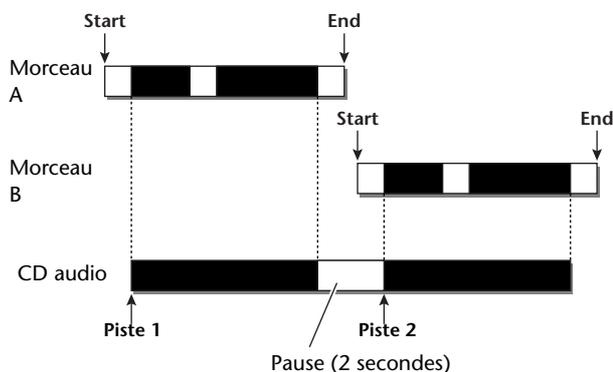
Vous disposez de deux procédés pour graver des données audio sur un disque CD-R/RW.

● Track At Once

Ce procédé consiste à graver les données par plage de CD individuelle. Cela présente l'avantage que vous pouvez ajouter des données sur un disque qui contient déjà des plages.

Avec le procédé Track At Once, les données du début à la fin de la piste stéréo sont gravées sur le disque comme une seule plage. (Même si le morceau contient une pause, aucune nouvelle plage ne vient s'ajouter: la gravure continue tout simplement.)

Entre deux plages gravées consécutivement, une pause de 2 secondes est obligatoirement insérée.

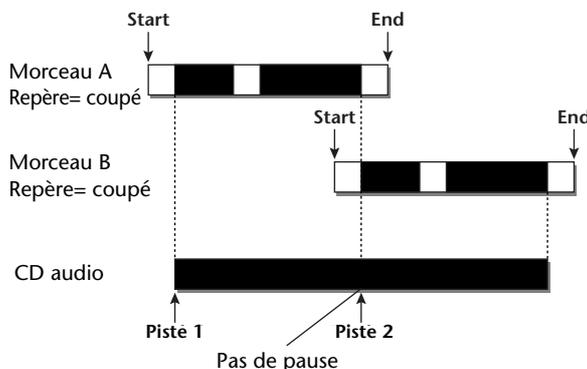


Avant qu'un lecteur CD-RW ou un lecteur de CD puisse lire un disque gravé avec le procédé Track At Once, vous devez "finaliser" le disque en question. Une fois qu'un disque est finalisé, vous ne pouvez plus y graver de données.

● Disc At Once

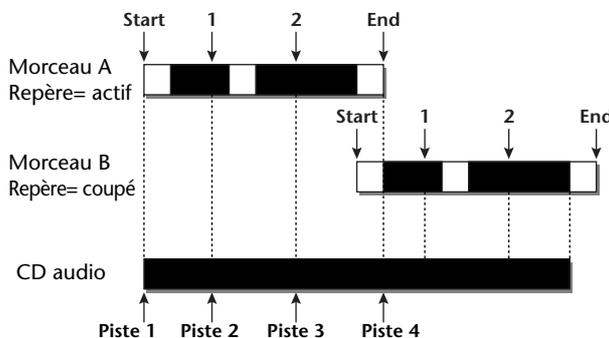
Ce procédé grave toutes les plages d'un coup. Tout comme pour Track At Once, les données du début à la fin de la piste stéréo de chaque morceau sont gravées sur le disque comme une seule plage.

Toutefois, vu que la gravure se poursuit jusqu'à la fin, il n'y a pas de pause entre les plages.



Quand vous gravez un CD avec le procédé Disc At Once, vous pouvez utiliser les points Start, End et les repères d'un morceau de l'AW16G pour diviser un morceau en plusieurs plages.

Ainsi, vous pouvez même découper des prises "live" enregistrées comme un seul et même morceau en une série de titres distincts, tout en conservant une reproduction continue sur le CD.



Note

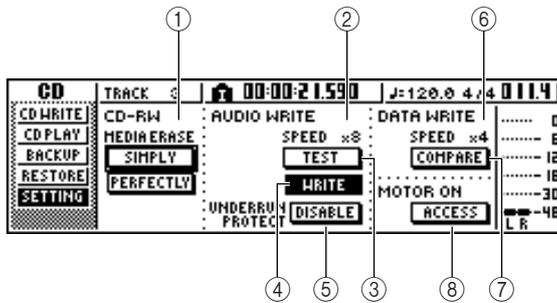
- Il est impossible de graver des passages de moins de 4 secondes sur un CD audio. Si vous utilisez les points Start/End et les repères (Markers) pour couper un morceau en plusieurs plages, veillez à attribuer une durée d'au moins 4 secondes à chacune des futures plages.
- Si la durée de la piste stéréo dépasse celle du CD, vous pouvez néanmoins graver un CD audio en déplaçant les points Start et End de façon à pouvoir caser le morceau sur le CD (→ p. 102).

Les disques que vous gravez avec Disc At Once sont automatiquement finalisés et peuvent être lus directement avec un lecteur CD-RW ou un lecteur de CD (si celui-ci est compatible). Cependant, vous ne pourrez plus graver de données supplémentaires sur un disque gravé avec Disc At Once.

Réglages élémentaires pour le graveur CD-RW

Avant de graver un CD audio, vous devez effectuer quelques réglages pour le graveur CD-RW.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SETTING de l'écran CD.



- 1 **CD-RW MEDIA ERASE**
Permet d'effacer les données qui se trouvent sur un disque CD-RW. Pour en savoir plus, voyez "Effacer un disque CD-RW" (→ p. 105).
- 2 **AUDIO WRITE SPEED**
Permet de régler la vitesse à laquelle les données audio sont gravées sur le disque CD-R/RW.
- 3 **Bouton TEST**
Définissez ici si les données gravées sont contrôlées ou non après la gravure.
- 4 **Bouton WRITE**
Spécifie si les données doivent ou non être gravées sur le disque.
- 5 **Bouton UNDERRUN PROTECT**
Permet d'activer et de couper une fonction qui veille à ce que le tampon ne contienne jamais trop peu de données (ce qui peut se produire si les données sont gravées plus vite qu'elles ne sont traitées).
- 6 **DATA WRITE SPEED**
Indique la vitesse à laquelle les données autres que les données audio (comme les fichiers d'archive ou les fichiers WAV) sont gravées sur le disque CD-R/RW. La plupart du temps, la valeur indiquée sera "x8". Si le support peut être gravé à quadruple vitesse maximum, cette plage affiche cependant la valeur "x4". Cette zone est uniquement affichée à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.
- 7 **Bouton COMPARE**
Quand ce bouton est actif, les données originales sont comparées avec les fichiers WAV archivés ou exportés pour déterminer si l'archivage ou l'exportation s'est déroulé sans problème.
- 8 **Bouton MOTOR ON ACCESS/DISC IN**
Permet de déterminer le comportement du graveur quand vous chargez un disque CD-R/RW.
ACCESS Le graveur tourne seulement quand vous voulez accéder au disque.
DISC IN Le graveur tourne dès que vous chargez un disque.

- 2 Amenez le curseur sur la plage AUDIO WRITE SPEED et choisissez la vitesse de gravure avec la molette [DATA/JOG].

Vous avez le choix entre "x8" (huit fois plus vite que la reproduction audio) et "x4" (quatre fois la vitesse de reproduction audio). Vous pouvez choisir "x8" dans la majorité des cas. Ne choisissez "x4" que si vous rencontrez des erreurs de gravure.

- 3 Choisissez l'opération voulue avec le bouton TEST ou le bouton WRITE.

Avec TEST et WRITE, vous spécifiez si un test de gravure doit ou non être effectué et/ou si les données doivent ou non être gravées sur le disque. Voici les diverses combinaisons possibles et leur résultat:

Seul TEST est actif Un test vérifie que les données sont bien gravées.

Seul WRITE est actif Les données sont immédiatement gravées sur le disque.

WRITE et TEST sont actifs Un test de gravure est effectué, puis les données sont gravées sur le disque.

Selon le disque et l'état de fragmentation du disque dur, il se pourrait que vous rencontriez des erreurs pendant la gravure. (Si une erreur de gravure se produit avec un disque CD-R, il devient inutilisable.) Nous vous conseillons donc de toujours effectuer un test (avec le bouton TEST actif) avant de graver des données. Si le test révèle une erreur, arrêtez le procédé. Vous pourrez éventuellement résoudre le problème en choisissant une vitesse de gravure inférieure et/ou en activant (ENABLE) le bouton UNDERRUN PROTECT.

- 4 Si nécessaire, réglez le bouton UNDERRUN PROTECT sur ENABLE.

Le graveur CD-RW de l'AW16G dispose d'une fonction qui permet d'éviter le "chômage technique" du tampon. Ce type d'erreur peut se produire quand le traitement des données dure plus longtemps que la gravure.

Si vous réglez le bouton UNDERRUN PROTECT sur ENABLE, cette fonction empêche que le tampon ne se "tourne les pouces".

Note

Quand vous réglez ce bouton sur ENABLE, le bouton TEST est automatiquement désactivé. En outre, quand vous activez le bouton TEST, ce bouton est automatiquement réglé sur DISABLE.

Graver des données audio (Track At Once)

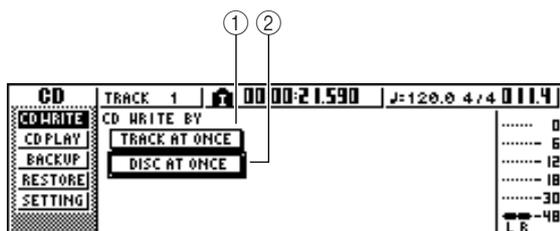
Voyons maintenant comment graver la piste stéréo d'un morceau sauvegardé sur le disque dur sur un disque CD-R/RW avec le procédé Track At Once. Choisissez ce procédé si vous comptez graver d'autres plages par la suite sur ce disque ou si vous voulez insérer une pause de 2 secondes entre chaque plage.

1 Affectez la piste virtuelle appropriée à la piste stéréo du ou des morceaux à graver.

Seules les données de la piste virtuelle alors affectée à la piste stéréo (c.-à-d. la piste "actuelle") peuvent être gravées sur le disque. Si cette piste n'est pas encore choisie, vous devez charger le morceau, choisir la piste virtuelle correcte à la page ST.TRACK de l'écran MONITOR et sauvegarder de nouveau le morceau.

2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page CD WRITE de l'écran CD.

Dès l'affichage de cette page, les deux boutons suivants sont présents à l'écran.



① Bouton TRACK AT ONCE

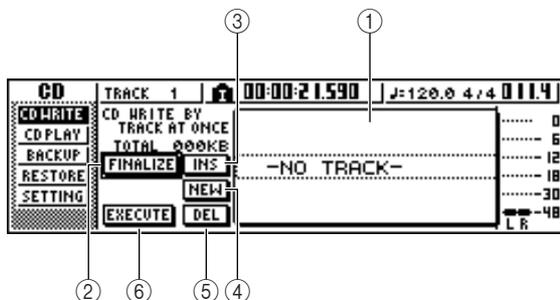
Sert à graver un CD audio avec le procédé Track At Once.

② Bouton DISC AT ONCE

Sert à graver un CD audio avec le procédé Disc At Once.

3 Chargez un disque CD-R/RW dans le graveur, amenez le curseur sur le bouton TRACK AT ONCE et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre de dialogue semblable à la suivante apparaît.



① Liste des morceaux

Affiche les noms de tous les morceaux dont la piste stéréo contient des données que vous pouvez graver sur disque CD-R/RW. La ligne entourée d'un cadre pointillé indique l'entrée sélectionnée. Tant que vous n'avez pas choisi de morceau, cette zone affiche "--NO TRACK--".

Si le disque CD-R/RW chargé contient des données mais qu'il n'est pas encore finalisé, "--EXIST--" s'affiche pour les données existantes.

② Bouton FINALIZE

Finalise le disque chargé et le convertit en un format lisible.

③ Bouton INS

Permet d'insérer un nouveau morceau avant le morceau actuellement choisi dans la liste.

④ Bouton NEW

Permet d'ajouter un morceau à la fin de la liste.

⑤ Bouton DEL

Permet d'effacer le morceau choisi dans la liste.

⑥ Bouton EXECUTE

Lance la gravure du CD.

Astuce

Si vous avez chargé un disque CD-RW qui contient déjà des données gravées avec Track At Once, une fenêtre s'affiche immédiatement après l'exécution de l'étape 3, vous demandant de confirmer l'effacement de ces données. Si vous souhaitez effacer toutes les plages du disque, amenez le curseur sur le bouton OK. Si après tout vous décidez de ne pas graver de CD audio, amenez le curseur sur le bouton CANCEL. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER].

4 Amenez le curseur sur le bouton NEW et appuyez sur la touche [ENTER].

La liste de morceaux affiche alors des informations sur le morceau qui est actuellement choisi comme plage "1" (numéro de plage/nom du morceau/taille de la piste stéréo).

5 Amenez le curseur sur le cadre pointillé dans la liste de morceaux et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour choisir le morceau qui sera gravé comme plage "1" sur le disque.

Note

- La molette [DATA/JOG] permet uniquement de choisir des morceaux dont la piste stéréo actuelle contient des données.
- Les morceaux dont la piste stéréo fait moins de 4 secondes ne sont pas affichés.
- Les morceaux dont la piste stéréo fait plus que 324 minutes ne sont pas affichés.

6 Répétez les étapes 4 et 5 pour choisir d'autres morceaux pour la plage "2", etc.

Astuce

- Amenez le curseur sur le bouton NEW et appuyez sur la touche [ENTER] pour ajouter un nouveau morceau à la fin de la liste.
- Avec le bouton INS, vous insérez un nouveau morceau juste devant le morceau actuel choisi dans la liste (alors que NEW ajoute un nouveau morceau à la fin de la liste).
- Le bouton DEL permet d'effacer le morceau actuellement choisi dans la liste de morceaux.

Note

Les nouvelles plages que vous ajoutez par la suite sont toujours affectées à l'origine au même morceau. N'oubliez donc pas d'affecter le morceau voulu à la nouvelle plage.

7 Amenez le curseur sur le bouton EXECUTE et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer la gravure.



8 Pour démarrer la gravure, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Pendant la gravure, le message "CD Writing..." est affiché. Quand toutes les données sont gravées, une fenêtre vous demande de si vous voulez ou non finaliser le disque.



Note

- Si le message "ATAPI Error!" apparaît pendant la gravure, la mémoire tampon n'a sans doute pas reçu suffisamment de données à la fois. Dans ce cas, réduisez la vitesse de gravure à "4x" ou mettez le bouton UNDER-RUN PROTECT sur ENABLE (→ p. 99).
- Si vous avez activé le bouton TEST sous "Réglages élémentaires pour le graveur CD-RW" (→ p. 99), un test est effectué avant la gravure proprement dite des données. Si ce test révèle un problème, un message d'erreur s'affiche.
- Un système de protection contre la copie est automatiquement activé pour les données gravées sur le CD.

9 Pour finaliser le disque, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

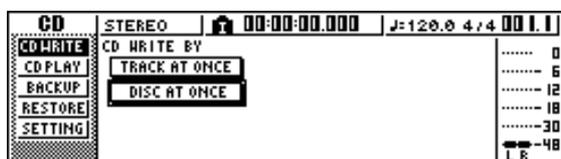
Si vous ne souhaitez pas encore finaliser, amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].

Le procédé de gravure est alors terminé.

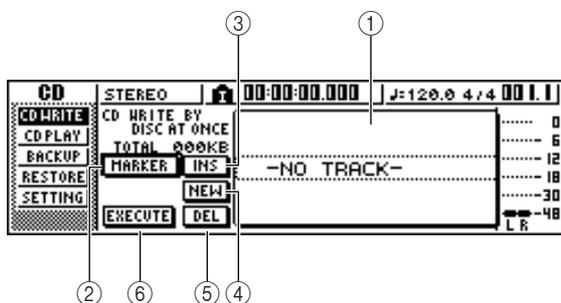
Graver des données audio (Disc At Once)

Voyons maintenant comment graver la piste stéréo de plusieurs morceaux sauvegardés sur le disque dur sur un disque CD-R/RW avec le procédé Disc At Once. Utilisez ce procédé si vous ne voulez pas insérer de pause (de 2 secondes) entre les plages du CD ou si vous voulez diviser un long morceau en plusieurs plages individuelles sur le CD.

- 1 Affectez la piste virtuelle appropriée à la piste stéréo du ou des morceaux à graver.
- 2 La division d'un long morceau en plages repose sur les repères contenus dans le morceau. Vérifiez donc que les repères se trouvent aux endroits appropriés.
- 3 Appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page CD WRITE de l'écran CD.



- 4 Amenez le curseur sur le bouton DISC AT ONCE et appuyez sur la touche [ENTER]. La fenêtre de dialogue suivante apparaît.



① Liste des morceaux

Affiche les noms de tous les morceaux dont la piste stéréo contient des données que vous pouvez graver sur disque CD-R/RW. La ligne entourée d'un cadre pointillé indique l'entrée sélectionnée. Tant que vous n'avez pas choisi de morceau, cette zone affiche "-NO TRACK-".

② Bouton MARKER

Permet d'activer et de couper l'utilisation des repères pour chaque morceau individuel.

Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour activer les points Start, End et les repères de la piste stéréo actuellement choisie. (Une icône de "drapeau" apparaît dans la liste à gauche du nom d'une de ces pistes stéréo.) Aux emplacements de la piste stéréo contenant un repère, de nouvelles plages seront ajoutées pendant la gravure. N'oubliez cependant pas que les pauses éventuelles ("silence numérique") entre les points Start et End seront aussi gravées sur le disque.

③ Bouton INS

Permet d'insérer un nouveau morceau avant le morceau actuellement choisi dans la liste.

④ Bouton NEW

Permet d'ajouter un morceau à la fin de la liste.

⑤ Bouton DEL

Permet d'effacer le morceau choisi dans la liste.

⑥ Bouton EXECUTE

Lance la gravure du CD.



Astuce

Si vous avez chargé un disque CD-RW qui contient déjà des données, une fenêtre s'affiche immédiatement après l'exécution de l'étape 3, vous demandant de confirmer l'effacement de ces données. Si vous souhaitez effacer les données du disque, amenez le curseur sur le bouton OK. Dans le cas contraire, amenez le curseur sur le bouton CANCEL. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER].

- 5 Amenez le curseur sur le bouton NEW et appuyez sur la touche [ENTER].

La liste de morceaux affiche alors des informations sur le morceau qui est actuellement choisi comme plage "1" (numéro de plage/nom du morceau/taille de la piste stéréo).

- 6 Amenez le curseur sur le cadre pointillé dans la liste de morceaux et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour choisir le morceau qui sera gravé comme plage "1" sur le disque.



Note

- La molette [DATA/JOG] permet uniquement de choisir des morceaux dont la piste stéréo actuelle contient des données.
- Les morceaux dont la piste stéréo fait moins de 4 secondes ne sont pas affichés.
- Les morceaux dont la piste stéréo fait plus que 324 minutes ne sont pas affichés.

- 7 Pour produire une nouvelle plage à chaque repère du morceau, amenez le curseur sur le bouton MARKER et appuyez sur la touche [ENTER].

Les repères sont activés et une icône de drapeau s'affiche à gauche du nom de ce morceau.



Astuce

- Vous pouvez définir individuellement pour chaque morceau si les repères sont ou non transformés en plage.
- Les plages ajoutées se trouvent chaque fois à un emplacement défini par unité de 1/75e de seconde.



Note

- N'oubliez pas que si les repères sont activés, le CD contiendra par la suite plus de plages qu'il n'y a de morceaux dans cette liste (celle-ci n'est pas automatiquement mise à jour).
- Un CD audio peut contenir maximum 99 plages. Si, par exemple, vous affectez à la plage "1" un morceau contenant plus de 98 repères, vous ne pourrez pas graver d'autre morceau sur le disque CD-R/RW.

8 Répétez les étapes 5–7 pour choisir d'autres morceaux pour la plage "2", etc.

Astuce

- Amenez le curseur sur le bouton NEW et appuyez sur la touche [ENTER] pour ajouter un nouveau morceau à la fin de la liste.
- Avec le bouton INS, vous insérez un nouveau morceau juste devant le morceau actuel choisi dans la liste (alors que NEW ajoute un nouveau morceau à la fin de la liste).
- Le bouton DEL permet d'effacer le morceau/la plage actuellement choisi(e) dans la liste de morceaux.

Note

Les nouvelles plages que vous ajoutez par la suite sont toujours affectées à l'origine au même morceau. N'oubliez donc pas d'affecter le morceau voulu à la nouvelle plage.

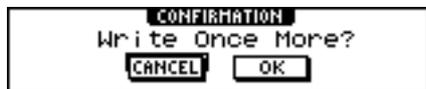
9 Amenez le curseur sur le bouton EXECUTE et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer la gravure.



10 Pour démarrer la gravure, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Pendant la gravure, le message "CD Writing..." est affiché. Quand toutes les données sont gravées, le disque CD-R/RW est éjecté et la fenêtre suivante s'affiche.



Note

- Si vous avez activé le bouton TEST sous "Réglages élémentaires pour le graveur CD-RW" (→ p. 99), un test est effectué avant la gravure proprement dite des données. Si ce test révèle un problème, un message d'erreur s'affiche.
- Un système de protection contre les copies est automatiquement activé pour les données gravées sur le CD.

11 Si vous voulez graver un autre exemplaire des mêmes plages, chargez un nouveau disque, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

La nouvelle gravure démarre.

Si vous ne voulez plus graver d'autre exemplaire de ces plages, amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].

Finaliser un disque CD-R/RW

Les disques gravés avec Track At Once doivent être finalisés avant de pouvoir être lus par un lecteur CD-RW ou un lecteur de CD (si celui-ci est compatible).



La fonction **CD Play** de l'AW16G permet toutefois de lire ces disques. (→ p. 106)

- 1 Chargez le disque CD-R/RW à finaliser dans le graveur CD-RW.
- 2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page CD WRITE de l'écran CD.
- 3 Amenez le curseur sur le bouton TRACK AT ONCE et appuyez sur la touche [ENTER].

La page suivante s'affiche alors. C'est une liste qui vous indique le contenu du disque CD-R/RW. Les plages déjà gravées sont repérées avec "--EXIST--".

CD	STEREO	00:00:00.000	J:120.0 4:4 00 1 1
CDWRITE	CD WRITE BY	01 --EXIST--16.8MB	0
CDPLAY	TRACK AT ONCE	02 --EXIST--16.8MB	6
BACKUP	TOTAL 34.2MB	03 --EXIST--16.8MB	12
RESTORE	FINALIZE INS	04 --EXIST--16.8MB	18
SETTING	NEW	05 --EXIST--16.8MB	30
	EXECUTE DEL		48

- 4 Amenez le curseur sur le bouton FINALIZE et appuyez sur la touche [ENTER].
Une fenêtre vous demande de confirmer la finalisation.



- 5 Pour finaliser le disque, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].
Si vous décidez de ne pas finaliser le disque, amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].



Une fois que la procédure de finalisation est lancée, vous ne pouvez pas l'arrêter. Soyez donc sûr que le moment est opportun.

Effacer un disque CD-RW

Vous pouvez effacer le contenu d'un disque CD-RW afin de le réutiliser pour graver de nouveaux projets. Vous pouvez par exemple effectuer cette opération sur des disques qui contiennent des données informatiques, etc. dont vous n'avez plus besoin et que vous voulez utiliser avec l'AW16G.

Astuce

Vu que lorsque vous archivez des données ou gravez des plages sur un CD, toutes les données du disque CD-RW qui ne sont plus nécessaires sont effacées, vous ne devez pas effacer le contenu du disque au préalable.

Note

Les données effacées sont irrémédiablement perdues. Soyez donc prudent.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SETTING de l'écran CD.



- 2 Déplacez le curseur sur la zone CD-RW MEDIA ERASE et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir le procédé d'effacement.

Voici les procédés d'effacement disponibles avec les boutons.

Bouton SIMPLY Efface uniquement la table des matières (TOC) du disque CD-R/W. C'est le procédé le plus rapide.

Bouton PERFECTLY Efface entièrement toutes les données contenues sur le disque CD-R/RW. Vu que ce procédé est plus complet, il dure plus longtemps que SIMPLY.

Amenez le curseur sur le bouton voulu et appuyez sur la touche [ENTER]. Une fenêtre vous demande de confirmer l'effacement.

- Si vous avez activé le bouton SIMPLY



- Si vous avez activé le bouton PERFECTLY



- 3 Pour exécuter l'effacement, amenez le curseur sur le bouton OK. Si vous décidez de ne pas effacer le disque, amenez le curseur sur le bouton CANCEL. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER].

Si vous choisissez le bouton OK, l'effacement démarre de suite. (Ce procédé ne peut pas être arrêté.)

Reproduire un CD audio

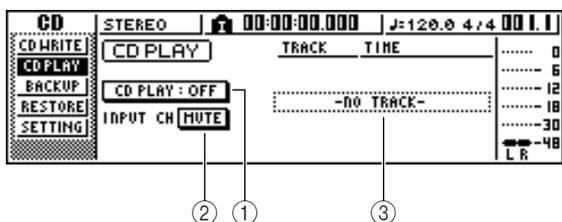
Le graveur CD-RW permet aussi de lire des disques CD audio ou C-R/RW gravés avec d'autres appareils. (C'est ce que nous appelons la fonction "CD Play".)

Astuce

La fonction CD Play permet aussi de lire des données audio d'un CD-ROM "Mixed Mode" (mais uniquement la plage 2 et les suivantes) ou d'un disque CD Extra (mais uniquement la première session).

1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page CD PLAY de l'écran CD.

Cette page permet de reproduire un CD audio chargé dans le graveur CD-RW.

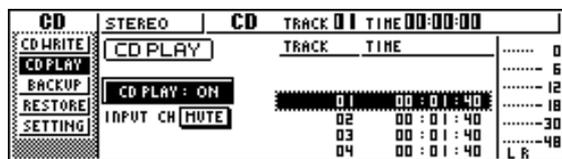


- ① **Bouton CD PLAY**
Permet d'activer/de couper la fonction CD Play.
- ② **Bouton INPUT CH MUTE/MIX**
Permet de définir si le signal des canaux d'entrée 1-8 est aussi audible pendant la reproduction avec CD Play (bouton MIX) ou si seul le signal du CD est reproduit (bouton MUTE).
- ③ **Liste**
Affiche les plages contenues sur le CD chargé.

2 Chargez le CD audio à reproduire dans le graveur CD-RW.

3 Amenez le curseur sur le bouton CD PLAY et appuyez sur la touche [ENTER].

La fonction CD Play est activée et les données du CD sont reproduites.



4 Appuyez sur la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction du CD. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche STOP [■].

Pendant la reproduction, les signaux audio du graveur CD-RW sont envoyés directement au canal de sortie stéréo. Vous pouvez régler le niveau de reproduction avec le curseur [STEREO].

Quand la fonction CD Play est active, les touches de la section de transport ont les fonctions suivantes:

Touche	Fonction
Touche PLAY [▶]	Reproduction
Touche STOP [■]	Arrêt
Touches REW [◀◀] / FF [▶▶]	Rebobinage/avance rapide
Molette [DATA/JOG]	Sélection de plage
Touches [◀] / [▶]	Sélection de plage

Astuce

- Quand le curseur est dans cette zone, vous pouvez changer de plage avec la molette [DATA/JOG].
- Pendant la reproduction d'un CD audio, le témoin d'accès clignote à l'écran.

5 Pour quitter la fonction CD Play, amenez le curseur sur le bouton CD PLAY et appuyez sur la touche [ENTER].

Note

- Vous ne pouvez désactiver le bouton CD PLAY que lorsque la reproduction est arrêtée.
- Tant que le bouton CD PLAY est actif, vous ne pouvez pas éjecter le disque CD-RW.

Chapitre 11

Quick Loop Sampler

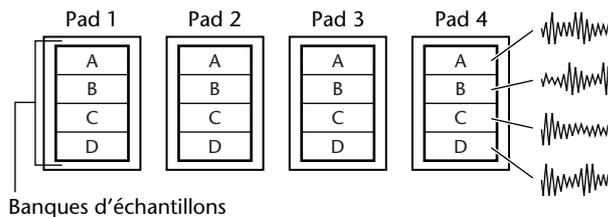
Ce chapitre décrit l'utilisation de la section Quick Loop Sampler.

A propos de la section Quick Loop Sampler

L'AW16G contient une fonction d'échantillonnage qui permet de reproduire des formes d'onde stéréo (des échantillons) en jouant sur les quatre pads.

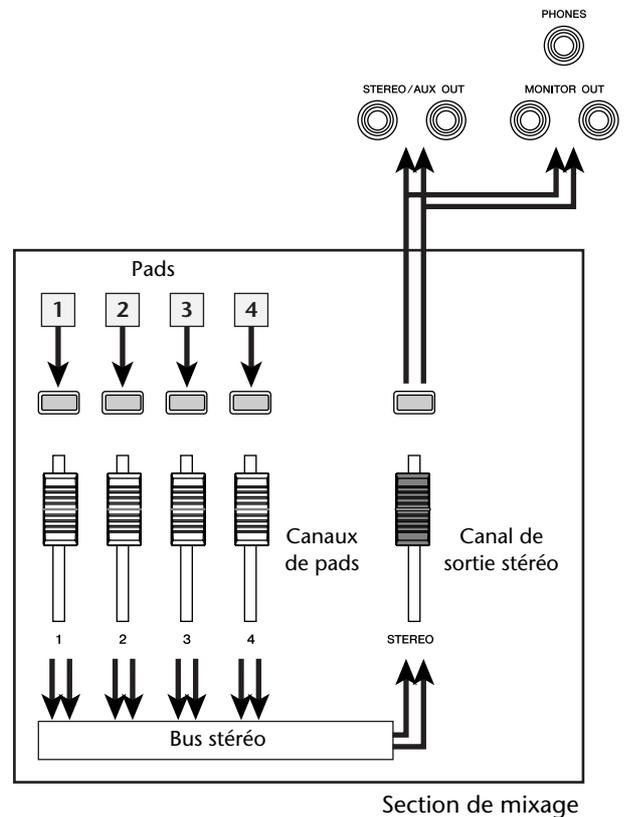


Chaque pad comporte 4 banques d'échantillons (A–D), auxquelles vous affectez les échantillons voulus. Ainsi, en changeant de banque de pads pendant le jeu, vous pouvez piloter un maximum de 16 échantillons.



Quand vous appuyez sur un pad 1–4, l'échantillon en question est momentanément affecté au bus stéréo via le canal de pad 1–4. Les canaux de pads disposent aussi d'un égaliseur, d'un processeur de dynamique et d'un envoi aux effets 1/2. Ils diffèrent donc peu des canaux d'entrée ou des canaux de pistes.

● Flux du signal durant l'utilisation du Quick Loop Sampler

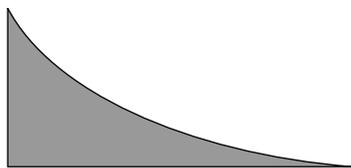


Voici ce que vous pouvez utiliser comme échantillons pour les pads: les échantillons de la "Library" (mémoire d'échantillons), un passage d'une piste audio ou d'un CD audio, ou un fichier WAV. Si nécessaire, vous pouvez aussi enregistrer directement le signal d'une entrée et l'affecter au pad voulu.

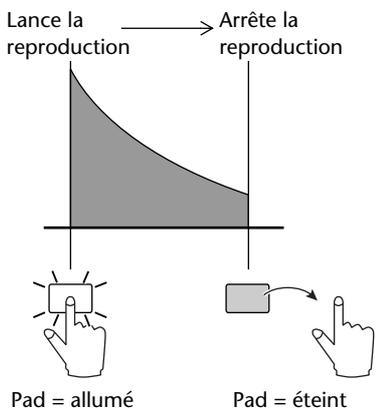
Vous disposez de deux méthodes pour reproduire les échantillons: En mode "One-Shot", l'échantillon est joué une seule fois du début à la fin. En mode "Loop", l'échantillon est reproduit en boucle du début à la fin.

En outre, vous pouvez choisir entre le mode "Gate" (qui joue l'échantillon tant que vous maintenez le pad enfoncé) et le mode "Trigger" (qui déclenche et reproduit l'échantillon du début à la fin quand vous appuyez sur le pad).

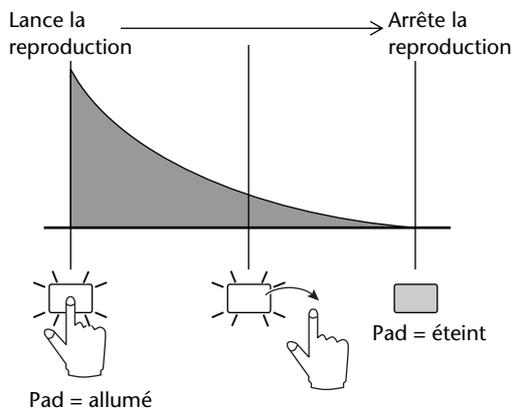
● Echantillon original



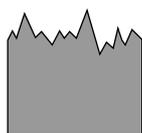
● ONE SHOT/GATE



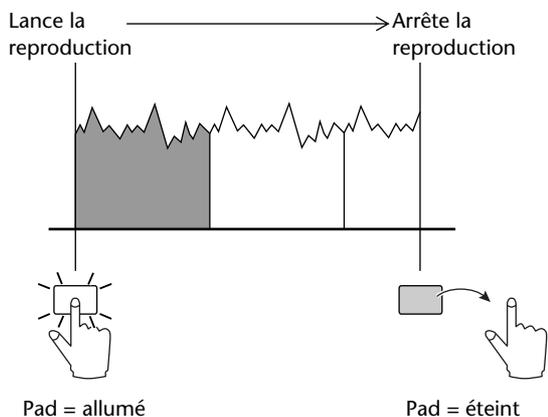
● ONE SHOT/TRIGGER



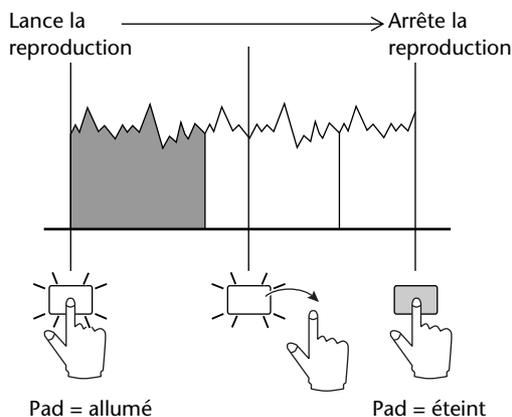
● Echantillon original



● LOOP/GATE



● LOOP/TRIGGER



Vous pouvez enregistrer vos pressions sur les pads sous forme de séquence dans les pistes de pads. Les pistes de pads sont toujours synchronisées avec l'enregistreur. En mémorisant ainsi vos pressions sur les pads pendant la reproduction d'un morceau, vous pouvez pratiquement "enregistrer" une nouvelle partie.

L'AW16G offre en outre une fonction "Slice" qui permet de découper un échantillon en 16 tranches. Vous pouvez ensuite reproduire chacune de ces tranches en synchronisation avec le tempo du morceau actuel (ce qui permet des changements de tempo).

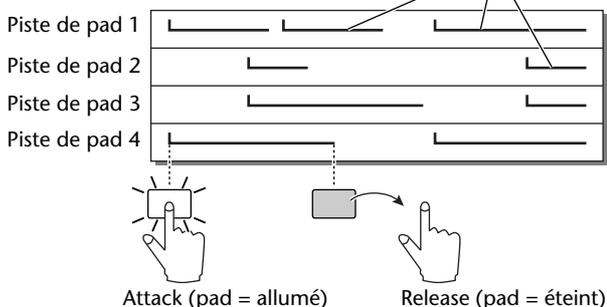
La fonction Slice est intéressante car elle permet de reproduire les données audio de l'échantillon à n'importe quel tempo sans en changer la hauteur.

Exemple: vous avez échantillonné un Groove de batterie et vous voulez le jouer en synchronisation avec le tempo de la carte de tempo: c'est tout à fait possible, même en présence de changements de tempo. (Pour en savoir plus sur la fonction Slice → p. 120.)

Astuce

Les réglages du Quick Loop Sampler et les assignations d'échantillons aux pads sont sauvegardés sur le disque dur avec les autres données du morceau.

Événements de



Note

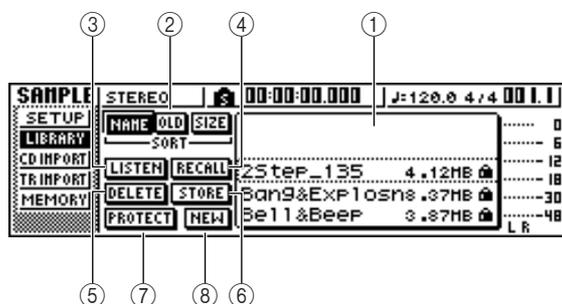
N'oubliez cependant pas que les pistes de pads ne conservent que les "événements de pressions" et non les données audio qu'elles déclenchent. En outre, cela signifie que la "partie" change lorsque vous affectez d'autres échantillons aux pads ou que vous choisissez un autre mode de reproduction.

Travail avec les mémoires d'échantillons

Les mémoires d'échantillons contiennent jusqu'à 16 échantillons différents, que vous pouvez jouer avec la section Quick Loop Sampler.

A la sortie d'usine, le disque dur de l'AW16G contient déjà plusieurs groupes d'échantillons proposant des Grooves de batterie et des effets sonores. Quand vous chargez une de ces mémoires, les échantillons en question sont assignés aux pads et aux banques de pads, et sont tout de suite prêts à l'emploi. Voyons donc cela d'un peu plus près.

- 1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] dans la section Quick Loop Sampler ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIBRARY de l'écran SAMPLE.



- 1 **Liste**
Cette zone de l'écran affiche la liste de toutes les mémoires d'échantillons contenues sur le disque dur.
- 2 **Boutons NAME/OLD/SIZE**
Ils permettent de trier les mémoires d'échantillons: par ordre alphabétique (NAME), selon la date de sauvegarde (OLD) ou leur taille (SIZE).
- 3 **Bouton LISTEN**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], de sorte que le bouton devienne contrasté. Quand vous appuyez alors sur un pad 1–4, vous entendez l'échantillon du pad actuel choisi dans la banque A. Appuyez de nouveau sur ce pad pour arrêter la reproduction.
- 4 **Bouton RECALL**
Ce bouton sert à charger les données de la mémoire d'échantillons choisie (qui sont alors copiées dans les pads/banques).
- 5 **Bouton DELETE**
Ce bouton efface la mémoire d'échantillons choisie du disque dur.
- 6 **Bouton STORE**
Ce bouton permet de sauvegarder les échantillons contenus dans la mémoire actuelle.
- 7 **Bouton PROTECT**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour activer ou couper la protection contre l'écriture de la mémoire d'échantillons choisie. Les mémoires protégées contre l'écriture sont repérées par une icône de cadenas "verrouillé". Vous ne pouvez ni éditer ni effacer ces mémoires.

- 8 **Bouton NEW**
Permet de créer une nouvelle mémoire sur le disque dur.

- 2 Amenez le curseur sur la liste et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour choisir la mémoire à charger.

Si vous activez le bouton LISTEN, vous pourrez écouter les échantillons dans la banque A de la mémoire d'échantillons choisie en appuyant sur les pads 1–4, et cela avant de charger les données. Pour en savoir plus sur le contenu de la mémoire, voyez le chapitre "Appendice".

- 3 Amenez le curseur sur le bouton RECALL et appuyez sur la touche [ENTER]. Un message s'affiche alors. Amenez le curseur sur le bouton ALL et appuyez sur la touche [ENTER].

Quand les données de cette mémoire sont chargées, la fenêtre se referme.

Astuce

Si nécessaire, vous pouvez amener le curseur sur le bouton 1SAMPLE de cette fenêtre et appuyer sur la touche [ENTER] pour charger un seul échantillon de la mémoire en question.

- 4 Relevez le curseur [STEREO] en position "0 dB".

- 5 Appuyez sur les pads 1–4. Vous entendez alors les échantillons de la banque A.

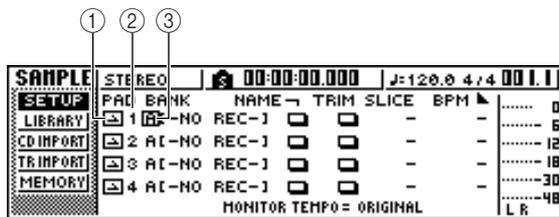
Astuce

La plupart des échantillons des mémoires contenues sur le disque dur utilisent le mode "Loop". En outre, leur fonction "Slice" est active. Pour lancer ces échantillons, il vous suffit d'appuyer brièvement sur les pads en question: les échantillons sont alors automatiquement synchronisés sur le tempo du morceau. Ainsi, la fonction Quick Loop Sampler fonctionne un peu comme une boîte à rythme.

Note

- Quand vous assignez un échantillon à un pad, ce dernier s'allume dès que vous l'enfonchez. Toutefois, si vous n'avez pas encore affecté d'échantillon au pad, vous ne pourrez rien reproduire. Le pad ne s'allumera donc pas. Dans ce cas, vous devez assigner un échantillon au pad en question ou choisir une autre banque de pads.
- Si un pad s'allume mais que vous n'entendez rien, affichez la page METER de l'écran VIEW et vérifiez si l'indicateur de niveau du canal de pad en question (P1–P4) bouge (→ p. 90).
- Si c'est le cas, vous avez peut-être réglé le curseur [STEREO] en position minimum ou votre système d'écoute est peut-être mal branché/réglé, voire hors tension.
- Si vous n'entendez toujours rien après avoir augmenté le niveau du curseur [STEREO], affichez la page INIT de l'écran MONITOR et appuyez sur le pad en question. Le canal du pad enfoncé est alors initialisé – et devrait normalement être audible. (→ p. 91)

- 6** Pour affecter une autre banque à un pad, vous devez appuyer sur la touche [SAMPLE EDIT] jusqu'à ce que la page SETUP de l'écran SAMPLE s'affiche.



① One-Shot/Loop

L'icône affichée indique si l'échantillon affecté au pad en question est reproduit en mode One-Shot (☐) ou Loop (☑).

② Numéro du pad

Indique le numéro du pad 1-4.

③ Banque

Sélectionne la banque d'échantillons (A-D) pour chaque pad. Le nom de l'échantillon choisi dans la banque en question s'affiche à droite.



Si la banque choisie ne contient aucun échantillon, [-NO REC-] sera affiché au lieu du nom.

- 7** Amenez le curseur sur la zone de banque du pad voulu et choisissez une autre banque avec la molette [DATA/JOG].

Le nom de l'échantillon affecté au pad change alors.

- 8** Si nécessaire, vous pouvez régler le signal de reproduction des pads 1-4 avec les commandes et touches de la section Selected Channel.

En effet, les canaux de pads disposent aussi d'un égaliseur, d'un processeur de dynamique et d'un envoi aux effets 1/2. Appuyez sur un pad 1-4 pour choisir le canal de pad voulu et effectuez les réglages avec les commandes et touches de la section Selected Channel.



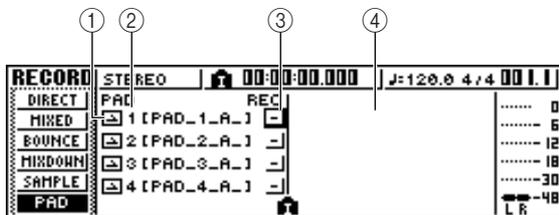
- Quand vous appuyez sur un des pads 1-4, vous entendez toujours l'échantillon affecté. Si vous voulez choisir un pad sans déclencher l'échantillon, vous devez maintenir la touche [PAD SEL] enfoncée en appuyant sur le pad 1-4 voulu.
- Quand vous appuyez sur un pad 1-4, l'échantillon en question est envoyé au bus stéréo via le canal de pad 1-4. A la page MIXDOWN de l'écran RECORD, vous pouvez enregistrer les signaux audio déclenchés par vos pressions sur la piste stéréo (→ p. 89). Si nécessaire, les données enregistrées dans la piste stéréo peuvent être copiées sur une autre piste audio (→ p. 128).

Enregistrer/reproduire le jeu sur les pads

Voici comment enregistrer vos "événements de pressions" sur les pistes de pads.

- 1** Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page PAD de l'écran RECORD.

A la page PAD, vous pouvez enregistrer vos pressions sur les pads pratiquement comme une séquence.



① Mode One-Shot/Loop

L'icône affichée indique si l'échantillon affecté au pad en question est reproduit en mode One-Shot (☐) ou Loop (☑).

② Numéro de la piste de pad

Affiche les numéros des pistes de pads 1-4. Le nom de l'échantillon choisi dans la banque en question s'affiche à droite.

③ Bouton de statut de piste

Il indique ce qu'on peut faire avec la piste. Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir un des deux réglages suivants.

- ☑ Vous pouvez enregistrer quelque chose sur la piste de pad.
- ☐ Vous pouvez reproduire la piste de pad.



Selon les réglages à la page PAD de l'écran TRACK, il se pourrait que cette zone affiche ☑ (étouffé).

④ Graphique des pistes de pads

Dans cette zone, les événements enregistrés dans les pistes de pads sont affichés sous forme de barres. Les points de localisation sont indiqués avec des icônes affichées dans le bas de l'écran.

- 2** Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir l'affichage ☑ (prêt à enregistrer). (Vous pouvez sélectionner plus d'une piste de pad.)



Vous ne pouvez changer le réglage du bouton de statut de piste que lorsque l'enregistreur est à l'arrêt.

3 Réglez le volume d'écoute des piste audio à votre guise avec les curseurs des canaux de pistes et le curseur [STEREO].

4 Passez à l'endroit du morceau où vous voulez démarrer l'enregistrement.

5 Pour lancer l'enregistrement dans la piste de pad, appuyez sur la touche PLAY [▶].

L'enregistrement débute et chaque pression de pad est enregistrée dans la piste de pad.

6 Appuyez sur les pads au bon moment, pour produire l'effet voulu sur les pistes.

Les événements de pads sont enregistrés dans les pistes de pads. En outre, la liste des événements de pads est constamment mise à jour (en temps réel) pendant l'enregistrement.

Astuce

N'oubliez pas que les pistes de pads enregistrent seulement le statut actif/coupé des pads.

7 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP [■].

L'enregistreur s'arrête.

8 Pour écouter les événements de pads que vous venez d'enregistrer dans les pistes de pads, amenez le curseur sur le bouton de statut de piste et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir l'affichage [—].

9 Passez à l'endroit où vous voulez démarrer la reproduction et appuyez sur la touche PLAY [▶].

La ou les pistes de pads sont jouées en synchronisation avec l'enregistreur. Si vous souhaitez recommencer l'enregistrement, répétez les étapes 6–9.

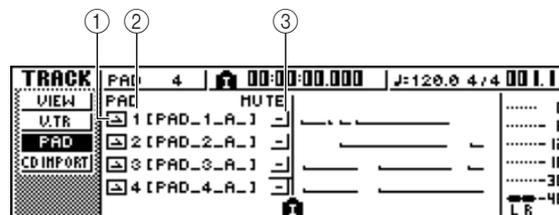
Vous pouvez aussi réenregistrer un passage défini d'une piste de pad. Dans ce cas, les nouveaux événements de pads enregistrés remplacent les anciens contenus dans l'extrait en question. Soyez toutefois prudent car cette opération pourrait aussi affecter des événements placés avant le passage réenregistré et se poursuivant dans l'extrait en question, ou des événements qui continuent après la fin de l'extrait.

Astuce

Vous pouvez éditer le contenu des pistes de pads de plusieurs manières. Pour en savoir plus, voyez "Commandes d'édition" (→ p. 123).

10 Pour étouffer une piste de pad donnée, appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] dans la section Work Navigate ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page PAD de l'écran TRACK.

La page PAD de l'écran TRACK propose un commutateur qui permet d'étouffer les pistes de pads dont vous n'avez pas besoin.



① Mode One-Shot/Loop

L'icône affichée indique si l'échantillon affecté au pad en question est reproduit en mode One-Shot (☐) ou Loop (☑).

② Numéro de la piste de pad

Indique le numéro de la piste de pad 1–4. A droite, l'écran affiche le nom de l'échantillon de la banque actuellement affectée au pad en question.

③ Bouton d'étouffement de piste

Ce bouton permet d'activer (pas de son) ou de désactiver (son audible) la fonction d'étouffement. Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour alterner entre ces deux réglages.

[—] Vous pouvez reproduire la piste de pad.

[M] La piste de pad est étouffée.

11 Amenez le curseur sur le bouton d'étouffement de la piste dont vous n'avez pas besoin et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir l'affichage [M] (étouffement).

Pour désactiver la fonction d'étouffement, amenez de nouveau le curseur sur ce bouton et appuyez une fois de plus sur la touche [ENTER].

Astuce

Si vous avez étouffé une piste de pad et que le pad en question est en mode LOOP/TRIGGER, l'échantillon de ce pad est reproduit dès que vous lancez la reproduction de l'enregistreur avec la touche [PLAY]. Vous pouvez donc utiliser cette fonction comme une boîte à rythme, sans rien enregistrer dans la piste de pad.

Importer les données d'un CD audio/fichier WAV dans un pad

Voyons comment importer les données audio d'un CD (CD-DA) ou d'un fichier WAV sous forme d'un échantillon pour un pad 1–4.

1 Effectuez les réglages nécessaires pour que l'AW16G enregistre des signaux numériques. Pour en savoir plus à ce sujet, voyez page 160.

2 Chargez un CD dans le graveur CD-RW. Vous pouvez importer des données audio (CD-DA) ou des fichiers WAV d'un des supports suivants.

● Données audio (CD-DA)

- CD audio
- CD-Extra (uniquement la première session d'un CD-DA)
- CD "Mixed Mode" (uniquement les données CD-DA à partir de la deuxième plage)

● Fichiers WAVE

- CD-ROM, CD-R, CD-RW de format "ISO9660 Level 1"*
- CD "Mixed Mode"

* Les noms des dossiers et des fichiers peuvent uniquement contenir des majuscules, des chiffres et le caractère "_" (soulignement). Si vous exportez les données audio de l'AW16G sous forme de fichiers WAV, elles seront exportées comme des données "ISO9660 Level 1". Toutefois, si vous générez les données à importer sur votre ordinateur, vous devez tenir compte de cette restriction.

3 Dans la section Quick Loop Sampler, appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page CD IMPORT de l'écran SAMPLE.

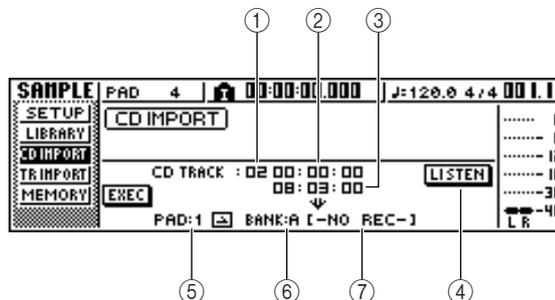


4 Amenez le curseur sur le bouton READ CD INFO et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran affiche le message "Read CD info..." et l'AW16G lance la lecture du CD chargé dans le graveur CD-RW.

L'écran change alors comme suit selon le type de disque chargé.

● Si vous importez des données d'un CD audio/CD-Extra



① From CD TRACK

Choisissez ici le numéro de la plage audio (01–99) que vous voulez importer du CD de source.

② From Start

Permet de définir le début de l'extrait à importer (en minutes, secondes, frames, et toujours par pas d'1/75e de seconde).

③ From End

Définit la fin de l'extrait à importer (en minutes, secondes, frames, et toujours par pas d'1/75e de seconde).

Astuce

Les "frames" désignent ici la plus petite unité temporelle utilisée pour les plages de CD. Ils n'ont rien à voir avec les "frames" des codes temporels MTC ou SMPTE.

④ Bouton LISTEN

Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour reproduire en boucle l'extrait choisi de la plage actuelle du CD.

⑤ To PAD

Choisissez ici le pad (1–4) que vous voulez assigner à l'échantillon à importer.

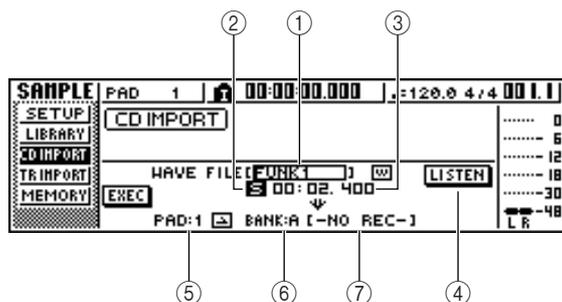
⑥ To BANK

Vous définissez ici la banque (A–D) où l'échantillon sera sauvegardé.

⑦ To NAME

Affiche le nom de l'échantillon qui se trouve actuellement dans la mémoire d'échantillons sélectionnée. Si la mémoire ne contient pas encore de données, cette zone affiche [-NO REC-]. Cette zone est uniquement affichée à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.

● Importer des données d'un fichier WAV



① From WAV File

Choisissez ici le fichier WAV dont vous voulez importer les données. Si le support contient plusieurs dossiers (répertoires), amenez le curseur sur le dossier contenant le fichier WAV à importer et choisissez ce fichier WAV.

Les icônes suivantes sont affichées.

- Indique que vous avez choisi un fichier WAV.
- Indique que vous avez choisi un dossier au même niveau hiérarchique.
- Indique que vous avez choisi un dossier situé un échelon plus haut dans la hiérarchie.

② Mono/Stereo

Cette zone indique si le fichier WAV choisi est mono (M) ou stéréo (S). Cette zone est uniquement affichée à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.

③ Size

Affiche la taille (en fait la longueur en millisecondes) du fichier WAV choisi. Cette zone est uniquement affichée à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.

④ Boutons LISTEN/ENTER/UP

Les noms et fonctions des boutons choisis ici dépendent du réglage "From WAV File".

● Si vous avez choisi (fichier WAV):

Dans ce cas, c'est le bouton LISTEN qui est affiché; il permet de reproduire le fichier WAV en boucle avant de le charger.

● Si vous avez choisi un dossier au même niveau hiérarchique:

C'est alors le bouton ENTER qui est affiché; il permet d'ouvrir le dossier en question.

● Si vous avez choisi le dossier situé un échelon plus haut dans la hiérarchie ():

C'est alors le bouton UP qui est affiché; il permet d'accéder à ce dossier supérieur.

⑤ To PAD

⑥ To BANK

⑦ To NAME

Ces boutons jouent le même rôle que pour l'importation de données audio d'un CD/CD-Extra.

Astuce

- Si vous avez chargé un CD-ROM "Mixed-Mode" dans le graveur CD-RW, l'écran affichera une fenêtre qui vous permet de choisir entre AUDIO (CD-DA) et WAVE (fichiers WAV) pour les données à importer. Amenez le curseur sur le type de données voulu et appuyez sur la touche [ENTER].

- Vous pouvez uniquement importer des fichiers WAV mono/stéréo d'une résolution de 16 bits et d'une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.
- Si vous importez un fichier WAV mono, le même échantillon sera assigné au canal L et au canal R.
- Quand vous amenez le curseur sur le bouton LISTEN et que vous appuyez sur la touche [ENTER], il y a toujours un bref délai avant la production du son. En effet, c'est dû au fait que les données doivent être localisées sur le CD.

5 Pour importer un fichier WAV, amenez le curseur sur "From WAV" et choisissez le fichier WAV à importer avec la molette [DATA/JOG].

Pour passer à un dossier situé au niveau inférieur de la hiérarchie, vous devez choisir ici l'icône () , amener le curseur sur le bouton ENTER et appuyer sur la touche [ENTER].

Pour passer à un dossier "plus gradé", choisissez ici l'icône () , amenez le curseur sur le bouton UP et appuyez sur la touche [ENTER].

6 Si vous avez décidé d'importer des données d'un CD audio ou CD-Extra, vous pouvez délimiter l'extrait à importer avec les zones From Start/From End.

7 Choisissez avec les zones To PAD et To BANK le pad et la banque où l'échantillon sera importé.

Note

L'échantillon qui se trouve dans la mémoire de destination est écrasé quand vous importez le nouvel échantillon. Vérifiez donc bien que vous avez choisi la bonne mémoire.

8 Quand vous avez effectué les réglages voulus, amenez le curseur sur le bouton EXEC et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'opération.



9 Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER] pour importer les données.

Les données sont alors importées. Si vous voulez annuler la procédure, amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].

Astuce

- Quand vous importez d'un CD-DA, le nom "PAD_x_y" (x= numéro de pad, y= banque d'échantillons) est automatiquement affecté à l'extrait choisi. Vous pouvez toutefois éditer ce nom par la suite (→ p. 117).
- Les fichiers WAV que vous importez conservent seulement les huit premiers caractères (sans l'extension) du nom actuel.
- Les échantillons importés sont sauvegardés avec le morceau actuel.

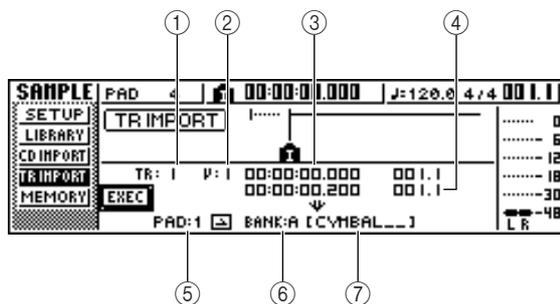
Note

Vous ne pouvez pas importer d'échantillon pendant l'enregistrement/la reproduction.

Importer des données d'une piste audio/de la piste stéréo

Voyons à présent comment importer un extrait déjà enregistré dans la mémoire d'un des pads 1–4.

- 1 Lancez la reproduction du morceau et recherchez la piste et l'extrait à importer.
- 2 Dans la section Quick Loop Sampler, appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page TR IMPORT de l'écran SAMPLE.



Cette page contient les éléments suivants.

- ① **From TRACK**
Permet de choisir la piste contenant les données à importer.
 - ② **From V.TR**
Choisissez ici la piste virtuelle contenant les données à importer.
 - ③ **From Start**
Définissez ici le début de l'extrait à importer.
 - ④ **From End**
Définissez ici la fin de l'extrait à importer.
 - ⑤ **To PAD**
Choisissez ici le pad (1–4) auquel vous voulez assigner les données importées.
 - ⑥ **To BANK**
Spécifiez ici la banque d'échantillons (A–D) où l'échantillon sera importé.
 - ⑦ **NAME**
Affiche le nom de l'échantillon qui se trouve actuellement dans la mémoire de destination (banque/pad). Si la mémoire en question ne contient pas d'échantillon, cette zone affiche [-NO REC-]. Cette zone est uniquement affichée à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.
- 3 Déplacez le curseur sur la zone TRACK et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour choisir le numéro de la piste source dont vous voulez importer des données.
- 1–16..... Données mono de la piste 1–16.
1/2–15/16..... Données stéréo des pistes 1/2–15/16.
STEREO..... Données stéréo de la piste stéréo.

Astuce

Si vous importez des données mono d'une piste 1–16, le même échantillon est assigné au canal gauche et au canal droit.

- 4 Amenez le curseur sur la zone V.TR et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour choisir le numéro de la piste virtuelle dont vous voulez importer des données.
- 5 Amenez le curseur sur les zones "From Start" et "From End" et définissez le début et la fin de l'extrait à importer avec la molette [DATA/JOG].

Les unités affichées pour les points Start et End dépendent du mode d'affichage du compteur actif. Pour en savoir plus sur les modes d'affichage du compteur, voyez page 139.

- 6 Amenez le curseur sur les zones To PAD et To BANK et choisissez le pad et la banque auxquels l'échantillon importé sera affecté avec la molette [DATA/JOG].
- 7 Quand tous les réglages sont corrects, amenez le curseur sur le bouton EXEC et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'opération.

- 8 Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER] pour importer les données.

Les données de la piste choisie sont alors lues. Si, après tout, vous ne voulez plus importer les données, amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].

Astuce

- L'échantillon reçoit le nom de la piste d'où proviennent les données. Vous pouvez toutefois éviter ce nom par la suite (→ p. 117).
- Les échantillons importés sont sauvegardés avec le morceau actuel.

Note

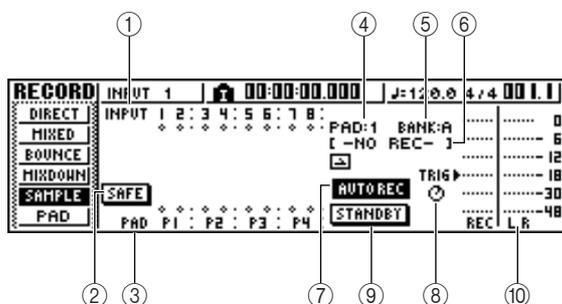
- La durée de reproduction totale du Quick Loop Sampler est de 44 secondes (en stéréo). Si vous définissez un extrait qui dépasse cette limite, un message d'erreur s'affiche. Les données ne pourront pas être importées.
- Les données du pad de destination (et de la banque de destination) sont écrasées lors de l'importation des données. Si vous voulez conserver l'échantillon existant, choisissez une autre banque avant d'importer les données.
- Vous ne pouvez pas importer d'échantillon pendant l'enregistrement/la reproduction.

Echantillonner un signal d'entrée externe

Si nécessaire, vous pouvez aussi enregistrer directement le signal reçu à une prise MIC/LINE INPUT et l'assigner au pad voulu. Vous disposez pour cela de deux procédés: un "enregistrement manuel" (que vous devez lancer et arrêter vous-même) et un "enregistrement automatique" (qui démarre dès que le niveau d'entrée dépasse le seuil défini).

■ Préparatifs à l'échantillonnage

- 1 Branchez l'instrument ou le micro que vous voulez enregistrer à une prise MIC/LINE INPUT.
- 2 Dans la section Quick Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [RECORD] ou maintenez la touche [RECORD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SAMPLE de l'écran RECORD.



Cette page contient les fonctions suivantes:

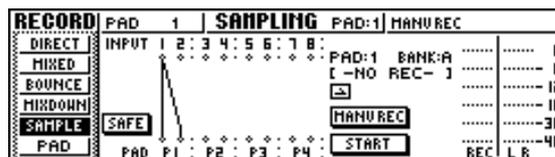
- 1 **INPUT**
Affiche l'état des connexions des canaux d'entrée 1-8.
- 2 **Bouton SAFE**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour annuler toutes les connexions.
- 3 **P1-P4**
Affiche l'état des connexions des pads 1-4.
- 4 **PAD**
Permet de choisir le pad de destination (1-4).
- 5 **BANK**
Permet de choisir la banque d'échantillons voulue (A-D).
- 6 **Nom de l'échantillon**
Affiche le nom de l'échantillon choisi (voyez les zones PAD/BANK).
- 7 **Bouton MANU REC/AUTO REC**
Vous choisissez ici le procédé de déclenchement: MANU REC (manuel) ou AUTO REC (automatique).
- 8 **Commande TRIG**
Permet de définir le niveau de déclenchement du procédé d'enregistrement automatique.
- 9 **Bouton START/STANDBY/STOP**
Permet de lancer/d'arrêter l'échantillonnage.

10 Indicateur de niveau

Indique le niveau d'entrée du signal enregistré.

- 3 Appuyez sur la touche [INPUT SEL] du canal auquel vous avez branché le micro ou l'instrument. Appuyez ensuite sur le pad auquel vous voulez affecter l'échantillon.

Le signal du canal d'entrée est directement transmis au pad. Les zones PAD et NAME changent alors en fonction de votre choix.



Normalement, un seul canal est affecté aux canaux gauche et droit du pad, comme le montre l'illustration. Cependant, si le canal d'entrée fait partie d'une paire, le canal impair est affecté au canal gauche du pad et le canal pair au canal droit du pad.

Note

Le mode d'affichage du compteur change dès que vous connectez un canal d'entrée à un pad. Ce qui signifie aussi que plus rien ne se produit quand vous appuyez sur ce pad et que les touches de la section de localisation ou de transport ne sont plus disponibles.

Si vous amenez le curseur sur le bouton SAFE et que vous appuyez sur la touche [ENTER], la connexion est annulée et les commandes fonctionnent à nouveau normalement.

- 4 Réglez le niveau d'entrée de l'instrument ou du micro.

Pour en savoir plus sur ce réglage, voyez page 34.

- 5 Si nécessaire, vous pouvez charger une mémoire d'entrée pour créer le son voulu.

Pour en savoir plus sur les mémoires d'entrée, voyez page 50.

Note

La banque d'échantillons reflète le choix à la page SETUP de l'écran SAMPLE. Si vous avez choisi une banque d'échantillons qui contient déjà des échantillons, ceux-ci seront remplacés par les nouveaux échantillons.

La suite des opérations change selon que vous avez choisi le mode MANU REC ou AUTO REC.

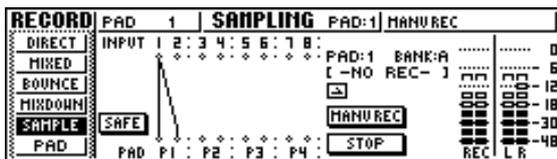
■ Enregistrement manuel (MANU)

- 1 Vérifiez que le bouton MANU REC/AUTO REC est sur MANU REC.

Si AUTO REC est affiché, amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER]. Quand ce bouton est sur MANU REC, le bouton START/STANDBY assume la fonction START (et sert à lancer/arrêter l'échantillonnage).

- 2 Pour lancer l'échantillonnage, amenez le curseur sur le bouton START et appuyez sur la touche [ENTER]. Jouez ensuite sur votre instrument.

Durant l'échantillonnage, ce bouton indique STOP. Il sert donc à arrêter l'échantillonnage.



- 3 Pour arrêter l'échantillonnage, amenez le curseur sur le bouton STOP et appuyez sur la touche [ENTER].

Dès que la capacité de la mémoire est épuisée, l'échantillonnage s'arrête automatiquement.

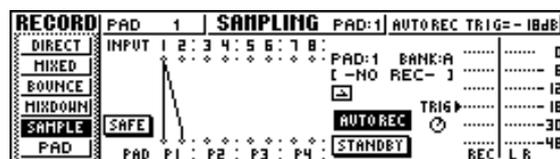
■ Enregistrement automatique (AUTO)

- 1 Amenez le curseur sur le bouton MANU REC/AUTO REC et appuyez sur la touche [ENTER] pour choisir la fonction AUTO REC.

Le bouton START/STANDBY remplit alors la fonction STANDBY et sert à activer le mode prêt à enregistrer ou à arrêter l'échantillonnage.

- 2 Amenez le curseur sur le bouton TRIG et spécifiez avec la molette [DATA/JOE] le niveau que le signal d'entrée doit atteindre pour déclencher l'échantillonnage. Ce réglage est aussi représenté sur l'indicateur de niveau par l'icône .

L'échantillonnage démarre automatiquement dès que le niveau du signal d'entrée dépasse ce seuil.



- 3 Amenez le curseur sur le bouton STANDBY et appuyez sur la touche [ENTER].

Au lieu de STANDBY, le bouton affiche alors START. Le mode prêt à enregistrer est activé.

Astuce

Si vous amenez le curseur sur le bouton START et que vous appuyez sur la touche [ENTER], l'échantillonnage démarre de suite – et donc sans attendre que le niveau du signal d'entrée défini avec la commande TRIG ne soit atteint.

- 4 Jouez sur votre instrument.

L'échantillonnage démarre automatiquement dès que le niveau du signal d'entrée dépasse le seuil défini à l'étape 2.

Durant l'échantillonnage, la fonction du bouton STANDBY affiche STOP. Il sert donc à arrêter l'échantillonnage.

- 5 Pour arrêter l'échantillonnage, amenez le curseur sur le bouton STOP et appuyez sur la touche [ENTER].

Dès que la capacité de la mémoire est épuisée, l'échantillonnage s'arrête automatiquement.

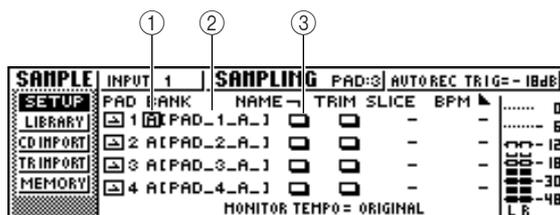
Astuce

- Après l'échantillonnage, le nom "PAD_x_y" (x= numéro de pad, y= banque d'échantillons) est automatiquement affecté à l'extrait enregistré. Vous pouvez toutefois éditer ce nom par la suite (→ p. 117).
- Vous pouvez définir la plage de reproduction d'un échantillon après l'enregistrement (→ p. 118). En général, il vaut mieux échantillonner un passage un peu plus long que l'extrait visé, pour ensuite éliminer les données superflues au début et à la fin de l'échantillon.

Changer le nom de l'échantillon

Voyons maintenant comment changer le nom défini automatiquement quand vous importez des données d'un CD audio ou d'un fichier WAV ou que vous échantillonnez un signal externe.

- 1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] de la section Quick Loop Sampler ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SETUP de l'écran SAMPLE.



- 1 **Bank**
Choisissez ici la banque d'échantillons contenant l'échantillon à renommer.
- 2 **Nom de l'échantillon**
Affiche le nom de l'échantillon qui se trouve actuellement dans la mémoire d'échantillons choisie.
- 3 **Bouton NAME**
Ouvre la fenêtre TITLE EDIT, qui permet de renommer l'échantillon.

- 2 Déplacez le curseur sur la zone Bank et utilisez la molette [DATA/JOG] pour choisir le numéro de la banque d'échantillons contenant l'échantillon voulu.

Le nom de l'échantillon s'affiche à droite.

- 3 Amenez le curseur sur le bouton NAME et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre TITLE EDIT s'affiche alors.



Vous pouvez utiliser ici des majuscules, des chiffres et le signe “_”.

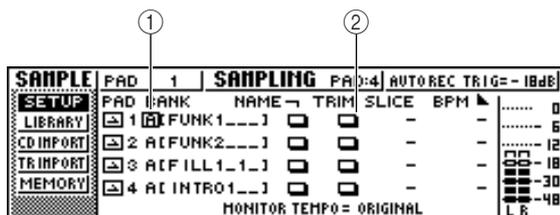
- 4 Quand vous avez composé le nom, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre se referme et le nouveau nom est adopté.

Raccourcir l'échantillon (Trim)

Vous pouvez régler les points Start et End de l'échantillon pour reproduire un extrait défini.

- Appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] de la section Quick Loop Sampler ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SETUP de l'écran SAMPLE.

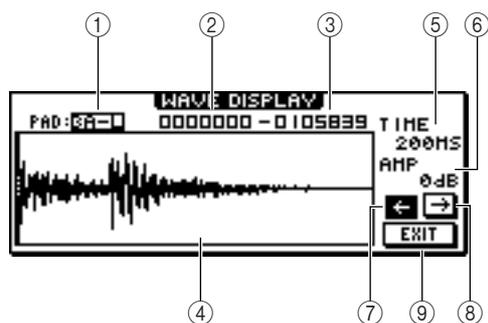


- Bank**
Permet d'affecter la banque voulue à chaque pad.
- Bouton TRIM**
Ouvre une fenêtre qui affiche la forme d'onde de l'échantillon choisi.

- Amenez le curseur sur la zone Bank et utilisez la molette [DATA/JOG] pour choisir le numéro de la banque d'échantillons contenant l'échantillon voulu.

- Amenez le curseur sur le bouton TRIM de l'échantillon à éditer et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre WAVE DISPLAY s'affiche alors. Cette fenêtre affiche la forme d'onde de l'échantillon choisi. Vous pouvez définir ici le début (Start) et la fin (End) de l'échantillon.



- PAD**
Affiche le numéro du pad et de la banque de pads choisie. Utilisez la molette [DATA/JOG] pour choisir le canal (L ou R) de l'échantillon qui sera affiché.
- Point Start**
Permet de décaler le début de l'échantillon.
- Point End**
Définissez ici la fin de l'échantillon.

Astuce

Les points Start et End sont représentés dans la fenêtre WAVE DISPLAY par des lignes verticales en pointillé.

- Affichage de forme d'onde**
Affiche la forme d'onde de l'échantillon choisi.

- TIME**
Vous définissez ici la portion de l'échantillon dont vous voulez afficher la forme d'onde. Si vous choisissez "1SEC", la distance du bord gauche au bord droit de la fenêtre correspond donc à une seconde. Le choix de "SAMPLE" produit la représentation la plus détaillée: chaque pixel horizontal correspond à un échantillon (1/44100e de seconde).

- AMP**
Vous définissez ici la plage des niveaux de l'échantillon dont vous voulez afficher la forme d'onde. Si vous choisissez "0 dB", les bords supérieurs et inférieurs de la fenêtre correspondent au niveau maximum.

- Bouton ←**
Affiche la zone à proximité du point Start.

- Bouton →**
Affiche la zone à proximité du point End.

- Bouton EXIT**
Permet de confirmer les réglages et de refermer la fenêtre.

- Amenez le curseur sur le point Start et définissez le début voulu pour l'échantillon avec la molette [DATA/JOG].

Si vous allongez ou comprenez l'affichage de l'axe temporel, les décalages produits en tournant la molette [DATA/JOG] changeront en conséquence. Nous vous conseillons de démarrer avec un agrandissement modeste, de régler la position approximative et d'agrandir ensuite pour effectuer un réglage précis.

- Amenez le curseur sur le point End et définissez la fin voulue pour l'échantillon avec la molette [DATA/JOG].

Astuce

Si vous ne voulez pas les garder, vous pouvez effacer les extraits devant ou derrière le point Start/le point End. Pour en savoir plus, voyez "Effacer des échantillons superflus" (→ p. 122).

- Quand tous les réglages sont corrects, amenez le curseur sur le bouton EXIT et appuyez sur la touche [ENTER].

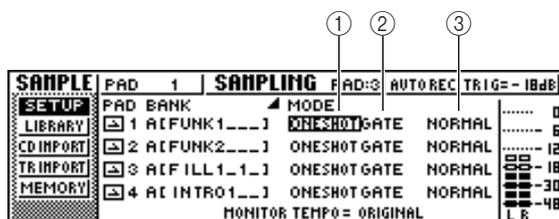
La fenêtre de dialogue se referme de nouveau.

Choisir un autre mode de reproduction pour les pads

Voyons à présent comment choisir le mode de reproduction One-Shot ou Loop ainsi que le mode Trigger ou Gate pour un pad.

1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] de la section Quick Loop Sampler ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SETUP de l'écran SAMPLE.

2 Appuyez plusieurs fois sur la touche CURSOR [▶] pour afficher la page SETUP.



Vu le nombre de paramètres à la page SETUP, celle-ci est divisée en deux pages. (Pour retourner à cette page, appuyez plusieurs fois sur la touche CURSOR [◀].) Voici les fonctions proposées à la deuxième page:

① One-Shot/Loop

Vous définissez ici le comportement de l'échantillon quand vous appuyez sur le pad.

ONE SHOTL'extrait entre le point Start et le point End de l'échantillon est reproduit une seule fois.

LOOP.....L'extrait de l'échantillon est reproduit en boucle (de façon répétée).

Note

Si vous choisissez LOOP, la vitesse de reproduction dépend du tempo et du type de mesure spécifiés à la page TEMPO MAP de l'écran SONG. Vous devez alors définir le mode de déclenchement de la reproduction avec le réglage SLICE.

② Trigger/Gate

Vous définissez ici ce qu'il se passe quand vous relâchez le pad enfoncé:

GATE.....La reproduction de l'échantillon s'arrête dès que vous relâchez le pad.

TRIGGERIl suffit d'appuyer brièvement sur un pad pour reproduire entièrement (du début à la fin) l'échantillon.

③ Normal/Reverse

Vous choisissez ici le sens de reproduction.

NORMALL'échantillon est reproduit normalement (point Start → point End).

REVERSELa reproduction de l'échantillon est inversée (point End → point Start).

3 Amenez le curseur sur le paramètre voulu et choisissez le réglage avec la molette [DATA/JOG].

Note

Vous pouvez régler le mode de reproduction pour chaque pad. N'oubliez pas que le mode de reproduction d'un pad ne change pas quand vous choisissez une autre banque d'échantillons.

Travail avec la fonction Slice

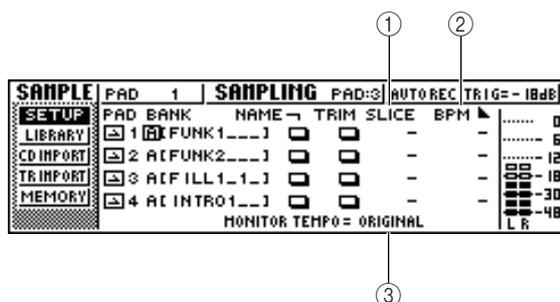
Avec Slice, vous pouvez découper des échantillons (pour lesquels vous avez choisi le mode de reproduction "Loop") en 16 tranches. Le timing de ces "découpes" est réglable, ce qui signifie que vous pouvez les reproduire à des tempos différents sans changer leur hauteur.

Avant cela, vous devez découper une phrase échantillonnée avec la fonction Slice.



La fonction Slice part du principe que l'extrait reproduit (entre les points Start et End) correspond exactement à une mesure. Vous devrez donc peut-être raccourcir l'échantillon en question jusqu'à ce qu'il soit long d'une mesure.

- 1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] de la section Quick Loop Sampler ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SETUP de l'écran SAMPLE.



① SLICE

Permet d'activer/de couper la fonction Slice. Quand cette zone est active, elle permet de définir le nombre de tranches voulues pour la division de l'échantillon. Si le mode de reproduction "Loop" n'est pas actuellement actif, "-" s'affiche dans cette zone. Dans ce cas, la fonction Slice n'est pas disponible.

② BPM

Affiche le tempo calculé. Ce calcul repose sur une portion d'échantillon qui doit correspondre à une mesure. Cette zone est uniquement affichée à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.

③ MONITOR TEMPO

Permet de définir le tempo de reproduction de l'échantillon qui sera utilisé quand vous lancez l'échantillon alors que l'enregistreur est à l'arrêt. Ce réglage ne touche que les échantillons pour lesquels vous avez choisi le mode LOOP. En revanche, quand l'enregistreur "tourne", c'est toujours le tempo du morceau qui est utilisé.

- 2 Amenez le curseur sur la zone du pad que vous voulez utiliser en mode Slice et choisissez la banque d'échantillons.

- 3 Amenez le curseur sur la zone SLICE du pad que vous voulez utiliser en mode Slice et choisissez un des réglages suivants.

- OFF La fonction Slice n'est pas utilisée.
- 8 L'échantillon est divisé en huit tranches égales.
- 12 L'échantillon est divisé en douze tranches égales.
- 16 L'échantillon est divisé en seize tranches égales.



- En général, vous devez choisir ici le réglage correspondant à la valeur de note la plus petite de la phrase originale. Ainsi, choisissez "16" si la phrase contient des doubles croches, "12" si elle contient des triolets de croches et 8 si elle contient des croches.
- Si vous choisissez OFF, la forme d'onde ne sera pas découpée et sera reproduite à partir du début. Selon le réglage de tempo, il se pourrait que la phrase ne soit plus reproduite dans son intégralité.

- 4 Amenez le curseur sur la zone MONITOR TEMPO et choisissez SONG avec la molette [DATA/JOG].

La zone MONITOR TEMPO définit le tempo utilisé pour reproduire la phrase, tant que l'enregistreur n'est pas actif.

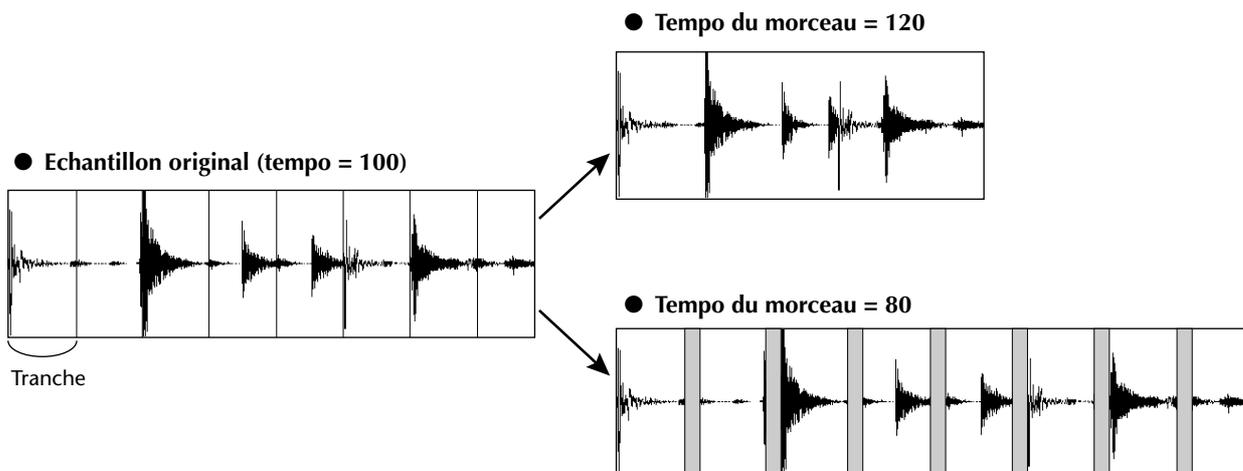
ORIGINAL..... Le tempo de l'échantillon est utilisé (voyez la valeur BPM affichée).

SONG..... Le tempo de la carte de tempo est utilisé.

30-250..... La valeur de tempo définie ici est utilisée.

Si vous choisissez SONG, le tempo de déclenchement de chaque tranche sera ajusté en fonction du tempo à l'emplacement en question du morceau. Cela dépend des réglages de la carte de tempo.

L'illustration ci-dessous montre comment un échantillon d'un tempo original de 100 BPM est reproduit à des tempos de 120 BPM et 80 BPM.



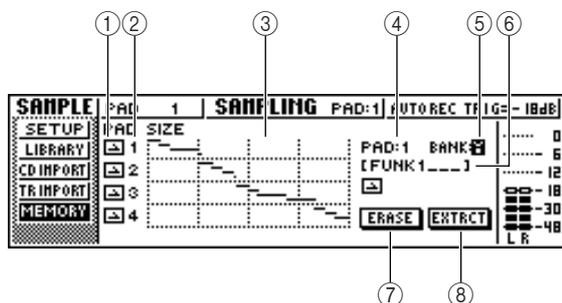
- 5 Appuyez sur le pad pour écouter le résultat.
Si la reproduction des diverses tranches sonne un peu artificielle, retournez à l'étape 3 et choisissez une autre division. Toutefois, si la différence entre le tempo de l'échantillon et le tempo du morceau est trop marquée, cela ne vous aidera pas.
- 6 Appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page VIEW de l'écran TRACK.
- 7 Lancez la reproduction du morceau et appuyez sur le pad dont vous avez activé la fonction Slice.
La phrase du pad en question est alors reproduite en synchronisation avec le tempo du morceau. Si la carte de tempo du morceau en question contient des changements de tempo, ceux-ci seront aussi respectés par l'échantillon. (Pour en savoir plus sur la carte de tempo → p. 142.)

Effacer des échantillons superflus

Cette section explique comment raccourcir un échantillon (en effaçant les parties avant le point Start et après le point End) ou effacer purement et simplement l'échantillon.

1 Dans la section Quick Loop Sampler, appuyez plusieurs fois sur la touche [SAMPLE EDIT] ou maintenez la touche [SAMPLE EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page MEMORY de l'écran SAMPLE.

Vous pouvez ici raccourcir les échantillons (un peu comme une fonction "Truncate") ou les effacer carrément.



① Mode One-Shot/Loop

L'icône affichée indique si l'échantillon affecté au pad en question est reproduit en mode One-Shot (☐) ou Loop (☐).

② Numéro du pad

Indique le numéro du pad 1-4.

③ Size

Représente de façon graphique la taille de chaque échantillon. La ligne horizontale indique la quantité de mémoire utilisée par chaque pad.

④ PAD

⑤ BANK

Choisissez ici le pad (1-4) et la banque d'échantillons (A-D) sur lesquels porte l'opération.

⑥ Nom de l'échantillon

Affiche le nom de l'échantillon affecté au pad choisi (voyez ④ et ⑤).

⑦ Bouton ERASE

Efface l'échantillon choisi.

⑧ Bouton EXTRACT

Permet d'effacer les portions situées devant ou derrière le point Start/le point End et dont vous n'avez plus besoin.



Astuce Pour en savoir plus sur le réglage des points Start et End, voyez page 118.

2 Amenez le curseur sur la zone PAD/BANK et choisissez un autre pad/une autre banque avec la molette [DATA/JOG].

La suite des opérations dépend de la fonction choisie.

■ Effacer l'échantillon

1 Pour effacer l'échantillon, amenez le curseur sur le bouton ERASE et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'effacement de l'échantillon.

2 Pour exécuter l'effacement, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Si vous ne souhaitez pas effacer l'échantillon, amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].

■ Raccourcir l'échantillon choisi (Extract)

1 Amenez le curseur sur le bouton EXTRACT et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'effacement des données superflues.

2 Pour raccourcir l'échantillon, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Si vous ne souhaitez pas raccourcir l'échantillon, amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].

Chapitre 12

Edition de pistes

Ce chapitre décrit comment vous pouvez éditer les données audio enregistrées dans une piste audio et comment éditer les événements enregistrés dans une piste pad.

Commandes d'édition

L'AW16G dispose de diverses commandes pour éditer les pistes audio et les pistes pad. Les commandes d'édition sont des fonctions qui permettent de choisir une piste ou une région afin d'en effacer ou d'en déplacer les données. L'AW16G propose les commandes d'édition suivantes.

- **ERASE**
Efface les données de la région spécifiée.
- **DELETE**
Supprime les données de la région spécifiée. Les données suivant la région supprimée reculent pour combler le vide.
- **INSERT**
Insère un blanc dans la région spécifiée.
- **COPY**
Copie les données de la région spécifiée à l'endroit voulu de la piste choisie.
- **MOVE**
Déplace les données de la région spécifiée à l'endroit voulu de la piste choisie. Les données sont effacées à leur position originale.
- **EXCHANGE**
Echange des données entre des pistes spécifiées.
- **TIME COMP/EXP (Time Compression/Expansion)**
Détermine la longueur de la plage spécifiée d'une piste audio sans en modifier la hauteur.
- **PITCH CHANGE**
Détermine la hauteur de la plage spécifiée d'une piste audio sans en modifier la longueur.
- **EXPORT**
Permet d'exporter une région sélectionnée d'une piste (ou de l'échantillon d'un pad) comme fichier WAV.



Les commandes EXCHANGE, TIME COMP/EXP, PITCH CHANGE et EXPORT ne sont disponibles que pour les pistes audio. Les autres commandes sont disponibles tant pour les pistes audio que pour les pistes de pads.

Voyons comment exploiter ces commandes d'édition.

- ① **Effacer des régions indésirables**
Vous pouvez utiliser la commande pour n'effacer qu'une région spécifique d'une piste. Cela permet, par exemple, de supprimer quelques fausses notes ou du bruit de fond produit tant qu'un instrument ne joue pas.
- ② **Changer la structure des pistes**
La commande EXCHANGE permet d'échanger les données de toute une piste avec une autre piste. Cela vous permet de rapprocher des pistes très éloignées pour faciliter les opérations de mixage, par exemple.
Les commandes COPY ou MOVE permettent de copier/déplacer la région spécifiée d'une piste dans une autre piste. C'est pratique lorsque vous avez enregistré un solo sur plusieurs pistes virtuelles: vous pouvez en assembler les meilleures sections sur une seule piste.
- ③ **Changer la structure du morceau**
Les commandes DELETE ou COPY permettent de supprimer/copier des pistes entières et de changer ainsi la structure du morceau. Vous pouvez ainsi modifier la longueur d'un morceau après l'enregistrement en diminuant le nombre de mesures ou en augmentant le nombre de refrains, par exemple.
- ④ **Créer des effets spéciaux**
Vous pouvez également vous servir de commandes d'édition pour créer des effets spéciaux. Vous pourriez, ainsi, copier une partie de guitare ou de chant solo dans une autre piste et vous servir de la commande PITCH CHANGE pour désaccorder légèrement ces pistes l'une par rapport à l'autre afin de créer un effet de chœur sans utiliser le processeur d'effet interne. Si vous utilisez la commande PITCH CHANGE pour rendre une piste de batterie plus grave, vous obtenez un effet lo-fi étonnant.

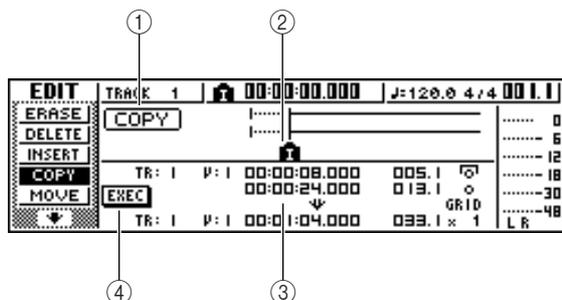
Procédure élémentaire d'édition

Cette section explique comment utiliser les commandes d'édition de piste. La procédure est pratiquement identique pour toutes les commandes d'édition.

■ Sélection de la commande d'édition

1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [EDIT].

L'écran EDIT apparaît. Cet écran affiche les informations suivantes.



① Commande d'édition

Nom de la commande actuellement sélectionnée.

② Locator/repère

Indique la position approximative des points de localisation et des repères programmés.

Pour la piste actuelle (virtuelle), la position approximative des plages contenant des données enregistrées est également indiquée.

③ Paramètres

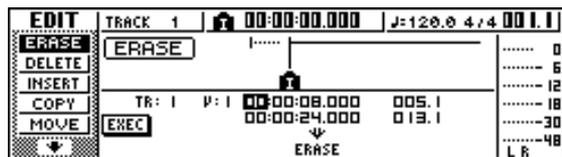
Permet de régler la valeur de divers paramètres (numéro de piste/piste virtuelle, région etc.) nécessaires pour exécuter la commande. Le type et la plage de ces paramètres dépendent de la commande actuellement sélectionnée.

④ Bouton EXEC

Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la commande d'édition.

2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [EDIT] ou maintenez la touche [EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour sélectionner la commande voulue.

L'écran EDIT est divisé en plusieurs pages pour chaque commande d'édition. A titre d'exemple, un écran ressemblant au suivant apparaît lorsque vous sélectionnez la commande ERASE.



■ Sélection de la ou des pistes à éditer

Après avoir sélectionné une commande d'édition, il faut spécifier la ou les pistes à modifier.

3 Pour sélectionner une piste à éditer, amenez le curseur sur la zone TR (track) dans la partie inférieure gauche de l'écran EDIT et tournez la molette [DATA/JOG].

Quelle que soit la commande sélectionnée, la zone TR (track) dans la partie inférieure gauche de l'écran vous permet de choisir la ou les pistes.

Numéro de piste



Dans la zone TR, vous avez le choix parmi les types de données suivants.

CLIP Clip sonore

1-16 Une piste audio

1/2-15/16 Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire

STEREO La piste stéréo

PAD Une piste de pad

ALL Les pistes audio 1-16 et les pistes de pads 1-4

SMPL Tous les échantillons du Quick Loop Sampler

Note

Les données disponibles varient en fonction de la commande sélectionnée.

4 Sélectionnez la piste virtuelle ou le pad à éditer.

Si vous avez sélectionné une piste audio (1-16, 1/2-15/16, STEREO) à l'étape 3, la zone V (V.TRACK) apparaît à droite et vous permet de sélectionner le numéro de la piste virtuelle voulue. Amenez le curseur sur cette zone et choisissez un numéro de piste virtuelle 1-8.

Numéro de la piste virtuelle



Si vous avez sélectionné PAD à l'étape 3, une zone vous permettant de sélectionner le numéro de pad apparaît à droite. Amenez le curseur sur cette zone et choisissez un numéro 1-4.

Numéro de pad



Note

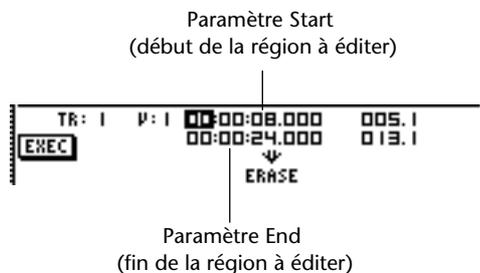
Pour certaines commandes, il faut spécifier la piste source et la piste de destination.

■ Sélection de la région à éditer

Pour la plupart des commandes, il faut définir les paramètres Start (début de la région éditée) et End (fin de la région) afin de délimiter la région affectée par la commande.

5 Pour définir le début de la région à éditer, amenez le curseur sur le chiffre voulu de la zone Start et tournez la molette [DATA/JOG].

Les paramètres Start/End sont affichés à droite de la zone TR.



Vous pouvez définir les paramètres Start/End en utilisant le format d'affichage du compteur (valeur de gauche) ou en mesures/temps (valeur de droite). Amenez le curseur sur la valeur de position voulue et changez-la avec la molette [DATA/JOG].

6 Pour définir la fin de la région à éditer, amenez le curseur sur le chiffre voulu de la zone End et tournez la molette [DATA/JOG].

Astuce

Si vous amenez le curseur sur le paramètre Start ou End et appuyez sur la touche [ENTER], vous sélectionnez la position actuelle. Vous pouvez aussi gagner un point de localisation ou un repère puis appuyer sur [ENTER] afin de sélectionner cette position comme point Start ou End.

Note

Pour certaines commandes, vous devez aussi définir une position sur la piste de destination. Procédez comme décrit ci-dessus: amenez le curseur sur l'affichage en format de compteur ou en mesures/temps et choisissez la position.

■ Exécuter la commande

Lorsque vous avez défini les paramètres nécessaires, exécutez la commande.

7 Amenez le curseur sur le bouton EXEC et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'opération.



8 Amenez le curseur sur le bouton OK pour exécuter la commande ou sur le bouton CANCEL pour l'annuler. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER].

Astuce

Même après avoir appuyé sur [ENTER] pour exécuter la commande, vous pouvez actionner la touche [UNDO/REDO] pour y renoncer. Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour effectuer des comparaisons entre les données originales et le résultat de l'édition.

Note

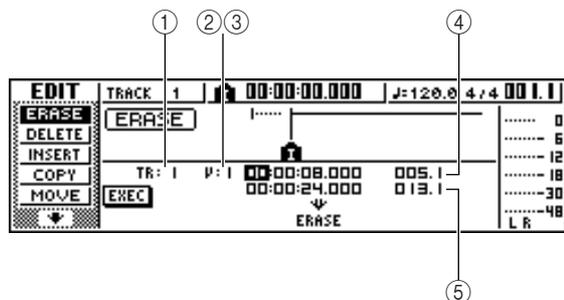
Si, suite à l'exécution d'une commande, une piste ne contient plus de données enregistrées, le nom de cette piste redevient "-NO REC-".

Liste des commandes d'édition

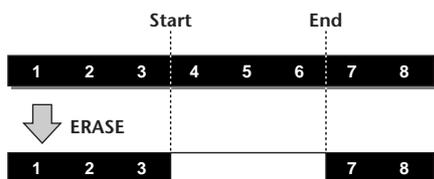
Cette section décrit toutes les commandes de l'écran EDIT ainsi que leurs paramètres.

ERASE

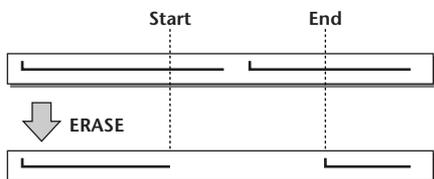
Efface les données d'une région donnée (entre Start et End) de la ou des pistes spécifiées.



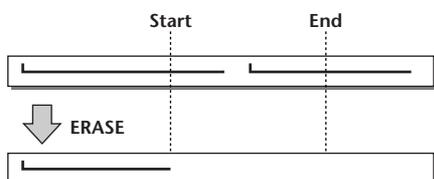
● Pour une piste audio



● Pour une piste de pad (Loop – boucle)



● Pour une piste de pad (One-Shot – reproduction unique)



Si vous sélectionnez la piste d'un pad réglé en mode One-Shot, tous les événements de pad dont l'attaque est située dans la région Start/End sont effacés.

■ Liste des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Description
① TRACK	1–16	Une seule piste audio
	7/2–15/16	Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire
	STEREO	La piste stéréo
	PAD	Une seule piste pad
	ALL	Les pistes 1–16 + les pistes de pads 1–4
② V.TR ^{*1}	1–8	Numéro de la piste virtuelle
③ PAD ^{*2}	1–4	Numéro de pad
④ Start	Sélection d'une position	Début de la région à éditer
⑤ End	Sélection d'une position	Fin de la région à éditer

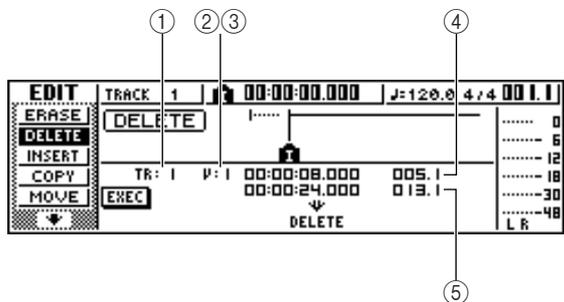
*1. ② V.TR ne peut être sélectionné que si TRACK=1–16, 1/2–15/16 ou STEREO.

*2. ③ PAD ne peut être sélectionné que si TRACK=PAD.

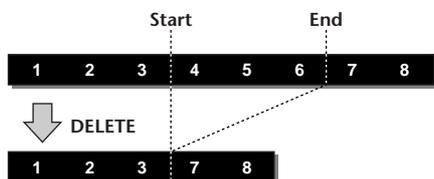
DELETE

Supprime les données de la région spécifiée sur la (ou les) piste(s) choisie(s).

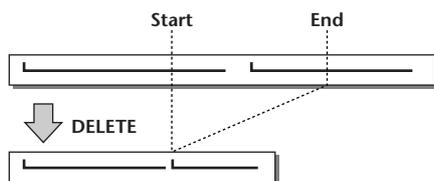
Cette commande ressemble à ERASE mais, dans ce cas-ci, les données suivant la région supprimée se déplacent pour combler le vide.



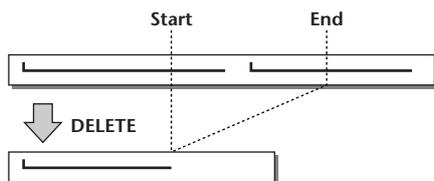
● Pour une piste audio



● Pour une piste de pad (Loop – boucle)



● Pour une piste de pad (One-Shot – reproduction unique)



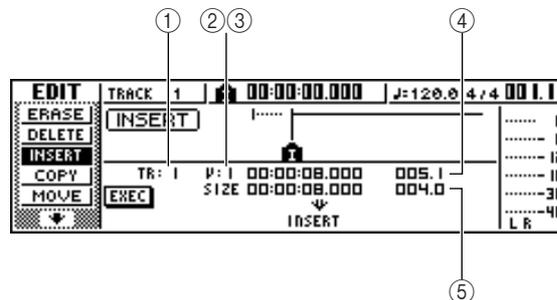
Si vous sélectionnez la piste d'un pad réglé en mode One-Shot, tous les événements de pad dont l'attaque est située dans la région Start/End sont effacés.

■ Liste des paramètres

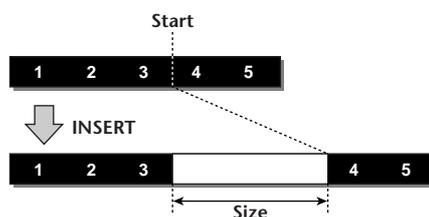
Les paramètres sont identiques à ceux de la commande ERASE.

INSERT

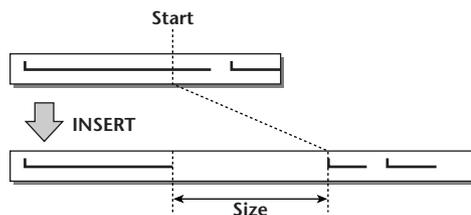
Insère un blanc de la longueur spécifiée. Les données suivant le point Start reculent en fonction de la longueur de la région spécifiée pour faire de la place.



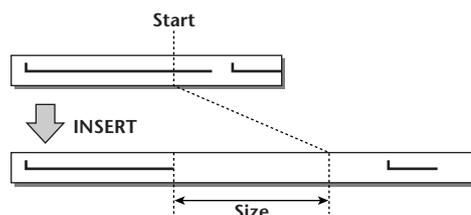
● Pour une piste audio



● Pour une piste de pad (Loop – boucle)



● Pour une piste de pad (One-Shot – reproduction unique)



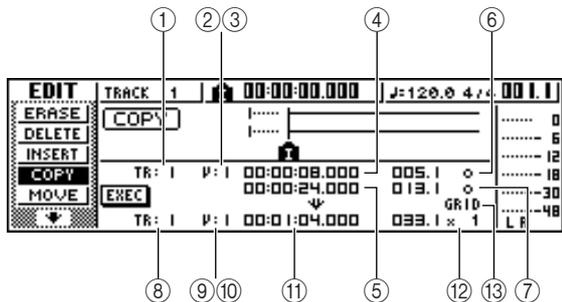
■ Liste des paramètres

Les paramètres sont identiques à ceux de la commande ERASE.

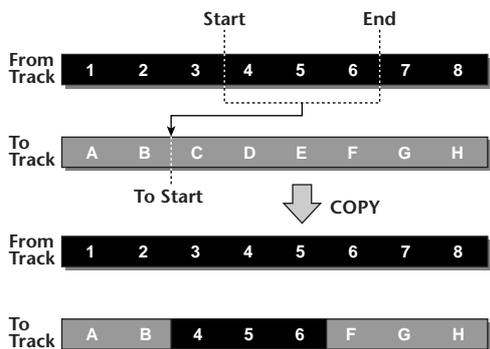
Cependant, au lieu de ⑤ End, utilisez le paramètre ⑤ Size pour déterminer la longueur de la région à insérer.

COPY

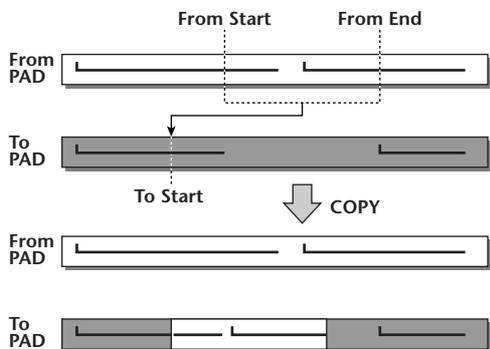
Copie les données d'une région donnée à l'endroit choisi de la piste spécifiée.



● Pour une piste audio

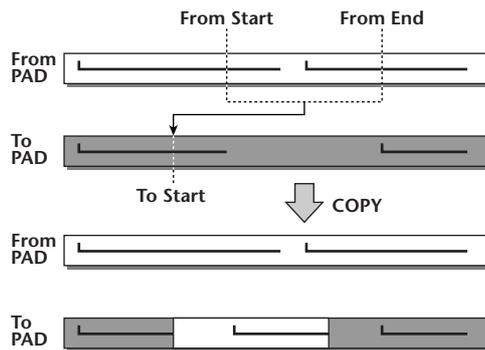


● Pour une piste de pad (Loop – boucle)



Si, pour le paramètre ② From TRACK, vous choisissez un autre réglage que ALL (INS), les données situées dans la région ciblée de la piste de destination sont écrasées au lieu d'être déplacées.
Si, pour le paramètre ② From TRACK, vous choisissez ALL (INS), les données de la piste de destination sont déplacées en fonction de la taille de la région copiée. Cela peut entraîner une disparité entre les lignes de mesure de la carte de tempo et les données audio. La carte de tempo n'est pas remise automatiquement à jour.

● Pour une piste de pad (One-Shot – reproduction unique)

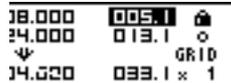


■ Liste des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Description
① From TRACK	CLIP	Données d'un clip sonore (la région déterminée par CLIP)
	1-16	Une seule piste audio
	1/2-15/16	Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire
	STEREO	La piste stéréo
	PAD	Une seule piste pad
	ALL (OVER)	Pistes 1-16 + pistes de pads 1-4 (écrase les données originales de la destination)
ALL (INS)	Pistes 1-16 + pistes de pads 1-4 (insère les données dans la piste de destination)	
② From V.TR ^{*1}	1-8	No. de la piste virtuelle à copier
③ From PAD ^{*2}	1-4	No. du pad à copier
④ From Start	Sélection d'une position	Début de la section à copier
⑤ From End	Sélection d'une position	Fin de la section à copier
⑥ Start Measure Lock ^{*3}	Activé/coupé (indiqué par un cadenas)	Active/coupe la fonction Measure Lock pour From Start/From End
⑦ End Measure Lock ^{*3}		
⑧ To TRACK ^{*4}	1-16	Une seule piste audio
	1/2-15/16	Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire
	STEREO	La piste stéréo
	PAD	Une seule piste pad
⑨ To V.TR ^{*1}	1-8	No. de la piste virtuelle de destination
⑩ To PAD ^{*2}	1-4	No. du pad de destination
⑪ To Start	Sélection d'une position	Position de destination pour la copie
⑫ To Times	1-99	Nombre de copies
⑬ GRID ^{*5}	Activé/coupé (GRID est contrasté lorsque la fonction est active)	Active/coupe la fonction Grid

- *1. ② From V.TR and ⑨ To V.TR ne peut être sélectionné que si From TRACK=1-16, 1/2-15/16 ou STEREO.
- *2. ③ From PAD and ⑩ To PAD ne peut être sélectionné que si TRACK=PAD.
- *3. Fonction de verrouillage (⑥ Start Measure Lock, ⑦ End Measure Lock)

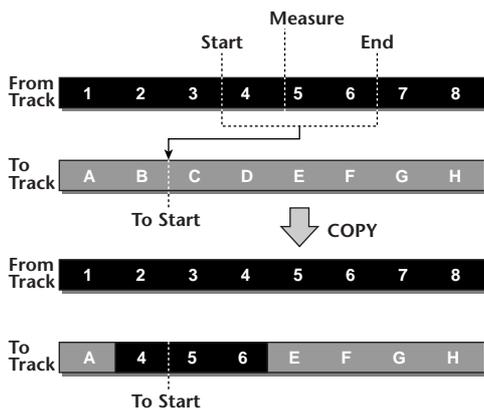
"Measure lock" est une fonction qui fait en sorte que le début d'une mesure ou d'un temps tombe automatiquement à la position voulue dans la région de destination. Pour utiliser cette fonction, amenez le curseur sur l'affichage de mesures de la zone



"From Start" ou "From End" et spécifiez la mesure/le temps qui servira de référence pour le placement de la section à copier puis appuyez sur la touche [ENTER]. Une icône de cadenas apparaît à côté de la valeur entrée pour indiquer que la fonction Measure Lock est activée pour "From Start" ou "From End". (Elle peut être activée pour Start ou End, mais pas pour les deux.)

Tant que la fonction de verrouillage est activée, la position en mesure/temps ne peut pas être modifiée. Si vous définissez les positions "From Start" et "From End" avec le compteur puis lancez la copie, la position définie en mesure/temps se trouvera exactement à la position "To Start" de la piste de destination.

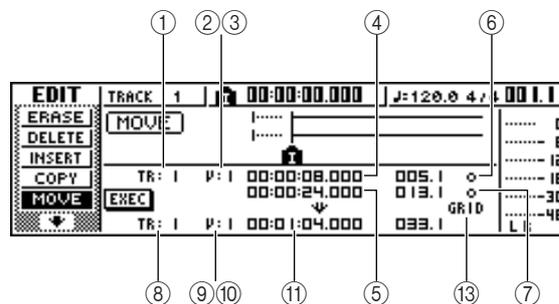
● **Quand Measure Lock = activé**



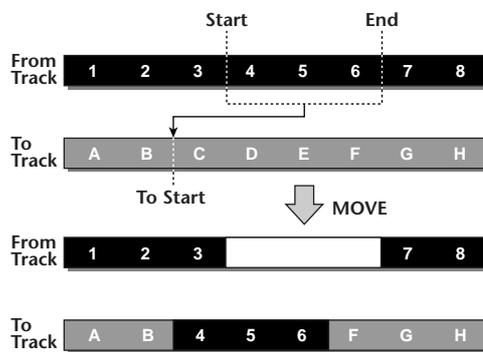
- *4. Les options disponibles pour ⑧ To TRACK (piste de destination) dépendent de votre choix pour ① From TRACK (piste source).
Si ① From TRACK est une seule piste audio 1-16, vous ne pouvez choisir qu'une seule piste audio 1-16.
Si ① From TRACK est réglé sur CLIP, STEREO, 1/2-15/16 (une paire de pistes audio adjacentes), vous ne pouvez sélectionner que STEREO ou 1/2-15/16 (une paire de pistes audio adjacentes).
Si ① From TRACK est PAD, vous ne pourrez choisir que PAD.
Si ① From TRACK est sur ALL (OVER) ou ALL (INS), vous ne pouvez pas choisir TO TRACK.
- *5. Fonction Grid (grille) (⑬ GRID)
Lorsque cette fonction est activée, la position "To Start" ne peut pas être spécifiée en format de compteur; elle ne peut l'être que par unités de mesures/temps.
Si vous combinez les fonctions Grid et Measure Lock, vous pouvez copier facilement le nombre voulu de mesures/de temps même s'ils ne se trouvent pas exactement à la position de la mesure ou du temps.

MOVE

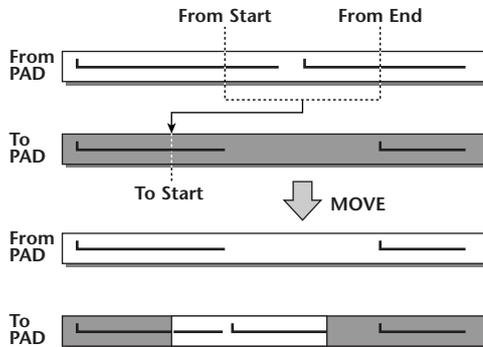
Déplace les données d'une région donnée à l'endroit choisi de la piste spécifiée. Cette commande ressemble à COPY mais, dans ce cas-ci, les données de la région source sont supprimées.



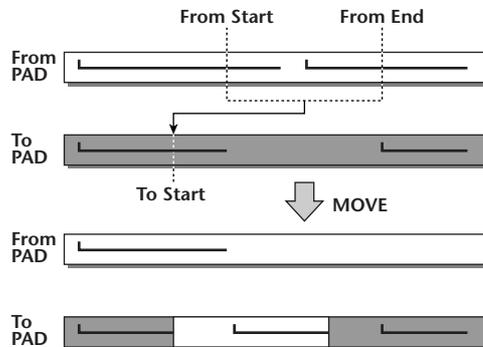
● **Pour une piste audio**



● **Pour une piste de pad (Loop)**



● **Pour une piste de pad (One-Shot)**



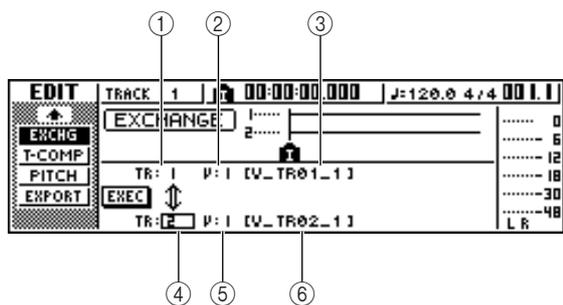
■ Liste des paramètres

Les paramètres sont identiques à ceux de la commande COPY.

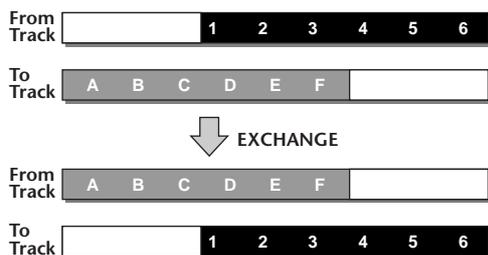
Cependant, vous ne pouvez pas sélectionner CLIP pour ① From TRACK. De plus, le paramètre ⑫ To Times n'est pas disponible.

EXCHANGE

Echange des données entre des pistes spécifiées.



● Pour une piste audio



■ Liste des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Description
① From TRACK	1-16	Une seule piste audio
	1/2-15/16	Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire
	STEREO	La piste stéréo
② From V.TR	1-8	Première piste virtuelle à échanger
③ Name	Jusqu'à huit caractères alphanumériques	Nom de la première piste virtuelle à échanger (affichage uniquement)
④ To TRACK*1	1-16	Une seule piste audio
	1/2-15/16	Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire
⑤ To V.TR	1-8	No. de la seconde piste virtuelle de l'échange
⑥ Name	Jusqu'à huit caractères alphanumériques	Nom de la seconde piste virtuelle à échanger (affichage uniquement)

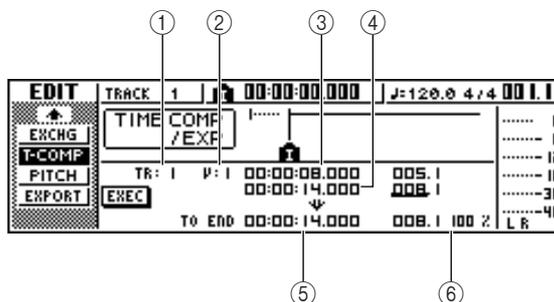
*1. Les options disponibles pour ④ To TRACK (piste de destination) dépendent de votre choix pour ① From TRACK (piste source).
 Si ① From TRACK est une seule piste audio 1-16, vous ne pouvez choisir qu'une seule piste audio 1-16.
 Si ① From TRACK est réglé sur STEREO ou 1/2-15/16 (une paire de pistes audio adjacentes), vous ne pouvez sélectionner que 1/2-15/16 (une paire de pistes audio adjacentes).



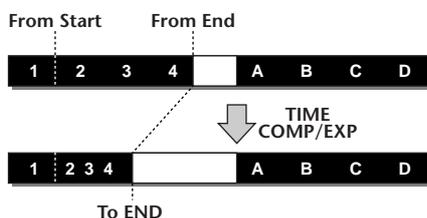
Les noms des pistes virtuelles ne sont pas échangés.

TIME COMP/EXP (Time Compression/Expansion)

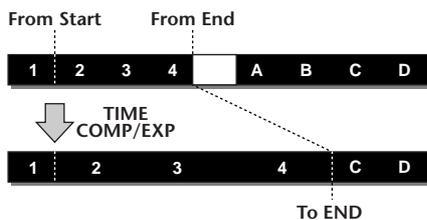
Ajuste la longueur de la région spécifiée d'une piste audio sans en modifier la hauteur.



● Lorsque Ratio = 50%



● Lorsque Ratio = 200%



■ Liste des paramètres

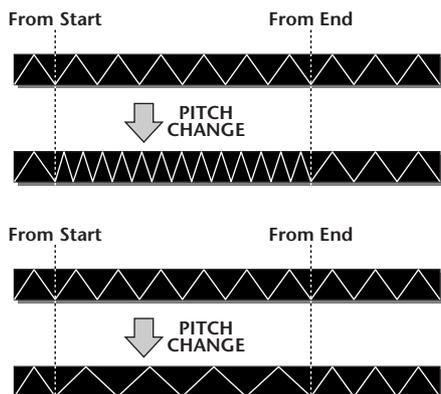
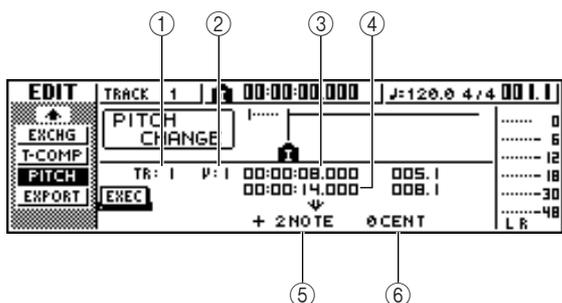
Paramètre	Plage de réglage	Description
① From TRACK	1-16	Une seule piste audio
	1/2-15/16	Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire
	STEREO	La piste stéréo
② From V.TR	1-8	Numéro de la piste virtuelle
③ From Start	Sélection d'une position	Début de la région à éditer
④ From End	Sélection d'une position	Fin de la région à éditer
⑤ To End	Sélection d'une position	Détermine la longueur de la région à comprimer/élargir
⑥ To Ratio	50-200%	Détermine le pourcentage de compression/d'expansion de la région sélectionnée

Note

- *To End et To Ratio sont liés: si vous changez la valeur d'un paramètre l'autre change aussi.*
- *Il est impossible de régler To End ou To Ratio sur une valeur qui entraînerait une modification sortant de la plage 50–200%.*
- *L'intervalle séparant From Start et From End doit être d'au moins 45ms. Un intervalle plus court n'est pas pris en considération.*

PITCH CHANGE

Ajuste la hauteur de la région spécifiée d'une piste audio sans en modifier la longueur.

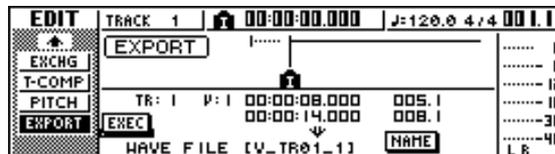


Liste des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Description
① From TRACK	1–16	Une seule piste audio
	1/2–15/16	Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire
	STEREO	La piste stéréo
② From V.TR	1–8	Numéro de la piste virtuelle
③ From Start	Sélection d'une position	Début de la région à éditer
④ From End	Sélection d'une position	Fin de la région à éditer
⑤ Pitch	–12 à +12 demi-tons	Détermine la transposition par demi-tons
⑥ Fine	–50 à +50 cents	Détermine la transposition par centièmes de demi-ton (cent)

EXPORT

Permet d'exporter une région sélectionnée d'une piste audio (ou de l'échantillon d'un pad) comme fichier WAV. Faites appel à cette fonction afin de pouvoir éditer les données audio enregistrées de façon plus détaillée encore sur ordinateur avec un logiciel d'édition de formes d'onde.



Pour en savoir plus sur les paramètres et la commande Export, voyez "Exporter des fichiers WAV" (→ p. 132).

Exporter des fichiers WAV et importer des données de CD audio ou de fichiers WAV

Cette section explique comment les données d'une piste audio de l'AW16G ou d'un échantillon (d'un pad) peuvent être exportées sous forme de fichier WAV et comment un fichier WAV ou les données d'un CD audio peuvent être importées dans une piste audio de l'AW16G.

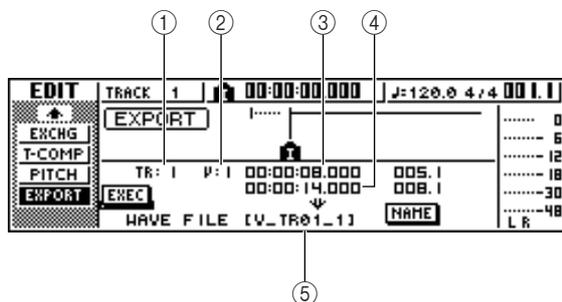
Exporter des fichiers WAV

Vous pouvez graver les données de toutes les pistes audio ou de tous les échantillons de l'AW16G sous forme de fichiers WAV distincts ou dans un seul fichier WAV sur CD-R/RW. Faites appel à cette fonction afin de pouvoir éditer les données audio enregistrées de façon plus détaillée encore sur ordinateur avec un logiciel d'édition de formes d'onde.

Note

- Vous ne pouvez graver des fichiers WAV que sur un CD-R/RW qui ne contient pas encore de données.
- Il est impossible d'ajouter des données sur un CD-RW qui en contient déjà. Si nécessaire, effacez les données du CD-RW au préalable.
- Vous ne pouvez pas graver un fichier WAV excédant la capacité du disque.

- 1 Insérez le CD-R/RW dans le graveur CD-RW.
- 2 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [EDIT].
L'écran EDIT apparaît.
- 3 Appuyez plusieurs fois sur la touche [EDIT] ou maintenez la touche [EDIT] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page EXPORT.
Cette page affiche les informations suivantes.



Paramètre	Plage de réglage	Description
① From TRACK	1-16	Une seule piste audio
	1/2-15/16	Une paire de pistes audio adjacentes impaire/paire
	STEREO	La piste stéréo
	Tr1-16	La piste actuelle (1-16)
	SMPL	Tous les échantillons en mémoire
② From V.TR	1-8	Numéro de la piste virtuelle
③ From Start	Sélection d'une position	Début de la région de la piste audio devant être exportée.
④ From End	Sélection d'une position	Fin de la région de la piste audio devant être exportée.
⑤ Nom du fichier*1	Jusqu'à huit caractères alphanumériques	Affiche le nom du fichier d'exportation.

*1. Le nom de la piste individuelle (ou de la piste impaire pour les paires de pistes) est attribué par défaut.

- 4 Amenez le curseur sur la zone TRACK et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour choisir la piste audio ou l'échantillon à exporter.

Si vous optez pour "Tr1-16", les pistes actuelles 1-16 sont exportées sous forme de fichiers WAV distincts.

Si vous optez pour "Tr1-16", la piste spécifiée 1-16 est exportée sous forme de fichier WAV mono.

Si vous choisissez "1/2-15/16" ou STEREO, la paire de pistes choisie (ou la piste STEREO) est exportée sous forme de fichier WAV stéréo.

Si vous optez pour "SMPL", tous les échantillons en mémoire sont exportés sous forme de fichiers WAV stéréo individuels.

- 5 Si vous avez choisi 1-16, 1/2-15/16 ou STEREO pour l'exportation, amenez le curseur sur les zones From V.TR, From Start et From End et précisez le numéro de la piste virtuelle ainsi que la région à exporter.

Note

Si vous choisissez Tr1-16, les pistes virtuelles actuellement sélectionnées pour les seize pistes sont exportées. Il est impossible de choisir une autre piste virtuelle que celle actuellement sélectionnée pour les différentes pistes.

6 Si vous amenez le curseur sur le bouton NAME et appuyez sur la touche [ENTER], la fenêtre TITLE EDIT apparaît et vous permet de donner un nom au fichier.

Pour en savoir plus sur la manière d'assigner des noms, voyez page 24.

Note

- Si vous optez pour Tr1-16, les six premiers caractères du nom du morceau + no. de piste + ".WAV" constituent automatiquement le nom de fichier. Il est impossible de modifier ce nom.
- Vous ne pouvez utiliser que des majuscules, des chiffres et "_" (soulignement). Les minuscules sont automatiquement transformées en majuscules et les symboles non reconnus en "_".
- Si vous avez choisi SMPL, le nom de fichier sera automatiquement "SMPL" + no. de pad + "_" + no. de banque + ".WAV". Ce nom ne peut pas être modifié.

7 Quand vous avez effectué les réglages voulus, amenez le curseur sur le bouton EXEC et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'exportation ("Execute EXPORT?").



8 Pour exporter le fichier, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Les données sont alors exportées. Si vous amenez le curseur sur le bouton CANCEL (au lieu de OK) et appuyez sur la touche [ENTER], l'opération est annulée. (Il est toutefois impossible d'annuler l'exportation une fois qu'elle a été lancée.)

Si vous avez choisi "Tr1-16", vous pouvez exporter jusqu'à 16 fichiers WAV que vous pouvez répartir, si besoin est, sur plusieurs supports. (Vous ne pouvez toutefois pas graver un seul fichier WAV dont la taille excède la capacité du disque.) Lorsque la fenêtre "Exchange Next Media" apparaît, changez de disque et appuyez sur la touche [ENTER].

Astuce

- Tous les fichiers WAV sont placés dans le répertoire principal.
- Comme l'AW16G n'utilise pas de date et d'heure, des valeurs par défaut sont entrées comme date et heure de création des fichiers WAV.

Note

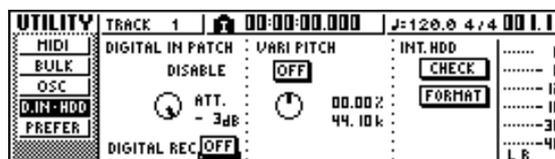
- Si vous insérez un CD-R/RW qui ne contient pas de données, l'exportation de fichiers WAV commence.
- Si vous avez inséré un disque CD-RW qui contient déjà des données, le message "Erase CD-RW media?" vous propose d'effacer ces données. Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER] pour effacer le disque ou changez de disque.
- Si vous avez inséré un support non reconnu, il est automatiquement éjecté et le message "Change Media, Please." apparaît. Dans ce cas, changez de support.
- Les pistes qui ne contiennent pas de données dans la région spécifiée ne sont pas exportées.

Importer les données d'un CD audio ou d'un fichier WAV

Vous pouvez importer les données audio d'un CD (CD-DA) ou d'un fichier WAV sur CD-ROM ou CD-R dans une piste audio de l'AW16G. Après l'importation, ces données peuvent être traitées comme n'importe quelle piste audio enregistrée.

1 Pour importer des données d'un CD audio, appuyez plusieurs fois sur la touche [UTILITY] dans la section Work Navigate ou maintenez la touche [UTILITY] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page D.IN • HDD de l'écran UTILITY.

Immédiatement après la mise sous tension de l'AW16G, il est réglé de sorte à interdire l'enregistrement numérique à partir d'une source externe ainsi que l'importation de données d'un CD. Pour pouvoir importer des données, il faut désactiver cette interdiction à la page D.IN - HDD de l'écran UTILITY.



2 Amenez le curseur sur le bouton DIGITAL REC et appuyez sur la touche [ENTER].

Un message vous demande de confirmer votre respect des lois régissant les droits d'auteur (copyright).



3 Lisez attentivement les conditions décrites sous "Avis sur le droit d'auteur" (→ p. 5) et si vous les acceptez, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur [ENTER].

Le bouton affiche ON au lieu de OFF: l'interdiction d'enregistrer numériquement et d'importer des données d'un CD est levée.

Note

À la mise hors tension, le bouton DIGITAL REC ON/OFF revient sur OFF.

4 Chargez un CD dans le graveur CD-RW.
Vous pouvez importer des données d'un des supports suivants.

● **Données audio (CD-DA)**

- CD audio
- CD-Extra (uniquement la première session d'un CD-DA)
- CD "Mixed Mode" (uniquement les données CD-DA à partir de la deuxième plage)

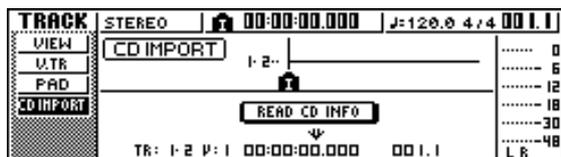
● **Fichiers WAV**

- CD-ROM, CD-R, CD-RW de format "ISO9660 Level 1"
- CD "Mixed Mode"

* Les noms des dossiers et des fichiers ne peuvent contenir que des majuscules, des chiffres et le caractère " _ " (soulignement). Si vous exportez les données audio de l'AW16G sous forme de fichiers WAV, elles le sont en format ISO9660 Level 1. Toutefois, si vous générez les données WAV à importer sur votre ordinateur, vous devez tenir compte de la restriction citée plus haut.

5 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [TRACK] ou maintenez la touche [TRACK] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page CD IMPORT.

Le bouton READ CD INFO apparaît au centre de l'affichage.

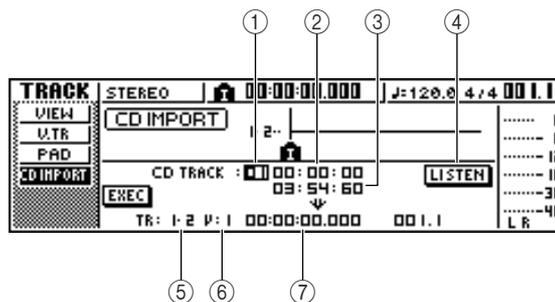


6 Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran affiche le message "Read CD info..." et l'AW16G lance la lecture du CD chargé dans le graveur CD-RW.

L'écran change alors comme suit selon le type de source.

● **Si vous importez des données d'un CD audio/CD-Extra**



① **From CD TRACK**

Choisissez ici le numéro de la plage audio (01-99) que vous voulez importer du CD source.

② **From Start**

Permet de définir le début de l'extrait à importer (en minutes, secondes, frames, et toujours par pas d'1/75e de seconde).

③ **From End**

Permet de définir la fin de l'extrait à importer (en minutes, secondes, frames, et toujours par pas d'1/75e de seconde).

Astuce

Les "frames" (ou "images") représentent la plus petite unité temporelle utilisée pour les CD-DA. Ils n'ont rien à voir avec les "frames" des codes temporels MTC ou SMPTE.

④ **Bouton LISTEN**

Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour reproduire en boucle l'extrait choisi du CD-DA.

⑤ **To TRACK**

Permet de choisir le numéro de la piste de destination des données importées. Si la source est un CD audio ou un fichier WAV stéréo, vous devez sélectionner une paire de pistes 1/2-15/16.

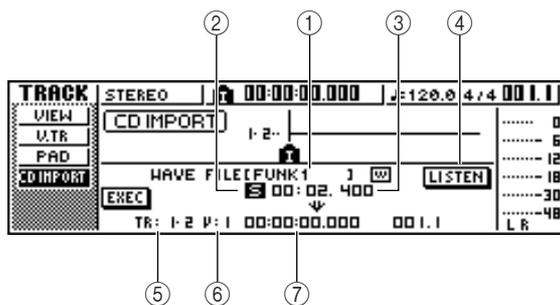
⑥ **To V.TR**

Permet de choisir le numéro de la piste virtuelle (1-8) de destination des données importées.

⑦ **To Start**

Permet de définir la position de destination (en format de compteur) du début des données importées.

● Importer des données d'un fichier WAV



① From WAV File

Choisissez ici le fichier WAV dont vous voulez importer les données.

Si le support contient plusieurs dossiers (répertoires), amenez le curseur sur le dossier contenant le fichier WAV à importer et choisissez ce fichier WAV. Les icônes affichées ici ont la signification suivante.

-Indique que vous avez choisi un fichier WAV.
-Indique que vous avez choisi un dossier au même niveau hiérarchique.
-Indique que vous avez choisi un dossier situé un échelon plus haut dans la hiérarchie.

② Mono/Stereo

Cette zone indique si le fichier WAV choisi est mono (M) ou stéréo (S). Cette zone est uniquement affichée à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.

③ Size

Affiche la taille (en fait la longueur en millisecondes) du fichier WAV choisi. Cette zone est uniquement affichée à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.

④ Boutons LISTEN/ENTER/UP

Les noms et fonctions des boutons affichés ici dépendent du réglage "From WAV File".

● Si vous avez choisi (fichier WAV)

Dans ce cas, c'est le bouton LISTEN qui est affiché; il permet de reproduire le fichier WAV en boucle.

● Si vous avez choisi un dossier au même niveau hiérarchique ()

C'est alors le bouton ENTER qui est affiché; il permet d'ouvrir le dossier en question.

● Si vous avez choisi le dossier situé un échelon plus haut dans la hiérarchie ()

C'est alors le bouton UP qui est affiché; il permet d'accéder à ce dossier supérieur.

⑤ To TRACK

⑥ To V.TR

⑦ To Start

Ces rubriques sont les mêmes que pour l'importation de données d'un CD ou CD-Extra.

Note

- Si vous avez chargé un CD-ROM "Mixed-Mode" dans le graveur CD-RW, l'écran affichera une fenêtre qui vous permet de choisir entre AUDIO (CD-DA) et WAVE (fichiers WAV) pour les données à importer. Amenez le curseur sur le type de données voulu et appuyez sur la touche [ENTER].

- Vous ne pouvez importer que des fichiers WAV mono/stéréo d'une résolution de 16 bits et d'une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.
- Quand vous amenez le curseur sur le bouton LISTEN et que vous appuyez sur la touche [ENTER], il y a toujours un bref retard avant la production du son dû à la localisation des données sur le CD.

7 Pour importer un fichier WAV, amenez le curseur sur "From WAV File" et choisissez le fichier WAV à importer avec la molette [DATA/JOG]. Pour passer à un dossier situé au niveau inférieur de la hiérarchie, vous devez choisir ici l'icône () , amener le curseur sur le bouton ENTER et appuyer sur la touche [ENTER].

Pour passer à un dossier situé au niveau supérieur de la hiérarchie, vous devez choisir ici l'icône () , amener le curseur sur le bouton ENTER et appuyer sur la touche [ENTER].

8 Si vous avez décidé d'importer des données d'un CD audio ou CD-Extra, vous pouvez délimiter l'extrait à importer avec les zones From Start/From End.

9 Amenez le curseur sur la zone To TRACK, To V.TR et To Start puis choisissez un numéro de piste, de piste virtuelle et de position de début avec la molette [DATA/JOG].

Note

Si la destination contient déjà des données, elles sont effacées par les données importées. Veillez donc à ne pas écraser accidentellement des données importantes.

10 Quand tous les réglages sont terminés, amenez le curseur sur le bouton EXEC et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'opération.



11 Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER] pour importer les données.

Les données sont alors importées. Si vous amenez le curseur sur le bouton CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER], vous annulez l'importation.

Astuce

Même après avoir appuyé sur [ENTER] pour exécuter la commande, vous pouvez actionner la touche [UNDO/REDO] pour retrouver l'état en vigueur avant l'importation à condition de n'avoir effectué aucun changement ou enregistrement après l'importation.

Note

Il est impossible d'importer des données tant que l'AW16G fonctionne.

Chapitre 13

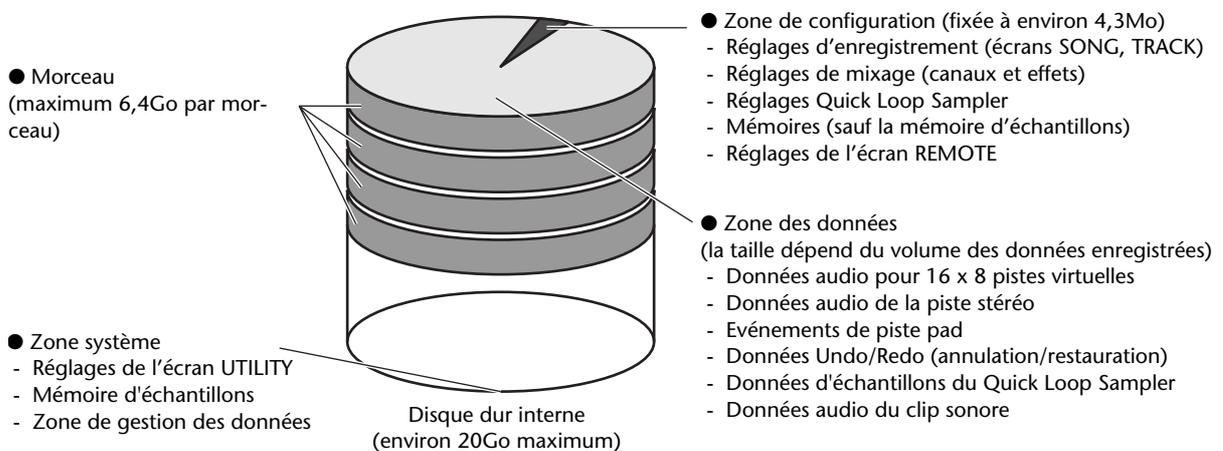
Gestion des morceaux

Ce chapitre décrit la gestion de morceaux en expliquant comment copier, effacer, archiver et récupérer les morceaux.

A propos des morceaux

Sur l'AW16G, vos compositions sont gérées par unités appelées "morceaux" (Song). Lorsque vous sauvegardez un morceau sur le disque dur, les données audio, les données d'échantillon utilisées par le Quick Loop Sampler, les scènes et les données de chaque mémoire sont sauvegardées ensemble. En chargeant un morceau sauvegardé, vous retrouvez ses réglages originaux à tout moment.

Vous pouvez sauvegarder autant de morceaux que le permet la capacité du disque dur interne. Chaque morceau peut occuper maximum 6,4Go. Les données des morceaux sauvegardés sur le disque dur sont réparties dans une zone de configuration contenant divers paramètres (fixée à environ 4,3Mo) et une zone de données conservant les données audio (dont la taille dépend du volume de données enregistrées).



Note

- La zone de données d'un morceau comprend également les données Undo/Redo qui ne servent pas durant la reproduction normale. Vous pouvez utiliser la fonction *Optimize pour effacer ces données Undo/Redo.* (→ p. 141).
- La zone des données du clip sonore est attribuée lors de la création d'un nouveau morceau. La zone attribuée dépend du réglage du paramètre *SOUND CLIP TIME* à la page *PREFER* de l'écran *UTILITY* (→ p. 161) et ne peut plus être modifiée ultérieurement.

Changer le nom du morceau

Voici comment éditer le nom assigné au morceau lors de sa création.



- Ce réglage ne s'applique qu'au morceau actuel. Pour pouvoir changer le nom d'un morceau, il faut donc le charger.
- Le nouveau nom est sauvegardé avec les données du morceau lorsque vous le sauvegardez.

1 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [SONG].

L'écran SONG apparaît.

2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SETUP.



3 Amenez le curseur sur le bouton NAME et appuyez sur la touche [ENTER].

La fenêtre TITLE EDIT apparaît et vous permet de changer le nom du morceau.



4 Entrez le nouveau nom. Amenez ensuite le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Le nouveau nom entre en vigueur et la fenêtre se ferme. (Pour en savoir plus sur la manière d'entrer un nom, voyez → p. 24.)

Editer divers réglages du morceau

Voici comment effectuer divers réglages tels que activer/couper la protection, sélectionner le format d'affichage du compteur et le format de code temporel du morceau.

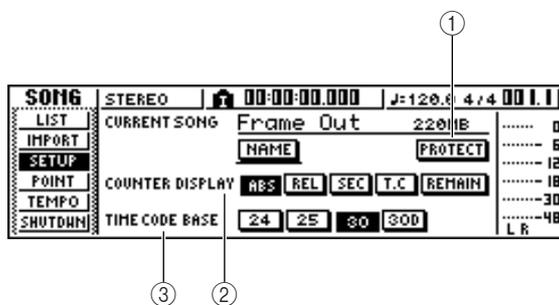


- Ces réglages ne s'appliquent qu'au morceau actuel. Pour pouvoir effectuer ces réglages, il faut donc charger le morceau voulu.
- Les nouveaux réglages sont sauvegardés avec les données du morceau lorsque vous le sauvegardez.

1 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [SONG].

L'écran SONG apparaît.

2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page SETUP.



Cette page contient les éléments suivants.

- 1 Bouton PROTECT**
Active/coupe la protection.
- 2 COUNTER DISPLAY**
Sélectionne le format d'affichage pour le compteur qui apparaît au centre de la ligne supérieure à l'écran.
- 3 TIME CODE BASE**
Sélectionne le format (nombre de frames par seconde) du code temporel utilisé par l'AW16G.

3 Pour activer/couper la protection, amenez le curseur sur le bouton PROTECT et appuyez sur la touche [ENTER].

La protection empêche de changer les données du morceau. Lorsque vous actionnez la protection, le bouton PROTECT est contrasté et il est impossible d'enregistrer, de modifier ou d'effacer des données du morceau.



- Nous vous conseillons d'activer la protection des morceaux auxquels vous tenez.
- Lorsque le morceau est protégé, vous pouvez cependant toujours le copier (→ p. 140) et changer les réglages de mixage.

4 Pour changer le format d'affichage du compteur, amenez le curseur sur un des boutons de la zone COUNTER DISPLAY et appuyez sur la touche [ENTER].

Les boutons de la zone COUNTER DISPLAY permettent de sélectionner le format d'affichage pour le compteur qui apparaît au centre de la ligne supérieure à l'écran.

ABS (temps absolu) Affiche la position actuelle en heures/minutes/secondes/millisecondes, en plaçant le zéro absolu à la position 0.

REL (temps relatif) Affiche la position actuelle en heures/minutes/secondes/millisecondes, en plaçant le zéro relatif à la position 0.

SEC Affiche la position actuelle en heures/minutes/secondes/millisecondes, en plaçant le point de départ (Start) à la position 0.

T.C Affiche la position actuelle en code temporel (heures/minutes/secondes/frames), en plaçant le point de départ (Start) à la position 0.

REMAIN Activez ce bouton pour afficher le temps d'enregistrement résiduel pour le nombre de pistes sélectionnées au lieu de la position actuelle.



- Le compteur situé dans le coin supérieur droit de l'écran affiche toujours la position actuelle en mesures/temps à partir du point Start.
- L'affichage mesures/temps dépend des réglages effectués à la page TEMPO de l'écran SONG. Pour en savoir plus, voyez "Créer une carte de tempo" (→ p. 142).

5 Pour changer la résolution en frames (images) du code temporel, amenez le curseur sur un des boutons de la zone TIME CODE BASE et appuyez sur la touche [ENTER].

La zone TIME CODE BASE permet de sélectionner la résolution en frames (l'unité minimum) du code temporel parmi les suivantes.

- 24 24 frames/seconde
- 25 25 frames/seconde
- 30 30 frames/seconde (30 non-drop)
- 30D 29.97 frames/seconde (30 non-drop)



Ce réglage affecte aussi bien l'affichage du code temporel au compteur et le code MTC que l'AW16G transmet et reçoit. Si l'AW16G transmet des signaux MTC d'un appareil externe ou les reçoit, les deux appareils doivent avoir la même résolution en frames.



A l'exception du paramètre COUNTER DISPLAY, il est impossible de changer les paramètres de la page SETUP de l'écran SONG tant que l'AW16G fonctionne.

Copier ou effacer un morceau

Voici comment copier ou effacer un morceau sur le disque dur.



- Il est impossible de copier ou d'effacer un morceau tant que l'AW16G fonctionne.
- Un morceau effacé est irrémédiablement perdu. Soyez extrêmement prudent lorsque vous effacez un morceau.
- Il est impossible d'effacer un morceau protégé ou le morceau actuel (le morceau contrasté). Pour effacer un tel morceau, coupez la protection ou changez de morceau actuel.

1 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [SONG].
L'écran SONG apparaît.

2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIST.

SONG		STEREO	00:00:00.000	J:120.0 4/4 0011
LIST	NAME	OLD	SIZE	Blue 78.0MB
IMPORT	SORT		Cube	360MB
SETUP	OPTIM2	LOAD	FRAME OUT	230MB
POINT	DELETE	SAVE	My Love Song	269MB
TEMPO	COPY	NEW	North Hill	34.0MB
SHUTDOWN				LR

① ②

Cette page contient les éléments suivants.

- Bouton DELETE**
Affiche une fenêtre qui vous permet d'effacer un morceau.
- Bouton COPY**
Affiche une fenêtre qui vous permet de copier un morceau.
- 3** Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner le morceau à copier ou effacer.
La ligne encadrée de pointillés indique le morceau sélectionné.

■ Pour copier un morceau

4 Amenez le curseur sur le bouton COPY et appuyez sur la touche [ENTER].
Une fenêtre vous demande de confirmer la copie.



Si vous avez sélectionné le morceau actuel comme source de la copie, une fenêtre vous demande si vous souhaitez sauvegarder le morceau actuel. Amenez le curseur sur YES (sauvegarde du morceau actuel) ou NO (pas de sauvegarde) et appuyez sur la touche [ENTER].

5 Pour exécuter la copie, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Le morceau sélectionné à l'étape 3 est copié et vous revenez à la situation de l'étape 2. Si vous amenez le curseur sur le bouton CANCEL (au lieu de OK) et appuyez sur la touche [ENTER], la copie est annulée.



Lorsque vous copiez un morceau, le disque dur contient deux morceaux ayant un nom et une taille identiques. Pour éviter toute confusion, nous vous conseillons de rebaptiser la copie.

■ Pour effacer un morceau

6 Après l'étape 3, amenez le curseur sur le bouton DELETE et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fenêtre vous demande de confirmer l'effacement.



7 Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Le morceau sélectionné à l'étape 3 est effacé et vous revenez à la situation de l'étape 2. Si vous amenez le curseur sur le bouton CANCEL (au lieu de OK) et appuyez sur la touche [ENTER], l'effacement est annulé.



Si vous avez sélectionné le morceau actuel pour l'effacement, une fenêtre vous avertit qu'il est impossible de l'effacer.

Optimiser un morceau

La fonction "Optimize" supprime les données audio Undo/Redo (annulation/restauration) du morceau. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement ou l'édition d'un morceau, vous pouvez optimiser ce morceau afin d'augmenter l'espace disponible sur le disque dur.



Les données audio Undo/Redo sont irrémédiablement perdues. Soyez donc prudent lorsque vous faites appel à cette fonction.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page LIST de l'écran SONG.

LIST	NAME	OLD SIZE	SIZE	
IMPORT				
SETUP				
POINT				
TEMPO				
SHUTDOWN				
	My Love Song	269MB	0
	North Hill	34.0MB	6
	Orange Cake	287MB	12
	Ride with me	130MB	18
	SONG for me	90.5MB	30

- 2 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner le morceau à optimiser.
La ligne encadrée de pointillés indique le morceau sélectionné.
- 3 Amenez le curseur sur le bouton OPTIMZ et appuyez sur la touche [ENTER].
Une fenêtre vous demande de confirmer l'opération.



Vous pouvez sélectionner le morceau actuel pour l'optimiser. Dans ce cas, une fenêtre vous demande si vous souhaitez sauvegarder le morceau actuel. Amenez le curseur sur YES (sauvegarde du morceau actuel) ou NO (pas de sauvegarde) et appuyez sur la touche [ENTER].

- 4 Pour optimiser le morceau, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].
Les données Undo/Redo du morceau sélectionné à l'étape 2 sont supprimées et vous revenez à l'étape 1. Pour renoncer à l'opération, amenez le curseur sur le bouton CANCEL (au lieu de OK) et appuyez sur la touche [ENTER].

Créer une carte de tempo

La “carte de tempo” contient des données modifiant le tempo ou l’armure de temps (le type de mesure) au début du morceau et à n’importe quelle mesure ou temps du morceau. Le compteur d’écran en mesures/temps, le Quick Loop Sampler, le métronome interne et les données MIDI Clock générées par l’AW16G reposent sur cette carte de tempo.

La carte de tempo de l’AW16G peut aussi enregistrer des données permettant de changer de scène (→ p. 73) ou de banque d’échantillon de pad (→ p. 107). Cela vous permet de changer de scène en cours de morceau ou de changer les sons utilisés par le Quick Loop Sampler.

Astuce

- Le point Start du morceau correspond au début de la carte de tempo.
- Les réglages (“événements de la carte de tempo”) enregistrés dans la carte de tempo restent d’application jusqu’à l’événement suivant du même type.

Note

Si vous modifiez la carte de tempo après l’enregistrement d’une piste audio, cela affecte le compteur en mesures/temps. Si vous souhaitez utiliser des signaux MIDI Clock pour synchroniser un appareil MIDI externe ou si vous voulez utiliser des mesures comme unités pour le morceau, établissez la carte de tempo avant l’enregistrement. Si vous modifiez la carte de tempo après avoir enregistré une piste, une fenêtre vous demande confirmation.

■ Editer un événement de carte de tempo

Lors de la création d’un nouveau morceau, l’événement de carte de tempo suivant est entré au début de la carte de tempo (premier temps de la première mesure).

- Armure de temps: 4/4
- Tempo: 120.0
- Banque d’échantillon: Pad 1=A, Pad 2=A, Pad 3=A, Pad 4=A
- Numéro de scène: non assigné

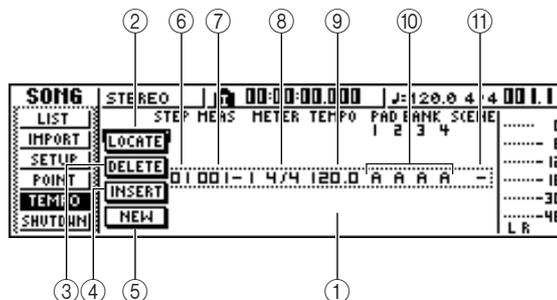
Voici comment changer les valeurs de cet événement de la carte de tempo.

1 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [SONG].

L’écran SONG apparaît.

2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page TEMPO.

Cette page vous permet d’entrer ou d’éditer des événements de carte de tempo pour le morceau actuel.



Cette page contient les éléments suivants.

- 1 Liste**
Cette liste affiche les événements de carte de tempo du morceau actuel. La ligne entourée d’un cadre pointillé correspond à l’événement de tempo actuellement sélectionné.
- 2 Bouton LOCATE**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour gagner la position du morceau correspondant à l’événement de la carte de tempo sélectionné dans la liste.
- 3 Bouton DELETE**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour effacer l’événement de la carte de tempo sélectionné dans la liste.
- 4 Bouton INSERT**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour insérer un événement vide juste avant l’événement de la carte de tempo sélectionné dans la liste.
- 5 Bouton NEW**
Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour créer un événement au début de la mesure suivant le dernier pas.
- 6 STEP**
Indique le numéro de pas de l’événement de la carte de tempo.
- 7 MEAS**
Indique la position (mesure/temps) de l’événement de la carte de tempo.
- 8 METER**
- 9 TEMPO**
- 10 PAD BANK 1–4**
- 11 SCENE**
Ces zones affichent l’armure de temps (type de mesure), le tempo, les banques d’échantillon de pads et le numéro de scène de chaque événement de la carte de tempo.

3 Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et tournez la molette [DATA/JOG] pour changer la valeur.

Si la valeur affichée sous METER, TEMPO, PAD BANK 1–4 ou SCENE est “–”, amenez le curseur sur le paramètre et appuyez sur la touche [ENTER] avant d’éditer la valeur.

Note

- Au début d’un morceau, les paramètres METER, TEMPO et PAD BANK 1–4 ne peuvent pas être sur “–”.
- Le paramètre METER (armure de temps) ne peut avoir qu’un réglage “–” pour un pas qui ne correspond pas au premier temps d’une mesure.

Vous trouverez ci-dessous la plage de réglage des différents paramètres.

Événement	Plage	Description
METER	1/4 à 8/4, –	Détermine l’armure de temps (type de mesure) du morceau.
TEMPO	30.0 à 250.0, –	Détermine le tempo du morceau. Vous pouvez régler le tempo par unités de 0.1 sur une plage de 30.0–250.0 BPM.
PAD BANK 1–4	A à D, –	Sélectionne une banque d’échantillon pour chaque pad 1–4.
SCENE	00 à 96, –	Change le numéro de scène utilisé par le morceau.

Astuce

- Vous ne pouvez pas effacer l’événement de la carte de tempo situé au début du morceau ni en changer la position. Si vous souhaitez changer le tempo ou l’armure de temps dans le courant du morceau, vous pouvez insérer un nouvel événement.
- Si les paramètres METER, TEMPO, PAD BANK 1–4 ou SCENE ont une valeur “–”, l’événement en question est désactivé. Si, par exemple, vous ne voulez entrer que le tempo et l’armure de temps, réglez les paramètres PAD BANK et SCENE sur “–”.

■ Ajouter un événement de carte de tempo

1 Affichez la page TEMPO, amenez le curseur sur le bouton NEW et appuyez sur la touche [ENTER].

Un événement vide est créé après le dernier pas actuellement entré.

Astuce

Si vous utilisez le bouton INSERT au lieu du bouton NEW, l’événement vide est inséré avant le pas actuellement sélectionné. Vous ne pouvez toutefois pas insérer un événement de carte de tempo avant l’événement entré au début du morceau (lors de la création du morceau).

2 Assurez-vous que le curseur se trouve hors de la liste et tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner un événement que vous avez créé.

Tant que le curseur se trouve hors de la liste, vous pouvez tourner la molette [DATA/JOG] pour faire défiler la liste.

3 Amenez le curseur d’écran sur la case MEAS de l’événement sélectionné dans la liste et tournez la molette [DATA/JOG] pour spécifier la position de l’événement.

Vous pouvez changer la position d’un événement de la carte de tempo par unités de mesures ou de temps. Cependant, vous ne pouvez pas déplacer un événement avant ou après l’événement précédent ou suivant.

4 Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et changez la valeur avec la molette [DATA/JOG].

Si vous le souhaitez, vous pouvez reproduire le morceau pour vous assurer que les événements de la carte de tempo produisent bien le résultat escompté.

5 Vous pouvez aussi utiliser les boutons NEW ou INSERT pour ajouter de nouveaux événements puis en ajuster les paramètres.

■ Effacer un événement de carte de tempo

Voici comment effacer un événement de la carte de tempo indésirable. (Cependant, vous ne pouvez pas effacer l’événement de la carte de tempo situé au début du morceau.)

1 Affichez la page TEMPO et faites défiler la liste pour sélectionner l’événement de la carte de tempo à effacer.

2 Amenez le curseur sur le bouton DELETE et appuyez sur la touche [ENTER].

L’événement choisi est alors effacé.

Importer des données d'un autre morceau

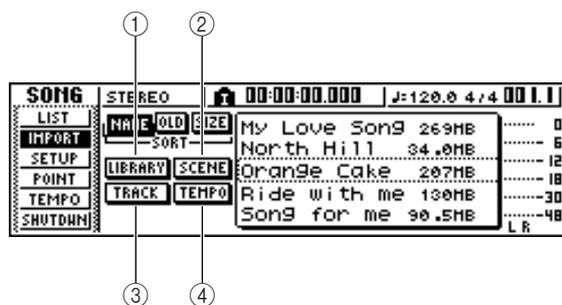
Voici comment sélectionner des scènes, des mémoires ou des données de pistes audio d'un morceau sauvegardé sur le disque dur afin de les importer dans le morceau actuel.



Lorsque vous importez des données, les anciennes données (de même type) du morceau actuel sont effacées. Soyez prudent lors de cette opération.

■ Sélection du morceau dont vous voulez importer des données.

- 1 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [SONG].
L'écran SONG apparaît.
- 2 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SONG] ou maintenez la touche [SONG] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page IMPORT.



Cette page contient les éléments suivants.

- 1 **Bouton LIBRARY**
Importe toutes les mémoires dans le morceau actuel.
 - 2 **Bouton SCENE**
Importe toutes les scènes dans le morceau actuel.
 - 3 **Bouton TRACK**
Importe les données audio d'une piste particulière dans le morceau actuel.
 - 4 **Bouton TEMPO MAP**
Importe la carte de tempo dans le morceau actuel.
- 3 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner le morceau dont vous voulez importer les données.

La ligne entourée d'un cadre en pointillés au centre de la liste indique le morceau sélectionné comme source d'importation.

■ Importer des mémoires, des scènes, la carte de tempo

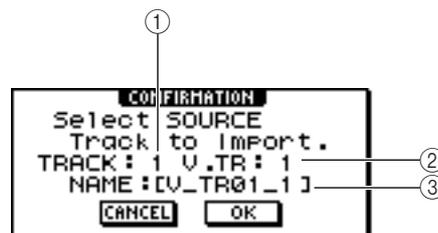
- 1 Amenez le curseur sur le bouton LIBRARY, SCENE ou TEMPO MAP et appuyez sur la touche [ENTER].
Une fenêtre vous demande de confirmer l'importation.



- 2 Pour exécuter l'importation, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].
L'importation commence. Une fois les données importées, vous retrouvez l'écran de l'étape 2.

■ Importer une piste spécifique

- 1 Amenez le curseur sur le bouton TRACK et appuyez sur la touche [ENTER].
Une fenêtre vous demande de sélectionner la piste à importer.



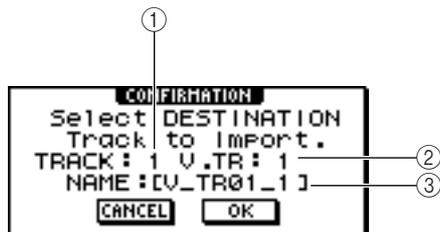
- 1 **TRACK**
Entrez le numéro de la piste source pour l'importation.
- 2 **V.TR**
Entrez le numéro de la piste virtuelle source.
- 3 **NAME**
Affiche le nom de la piste virtuelle sélectionnée.

- 2 Amenez le curseur sur la zone TRACK et V.TR puis choisissez un numéro de piste et de piste virtuelle avec la molette [DATA/JOG].
Le nom de la piste choisie comme source pour l'importation apparaît sous NAME.



Vous ne pouvez importer qu'une seule piste à la fois.

- 3** Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].
Une fenêtre vous demande de sélectionner la piste de destination pour l'importation.



- ① **TRACK**
Entrez le numéro de la piste virtuelle de destination.
- ② **V.TR**
Entrez le numéro de la piste virtuelle de destination.
- ③ **NAME**
Affiche le nom de la piste virtuelle sélectionnée comme destination pour l'importation.

- 4** Amenez le curseur sur la zone TRACK et V.TR puis choisissez un numéro de piste et de piste virtuelle avec la molette [DATA/JOG] pour choisir la destination de l'importation.

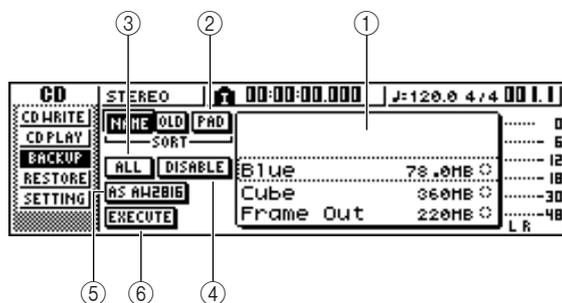
- 5** Pour exécuter l'importation, amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

L'importation commence. Une fois les données importées, vous retrouvez l'écran de l'étape 2.

Archiver des morceaux et des mémoires d'échantillons

Voici comment archiver des morceaux ou des mémoires d'échantillons du disque dur interne sur des CD-R/RW.

- 1** Insérez le CD-R/RW dans le graveur CD-RW.
- 2** Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [CD].
L'écran CD apparaît.
- 3** Pour afficher la page BACKUP, appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].
Cette page permet d'archiver des morceaux ou des mémoires d'échantillons du disque dur interne sur des CD-R/RW.



Cette page contient les éléments suivants.

- ① **Liste**
Affiche la liste des morceaux ou mémoires d'échantillons sauvegardé(s) sur le disque dur. Les symboles à droite de la liste indiquent si la rubrique a été sélectionnée (●) ou ignorée (○) pour l'archivage.
- ② **Bouton PAD**
Lorsque ce bouton est désactivé, la liste affiche les morceaux sauvegardés sur le disque dur. Lorsque ce bouton est activé, la liste affiche les mémoires d'échantillons sauvegardées sur le disque dur.
- ③ **Bouton ALL**
Si vous activez ce bouton puis le bouton ENABLE/DISABLE, toutes les données affichées dans la liste sont sélectionnées pour l'archivage.
- ④ **Bouton ENABLE/DISABLE**
Détermine si une rubrique est sélectionnée (ENABLE) ou non (DISABLE) pour l'archivage.
- ⑤ **Bouton AS AW2816**
Archive les pistes audio d'un morceau avec le format d'un fichier d'archivage de l'AW2816.
Si vous activez ce bouton, vous ne pourrez archiver qu'un morceau à la fois. Le symbole de sélection de données (●) ne s'applique qu'au morceau sélectionné et les boutons ALL et ENABLE/DISABLE sont indisponibles.
- ⑥ **Bouton EXECUTE**
Effectue l'archivage du (des) morceau(x) ou de la (des) mémoire(s) d'échantillons.

4 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner le morceau ou la mémoire d'échantillon à archiver. Amenez ensuite le curseur sur le bouton ENABLE/DISABLE et appuyez sur la touche [ENTER].

Les symboles des rubriques sélectionnées changent (●) afin d'indiquer la sélection pour l'archivage.

Vous pouvez répéter cette opération afin de sélectionner plusieurs rubriques pour l'archivage.

Activez le bouton ALL puis amenez le curseur sur le bouton ENABLE/DISABLE et appuyez sur la touche [ENTER] pour sélectionner toutes les données de la liste en une fois.

Astuce

Si vous activez le bouton NAME ou OLD, les données de la liste s'affichent par ordre alphabétique ou chronologique (date de la dernière sauvegarde).

5 Amenez le curseur sur le bouton EXECUTE et appuyez sur la touche [ENTER] pour lancer l'archivage.

Une fenêtre vous demande de confirmer l'opération.



Note

- Si vous insérez un CD-RW déjà enregistré dans le graveur CD-RW, un message vous demande si le disque peut être effacé au préalable. Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER] pour effacer le disque.
- Si vous insérez un CD-ROM ou un CD-R déjà enregistré dans le graveur CD-RW, un message vous demande de changer de support ("Change Media, Please") et le disque est éjecté. Remplacez-le par un disque enregistrable.

6 Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

L'enregistrement sur CD-R/RW commence. Pour annuler l'archivage, amenez le curseur sur le bouton CANCEL (au lieu de OK) et appuyez sur la touche [ENTER].

Durant l'opération d'archivage, la progression est illustrée dans une fenêtre. Une fois les données archivées, vous retrouvez l'écran de l'étape 3.

Si les données archivées sont trop importantes pour un seul volume, le message "Note Label, Exchange Next" apparaît (rédigez un label et changez de support) puis le disque est éjecté. Veuillez insérer le volume suivant. Amenez ensuite le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

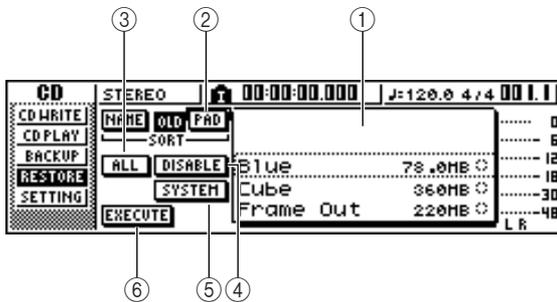
Note

- Il est impossible d'archiver sans sélectionner des données au préalable.
- Si vous archivez les données sans activer le bouton AS AW2816, les données système (les paramètres de l'écran UTILITY) sont sauvegardées sur le disque avec les données sélectionnées.
- Si vous archivez les données en activant le bouton AS AW2816, seules les données de piste audio sont archivées. Toutes les pistes virtuelles des pistes 1-16 sont archivées. Pour la piste stéréo, seule la piste actuelle est archivée.
- Lorsque vous récupérez des données archivées sur plus d'un volume (disque), insérez les disques dans l'ordre d'archivage. N'oubliez donc pas de noter l'ordre d'archivage sur la face à label de chaque CD-R/RW.

Récupérer des morceaux ou des mémoires d'échantillons

Cette section explique comment récupérer des données sauvegardées sur CD-R/RW et les charger sur le disque dur de l'AW16G.

- 1 Insérez le CD-R/RW contenant les données voulues dans le graveur CD-RW.
Si les données archivées occupent plus d'un volume, insérez le premier volume.
- 2 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [CD].
L'écran CD apparaît.
- 3 Pour afficher la page RESTORE, appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].
Cette section explique comment récupérer des données sauvegardées sur CD-R/RW et les charger sur le disque dur.
- 4 Amenez le curseur sur le bouton READ CD INFO et appuyez sur la touche [ENTER].
Les informations sont lues sur le CD-R/RW. Après la lecture des informations, un écran ressemblant au suivant apparaît.



- 1 **Liste**
Cette liste affiche les données contenues sur le CD-R/RW. Les symboles à droite de la liste indiquent si la rubrique a été sélectionnée (●) ou ignorée (○) pour la récupération.
- 2 **Bouton PAD**
Lorsque ce bouton est désactivé, la liste affiche les morceaux archivés sur le CD-R/RW. Lorsque ce bouton est activé, la liste affiche les mémoires d'échantillons archivées sur le CD-R/RW.
- 3 **Bouton ALL**
Utilisez ce bouton si vous souhaitez sélectionner l'ensemble des données de la liste. Si vous activez ce bouton puis le bouton ENABLE/DISABLE, toutes les données affichées dans la liste sont sélectionnées pour la récupération.
- 4 **Bouton ENABLE/DISABLE**
Détermine si une rubrique est sélectionnée (ENABLE) ou non (DISABLE) pour la récupération.

- 5 **Bouton SYSTEM**
Sélectionne les données système (réglages de l'AW16G effectués à l'écran UTILITY) pour la récupération.
- 6 **Bouton EXECUTE**
Lance la récupération.

Note

Vous n'avez pas accès aux rubriques de la page RESTORE tant que le CD-R/RW n'a pas été lu.

- 5 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner les données à récupérer. Amenez ensuite le curseur sur le bouton ENABLE/DISABLE et appuyez sur la touche [ENTER].
Le symbole de droite se mue en symbole ● et indique ainsi que ces données sont sélectionnées pour la récupération.
Activez le bouton ALL puis amenez le curseur sur le bouton ENABLE/DISABLE et appuyez sur la touche [ENTER] pour sélectionner toutes les données de la liste.
- 6 Pour récupérer les données système, amenez le curseur sur le bouton SYSTEM et appuyez sur la touche [ENTER].
Le bouton est activé et les données système sont sélectionnées pour la récupération.
- 7 Pour lancer la récupération, amenez le curseur sur le bouton EXECUTE et appuyez sur la touche [ENTER].
Une fenêtre vous demande de confirmer l'opération.



- 8 Amenez le curseur sur le bouton OK pour effectuer la récupération (ou sur le bouton CANCEL pour l'annuler) et appuyez sur la touche [ENTER].
Le morceau actuel est sauvegardé automatiquement et la récupération commence.
Durant l'opération de récupération, la progression est illustrée dans une fenêtre. Une fois les données récupérées, vous retrouvez l'écran de l'étape 3.
Si les données sont archivées sur plus d'un volume (CD-R/RW), le message "Exchange Next Media #XXX" (XXX étant un nombre) apparaît pour vous demander le disque suivant. Echangez donc les CD-R/RW et insérez le disque portant le numéro demandé. Amenez ensuite le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER].

Echanger des données de morceau avec l'AW4416/AW2816

Vous pouvez archiver un morceau de l'AW16G dans un format compatible avec l'AW4416/AW2816. Inversement, un morceau archivé par une AW4416/2816 peut être récupéré sur l'AW16G.



Seules les données audio enregistrées dans un morceau peuvent être échangées avec l'AW4416/2816. Les paramètres de mixage, les mémoires et les données système ne peuvent pas être archivées/récupérées de cette manière.

■ Archiver un morceau de l'AW16G en format compatible avec l'AW4416/AW2816

Si vous activez le bouton AS AW2816 à la page BACKUP de l'écran CD, les données sont sauvegardées en format d'archivage de fichier de l'AW2816.

Un fichier d'archivage de format AW2816 peut être récupéré par une AW2816 ou une AW4416 (version 2.0 ou ultérieure).

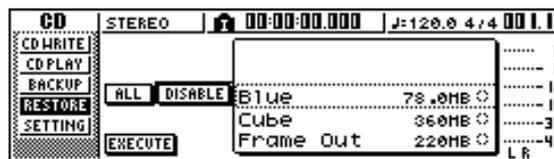
Pour en savoir plus sur l'opération, voyez la section consacrée à l'archivage de morceaux ou de mémoires d'échantillons un peu plus haut.



- Vous ne pouvez archiver qu'un seul morceau à la fois en format AW2816.
- Quand vous archivez les données en format AW2816, seules les données de piste audio sont archivées. Toutes les pistes virtuelles des pistes 1-16 sont archivées. Pour la piste stéréo, seule la piste actuelle est archivée.

■ Récupérer des morceaux de l'AW4416/AW2816

- 1 Insérez le CD-R/RW contenant les données archivées de l'AW4416/AW2816 dans le graveur CD-RW de l'AW16G.
- 2 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [CD].
L'écran CD apparaît.
- 3 Pour afficher la page RESTORE, appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] ou maintenez la touche [CD] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].
- 4 Amenez le curseur sur le bouton READ CD INFO et appuyez sur la touche [ENTER].
Les informations sont lues sur le CD-R/RW. Après la lecture des informations, un écran ressemblant au suivant apparaît.



- 5 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner le morceau à récupérer.
- 6 Amenez ensuite le curseur sur le bouton ENABLE/DISABLE et appuyez sur la touche [ENTER].
Le symbole à droite des données se mue en symbole ● et indique ainsi que ces données sont sélectionnées pour la récupération.



La liste affiche tous les morceaux archivés sur le CD-R/RW mais vous ne pouvez récupérer que des morceaux de 44.1 kHz/16 bits.

- 7 Répétez les étapes 5 et 6 pour sélectionner tous les morceaux AW4416/AW2816 que vous souhaitez récupérer.
- 8 Pour lancer la récupération, amenez le curseur sur le bouton EXECUTE et appuyez sur la touche [ENTER].
La récupération commence. Durant l'opération d'archivage, la progression est illustrée dans une fenêtre.

Chapitre 14

MIDI et fonctions utilitaires

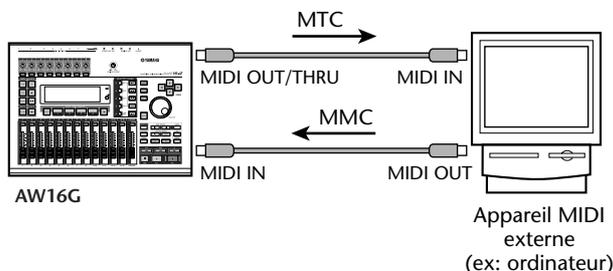
Ce chapitre décrit les réglages MIDI de base, des fonctions exploitant MIDI ainsi que diverses fonctions utilitaires.

Ce que MIDI vous permet de faire

Avec l'AW16G, vous pouvez utiliser MIDI pour les opérations suivantes.

- **Synchronisation avec un appareil externe**
Vous pouvez synchroniser un morceau de l'AW16G avec un appareil externe (un séquenceur MIDI, par exemple) en échangeant des messages MTC (MIDI Time Code) ou MIDI Clock.
- **Commande à distance du transport**
Vous pouvez transmettre des commandes MMC (MIDI Machine Control) d'un séquenceur MIDI ou autre appareil MIDI externe à l'AW16G afin de contrôler le transport sur ce dernier. Inversement, vous pouvez aussi transmettre des commandes MMC de l'AW16G à un appareil externe pour contrôler le transport sur cet appareil.

Exemple de synchronisation de l'AW16G et d'un séquenceur MIDI (ordinateur) avec des commandes MTC/MMC

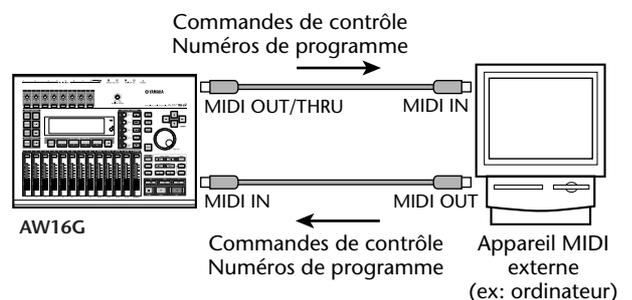


- **Automatisation des changements de scène et des paramètres de mixage**

Lorsque vous chargez une scène sur l'AW16G ou lorsque vous changez ses paramètres de mixage, les messages correspondants (numéros de programme ou commandes de contrôle) peuvent être transmis via MIDI OUT/THRU à un appareil externe.

Si vous enregistrez ces messages sur un séquenceur MIDI synchronisé sur le morceau de l'AW16G, ces opérations de chargement de scène ou de changement de paramètre de mixage peuvent être reproduites automatiquement.

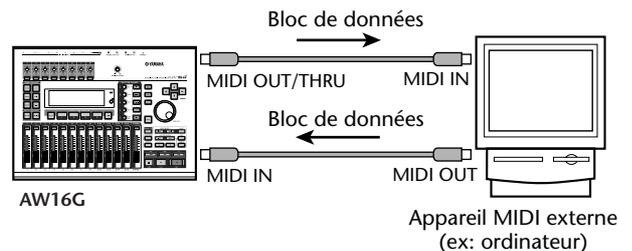
Exemple d'enregistrement/de reproduction de rappel de scène et de modification de paramètres de mixage sur un séquenceur MIDI (ordinateur)



- **Transfert de blocs de données (Bulk dump)**

Vous pouvez transmettre des réglages contenus dans des mémoires (Library) et des scènes sous forme de blocs de données afin de les archiver sur un appareil externe tel qu'un séquenceur MIDI. Il suffit ensuite de recharger ces blocs de données sur l'AW16G pour retrouver des réglages antérieurs. Cela vous permet aussi de copier des réglages entre deux AW16G.

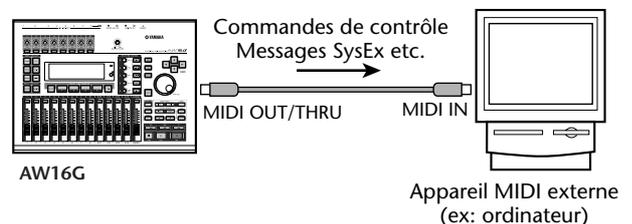
Exemple de transfert/rappel de blocs de données avec un séquenceur MIDI (ordinateur)



- **MIDI Remote**

La fonction "MIDI Remote" vous permet d'utiliser l'AW16G comme commande à distance pour un appareil externe. Vous pouvez assigner des messages MIDI aux curseurs et aux touches [TRACK SEL] de l'AW16G et les utiliser pour piloter à distance un appareil MIDI ou un programme d'ordinateur.

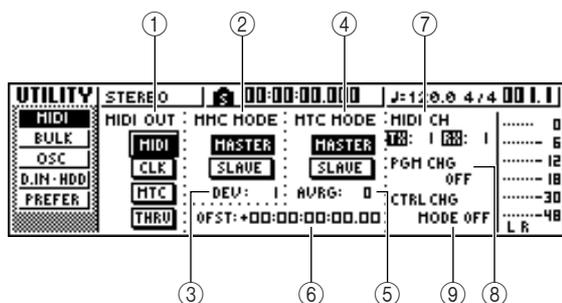
Exemple: l'AW16G pilote un module MIDI à distance



Réglages MIDI de base

A la page MIDI de l'écran UTILITY, vous pouvez effectuer divers réglages MIDI tels que la sélection des messages MIDI transmis via MIDI OUT/THRU et la transmission/réception de commandes MTC/MMC.

Pour afficher cette page, appuyez plusieurs fois sur la touche [UTILITY] dans la section Work Navigate ou maintenez la touche [UTILITY] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].



Cette page contient les éléments suivants.

① MIDI OUT

Sélectionne le type de messages MIDI envoyés via MIDI OUT/THRU.

Bouton MIDI..... Lorsque ce bouton est activé, divers messages MIDI générés sur l'AW16G (sauf MIDI Clock et MTC) sont transmis. Lorsque vous activez ce bouton, le bouton THRU est désactivé.

Bouton CLK..... Lorsque ce bouton est activé, l'AW16G transmet des messages MIDI Clock, Start/Stop/Continue et Song Position Pointer (pointeur de position dans le morceau) lorsque l'enregistreur fonctionne. Lorsque vous activez ce bouton, le bouton MTC est désactivé.

MTC..... Quand ce bouton est activé, l'AW16G transmet des messages MTC lorsque l'enregistreur fonctionne. Quand vous activez ce bouton, le bouton CLK est désactivé.

Bouton THRU..... Quand ce bouton est activé, les messages MIDI reçus via MIDI IN sont retransmis sans changement via MIDI OUT/THRU mais aucun des messages MIDI générés par l'AW16G n'est transmis. Lorsque vous activez ce bouton, les boutons MIDI/CLK/MTC sont désactivés.

② MMC MODE

Détermine le mode de transmission/réception des commandes MMC.

Bouton MASTER..... Lorsque ce bouton est activé, l'AW16G est l'élément maître MMC. Lorsque vous utilisez des commandes de transport, les commandes MMC correspondantes sont transmises via MIDI OUT/THRU. Servez-vous de ce réglage pour piloter un appareil MIDI externe à partir de l'AW16G.

Bouton SLAVE Lorsque ce bouton est activé, l'AW16G est l'élément asservi MMC et suit les commandes MMC reçues via MIDI IN. Servez-vous de ce réglage pour piloter l'AW16G à partir d'un appareil MIDI externe.



Pour utiliser l'AW16G comme maître MMC, assurez-vous que le bouton MIDI sous MIDI OUT est activé.

③ DEV (no. d'appareil – device)

Détermine le no. d'appareil MMC (1–127) de l'AW16G.



- Le numéro d'appareil MMC est un numéro d'identité permettant de reconnaître l'appareil qui transmet et celui qui reçoit les commandes MMC. Lorsque vous utilisez MMC, l'AW16G et l'appareil MIDI externe doivent avoir le même numéro d'appareil (Device) MMC.
- Le numéro d'appareil MMC est affiché sous forme de nombre décimal commençant par un. Certains appareils affichent le numéro d'appareil MMC sous forme de nombre hexadécimal commençant par zéro. Dans ce cas, voici la correspondance entre les numéros.

Affichage de l'AW16G → Affichage hexadécimal
1 → 00h
127 → 7Eh

- L'AW16G transmet toujours des commandes MMC en se servant du numéro d'appareil "All" (7Fh en hexadécimal).

④ MTC MODE

Détermine le mode de fonctionnement de l'AW16G lorsqu'elle est synchronisée avec un appareil MIDI externe par MTC (MIDI Time Code).

Bouton MASTER Lorsque ce bouton est activé, l'AW16G est l'élément maître MTC. Lorsque vous utilisez des commandes de transport de l'AW16G, les commandes MTC correspondantes sont transmises via MIDI OUT/THRU. Utilisez ce réglage lorsque l'appareil MIDI externe doit suivre l'AW16G ou si vous utilisez l'AW16G seul.

Bouton SLAVE Lorsque ce bouton est activé, l'AW16G est l'élément asservi MTC et suit les commandes MTC reçues via MIDI IN. Utilisez cette option pour vous synchroniser sur un second AW16G ou pour synchroniser l'AW16G avec un appareil MIDI externe qui ne peut fonctionner que comme maître MTC.



Lorsque vous utilisez l'AW16G comme maître MTC, assurez-vous que les boutons MIDI et MTC sous MIDI OUT sont activés.

⑤ AVRG (Average – moyenne)

Sélectionnez une des options suivantes pour déterminer la précision avec laquelle l'AW16G suivra les données MTC entrantes lorsqu'elle fait fonction d'esclave MTC.

● Lorsque CTRL CHG MODE = 1

MIDI CH	CC#	PARAMÈTRE	
1	7	TRACK CHANNEL 1	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
2	7	TRACK CHANNEL 2	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
3	7	TRACK CHANNEL 3	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
4	7	TRACK CHANNEL 4	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
5	7	TRACK CHANNEL 5	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
6	7	TRACK CHANNEL 6	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
7	7	TRACK CHANNEL 7	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
8	7	TRACK CHANNEL 8	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
9	7	TRACK CHANNEL 9	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
10	7	TRACK CHANNEL 10	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
11	7	TRACK CHANNEL 11	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
12	7	TRACK CHANNEL 12	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
13	7	TRACK CHANNEL 13	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
14	7	TRACK CHANNEL 14	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
15	7	TRACK CHANNEL 15	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
16	7	TRACK CHANNEL 16	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND

● Lorsque CTRL CHG MODE = 2

CC#	PARAMÈTRE		
0	PAS D'ASSIGNATION		
1	FADER	CHANNEL	INPUT 1
2	FADER	CHANNEL	INPUT 2
3	FADER	CHANNEL	INPUT 3
4	FADER	CHANNEL	INPUT 4
5	FADER	CHANNEL	INPUT 5
6	FADER	CHANNEL	INPUT 6
7	FADER	CHANNEL	INPUT 7
8	FADER	CHANNEL	INPUT 8
9	FADER	CHANNEL	PAD 1
10	PAS D'ASSIGNATION		
11	FADER	CHANNEL	PAD 2
12	PAS D'ASSIGNATION		

CC#	PARAMÈTRE		
13	FADER	CHANNEL	PAD 3
14	PAS D'ASSIGNATION		
15	FADER	CHANNEL	PAD 4
16	PAS D'ASSIGNATION		
17	PAS D'ASSIGNATION		
18	PAS D'ASSIGNATION		
19	PAS D'ASSIGNATION		
20	PAS D'ASSIGNATION		
21	FADER	CHANNEL	RETURN 1
22	FADER	CHANNEL	RETURN 2
23	FADER	MASTER	STEREO OUT
24	FADER	MASTER	AUX 1
25	FADER	MASTER	AUX 2
26	FADER	MASTER	EFF 1
27	FADER	MASTER	EFF 2
28	PAS D'ASSIGNATION		
29	PAS D'ASSIGNATION		
30	PAS D'ASSIGNATION		
31	PAS D'ASSIGNATION		
32	PAS D'ASSIGNATION		
33	FADER	MASTER	BUS 1
34	FADER	MASTER	BUS 2
35	PAS D'ASSIGNATION		
36	PAS D'ASSIGNATION		
37	PAS D'ASSIGNATION		
38	PAS D'ASSIGNATION		
39	PAS D'ASSIGNATION		
40	PAS D'ASSIGNATION		
41	ON	CHANNEL	INPUT 1
42	ON	CHANNEL	INPUT 2
43	ON	CHANNEL	INPUT 3
44	ON	CHANNEL	INPUT 4
45	ON	CHANNEL	INPUT 5
46	ON	CHANNEL	INPUT 6
47	ON	CHANNEL	INPUT 7
48	ON	CHANNEL	INPUT 8
49	ON	CHANNEL	PAD 1
50	PAS D'ASSIGNATION		
51	ON	CHANNEL	PAD 2
52	PAS D'ASSIGNATION		
53	ON	CHANNEL	PAD 3
54	PAS D'ASSIGNATION		
55	ON	CHANNEL	PAD 4
56	PAS D'ASSIGNATION		
57	PAS D'ASSIGNATION		
58	PAS D'ASSIGNATION		
59	PAS D'ASSIGNATION		
60	PAS D'ASSIGNATION		
61	PAS D'ASSIGNATION		
62	PAS D'ASSIGNATION		
63	ON	MASTER	STEREO OUT
64	PAN	CHANNEL	INPUT 1
65	PAN	CHANNEL	INPUT 2
66	PAN	CHANNEL	INPUT 3
67	PAN	CHANNEL	INPUT 4
68	PAN	CHANNEL	INPUT 5
69	PAN	CHANNEL	INPUT 6
70	PAN	CHANNEL	INPUT 7
71	PAN	CHANNEL	INPUT 8
72	PAN	CHANNEL	PAD 1 L
73	PAN	CHANNEL	PAD 1 R
74	PAN	CHANNEL	PAD 2 L
75	PAN	CHANNEL	PAD 2 R
76	PAN	CHANNEL	PAD 3 L
77	PAN	CHANNEL	PAD 3 R
78	PAN	CHANNEL	PAD 4 L
79	PAN	CHANNEL	PAD 4 R
80	PAS D'ASSIGNATION		
81	PAS D'ASSIGNATION		
82	PAS D'ASSIGNATION		
83	PAS D'ASSIGNATION		
84	PAS D'ASSIGNATION		
85	PAS D'ASSIGNATION		
86	PAS D'ASSIGNATION		
87	PAS D'ASSIGNATION		
88	PAS D'ASSIGNATION		
89	PAS D'ASSIGNATION		
90	PAS D'ASSIGNATION		
91	PAS D'ASSIGNATION		
92	PAN	BALANCE	STEREO OUT
93	PAS D'ASSIGNATION		
94	PAS D'ASSIGNATION		

CC#	PARAMÈTRE		
95		PAS D'ASSIGNATION	
96		PAS D'ASSIGNATION	
97		PAS D'ASSIGNATION	
98		PAS D'ASSIGNATION	
99		PAS D'ASSIGNATION	
100		PAS D'ASSIGNATION	
101		PAS D'ASSIGNATION	
102	FADER	EFF1 SEND	INPUT 1
103	FADER	EFF1 SEND	INPUT 2
104	FADER	EFF1 SEND	INPUT 3
105	FADER	EFF1 SEND	INPUT 4
106	FADER	EFF1 SEND	INPUT 5
107	FADER	EFF1 SEND	INPUT 6
108	FADER	EFF1 SEND	INPUT 7
109	FADER	EFF1 SEND	INPUT 8
110	FADER	EFF1 SEND	PAD 1
111		PAS D'ASSIGNATION	
112	FADER	EFF1 SEND	PAD 2
113		PAS D'ASSIGNATION	
114	FADER	EFF1 SEND	PAD 3
115		PAS D'ASSIGNATION	
116	FADER	EFF1 SEND	PAD 4
117		PAS D'ASSIGNATION	
118		PAS D'ASSIGNATION	
119		PAS D'ASSIGNATION	
120		PAS D'ASSIGNATION	
121		PAS D'ASSIGNATION	
122		PAS D'ASSIGNATION	
123		PAS D'ASSIGNATION	
124		PAS D'ASSIGNATION	
125		PAS D'ASSIGNATION	
126		PAS D'ASSIGNATION	
127		PAS D'ASSIGNATION	

● Lorsque CTRL CHG MODE = 3

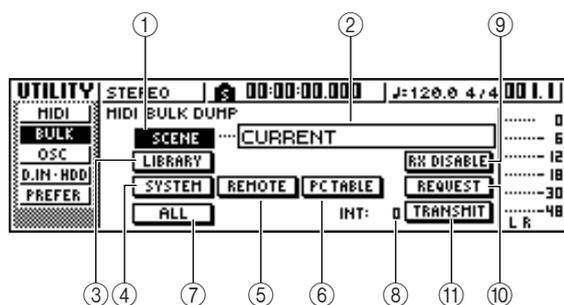
CC#	PARAMÈTRE		
0		PAS D'ASSIGNATION	
1	FADER	CHANNEL	TRACK 1
2	FADER	CHANNEL	TRACK 2
3	FADER	CHANNEL	TRACK 3
4	FADER	CHANNEL	TRACK 4
5	FADER	CHANNEL	TRACK 5
6	FADER	CHANNEL	TRACK 6
7	FADER	CHANNEL	TRACK 7
8	FADER	CHANNEL	TRACK 8
9	FADER	CHANNEL	TRACK 9
10	FADER	CHANNEL	TRACK 10
11	FADER	CHANNEL	TRACK 11
12	FADER	CHANNEL	TRACK 12
13	FADER	CHANNEL	TRACK 13
14	FADER	CHANNEL	TRACK 14
15	FADER	CHANNEL	TRACK 15
16	FADER	CHANNEL	TRACK 16
17		PAS D'ASSIGNATION	
18		PAS D'ASSIGNATION	
19		PAS D'ASSIGNATION	
20		PAS D'ASSIGNATION	
21	FADER	CHANNEL	RETURN 1
22	FADER	CHANNEL	RETURN 2
23	FADER	MASTER	STEREO OUT
24	FADER	MASTER	AUX 1
25	FADER	MASTER	AUX 2
26	FADER	MASTER	EFF 1
27	FADER	MASTER	EFF 2
28		PAS D'ASSIGNATION	
29		PAS D'ASSIGNATION	
30		PAS D'ASSIGNATION	
31		PAS D'ASSIGNATION	
32		PAS D'ASSIGNATION	
33	FADER	MASTER	BUS 1
34	FADER	MASTER	BUS 2
35		PAS D'ASSIGNATION	
36		PAS D'ASSIGNATION	
37		PAS D'ASSIGNATION	
38		PAS D'ASSIGNATION	
39		PAS D'ASSIGNATION	
40		PAS D'ASSIGNATION	
41	ON	CHANNEL	TRACK 1
42	ON	CHANNEL	TRACK 2
43	ON	CHANNEL	TRACK 3
44	ON	CHANNEL	TRACK 4
45	ON	CHANNEL	TRACK 5

CC#	PARAMÈTRE		
46	ON	CHANNEL	TRACK 6
47	ON	CHANNEL	TRACK 7
48	ON	CHANNEL	TRACK 8
49	ON	CHANNEL	TRACK 9
50	ON	CHANNEL	TRACK 10
51	ON	CHANNEL	TRACK 11
52	ON	CHANNEL	TRACK 12
53	ON	CHANNEL	TRACK 13
54	ON	CHANNEL	TRACK 14
55	ON	CHANNEL	TRACK 15
56	ON	CHANNEL	TRACK 16
57		PAS D'ASSIGNATION	
58		PAS D'ASSIGNATION	
59		PAS D'ASSIGNATION	
60		PAS D'ASSIGNATION	
61		PAS D'ASSIGNATION	
62		PAS D'ASSIGNATION	
63	ON	MASTER	STEREO OUT
64	PAN	CHANNEL	TRACK 1
65	PAN	CHANNEL	TRACK 2
66	PAN	CHANNEL	TRACK 3
67	PAN	CHANNEL	TRACK 4
68	PAN	CHANNEL	TRACK 5
69	PAN	CHANNEL	TRACK 6
70	PAN	CHANNEL	TRACK 7
71	PAN	CHANNEL	TRACK 8
72	PAN	CHANNEL	TRACK 9
73	PAN	CHANNEL	TRACK 10
74	PAN	CHANNEL	TRACK 11
75	PAN	CHANNEL	TRACK 12
76	PAN	CHANNEL	TRACK 13
77	PAN	CHANNEL	TRACK 14
78	PAN	CHANNEL	TRACK 15
79	PAN	CHANNEL	TRACK 16
80		PAS D'ASSIGNATION	
81		PAS D'ASSIGNATION	
82		PAS D'ASSIGNATION	
83		PAS D'ASSIGNATION	
84		PAS D'ASSIGNATION	
85		PAS D'ASSIGNATION	
86		PAS D'ASSIGNATION	
87		PAS D'ASSIGNATION	
88		PAS D'ASSIGNATION	
89		PAS D'ASSIGNATION	
90		PAS D'ASSIGNATION	
91		PAS D'ASSIGNATION	
92	PAN	BALANCE	STEREO OUT
93		PAS D'ASSIGNATION	
94		PAS D'ASSIGNATION	
95		PAS D'ASSIGNATION	
96		PAS D'ASSIGNATION	
97		PAS D'ASSIGNATION	
98		PAS D'ASSIGNATION	
99		PAS D'ASSIGNATION	
100		PAS D'ASSIGNATION	
101		PAS D'ASSIGNATION	
102	FADER	EFF1 SEND	TRACK 1
103	FADER	EFF1 SEND	TRACK 2
104	FADER	EFF1 SEND	TRACK 3
105	FADER	EFF1 SEND	TRACK 4
106	FADER	EFF1 SEND	TRACK 5
107	FADER	EFF1 SEND	TRACK 6
108	FADER	EFF1 SEND	TRACK 7
109	FADER	EFF1 SEND	TRACK 8
110	FADER	EFF1 SEND	TRACK 9
111	FADER	EFF1 SEND	TRACK 10
112	FADER	EFF1 SEND	TRACK 11
113	FADER	EFF1 SEND	TRACK 12
114	FADER	EFF1 SEND	TRACK 13
115	FADER	EFF1 SEND	TRACK 14
116	FADER	EFF1 SEND	TRACK 15
117	FADER	EFF1 SEND	TRACK 16
118		PAS D'ASSIGNATION	
119		PAS D'ASSIGNATION	
120		PAS D'ASSIGNATION	
121		PAS D'ASSIGNATION	
122		PAS D'ASSIGNATION	
123		PAS D'ASSIGNATION	
124		PAS D'ASSIGNATION	
125		PAS D'ASSIGNATION	
126		PAS D'ASSIGNATION	
127		PAS D'ASSIGNATION	

Transmission des réglages de l'AW16G via MIDI (Bulk Dump)

À la page BULK de l'écran UTILITY, vous pouvez transmettre plusieurs réglages internes de l'AW16G (scènes, mémoires, réglages de l'écran UTILITY, etc.) sous forme de blocs de données via la sortie MIDI OUT/THRU. Si vous enregistrez ces blocs de données sur un séquenceur MIDI ou autre appareil similaire, vous êtes en mesure de les rappeler quand bon vous semble.

Pour afficher cette page, appuyez plusieurs fois sur la touche [UTILITY] ou maintenez la touche [UTILITY] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].



Cette page contient les éléments suivants.

① Bouton SCENE

Sélectionne des scènes pour le transfert de blocs de données. Servez-vous de la case située à droite du bouton pour sélectionner la ou les scène(s) à transmettre.

② Case de sélection de la scène

Vous pouvez entrer ici le ou les numéros des scènes à transférer. Vous avez le choix parmi les options suivantes.

- CURRENT** Les réglages de mixage actuels (la scène actuelle)
- 01-96** Un numéro de scène 01-96
- ALL** Les scènes 01-96 + la scène actuelle.

③ Bouton LIBRARY

Sélectionne des mémoires pour le transfert de blocs de données.

④ Bouton SYSTEM

Sélectionne les réglages à chaque page de l'écran UTILITY pour le transfert de blocs de données.

⑤ Bouton REMOTE

Sélectionne les réglages de l'écran REMOTE (→ p. 155) pour le transfert de blocs de données.

⑥ Bouton PC TABLE

Sélectionne les réglages de la page PC TABLE de l'écran SCENE (→ p. 165) pour le transfert de blocs de données.

⑦ Bouton ALL

Sélectionne (en une fois) toutes les données pouvant être transférées en bloc.

⑧ INT

Détermine l'intervalle séparant les blocs de données sur une plage de 0-300ms (par pas de 10ms).

⑨ Bouton RX DISABLE

Détermine si les blocs de données d'un appareil externe sont reçus (bouton activé) ou ignorés (bouton désactivé).

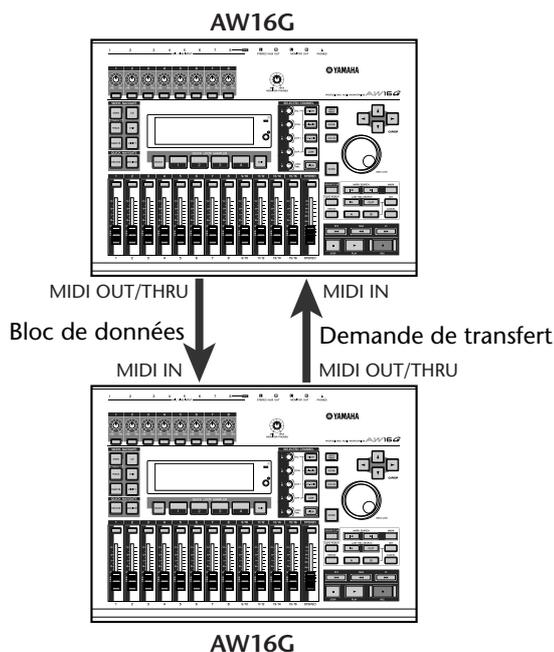
⑩ Bouton REQUEST

Lorsque vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], vous envoyez une demande de transfert de bloc de données via MIDI OUT/THRU.

Une demande de transfert de bloc de données (bulk dump request) est un message MIDI qui demande à l'AW16G de transmettre les données sélectionnées aux points ①-⑦.

Lorsque deux AW16G sont connectées, vous pouvez vous servir de cette fonction pour copier des données de scènes ou de mémoires d'une AW16G dans l'autre.

● Transmission d'une demande de transfert de bloc de données



⑪ Bouton TRANSMIT

Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le transfert.

Astuce

- Le temps nécessaire pour le transfert de blocs de données dépend du type de données.
- Une erreur peut se produire sur l'appareil récepteur durant le transfert de blocs de données. Dans ce cas, augmentez le réglage INT. Lorsque vous transférez des blocs de données dans les deux sens entre deux AW16G, laissez le paramètre INT sur zéro.

Note

Pour pouvoir effectuer un transfert de blocs de données, activez le bouton MIDI sous MIDI OUT à la page MIDI de l'écran UTILITY afin que les messages MIDI soient transmis via MIDI OUT/THRU (→ p. 150).

Utilisation de la fonction MIDI Remote

Fonction MIDI Remote

La fonction MIDI Remote de l'AW16G vous permet d'utiliser les commandes en face supérieure pour transmettre des messages MIDI.

La fonction MIDI Remote transforme l'AW16G en boîtier de commandes physiques pour un logiciel d'ordinateur ou un générateur de son MIDI.

Vous pouvez assigner des messages MIDI aux commandes suivantes.

● Section de mixage (Mixer)

- Curseurs 1–8, 9/10–15/16
- Touches [TRACK SEL] 1–8, 9/10–15/16

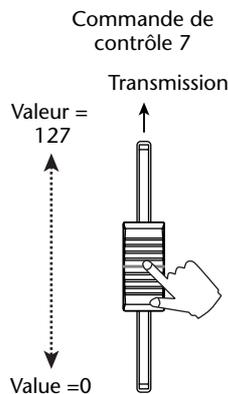
● Section de transport

- Touche RTZ [⏪]
- Touche REW [⏮]
- Touche FF [⏩]
- Touche STOP [■]
- Touche PLAY [▶]
- Touche REC [●]

Les messages MIDI assignés aux curseurs et aux touches [TRACK SEL] peuvent être réassignés selon vos besoins. Vous pouvez assigner les types de message suivants.

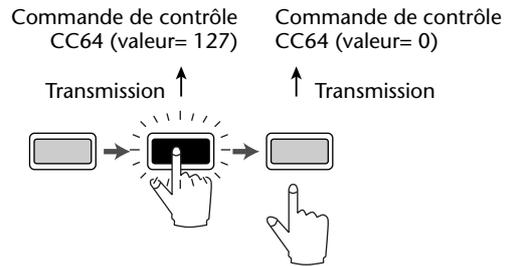
■ Messages pouvant être assignés aux curseurs

Vous pouvez assigner un message MIDI dont la valeur change sur une plage de 0–127 à chaque curseur. Si, par exemple, vous assignez la commande de contrôle CC07 (volume) à un curseur, vous pouvez régler le volume d'un générateur de son avec ce curseur.

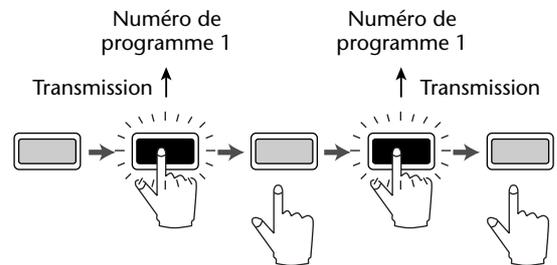


■ Messages pouvant être assignés aux touches [TRACK SEL]

Vous pouvez assigner un message MIDI dont la valeur alterne entre 0 et 127 aux touches [TRACK SEL]. Si, par exemple, vous assignez la commande de contrôle CC64 (maintien) à une touche [TRACK SEL] en spécifiant que la valeur de la commande de contrôle alterne entre 0 et 127, une pression sur la touche [TRACK SEL] l'active (allumée) et transmet la commande de contrôle CC64 avec une valeur 127 (maintien activé). Lorsque vous désactivez la touche (éteinte), vous transmettez une commande de contrôle CC64 avec une valeur 0 (maintien coupé).



Vous pouvez aussi décréter qu'un message MIDI avec une valeur fixe n'est envoyé que lorsque vous actionnez la touche [TRACK SEL] pour l'activer (allumée). Si vous assignez par exemple le changement de programme 1, le numéro de programme 1 est transmis chaque fois que vous activez la touche [TRACK SEL].



Présélections de la fonction MIDI Remote

La page PRESET de l'écran REMOTE propose dix présélections de réglages MIDI Remote. Ces présélections ont été conçues pour des logiciels séquenceur et des appareils bien spécifiques et assignent les messages nécessaires aux curseurs et touches [TRACK SEL] de l'AW16G. Vous pouvez utiliser la fonction MIDI Remote immédiatement: il suffit de choisir une présélection à cette page et de brancher l'appareil MIDI externe adéquat.

Logiciels séquenceurs reconnus

● Windows

- Logic5 5.0.1 *1
- Logic Audio Platinum 4.6 *1
- Cubase VST/32 5.1r1
- Cakewalk ProAudio 9.02
- SONAR 1.01

● Macintosh

- Logic5 5.0.1 *1
- Logic Audio Platinum 4.6 *1
- Cubase VST/32 5.1r1 *2
- Cubase VST/32 5.0
- ProTools LE 5.11

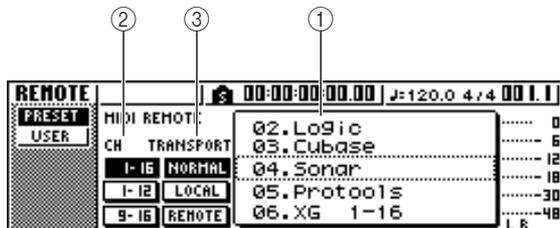
*1. Servez-vous du fichier de réglages du CD-ROM fourni pour configurer les curseurs/touches [TRACK SEL]/touches de transport en fonction des commandes de touche Logic. Les assignations de pistes doivent être faites au sein de Logic en fonction de votre système.

*2. La touche [RTZ] ne fonctionne pas.

Pour afficher la page PRESET de l'écran REMOTE, appuyez plusieurs fois sur la touche [REMOTE] de la section Work Navigate ou maintenez la touche [REMOTE] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲/▼].



La fonction MIDI Remote est automatiquement activée lorsque cette page s'affiche. Les curseurs des canaux de piste et les touches [TRACK SEL] n'ont pas leur fonction habituelle mais celle qui leur est assignée par la présélection choisie à la page PRESET.



Cette page contient les éléments suivants.

① Liste

Sélection d'une des dix présélections de la liste. La ligne entourée d'un cadre pointillé correspond à la présélection en vigueur. Lorsque vous actionnez la molette [DATA/JOG] pour choisir une autre présélection, les assignations de message MIDI changent immédiatement.

L'AW16G propose les présélections suivantes.

● 00 Volume/RecTr

Cette présélection permet de contrôler le volume d'un générateur de son externe ou les pistes d'enregistrement d'un enregistreur externe.

- Les touches [TRACK SEL] transmettent des commandes MMC pour sélectionner les pistes d'enregistrement.
- Les curseurs transmettent des commandes de contrôle de volume (CC07).

● 01 Volume

Cette présélection permet de contrôler le volume d'un générateur de son externe.

- Les touches [TRACK SEL] transmettent des commandes de contrôle de volume (CC07).
- Lorsque vous désactivez une touche [TRACK SEL] (éteinte), une commande volume = 0 est transmise.
- Lorsque vous activez une touche [TRACK SEL] (allumée en vert), la valeur de volume correspondant à la position du curseur est transmise.
- Lorsqu'une touche [TRACK SEL] est activée, le maniement du curseur transmet des commandes de contrôle de volume (CC07).

- 02 Logic
- 03 Cubase
- 04 Sonar
- 05 ProTools

Ces présélections vous permettent de vous servir de l'AW16G comme d'un boîtier de commandes physiques pour divers logiciels séquenceurs.

- Les touches [TRACK SEL] activent/coupent l'étouffement (Mute) sur le logiciel séquenceur.
- Les curseurs pilotent le volume des pistes du logiciel séquenceur.

Il faut installer le fichier de réglages approprié dans votre logiciel séquenceur et effectuer les réglages nécessaires. Pour en savoir plus, voyez l'Appendice "CD-ROM fourni avec l'AW16G" (→ p. 200).

- 06 XG 1-16
- 07 XG 17-32
- 08 XG 33-48
- 09 XG 49-64

Ces présélections transforment l'AW16G en commande de volume pour un générateur de son XG. Chaque présélection contrôle respectivement les parties 1–16, 17–32, 33–48 et 49–64 du générateur de son compatible XG.

- Les touches [TRACK SEL] activent/coupent les parties.
- Les curseurs contrôlent le volume des parties.

Si vous optez pour les présélections 07–09, les indications des boutons changent comme suit.

● Présélection 07

Bouton 1-16 → Bouton 17-32

Bouton 1-12 → Bouton 17-28

Bouton 9-16 → Bouton 25-32

● Présélection 08

Bouton 1-16 → Bouton 33-48

Bouton 1-12 → Bouton 33-44

Bouton 9-16 → Bouton 41-48

● Présélection 09

Bouton 1-16 → Bouton 49-64

Bouton 1-12 → Bouton 49-60

Bouton 9-16 → Bouton 57-64

② CH

Utilisez un de ces boutons pour sélectionner les canaux MIDI assignés aux curseurs et touches [TRACK SEL] comme illustré dans les tableaux suivants.

● Lorsque le bouton 1-16 est sélectionné

Curseurs/touches [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canal MIDI	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16

● Lorsque le bouton 1-12 est sélectionné

Curseurs/touches [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canal MIDI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

● Lorsque le bouton 9-16 est sélectionné

Curseurs/touches [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canal MIDI	9	10	11	12	13	14	15	16	—	—	—	—

Astuce

Lorsque le bouton 1-16 est activé, la manipulation d'un curseur 9/10-15/16 ou d'une touche [TRACK SEL] 9/10-15/16 transmet des messages MIDI sur deux canaux.

③ **TRANSPORT**

Choisissez une des options suivantes pour déterminer l'effet des touches de la section de transport avec la fonction MIDI Remote.

Bouton NORMAL..... Les touches de transport gardent leur fonction habituelle (reproduction, arrêt, localisation, etc. au sein du morceau en cours). Les messages MTC/MMC/MIDI Clock sont transmis et reçus en fonction des réglages de la page MIDI de l'écran UTILITY.

Bouton LOCAL..... Les touches de transport pilotent la reproduction, l'arrêt, la localisation, etc. au sein du morceau en cours. Cependant, les messages MTC/MMC/MIDI Clock ne sont ni transmis ni reçus.

Bouton REMOTE..... Les touches de transport ne pilotent pas l'enregistreur mais transmettent uniquement des messages MIDI qui leur ont été assignés.

Astuce

Ces réglages sont également d'application si vous vous servez d'un commutateur au pied pour piloter le transport au sein du morceau.

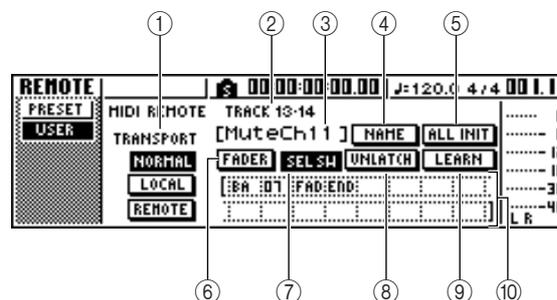
Fonction Remote utilisateur

La page USER de l'écran REMOTE vous permet d'assigner vos propres messages MIDI à chaque curseur et touche [TRACK SEL].

Pour afficher cette page, appuyez plusieurs fois sur la touche [REMOTE] de la section Work Navigate ou maintenez la touche [REMOTE] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].

Astuce

La fonction MIDI Remote est automatiquement activée tant que cette page est affichée. Les curseurs des canaux de piste et les touches [TRACK SEL] n'ont pas leur fonction habituelle mais celle qui leur est assignée par les réglages effectués à la page USER.



Cette page contient les éléments suivants.

① **TRANSPORT**
Permet de sélectionner l'effet des touches de la section de transport avec la fonction MIDI Remote.

② **Canal sélectionné**
Indique le nom du canal sélectionné actuellement.

Astuce

Lorsque vous actionnez un curseur 1-8 ou 9/10-15/16, ou une touche [TRACK SEL] 1-8 ou 9/10-15/16, le contenu de la page change pour afficher les données du canal en question.

③ **Nom du curseur/de la touche [TRACK SEL]**
Affiche le nom assigné au curseur ou à la touche [TRACK SEL] actuellement affiché(e).

④ **Bouton NAME**
Modifie le nom assigné au curseur ou à la touche [TRACK SEL]. Amenez le curseur sur le bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour afficher la fenêtre TITLE EDIT.

⑤ **Bouton ALL INIT**

Initialise les messages MIDI assignés aux curseurs et aux touches [TRACK SEL] (réglages par défaut). Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour retrouver les réglages par défaut.

⑥ **Bouton FADER**

Si vous activez ce bouton, le message MIDI assigné au curseur du canal actuel est affiché. Ce bouton est automatiquement activé lorsque vous actionnez le curseur d'un canal de piste.

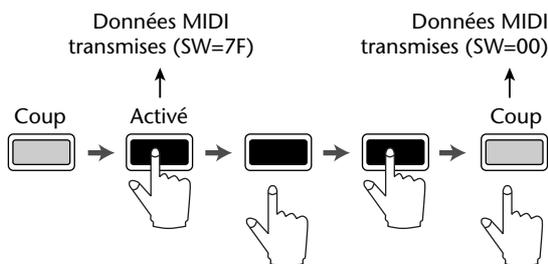
⑦ **Bouton SEL SW**

Si vous activez ce bouton, le message MIDI assigné à la touche [TRACK SEL] du canal actuel est affiché. Ce bouton est automatiquement activé lorsque vous actionnez la touche [TRACK SEL] d'un canal de piste.

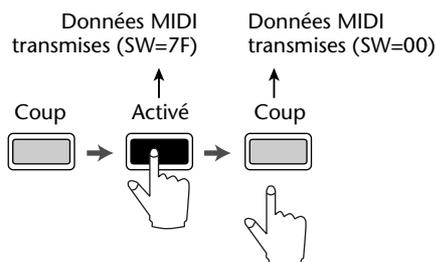
⑧ **Bouton LATCH/UNLATCH**

Détermine l'effet de la touche [TRACK SEL] d'un canal de piste lorsque vous l'actionnez.

LATCH Chaque pression sur la touche [TRACK SEL] active/désactive le réglage.



UNLATCH..... Le réglage est en vigueur tant que vous maintenez la touche [TRACK SEL] enfoncée et est coupé lorsque vous relâchez la touche.



⑨ **Bouton LEARN**

Si vous activez ce bouton, le message MIDI reçu via MIDI IN est assigné au curseur ou à la touche [TRACK SEL] actuellement sélectionné(e). C'est une façon pratique d'assigner rapidement les messages MIDI.

Astuce

- Si vous recevez deux messages MIDI ou plus alors que le bouton LEARN est activé, le message MIDI reçu en dernier lieu est entré dans la case de message MIDI.
- Si vous recevez un message SysEx contenant plus de 16 octets, seuls les 16 premiers octets sont affichés.

⑩ **Message MIDI**

Cette zone affiche le message MIDI (en format hexadécimal) qui est assigné au curseur ou à la touche [TRACK SEL] actuellement sélectionné(e).

Vous pouvez amener le curseur sur chaque case numérique et tourner la molette [DATA/JOG] pour changer la valeur de chaque octet (nombre hexadécimal à deux chiffres). Vous pouvez sélectionner les valeurs suivantes.

00–FF (hexadécimal) ..Correspond à la valeur réelle du message MIDI transmis.

END.....Indique la fin du message MIDI. Lorsque vous actionnez un curseur ou une touche [TRACK SEL], le message MIDI commençant par le premier octet et se terminant avec l'octet qui précède END est transmis.

Touche SW ([TRACK SEL] uniquement)

Indique l'état activé/coupé de la touche [TRACK SEL]. L'octet défini comme SW est transmis sous forme de valeur 7F (hexadécimal) lorsque la touche est activée ou 00 (hexadécimal) lorsque la touche est coupée.

FAD

Indique la position actuelle du curseur. Si le message est assigné à un curseur, l'octet défini comme FAD est transmis sous forme de valeur 00–7F (hexadécimale) correspondant à la position du curseur lorsque vous l'actionnez. Si le message est assigné à une touche [TRACK SEL], cet octet est transmis sous forme de valeur correspondant à la position du curseur lorsque vous activez la touche [TRACK SEL] et sous forme de valeur 00 (hexadécimale) lorsque la touche [TRACK SEL] est désactivée.

Astuce

- Le message MIDI assigné à un seul curseur ou une seule touche ne peut pas excéder seize octets.
- Si vous n'assignez pas d'octet SW à une touche [TRACK SEL], le message MIDI entré ne sera transmis que lorsque vous activez la touche. (Dans ce cas, le réglage UNLATCH est généralement utilisé.)
- Lorsque vous utilisez le bouton LEARN pour assigner une commande de contrôle à un curseur, l'octet END est automatiquement entré à la fin du message MIDI.
- Lorsque vous utilisez le bouton LEARN pour assigner une commande de contrôle à un curseur, l'octet FAD est automatiquement entré en tant que valeur variable.

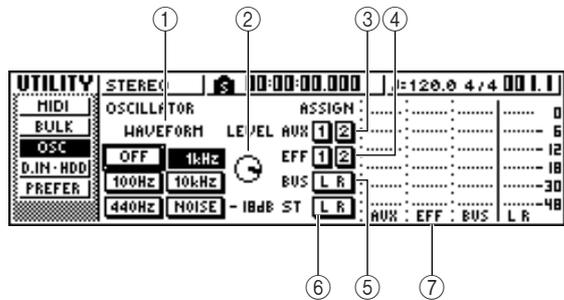
Note

- Si vous assignez un message MIDI manuellement, veillez à entrer l'octet END à la fin du message MIDI.
- Lorsque vous assignez un message MIDI à un curseur, FAD doit figurer parmi les octets. Si vous n'entrez pas FAD, le curseur restera sans effet.
- Si vous entrez les valeurs manuellement, il est possible que le message MIDI ne soit pas valide. C'est pourquoi il vaut mieux faire appel au bouton ⑨ LEARN pour assigner les messages MIDI lorsque c'est possible.

Utilisation de l'oscillateur (tonalité test)

La page OSC de l'écran UTILITY vous permet d'envoyer le signal de l'oscillateur (tonalité de test) de l'AW16G au bus voulu.

Pour afficher cette page, appuyez plusieurs fois sur la touche [UTILITY] dans la section Work Navigate ou maintenez la touche [UTILITY] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].



Cette page contient les éléments suivants.

- ① **WAVEFORM**
Sélectionne un des signaux suivants pour l'oscillateur.
Bouton OFF L'oscillateur est coupé
Bouton 100Hz Sinusoïde de 100 Hz
Bouton 440Hz Sinusoïde de 440 Hz
Bouton 1kHz..... Sinusoïde de 1 kHz
Bouton 10 kHz..... Sinusoïde de 10 kHz
Bouton NOISE Bruit blanc

Lorsque vous activez un bouton, le signal de l'oscillateur est immédiatement envoyé au bus choisi. Utilisez les boutons ③–⑥ pour choisir le bus auquel le signal doit être envoyé.

Astuce

Si la commande LEVEL a un réglage assez élevé au moment où l'oscillateur émet son signal, vous risquez d'obtenir un niveau soudainement très élevé. Veillez donc à baisser la commande LEVEL avant d'allumer l'oscillateur.

- ② **Commande LEVEL**
Elle détermine le niveau de sortie de l'oscillateur.
- ③ **Boutons AUX 1/2**
Envioient le signal de l'oscillateur aux bus AUX 1/2.
- ④ **Boutons EFF 1/2**
Envioient le signal de l'oscillateur aux bus d'effet 1/2.
- ⑤ **Bouton BUS L R**
Envioient le signal de l'oscillateur au bus L/R.
- ⑥ **Bouton STEREO L R**
Envioient le signal de l'oscillateur au bus L/R.
- ⑦ **Indicateur de niveau**
Indique le niveau de sortie des bus AUX 1/2, des bus d'effets 1/2 et du bus L/R.

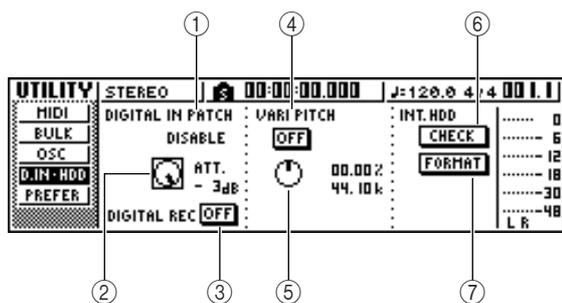
Note

Les sinusoïdes et le bruit blanc exercent une pression plus forte que ce qui est acoustiquement perceptible. Ne choisissez donc pas un niveau trop élevé afin de ne pas endommager vos enceintes.

Réglages d'entrée numérique/Contrôle et initialisation du disque dur interne

A la page D.IN HDD de l'écran UTILITY, vous pouvez effectuer des réglages pour entrée numérique et contrôler, voire initialiser, le disque dur interne.

Pour afficher cette page, appuyez plusieurs fois sur la touche [UTILITY] dans la section Work Navigate ou maintenez la touche [UTILITY] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].



Cette page contient les éléments suivants.

① DIGITAL IN PATCH

Cette page vous permet de sélectionner une des destinations suivantes pour le signal de l'entrée DIGITAL IN.

DISABLE L'entrée DIGITAL STEREO IN est désactivée.

INPUT 1/2-7/8 Le signal est envoyé aux canaux d'entrée 1/2-7/8. Si vous choisissez cette option, les prises MIC/LINE des canaux d'entrée en question sont désactivées.

STEREO BUS Le signal est envoyé au bus stéréo.



Si vous optez pour **DISABLE**, l'AW16G fonctionnera en utilisant son horloge interne. Si vous sélectionnez un autre réglage, l'AW16G se synchronisera sur les signaux d'horloge accompagnant le signal de l'entrée DIGITAL STEREO IN. Cependant, lors de la lecture d'un CD audio, l'AW16G suit toujours son horloge interne.



- Il est impossible de changer ce réglage tant que l'enregistreur fonctionne.
- Si vous sélectionnez un autre réglage que **DISABLE**, le message "((((WRONG WORD CLOCK!!!)))" apparaît quand des données d'horloge inadéquates arrivent à la prise DIGITAL STEREO IN. Tant que ce message est affiché, tous les canaux sont coupés et la section d'enregistrement ne fonctionne pas. Pour remettre l'AW16G en état de fonctionner, envoyez un signal d'horloge correct ou réglez le paramètre DIGITAL IN PATCH sur **DISABLE**.

② Commande ATT

Détermine le niveau du signal envoyé de l'entrée DIGITAL STEREO IN au bus stéréo.



La commande ATT n'a de sens que si DIGITAL IN PATCH est réglé sur **STEREO BUS**.

③ Bouton DIGITAL REC ON/OFF

Active (ON) ou coupe (OFF) l'enregistrement numérique à partir de la prise DIGITAL IN et l'importation de données audio numériques venant d'un CD audio ou d'un fichier WAV accessible par le graveur CD-RW.

Lorsque vous activez cette fonction, le message suivant apparaît.

OBSERVE Copyright Notice
Written in Owner's Manual?
[Cancel] [OK]

Si vous êtes d'accord avec les conditions décrites sous "Avis sur le droit d'auteur" (→ p. 5), sélectionnez [OK]. Une fois que vous avez sélectionné OK, l'enregistrement et l'importation de données audio numériques sont autorisés.



A la mise sous tension, le bouton DIGITAL REC ON/OFF est toujours sur OFF.

④ Bouton VARI PITCH ON/OFF

Détermine si la fréquence d'échantillonnage est réglable (fonction Vari-Pitch) lorsque DIGITAL IN PATCH est sur **DISABLE**. Si vous activez ce bouton, la fonction Vari-Pitch est activée et vous pouvez vous servir de la commande VARI PITCH pour régler la fréquence d'échantillonnage.

⑤ Commande VARI PITCH

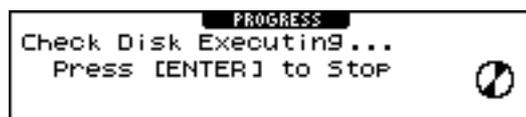
Règle la fréquence d'échantillonnage du morceau actuel sur une plage de -5.97 à +6.00%.



Vari-Pitch n'est disponible que si DIGITAL IN PATCH est sur **DISABLE**; elle n'est pas disponible si vous avez sélectionné **MTC Slave** à la page **MIDI** de l'écran **UTILITY**.

⑥ Bouton CHECK

Contrôle l'état du disque dur interne. Si vous amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER], une fenêtre vous demande confirmation. Amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur la touche [ENTER] pour sauvegarder automatiquement le morceau en cours et effectuer le contrôle. Une fenêtre apparaît durant le contrôle; vous pouvez interrompre le contrôle en appuyant sur la touche [ENTER].



Si aucun problème particulier n'a été détecté, "No Error" apparaît.

En cas de problème, un des messages suivants apparaît.

- Read Error**..... L'écran indique le nombre d'emplacements où les données n'ont pas pu être lues sur le disque dur. Il est possible que le disque dur ait été endommagé.
- Data Error**..... L'écran indique le nombre d'emplacements où il y a des incohérences dans les données lues sur le disque dur. Il est possible que les opérations concernant le morceau ne puissent pas être réalisées correctement.
- Link Error**..... L'écran indique le nombre d'emplacements pour lesquels les données enregistrées sur le disque dur ne sont pas liées correctement. Il est possible qu'il y ait du bruit lors de la reproduction du morceau ou que les opérations concernant le morceau ne puissent pas être réalisées correctement.



Cette opération ne répare pas les erreurs sur le disque dur. Nous vous recommandons d'archiver et de faire des copies de secours de vos données de morceau importantes. Si un message d'erreur apparaît lorsque vous exécutez cette opération, veuillez formater le disque dur. Si l'AW16G ne fonctionne toujours pas correctement après le formatage du disque dur, veuillez contacter votre revendeur.

⑦ Bouton FORMAT

Formate le disque dur interne. Amenez le curseur sur ce bouton et appuyez sur la touche [ENTER] pour formater le disque dur. Une fenêtre affiche la progression du formatage. Lorsque le formatage est terminé, cette fenêtre se ferme automatiquement.

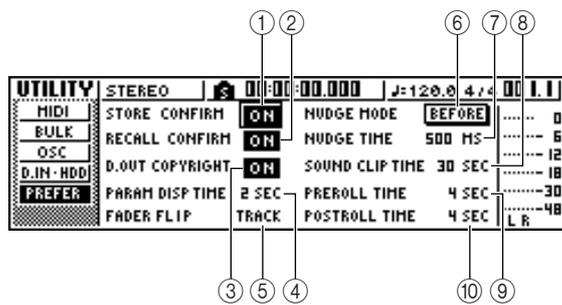


- Cette procédure efface irrémédiablement toutes les données du disque dur interne. Soyez donc prudent lorsque vous y faites appel.
- Il est impossible d'annuler l'opération de formatage une fois qu'elle a été lancée.
- Ne mettez jamais l'appareil hors tension et ne coupez pas l'alimentation durant le formatage car cela endommagerait le disque dur et entraînerait des dysfonctionnements.

Réglages globaux pour l'AW16G

A la page PREFER de l'écran UTILITY, vous pouvez effectuer des réglages qui concernent l'utilisation générale de l'AW16G, tels que l'apparition ou non de fenêtres de messages ou l'activation ou non de la protection contre la copie.

Pour afficher cette page, appuyez plusieurs fois sur la touche [UTILITY] dans la section Work Navigate ou maintenez la touche [UTILITY] enfoncée et servez-vous des touches CURSOR [▲]/[▼].



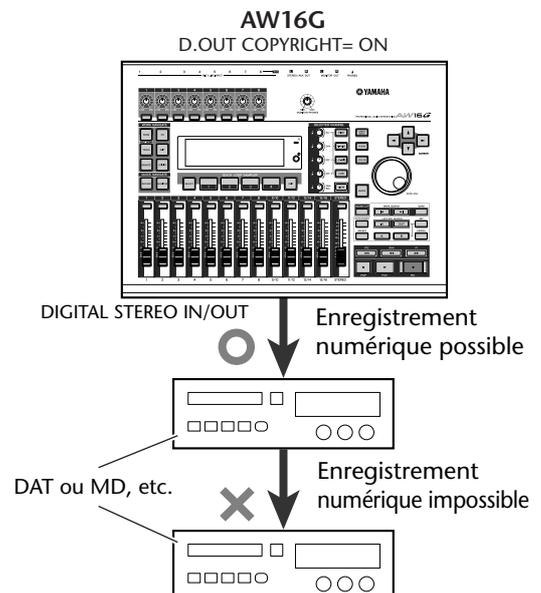
Cette page contient les éléments suivants.

- ① **Bouton STORE CONFIRM ON/OFF**
Détermine si la fenêtre TITLE EDIT apparaît ou non (elle vous permet d'attribuer un nom) lors de la sauvegarde d'une scène ou d'une mémoire.
- ② **Bouton RECALL CONFIRM ON/OFF**
Détermine si une demande de confirmation apparaît avant le chargement d'une scène ou d'une mémoire.
- ③ **Bouton D.OUT COPYRIGHT ON/OFF**
Détermine si des marqueurs SCMS (Serial Copy Management System) protégeant les données

numériques contre la copie sont intégrés dans le signal numérique sortant par la prise DIGITAL STEREO OUT. Il y a protection quand ce bouton est activé et il n'y a pas de protection lorsqu'il est désactivé.

Si la protection contre la copie est activée, vous pouvez copier le signal sortant via la prise DIGITAL STEREO OUT sur un enregistreur MD ou DAT mais il sera impossible de faire des copies numériques de deuxième génération de ces données.

- Lorsque la protection contre la copie est activée



④ **PARAM DISP TIME**

Détermine la durée d'affichage d'une valeur dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque vous actionnez les commandes de la section Selected Channel pour éditer un paramètre. La plage de réglage de ce paramètre est de 0–9 (secondes).

⑤ **FADER FLIP**

Détermine si les curseurs 1–8 et 9/10–15/16 règlent le niveau des canaux de pistes (TRACK) ou les niveaux des canaux d'entrée/pads (INPUT). A la mise sous tension, FADER FLIP est sur TRACK.



Même si vous sélectionnez INPUT, la fonction des touches [TRACK SEL] n'est pas modifiée.

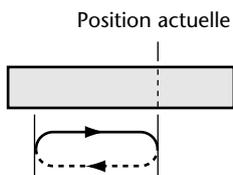
⑥ **NUDGE MODE**

Sélectionne le mode de reproduction utilisé par la fonction Nudge (une fonction qui vous permet de rechercher une position avec la touche [JOG ON] et la molette [JOG/DATA]).

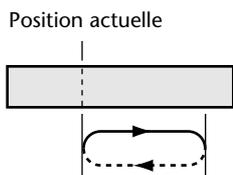
AFTER Reproduction répétée d'une plage commençant à la position actuelle et d'une durée établie sous Nudge TIME.

BEFORE..... Reproduction répétée d'une plage commençant à la position actuelle et d'une durée établie sous Nudge TIME.

NUDGE MODE: BEFORE



NUDGE MODE: AFTER



⑦ **NUDGE TIME**

Détermine la plage (Nudge Time) reproduite de façon répétitive par la fonction Nudge. Vous pouvez régler la plage Nudge sur une plage de 25 à 800ms par pas d'1 milliseconde.

⑧ **SOUND CLIP TIME**

Détermine le temps d'enregistrement pour la fonction Sound Clip.

La plage de réglage de ce paramètre est de 30s à 180s, par pas de 30 secondes.



Le paramètre SOUND CLIP TIME est à déterminer lors de la création d'un nouveau morceau. Il est impossible de changer le temps d'enregistrement pour la fonction Sound Clip une fois le morceau créé.

⑨ **PREROLL TIME**

Détermine la plage (preroll) reproduite avant le point Punch In en mode d'enregistrement Auto Punch In. La plage de réglage de ce paramètre va de 0 à 5 secondes.

⑩ **POSTROLL TIME**

Détermine la plage (postroll) reproduite après le point Punch Out en mode d'enregistrement Auto Punch In/Out. La plage de réglage de ce paramètre va de 0 à 5 secondes.

Chapitre 15

Utilisation de l'AW16G avec des appareils externes

Ce chapitre donne divers exemples d'utilisation de l'AW16G avec des appareils externes.

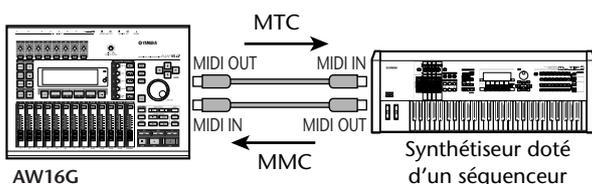
Utilisation de l'AW16G avec un synthé doté d'un séquenceur

Il y a différentes façons d'utiliser l'AW16G avec un synthétiseur doté d'un séquenceur (station de travail).

Synchroniser l'AW16G avec le séquenceur de la station de travail

Voici comment synchroniser l'AW16G avec le séquenceur de la station de travail via MTC. Dans cet exemple, nous allons aussi faire appel aux commandes MMC pour piloter à distance le transport sur l'AW16G à partir de la station de travail.

- 1 Comme indiqué ci-dessous, branchez le synthétiseur station de travail à l'AW16G.



- 2 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [UTILITY] pour afficher la page MIDI de l'écran UTILITY. Activez le bouton SLAVE de la zone MMC MODE et le bouton MASTER de la zone MTC MODE.

L'AW16G est réglée pour fonctionner comme esclave MMC et comme maître MTC.

- 3 Amenez le curseur sur la case DEV et entrez le numéro d'appareil pour qu'il corresponde au réglage de votre synthétiseur station de travail.

Lorsque vous utilisez MMC, l'AW16G et l'appareil MIDI externe doivent avoir le même numéro d'appareil (Device) MMC. Pour en savoir plus sur les numéros d'appareil que votre station de travail peut utiliser, veuillez consulter son manuel.

- 4 Sous MIDI OUT, activez les boutons MIDI et MTC.

Lorsque l'AW16G fonctionne, elle transmet des messages MTC via le connecteur MIDI OUT/THRU.

- Exemples de réglages pour la synchronisation avec MTC et MMC



- 5 Dans la section Work Navigate, servez-vous de la touche [SONG] pour afficher la page SETUP de l'écran SONG et sélectionnez la résolution en frames dans la zone TIME CODE BASE.



Astuce

La résolution en frames choisie ici concerne non seulement la synchronisation avec l'appareil externe mais aussi le code temporel affiché au compteur etc.

- 6 Réglez votre station de travail de sorte à en faire l'élément maître MMC et esclave MTC. Utilisez, pour le numéro d'appareil MMC et la résolution en frames MTC, les mêmes réglages que l'AW16G.

Pour en savoir plus sur ces réglages, veuillez consulter le manuel de la station de travail.

- 7 Lancez la reproduction sur le séquenceur (de la station de travail).

Lorsque le séquenceur de la station de travail est en mode de reproduction, les commandes MMC correspondantes sont envoyées à l'AW16G et celle-ci démarre.

Simultanément, l'AW16G transmet des commandes MTC sur lesquelles le séquenceur se synchronise.

Astuce

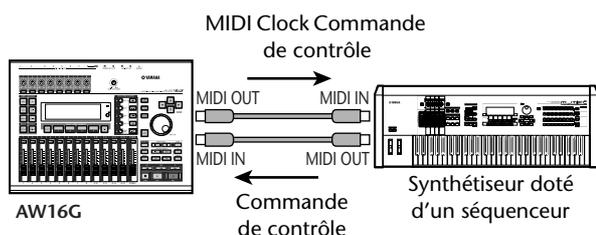
Vous pouvez aussi synchroniser des appareils avec des messages MIDI Clock et Start/Stop/Continue au lieu d'avoir recours à des commandes MTC et MMC. Pour en savoir plus sur cette méthode, veuillez lire la section suivante, "Enregistrer/reproduire des opérations de mixage de l'AW16G avec le séquenceur."

Enregistrer/reproduire des opérations de mixage de l'AW16G avec le séquenceur

Voici comment synchroniser l'AW16G et le séquenceur de la station de travail externe afin d'enregistrer/reproduire avec le séquenceur les réglages effectués sur l'AW16G avec les curseurs et les commandes Pan.

Comme les paramètres de mixage entraînent un échange considérable de commandes de contrôle, nous allons utiliser un signal de synchronisation MIDI Clock (qui nécessite moins de données) plutôt que MTC.

- 1 Branchez l'AW16G et la station de travail comme illustré ci-dessous.



- 2 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [UTILITY] pour afficher la page MIDI de l'écran UTILITY. Activez le bouton MASTER sous MTC CODE et, sous MIDI OUT, activez les boutons MIDI et CLK.

Avec ces réglages, l'AW16G transmet des messages MIDI Clock, Start/Stop/Continue et Song Position Pointer (pointeur de position dans le morceau) via son connecteur MIDI OUT/THRU lorsqu'elle fonctionne.

● Exemples de réglages pour la synchronisation avec MIDI Clock et Start/Stop/Continue



- 3 Sélectionnez la zone CTRL CHG MODE et actionnez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner la valeur 1 sur la page disponible 1-3.

L'option CTRL CHG MODE permet de choisir parmi trois possibilités (1-3) la façon dont les commandes de contrôle réagissent aux paramètres de mixage de l'AW16G. (Pour en savoir plus sur les différentes possibilités, voyez page 152.)

Si vous souhaitez utiliser un canal MIDI distinct pour chaque canal de piste de l'AW16G, sélectionnez 1. Si vous voulez que tous les canaux de piste soient pilotés via un seul canal MIDI, optez pour 2 ou 3.

Si vous choisissez 2 ou 3, vous devez aussi sélectionner dans la rubrique MIDI CH le canal MIDI utilisé pour transmettre et recevoir les commandes de contrôle.

- 4 Effectuez les réglages nécessaires pour que le séquenceur du synthétiseur suive les messages MIDI Clock externes. Préparez également le séquenceur à l'enregistrement.

Pour en savoir plus sur ces réglages, veuillez consulter le manuel de la station de travail externe.

Note

Si le synthétiseur dispose d'une fonction qui lui permet de retransmettre par MIDI OUT des messages MIDI reçus par son connecteur MIDI IN (une fonction appelée "MIDI Echo" ou "MIDI Thru"), coupez-la. Si cette fonction est activée durant l'enregistrement, les commandes de contrôle transmises lorsque vous utilisez l'AW16G sont immédiatement renvoyées à l'AW16G et peuvent être source de problèmes.

- 5 Lancez la reproduction du morceau de l'AW16G à partir du début.

Lorsque l'AW16G commence la reproduction, elle transmet un message Start et des messages MIDI Clock au séquenceur qui lui emboîte le pas.

- 6 Effectuez des réglages de mixage en ajustant notamment les curseurs et les commandes Pan.

Les commandes de contrôle assignées à chaque paramètre sont enregistrées sur le séquenceur. Les paramètres de mixage pouvant être enregistrés dépendent du réglage CTRL CHG MODE (→ p. 151).

- 7 Une fois l'enregistrement terminé, arrêtez le morceau sur l'AW16G.

- 8 Faites passer le séquenceur externe en mode de reproduction et lancez la reproduction du morceau de l'AW16G à partir du début.

Les commandes de contrôle enregistrées sont transmises à l'AW16G et les paramètres de mixage concernés changent.

Si nécessaire, vous pouvez vous servir des fonctions d'édition du séquenceur pour modifier certaines valeurs ou le timing des commandes de contrôle.

Note

Si vous avez réglé CTRL CHG MODE sur 1, un changement des paramètres des canaux de piste 1-16 transmet des commandes de contrôle sur les canaux MIDI correspondants 1-16. C'est pourquoi, il vaut mieux n'enregistrer des opérations que pour un canal à la fois (sauf si votre séquenceur est en mesure de gérer plusieurs canaux MIDI simultanément).

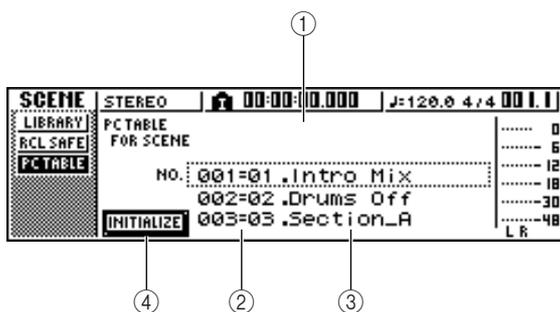
Changer de scène sur l'AW16G à partir du séquenceur externe

Voici comment transmettre des changements de programme à partir du séquenceur externe pour changer de scène sur l'AW16G.

■ Assigner des scènes à des numéros de programme

1 Dans la section Control, servez-vous de la touche [SCENE] pour afficher la page PC TABLE de l'écran SCENE.

Cette page vous permet d'attribuer un numéro de scène aux différents numéros de programme.



① Liste

Cette liste affiche les scènes du morceau actuel. La ligne entourée d'un cadre pointillé correspond à la scène actuellement sélectionnée.

② Numéro de programme

Le numéro de programme 001–128 apparaît ici. Amenez le curseur sur ce numéro et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas.

③ Scène

Amenez le curseur sur cette zone et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour sélectionner la scène à assigner au numéro de programme choisi.

④ Bouton INITIALIZE

Rétablit les assignations par défaut des numéros de programme.

Astuce

Par défaut, les numéros de programmes 1–96 correspondent aux scènes 1–96 tandis que les numéros de programmes 97–128 n'ont pas d'attribution (NO ASSIGN).

2 Amenez le curseur sur le numéro de programme et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour sélectionner le numéro de programme dont vous souhaitez changer l'assignation.

3 Amenez le curseur dans la liste de scènes et servez-vous de la molette [DATA/JOG] pour sélectionner la scène à assigner au numéro de programme choisi.

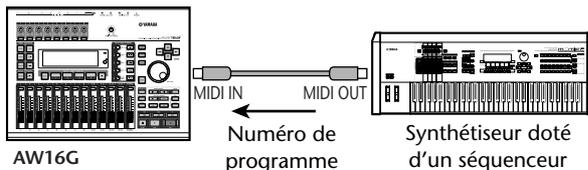
4 Répétez les étapes 3–4 pour assigner les scènes voulues à d'autres numéros de programme.

Astuce

Pour retrouver les assignations de scène par défaut, amenez le curseur sur le bouton INITIALIZE et appuyez sur la touche [ENTER].

■ Transmettre des numéros de programme pour changer de scène

1 Branchez l'AW16G et le synthétiseur station de travail comme illustré ci-dessous.



2 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [UTILITY] pour afficher la page MIDI de l'écran UTILITY.



3 Réglez le paramètre PGM CHG MODE sur RX.

Avec ce réglage, l'AW16G peut recevoir des changements de programme.

4 Amenez le curseur sur RX sous MIDI CH et choisissez le canal MIDI devant recevoir les messages MIDI.

5 Transmettez un changement de programme du synthétiseur sur l'AW16G via le canal MIDI sélectionné.

La scène assignée à ce numéro de programme est alors chargée.

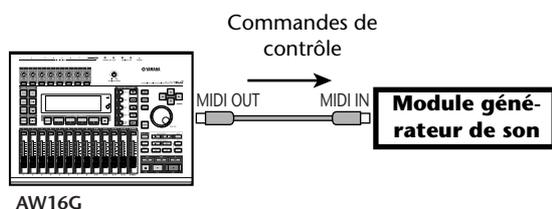
Astuce

Si vous insérez des changements de programme aux endroits appropriés de la piste séquenceur, les scènes sont automatiquement chargées puisque l'AW16G et le séquenceur externe sont synchronisés.

Commande à distance d'un module générateur de son

Voici comment vous pouvez utiliser la fonction MIDI Remote de l'AW16G pour piloter un générateur de son à distance.

- 1 Branchez l'AW16G et le module générateur de son comme illustré ci-dessous.



- 2 Dans la section Work Navigate, appuyez sur la touche [REMOTE] pour afficher la page PRESET de l'écran REMOTE.

La fonction Remote est activée.



Astuce

- Tant que l'écran REMOTE est affiché, les fonctions des curseurs et des touches [TRACK SEL] sont désactivées; les curseurs et les touches servent à transmettre des messages MIDI.
- La fonction MIDI Remote est activée chaque fois que l'écran REMOTE est affiché. Cependant, les messages MIDI ne sont pas transmis tant que le bouton MIDI n'est pas activé à la page MIDI (→ p. 150).

- 3 Tournez la molette [DATA/JOG] pour sélectionner la présélection voulue.

Si vous optez pour la présélection 06 (XG 1-16), par exemple, les curseurs de l'AW16G contrôlent le volume des parties 1-16 de votre générateur de son XG tandis que les touches [TRACK SEL] 1-16 déterminent le statut activé/coupé des parties 1-16.

- 4 Si nécessaire, servez-vous des boutons de la zone CH afin de sélectionner les canaux MIDI auxquels les curseurs et les touches [TRACK SEL] seront assignés.

Les boutons de la zone CH déterminent les canaux MIDI assignés aux curseurs et touches [TRACK SEL]. Pour connaître les combinaisons de canaux MIDI utilisés lorsque les différents boutons sont activés, voyez "MIDI et fonctions utilitaires" (→ p. 149).

- 5 Actionnez les curseurs et les touches [TRACK SEL] de l'AW16G.

Les messages assignés aux curseurs et aux touches [TRACK SEL] sont transmis via le connecteur MIDI OUT/THRU et changent les paramètres de votre générateur de son.

Astuce

Il est également possible d'assigner vos propres messages MIDI aux curseurs et touches [TRACK SEL] de l'AW16G. Pour en savoir plus, voyez "MIDI et fonctions utilitaires" (→ p. 149).

Utiliser des effets externes

Au lieu des effets internes, vous pouvez aussi utiliser un processeur externe branché aux connecteurs STEREO/AUX OUT. A titre d'exemple, voici comment vous servir du bus AUX1 pour traiter les signaux des canaux de piste avec une réverbération à entrée mono et sortie stéréo au cours du mixage final.

1 Réglez le curseur [STEREO] en position ∞ .

2 Dans la section Selected Channel, appuyez plusieurs fois sur la commande [PAN/BAL] ou maintenez-la enfoncée et actionnez les touches CURSOR [▲]/[▼] pour afficher la page AUX OUT de l'écran PAN.

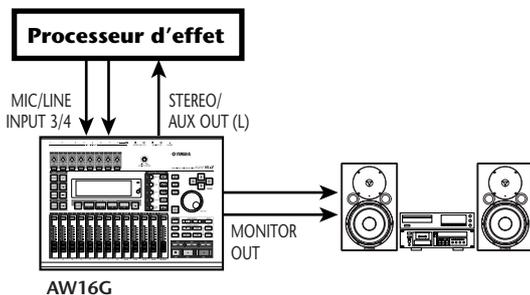
Cette page vous permet de sélectionner un des signaux suivants pour l'envoyer aux sorties STEREO/AUX OUT.

- STEREO Bus stéréo (par défaut)
- AUX 1/2 Bus AUX 1/2

3 Amenez le curseur sur le bouton AUX 1/2 et appuyez sur la touche [ENTER].

Le signal du bus AUX 1 est envoyé au canal gauche (L) de la sortie STEREO/AUX OUT et le signal du bus AUX 2 est envoyé au canal droit (R).

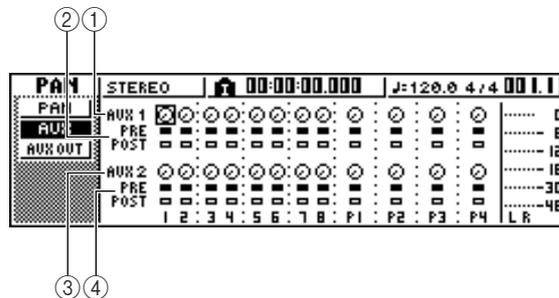
4 Comme indiqué ci-dessous, branchez le processeur d'effet externe à l'AW16G.



Note

Si vous effectuez cette connexion en relevant le curseur [STEREO] avant les étapes 2 and 3, il peut y avoir oscillation. Soyez donc prudent.

5 Appuyez deux fois sur la commande [PAN/BAL] pour afficher la page AUX de l'écran PAN.



① Commandes AUX 1

Déterminent le niveau d'envoi des signaux de chaque canal vers le bus AUX 1.

② PRE/POST (ligne supérieure)

Déterminent l'endroit où le signal doit être pris dans chaque canal pour être envoyé au bus AUX1. Amenez le curseur sur le canal voulu et appuyez sur la touche [ENTER] pour alterner entre les deux réglages suivants.

PRE (avant le curseur) Le signal est envoyé immédiatement avant le curseur.

POST (après le curseur).... Le signal est envoyé immédiatement après le curseur.

③ Commandes AUX2

Déterminent le niveau d'envoi des signaux de chaque canal vers le bus AUX 2.

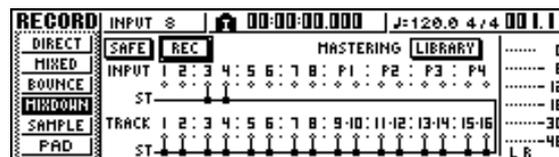
④ PRE/POST (ligne inférieure)

Déterminent l'endroit où le signal doit être pris dans chaque canal pour être envoyé au bus AUX 2. Amenez le curseur sur le canal voulu et appuyez sur la touche [ENTER] pour alterner entre PRE et POST.

6 Amenez la commande AUX 1 de chaque canal à un niveau adéquat et réglez le paramètre PRE/POST de la ligne supérieure comme vous le souhaitez.

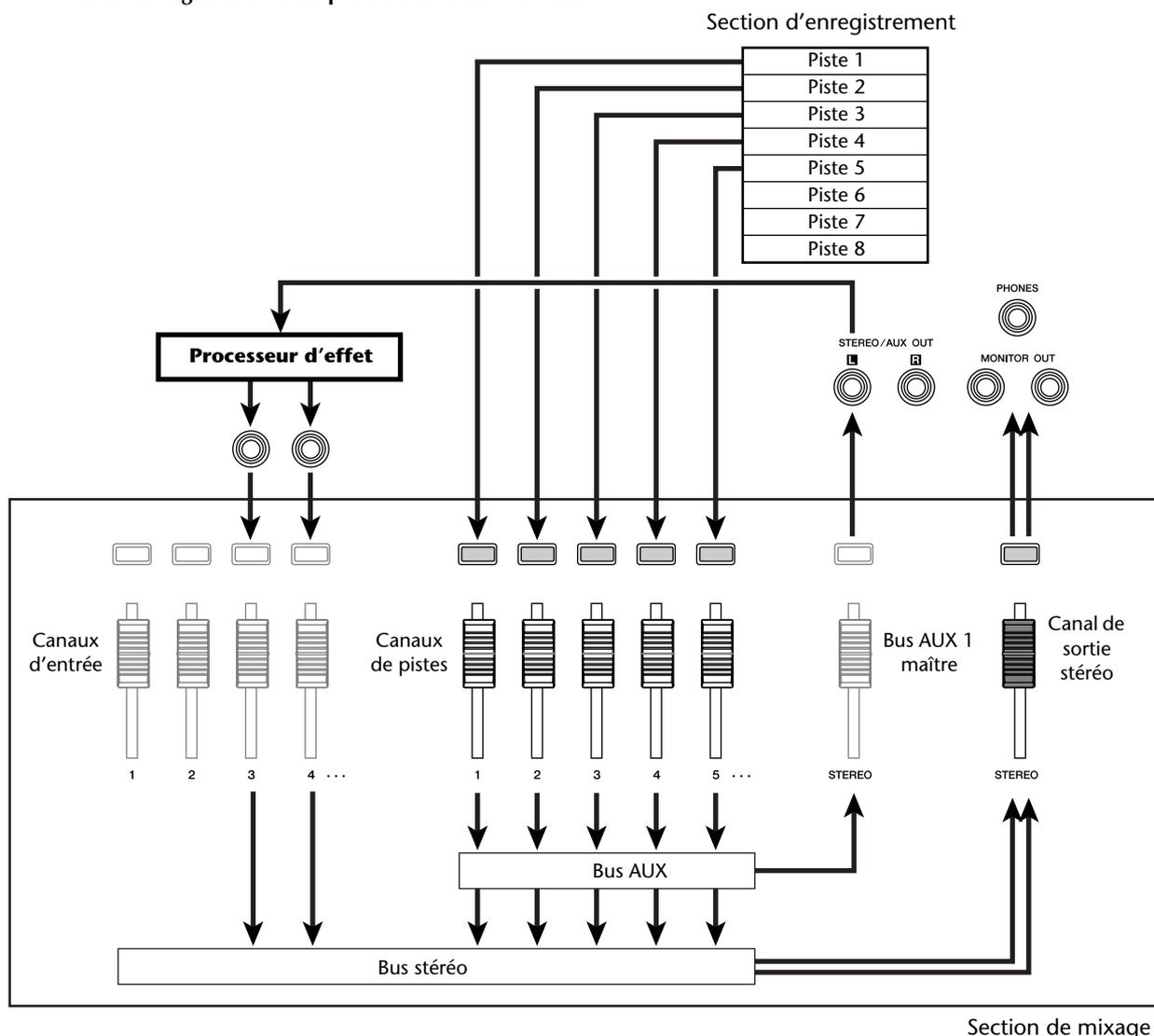
Avec les réglages effectués jusqu'ici, le signal du canal de piste est envoyé du bus AUX 1 à l'effet externe via la prise STEREO/AUX OUT.

7 Dans la section Quick Navigate, appuyez sur la touche [RECORD] pour afficher la page MIXDOWN de l'écran RECORD et effectuez les réglages ci-dessous.



Avec ces réglages, le signal non traité des canaux de piste 1–16 et le signal d'effet renvoyé aux canaux d'entrée 3/4 sont envoyés au bus stéréo et mixés. Vous pouvez écouter ces signaux via les sorties MONITOR OUT.

● Flux des signaux avec un processeur d'effet externe

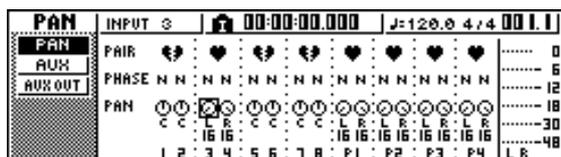


8 Appuyez plusieurs fois sur la commande [PAN/BAL] de la section Selected Channel pour afficher la page PAN de l'écran PAN. Étalez la position stéréo des canaux d'entrée 3/4.

Le signal d'effet est audible en stéréo. Si vous le souhaitez, vous pouvez jumeler les canaux 3/4 pour en faire une paire.

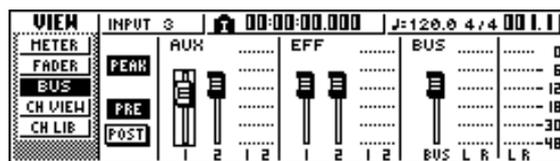
Note

Si vous vous servez de ces réglages, laissez les commandes AUX 1 et AUX 2 des canaux d'entrée 3/4 à l'extrême gauche (-8 dB). Si vous augmentez ces niveaux, il y aura boucle de signal et oscillation.



9 Amenez le curseur [STEREO] en position 0dB et, en écoutant le morceau, réglez le niveau d'entrée du processeur d'effet externe et servez-vous des commandes [GAIN] pour régler le niveau des canaux d'entrée 3/4.

Vous pouvez aussi revenir à l'étape 5 et réajuster le niveau d'envoi vers le bus AUX 1 pour chaque canal de piste. Pour régler le niveau maître du bus AUX 1, affichez la page BUS de l'écran VIEW (ou la page AUX OUT de l'écran PAN).



10 A la page MIXDOWN de l'écran RECORD, activez le bouton REC et effectuez le mixage final.

Note

Une fois le mixage final terminé, ramenez le paramètre de la page AUX OUT de l'écran PAN sur son réglage original: STEREO.

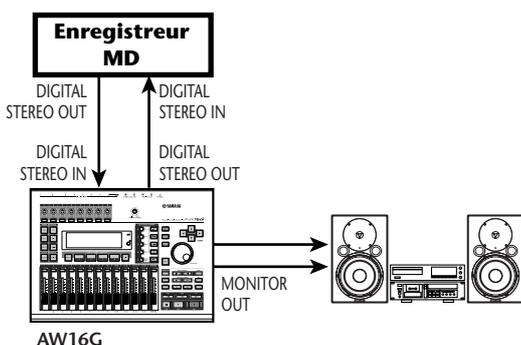
Brancher un enregistreur MD

En branchant un enregistreur MD au connecteur DIGITAL STEREO IN ou DIGITAL STEREO OUT de l'AW16G, vous pouvez effectuer le mixage final sur MD en restant dans le domaine numérique ou enregistrer un signal audio de l'enregistreur MD sur l'AW16G.

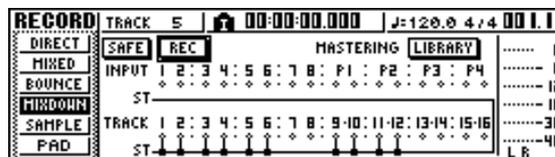
Mixage final sur un enregistreur MD

Voici comment brancher un enregistreur à la sortie DIGITAL STEREO OUT de l'AW16G et effectuer le mixage final. La sortie DIGITAL STEREO OUT produit toujours le signal enregistré sur la piste stéréo. La procédure est donc essentiellement la même que pour un mixage final normal.

- 1 Réglez le curseur [STEREO] en position $-\infty$.
- 2 Comme indiqué dans le schéma ci-dessous, servez-vous d'un câble optique pour brancher l'AW16G à votre enregistreur MD.

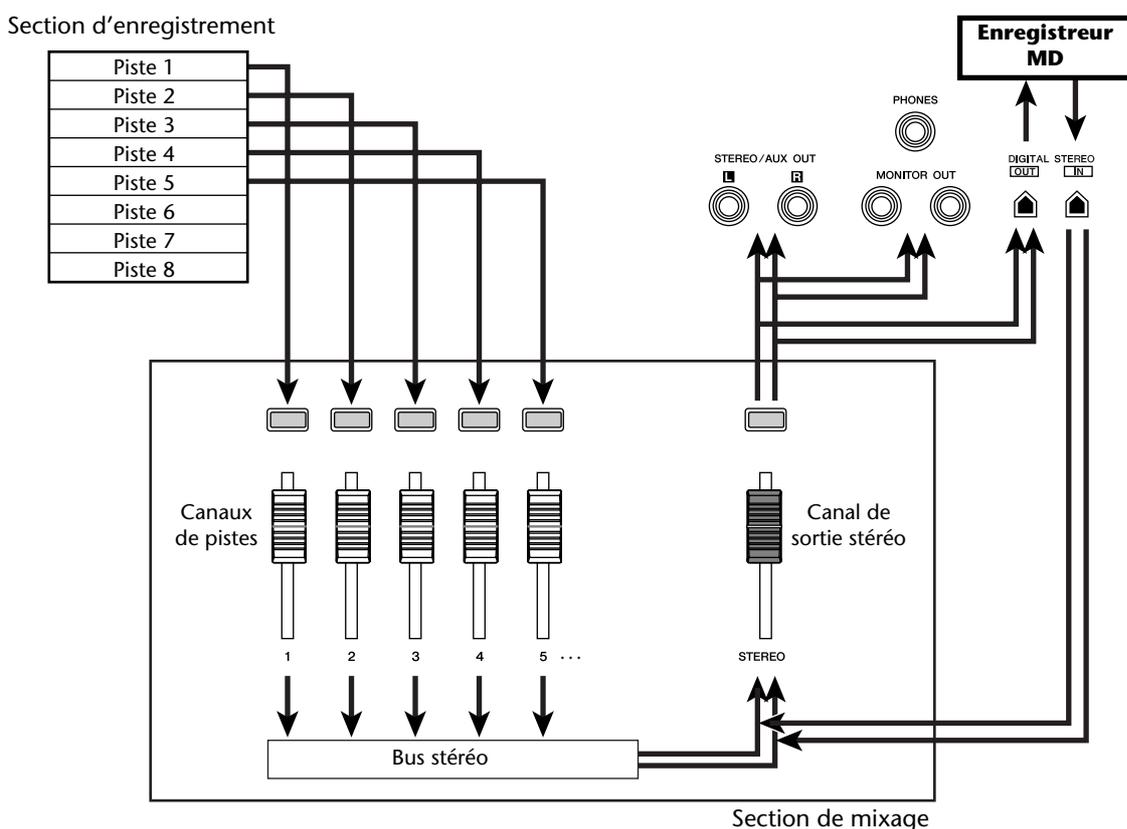


- 3 Dans la section Quick Navigate, appuyez sur la touche [RECORD] pour afficher la page MIXDOWN de l'écran RECORD et sélectionnez les canaux à envoyer au bus stéréo.



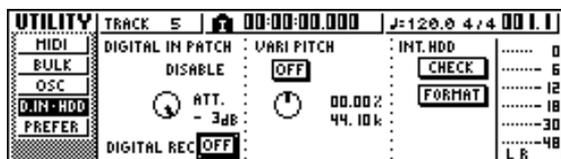
- 4 Amenez le curseur [STEREO] en position 0dB et, en écoutant le morceau, réglez le niveau, la position stéréo, l'égalisation et la dynamique pour chaque canal de piste. Vous pouvez aussi faire appel aux mémoires de mastérisation.
- 5 Une fois les réglages de tonalité et de volume terminés, placez l'enregistreur MD en mode d'enregistrement, lancez le morceau sur l'AW16G et procédez au mixage final. Il est inutile d'activer le bouton REC à la page MIXDOWN cette fois.
- 6 Une fois le mixage final terminé, arrêtez l'AW16G et l'enregistreur MD.

- Flux des signaux lors d'un mixage final sur enregistreur MD



Pour écouter l'enregistrement sur MD, reliez le connecteur DIGITAL STEREO OUT de l'enregistreur MD au connecteur DIGITAL STEREO IN de l'AW16G et suivez la procédure ci-dessous.

- 7 Pour écouter l'enregistrement sur MD, baissez le curseur [STEREO] en position $-\infty$ et actionnez la touche [UTILITY] pour afficher la page D.IN - HDD de l'écran UTILITY.



- 8 Amenez le curseur sur le bouton DIGITAL REC ON/OFF et appuyez sur la touche [ENTER].

Un message vous demande de confirmer votre respect des lois régissant les droits d'auteur (copyright). Si vous acceptez les conditions décrites sous "Avis sur le droit d'auteur" (→ p. 5), amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur [ENTER]. Le bouton DIGITAL REC ON/OFF est activé (ON) et l'entrée des données audio numériques est autorisée.

- 9 Amenez le curseur sur la zone DIGITAL PATCH IN et actionnez la molette [DATA/ JOG] pour sélectionner "STEREO BUS" comme destination pour le signal entrant via le connecteur DIGITAL STEREO IN.

Avec ce réglage, le signal d'entrée du connecteur DIGITAL STEREO IN est envoyé directement au bus stéréo.

Note

Les réglages d'égalisation et de dynamique effectués pour le canal de sortie stéréo au cours du mixage final sont toujours en vigueur. Si vous le souhaitez, coupez l'égaliseur et le processeur de dynamique.

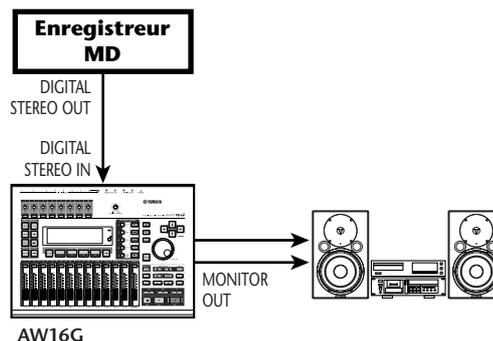
- 10 Amenez le curseur [STEREO] à la position 0dB et lancez la reproduction sur l'enregistreur MD.

Enregistrer des données audio d'un enregistreur MD

La procédure suivante montre comment enregistrer le signal d'un enregistreur MD branché au connecteur DIGITAL STEREO IN sur une piste de l'AW16G tout en restant dans le domaine numérique.

- 1 Réglez le curseur [STEREO] en position $-\infty$.

- 2 Comme indiqué dans le schéma ci-dessous, branchez l'enregistreur MD à l'AW16G.



- 3 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour afficher la page D.IN • HDD de l'écran UTILITY.

- 4 Amenez le curseur sur le bouton DIGITAL REC ON/OFF et appuyez sur la touche [ENTER].

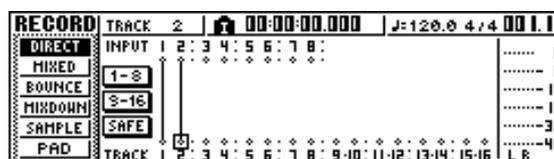
Un message vous demande de confirmer votre respect des lois régissant les droits d'auteur (copyright). Si vous acceptez les conditions décrites sous "Avis sur le droit d'auteur" (→ p. 5), amenez le curseur sur le bouton OK et appuyez sur [ENTER]. Le bouton DIGITAL REC ON/OFF est activé (ON) et l'entrée des données audio numériques est autorisée.

- 5 Amenez le curseur sur la zone DIGITAL PATCH IN et actionnez la molette [DATA/ JOG] pour sélectionner "1/2" (canaux d'entrée 1/2) comme destination pour le signal entrant via le connecteur DIGITAL STEREO IN.

Note

Si vous le souhaitez, vous pouvez afficher la page INIT de l'écran MONITOR pour initialiser les canaux d'entrée.

- 6 Dans la section Quick Navigate, appuyez sur la touche [RECORD] pour afficher la page DIRECT de l'écran RECORD et envoyez les canaux d'entrée 1/2 directement aux pistes 1/2.



- 7 Relevez le curseur [STEREO] et lancez la reproduction sur l'enregistreur MD. Vérifiez les niveaux d'enregistrement et d'écoute.

Note

Si vous voulez diminuer le niveau d'enregistrement, affichez la page FADER de l'écran VIEW et diminuez les curseurs affichés à l'écran des canaux d'entrée 1/2. (Les commandes [GAIN] n'ont aucun effet sur les signaux entrant via le connecteur DIGITAL STEREO INPUT.)

- 8 Une fois les niveaux réglés, placez l'AW16G en mode d'enregistrement et lancez la reproduction sur l'enregistreur MD.

Appendice

Liste des mémoires d'entrées

No.	Nom	Type d'effet	Description
00	Initial Data		Retour au réglage par défaut sans EQ, DYN et EFFECT
EG: Electric guitar (guitare électrique)			
01	Multi Drive	AmpSimulate	Son saturé pour applications diverses, de l'accompagnement à la guitare solo
02	Light Crunch	AmpSimulate	Son Light Crunch pour accords (pouvant résonner)
03	Studio Lead	Dist->Delay	Son solo avec delay et simulation d'ampli
04	Clean Lead	Rev->Sympho	Son clair et transparent
05	Hard Blues	AmpSimulate	Son Hard Blues avec une riche distorsion
06	Melody Drive	Dist->Delay	Son à long maintien, idéal pour mélodies ou ballades
07	Pop Rythm	Mono Delay	Son d'accompagnement clair avec dédoublement
08	Heavy Rock	AmpSimulate	Son Heavy Rock avec distorsion de toutes les plages de fréquence
09	Stack Lead	AmpSimulate	Simulation d'une vieille tour d'ampli
10	Funk Cut	Dyna.Phaser	Déphasage modifiant l'attaque du pincement des cordes
11	Trad Blues	AmpSimulate	Simulation d'un son de guitare blues traditionnelle
12	NeoRockabilly	Dist->Delay	Son Rockabilly avec un delay bref et une légère distorsion
13	Air Clean	Delay+Rev	Son propre avec sensation aérienne
14	City Lead	Mod.Delay	Son combiné avec une légère touche de modulation et de delay
15	Pop Chorus	Chorus	Son Chorus à usages multiples, depuis les accords jusqu'aux arpèges
16	Fuzzy Drive	AmpSimulate	Son Fuzz utile et original
17	Jazzy Night	Reverb Room	Son combiné permettant d'exprimer des nuances par la dynamique du pincement des cordes
18	Retro Phase	Phaser	Simulation d'un Phaser compact classique
19	Mistic Chord	Dual Pitch	Son SFX produisant un effet "mystique" à partir des accords ou des harmoniques
20	Drive Amp	AmpSimulate	Son Overdrive naturel simulant la saturation d'un ampli combo
21	Smooth Lead	AmpSimulate	Son solo légèrement saturé conférant une sensation de jeu régulier
22	Crunch Box	AmpSimulate	Son Crunch avec une bonne distorsion, tant pour accompagnement que pour solo
23	Double Drive	Dist->Delay	Solide distorsion avec dédoublement
24	Comp Driver	AmpSimulate	Overdrive avec compresseur pour faire ressortir les nuances de votre jeu
25	Rotary	Rotary	Le fameux son de haut-parleur rotatif, adapté à la guitare
AG: Acoustic guitar (guitare acoustique)			
26	Arpeggio	Rev+Sympho	Son d'arpège délicat et bien défini
27	Chorus	Chorus	Chorus profond pour n'importe quelle utilisation
28	Lead	Mod.Delay	Légère modulation pour guitare solo
29	Finger Cut	ReverbRoom	Idéal pour grattement des cordes ou walking bass
30	Stroke	Symphonic	Son Symphonic superbe pour mélodies à notes distinctes
BA: Bass (basse)			
31	Pick Drive	AmpSimulate	Son idéal pour le pincement de note fondamentale
32	Finger Pick	AmpSimulate	Son pour pincement des cordes avec accentuation de la réponse
33	Rock Boost	AmpSimulate	Distorsion lourde et solide
34	Best Slap	AmpSimulate	Son Slap pour tout le monde (évoque les premiers succès du Slap)
35	Melody	Rev->Chorus	Son doux pour mélodies solo
VO: Vocal (chant)			
36	Pop Vocal	ReverbPlate	Effet clair et transparent pour le chant avec coupure du grave
37	Rock Vocal	MonoDelay	Effet pour chant rock utilisant le dédoublement pour intensifier le son
38	Delay Vocal	MonoDelay	Effet pour chant utilisant un delay élémentaire
39	Ballad Vocal	Symphonic	Effet pour chant symphonique, efficace pour ballades etc.
40	ROBOT	RingMod	Son SFX pour chant et discours pouvant aussi servir d'effet spécial
Speaker simulation (simulation d'enceintes)			
01	SMALL TYPE	—	Simulation d'une petite enceinte
02	REAL FEEL	—	Accentue le réalisme (le pincement des cordes est accompagné d'un frottement)
03	HIGH RANGE	—	Enceinte avec accentuation de l'aigu
04	STACK TYPE	—	Simulation d'une grande enceinte
05	MID RANGE	—	Simulation d'une enceinte avec un médium prononcé

Mémoires de maîtrise

No.	Nom	Description
00	Initial Data	Retour au réglage par défaut sans EQ ni DYN
01	VITAL MIX	Effet de maîtrise standard accentuant le volume global et créant un mixage avec un grave et un aigu élargis. Pour mixage à deux pistes de n'importe quel type de morceau.
02	SOFT COMP	Compression douce accentuant le volume global sans changer les nuances originales (dynamique) de façon significative. Idéal pour morceaux dont le médium et le grave sont importants.
03	HARD ATTACKY	Limiteur accentuant les attaques et produisant une sensation globale "d'aplatissement". Idéal pour les morceaux accentuant le rythme.
04	SOFT ATTACKY	Compression douce accentuant le volume global et soulignant les attaques sans changer les nuances originales (dynamique) de façon significative. Idéal pour morceaux dont le médium et le grave sont importants et qui accentuent le rythme.
05	LO-FI	Limiteur produisant un effet "lo-fi".
06	DARK/SOFT	Limiteur doux produisant un son légèrement "écrasé" typique des années '60 et '70. (Idéal pour rock de type Beatles des années '60 ou '70 ou, plus récemment, pour évoquer Vincent Gallo.)
07	DARK/HARD	Limiteur dur produisant un son fortement "écrasé" typique des années '60 et '70. (Idéal pour conférer au morceau un son des années '60 ou '70 de type Beatles.)
08	BRIGHT	Compresseur accentuant l'aigu.
09	LO BOOST	Compresseur accentuant le grave.
10	HARD LIMIT	Limiteur produisant un son extrêmement écrasé. Idéal pour morceaux durs.
11	LIMITER	Limiteur sans égalisation. Idéal s'il ne faut qu'un limiteur.
12	NARROW	Limiteur émulant le son d'une petite radio AM.
13	DIST	Limiteur ajoutant de la distorsion au sein de l'effet.

Liste des mémoires d'égalisation usine

Voici la liste des réglages d'égalisation usine.

No.	Nom	Description
001	Bass Drum 1	Souligne les basses de la grosse caisse ainsi que l'attaque.
002	Bass Drum 2	Crée une crête autour 80Hz, produisant un son serré et rigide.
003	Snare Drum 1	Met en valeur les sons secs et les rimshots.
004	Snare Drum 2	Souligne les fréquences typiques de ce son rock de caisse claire classique.
005	Tom-tom 1	Souligne l'attaque des toms et crée un long étouffement.
006	Cymbal	Souligne l'attaque des cymbales Crash et allonge l'étouffement "pétillant".
007	High Hat	A utiliser pour un charleston serré; souligne le médium-aigu.
008	Percussion	Souligne l'attaque et clarifie l'aigu d'instruments tels que shakers, cabasas et congas.
009	E.Bass 1	Resserre le son de basse en coupant les fréquences ultra-graves.
010	E.Bass 2	A la différence du programme 009, celui-ci accentue le grave de la basse électrique.
011	Syn.Bass 1	Pour basse synthé avec un aigu accentué.
012	Syn.Bass 2	Accentue l'attaque particulière de ce genre de basse.
013	Piano 1	Rend un son de piano plus brillant.
014	Piano 2	Souligne l'attaque et le grave en utilisant un compresseur.
015	E.G.Clean	A utiliser pour un enregistrement ligne d'une guitare électrique ou semi-acoustique pour durcir légèrement le son.
016	E.G.Crunch 1	Corrige la tonalité d'un son de guitare avec une légère distorsion.
017	E.G.Crunch 2	Variation du programme 016.
018	E.G.Dist 1	Eclaircit un son de guitare fortement saturé.
019	E.G.Dist 2	Variation du programme 018.
020	A.G.Stroke 1	Accentue la brillance d'une guitare acoustique.
021	A.G.Stroke 2	Variation du programme 020. Vous pouvez aussi l'utiliser pour une guitare classique électrifiée.
022	A.G.Arpeg. 1	Corrige la technique d'arpège sur guitare acoustique.
023	A.G.Arpeg. 2	Variation du programme 022.
024	BrassSection	Pour trompettes, trombones ou saxophones. Réglez le paramètre HIGH ou H-MID avec un seul instrument.
025	Male Vocal 1	Pour voix d'homme. Réglez le paramètre HIGH ou H-MID en fonction de la voix.

No.	Nom	Description
026	Male Vocal 2	Variation du programme 025.
027	Female Vo. 1	Pour voix de femme. Réglez le paramètre HIGH ou H-MID en fonction de la voix.
028	Female Vo. 2	Variation du programme 027.
029	Chorus&Harmo	Pour chœur. Rend le chœur nettement plus brillant.
030	Total EQ 1	A utiliser sur le bus STEREO durant le mixage. Pour plus d'effet, ajoutez un compresseur.
031	Total EQ 2	Variation du programme 030.
032	Total EQ 3	Variation du programme 030. Vous pouvez aussi utiliser ces programmes pour entrées stéréo ou retours d'effets externes.
033	Bass Drum 3	Variation du programme 001. Le grave et le médium sont enlevés.
034	Snare Drum 3	Variation du programme 003. Crée un son relativement épais.
035	Tom-tom 2	Variation du programme 005. Le médium et l'aigu sont accentués.
036	Piano 3	Variation du programme 013.
037	Piano Low	Pour le grave du piano lorsqu'il est enregistré en stéréo. Combiner avec le programme 038.
038	Piano High	Pour l'aigu du piano lorsqu'il est enregistré en stéréo. Combiner avec le programme 037.
039	Fine-EQ Cass	Pour éclaircir le son lors d'un enregistrement sur ou d'une cassette.
040	Narrator	Pour enregistrer une voix lisant un texte.
-128	[No Data!]	041-128 sont des mémoires utilisateur.

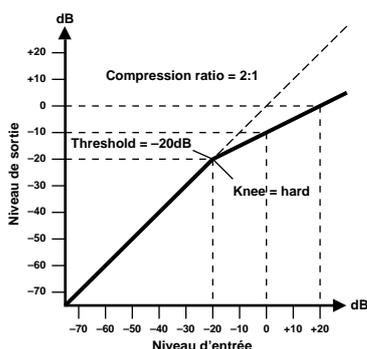


Ces réglages d'égalisation ont été conçus pour l'enregistrement d'instruments acoustiques. Si vous les utilisez sur un échantillonneur, un synthétiseur ou une boîte à rythme, réglez les paramètres d'égalisation en fonction de l'instrument.

Paramètres de dynamique

Les processeurs de dynamique servent en général à corriger ou contrôler les niveaux des signaux. Mais il est également possible de les utiliser de manière créative pour conférer une forme particulière à l'enveloppe du son. L'AW16G est doté de processeurs de dynamique pour tous les canaux d'entrée, les retours de bande, les bus et les sorties stéréo. Ces processeurs de dynamique donnent accès à des effets de compresseur, expandeur, compandeur (compresseur et expandeur), Gate et Ducking (réduction automatique du niveau), garantissant ainsi une qualité sonore et une souplesse sans égal.

■ Compresseur



Un compresseur offre une sorte de contrôle de niveau automatique. Il atténue les niveaux élevés et réduit ainsi la plage dynamique ce qui facilite le contrôle des signaux et le réglage des curseurs. Cette réduction de la plage dynamique permet aussi des niveaux d'enregistrement plus élevés ce qui améliore le rapport signal/bruit.

Paramètres du compresseur (CMP):

Paramètre	Valeur
Threshold (dB)	-54 à 0 (55 réglages)
Ratio	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20, ∞ (16 réglages)
Attack (ms)	0 à 120 (121 réglages)
Outgain (dB)	0 à +18 (36 réglages)
Knee	hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 réglages)
Release (ms)	6 ms à 46.1 sec (160 réglages)

Threshold détermine le seuil à partir duquel le niveau du signal d'entrée déclenche le compresseur. Les signaux dont le niveau est inférieur à ce seuil ne sont pas affectés. Les signaux dont le niveau atteint ou dépasse ce seuil sont comprimés en fonction de la valeur Ratio. Vous pouvez sélectionner le signal de déclenchement avec le paramètre KEY IN.

Ratio détermine le taux de compression, c.-à-d. le rapport entre le niveau de sortie du signal et son niveau d'entrée. Ainsi un taux de 2:1 comprimera un signal dont le niveau d'entrée fait un saut de 10dB (au-dessus du seuil) pour réduire ce saut à 5dB à la sortie. Un taux de 5:1 comprimera un signal dont le niveau d'entrée fait un saut de 10dB (au-dessus du seuil) pour réduire ce saut à 2dB à la sortie.

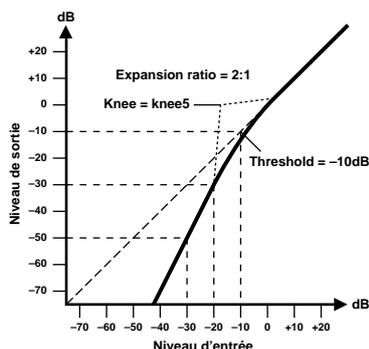
Attack détermine la vitesse à laquelle le signal est comprimé une fois que le compresseur est déclenché. Avec un temps d'attaque rapide, le signal est comprimé presque immédiatement. Si le temps d'attaque est trop lent, le compresseur laissera passer l'attaque du signal.

Out Gain détermine le niveau de sortie du compresseur. Le compresseur a tendance à réduire le niveau global du signal. Ce paramètre peut compenser cette réduction de niveau et fournir un niveau approprié pour le stade suivant de l'acheminement audio.

Knee permet de déterminer la transition du signal au niveau seuil. Une valeur élevée (Hard Knee) signifie que la transition du signal non comprimé au signal comprimé est pratiquement instantanée tandis que la transition la plus douce se produit avec une valeur Knee 5. Avec ce réglage, la compression commence déjà avant que le niveau seuil ne soit atteint et se termine progressivement au-delà du seuil.

Release détermine la vitesse à laquelle le compresseur est coupé une fois que le niveau du signal entrant retombe sous le seuil. Si la coupure est trop rapide, le niveau du signal comprimé augmente trop rapidement causant un effet de pompage (fluctuations de gain importantes). Si la coupure est trop lente, le compresseur risque de rater le prochain saut de niveau et de ne pas le comprimer correctement.

■ Expandeur



Un expandeur offre une autre sorte de contrôle de niveau automatique. En atténuant le signal situé sous le seuil, l'expandeur réduit le bruit de bas niveau et élargit de fait la plage dynamique de l'enregistrement.

Paramètres de l'expandeur (EXP):

Paramètre	Valeur
Threshold (dB)	-54 à 0 (55 réglages)
Ratio	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20, _ (16 réglages)
Attack (ms)	0 à 120 (121 réglages)
Outgain (dB)	0 à +18 (36 réglages)
Knee	hard,1,2,3,4,5 (6 réglages)
Release (ms)	6 ms à 46.1 sec (160 réglages)

Threshold détermine le seuil à partir duquel le niveau du signal d'entrée déclenche l'expandeur. Les signaux dont le niveau est supérieur à ce seuil ne sont pas affectés. Les signaux dont le niveau atteint ou est inférieur à ce seuil sont atténués en fonction de la valeur Ratio. Vous pouvez sélectionner le signal de déclenchement avec le paramètre KEY IN.

Ratio détermine le taux d'expansion, c.-à-d. le rapport entre le niveau de sortie du signal et son niveau d'entrée. Ainsi un taux de 1:2 augmentera un signal dont le niveau d'entrée fait un saut de 5dB (sous le seuil) pour amener ce saut à 10dB à la sortie. Un taux de 1:5 augmentera un signal dont le niveau d'entrée fait un saut de 2dB (sous le seuil) pour amener ce saut à 10dB à la sortie.

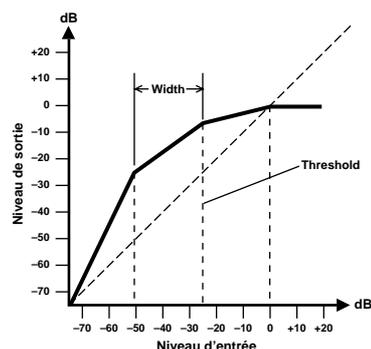
Attack détermine la vitesse d'expansion du signal une fois que l'expandeur est déclenché. Avec un temps d'attaque rapide, l'expansion du signal est presque immédiate. Si le temps d'attaque est trop lent, l'expandeur laissera passer l'attaque du signal.

Out Gain détermine le niveau de sortie de l'expandeur.

Knee permet de déterminer la transition du signal au niveau seuil. Une valeur élevée (Hard Knee) signifie que la transition du signal sans expansion au signal avec expansion est pratiquement instantanée tandis que la transition la plus douce se produit avec une valeur Knee 5. Avec ce réglage, l'expansion commence déjà avant que le niveau seuil ne soit atteint et se termine progressivement au-delà du seuil.

Release détermine la vitesse à laquelle l'expandeur est coupé une fois que le niveau du signal entrant retombe sous le seuil.

■ Compandeur



Un compandeur est un compresseur-expandeur, une combinaison de compression et d'expansion du signal. Le compandeur atténue le signal d'entrée au-dessus du seuil ainsi que le niveau sous la largeur de bande. Avec un signal très dynamique, ce programme vous permet de garder la plage dynamique sans craindre un niveau de sortie trop élevé et saturé.

Paramètres CompanderH (CPH) et CompanderS (CPS):

Paramètre	Valeur
Threshold (dB)	-54 à 0 (55 réglages)
Ratio	1.0, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 8.0, 10, 20, (15 réglages)
Attack (ms)	0 à 120 (121 réglages)
Outgain (dB)	-18 à 0 (36 réglages)
Width (dB)	1 à 90 (90 réglages)
Release (ms)	6 ms à 46.1 sec (160 réglages)

Threshold détermine le seuil à partir duquel le niveau du signal d'entrée déclenche le compandeur. Les signaux dont le niveau est supérieur à ce seuil ne sont pas affectés. Les signaux dont le niveau atteint ou est inférieur à ce seuil sont atténués en fonction de la valeur Ratio. Vous pouvez sélectionner le signal de déclenchement avec le paramètre KEY IN.

Ratio détermine l'effet du compandeur, c.-à-d. le rapport entre le niveau de sortie du signal et son niveau d'entrée. Ainsi un taux de 2:1 comprimera un signal dont le niveau d'entrée fait un saut de 10dB (au-dessus du seuil) pour réduire ce saut à 5dB à la sortie. Le compandeur Hard (CPH) propose un taux d'expansion fixe de 5:1 tandis que le compandeur Soft (CPS) utilise un taux d'expansion de 1.5:1.

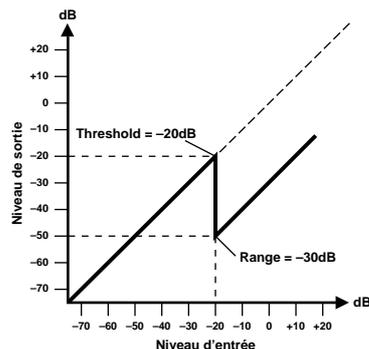
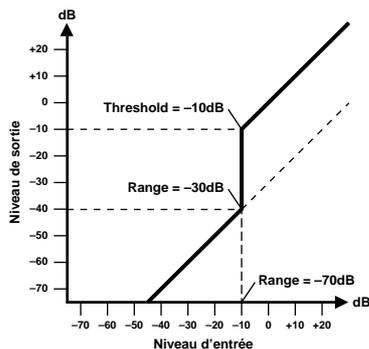
Attack détermine la vitesse à laquelle le compandeur entame son travail. Avec un temps d'attaque rapide, le compandeur réagit presque immédiatement. Si le temps d'attaque est trop lent, le compandeur laissera passer l'attaque du signal.

Out Gain détermine le niveau de sortie du compandeur.

Width sert à régler la distance en décibels entre l'expandeur et le compresseur. Lorsque Width a une valeur de 90dB, l'expandeur est virtuellement désactivé et le compandeur fonctionne comme un simple compresseur/limiteur. Des valeurs plus basses (30dB, par exemple) et un seuil élevé (0dB) mettent de nouveau un expandeur/compresseur/limiteur à votre disposition.

Release détermine la vitesse à laquelle le compandeur est coupé une fois que le niveau du signal entrant retombe sous le seuil.

■ Gate et Ducking



Un gate (ou noise gate) est un interrupteur audio qui coupe les signaux dont le niveau se trouve sous un seuil donné. Elle peut ainsi éliminer le bruit de fond et le sifflement d'amplis à lampes, de pédales d'effets et microphones.

L'effet permet de réduire automatiquement le niveau d'autres signaux lorsque le niveau du signal source dépasse un seuil spécifié. Il est souvent utilisé lorsqu'une voix doit couvrir une musique de fond: il réduit automatiquement le niveau de la musique lorsqu'un annonceur parle.

Paramètres Gate (GAT) et Ducking (DUK):

Paramètre	Valeur
Threshold (dB)	-54 à 0 (55 réglages)
Range (dB)	-70 à 0 (71 réglages)
Attack (ms)	0 à 120 (121 réglages)
Hold (ms)	0.02 ms à 2.14 sec (216 réglages)
Decay (ms)	6 ms à 46.1 sec (160 réglages)

Threshold détermine le seuil à partir duquel le gate se ferme et coupe le signal. Les signaux dont le niveau est supérieur à ce seuil ne sont pas affectés. Les signaux dont le niveau atteint ou descend sous ce seuil ferment le gate.

Pour l'effet Ducking, les signaux de niveau inférieur à ce seuil n'activent pas la réduction: le niveau doit être supérieur ou égal à ce seuil. Le niveau de réduction est défini par le paramètre Range.

Vous pouvez sélectionner le signal de déclenchement avec le paramètre KEY IN.

Range détermine le niveau auquel le gate se referme. Vous pouvez vous en servir pour réduire le niveau du signal plutôt que de le couper complètement. Pour un réglage de -70dB, le gate se referme complètement lorsque le signal d'entrée tombe sous ce seuil. Lorsque la valeur est de -30dB, le signal ne disparaît pas tout à fait. Avec un réglage de 0dB, le gate est inopérant. Lorsque le gate s'applique trop brutalement aux signaux, le résultat peut être bizarre.

Pour l'effet Ducking, un réglage de -70dB coupe le signal. Un réglage de -30dB abaisse le signal de 30dB. Avec un réglage de 0dB, l'effet Ducking est inopérant.

Attack détermine la vitesse à laquelle le gate s'enclenche lorsque le signal excède le niveau du seuil. Une valeur élevée peut arrondir l'attaque des sons de percussion. Cependant, évitez les valeurs trop élevées car elles finissent par donner l'impression que le son est inversé.

Pour l'effet Ducking, ce paramètre détermine la vitesse à laquelle le signal est réduit une fois que l'effet Ducking est déclenché. Avec un temps d'attaque rapide, le signal est réduit presque immédiatement. Avec une attaque plus lente, l'effet Ducking provoque une atténuation plus progressive. Une attaque trop rapide peut parfois être trop abrupte.

Hold définit le temps que les effets Gate et Ducking restent actifs une fois que le signal de déclenchement est retombé sous le niveau du seuil.

Decay détermine la vitesse avec laquelle le gate se ferme une fois que le délai d'ouverture (Hold) a expiré. Un temps de fermeture relativement long produit un effet plus naturel en respectant le temps de chute naturel d'un instrument.

Pour l'effet Ducking, ce paramètre détermine la vitesse avec laquelle le signal revient à sa valeur initiale une fois que le délai de maintien (Hold) a expiré.

Liste des mémoires de dynamique

Voici les réglages de dynamique usine de l'AW16G. Pour en savoir plus sur la fonction des différents paramètres, voyez page 174.

001 A.Dr.BD "CMP

002 A.Dr.BD "EXP

003 A.Dr.BD "GAT

004 A.Dr.BD "CPH

Utilisez ces programmes usine pour appliquer des effets CMP, EXP, GAT ou CPH à la grosse caisse d'une batterie acoustique.

005 A.Dr.SN "CMP

006 A.Dr.SN "EXP

007 A.Dr.SN "GAT

008 A.Dr.SN "CPS

Ces programmes modifient les programmes usine 1—4 pour une utilisation avec caisse claire.

009 A.Dr.Tom "EXP

Expandeur pour toms acoustiques qui réduit le niveau lorsqu'on ne joue pas sur le tom afin de faire une nette différence entre la grosse caisse et la caisse claire.

010 A.Dr.OverTop "CPS

Compandeur doux, qui souligne l'attaque et les données spatiales de cymbales enregistrées avec des micros suspendus. Il réduit automatiquement le niveau lorsqu'on ne joue pas sur les cymbales afin de faire une nette différence entre la grosse caisse et la caisse claire.

011 E.B.finger "CMP

Compresseur qui égalise l'attaque ou le volume d'un son de basse électrique piquée.

012 E.B.slaps "CMP

Compresseur qui égalise l'attaque ou le volume d'un jeu slap sur basse électrique.

013 Syn.Bass "CMP

Compresseur qui ajuste ou souligne le niveau d'une basse synthé.

014 Piano1 "CMP

015 Piano2 "CMP

Piano1 rend un son de piano plus brillant et le fait ressortir. Piano2 change l'attaque et le volume général en utilisant un seuil plus bas.

016 E.Guitar "CMP

Pour guitare électrique qui joue des accords ou des arpèges. Essayez plusieurs réglages en fonction de votre timbre ou de votre style.

017 A.Guitar "CMP

Compresseur pour guitare acoustique jouant des accords rythmiques ou des arpèges.

018 Strings1 "CMP

019 Strings2 "CMP

020 Strings3 "CMP

Compresseur pour cordes. Les programmes 19 et 20 peuvent aussi être utilisés avec des instruments plus graves (violoncelle, contrebasse).

021 BrassSection "CMP

Compresseur pour sons de cuivres avec une attaque rapide et forte.

022 Syn.Pad "CMP

Exerce un effet resserrant sur des sons qui ont tendance à devenir diffus. Cet effet est notamment idéal pour des nappes de synthé très riches et manquant donc de définition.

023 SamplingPerc "CPS

024 Sampling BD "CMP

025 Sampling SN "CMP

026 Hip Comp "CPS

Ces programmes peuvent être appliqués à des sons échantillonnés (d'un CD-ROM, par exemple) et utilisés avec des instruments acoustiques afin de leur conférer puissance et clarté. Vous disposez de quatre variations: percussion, grosse caisse, caisse claire et pour boucles (Hip Comp).

027 Solo Vocal1 "CMP

028 Solo Vocal2 "CMP

Variations pour voix solo.

029 Chorus "CMP

Cette variation de Vocal est conçue pour chœurs.

030 Compander(H) "CPH

031 Compander(S) "CPS

Esquisse pour programme de compandeur.

032 Click Erase "EXP

Expandeur permettant d'éliminer les bruits tels que le son du métronome qui peut parfois être enregistré via le casque du musicien.

033 Announcer "CPH

Compandeur dur qui réduit le niveau lors des pauses dans un discours afin de rendre le son de la voix plus égal.

034 Easy Gate "GAT

Esquisse pour programme de gate.

035 BGM Ducking "DUK

Effet Ducking qui baisse la musique de fond pour laisser la place à l'annonceur. Déclenché par le canal de l'annonceur.

036 Limiter1 "CMP

037 Limiter2 "CMP

Esquisse de limiteur. 1 a un relâchement lent et 2 coupe les crêtes.

038 Total Comp1 "CMP

039 Total Comp2 "CMP

040 Total Comp3 "CMP

Ces programmes sont efficaces pour tempérer le volume général ou pour améliorer la définition globale. A utiliser lors du mixage final pour la sortie stéréo. Vous pouvez également obtenir des effets intéressants en utilisant ces programmes sur des signaux d'entrée stéréo.

Liste des mémoires d'effets

Le tableau suivant reprend les noms des programmes d'effet d'usine. Voyez "Paramètres d'effets" (→ p. 180) pour en savoir plus. Programmes d'effets utilisant le HQ. Le programme PITCH ne peut être affecté qu'à l'effet 2.

■ Effets de réverbération

#	Nom	Type	Description
01	Reverb Hall	REVERB HALL	Réverb qui simule un vaste espace comme une salle de concert.
02	Reverb Room	REVERB ROOM	Réverb simulant l'acoustique d'un espace plus restreint que REVERB HALL.
03	Reverb Stage	REVERB STAGE	Réverb conçue surtout pour le chant.
04	Reverb Plate	REVERB PLATE	Simulation d'une réverbération à plaque produisant un effet plus tranchant.
05	Early Ref.	EARLY REF.	Cet effet isole les premières réflexions (ER) de la réverbération. L'effet obtenu est plus brillant que la réverbération.
06	Gate Reverb	GATE REVERB	Premières réflexions créant un effet de réverbération avec Gate.
07	Reverse Gate	REVERSE GATE	Premières réflexions avec effet Gate inversé.

■ Effets Delay

#	Nom	Type	Description
08	Mono Delay	MONO DELAY	Delay mono simple. A utiliser lorsque vous n'avez pas besoin de réglages de paramètres plus complexes.
09	Stereo Delay	STEREO DELAY	Delay stéréo avec canaux gauche et droit indépendants.
10	Mod.Delay	MOD.DELAY	Delay mono avec modulation.
11	Delay LCR	DELAY LCR	Delay à trois pas (gauche, centre, droite).
12	Echo	ECHO	Delay stéréo avec paramètres supplémentaires offrant un contrôle plus affiné. Le signal peut être réintroduit de gauche à droite et de droite à gauche.

■ Effets de type modulation

#	Nom	Type	Description
13	Chorus	CHORUS	Chorus stéréo à trois phases.
14	Flange	FLANGE	Effet Flanger bien connu.
15	Symphonic	SYMPHONIC	Effet breveté par Yamaha qui produit une modulation plus riche et plus complexe que le chorus.
16	Phaser	PHASER	Décalage de phase stéréo en 2~16 étapes.
17	Auto Pan	AUTO PAN	Déplace le son de manière cyclique entre la gauche et la droite.
18	Tremolo	TREMOLO	Trémolo
19	HQ.Pitch	HQ.PITCH (Effet 2 unique- ment)	Seule une note change de hauteur tout en produisant un effet stable.
20	Dual Pitch	DUAL PITCH	Décalage de hauteur stéréo avec des réglages de hauteur indépendants pour la droite et la gauche.
21	Rotary	ROTARY	Simulation d'un haut-parleur rotatif.
22	Ring Mod.	RING MOD.	Changement de hauteur par modulation de l'amplitude de la fréquence d'entrée. L'AW16G permet même de piloter la fréquence de modulation avec la modulation.
23	Mod.Filter	MOD.FILTER	Cet effet utilise un LFO pour moduler la fréquence du filtre.

■ Effets de type distorsion

#	Nom	Type	Description
24	Distortion	DISTORTION	Distorsion
25	Amp Simulate	AMP SIMULATE	Simulation d'ampli de guitare

■ Effets de dynamique

#	Nom	Type	Description
26	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	Filtre contrôlé dynamiquement. Réagit à la dynamique des notes jouées lorsque SOURCE est réglé sur MIDI.
27	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	Flanger contrôlé dynamiquement. Réagit à la dynamique des notes jouées lorsque SOURCE est réglé sur MIDI.
28	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	Phase shifter contrôlé dynamiquement. Réagit à la dynamique des notes jouées lorsque SOURCE est réglé sur MIDI.

■ Effets combinés

#	Nom	Type	Description
29	Rev+Chorus	REV+CHORUS	Reverb et chorus en parallèle
30	Rev->Chorus	REV->CHORUS	Reverb et chorus en série
31	Rev+Flange	REV+FLANGE	Reverb et flanger en parallèle
32	Rev->Flange	REV->FLANGE	Reverb et flanger en série
33	Rev+Sympho.	REV+SYMPHO.	Reverb et symphonic en parallèle
34	Rev->Sympho	REV->SYMPHO.	Reverb et symphonic en série
35	Rev->Pan	REV->PAN	Reverb et auto-pan en parallèle
36	Delay+ER.	DELAY+ER.	Delay et premières réflexions en parallèle.
37	Delay->ER.	DELAY->ER.	Delay et premières réflexions en série.
38	Delay+Rev	DELAY+REV	Delay et réverb en parallèle.
39	Delay->Rev	DELAY->REV	Delay et réverb en série.
40	Dist->Delay	DIST->DELAY	Distorsion et Delay en série

■ Autres effets

#	Nom	Type	Description
41	Multi.Filter	MULTI.FILTER	Filtre parallèle à trois bandes (24 dB/octave).

Paramètres d'effets

■ REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE

Simulations de réverbérations de salle, de pièce, de scène et de plaque avec Gate.

Paramètre	Plage de réglage	Description
REV TIME	0.3–99.0 s	Longueur de l'effet de réverbération.
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération.
HI.RATIO	0.1–1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu.
LO.RATIO	0.1–2.4	Longueur de la réverbération du grave.
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération.
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération.
E/R DLY	0.0–100.0 ms	Retard entre les premières réflexions et l'effet de réverbération.
E/R BAL.	0–100%	Balance entre les premières réflexions et la réverbération (0%= PR, 100%= réverb).
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.
GATE LVL	OFF, –60 à 0 dB	Seuil à partir duquel le Gate s'ouvre.
ATTACK	0–120 ms	Vitesse à laquelle le Gate s'ouvre.
HOLD	0.02 ms–2.13 s	Temps d'ouverture du Gate
DECAY	6.0 ms–46.0 s	Vitesse à laquelle le Gate se ferme.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ EARLY REF.

Premières réflexions.

Paramètre	Plage de réglage	Description
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Reverb, Plate, Spring	Type de simulation des premières réflexions.
ROOMSIZE	0.1–20.0	Espacement des réflexions.
LIVENESS	0–10	Caractéristiques des premières réflexions (0 = chambre sourde, 10 = très réverbérant).
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération.
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération.
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération.
ER NUM.	1–19	Nombre des premières réflexions.
FB GAIN	–99 à +99%	Intensité du feedback.
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ GATE REVERB, REVERSE GATE

Premières réflexions avec Gate ou Gate inversé.

Paramètre	Plage de réglage	Description
TYPE	Type-A, Type-B	Type de simulation des premières réflexions.
ROOMSIZE	0.1–20.0	Espacement entre les réflexions.
LIVENESS	0–10	Caractéristiques des premières réflexions (0 = chambre sourde, 10 = très réverbérant).
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération.
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération.
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération.
ER NUM.	1–19	Nombre des premières réflexions.
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité du feedback.
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ MONO DELAY

Delay simple.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY	0.0–2730.0 ms	Temps de retard.
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ STEREO DELAY

Delay stéréo simple.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY L	0.0–1350.0 ms	Temps de retard du canal gauche.
FB.G L	–99 à +99%	Feedback du canal gauche (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
DELAY R	0.0–1350.0 ms	Temps de retard du canal droit.
FB.G R	–99 à +99%	Feedback du canal droit (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ MOD.DELAY

Delay simple avec modulation.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY	0.0–2725.0 ms	Temps de retard.
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation.
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation.
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation.
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DELAY LCR

Delay en trois temps (gauche, centre, droite).

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY L	0.0–2730.0 ms	Temps de retard du canal gauche.
DELAY C	0.0–2730.0 ms	Temps de retard du canal central
DELAY R	0.0–2730.0 ms	Temps de retard du canal droit.
LEVEL L	–100 à +100%	Niveau du Delay gauche.
LEVEL C	–100 à +100%	Niveau du Delay central
LEVEL R	–100 à +100%	Niveau du Delay droit.
FB.DLY	0.0–2730.0 ms	Temps de retard du feedback.
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ ECHO

Delay stéréo avec boucle de feedback croisée.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY L	0.0–1350.0 ms	Temps de retard du canal gauche.
FB.DLY L	0.0–1350.0 ms	Retard de feedback du canal gauche.
FB.G L	–99 à +99%	Feedback du canal gauche (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
DELAY R	0.0–1350.0 ms	Temps de retard du canal droit.
FB.DLY R	0.0–1350.0 ms	Retard de feedback du canal droit.
FB.G R	–99 à +99%	Feedback du canal droit (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
L->R FBG	–99 à +99%	Intensité du feedback du canal gauche vers canal droit (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
R->L FBG	–99 à +99%	Intensité du feedback du canal droit vers canal gauche (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ CHORUS

Effet Chorus.

Paramètre	Plage de réglage	Description
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation.
PM DEP.	0–100%	Intensité de la modulation de hauteur.
AM DEP.	0–100%	Intensité de la modulation d'amplitude.
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de la modulation.
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation.
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau du grave.
LSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau du grave.
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Fréquence centrale de l'égaliseur paramétrique.
EQ G	–12 à +12 [dB]	Gain de l'égaliseur paramétrique.
EQ Q	10–0.10	Largeur de bande de l'égaliseur paramétrique.
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau de l'aigu.
HSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau de l'aigu.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ FLANGE

Effet Flange.

Paramètre	Plage de réglage	Description
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation.
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation.
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de la modulation.
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation.
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau du grave.
LSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau du grave.
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Fréquence centrale de l'égaliseur paramétrique.
EQ G	–12 à +12 [dB]	Gain de l'égaliseur paramétrique.
EQ Q	10–0.10	Largeur de bande de l'égaliseur paramétrique.
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau de l'aigu.
HSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau de l'aigu.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ SYMPHONIC

Effet Symphonic.

Paramètre	Plage de réglage	Description
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation.
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation.
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de la modulation.
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation.
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau du grave.
LSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau du grave.
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Fréquence centrale de l'égaliseur paramétrique.
EQ G	–12 à +12 [dB]	Gain de l'égaliseur paramétrique.
EQ Q	10–0.10	Largeur de bande de l'égaliseur paramétrique.
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau de l'aigu.
HSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau de l'aigu.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ PHASER

Phaser à 16 étapes.

Paramètre	Plage de réglage	Description
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation.
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation.
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
OFFSET	0–100	Décalage de la fréquence la plus grave dont la phase est décalée.
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Nombre des décalages de phase.
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau du grave.
LSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau du grave.
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau de l'aigu.
HSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau de l'aigu.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ AUTOPAN

Pan automatique.

Paramètre	Plage de réglage	Description
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation.
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation.
DIR.	*1	Direction des mouvements stéréo.
WAVE	Sine, Tri, Square	Forme d'onde de la modulation.
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau du grave.
LSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau du grave.
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Fréquence centrale de l'égaliseur paramétrique.
EQ G	–12 à +12 [dB]	Gain de l'égaliseur paramétrique.
EQ Q	10–0.10	Largeur de bande de l'égaliseur paramétrique.
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau de l'aigu.
HSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau de l'aigu.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

*1. L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R

■ TREMOLO

Effet trémolo.

Paramètre	Plage de réglage	Description
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation.
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation.
WAVE	Sine, Tri, Square	Forme d'onde de la modulation.
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau du grave.
LSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau du grave.
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Fréquence centrale de l'égaliseur paramétrique.
EQ G	–12 à +12 [dB]	Gain de l'égaliseur paramétrique.
EQ Q	10–0.10	Largeur de bande de l'égaliseur paramétrique.
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau de l'aigu.
HSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau de l'aigu.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ HQ.PITCH (Effet 2 uniquement)

Transposition de haute qualité.

Paramètre	Plage de réglage	Description
PITCH	–12 à +12 demi-tons	Transposition.
FINE	–50 à +50 cents	Transposition fine.
DELAY	0.0–1000.0 ms	Temps de retard.
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
MODE	1–10	Précision de la transposition.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DUAL PITCH

Transposition à deux voix.

Paramètre	Plage de réglage	Description
PITCH 1	–24 à +24 demi-tons	Transposition du canal 1.
FINE 1	–50 à +50 cents	Transposition fine du canal 1.
PAN 1	L16–1, C, R1–16	Position stéréo du canal 1.
DELAY 1	0.0–1000.0 ms	Retard du canal 1.
FB.G 1	–99 à +99%	Intensité du feedback du canal 1 (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
LEVEL 1	–100 à +100%	Niveau du canal 1 (valeurs positives pour phase normale, valeurs négatives pour phase inversée).
PITCH 2	–24 à +24 demi-tons	Transposition du canal 2.
FINE 2	–50 à +50 cents	Transposition fine du canal 2.
PAN 2	L16–1, C, R1–16	Position stéréo du canal 2.
DELAY 2	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal 2.
FB.G 2	–99 à +99%	Intensité du feedback du canal 2 (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
LEVEL 2	–100 à +100%	Niveau du canal 2 (valeurs positives pour phase normale, valeurs négatives pour phase inversée).
MODE	1–10	Précision de la transposition.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ ROTARY

Simulation de haut-parleur rotatif.

Paramètre	Plage de réglage	Description
ROTATE	STOP, START	Rotation activée/coupée.
SPEED	SLOW, FAST	Vitesse de rotation (voyez SLOW et FAST).
DRIVE	0-100	Niveau overdrive.
ACCEL	0-10	Vitesse de transition.
LOW	0-100	Filtre basses fréquences
HIGH	0-100	Filtre hautes fréquences
SLOW	0.05-10.00 Hz	Vitesse de rotation SLOW (lente).
FAST	0.05-10.00 Hz	Vitesse de rotation FAST (rapide).
MIX BAL.	0-100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ RING MOD.

Modulation en anneau.

Paramètre	Plage de réglage	Description
SOURCE	OSC, SELF	Source de modulation: oscillateur ou signal d'entrée.
OSC FREQ	0.0-5000.0 Hz	Fréquence de l'oscillateur
FM FREQ	0.05-40.00 Hz	Vitesse de modulation de la fréquence de l'oscillateur.
FM DEPTH	0-100%	Intensité de modulation de la fréquence de l'oscillateur.
MIX BAL.	0-100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ MOD.FILTER

Filtre de type modulation LFO.

Paramètre	Plage de réglage	Description
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Vitesse de modulation.
DEPTH	0-100%	Intensité de modulation.
TYPE	LPF, HPF, BPF	Type de filtre: passe-bas, passe-haut, passe-bande
OFFSET	0-100	Décalage de la fréquence du filtre
RESO.	0-20	Résonance du filtre
PHASE	0.00-354.38°	Déphasage de la modulation du canal gauche et du canal droit
LEVEL	0-100	Niveau de sortie
MIX BAL.	0-100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DISTORTION

Effet de distorsion.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Type de distorsion (DST = distorsion, OVD = overdrive).
DRIVE	0-100	Intensité de la distorsion
MASTER	0-100	Volume global
TONE	-10 à +10	Tonalité
N.GATE	0-20	Réduction de bruit
MIX BAL.	0-100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ AMP SIMULATE

Simulation d'ampli de guitare.

Paramètre	Plage de réglage	Description
AMP TYPE	*1	Type d'ampli
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Type de distorsion (DST = distorsion, OVD = overdrive).
N.GATE	0–20	Réduction de bruit
DRIVE	0–100	Intensité de la distorsion
MASTER	0–100	Volume global
CAB DEP	0–100%	Intensité de la simulation d'enceintes
BASS	0–100	Commande du grave
MIDDLE	0–100	Commande du médium
TREBLE	0–100	Commande de l'aigu
EQ F	99–8.0 kHz	Fréquence de l'égaliseur paramétrique.
EQ G	–12 à +12 [dB]	Gain de l'égaliseur paramétrique.
EQ Q	10.0–0.10	Largeur de bande (Q) de l'égaliseur paramétrique.
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

*1. STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT

■ DYNA.FILTER

Filtre contrôlé dynamiquement.

Paramètre	Plage de réglage	Description
SOURCE	INPUT, MIDI	Source de contrôle: signal d'entrée ou valeur de toucher MIDI.
SENSE	0–100	Sensibilité
TYPE	LPF, HPF, BPF	Type de filtre
OFFSET	0–100	Décalage de la fréquence du filtre.
RESO.	0–20	Résonnance du filtre
DIR.	UP, DOWN	Changement de fréquence vers le haut ou vers le bas.
DECAY	6.0 ms–46.0 s	Vitesse du retour à la fréquence de départ.
LEVEL	0–100	Niveau de sortie
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DYNA.FLANGE

Flanger contrôlé dynamiquement.

Paramètre	Plage de réglage	Description
SOURCE	INPUT, MIDI	Source de contrôle: signal d'entrée ou valeur de toucher MIDI.
SENSE	0–100	Sensibilité
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
OFFSET	0–100	Décalage du retard
DIR.	UP, DOWN	Changement de fréquence vers le haut ou vers le bas
DECAY	6.0 ms–46.0 s	Vitesse du retour à la fréquence de départ.
LSH F	21.2–8.00 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau du grave
LSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau du grave.
EQ F	100–8.00 k [Hz]	Fréquence centrale de l'égaliseur paramétrique
EQ G	–12 à +12 [dB]	Gain de l'égaliseur paramétrique
EQ Q	10–0.10	Largeur de bande de l'égaliseur paramétrique
HSH F	50.0–16.0 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau de l'aigu
HSH G	–12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau de l'aigu
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DYNA.PHASER

Phaser contrôlé dynamiquement.

Paramètre	Plage de réglage	Description
SOURCE	INPUT, MIDI	Source de contrôle: signal d'entrée ou valeur de toucher MIDI.
SENSE	0-100	Sensibilité
FB.GAIN	-99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
OFFSET	0-100	Décalage de la fréquence la plus grave dont la phase est décalée.
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Nombre des décalages de phase
DIR.	UP, DOWN	Changement de fréquence vers le haut ou vers le bas
DECAY	6.0 ms-46.0 s	Vitesse du retour à la fréquence de départ
LSH F	21.2-8.00 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau du grave
LSH G	-12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau du grave
HSH F	50.0-16.0 k [Hz]	Fréquence du filtre en plateau de l'aigu
HSH G	-12 à +12 [dB]	Gain du filtre en plateau de l'aigu
MIX BAL.	0-100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ REV+CHORUS

Reverb et chorus en parallèle

Paramètre	Plage de réglage	Description
REV TIME	0.3-99.9 s	Durée de l'effet de réverbération.
INI.DLY	0.0-500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération.
HI.RATIO	0.1-1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0-10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0-100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz-8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz-16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Vitesse de modulation
PM DEP.	0-100%	Intensité de la modulation de hauteur
AM DEP.	0-100%	Intensité de la modulation d'amplitude
MOD.DLY	0.0-500.0 ms	Retard de la modulation
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
REV/CHO	0-100%	Balance Reverb:Chorus (0% = Chorus, 100% = Reverb)
MIX BAL.	0-100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ REV->CHORUS

Reverb et chorus en série

Paramètre	Plage de réglage	Description
REV TIME	0.3-99.9 s	Durée de l'effet de réverbération
INI.DLY	0.0-500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
HI.RATIO	0.1-1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0-10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0-100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz-8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz-16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
FREQ.	0.05-40.00 Hz	Vitesse de modulation
PM DEP.	0-100%	Intensité de la modulation de hauteur
AM DEP.	0-100%	Intensité de la modulation d'amplitude
MOD.DLY	0.0-500.0 ms	Retard de la modulation
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
REV BAL.	0-100%	Balance Reverb:Reverb+Chorus (0% = uniq.Reverb + Chorus, 100% = uniquement Reverb)
MIX BAL.	0-100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ REV+FLANGE

Reverb et flanger en parallèle.

Paramètre	Plage de réglage	Description
REV TIME	0.3–99.9 s	Durée de l'effet de réverbération
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
HI.RATIO	0.1–1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de la modulation
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
REV/FLG	0–100%	Balance Reverb:Flange (0% = Flange, 100% = Reverb).
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ REV->FLANGE

Reverb et flanger en série.

Paramètre	Plage de réglage	Description
REV TIME	0.3–99.9 s	Durée de l'effet de réverbération
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
HI.RATIO	0.1–1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de la modulation
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
REV.BAL	0–100%	Balance Reverb:Reverb+Flanger (0% = uniq.Reverb + Flanger, 100% = uniquement Reverb).
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ REV+SYMPHO.

Effets réverb et symphonic en parallèle.

Paramètre	Plage de réglage	Description
REV TIME	0.3–99.9 s	Durée de l'effet de réverbération
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
HI.RATIO	0.1–1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de la modulation
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
REV/SYM	0–100%	Balance Reverb:Symphonic (0% = uniquement Symphonic, 100% = uniquement Reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ REV->SYMPHO.

Effets réverb et symphonic en série.

Paramètre	Plage de réglage	Description
REV TIME	0.3–99.9 s	Durée de l'effet de réverbération
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
HI.RATIO	0.1–1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation
MOD.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de la modulation
WAVE	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
REV.BAL	0–100%	Balance Reverb:Symphonic Reverb (0% = uniquement Symphonic Reverb, 100% = uniquement Reverb).
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ REV->PAN

Reverb et auto-pan en parallèle.

Paramètre	Plage de réglage	Description
REV TIME	0.3–99.9 s	Durée de l'effet de réverbération
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
HI.RATIO	0.1–1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation
DIR.	*1	Direction des mouvements stéréo
WAVE	Sine, Tri, Square	Forme d'onde de la modulation
REV BAL.	0–100%	Balance Reverb:Reverb + Auto Pan (0% = Reverb + Auto Pan, 100% = Reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

*1. L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R

■ DELAY+ER.

Delay et premières réflexions en parallèle.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal gauche
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal droit
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du feedback
FB.GAIN	-99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Type de simulation des premières réflexions
ROOMSIZE	0.1–20.0	Espacement entre les réflexions.
LIVENESS	0–10	Caractéristiques des premières réflexions (0 = chambre sourde, 10 = très réverbérant)
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
ER NUM.	1–19	Nombre des premières réflexions
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas

Paramètre	Plage de réglage	Description
DLY/ER	0–100%	Balance Delay:Premières réflexions (0% = Premières réflexions, 100% = Delay uniquement)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DELAY->ER.

Delay et premières réflexions en série.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal gauche
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal droit
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du feedback
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Type de simulation des premières réflexions
ROOMSIZE	0.1–20.0	Espacement des réflexions
LIVENESS	0–10	Caractéristiques des premières réflexions (0 = chambre sourde, 10 = très réverbérant).
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
ER NUM.	1–19	Nombre des premières réflexions
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
DLY.BAL	0–100%	Balance Delay:Delay + Premières réflexions (Delay+PR uniquement, 100% = Delay uniquement)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DELAY+REVERB

Delay et reverb en parallèle.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal gauche
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal droit
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du feedback
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
DELAY HI	0.1–1.0	Intensité de feedback des hautes fréquences
REV TIME	0.3–99.9 s	Durée de l'effet de réverbération
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
REV HI	0.1–1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
DLY/REV	0–100%	Balance Delay:Reverb (0% = Delay, 100% = Reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DELAY->REV

Delay et réverb en série.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DELAY L	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal gauche
DELAY R	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du canal droit
FB.DLY	0.0–1000.0 ms	Temps de retard du feedback
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
DELAY HI	0.1–1.0	Intensité de feedback des hautes fréquences
REV TIME	0.3–99.9 s	Durée de l'effet de réverbération
INI.DLY	0.0–500.0 ms	Retard de l'effet de réverbération
REV HI	0.1–1.0	Longueur de la réverbération de l'aigu
DIFF.	0–10	Diffusion (répartition gauche/droite) de la réverbération
DENSITY	0–100%	Densité de la réverbération
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
DLY.BAL	0–100%	Balance Delay:Reverb + Delay (0% = Reverb + Delay, 100% = Delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ DIST->DELAY

Distorsion et Delay en série.

Paramètre	Plage de réglage	Description
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Type de distorsion (DST = distorsion, OVD = overdrive).
DRIVE	0–100	Intensité de la distorsion
MASTER	0–100	Volume global
TONE	–10 à +10	Commande de tonalité
N.GATE	0–20	Réduction de bruit
DELAY	0.0–2725.0 ms	Temps de retard
FB.GAIN	–99 à +99%	Intensité de feedback (valeurs positives pour feedback normal, valeurs négatives pour feedback avec inversion de phase).
HI.RATIO	0.1–1.0	Quantité d'aigu du feedback.
FREQ.	0.05–40.00 Hz	Vitesse de modulation
DEPTH	0–100%	Intensité de modulation
DLY BAL	0–100%	Balance Distortion:Distortion + Delay (0% = Distortion, 100% = Distortion + Delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

■ MULTI FILTER

Filtre parallèle à trois bandes (24 dB/octave).

Paramètre	Plage de réglage	Description
TYPE 1	HPF, LPF, BPF	Type du filtre 1: passe-bas, passe-haut, passe-bande.
TYPE 2	HPF, LPF, BPF	Type du filtre 2: passe-bas, passe-haut, passe-bande.
TYPE 3	HPF, LPF, BPF	Type du filtre 3: passe-bas, passe-haut, passe-bande.
FREQ. 1	28 Hz–16.0 kHz	Fréquence du filtre 1
FREQ. 2	28 Hz–16.0 kHz	Fréquence du filtre 2
FREQ. 3	28 Hz–16.0 kHz	Fréquence du filtre 3
LEVEL 1	0–100	Volume du filtre 1
LEVEL 2	0–100	Volume du filtre 2
LEVEL 3	0–100	Volume du filtre 3
RESO. 1	0–20	Résonnance du filtre 1
RESO. 2	0–20	Résonnance du filtre 2
RESO. 3	0–20	Résonnance du filtre 3
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance entre les signaux d'effet et original

Liste des Mémoires d'échantillons

Vous trouverez ci-dessous la liste des mémoires d'échantillons installées sur le disque dur à la sortie d'usine de l'AW16G.

La liste est imprimée ici selon l'ordre obtenu lorsque vous utilisez le bouton OLD.

Nom	PAD1				PAD2				PAD3				PAD4			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Normal8_120	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Normal8_60	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Normal16_120	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Normal16_60	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
NormShffl120	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
NormShffl_60	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Med8_110	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
MedFast8_140	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
MedSlow8_90	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Fast8_170	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Simple8_125	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Simple16_114	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Bounce8_93	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
LatinRock126	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Syncopatn_89	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Triplet_65	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Shuffle8_130	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Shffle16_127	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Southern_93	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Funk1_108	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Funk2_108	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
NJS_110	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Hip_96	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
HipFunk_106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
OldSkool_106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
LoudFunk_118	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Detoroit_129	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	-	-	-
BreakRock106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Gangsta_94	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
GarageHs_128	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
2Step_135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
R&BSmooth_64	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
TrncHouse135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
TecLectro134	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
OldSkol2_102	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
FlipHop_128	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	-	-	-
BigBeat_126	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Drumn'Bs_147	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Techno_140	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Ibiza_135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
SambaEns_137	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Latin16_80	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-

Nom	PAD1				PAD2				PAD3				PAD4			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Latin8_130	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
LatinSwng154	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Scratch1	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Scratch2	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_Analog	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_Beep	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_SFX	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Robot_Voice	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Female_Wet	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Female_Dry	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Male_Dry	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
City_Noise	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Car_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Other_Rides	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Door_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Guns	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Laser&Buzz	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Bang&Explosn	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Bell&Beep	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Human_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Punch&Swish	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Hit&Swish	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Fire	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Rain1	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Rain2	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	O	-	-	-
Storm	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
River	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Sea	O	O	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	L	L	-	-
Jungle_Amb	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Night_Amb	O	O	-	-	L	L	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Birds	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Dog&Cat	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Stock_Farm	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
For_Demo	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-

L: LOOP (boucle)

O: ONESHOT (1 seul échantillon)

-: Pas d'assignation

Dépannage

Si l'AW16G ne fonctionne pas selon vos attentes, veuillez lire les points suivants: vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème.

■ Impossible de le mettre sous tension

- L'adaptateur est-il branché à une prise secteur ayant la tension adéquate?
- L'interrupteur POWER est-il actionné?
- Si vous ne parvenez toujours pas à le mettre sous tension, contactez votre revendeur Yamaha.

■ L'affichage LCD est peu lisible ou sombre

- Servez-vous de la commande de contraste en bas, à droite de l'écran pour régler le contraste.

■ Impossible de piloter les paramètres d'écran avec la molette [DATA/JOG]

- La touche [JOG ON] est peut-être activée.
- Certains paramètres peuvent parfois être désactivés, notamment lorsque l'enregistreur fonctionne.

Pas de son

■ Pas de son ou son trop faible

- Avez-vous correctement branché les enceintes ou le casque?
- Avez-vous mis l'ampli et d'éventuels appareils externe sous tension?
- L'indicateur de niveau du canal de sortie stéréo fonctionne-t-il?
- Le curseur du canal de sortie stéréo est-il relevé? Est-il activé?
- Le gain EQ est peut-être sur une valeur extrêmement basse.
- Le processeur de dynamique est peut-être réglé sur une valeur Threshold ou Ratio extrême.
- Si vous utilisez une guitare électrique, l'avez-vous branchée au connecteur Hi-Z?
- Avez-vous actionné l'atténuateur de l'écran EQ ou VIEW?
 - * Vérifiez le niveau (les mouvements des VU-mètres) à la page METER de l'écran VIEW.
 - * Si vous avez actionné la touche [SEL] à la page INIT de l'écran MONITOR, ce canal sera ramené à ses valeurs par défaut qui permettent de produire un signal.
 - * Si, à la page D.IN HDD de l'écran UTILITY, DIGITAL IN est sur un autre réglage que DISABLE alors qu'aucun signal n'arrive via l'entrée DIGITAL INPUT, le message "WRONG WORD CLOCK" apparaît et aucun signal n'est produit.

■ Le signal d'entrée est inaudible

- L'appareil externe envoie-t-il bien un signal?
- Le câble de connexion avec l'appareil externe peut être défectueux.
- La commande [GAIN] est-elle réglée à un niveau adéquat?
- Le curseur du canal d'entrée est-il relevé? Est-il activé?
- Le canal d'entrée est peut-être réglé sur DIGITAL IN.

- Lors de l'enregistrement, le curseur de la piste de destination (qui détermine le volume d'écoute) est-il relevé?

* Si vous êtes en train d'enregistrer, le son de ce canal d'entrée est inaudible durant la reproduction.

■ Le signal enregistré est inaudible

- Avez-vous bien enregistré des données audio avec l'enregistreur?
- Avez-vous bien sélectionné la piste virtuelle utilisée pour l'enregistrement?
- Une plage enregistrée de moins de 10ms n'est pas reproduite.
- Les pistes 1-16 ne sont pas reproduites lorsque l'AW16G est en mode Stereo Track, Sound Clip ou Audio CD Playback.

■ Impossible de reproduire la piste stéréo

- Avez-vous activé la piste stéréo à la page ST.TRACK de l'écran MONITOR?

■ Le métronome est inaudible

- Le son du métronome n'est normalement transmis qu'aux sorties MONITOR OUT et casque.
- Le métronome ne fonctionne pas tant que l'enregistreur est à l'arrêt.
- En mode Sound Clip, le métronome n'est audible que durant l'enregistrement.

Impossible d'enregistrer, l'enregistrement est mauvais

■ Impossible d'enregistrer

- L'espace disponible sur le disque dur interne est-il suffisant?
 - * Le temps d'enregistrement résiduel apparaît lorsque vous réglez le compteur sur REMAIN à la page SETUP de l'écran SONG.
 - Le morceau est peut-être protégé.
 - La piste stéréo est peut-être en mode de reproduction.
 - Le signal d'entrée est-il correctement acheminé vers l'enregistreur? *
 - Avez-vous vérifié la source et la destination de l'enregistrement à la page QUICK NAVIGATE de l'écran RECORD?
 - DIGITAL REC a peut-être été coupé (OFF) à la page PREFER de l'écran UTILITY.
 - Veuillez lire attentivement l'avertissement concernant le copyright (→ p. 5) avant d'utiliser des signaux d'entrée numériques.
- ### ■ Impossible d'enregistrer sur la piste stéréo
- Il est impossible d'enregistrer sur la piste stéréo durant l'enregistrement sur d'autres pistes.

- **Le signal enregistré contient du bruit**
 - L'oscillateur fonctionne peut-être.
 - Le réglage word clock de l'AW16G correspond-il à celui des appareils externes?
 - Vérifiez la source et la destination de l'enregistrement à la page QUICK NAVIGATE de l'écran RECORD.

Le son n'est pas bon

- **Le signal de l'entrée INPUT 8 est trop élevé**
 - Un signal conventionnel de niveau ligne arrive peut-être via le connecteur Hi-Z.
- **Il y a de la distorsion**
 - La commande [GAIN] est-elle réglée correctement?
 - Le câble de connexion avec l'appareil externe peut être défectueux.
 - Le curseur du canal d'entrée ou du canal d'écoute peut être réglé sur un niveau excessivement élevé.
 - Le curseur du canal stéréo peut être réglé sur un niveau excessivement élevé.
 - L'atténuateur du canal de sortie stéréo peut être réglé sur un niveau excessivement élevé.
 - L'égaliseur ou le processeur de dynamique est peut-être réglé de sorte à accentuer le signal de façon excessive.
 - Le niveau d'enregistrement était-il correct?
 - Le réglage word clock de l'AW16G et des appareils externes est-il correct?
 - Un effet tel que Distortion ou Amp Simulate est peut-être activé.
 - * Vérifiez le niveau (les mouvements des VU-mètres) à la page METER de l'écran VIEW.
- **Le volume d'un canal particulier augmente ou diminue**
 - Les réglages du processeur de dynamique sont-ils adéquats?
 - Un changement de scène est peut-être programmé dans TEMPO MAP à l'écran SONG.
- **Impossible de sauvegarder une scène**
 - La destination de sauvegarde est peut-être protégée.
 - Il est impossible de sauvegarder une scène dans la mémoire 00.
- **Impossible de reproduire une scène**
 - Un ou plusieurs canaux peuvent être réglés sur Recall Safe.
- **Impossible de sauvegarder dans une bibliothèque**
 - Il est impossible de sauvegarder des données dans les bibliothèques de programmes usine.
- **Les indicateurs de niveau bougent alors que les curseurs sont au minimum**
 - Les indicateurs de niveau sont peut-être réglés sur PRE FADER (avant curseur).
- **Le niveau ne change pas lorsqu'un curseur est déplacé**
 - Vérifiez si, à la page FADER de l'écran [VIEW], l'affichage change lorsque vous actionnez les curseurs.
 - * Vous ne pouvez pas contrôler le niveau tant que la position du curseur en face avant ne correspond pas à la position affichée à l'écran.

- A la page PREFER de l'écran UTILITY, l'option FADER FLIP est-elle correctement réglée?
 - * A la mise sous tension, FADER FLIP est sur TRACK.
- Les curseurs sont peut-être réglés sur PRE FADER (avant curseur) sous AUX.
- **En dépit de la constitution d'une paire de canaux, le signal est mono**
 - Le canal impair est-il placé à l'extrême gauche et le canal pair à l'extrême droite?
- **En dépit de la constitution d'une paire de canaux, il n'y a pas de correspondance de phase des signaux**
 - Le réglage de phase reste indépendant même pour une paire de canaux.
- **Le signal est retardé**
 - Un effet tel que Delay est peut-être inséré.
- **Impossible d'utiliser les effets internes**
 - Le contournement des effets (BYPASS) est peut-être activé (ON).
 - L'effet a peut-être été inséré dans un autre canal.
 - Avez-vous relevé les curseurs EFF.RTN 1, 2?
 - 019. HQ. PITCH peut uniquement être affecté à Effect 2.
 - Cela n'a aucune influence sur la reproduction en mode Stereo Track, Sound Clip ou Audio CD Playback.
- **La reproduction ne se fait pas à la bonne hauteur**
 - VARI est peut-être sélectionné.
 - L'appareil externe utilise-t-il la même fréquence d'échantillonnage (44.1 kHz)?
 - L'appareil maître fonctionne-t-il de façon stable?
 - Vous avez peut-être fait appel à la fonction PITCH de l'écran EDIT.
 - Avez-vous sélectionné HQ.Pitch ou Dual Pitch pour un canal d'écoute?

Opérations avec l'enregistreur

- **Lorsque vous actionnez la touche [PLAY], elle clignote et il n'y a pas de reproduction.**
 - L'AW16G est-il réglé sur MTC SLAVE?
 - * Vérifiez le réglage à la page MIDI de l'écran UTILITY.
- **Le son devient bizarre lorsque vous utilisez la touche [FF] ou [REW]**
 - Lorsque le nombre de pistes reproduites simultanément varie, le son change quand vous actionnez ces commandes.
- **Impossible de modifier une piste enregistrée**
 - Le morceau est peut-être protégé.
 - Avez-vous sélectionné la piste virtuelle contenant l'enregistrement?
- **Les modifications apportées au son sont inaudibles**
 - Avez-vous sélectionné la piste virtuelle contenant l'enregistrement?
 - Avez-vous utilisé la bonne commande d'édition? *
 - * Pour en savoir plus sur les commandes d'édition, voyez la section "Ecran EDIT".

- **Le compteur n'est pas à 0 lorsque vous revenez au début du morceau**
 - Le mode d'affichage est peut-être REMAIN (affichage du temps résiduel).
 - Si le mode d'affichage est sur REL (temps relatif), le point de départ est peut-être spécifié.
 - * Affichez la page SETUP, POINT de l'écran SONG et vérifiez les réglages.
- **L'écran affiche le message DISK FULL, MEMORY FULL ou TOO MANY REGIONS et vous ne pouvez pas enregistrer ou éditer les données**
 - La capacité résiduelle est insuffisante ou il y a déjà trop de régions. Effacez les pistes dont vous n'avez pas besoin et utilisez la commande Optimize pour augmenter l'espace disponible.
- **L'écran affiche DISK BUSY durant la reproduction**
 - Les données enregistrées sont peut-être tellement fragmentées qu'il est devenu impossible de les lire assez vite. Les mesures suivantes peuvent parfois résoudre le problème: réenregistrer, effacer des pistes ou faire une copie des données puis formater le disque dur.

Opérations avec l'échantillonneur

- **Lorsque vous actionnez un pad, vous n'entendez rien ou le mauvais son**
 - Avez-vous sélectionné une banque contenant une forme d'onde?
 - Un changement de banque est peut-être programmé à la page TEMPO MAP de l'écran SONG.
- **Le son ne correspond pas à ce que vous avez chargé ou diffère selon que vous êtes à l'arrêt ou en train de jouer**
 - Si le mode de reproduction est réglé sur LOOP (boucle), le son est reproduit en fonction du tempo d'écoute spécifié à la page SETUP de l'écran SAMPLE tant que l'enregistreur est à l'arrêt. Par contre, lorsque l'enregistreur fonctionne, la reproduction suit le tempo du morceau.
- **Le son chargé n'est audible que durant un certain temps**
 - Avez-vous raccourci (Trim) la plage Start-End?
 - Si le mode de reproduction choisi est GATE, l'échantillon n'est audible que tant que vous maintenez le pad enfoncé.
 - Si le mode de reproduction choisi est LOOP et si la fonction Slice est coupée, l'échantillon n'est audible que durant une mesure.
- **L'écran affiche MEMORY FULL ou DISK FULL et il est impossible d'échantillonner ou d'importer**
 - Allez à la page MEMORY de l'écran SAMPLE et contrôlez la mémoire utilisée. Faites appel à la fonction ERASE ou EXTRACT pour augmenter la mémoire disponible.

Opérations MIDI

- **Impossible d'échanger des données MIDI**
 - Les câbles MIDI sont-ils connectés correctement?
 - Un câble MIDI est peut-être défectueux.
 - Avez-vous mis les appareils transmetteurs et récepteurs sous tension?
 - Les réglages de canal des appareils transmetteurs correspondent-ils à ceux des appareils récepteurs?
 - Avez-vous effectué les réglages appropriés à la page MIDI de l'écran UTILITY?
 - * Il est impossible de transmettre ou recevoir des données MIDI tant que le bouton MIDI n'est pas activé.
 - Avez-vous assigné une scène au numéro de programme transmis?
- **Les messages MTC ne sont pas transmis**
 - Avez-vous activé le bouton MTC à la page MIDI de l'écran UTILITY?
 - MTC SYNC est-il réglé sur MASTER?
- **L'AW16G ne se synchronise pas sur les messages MTC**
 - Le câble MIDI est-il bien branché au connecteur MIDI IN?
 - Avez-vous réglé MTC Sync sur SLAVE à la page MIDI de l'écran UTILITY?
 - * Il est impossible de transmettre ou recevoir des données MIDI tant que le bouton MIDI n'est pas activé.
- **La synchronisation MTC est instable**
 - Avez-vous reçu une grande quantité de données MIDI (notes etc.) avec les messages MTC?
 - La résolution en frames de l'AW16G correspond-elle à celle de l'appareil externe?
 - Vous avez peut-être programmé un décalage (SYNC OFFSET).
 - Si la synchronisation est sporadiquement instable, changez le réglage SYNC AVE. à la page MIDI de l'écran UTILITY et recommencez.
- **Les messages MMC ne sont pas transmis**
 - Le câble MIDI est-il bien branché au connecteur MIDI OUT?
 - Avez-vous réglé MMC sur MASTER à la page MIDI de l'écran UTILITY? Le numéro d'appareil (DEVICE NO.) est-il le bon?
- **Impossible de recevoir des messages MMC**
 - Le câble MIDI est-il bien branché au connecteur MIDI IN?
 - Avez-vous réglé MMC sur SLAVE à la page MIDI de l'écran UTILITY? Le numéro d'appareil (DEVICE NO.) est-il le bon?
- **Impossible d'utiliser les réglages de commande à distance préprogrammés**
 - Selon le séquenceur à piloter, il peut s'avérer nécessaire de procéder à des réglages sur le séquenceur. Pour en savoir plus, voyez page 200.
 - Il est impossible de transmettre ou recevoir des données MIDI tant que le bouton MIDI n'est pas activé à la page MIDI de l'écran UTILITY.

Opérations concernant le morceau

■ Impossible de sauvegarder un fichier

- L'espace disponible sur le disque dur interne est-il suffisant?
- Avez-vous respecté la procédure d'arrêt la dernière fois que vous avez mis l'appareil hors tension? *
 - * Si vous coupez l'alimentation de l'appareil sans exécuter la procédure d'arrêt, vous diminuerez la durée de vie du disque dur et du lecteur CD-RW, vous risquez de les endommager (ainsi que le disque CD-RW) et de perdre des données.

■ Le fichier du morceau est excessivement volumineux

- Même après avoir effacé une piste ou d'autres données, ces fichiers hantent encore le disque dur. Utilisez la fonction Optimize à la page LIST de l'écran SONG.

Opérations avec CD

■ Le graveur CD-RW n'est pas reconnu

- Le graveur CD-RW est-il correctement branché?

■ Impossible de créer un CD audio

- Le graveur CD-RW est-il correctement installé? Les vis de fixation se sont-elles desserrées?
- Avez-vous inséré un CD-R/RW?
- Le CD-R a peut-être déjà été finalisé.
- Avez-vous enregistré un signal sur la piste stéréo?
- La piste stéréo doit durer au moins quatre secondes.
- Avez-vous sauvegardé un morceau contenant une piste stéréo?
- L'affichage indique-t-il DISK FULL?
- Veillez à avoir assez d'espace sur le disque dur interne.
- Effacez les pistes dont vous n'avez pas besoin et utilisez la commande Optimize pour augmenter l'espace disponible.

■ Un CD audio que vous avez créé ne peut pas être reproduit sur un lecteur de CD conventionnel

- Un CD audio que vous avez créé ne peut pas être reproduit sur un lecteur de CD conventionnel tant qu'il n'a pas été finalisé.

■ Des données audio enregistrées sur CD-RW peuvent être illisibles sur certains lecteurs

- Pour que des données audio enregistrées sur CD-RW soient reproduites, il faut que le lecteur reconnaisse les CD-RW. Pour en savoir plus sur la reconnaissance des CD-RW, contactez le fabricant.

■ Il y a des pertes durant la reproduction d'un CD audio que vous avez créé

- Selon la qualité du CD-R utilisé, il peut y avoir des différences de qualité lorsque le CD est terminé.

Liste des messages d'écran

■ Messages

A/B POINTS NOT FOUND	Fonction Repeat Playback non disponible car les points A/B n'ont pas été spécifiés.
BULK: BYTE COUNT MISMATCH!	La longueur des données annoncée par les données SysEx ne correspond pas à la longueur réelle des données reçues.
BULK: CHECK SUM MISMATCH!	La somme de contrôle des données SysEx reçues est incorrecte.
BULK: MEMORY PROTECTED!	La mémoire de scène que vous essayez de recevoir est protégée.
CANNOT REDO	Redo (le rétablissement d'une opération) n'est pas possible.
CANNOT SET MARK	Il est impossible d'entrer un repère à une position qui en contient déjà un.
CANNOT UNDO	Undo (l'annulation d'une opération) n'est pas possible.
CD PLAY MODE NOW	Comme l'AW16G est en mode CD Play, cette opération est impossible.
CH. PARAMETER INITIALIZED	Les paramètres de mixage du canal ont été initialisés.
DIFFERENT TC FRAME TYPE	Réception d'un code MTC avec une résolution en frames différente du réglage interne.
DIGITAL-ST-IN REC PROHIBIT.	L'enregistrement est interdit pour les signaux entrant via le connecteur DIGITAL STEREO IN.
DISK BUSY!!	La vitesse de lecture du disque dur interne n'est pas assez rapide ou elle est ralentie suite à une fragmentation des données enregistrées.
DISK FULL!!	L'espace disponible sur le disque dur interne est insuffisant.
IN/OUT POINTS NOT FOUND	L'enregistrement Auto Punch In/Out est impossible car les points In/Out ne sont pas définis.
IN/OUT POINTS TOO CLOSE	L'intervalle entre les points Auto Punch In et Out est trop court. Il doit être d'au moins 100ms environ.
LOCATE POINT ERASED	Le point de localisation a été effacé.
LOCATE POINT SET	Le point de localisation a été défini.
MARK POINT ERASED	Le repère a été effacé.
MARK POINT SET	Le repère a été défini.
MEMORY FULL!!	Il n'y a plus d'espace disponible pour le morceau. Un morceau ne peut utiliser plus de 6,4 Go.
MIDI BULK RECEIVED	Un bloc de données vient d'être reçu.
MIDI IN: DATA FRAMING ERROR!	Des données non reconnues ont peut-être été reçues via le connecteur MIDI IN.
MIDI IN: DATA OVERRUN!	Des données non reconnues ont peut-être été reçues via le connecteur MIDI IN.
MIDI: RX BUFFER FULL!	Réception de plus de données MIDI qu'il ne peut gérer.
MIDI: TX BUFFER FULL!	A tenté de transmettre plus de données MIDI qu'il ne peut gérer.
MTC SLAVE MODE NOW	Cette opération ne peut pas être exécutée car l'AW16G est en mode MTC Slave.
NO MARK LEFT	Tous les repères disponibles ont été définis.
NO MEDIA!!	Aucun support n'a été inséré.
RECORDER BUSY	Cette opération ne peut pas être exécutée car l'enregistreur fonctionne.
RECORDER RUNNING	Cette opération ne peut pas être exécutée car l'enregistreur est en mode d'enregistrement ou de reproduction.
RECORD TRACK NOT SELECTED	L'enregistrement est impossible car vous n'avez pas sélectionné de piste.
REDO COMPLETE	Redo (le rétablissement de l'opération précédente) est terminé.
REPEAT POINTS TOO CLOSE	L'intervalle entre les points A et B est trop court. Il doit être d'au moins une seconde.
SOUND CLIP MODE NOW	Comme vous êtes en mode Sound Clip, cette opération ne peut pas être exécutée.
STEREO TRACK PLAYBACK MODE	Comme vous êtes en mode de reproduction de la piste stéréo, cette opération ne peut pas être exécutée.
SYSTEM ERROR!!	Une erreur système s'est produite.
THIS SONG IS PROTECTED.	Ce morceau est protégé et ne peut pas être modifié ou enregistré.
TOO MANY REGIONS!	Il existe déjà trop de régions enregistrées.
TRIGGER LIST RECORDING	Une liste d'événements Trigger (déclencheurs) pour pad est en cours d'enregistrement.
UNDO COMPLETE	Undo (l'annulation de l'opération précédente) est terminé.
WRONG WORD CLOCK!!	Le signal word clock reçu de l'appareil maître (sur lequel vous vous synchronisez) est inadéquat.

■ Messages apparaissant dans des fenêtres

ATAPI Error!	Un problème a surgi durant la communication avec le graveur CD-RW.
Can't Select Current Song!	Le morceau actuel ne peut pas être sélectionné.
CD Size Full!	Les données sont trop volumineuses pour être gravées sur le disque.
CD Track Over!	Le nombre maximum de plage a été atteint et il est impossible d'en ajouter.
CD-RW Drive Error!	Il y a un problème avec le graveur CD-RW.
CD-RW Drive Not Found!	Aucun graveur CD-RW n'est installé.
CD Write Error!	Les données n'ont pas été correctement gravées sur le disque.
Change Media, Invalid Order.	Changez de support de données. L'ordre des volumes est incorrect.
Change Media, Not 1st Media.	Changez de support de données. Il ne s'agit pas du premier volume.
Change Media, Please.	Le type de support n'est pas le bon. Changez-le.
Compare Error!	Les données n'ont pas été gravées correctement.
Disk Full!	Il n'y a plus d'espace disponible sur le disque.
End Range Over!	L'opération n'a pas pu être exécutée car la fin du morceau arriverait plus de 24 heures plus tard.
Exchange Next Media.	Veuillez insérer le volume de support de données suivant.
File Number Full!	Il est impossible de créer ou de récupérer d'autres morceaux car le nombre maximum de fichiers est atteint.
File System Error!	Une erreur s'est produite au niveau du système de fichiers du disque dur interne.
For Effect2 Only!	Ce programme ne peut être chargé que pour l'effet 2.
HDD Error!	Il y a un problème avec le disque dur interne.
IDE Error!	Un problème a surgi en cours de communication avec le disque dur interne.
Invalid Parameter!	Le réglage du paramètre excède la plage autorisée.
Media Error!	Un problème s'est produit sur le support de données.
Media Full!	Il n'y a plus d'espace disponible sur le support de données.
Memory Full!	Il n'y a plus d'espace disponible pour le morceau. Un morceau ne peut utiliser plus de 6,4 Go.
Memory Full!	La mémoire d'échantillons (Sampling Pad) est pleine.
No Data to Backup!	Vous n'avez pas sélectionné de données pour l'archivage.
No Data to Restore!	Vous n'avez pas sélectionné de données pour la fonction Restore.
No Data!	La région choisie ne contient pas de données.
No Data!	Comme il n'y a pas de données sauvegardées, il est impossible d'en charger, d'en effacer ou d'en modifier le nom.
No Media!	Aucun support n'a été inséré.
No Song to Write!	Vous n'avez pas sélectionné de morceau pour la gravure sur disque.
No Stereo Track!	Il n'y a pas de morceau qui contienne une piste stéréo maître de plus de 4 secondes.
Not 44.1kHz/16bit Song!	Il est impossible de copier (Restore) le morceau car il ne s'agit pas d'un morceau de 44.1 kHz/16 bits.
Prohibit CD Import!	Il est impossible d'importer des données numériques d'un CD car elles sont protégées contre l'enregistrement numérique.
Protected!	Il est impossible de sauvegarder, d'effacer ou d'éditer le titre car le morceau est protégé.
Read Only!	Il est impossible de sauvegarder, d'effacer ou d'éditer le titre car le morceau n'est accessible que pour la lecture.
Recognized AW2816- Formatted Media!	Ce support de données est formaté pour l'AW2816.
Recognized AW4416- Formatted Media!	Ce support de données est formaté pour l'AW4416.
Song Number Full!	Il est impossible de créer ou de récupérer d'autres morceaux car le nombre maximum de morceaux est atteint.
System Error!	Une erreur système s'est produite.
Too Small File!	Il est impossible d'importer des fichiers WAVE de moins de 200ms.
Too Small Region!	La région est trop courte pour que la commande de compression/expansion temporelle puisse être exécutée.
Track Length Too Short!	Il est impossible de diviser ce morceau par un repère car il durerait alors moins de quatre secondes.
Track Not Recorded!	La piste choisie ne contient pas de données.

CD-ROM fourni avec l'AW16G

Attention

- Ce disque est un CD-ROM. N'essayez pas de le lire avec un lecteur de CD audio. Vous risqueriez d'endommager irrémédiablement votre lecteur de CD audio.
- Tous les droits de ce logiciel sont détenus par Yamaha Corporation.
- Toute copie ou modification de ce logiciel en tout ou en partie est interdite.
- Yamaha Corporation rejette toute responsabilité pour tout effet ou dommage résultant de l'usage de ce logiciel.
- Cubase VST est une marque commerciale de Steinberg Media Technologies AG.
- Logic Audio est une marque commerciale d'Emagic Soft- und Hardware GmbH.
- SONAR et Cakewalk ProAudio sont des marques commerciales de Twelve Tone Systems, Inc.
- ProTools est une marque commerciale ou une marque déposée d'Avid Technology, Inc. ou de ses filiales.
- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation USA aux Etats-Unis et dans les autres pays.
- Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc. USA aux Etats-Unis et dans les autres pays.
- Les autres noms de firme et de produits repris dans ce document sont les marques commerciales ou les marques déposées de leur détenteur respectif.

Contenu du CD-ROM

Le CD-ROM fourni contient un fichier d'archivage (Backup) qui vous permet de ramener l'AW16G à ses réglages usine. Vous y trouverez aussi des fichiers de réglages vous permettant d'utiliser la fonction MIDI Remote de l'AW16G avec différents séquenceurs logiciels.

Nom du dossier	Logiciel	Contenu
Remote	Fichier Remote pour Cubase	Fichier de réglages permettant de commander le logiciel séquenceur Cubase à partir de l'AW16G.
	Fichier Remote pour Logic	Fichier de réglages permettant de commander le logiciel séquenceur Logic à partir de l'AW16G.
	Fichier Remote SONAR/CakewalkProAudio (Windows uniquement)	Fichier de réglages permettant de commander le logiciel séquenceur SONAR/CakewalkProAudio à partir de l'AW16G.

Lorsque vous ouvrez ce CD-ROM sous Windows, un fichier Aw_00000.16g apparaît dans le répertoire principal. Il s'agit d'un fichier de secours contenant le morceau de démonstration et les échantillons résidant sur le disque dur à la sortie d'usine de l'AW16G. Il est impossible d'ouvrir ce fichier sous Windows ou Macintosh.

Retour du disque dur interne aux réglages usine

Pour retrouver les réglages usine du disque dur interne, effectuez les deux procédures suivantes.

- 1) Initialisez le disque dur interne.
- 2) Chargez le morceau de démonstration et les échantillons



Comme cette procédure efface toutes les données du disque dur interne, n'oubliez pas d'archiver toutes les données importantes au préalable.

■ Initialisation du disque dur interne

Lorsque vous initialisez le disque dur interne (→ p. 160), les paramètres système retrouvent leur réglage usine.

■ Chargement du morceau de démonstration et des échantillons

- 1 Insérez le CD-ROM fourni dans le graveur CD-RW de l'AW16G.
- 2 Dans la section Work Navigate, appuyez plusieurs fois sur la touche [CD] pour afficher la page RESTORE.
- 3 Amenez le curseur sur le bouton READ CD INFO et appuyez sur la touche [ENTER].
Le chargement des données du CD-ROM commence. A la fin du chargement, l'écran change de la façon suivante.



- 4 Amenez le curseur sur le bouton DISABLE et appuyez sur la touche [ENTER].
Le bouton DISABLE se mue en bouton ENABLE et le symbole à droite de la liste se transforme en ●.
- 5 Amenez le curseur sur le bouton PAD et appuyez sur la touche [ENTER].
Une fois de plus, le chargement des données du CD-ROM commence. A la fin du chargement, l'écran change comme suit.



- 6 Amenez le curseur sur le bouton ALL et appuyez sur la touche [ENTER].
- 7 Amenez le curseur sur le bouton DISABLE et appuyez sur la touche [ENTER].
Le bouton DISABLE se mue en bouton ENABLE et tous les symboles à droite de la liste se transforment en ●.
Vous sélectionnez ainsi tous les morceaux et toutes les mémoires d'échantillons.
- 8 Amenez le curseur sur le bouton EXECUTE et appuyez sur la touche [ENTER].
- 9 Une demande de confirmation apparaît.
Amenez le curseur sur le bouton OK ou CANCEL et appuyez sur la touche [ENTER].
Durant l'opération Restore, la progression est illustrée dans une fenêtre.
Lorsque cette fenêtre se ferme, l'opération est terminée.

Installation d'un fichier Remote

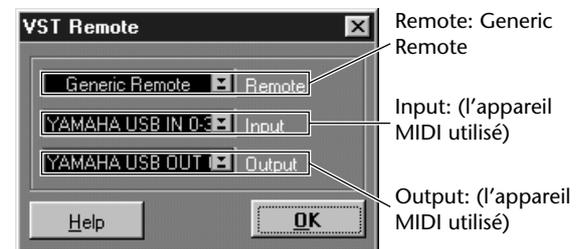
Les noms des menus et des écrans utilisés ci-dessous peuvent différer de ceux qui apparaissent chez vous, selon le logiciel que vous utilisez.

■ Utilisateurs Windows

Pour pouvoir utiliser un fichier Remote, il faut installer le logiciel correspondant.

Installation du fichier Remote pour Cubase

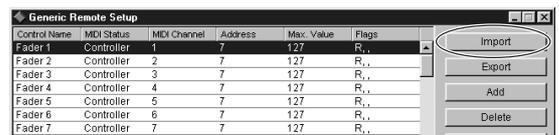
- 1 Lancez Cubase.
- 2 Dans la barre de menu, cliquez sur [Option] → [Remote Setup] → [Setup].
- 3 La fenêtre VST Remote s'ouvre. Effectuez les réglages suivants et cliquez sur le bouton [OK].



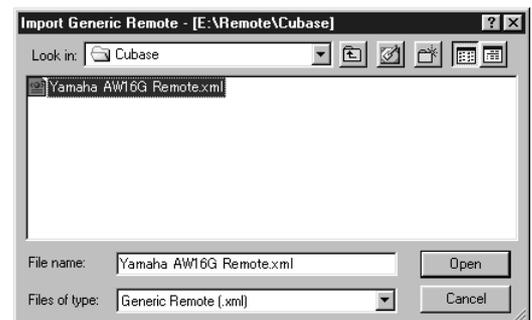
Note

Le contenu affiché pour "Input" et "Output" varie en fonction des appareils MIDI utilisés. Pour en savoir plus, veuillez consulter le manuel du ou des appareils MIDI en question.

- 4 La fenêtre Generic Remote s'ouvre. Cliquez sur le bouton [EDIT].
- 5 La fenêtre Generic Remote Setup s'ouvre. Cliquez sur le bouton [Import].



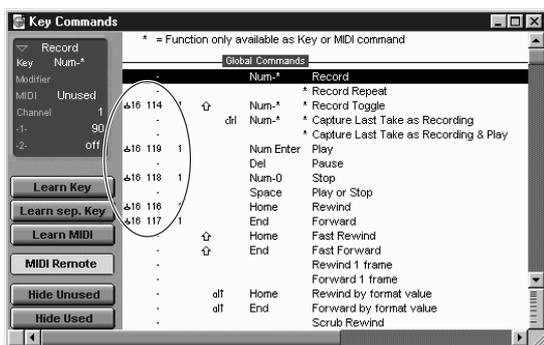
- 6 Une fenêtre de dialogue semblable à la suivante apparaît. Sélectionnez le fichier de configuration Remote pour Cubase (Yamaha AW16G Remote.xml) du CD-ROM et cliquez sur le bouton [Open].



- 7 Fermez la fenêtre Generic Remote Setup.

Installation du fichier de préférences pour Logic

- 1 Lancez Logic.
- 2 Dans la barre de menu, cliquez sur [Option] → [Settings] → [Key Commands...].
- 3 La fenêtre Key Commands s'ouvre. Dans la barre de menu, cliquez sur [Option] → [Import Key Commands].
- 4 Une fenêtre de dialogue apparaît. Sélectionnez le fichier de préférence (Logic32.prf) du CD-ROM et cliquez sur le bouton [Open]. Lorsque vous importez ce fichier, les réglages suivants sont effectués.



Toutes les fonctions de touches spécifiées au préalable sont initialisées. Si vous ne voulez pas changer vos réglages de fonctions de touches, vous pouvez effectuer manuellement les réglages de canal MIDI et CC# repris ci-dessus.

SONAR/CakewalkProAudio (installation/réglages)

- 1 Copiez le fichier Template dans le dossier contenant SONAR/CakewalkProAudio.
- 2 Lancez SONAR/CakewalkProAudio.
- 3 Dans la barre de menu, cliquez sur [Option] → [Audio].
- 4 La fenêtre de dialogue Cakewalk DirectShow Audio apparaît. Changez le réglage "Number of Aux Busses" (valeur par défaut 2) en choisissant [3] puis cliquez sur le bouton [OK]. Les données Template sont prêtes.

SONAR/CakewalkProAudio (charger les données Template)

- 1 Lancez SONAR/CakewalkProAudio.
- 2 Si vous utilisez SONAR:
Dans la barre de menu, cliquez sur [File] → [Open].
Si vous utilisez Cakewalk:
Dans la barre de menu, cliquez sur [File] → [New].
- 3 Si vous utilisez SONAR:
La fenêtre de dialogue "Open file" apparaît. Sélectionnez les fichiers Template Cakewalk comme type de fichier à charger. Dans la liste de la fenêtre de dialogue, sélectionnez Yamaha AW16G Remote et cliquez sur le bouton [OK].

Si vous utilisez Cakewalk:

La fenêtre de dialogue "New Project File" apparaît. Dans la liste de la fenêtre de dialogue, sélectionnez Yamaha AW16G Remote et cliquez sur le bouton [OK].

Le fichier Template est chargé et trois fenêtres apparaissent: les fenêtres Track, Control et Panel.

- 4 Dans la barre de menu, cliquez sur [Option] → [MIDI Devices].
- 5 La fenêtre MIDI Ports s'ouvre. Dans le cadre Input Ports, entrez l'appareil MIDI que vous utilisez.

Les préparatifs pour piloter SONAR/CakewalkProAudio à partir de l'AW16G sont terminés.

- **Si vous avez changé la structure des pistes proposée par les réglages par défaut du modèle (template)...**
Lancez, si nécessaire, Yamaha AW16G Remote template et cliquez sur le bouton [CONFIG] de la fenêtre Panel.

Un ensemble apparaît à droite.

Faites glisser la commande [SET MIDI First Track] sur le numéro de la première des pistes MIDI.

- * Si vous vous servez de ce modèle (template), il faut que les pistes MIDI suivent un ordre continu de 1 à 16 pour que vous puissiez les contrôler à partir de l'AW16G.
- * Si vous choisissez une piste non valide (non utilisée), les commandes, boutons ou curseurs risquent d'apparaître en gris. Dans ce cas, sélectionnez la bonne piste.

Logiciel Pro Tools

Vous pouvez piloter le logiciel Pro Tools à partir de l'AW16G. Aucun fichier de réglage particulier n'est requis. La procédure de réglage est identique à celle de la version Mac.

Voyez "Utilisateurs Macintosh" → "Logiciel Pro Tools" (→ p. 203).

■ Utilisateurs Macintosh

Pour pouvoir utiliser un fichier Remote, il faut installer le logiciel correspondant.

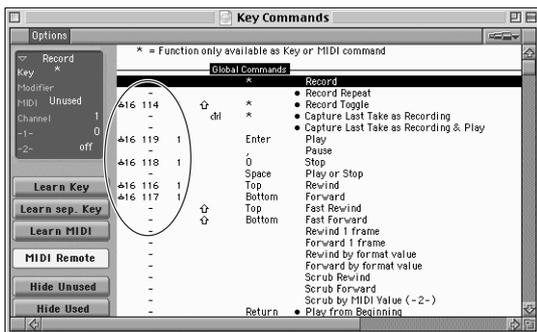
Installation du fichier Remote pour Cubase

Pour Cubase, la procédure de réglage est identique à celle de la version Windows. Voyez "Utilisateurs Windows" → "Installation du fichier Remote pour Cubase" (→ p. 201).

Installation du fichier de préférences pour Logic

- 1 Lancez Logic.
- 2 Cliquez sur [Option] → [Settings] → [Key Commands...].
- 3 La fenêtre Key Commands s'ouvre. Dans fenêtre Key Commands, cliquez sur [Option] → [Import Key Commands].
- 4 Une fenêtre de dialogue apparaît. Sélectionnez le fichier de préférence Logic (Logic Preferences) du CD-ROM et cliquez sur le bouton [Open].

Lorsque vous importez ce fichier, les réglages suivants sont effectués.



Toutes les fonctions de touches spécifiées au préalable sont initialisées. Si vous ne voulez pas changer vos réglages de fonctions de touches, vous pouvez effectuer manuellement les réglages de canal MIDI et CC# repris ci-dessus.

Logiciels Pro Tools

Vous pouvez piloter le logiciel Pro Tools à partir de l'AW16G. Aucun fichier de réglage particulier n'est requis. Procédez comme suit pour effectuer les réglages.

- 1 Dans la barre de menu, cliquez sur [Setup] → [Peripherals...].
- 2 La fenêtre Peripherals s'ouvre. Cliquez sur le bouton [MIDI Controllers].

Dans la fenêtre MIDI Controllers, effectuez le réglages suivants.

Dans les rubriques Receive From et Send to, entrez l'appareil MIDI que vous utilisez.

	Type	Receive From	Send to	Can.
#1	CS-10	(l'appareil MIDI utilisé)	(l'appareil MIDI utilisé)	16

Vous êtes prêt à utiliser la fonction MIDI Remote de l'AW16G pour contrôler le logiciel Pro Tools.

Format des données MIDI

1. Functions

1.1. Scene Change

The settings of the [MIDI PROGRAM CHANGE TABLE] specify the scene that is recalled when a Program Change message is received. The settings of the [MIDI PROGRAM CHANGE TABLE] specify the program number that is transmitted when a scene is recalled. If more than one program number has been assigned to that scene memory number, the lowest-numbered program number will be transmitted.

1.2. MMC Control

These messages allow basic recorder operations such as STOP/PLAY/REC/LOCATE.

If you select the MIDI SETUP menu item MMC MASTER, MMC commands will be transmitted according to the operation of the transport. If you select MMC SLAVE, the internal recorder will operate according to the received MMC commands.

1.3. Effect Control

Depending on the type of effect, note-on/off messages can be used for control.

These settings are made for the parameters of each effect.

1.4. MIDI Clock transmission

If you set MIDI OUT to MIDI CLOCK, MIDI clock messages can be transmitted during playback or recording.

In MIDI Clock transmission mode, Song Position Pointer and Start/Stop/Continue commands will also be issued, and during playback or recording, MIDI Clock will be transmitted according to the MIDI Tempo Map.

1.5. MTC transmission (MTC Master)

If you set MIDI OUT to MTC, MTC can be transmitted during playback or recording.

1.6. MTC reception (MTC Slave)

If you set MTC MODE to SLAVE, the internal recorder will operate in synchronization with MTC messages received from the MIDI IN connector.

1.7. Realtime control of parameters

Control changes can be used to send/receive internal parameters in realtime.

1.8. Transmission of scene memories or data

The bulk dump function can be used to send data to another device, or copy settings from another device to the AW16G.

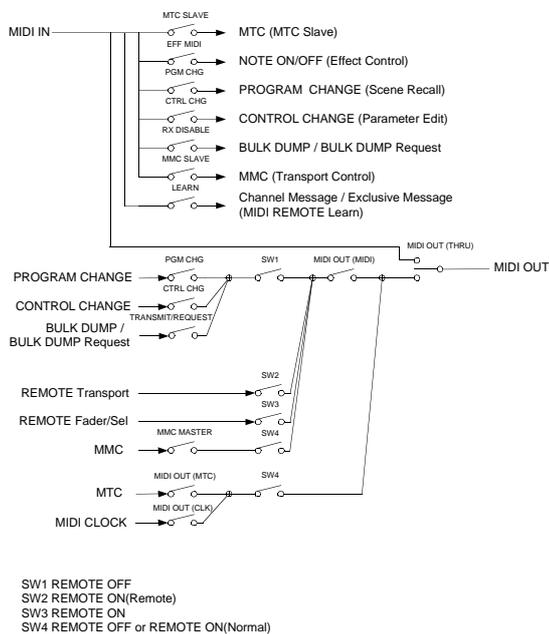
1.9. MIDI Remote

The faders, SEL keys, and RTZ / FF / REW / STOP / PLAY / REC keys can be used to control an external MIDI device.

In PRESET mode, operating the above controllers will transmit MIDI data according to the preset settings of the AW16G.

In USER mode, operating the above controllers will transmit the MIDI data that you specify.

2. MIDI data flow diagram



3. AW16G settings and operation

3.1. MIDI Setup

Set basic MIDI operation.

3.1.1. MIDI OUT

Specify the function of the MIDI OUT connector.

3.1.2. MMC MODE

Select whether the AW16G will be the MMC MASTER or SLAVE.

3.1.3. MMC Dev.

Specify the ID number that will be used when transmitting or receiving MMC commands.

3.1.4. MTC SYNC MODE

Select whether the AW16G will be the MTC MASTER or SLAVE.

3.1.5. MTC SYNC AVERAGE

When the AW16G is functioning as a MTC SLAVE, this setting specifies how it will follow the MTC data. Set this to 0 if the incoming MTC data has a highly accurate timing; set this to 1 or 2 if the timing of the incoming MTC data is not as accurate (such as when receiving MTC from a software sequencer).

3.1.6. MTC SYNC OFFSET

When the AW16G is functioning as a MTC SLAVE, this setting adds an offset to the received MTC data. The received time code value shifted by this amount will correspond to the location indicated by the internal time code of the AW16G.

3.1.7. MIDI Tx Ch

This sets the MIDI channel that will normally be used. However, transmission in response to a request will occur on the Receive Channel, in order to specify the device that transmitted the request.

3.1.8. MIDI Rx Ch

This sets the MIDI channel that will be used for reception. If this is set to ALL, data of all MIDI channels will be received.

3.1.9. Program Change Mode

Enable/disable reception and transmission. If MIDI Rx Ch is set to ALL, these messages will be received regardless of their MIDI channel.

3.1.10. Control Change Mode

If this is enabled, you can specify the correspondence between control numbers and operations of the mixer section. For mode 1, transmission and reception will occur without regard to the MIDI Tx Ch and MIDI Rx Ch settings. For modes 2 and 3, reception will occur without regard to MIDI channel if you set MIDI Rx Ch to ALL.

3.2. MIDI BULK DUMP

Controls transmission of Bulk Dump and Bulk Dump Request.

3.2.1. BULK DUMP Category

Selects the type of parameters for Dump or Dump Request.

3.2.1.1. SCENE

Mixer scene settings. E.BUF is the current state, 01-96 are stored scenes. ALL selects all scenes.

3.2.1.2. LIBRARY

All memory settings for all libraries (EQ / EFFECT / DYNAMICS / CHANNEL).

3.2.1.3. SYSTEM

Settings that apply to the entire AW16G.

3.2.1.4. REMOTE

Settings for the MIDI Remote function.

3.2.1.5. PROGRAM CHANGE TABLE

This is the Program Change Table.

3.2.1.6. ALL

All of the above settings.

3.2.2. INTERVAL

Specifies the interval at which consecutive Bulk Dump or Bulk Dump Request messages will be transmitted. Increase this setting if the receiving device fails to receive all of the bulk data.

3.2.3. RX DISABLE

If RX Disable is turned on, no Bulk Dump or Bulk Dump Request messages will be received.

3.2.4. REQUEST

Transmits the selected Bulk Dump Request.

3.2.5. TRANSMIT

Transmits the selected Bulk Dump.

3.3. MIDI PROGRAM CHANGE TABLE

This table allows you to freely specify the correspondence between Program Change No. and Scene No.

This table is used for conversion for both transmission and reception.

4. MIDI format list

4.1. CHANNEL MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
8n	NOTE OFF	Rx	Control the internal effect
9n	NOTE ON	Rx	Control the internal effect
Bn	CONTROL CHANGE	Rx/Tx	Edit parameters
Cn	PROGRAM CHANGE	Rx/Tx	Switch scene memories

4.2. SYSTEM COMMON MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
F1	MIDI TIME CODE	Rx/Tx	MTC transmission
F2	SONG POSITION POINTER	Tx	Song position transmission

4.3. SYSTEM REALTIME MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
F8	TIMING CLOCK	Tx	MIDI Clock transmission
FA	START	Tx	Start command transmission
FB	CONTINUE	Tx	Continue command transmission
FC	STOP	Tx	Stop command transmit
FE	ACTIVE SENSING	Rx	Check MIDI cable connections
FF	RESET	Rx	Clear running status

4.4. SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

4.4.1. REALTIME SYSTEM EXCLUSIVE

4.4.1.1. MMC

	Command	Rx/Tx	function
01	STOP	Rx/Tx	Transport stop
02	PLAY	Rx	Transport play
03	DEFERRED PLAY	Rx/Tx	Transport play
04	FAST FORWARD	Rx/TX	Transport fast-forward
05	REWIND	Rx/Tx	Transport rewind
06	RECORD STROBE	Rx	Transport punch-in record
07	RECORD EXIT	Rx	Transport punch-out
0F	RESET	Rx/Tx	MMC reset
44	LOCATE	Rx/Tx	Transport locate

4.4.2. BULK DUMP / BULK DUMP REQUEST

Data Name	Rx/Tx	function
'M'	Rx/Tx	Scene Memory & Request
'S'	Rx/Tx	System Memory & Request
'R'	Rx/Tx	Remote Memory & Request
'Q'	Rx/Tx	Equalizer Library & Request
'Y'	Rx/Tx	Dynamics Library & Request
'E'	Rx/Tx	Effect Library & Request
'H'	Rx/Tx	Channel Library & Request
'P'	Rx/Tx	Program Change Table & Request

5. MIDI format details

5.1. NOTE OFF (8n)

< Reception >

Received when [Rx CH] matches.

Used to control effects. Refer NOTE ON for details.

```
STATUS      1000nnnn 8n Note Off Message
DATA        0nnnnnnn nn Note No.
            0vvvvvvvv vv Velocity ( ignored)
```

5.2. NOTE ON (9n)

< Reception >

Received when [Rx CH] matches.

Used to control effects. Refer below for details.

Velocity of 0x00 is equivalent to Note-Off.

```
STATUS      1001nnnn 9n Note On Message
DATA        0nnnnnnn nn Note No.
            0vvvvvvvv vv Velocity ( 1-127:On, 0:off)
```

* Effect control by Note

1: Dynamic Flange/Dynamic Phase/Dynamic Filter

When the SOURCE parameter is set to MIDI, the note velocity (both note-on and note-off) is used to control the Modulation frequency width.

5.3. CONTROL CHANGE (Bn)

< Reception >

Control change messages will be received if the [Control Change Mode] is RX or TX/RX and the [MIDI Rx Ch] matches. However if [MIDI Rx Ch] is ALL, this message is received regardless of the channel.

< Transmission >

If [Control Change Mode] is TX or TX/RX, control change messages will be transmitted on the [MIDI Tx Ch] channel when you operate a parameter.

```
STATUS      1011nnnn Bn Control Change
DATA        0ccccccc cc Control No. (0-95, 102-119)
            0vvvvvvvv vv Control Value (0-127)
```

The control value is converted into a parameter value according to the following equation.

$S = \text{total number of steps in the parameter's variable range}$

$128 / S = X \text{ remainder } Y$

$\text{INT}((Y+1)/2) = Z$

If $(\text{MIDI DATA} - Z) < 0$, then Value = 0

If $((\text{MIDI DATA} - Z)/X) > \text{MAX}$, then Value = MAX

Otherwise, Value = $\text{INT}((\text{MIDI DATA} - Z)/X)$

5.4. PROGRAM CHANGE (Cn)

< Reception >

Program change messages will be received if the [Program Change Mode] is RX or TX/RX and the [MIDI Rx Ch] matches. However if [MIDI Rx Ch] is ALL, this message is received regardless of the channel.

A scene memory will be recalled according to the [PROGRAM CHANGE TABLE] settings.

< Transmission >

If [Program Change Mode] is TX or TX/RX, a program change will be transmitted on the [MIDI Tx Ch] according to the [PROGRAM CHANGE TABLE] settings when you recall a memory number. If the recalled memory number has been assigned to more than one program number, the lowest-numbered program number will be transmitted.

```
STATUS      1100nnnn Cn Program Change
DATA        0nnnnnnn nn Program No. ( 0-127)
```

5.5. MIDI TIME CODE QUARTER FRAME (F1)

< Transmission >

If [MIDI OUT] is set to MTC, Quarter Frame messages will be transmitted according to the time code movements of the recorder when the recorder is playing or recording.

< Reception >

This message is received if [MTC SYNC MODE] is set to SLAVE.

Quarter Frame messages received in realtime are internally assembled into time code that controls the recorder.

```
STATUS      11110001 F1 Quarter Frame Message
DATA        0nnrdddd dd nnn = message type (0-7) dddd = data
```

5.6. SONG POSITION POINTER (F2)

< Transmission >

If [MIDI OUT] is set to CLK, a song position message will be transmitted when STOP or LOCATE is performed on the recorder, to indicate the song position from which the song should start at the next START or CONTINUE message.

```
STATUS      11110010 F2 Song Position Pointer
DATA        0ddddddd dd0 data(H) high 7 bits of 14 bits data
            0ddddddd dd1 data(L) low 7 bits of 14 bits data
```

5.7. TIMING CLOCK (F8)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted according to the MIDI Tempo Map from when the recorder begins playing or recording, until it stops.

```
STATUS      11111000 F8 Timing Clock
```

5.8. START (FA)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder begins playing or recording at a location other than the first measure.

```
STATUS      11111010 FA Start
```

5.9. CONTINUE (FB)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder begins playing or recording at a location other than the first measure.

```
STATUS      11111011 FB Continue
```

5.10. STOP (FC)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder stops.

```
STATUS      11111100 FC Stop
```

5.11. ACTIVE SENSING (FE)

< Reception >

Once this message is received, subsequent failure to receive any message for a period of 300 ms will cause Running Status to be cleared, and MIDI communications to be initialized.

```
STATUS      11111110 FE Active Sensing
```

5.12. RESET (FF)

< Reception >

When a Reset message is received, MIDI communications will be initialized by clearing Running Status etc.

```
STATUS      11111111 FF Reset
```

5.13. EXCLUSIVE MESSAGE (F0-F7)

5.13.1. MMC

5.13.1.1. MMC STOP

< Transmission >

When the STOP key is pressed, this message is transmitted with a device number of 7F.

< Reception >

If the AW16G is operating as an MMC Slave, the transport will stop when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000001	01	Stop(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.2. MMC PLAY

< Reception >

If the AW16G is operating as an MMC Slave, the transport will begin playback when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000010	02	Play(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.3. MMC DEFERED PLAY

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the PLAY key is pressed.

< Reception >

If the AW16G is operating as an MMC Slave, the transport will begin playback when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000011	03	Deferred play(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.4. MMC FAST FORWARD

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the FF key is pressed or when the Shuttle is rotated toward the right to enter Cue mode.

< Reception >

If the AW16G is operating as an MMC Slave, the transport will begin fast-forward when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000110	04	Fast Forward(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.5. MMC REWIND

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the REWIND key is pressed or when the Shuttle is rotated toward the left to enter Review mode.

< Reception >

If the AW16G is operating as an MMC Slave, the transport will begin rewind when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000101	05	Rewind(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.6. MMC RECORD STROBE

< Reception >

This message is received if the AW16G is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. If the transport is stopped, then recording will begin. If the transport is playing, then punch-in will occur.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000110	06	Record strobe
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.7. MMC RECORD EXIT

< Reception >

This message is received if the AW16G is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. If the transport is recording, then punch-out will occur.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00000111	07	Record Exit
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.8. MMC RESET

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when song loading is finished.

< Reception >

This message is received if the AW16G is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. MMC-related internal settings will be reset to the power-on state.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	00001101	0D	Reset
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.9. MMC LOCATE (TARGET)

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when a locate-related key such as MARK SEARCH/IN/OUT is pressed, a FF/REW/shuttle operation is performed, when the transport returns to the auto-punch pre-roll point, or when repeating.

< Reception >

This message is received if the AW16G is operating as an MMC Slave and the device number matches. The transport will locate to the time code position specified within the command data.

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	01000100	44	Locate
	00000110	06	byte count
	00000001	01	"target" sub command
	0hhhhhhh	hh	hour (Standard Time Code)
	0mmmmmm	mm	minute
	0sssssss	ss	second
	0ffffff	ff	frame
	0sssssss	ss	sub-frame
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2. BULK DUMP / BULK DUMP REQUEST

This message inputs/outputs the contents of various internal memories. The unique header is used to distinguish whether the data belongs to the AW16G.

The check sum is calculated by adding the bytes starting after BYTE COUNT (LOW) and ending before CHECK SUM, then inverting the bits and adding 1 (binary complement), and setting bit 7 to 0.

CHECK SUM = (-sum) & 0x7F

< Reception >

This message is received if [RX DISABLE] is off, and the [MIDI Rx Ch] matches the MIDI channel included in the Sub Status.

When a bulk dump is received, it is immediately written into the specified memory.

When a bulk dump request is received, a bulk dump will be transmitted immediately.

System Memory Bulk Dump is not received while the recorder is running.

< Transmission >

Bulk Dump messages are transmitted on the [Tx CH] in response to key operations in the [MIDI BULK DUMP] screen.

Bulk Dump messages are transmitted on the received MIDI channel in response to a Bulk Dump Request.

5.13.2.1. Scene Memory Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00111111	3F	8126(8116+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01111110	3E	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110011	37	'7'
	00110110	35	'5'
DATA NAME	01001101	4D	'M'
	0mmmmmmmm	mm	m=0-96,97(Scene Memory No.0-96, Current Scene)
			Receive is effective No.1-96,97
DATA	0ddddddd	ds	Scene Memory((4058*2) bytes)
			::
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.2. Scene Memory Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01001101	4D	'M'
	0mmmmmmmm	mm	m=0-96,97(Scene Memory No.0-96, Current Scene)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.3. System Memory Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000001	01	128(118+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00000000	00	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010011	53	'S'
	00100000	20	''
DATA	0ddddddd	ds	Setup Memory(59*2bytes)
			::
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.4. System Memory Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010011	53	'S'
	00100000	20	''
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.5. Remote Memory Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00001111	0F	1962(1952+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00101010	2A	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010010	52	'R'
	00100000	20	''
DATA	0ddddddd	ds	Remote(Internal Parameter) Memory(976*2bytes)
			::
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.6. Remote Memory Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010010	52	'R'
	00100000	20	''
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.7. Equalizer Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000000	00	110(100+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01101110	6E	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010001	51	'Q'
	0mmmmmmmm	mm	m= 0-127 (Equalizer Library No.1-128) Receive is effective No.41-128
DATA	0ddddddd	ds	Equalizer Library Memory(48*2bytes) : :
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.8. Equalizer Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010001	51	'Q'
	0mmmmmmmm	mm	m= 0-127 (Equalizer Library No.1-128)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.9. Dynamics Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000000	00	94(84+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01011110	5E	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01011001	59	'Y'
	0mmmmmmmm	mm	m= 0-127 (Dynamics Library No.1-128) Receive is effective No.41-128
DATA	0ddddddd	ds	Dynamics Library Memory(42*2 bytes) : :
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.10. Dynamics Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01011001	59	'Y'
	0mmmmmmmm	mm	m= 0-127 (Dynamics Library No.1-128)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.11. Effect Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000001	01	142(132+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00001110	0E	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	''
	00100000	20	''
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01000101	45	'E'
	0mmmmmmmm	mm	m= 0-127 (Effect Library No.1-128) Receive is effective 42-128
DATA	0ddddddd	ds	Effect Library Memory(66*2bytes) : :
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+M'+...+ds+...+de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.12. Effect Library Bulk Dump Request Format

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.  01111110 7E Universal Bulk Dump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATA NAME   01000101 45 'E'
            0mmmmmmmm mm m= 0-127 (Effect Library No.1-128)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
    
```

5.13.2.13. Channel Library Bulk Dump Format

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.  01111110 7E Universal Bulk Dump
BYTE COUNT  00000001 01 226(216+10)bytes
(HIGH)
BYTE COUNT  01100010 62
(LOW)
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATA NAME   01001000 48 'H'
            0mmmmmmmm mm m= 0-64 (Channel Library No.0-64)
            Receive is effective No.2-64
DATA         0dsdsdsds ds Effect Library Memory(108*2 bytes)
            : :
            0dsdsdsds ds
CHECK SUM    0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds+...+de)+1) AND
            7Fh
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
    
```

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.14. Channel Library Bulk Dump Request Format

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.  01111110 7E Universal Bulk Dump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATA NAME   01001000 48 'H'
            0mmmmmmmm mm m= 0-64 (Channel Library No.0-64)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
    
```

5.13.2.15. Program Change Table Bulk Dump Format

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS  0000nnnn 0n n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.  01111110 7E Universal Bulk Dump
BYTE COUNT  00000001 01 138(128+10)bytes
(HIGH)
BYTE COUNT  00001010 0A
(LOW)
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATA NAME   01010000 50 'P'
            00100000 20 ''
DATA         0dsdsdsds ds Program Change Table(128bytes)
            : :
            0dsdsdsds ds
CHECK SUM    0eeeeeee ee ee=(INVERT('L'+ 'M'+...+ds+...+de)+1) AND
            7Fh
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
    
```

All data is divided into 7 bit units.

5.13.2.16. Program Change Table Bulk Dump Request Format

```

STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01000011 43 Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS  0010nnnn 2n n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.  01111110 7E Universal Bulk Dump
            01001100 4C 'L'
            01001101 4D 'M'
            00100000 20 ''
            00100000 20 ''
            00111000 38 '8'
            01000011 43 'C'
            00110111 37 '7'
            00110101 35 '5'
DATA NAME   01010000 50 'P'
            00100000 20 ''
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
    
```

MIDI Implementation Chart

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized Memorized
Mode Default Messages Altered	X X *****	OMNI off/OMNI on X X	Memorized
Note Number :True Voice	X *****	0-127 X	
Velocity Note On Note Off	X X	X X	
After Key's Touch Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change 0-95,102-119	0	0	Assignable
Prog Change :True#	0-127 *****	0-127 0-96	Assignable
System Exclusive	0	0	*1
System :Song Pos Common :Song Sel :Tune	0 X X	X X X	*2
System :Clock Real Time :Commands	0 0	X X	*2 *2
Aux :Local ON/OFF Messages :All Notes OFF :Active Sense :Reset	X X X X	X X 0 0	
Notes	MTC quarter frame message is transmitted. MTC quarter frame message is recognized. (When MTC Sync mode) *1: Bulk Dump/Request, MMC *2: When MCLK Sync mode For MIDI remote, ALL messages canbe transmitted.		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

Fiche technique

■ Caractéristiques générales

Réponse en fréquence	0 +1/-3 dB, 20 Hz-20 kHz (MIC/LINE IN – STEREO OUT)
Distorsion harmonique totale (DHT) (Niveau d'entrée/de sortie nominal) 20 kHz LPF	Moins de 0,03% 1 kHz (LINE IN vers STEREO OUT) Moins de 0,2% 1 kHz (MIC IN vers STEREO OUT)
Plage de dynamique (niveau max. par rapport au seuil de bruit) IHF-A	109 dB typ. Convertisseur NA (STEREO OUT) 103 dB min. Convertisseur NA (STEREO OUT) 103 dB typ. AN + NA (LINE IN vers STEREO OUT) 97 dB min. AN + NA (LINE IN vers STEREO OUT)
Convertisseur AN	linéaire 24 bits, suréchantillonnage à 64 fois
Convertisseur NA	linéaire 24 bits, suréchantillonnage à 128 fois
Processeur interne	32 bits
Fréquence d'échantillonnage	Interne 44,1 kHz (±6%) Externe 44,1 kHz (±6%)
Section d'entrée audio	MIC/LINE 8 canaux DIGITAL IN 2 canaux (stéréo optique × 1)
Section de sortie audio	MONITOR OUT 2 canaux (stéréo × 1) PHONES 2 canaux (stéréo × 1) STEREO/AUX OUT 2 canaux (stéréo × 1) DIGITAL OUT 2 canaux (stéréo optique × 1)
Section de mixage	36 canaux au total MIC/LINE INPUT 8 canaux Retour d'effet interne 4 canaux (stéréo × 2) Ecoute de l'enregistreur 16 canaux Quick loop sampler 8 canaux (stéréo × 4)
Section des effets internes	Multi-effets × 2
Section bus	8 bus au total Bus 2 (L/R) AUX 2 (1/2) STEREO 2 (L/R) Effect 2 (1/2)
Disque dur interne	20 Go 2,5" IDE Capacité maximum pour un morceau: 6,4 Go
Nombre max. de morceaux	1.000 morceaux
Résolution de l'enregistreur	linéaire 16 bits (non comprimé)

Nombre max. de pistes pour enregistrement/reproduction simultanée(e)	8 pistes (enregistrement) & 16 pistes (reproduction)
Nombre de pistes	144 pistes (16 pistes + pistes stéréo) × 8 virtuelles
Courseurs	13 × 45 mm
MIDI	MTC (Master/Slave), MIDI Clock (Master), MMC (Master/Slave), Program Change, Control Change, Bulk Dump
Mémoire	Mémoires de scène, bibliothèque d'égalisation, de dynamique, d'effet, de canaux, d'échantillons
Adaptateur secteur	PA-300
Alimentation	U.S.A. & Canada 110-120 V, 50/60 Hz Europe 220-240 V, 50/60 Hz
Dimensions (L × H × P)	425,0 × 98,8 × 321,5 mm
Poids	4,4 kg
Température ambiante (fonctionnement)	5° à 35° C
Options	Commutateur au pied FC5, graveur CD-RW CDRW16G

■ Section de mixage

● Entrée/sortie

Entrée MIC/LINE	canal 1, 2 (symétrique, type XLR)
Alimentation fantôme de +48 V	±3 V
Impédance d'entrée	3kΩ
Niveau d'entrée nominal	-46 dB à +4 dB
Niveau d'entrée minimum	-52 dB
Niveau d'entrée maximum	+18 dB
Entrée MIC/LINE	canaux 3-8 (symétrique, jack TRS)
Impédance d'entrée	3kΩ
Niveau d'entrée nominal	-46 dB à +4 dB
Niveau d'entrée minimum	-52 dB
Niveau d'entrée maximum	+18 dB
Entrée MIC/LINE (Hi-Z) canal 8	(asymétrique, jack)
Impédance d'entrée	500 kΩ
Niveau d'entrée nominal	-46 dB à +4 dB
Niveau d'entrée minimum	-52 dB
Niveau d'entrée maximum	+18 dB
STEREO/AUX OUT	L, R (asymétrique, jack)
Impédance de sortie	150Ω
Impédance de charge nominale	10kΩ
Niveau de sortie nominal	-10 dBV
Niveau de sortie maximum	+4 dBV
MONITOR OUT	L, R (asymétrique, jack TRS)
Impédance de sortie	150Ω
Impédance de charge nominale	10kΩ
Niveau de sortie nominal	-10 dBV
Niveau de sortie maximum	+4 dBV

PHONES L, R (asymétrique, jack TRS)
 Impédance de charge nominale 8–40Ω
 Maximum output level 100 mW + 100 mW
 (40 Ω load)

DIGITAL STEREO I/O Optique

* 0 dB= 0,775 Vrms, 0 dBV= 1,0 Vrms

● Console de mixage numérique

Canaux d'entrée (INPUT 1–8, TRACK 1–16, PAD 1–4)
 Atténuation, Phase (normale, inversée), égalisation (paramétrique à 4 bandes), processeur de dynamique, On/Off, Pan

Retour des effets internes
 Egalisation (paramétrique à 4 bandes), On/Off, Pan

Bus
 Stereo L, R Atténuation, EQ (paramétrique à 4 bandes), processeur de dynamique, On/Off, balance

Bus L, R
 Aux 1–2
 EFF 1–2

■ Section d'enregistrement (Recorder)

● Edition

Song edit Optimize, Delete, Copy, Import
 Edition de piste Erase, Delete, Insert, Copy, Move, Exchange, Time Compression/Expansion, Pitch Change, Export, CD import

● Divers

Localisation Localisation rapide: RTZ, A/B, Last REC In/Out
 Repères: 1–99
 Punch I/O Manual Punch I/O, Auto Punch I/O

■ Echantillonneur Quick Loop

POLYPHONIE 4 voix (stéréo)
 DURÉE D'ENREGISTREMENT 44 secondes (stéréo) au total

Fonctions d'édition NAME, TRIM, PLAYBACK, MODE, ERASE, EXTRACT, CD IMPORT, TRACK IMPORT

■ Commandes

SECTION ANALOGIQUE

INPUT [CH1-8] LINE/MIC VR
 INPUT [CH1-2] PHANTOM +48V SW ON/OFF
 OUTPUT LEVEL MONITOR/PHONES VR

SECTION DE MIXAGE

WORK NAVIGATE SONG/CD/TRACK/EDIT/UTILITY/REMOTE
 QUICK NAVIGATE RECORD/MONITOR
 CHANNEL SELECT INPUT1-8/TRACK 1-8/TRACK [9/10]-[15/16]/STEREO

MIXER SCENE/VIEW/[PAN/BAL]/EFF1/
 EFF2
 EQ EQ/DYN/HIGH/HI-MID/LO-MID/
 LOW
 CURSEURS TRACK 1-8/TRACK [9/10]-[15/16]/
 STEREO

SECTION D'ÉCHANTILLONNAGE

QUICK LOOP SAMPLER SELECT/PAD 1-4/EDIT

SECTION D'ENREGISTREMENT (RECORDER)

LOCATE ◀/▶/IN/OUT/A/B/RTZ/MARK/
 SET/CANCEL/AUTO PUNCH/
 REPEAT
 TRANSPORT REW/FF/STOP/PLAY/REC

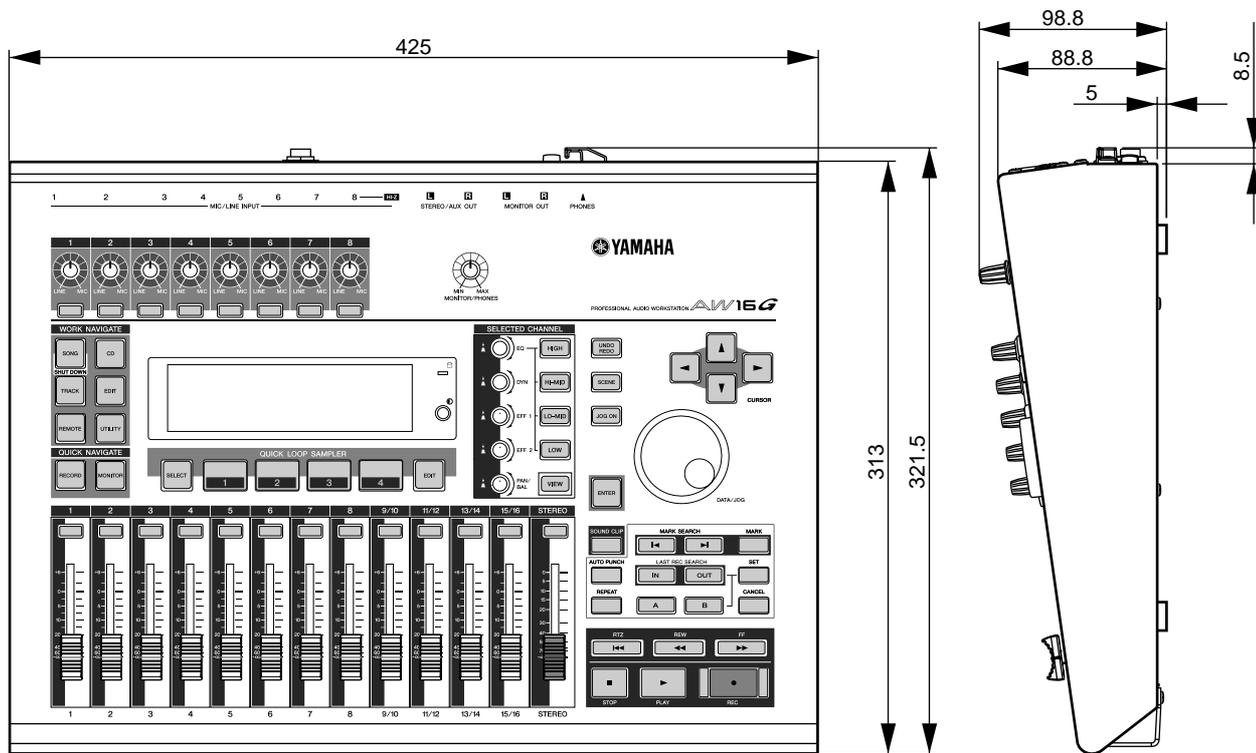
SECTION COMMUNE

DATA ENTRY ▲/▼/◀/▶/ENTER
 UNDO/REDO
 SOUND CLIP
 JOG ON
 ENCODEUR DATA/JOG
 ÉCRAN LCD graphique de 240 × 64 pixels
 (commande de contraste)

■ E/S de pilotage

MIDI IN Prise DIN à 5 broches
 MIDI OUT/THRU Prise DIN à 5 broches
 Foot switch Jack

Dimensions



Unité: mm

Caractéristiques et présentation susceptibles d'être modifiées sans avis préalable.

Pour le modèle européen:

Informations pour l'acquéreur/utilisateur spécifiées dans EN55103-1 et EN55103-2.

Courant de démarrage: 70A

Environnement conforme: E1, E2, E3 et E4

Index

A

A/B, points **65**
A/B, touche **20**
A-B Repeat **70**
Accès à un écran/une page/un canal **23**
Activer/couper un bouton **24**
Adaptateur secteur, connexion **12**
Adaptateur, connexion
Prise DC IN **22**
AMP **72**
Appareils externes **163**
Effets externes **167**
Enregistreur MD **169**
Module générateur de son **166**
Synthé doté d'un séquenceur **163**
Archiver **145**
Responsabilité **9**
Arrêt **12**
AUDIO WRITE SPEED **99**
AUTO PUNCH, touche **20**
AVRG (Average – moyenne) **150**

B

Balance **57**
PAN/BALANCE **91**
Banques d'échantillons et échantillons
Terminologie **16**
Borne de mise à la terre **22**
Bouton LATCH **158**
Bouton LEARN **158**
Bouton OPTIMZ **141**
Bouton UNLATCH **158**
BPM **120**
Bulk dump **149, 154**
Bus
Terminologie **16**
Bus stéréo, commutateur d'assignation **34**

C

Canal sélectionné **23**
Canal, initialiser **91**
CANCEL, touche **20**
Caractéristiques **13**
Graveur CD-RW **14**
Section d'enregistrement **14**

Section d'échantillonnage (Quick Loop Sampler) **14**
Section de mixage **13**
Caractéristiques techniques **212**
Carte de tempo
Carte de tempo, événement **47**
Terminologie **16**
Carte de tempo, événement **47**
Case d'entrée de texte **24**
CD audio **97**
Disc At Once **98**
Effacer **105**
Finaliser **104**
Procédés **98**
Réglages de base **99**
Reproduire **106**
Track At Once **98**
CD Play **106**
CD PLAY, bouton **106**
CD, touche **18**
CD-RW MEDIA ERASE **99**
CH RECALL SAFE **80**
Clip sonore **33**
Enregistrement/reproduction **35**
Clip sonore, enregistrement/reproduction **35**
Commande à distance d'un module générateur de son **166**
Commande ATT **160**
Commande de contrôle **151**
Commutateur au pied **59**
Compandeur **175**
COMPARE, bouton **99**
Compresseur **174**
Compteur **23**
COUNTER DISPLAY **139**
Connexion d'appareils externes **27**
Connexions, exemple **27**
COUNTER DISPLAY **139**
Curseur **19**
CURSOR, touche **20**

D

D.OUT COPYRIGHT ON/OFF, bouton **161**
DATA WRITE SPEED **99**
DATA/JOG, molette **20**
DC IN, prise **22**

Dépannage **194**
Description de l'écran **23**
DIGITAL IN PATCH **160**
DIGITAL IN, prise
DIGITAL IN PATCH **160**
DIGITAL REC ON/OFF, bouton **160**
DIGITAL STEREO IN/OUT, prise **22**
Dimensions **214**
Disc At Once **98**
Graver **102**
Disque **97**
Effacer **105**
Données système
Terminologie **16**
Droit d'auteur **9**
Avis **5**
Ducking **176**
DYN, bouton **53**
DYN, commande **19, 25**
Dynamique **50**
KEYIN SOURCE **93**
Liste des mémoires **177**

E

Echantillon
Liste des mémoires **192**
Echantillon, banque **107**
Echantillonnage **115**
Changer le nom de l'échantillon **117**
Trim **118**
EDIT, touche **18**
Edition **92, 93, 94**
Dynamique **93**
Effet interne **94**
EQ **92**
Edition d'un réglage à l'écran **24**
Edition de pistes **123**
Procédure élémentaire **124**
Edition, commandes **123**
COPY **128**
DELETE **127**
ERASE **126**
EXCHANGE **130**
EXPORT **131**
INSERT **127**
Liste **126**
MOVE **129**
PITCH CHANGE **131**
TIME COMP/EXP (Time Compression/Expansion) **130**
EFF 1, commande **19, 25**
EFF 2, commande **19, 25**

Effet **96**
BYPASS **94**
Liste des mémoires **178**
USED AS **94**
Effet interne **50, 84**
EFF **85**
PRE/POST **85**
Effets externes **167**
Egalisation
Liste des mémoires **173**
Ejection forcée, orifice **22**
Ejection, touche **22**
Éléments fournis **9**
Enregistrement direct **40**
Enregistrement par bus **41**
Enregistrement par fusion **87**
Enregistrement ping-pong **81, 87**
Enregistrer dans une piste
Enregistrement direct **40**
Enregistrement par bus **41**
Morceau, création **39**
Enregistreur MD **169**
ENTER, touche **20**
Entrée
Liste des mémoires **171**
Entrée de texte **24**
Entrée MIC/LINE (Hi-Z) **21**
EQ **50**
EQ, bouton **52**
EQ, commande **19, 25**
Espace disponible sur le disque dur. **141**
Événement de la carte de tempo **142**
Expandeur **175**
Exporter des fichiers WAV et importer des données de CD audio ou de fichiers WAV **132**

F

Face arrière **21**
Face avant **22**
Face supérieure **17**
Ecran **18**
Section d'échantillonnage (Quick Loop Sampler) **18**
Section de localisation **20**
Section de mixage (Mixer) **19**
Section de transport **21**

Section entrée de données/contrôle **20**
 Section entrée/sortie **18**
 Section Selected Channel **19**
 Section Work Navigate **18**
FADER FLIP 162
FADER RECALL SAFE 80
 Fenêtre
 INPUT LIBRARY **77**
 INPUT SETTING **77**
 Fenêtre UNDO LIST **61**
 FF, touche **21**
 Fiche technique **212**
 Finaliser **98, 104**
 Fonctions utilitaires **149**
 Contrôle **160**
 D.OUT COPYRIGHT ON/OFF, bouton **161**
 Disque dur interne **160**
FADER FLIP 162
 Initialisation du disque dur interne **160**
NUDGE MODE 162
NUDGE TIME 162
PARAM DISP TIME 162
POSTROLL TIME 162
PREROLL TIME 162
RECALL CONFIRM ON/OFF, bouton 161
 Réglages pour entrée numérique **160**
SOUND CLIP TIME 162
STORE CONFIRM ON/OFF, bouton 161
 Tonalité de test **159**
FOOT SW 59
FOOT SW, prise 22
FORMAT, bouton 161
 Formes d'onde **72**
Fusion 81
 Fonctions pratiques **89**

G

GAIN, commande 18
Gate 108, 176
 Graveur CD-R/CD-RW
 Manipulation des disques **4**
 Précautions de manipulation **5**

Graveur CD-RW **10, 22**
 Disc At Once **98**
 Disque **97**
 Installation **10**
 Manipulation **10**
 Orifice d'éjection **22**
 Procédés **98**
 Réglages de base **99**
 Retrait **11**
 Témoin d'accès **22**
 Touche d'éjection **22**
 Track At Once **98**
 Utilisation **11**

H

HIGH, touche 19
HI-MID, touche 19

I

In/Out, points **65**
IN/OUT, touche 20
Index 215
 Indicateur de niveau **34, 90**
PRE/POST 90
INPUT CH MUTE/MIX, bouton 106
INPUT LEVEL 34
INPUT LIBRARY 77
INPUT SEL, touche 18
INPUT SETTING 34, 77
 Instrument/micro, connexion **33**

J

JOG ON 71
JOG ON, touche 20

L

LIBRARY, bouton 50
 Liste de messages **198**
LISTEN, bouton 72
 Localisation **65**
 Icône **66**
LOCATOR, bouton 68
MARKER, bouton 68
 Point de localisation **68**
 Points A/B **65**
 Points In/Out **65**
 Points Start/End **65**
POSITION 68
 Régler la position **68**
 Repère **67**
 Supprimer **69**
 Zéro relatif **65**
 Zone d'affichage **68**
 Localisation, points **68**
 Localisation/repère, zone d'affichage **68**
LOCATOR, bouton 68

LO-MID, touche 19
Loop 108, 119
LOW, touche 19

M

MARK SEARCH, touche 20
MARK, touche 20
MARKER, bouton 68
MASTERING LIBRARY 78
MEAS 68
 Mémoire **73**
 Charger **75**
 D'échantillons **78**
 D'effet **78**
 D'entrée **77**
 De canal **79**
 De dynamique **78**
 De mastérisation **78**
 Détails **77**
 Dynamique **57**
 Effacer **75**
EQ 56, 77
 Opérations élémentaires **74**
 Renommer **76**
 Sauvegarde **74**
 mémoire
 Terminologie **16**
 Mémoire d'échantillon
 Archiver **145**
 Mémoire d'échantillons **78, 109**
 Charger **79**
 Récupérer **147**
 Mémoire d'effet **78**
 Charger **78**
 Mémoire d'entrée **50, 77**
 Mémoire de canal **79**
 Charger **79**
 Mémoire de dynamique **53, 57, 78**
 Charger **57, 78**
 Mémoire de mastérisation **78**
 Charger **78**
 mémoire de scène
 Terminologie **16**
 Mémoire EQ **52, 56, 77**
 Charger **77**
 Message d'écran **198**
 Métrologue **47**
 Métrologue, bouton **36, 47**
 Métrologue, commande **36**
MIC/LINE (Hi-Z) 34
MIC/LINE INPUT 33
MIDI 149
 Bulk dump **154**
 DEV (no. d'appareil) **150**

MIDI CH 151
MIDI OUT 150
MIDI Remote 155
MMC MODE 150
MTC MODE 150
PGM CHG MODE 151
 Réglages **150**
 Réglages MIDI de base **150**
MIDI IN, prise 22
MIDI OUT/THRU, prise 22
MIDI Remote 149, 155
 Fonction Remote utilisateur **157**
 Mise sous/hors tension **12**
 Commutateur POWER **22**
Mixage 81
 Afficher tous les paramètres **90**
 Enregistrement **86**
 Fonctions pratiques **89**
 Niveau **90**
 Préparatifs **83**
 Mixage, balance **57**
MMC MODE 150
 Module générateur de son **166**
MONITOR OUT, prise 22
MONITOR TEMPO 120
MONITOR, touche 18
MONITOR/PHONES, commande 18
 Morceau **137**
 Archiver **145**
AW2816 148
AW4416 148
 Carte de tempo **142**
 Changer le nom du morceau **138**
 Chargement **64**
 Copier **140**
 Editer des réglages **139**
 Effacer **140**
 Gestion **137**
 Importer des données **144**
 Optimiser **141**
 Récupérer **147**
 Sauvegarde **63**
 Terminologie **16**
 Morceau actuel **28**
 Morceau de démonstration **28**
 Chargement **28**
 Mixage **30**
 Reproduction **29**
 Morceau, chargement **64**
 Morceau, création **39**
MOTOR ON ACCESS/DISC IN, bouton 99

MTC MODE **150**
AVRG (Average – moyenne) **150**
OFST (Offset) **151**

N

Niveau d'entrée, réglage **34**
No. d'appareil MMC **150**
Nudge **71**
NUDGE MODE **71, 162**
NUDGE TIME **71, 162**
Numéro de programme **151**

O

OFST (Offset) **151**
One-Shot **108, 119**
Opérations élémentaires **23**
Accès à un écran/une page/un canal **23**
Activer/couper un bouton **24**
Description de l'écran **23**
Edition d'un réglage à l'écran **24**
Entrée de texte **24**
Utiliser la section Selected Channel **25**
Overdub **55, 58**
Piste virtuelle **62**
Punch In/Out automatique **59**
Punch In/Out manuel **59**
Signal d'entrée, assignation **56**

P

Pad **107, 112**
Mode de reproduction **119**
PAD SEL, touche **18**
Pads 1–4 **18**
Page SHUTDOWN **12**
Page Web **9**
PAIR **83**
Pair **49**
Paire de canaux
Terminologie **16**
Palette de texte **24**
PAN **83**
PAN/BAL, commande **19, 25**
Panoramique **57**
PARAM DISP TIME **162**
PERFECTLY, bouton **105**
PHANTOM +48V, commutateur **22**

PHASE **83**
PHONES, prise **22**
Piste de pad **108**
Terminologie **16**
Piste virtuelle **62**
Changement **62**
Terminologie **15**
Piste, enregistrement **39, 48**
Jumelage **49**
NAME, bouton **48**
Nom de piste **48**
Piste, graphique **48**
TRACK **48**
V.TR **48**
WAVE, bouton **48**
PLAY, touche **21**
POSITION **68**
POSTROLL TIME **162**
POWER, commutateur **22**
Précautions **3**
PREROLL TIME **162**
Prise MIC/LINE INPUT **21**
PROTECT, bouton **139**
Punch In/Out **59**
Punch In/Out automatique **59**
Simulation **60**
Punch In/Out manuel **59**

Q

Quick Loop Sampler **107**
CD audio **112**
Changer le nom de l'échantillon **117**
Effacer **122**
Fichier WAVE **112**
Gate **108, 119**
Importer **112**
Importer (piste audio/piste stéréo) **114**
Loop **108, 119**
Mode de reproduction **119**
One-Shot **108, 119**
Piste de pad **108**
Slice **120**
Trigger **108, 119**
Quick loop sampler **14**

R

REC, touche **21**
RECALL CONFIRM ON/OFF, bouton **161**
Recall Safe **80**
RECORD, touche **18**
Réglage pour entrée numérique **160**
Réglages globaux **161**
REMOTE, touche **18**
REPEAT, touche **20**
Repère **67**
Icône **67**
Liste **69**
LOCATOR, bouton **68**
MARKER **69**
MARKER, bouton **68**
MEAS **69**
Point de localisation **68**
POSITION **68, 69**
Régler la position **68**
Supprimer **69**
Zone d'affichage **68**
Reproduction **65**
A-B Repeat **70**
Responsabilité en cas de perte de données **4, 9**
REW, touche **21**
RTZ, touche **21**

S

SAMPLE EDIT, touche **18**
Sauvegarde du morceau actuel **63**
Scène **73, 79**
Charger **79**
Description **73**
Détails **77**
Opérations élémentaires **74**
PROTECT **79**
Recall Safe **80**
Renommer **76**
Sauvegarde **74**
SCENE, touche **20**
Schéma logique **218**
Section Selected Channel **25**
SET, touche **20**
Signal d'entrée externe **115**
Signal d'entrée, assignation aux pistes (enregistrement direct) **42**
Signal d'entrée, assignation aux pistes (enregistrement par bus) **45**
SIMPLY, bouton **105**
SLICE **120**
Slice **120**
SONG, touche **18**
SORT, zone **28**
Sound Clip **14**
SOUND CLIP TIME **162**
SOUND CLIP, touche **20**
Start/End, points **65**
STEREO SEL, touche **19**
STEREO, curseur **19**
STEREO/AUX OUT, prise **21**
STOP, touche **21**

STORE CONFIRM ON/OFF, bouton **161**
Synthé doté d'un séquenceur **163**

T

Témoin d'accès **18, 22**
Terminologie **15**
Banques d'échantillons et échantillons **16**
Bus **16**
Canal **15**
Carte de tempo **16**
Données système **16**
Mémoire **16**
Morceau **16**
Paire de canaux **16**
Paires de pistes **15**
Piste de pad **16**
Pistes **15**
Point de localisation/repère **15**
Scène et mémoire de scène **16**
TEST, bouton **99**
TIME **72**
TIME CODE BASE **139**
Tonalité de test **159**
TRACK **48**
Track At Once **98**
Graver **100**
TRACK SEL, touche **19**
TRACK, touche **18**
Trigger **108**

U

UNDERRUN PROTECT, bouton **99**
Undo **61**
Undo List **61**
UNDO/REDO, touche **20**
UTILITY, touche **18**

V

VARI PITCH ON/OFF **160**
VARI PITCH, commande **160**
VIEW, touche **19**

W

WAVE DISPLAY **72**
WAVE, bouton **48**
WRITE, bouton **99**

Z

Zéro relatif, point **65**

Schéma logique

