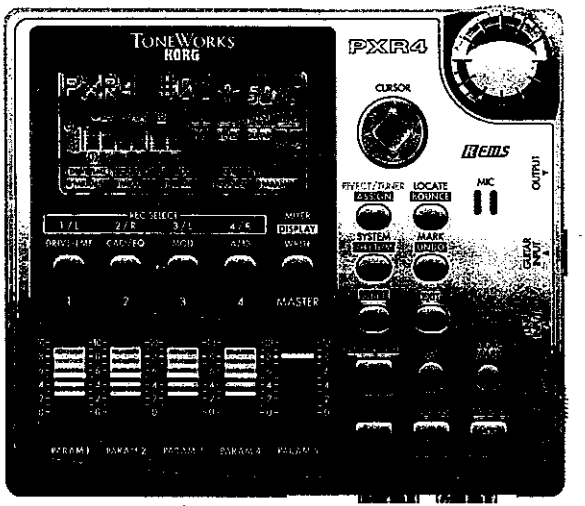
Manuel d'utilisation

PANDORA

PXR4

STUDIO D'ENREGISTREMENT NUMÉRIQUE



REMS

TONEWORKS
HYPERFORMANCE PRODUCTS
KORG

Ⓕ①

Pour garantir une longévité maximum et une utilisation sans accrocs, veuillez lire attentivement ce manuel d'utilisation.

Précautions

Emplacement

L'utilisation de cet instrument dans les endroits suivants peut en entraîner le mauvais fonctionnement.

- En plein soleil
- Endroits très chauds ou très humides
- Endroits sales ou fort poussiéreux
- Endroits soumis à de fortes vibrations

Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur fourni à une prise secteur de tension appropriée. Evitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Cet instrument contient un micro-ordinateur. Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Maniement

Pour éviter de les endommager, manipulez les commandes et les boutons de cet instrument avec soin.

Entretien

Lorsque l'instrument se salit, nettoyez-le avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, voire des produits inflammables.

Conservez ce manuel

Après avoir lu ce manuel, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

Evitez toute intrusion d'objets ou de liquide

- Ne placez jamais de récipient contenant du liquide près de l'instrument. Si le liquide se renverse ou coule, il risque de provoquer des dommages, un court-circuit ou une électrocution.
- Veillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le boîtier (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur Korg le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

Marque CE pour les normes européennes harmonisées

La marque CE apposée sur tous les produits de notre firme fonctionnant sur secteur jusqu'au 31 décembre 1996 signifie que ces appareils répondent à la Directive EMC (89/336/EEC) et à la Directive concernant la marque CE (93/68/EEC).
La marque CE apposée après le 1 janvier 1997 signifie que ces appareils sont conformes à la Directive EMC (89/336/EEC), à la Directive concernant la marque CE (93/68/EEC) ainsi qu'à la Directive Basse Tension (73/23/EEC).
La marque CE apposée sur tous les produits de notre firme fonctionnant sur piles signifie que ces appareils répondent à la Directive EMC (89/336/EEC) et à la Directive concernant la marque CE (93/68/EEC).

Sommaire

Introduction 6
Conventions utilisées dans ce manuel 6
Exemples de pages d'écran 6
Caractéristiques principales 6
Fonctions du PXR4 7
1. Panneau supérieur 7
2. Panneaux latéraux 8
3. Panneau avant 9
4. Panneau arrière 9
5. Panneau inférieur 9
6. Page d'écran 10
Connexions 12
Entrée 12
Sortie 12
Insérer/remplacer une carte 12
A propos des cartes 13
Mise sous/hors tension 13
1. Avant d'alimenter l'appareil 13
Branchement de l'adaptateur secteur 13
Installation/changement des piles 13
Témoin de basse tension des piles 14
2. Mise sous tension 14
Activation du rétroéclairage de l'écran 14
3. Mise hors tension 15
Ecoute des morceaux de démonstration 15
Liste des morceaux de démonstration 15
Prise en main rapide 16
1. Préparatifs 16
2. Mise sous tension 16
3. Création d'un nouveau Song 17
4. Enregistrement 18
5. Reproduction 19
Le PXR4 à l'action 20
Etape 1. Fonctions élémentaires 20
1. Choix des modes 20
Mode Locate 20
Mode System 20
Mode Mark 20
Mode Effect 20
Mode Mixer 20
2. Choix et réglage des paramètres 20
Choix des paramètres 20
Edition d'une valeur de paramètre 21
Choix/réglage des paramètres avec les curseurs 21
Annulation d'une édition (Undo/Redo) 21
3. Fonction d'accordeur 22
Accorder une guitare 22

Etape 2. Création/choix d'un Song 23
1. Création d'un nouveau Song 23
2. Choix d'un autre Song 23
Pour choisir le Song du numéro suivant 23
Pour choisir le Song du numéro précédent 23
3. Changement de nom du Song 24
Pour changer le nom d'un Song 24
Etape 3. Enregistrement 25
1. Méthodes d'enregistrement 25
Enregistrement dans deux pistes 25
2. Enregistrements additionnels 26
Enregistrement avec les pistes virtuelles 26
Doublage – enregistrement d'une piste en écoutant ce qui est déjà enregistré 27
Punch In/Out – nouvel enregistrement d'un passage spécifique 27
Correction automatique (Count-In) – enregistrement après décompte d'un nombre spécifique de mesures 28
3. Fusion – combinaison de plusieurs pistes 29
Fusion des pistes 1~4 dans deux pistes 29
Fusion de trois pistes et d'une source d'entrée externe vers une piste 30
Ajouter d'autres données de jeu dans une piste 31
Etape 4. Reproduction 31
1. Reproduction 31
Reproduction à vitesse double 31
Reproduction à demi-vitesse 32
Reproduction consécutive (Chain Play) – jouer les Songs l'un après l'autre 32
2. Autres types de reproduction 32
Etape 5. Visualiser et modifier la position temporelle 32
1. Changement d'affichage du compteur 32
2. Changer la position temporelle 32
3. Utilisation des Markers (repères) 33
Mémorisation d'un Marker 33
Changement de position temporelle selon l'ordre des Markers 33
Changement de position temporelle selon l'emplacement mémorisé dans chaque Marker 34
Effacement d'un Marker 34
Mémorisation de repères aux positions InTime, OutTime, ToTime et EndTime 34
Etape 6. Utilisation du mélangeur 35
1. Choix d'un paramètre de mélangeur 35
Réglage du niveau (volume), du panoramique (position stéréo) et des niveaux d'envoi 35
Utilisation des curseurs pour le mélange 35
Etape 7. Utilisation des effets 35
1. Exploitation des effets 35
Utilisation d'un effet pour guitare 35
Utilisation d'un effet d'insertion 36
Utilisation d'un effet maître 36
Utilisation d'un effet final 37
2. Edition des effets 37
Programmes d'effets et chaîne d'effets 37
Type et agencement des chaînes 37
Choix du type d'effet et de la chaîne 38
Edition d'un effet 38
Edition des effets avec les curseurs 38
Raccourcis avec les boutons [REC SELECT] 39

3. Mémorisation d'un programme d'effet.....39
Pour mémoriser un programme d'effet.....39
4. Chargement/sauvegarde d'un fichier d'effets utilisateur.....39
Sauvegarde dans un autre fichier d'effets utilisateur 40
Chargement d'un autre fichier d'effets utilisateur 40
Etape 8. Réglages de tempo/de motifs rythmiques .40
1. Réglage de tempo et d'armure de temps.....40
2. Reproduction de motifs rythmiques 40
Sélection et reproduction d'un motif rythmique 41
Enregistrement avec écoute du motif 41
Changer le tempo du motif rythmique.....41
Etape 9. Edition de Song 41
1. Opérations d'édition de Song.....41
Rebaptiser un morceau (Song Name) 41
Copier un morceau (Song Copy).....41
Effacer un morceau (Delete Song).....42
Etape 10. Edition de piste.....43
1. Opérations d'édition de piste.....43
Virtual Track – choisir une piste virtuelle.....43
Copier des données de piste (Copy Track) 43
Insérer un blanc (Insert Track).....45
Effacer des données d'une piste (Erase Track).....46
Supprimer des données d'une piste (Delete Track)...47
Allonger/comprimer une piste (Expansion/ Compression) 47
Copier une piste (virtuelle) entière (Copy Virtual Track).....49
Effacer des données d'une piste virtuelle (Delete Virtual Track) 49
Etape 11. Mixage 50
1. Enregistrement de la bande mère 50
2. Utilisation de l'entrée Sub 50
3. Création d'un fichier stéréo 51
Restrictions relatives à un fichier de morceau stéréo MP2.....51
Création d'un fichier stéréo 51
Etape 12. Sauvegarde sur un ordinateur 52
1. Connexion USB à l'ordinateur 52
Si vous utilisez Windows: 52
Si vous travaillez avec un Macintosh: 53
2. Sauvegarde de fichiers de Song via la carte.....53
Contenu de la carte 53
3. Gestion de carte 54
Récupération des données d'une carte endommagée: Card Recovery 54
Formatage d'une carte: Format 55
Paramètres.....56
LOCATE.....56
P1. Location Counter: affichage de compteur 56
SYSTEM.....57
P1. Tempo: réglages de tempo.....57
P2. EditSong: Edition de Song 57
P.2-1 NameSong: changer le nom d'un Song 57
P.2-2 CopySong: copier un Song 57
P.2-3 DelSong: effacer un Song.....58
P3. EditTrk: Edition de pistes 58
P.3-1 V-Track: choix des pistes virtuelles 58

P.3-2 CpyTrack (CopyTrack): copier des données de piste....58
P.3-3 InsTrack (Insert Track): insérer un blanc dans une piste....59
P.3-4 ErsTrack (Erase Track): effacer des données d'une piste....59
P.3-5 DelTrack (Delete Track): supprimer des données de piste....60
P.3-6 ExpTrack (Exp/Cmp): allongement/ compression de piste....60
P.3-7 CpyV-Trk: copier les données d'une piste virtuelle....61
P.3-8 DelV-Trk: supprimer les données d'une piste virtuelle....61
P4. CardUtil (fonctions liées à la carte)....61
P.4-1 CardInfo (Information): infos sur la carte....62
P.4-2 CdFxSave: archiver un fichier des réglages d'effets utilisateur....62
P.4-3 CdFxLoad: charger un fichier des réglages d'effets utilisateur....62
P.4-4 CdRecvey: récupération des données de la carte....62
P.4-5 CdFormat: formatage d'une carte....62
P5. System: réglages liés au système....62
P.5-1 MixerSys: réglages du mélangeur....63
P.5-2 Record: réglages d'enregistrement....63
P.5-3 UndoSys: réglages d'annulation (Undo)....63
P6. USB comm: connexion USB....64
EFFECT....64
P1. Effect: réglages d'effets....64
P.1-1 SelectEffect: choix d'un programme d'effet....64
P.1-2 Drive/LMT: bloc Drive/LMT....65
P.1-3 Cabinet: bloc Cabinet....65
P.1-4 Modulation: bloc Modulation....65
P.1-5 Ambience: bloc Ambience....65
P.1-6 NR/Gate: bloc NoiseReduction/Gate....65
P.1-7 ProgMVol: volume Master de programme....65
P.1-8 EffectReturn: niveau de retour d'effet....65
P.1-9 EffectBalance: balance de retour d'effet....65
P.1-10 Rename, Write: baptiser et mémoriser un effet....65
P2. Tuner: fonction Tuner....66
MARK....66
P.1-1 SelectMark: choix d'un Marker....66
P.2-1 DelMark (Delete Mark): effacer un repère....66
MIXER....66
P.1-1 Level: réglage de volume....66
P.2-1 Pan: réglage de panoramique....67
P.3-1 SendL: niveau d'envoi du canal gauche....67
P.4-1 SendR: niveau d'envoi du canal droit....67
DISPLAY....67
EFFECT ASSIGN....68
BOUNCE....68
REC SELECT....69
EXIT....69
SHIFT....70
STORE MARK....70
FADER....70
BOUTONS DE TRANSPORT....71

Paramètres d'effets 72
BLOC DRIVE/LMT 72
BLOC CABI/EQ 74
BLOC MODULATION 77
BLOC AMBIENCE 79
BLOC NR/GATE 80
Liste des programmes d'effets 81
Liste des chaînes d'effets 82

Appendices 84
En cas de problème 84
Divers messages 88
Messages d'erreur 88
Liste des motifs rythmiques 91
Fiche technique 92
Données des entrées/sorties analogiques/ numériques 92
Accessoires 93
Index 94
Schéma logique 97

AVERTISSEMENT AU SUJET DU DROIT D'AUTEUR

Cet appareil professionnel a été conçu pour la manipulation de matériel audio dont vous détenez les droits d'auteur ou dont le détenteur de ces droits vous a donné la permission de jouer, d'enregistrer, de diffuser, de vendre et de copier le matériel, ou dans le cadre d'activités ne ne constituant pas une infraction à la législation régissant le droit d'auteur. Sachez que l'utilisation de matériel audio protégé sans l'autorisation de l'ayant droit constitue une infraction à la législation concernant le droit d'auteur et est dès lors susceptible d'être sanctionnée. En cas de doute, veuillez adresser vos questions à une personne compétente en matière de droit. KORG DECLINE TOUTE RESPONSABILITE POUR TOUTE INFRACTION COMMISE AVEC LES PRODUITS KORG.

Qu'est-ce que la technologie *REMS* ?

Le système *REMS* (de l'anglais Resonant Structure and Electronic circuit Modeling System) est une technique de modélisation du son déposée par Korg qui reproduit avec précision le caractère complexe et la nature des instruments tant acoustiques qu'électriques et des circuits électroniques dans des environnements réels. Le *REMS* émule un large éventail des caractéristiques de génération des sons y compris des corps d'instruments, haut-parleurs et enceintes, champs acoustiques, microphones, tubes à vide, transistors, etc.

Introduction

Merci d'avoir porté votre choix sur le TONEWORKS Studio d'enregistrement numérique PXR4.
Afin de tirer pleinement parti de toutes les fonctions disponibles du PXR4, veuillez lire attentivement ce manuel. Une fois que vous l'avez lu, conservez-le en lieu sûr pour des références ultérieures.

Conventions utilisées dans ce manuel

[ ]: Les boutons et commandes en face avant du PXR4 sont spécifiés entre [crochets].
" ": Les paramètres affichés à l'écran sont identifiés par des guillemets.
Etapes des procédures ① ② ③ ...: Les étapes divisant chacune des procédures sont repérées par les numéros ① ② ③ ...
→p.■■: Ce symbole vous renvoie à un numéro de page.
, note: Ces symboles vous indiquent des recommandations ou des conseils.

Exemples de pages d'écran

Toutes les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran et reproduites dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Notez que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre PXR4.

Caractéristiques principales

Le PXR4 est un enregistreur multipiste numérique adoptant le format "SmartMedia™" comme support d'archivage.
Le PXR4 permet d'enregistrer des signaux de guitare, de clavier, de micro ou d'autres instruments et d'effectuer un mixage des pistes pour obtenir un morceau complet – tout cela sans aucun équipement supplémentaire. Vous pouvez aussi utiliser la prise USB pour transmettre les données enregistrées à votre ordinateur.

SmartMedia™

Outre les possibilités d'enregistrement en studio, vous pouvez faire passer les cartes "SmartMedia™" aux membres de votre groupe, de sorte que chacun y enregistre tour à tour sa partie pour construire le morceau.

Pistes virtuelles

Le PXR4 dispose de quatre pistes d'enregistrement/de reproduction. Chaque piste propose en outre 8 pistes virtuelles. Vous disposez donc d'un total de 32 pistes (4 × 8) disponibles pour effectuer des enregistrements multipiste.

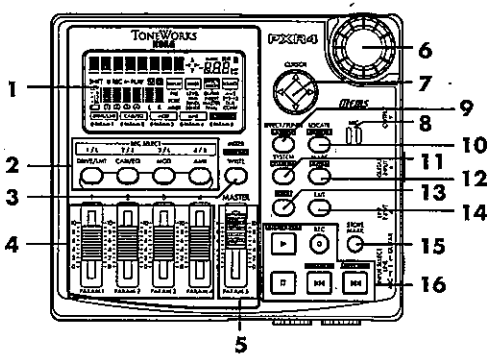
Effets

Le processeur d'effet interne bénéficie de la technologie de modélisation "*ITEMS*" de Korg et comporte 100 programmes d'effet différents, créés par des pros de la musique et du son. Vous pouvez aussi conserver 100 programmes d'effet personnels dans la mémoire utilisateur.

Le PXR4 propose aussi un accordeur, un métronome et des motifs rythmiques répondant à tous vos besoins d'enregistrement.

Fonctions du PXR4

1. Panneau supérieur



1. **Ecran**
   L'écran affiche des VU-mètres pendant la reproduction et l'enregistrement, la position actuelle (compteur), des informations sur les pages ainsi que divers paramètres.
2. **Boutons [REC SELECT]**
   Ces boutons servent à choisir le mode de reproduction ou d'enregistrement pour chaque piste (→p.25, 69).
3. **Bouton [MIXER]**
   Ce bouton sert à accéder au mode permettant de régler les paramètres du mélangeur (volume, panoramique, niveau d'envoi des effets, etc.). (→p.35, 66)
4. **Curseurs [TRACK]**
   Servent bien sûr à spécifier le volume de reproduction/d'enregistrement de chaque canal (→p.26, 68).
5. **Curseur [MASTER]**
   Ce curseur permet de spécifier le niveau global de tous les canaux.
6. **Molette**
   Utilisez cette molette pour choisir les paramètres ou modifier leur valeur (→p.20).
7. **Bouton [CURSOR]**
   Permet de passer d'une page d'écran à l'autre (→p.20).
8. **MIC (micro interne) (→p.12)**
9. **Bouton [EFFECT/TUNER]**
   Sert à activer le mode Effect (→p.35). Si le mode Effect est actif, ce bouton active le mode Tuner (→p.22).
10. **Bouton [LOCATE]**
    Sert à accéder au mode Locate, qui permet de visualiser les données temporelles du compteur (→p.32, 56).
11. **Bouton [SYSTEM]**
    Active un mode permettant d'éditer les pistes et les Songs et d'effectuer des réglages du système (→p.57).
12. **Bouton [MARK]**
    Ce bouton active le mode Mark, qui permet de sauter instantanément jusqu'à un repère (Marker) mémorisé ou d'effacer un repère (→p.33, 66).
13. **Bouton [SHIFT]**
    Maintenez ce bouton enfoncé tout en enfonçant un

autre bouton afin d'exécuter la fonction imprimée en contrasté au-dessus du bouton en question.

14. Bouton [EXIT]

Permet de retourner à une page déterminée pour chaque mode ou chaque page. Quand l'écran affiche les données temporelles, on peut vérifier le nom du morceau (Song) sélectionné en enfonçant ce bouton.

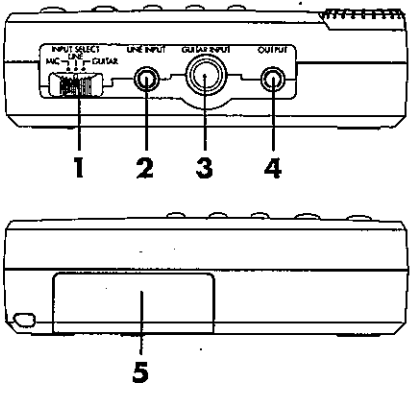
15. Bouton [STORE MARK]

Ce bouton sert à mémoriser un repère (Marker) à l'emplacement voulu d'un morceau (→p.66).

16. Boutons TRANSPORT

Il s'agit des boutons [PLAY], [REC], [STOP], [REW] et [FF]. Ces boutons permettent de contrôler la reproduction et l'enregistrement (→p.71).

2. Panneaux latéraux



1. Sélecteur [INPUT SELECT]

MIC: convient pour l'utilisation du micro interne.
LINE: choisissez cette position quand vous branchez un appareil de niveau ligne (sortie d'un clavier ou processeur d'effets) ou un micro.
GUITAR: choisissez cette position quand vous branchez un instrument à haute impédance de sortie, comme une guitare ou une guitare basse.

2. Prise [LINE INPUT]

Branchez ici un micro ou la sortie d'un appareil de niveau ligne comme un clavier ou un processeur d'effets. Cette entrée est stéréo.

3. Prise [GUITAR INPUT]

Branchez ici une guitare ou une guitare basse.

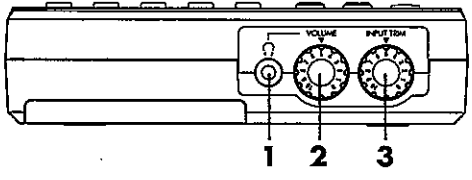
4. Prise [OUTPUT]

Cette prise délivre le signal de sortie stéréo. Branchez-la à votre système d'écoute externe ou votre équipement d'enregistrement.

5. Fente pour carte

Insérez une carte (SmartMedia) dans cette fente (→p.13).

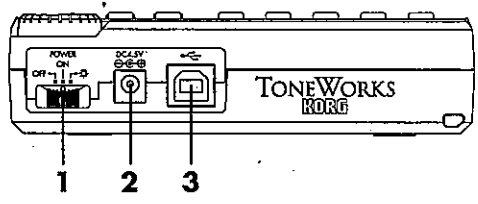
3. Panneau avant



1. **Prise [PHONE]**
   Branchez ici un casque d'écoute stéréo (avec mini fiche stéréo).
2. **Commande [PHONE LEVEL]: 0...10**
   Cette commande règle le volume du casque. Plus la valeur est grande, plus le volume du casque augmente.
3. **Commande [INPUT TRIM]: 0...10**
   Cette commande règle le niveau d'entrée.

Si vous augmentez le niveau de la commande [INPUT TRIM] sans que rien ne soit branché à une prise d'entrée, vous n'obtiendrez qu'un bourdonnement ou du bruit.

4. Panneau arrière



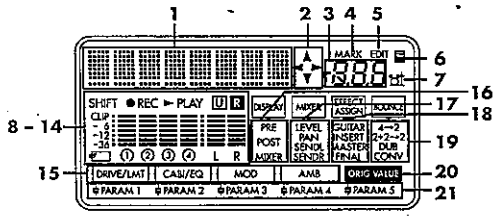
1. **Interrupteur [POWER/BACK LIGHT]**
   Sert à mettre le PXR4 sous tension/hors tension et à activer le rétroéclairage de l'écran (→p.14).
2. **Prise [DC 4.5V]**
   Branchez ici la fiche de l'adaptateur secteur fourni.
3. **Prise [USB]**
   Branchez cette prise à votre ordinateur avec un câble USB (→p.52).

5. Panneau inférieur

1. **Sélecteur [GUITAR INPUT]**
   Réglez ce sélecteur en fonction du niveau de sortie de la guitare branchée à la prise [GUITAR INPUT].
   LOW: utilisez cette position pour une guitare équipée d'éléments à faible niveau de sortie (ex.: Single Coil).
   HIGH: utilisez cette position si vous branchez une guitare dotée d'éléments puissants.

note En cas de doute, réglez ce sélecteur sur LOW. Si le son souffre toujours de distorsion quand la commande [INPUT TRIM] est au minimum, réglez ce sélecteur sur HIGH.

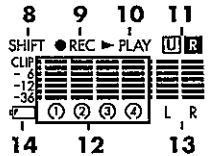
6. Page d'écran



1. **Affichage des paramètres de page/compteur**
   Cette zone de l'écran affiche la position temporelle (compteur) et des informations sur les paramètres.
2. **Guide des pages disponibles**
   Indique les pages accessibles dans la page courante avec le bouton [CURSOR].
3. **Affichage numérique**
   Cette zone de l'écran affiche la valeur en cours d'édition ou des infos sur la page ou le programme.
4. **Témoin MARK**
   Ce témoin s'allume quand vous choisissez un repère (Marker). L'affichage numérique indique alors le numéro de ce repère.
5. **Témoin EDIT**
   Ce témoin s'allume pour indiquer que vous pouvez éditer une valeur avec la molette.
6. **Témoin d'accès à la carte**
   Ce témoin s'allume quand vous archivez/lisez des données sur la carte.

Ne mettez jamais le PXR4 hors tension quand le témoin d'accès à la carte est affiché. Cela pourrait provoquer la perte non seulement du morceau choisi mais aussi des données contenues sur la carte et endommager la carte même.

7. **Témoin de motif rythmique**
   S'allume quand vous choisissez un motif rythmique.



8. **Témoin SHIFT**
   S'allume quand vous enfoncez le bouton [SHIFT].
9. **Témoin REC**
   Ce témoin s'allume pendant l'enregistrement et clignote en mode prêt-à-enregistrer.
10. **Témoin PLAY**
    S'allume pendant la reproduction.
11. **Témoins Undo/Redo**
    S'allument quand les opérations d'annulation (U) et de rétablissement (R) sont disponibles.
12. **Vu-mètres des pistes (1, 2, 3, 4)**
    Ces Vu-mètres affichent les niveaux d'entrée/de sortie de chaque piste audio. L'icône "○" indique les numéros des pistes choisies avec [REC SELECT].
13. **Vu-mètre Master (L, R)**
    Ce Vu-mètre affiche le niveau de sortie du signal transmis à la prise OUTPUT.

14. Témoin de basse tension des piles

Clignote quand il faut remplacer les piles (→p.14).

15. Chaîne d'effets

Affiche le statut actif/coupé de chaque bloc d'effet.

16. Témoins DISPLAY

Indiquent le type de niveau affiché par les Vu-mètres.
PRE: les Vu-mètres indiquent le niveau avant les curseurs (pre-fader).
POST: les Vu-mètres indiquent le niveau après les curseurs (post-fader).
MIXER: les Vu-mètres indiquent la valeur du paramètre (LEVEL, PAN, SENDL, SENDR) choisi dans la section Mixer pour chaque piste.

17. Témoins MIXER

Indiquent le paramètre que vous éditez en mode Mixer.
LEVEL: cette page permet de régler le niveau de chaque canal.
PAN: cette page permet de régler la position dans l'image stéréo (le panoramique) de chaque canal.
SENDL: cette page sert à régler le niveau d'envoi de l'effet pour le canal gauche de chaque piste.
SENDR: cette page sert à régler le niveau d'envoi de l'effet pour le canal droit de chaque piste.

18. Témoins EFFECT ASSIGN (→p.68)

Ces témoins indiquent le type d'effet (emplacement d'insertion de l'effet).
GUITAR: un effet de guitare est choisi.
INSERT: un effet d'insertion est sélectionné.
MASTER: un effet maître est choisi.
FINAL: un effet final est choisi.

19. Témoins BOUNCE (→p.68)

Indiquent le type d'enregistrement de fusion (Bounce).
4→2: quatre pistes audio sont fusionnées dans deux pistes ou une piste.
2+2→2: deux pistes audio et deux signaux externes sont fusionnés dans deux pistes. On peut aussi fusionner trois pistes et un signal externe dans une piste.
DUB: les pistes individuelles sont enregistrées une par une.
CONV: convertit des pistes déjà enregistrées en un morceau sous forme de fichier stéréo, que vous pouvez reproduire sur votre ordinateur.

20. Témoin ORIG VALUE

S'allume quand le réglage du paramètre d'effet correspond à la valeur mémorisée. Ce témoin s'éteint dès que vous modifiez le paramètre.

21. Paramètres d'effets

Ces témoins PARAM s'allument pour vous indiquer les paramètres proposés par chaque bloc d'effet de la page d'effet. Vous pouvez modifier les paramètres présents avec les curseurs. Le PXR4 indique le paramètre en cours d'édition en faisant clignoter son témoin.

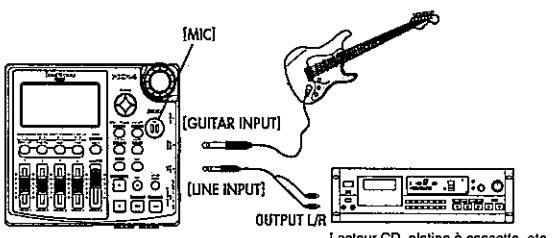
Connexions

Le croquis ci-dessous vous montre un système de base incluant le PXR4 pour l'enregistrement. Effectuez les connexions appropriées en fonction de votre équipement.

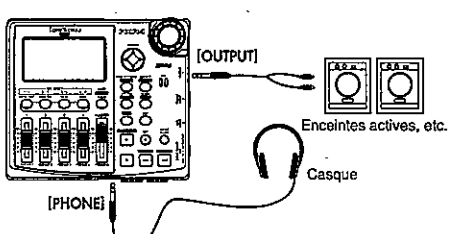
Effectuez ces connexions avec tous les appareils hors tension.

Entrée

Réglez le sélecteur [INPUT SELECT] sur la position correspondant au type de signal d'entrée utilisé (→p.8).



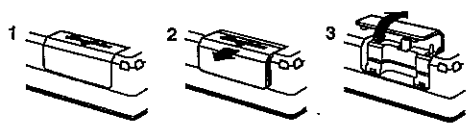
Sortie



Insérer/remplacer une carte

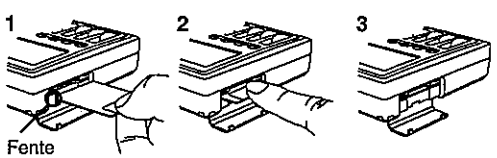
Pour pouvoir enregistrer sur le PXR4, il faut une carte SmartMedia (que nous appellerons simplement "carte" dans ce manuel).

① **Ouvrez le couvercle de la fente situé sur le côté du PXR4.**
Mettez le PXR4 hors tension avant d'insérer la carte.



② **Insérez la carte.**
Insérez la carte en tournant ses contacts vers le bas. Poussez la carte à fond dans la fente jusqu'à ce qu'elle y soit correctement logée.

Veillez à orienter correctement la carte.



Pour retirer la carte, enfoncez-la jusqu'au fond de la fente pour la déverrouiller, puis tirez-la vers vous.

Ne tirez pas sur la carte sans la déverrouiller car cela risquerait de l'endommager.

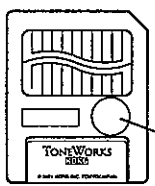
Refermez le couvercle de la fente avant d'utiliser le PXR4.

N'insérez et ne retirez jamais une carte SmartMedia quand le PXR4 est sous tension. Cela risquerait d'endommager la carte.

A propos des cartes

Le PXR4 peut utiliser des cartes SmartMedia d'une tension d'alimentation de 3,3 V et d'une capacité de 4~128 Mo ou des cartes SmartMedia avec ID. N'utilisez jamais aucun autre type de carte SmartMedia car cela pourrait entraîner un dysfonctionnement du PXR4.
Si un autocollant de protection contre l'écriture (rond et argenté) est collé sur la carte, vous ne pourrez ni écrire ni effacer de données avec la carte.
Pour pouvoir enregistrer des données sur le PXR4, retirez l'autocollant de protection contre l'écriture.

* SmartMedia™ est une marque déposée de Toshiba Corporation.



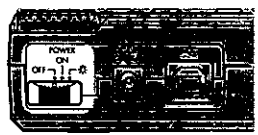
Précautions de maniement

- Ne pliez pas la carte et ne la soumettez pas à des chocs importants ni à des températures élevées.
- Ne touchez pas les contacts électriques de la carte. L'électricité statique pourrait endommager la carte. Après utilisation, conservez la carte dans son boîtier pour la protéger de l'électricité statique.

Mise sous/hors tension

1. *Avant d'alimenter l'appareil*

Avant de brancher l'adaptateur secteur ou d'installer des piles, assurez-vous que l'interrupteur [POWER/BACK LIGHT] est réglé sur "OFF".



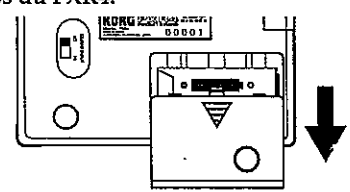
Branchement de l'adaptateur secteur

Branchez fermement la fiche de l'adaptateur secteur fourni dans la prise [DC 4.5V]. Branchez ensuite l'adaptateur secteur à une prise de courant.

N'utilisez jamais d'autre adaptateur secteur que celui fourni.

Installation/changement des piles

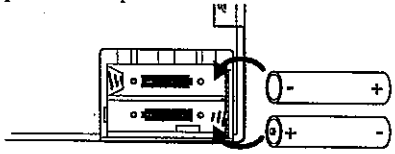
① **Ouvrez le couvercle du compartiment à piles situé au dos du PXR4.**



② **Insérez deux piles alcalines AA (non fournies) de la manière illustrée ci-dessous.**

Veillez à charger les piles en respectant la polarité indiquée.

Les piles ne sont pas fournies. Procurez-vous en.



"▭": Témoin de basse tension des piles

Quand les piles sont presque plates, le témoin de basse tension des piles "▭" clignote à l'écran. Dans ce cas, mettez le PXR4 hors tension aussi vite que possible et installez deux nouvelles piles ou branchez l'adaptateur secteur.

Ne mettez pas le PXR4 hors tension tant qu'il utilise la carte car cela pourrait endommager cette dernière.

Si les piles sont plates, retirez-les immédiatement du PXR4. Si vous les laissez dans l'appareil, elles risquent de fuir. En outre, retirez les piles du PXR4 si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant une période prolongée.

2. Mise sous tension

Voici comment mettre le PXR4 et tout autre appareil connecté sous tension:

① **Abaissez le curseur [MASTER] sur 0.**
Réglez aussi le volume de tout autre appareil externe branché au PXR4 sur la valeur minimum.

② **Mettez sous tension tous les appareils externes connectés.**
Mettez sous tension les appareils externes, comme par ex. un clavier envoyant des données audio au PXR4.

③ **Mettez le PXR4 sous tension.**
Placez l'interrupteur [POWER/BACK LIGHT] sur "ON".

note Le PXR4 choisit le Song actif à la dernière mise hors tension.



Le PXR4 affiche la page d'écran de démarrage.

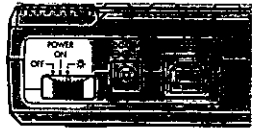
note Si l'écran de démarrage n'apparaît pas à la mise sous tension, vérifiez les points suivants:

- Polarité des piles, connexions de l'adaptateur secteur, orientation de la carte SmartMedia.

④ **Mettez sous tension les appareils d'écoute tels que des moniteurs actifs.**

Activation du rétroéclairage de l'écran

Si vous utilisez le PXR4 dans un endroit mal éclairé ou que vous avez difficile à lire son écran, vous pouvez activer son rétroéclairage.
Pour allumer le rétroéclairage, glissez l'interrupteur [POWER/BACK LIGHT] sur " ☼ ".

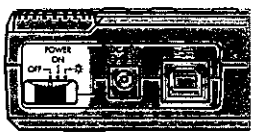


Si vous alimentez le PXR4 sur piles, sachez que l'utilisation du rétroéclairage diminuera leur autonomie.

3. Mise hors tension

Vérifiez que les opérations de reproduction et d'enregistrement sont bien terminées et mettez les appareils hors tension en suivant l'ordre inverse de mise sous tension.

Avant de mettre le PXR4 hors tension, vous devez appuyer sur le bouton [STOP] pour mémoriser le Song sur la carte.



Réglez le volume de tous les appareils connectés sur la position minimum et mettez chaque élément hors tension, en commençant par le dernier appareil recevant le signal audio.

Ne mettez jamais le PXR4 hors tension quand le témoin d'accès à la carte est affiché. Cela pourrait provoquer la perte non seulement du morceau choisi mais aussi des données contenues sur la carte et endommager la carte même.

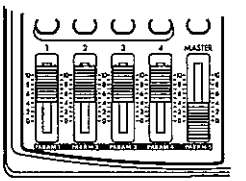
Ecoute des morceaux de démonstration

La carte fournie contient plusieurs morceaux de démonstration. Voici comment écouter ces morceaux:

① **Branchez un casque ou un système d'amplification au PXR4.**
Effectuez les connexions décrites à la p.12.

② **Mettez le PXR4 sous tension (→p.13).**

③ **Réglez le curseur [TRACK] du PXR4 sur "8" et le curseur [MASTER] sur "0".**



④ **Choisissez le morceau que vous voulez écouter.**
(→p.23: Etape 2 "2. Choix d'un autre Song")

⑤ **Si l'icône "○" s'affiche à l'écran pour le numéro d'une piste, appuyez sur le bouton [REC SELECT] correspondant pour que seul le numéro soit affiché.**

⑥ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**



⑦ **Augmentez doucement le niveau du curseur [MASTER] pour régler le volume.**
Si vous travaillez avec un casque, mettez le curseur [MASTER] sur plus ou moins "6", puis réglez la commande [PHONE LEVEL] sur le niveau désiré.

⑧ **Quand le morceau de démonstration est terminé, appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.**

Liste des morceaux de démonstration

"Duck Teeth"
Composé et interprété par "The DM Project"
The DM Project
Ryan Rhodes — guitare
Justin Hosman — basse
Joe Kirsch — batterie
© 2001 The DM Project – tous droits réservés.

"SHINY METAL OBJECTS"
Composé et interprété par Mumbo Jumbo Band
© 1999 Mumbo Jumbo Band – tous droits réservés.

Prise en main rapide

Cette section décrit les opérations élémentaires sur le PXR4. Nous allons d'abord voir comment brancher une guitare, enregistrer son jeu dans une piste et reproduire le résultat.

1. Préparatifs

1 *Insérez la carte.*

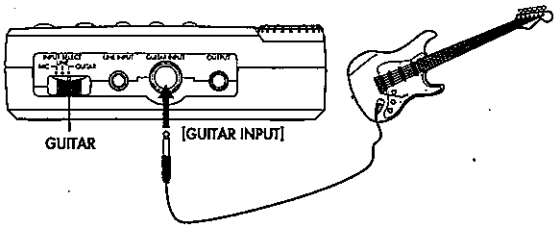
Insérez la carte (SmartMedia) dans la fente prévue à cet effet (→p.13).
Si vous utilisez une nouvelle carte, formatez-la après la mise sous tension (→p.54).

note Si vous comptez utiliser la carte fournie, sachez qu'elle n'offre qu'une petite capacité supplémentaire. Nous vous conseillons donc de la formater avant. Si vous voulez conserver les morceaux de démonstration, effectuez une copie de sauvegarde avant de formater la carte.

2 *Branchez votre guitare.*

Branchez un câble blindé (avec fiche jack mono) à votre guitare. Connectez l'autre extrémité de ce câble à la prise [GUITAR IN] du PXR4 (→p.12).
Réglez le sélecteur [INPUT SELECT] du PXR4 sur **GUITAR**.

note Si vous réglez le sélecteur [INPUT SELECT] sur la position MIC, vous pourrez enregistrer avec le micro du PXR4.



3 *Branchez le casque.*

Branchez votre casque à la prise [PHONE] du PXR4.
Réglez la commande [PHONE LEVEL] sur **0**.

note Si vous voulez brancher un ampli ou un système audio, voyez p.12.

2. Mise sous tension

1 *Branchez l'adaptateur secteur.*

Branchez l'adaptateur secteur fourni à la prise [DC 4.5V].

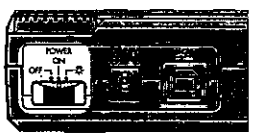
note Si vous voulez alimenter le PXR4 sur piles, voyez p.13.

2 *Réglez le curseur [MASTER] sur "0".*

Abaissez le curseur [MASTER] du PXR4.

3 Mettez le PXR4 sous tension.

Placez l'interrupteur [POWER/BACK LIGHT] du panneau arrière sur "ON". L'affichage de démarrage apparaît à l'écran.



note Si les conditions d'éclairage n'offrent pas une bonne lisibilité de l'écran, activez le rétroéclairage (→p.14).

3. Création d'un nouveau Song

(→p.23)

1 Appuyez sur le bouton [FF].

Quand vous choisissez le dernier Song (morceau) enregistré et que vous appuyez à nouveau (à l'arrêt) sur [FF], l'écran affiche le message "MakeNew!".



note Si aucun Song n'est enregistré sur la carte, le message "MakeNew!" s'affichera automatiquement.



2 Spécifiez la résolution du Song.

Une fois que le message "MakeNew!" a disparu, l'écran affiche "SngGrade".



Choisissez la résolution (le "Grade") du Song créé avec la molette, puis appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ (→p.23).

3 Un nouveau Song est créé.

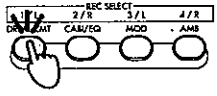
Le PXR4 vient de créer un Song intitulé "NEW SONG".



4. Enregistrement (→p.25)

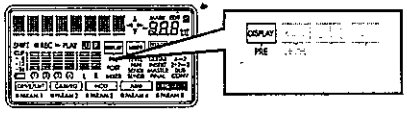
1 Définissez la piste d'enregistrement.

Appuyez sur le bouton [REC SELECT] de la piste 1 de sorte que l'icône "○" s'affiche pour la piste 1.



2 Vérifiez le niveau d'entrée.

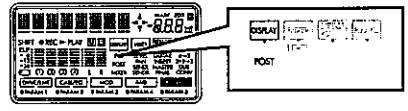
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [MIXER] pour activer à l'écran le témoin "PRE" (niveau pre-fader) de la section "DISPLAY".



Tout en gardant un œil sur les Vu-mètres, réglez le niveau d'enregistrement en tournant lentement la commande [INPUT TRIM].
Réglez le niveau le plus haut possible en veillant toutefois à ce que le Vu-mètre n'atteigne jamais le niveau de saturation "CLIP".

3 Réglez le niveau d'enregistrement.

Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [MIXER] pour activer à l'écran le témoin "POST" (niveau post-fader) de la section "DISPLAY".

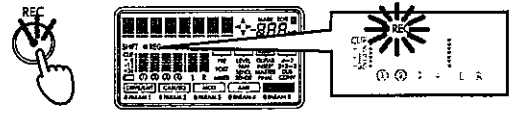


Tout en surveillant le niveau avec les Vu-mètres, montez lentement le curseur [TRACK] de ce canal.
Au fur et à mesure que vous montez le curseur [TRACK], le Vu-mètre du canal en question change en fonction du signal d'entrée. Réglez le niveau le plus haut possible en veillant toutefois à ce que le Vu-mètre n'atteigne jamais le niveau de saturation "CLIP".

note Pour écouter le signal d'entrée, augmentez le réglage de la commande [PHONE LEVEL] ou du curseur [MASTER] jusqu'au volume approprié.

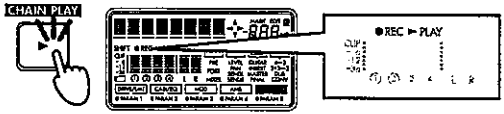
4 Appuyez sur le bouton [REC].

Appuyez sur le bouton [REC] pour activer le mode prêt-à-enregistrer.
Le témoin "REC" clignote alors à l'écran.



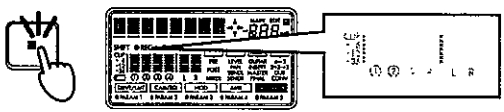
5 Appuyez sur le bouton [PLAY].

Une fois que vous êtes prêt, appuyez sur le bouton [PLAY]. L'enregistrement commence alors; jouez la partie à enregistrer sur votre instrument. Les témoins "REC" et "PLAY" restent affichés pendant toute la durée de l'enregistrement.



6 Appuyez sur le bouton [STOP].

Une fois que c'est terminé, appuyez sur le bouton [STOP]. L'enregistrement s'arrête alors et le témoin "REC" disparaît.



5. Reproduction (→p.31)

1 Appuyez sur le bouton [REW].

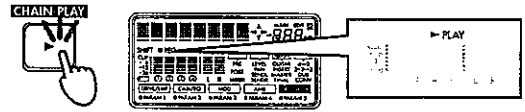
Le compteur recule alors jusqu'au début du morceau.

2 Désactivez la piste d'enregistrement.

Si l'écran affiche l'icône "○" pour la piste d'enregistrement que vous avez choisie sous "4. Enregistrement", appuyez sur le bouton [REC SELECT] ad hoc pour faire disparaître l'icône "○" de cette piste.

3 Appuyez sur le bouton [PLAY].

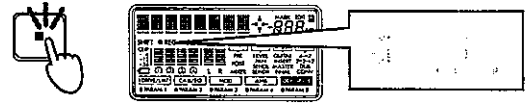
Le PXR4 lance la reproduction. Le témoin "PLAY" reste affiché pendant toute la reproduction.



Réglez le volume avec le curseur [MASTER].

4 Appuyez sur le bouton [STOP].

Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton [STOP]. Le PXR4 s'arrête et son témoin "PLAY" disparaît.



Etape 1. Fonctions élémentaires

Cette section décrit les opérations élémentaires sur le PXR4.

1. Choix des modes

Les fonctions du PXR4 sont réparties dans cinq modes, auxquels vous pouvez accéder avec les boutons suivants:

Mode Locate: bouton [LOCATE] (→p.56)

Le mode Locate vous permet de visualiser l'emplacement actuel (données temporelles) et de vérifier la durée d'enregistrement disponible sur la carte. Quand le PXR4 est à l'arrêt, vous pouvez vous déplacer dans le Song tout en écoutant les données en tournant la molette.

note Quand vous changez de Song, le PXR4 affiche le nom du Song pendant quelques secondes puis active automatiquement ce mode.

note Si pendant l'utilisation du PXR4 vous ne savez plus dans quel mode vous vous trouvez, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT] pour retourner en mode Locate.

Mode System: bouton [SYSTEM] (→p.57)

Ce mode sert à exécuter des opérations d'édition avec l'enregistreur et à effectuer des réglages élémentaires. La zone d'affichage numérique de l'écran indique le numéro de page.

Mode Mark: bouton [MARK] (→p.66)

Ce mode vous permet de vous déplacer vers un repère temporel (Marker) que vous avez mémorisé auparavant. Ce mode sert aussi à effacer les repères mémorisés.

Mode Effect: bouton [EFFECT/TUNER] (→p.64)

Ce mode sert à régler les effets. Dans ce mode, les boutons du PXR4 exécutent les fonctions imprimées en orange.

Mode Mixer: bouton [MIXER] (→p.66)

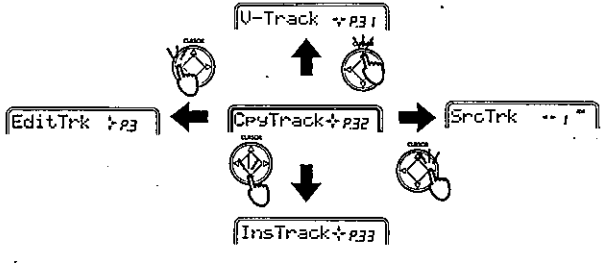
Ce mode sert à exécuter les opérations de mixage. Vous pouvez régler le volume, le panoramique et les niveaux d'envoi de chaque canal.

note En outre, il y a aussi un mode Tuner dans lequel le PXR4 fait office d'accordeur.

2. Choix et réglage des paramètres

Choix des paramètres

Après avoir enfoncé le bouton du mode voulu, activez la page du paramètre à changer avec le bouton [CURSOR]. Vous trouverez des pages dans les directions indiquées par le guide des pages disponibles. Appuyez sur la flèche correspondante du bouton [CURSOR] pour activer la page en question.

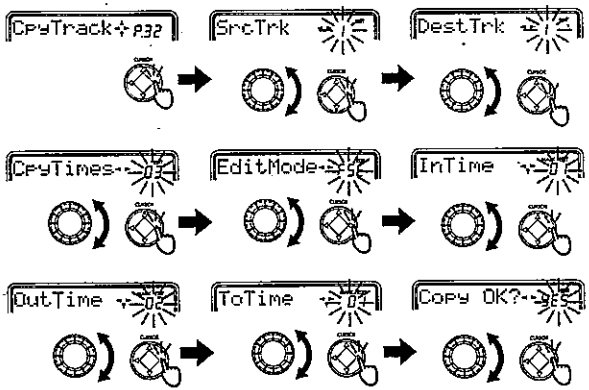


note Si vous continuez de maintenir enfoncé le bouton de mode, vous pourrez passer les pages en revue après avoir activé le mode de la même manière qu'avec le bouton [CURSOR].

note En mode Effect, vous pouvez afficher directement la page de sélection d'effet de chaque bloc en maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] tout en appuyant sur le bouton [CURSOR] ◁ ou ▷.

Edition d'une valeur de paramètre

Quand l'écran affiche une page permettant d'éditer un paramètre, l'affichage numérique clignote et le témoin EDIT s'allume. Vous pouvez alors tourner la molette pour éditer la valeur du paramètre.



Choix/réglage des paramètres avec les curseurs

Vous pouvez modifier directement les paramètres avec les curseurs [TRACK]. L'édition avec les curseurs est plus rapide que le recours au bouton [CURSOR] et à la molette.

Mode Mixer: Une fois que vous avez enfoncé [MIXER], vous pouvez choisir "Level", "Pan", "SendL" ou "SendR" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽ et utiliser les curseurs [TRACK] 1~4 pour éditer le paramètre en question pour chaque canal.

note Pour pouvoir utiliser cette fonction, vous devez activer ("On") le réglage "FadrCtrl" (Fader Control) de la page "Mixer" du mode System (→p.63).

Mode Effect: Dans ce mode, les paramètres d'effet 1~5 sont assignés aux curseurs [TRACK] 1~4 et au curseur [MASTER]. Pour en savoir plus sur la manière d'opérer, voyez "Edition des effets avec les curseurs" (→p.38).

note En mode Effect, les boutons [REC SELECT] servent à choisir les blocs d'effet.

Quand vous éditez des paramètres avec les curseurs, la position des curseurs ne correspond plus au volume courant.

Annulation d'une édition (Undo/Redo)

Après avoir exécuté une opération d'édition de piste, vous pouvez utiliser la fonction Undo (annulation) pour annuler le changement et retrouver les réglages en vigueur avant l'édition. Quand le témoin Undo/Redo " U " est allumé, maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [MARK] pour annuler le changement. Après l'annulation, le témoin Redo " R " s'allume, indiquant que vous pouvez rétablir l'édition annulée en effectuant la même procédure.

note Pour pouvoir utiliser cette fonction, il faut activer ("On") le réglage "AutoUndo" à la page "UndoSys" du mode System (→p.63).

L'opération Undo est disponible jusqu'au prochain enregistrement ou la prochaine édition de piste.

3. Fonction d'accordeur

Le PXR4 propose une fonction d'accordeur.
Vous pouvez vous en servir pour accorder l'instrument branché à la prise [GUITAR IN] ou [LINE IN], ou via le micro interne.

Accorder une guitare

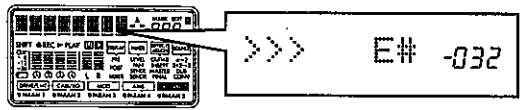
① **Branchez votre guitare à la prise [GUITAR INPUT].**
Réglez le sélecteur [INPUT SELECT] sur **GUITAR.**

note Si vous voulez vous accorder avec le micro interne, réglez le sélecteur [INPUT SELECT] sur **MIC.** Pour accorder un instrument branché à la prise **LINE**, réglez ce sélecteur sur **LINE.** Toutefois, pour un instrument branché à la prise **LINE**, seul le signal du canal L peut être accordé.

② **Activez le mode Tuner.**
Quand le PXR4 est à l'arrêt, appuyez sur le bouton [EFFECT/TUNER] pour activer le mode Tuner.
Si vous avez assigné un effet avec EFFECT ASSIGN, enfoncez de nouveau le bouton [EFFECT/TUNER] pour appeler le mode Tuner.



③ **Accordez votre instrument.**
Assurez-vous que la guitare est bien branchée à la prise [GUITAR INPUT], puis jouez sur une corde. La zone d'affichage des paramètres de l'écran fait maintenant office d'accordeur et affiche le nom de la note.



Accordez la corde tout en surveillant la quantité de différence d'accord (affichée en Cents) et l'affichage. La fréquence de référence d'accord est définie à La=440 Hz.

Quand l'accord est correct



note Si vous ne voulez pas entendre le son pendant l'accord, réglez le curseur [MASTER] sur **0.**

④ **Quittez le mode Tuner.**
Appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode Tuner.

Etape 2. Création/choix d'un Song

1. Création d'un nouveau Song

Avant de pouvoir effectuer un nouvel enregistrement, il faut créer un nouveau morceau (ou Song).

① **Activez la page de création de Song.**
Si aucun Song n'est enregistré sur la carte, l'écran affichera automatiquement "MakeNew!" quand vous mettez le PXR4 sous tension.
Si la carte contient déjà des morceaux enregistrés, choisissez le dernier Song (→"2. Choix d'un autre Song"), en veillant bien à ce que le PXR4 soit à l'arrêt, puis appuyez sur le bouton [FF].



② **Choisissez la résolution du Song.**
Après le message "MakeNew!", l'écran affiche "SngGrade" et active la page de résolution ("Grade") de Song.



Choisissez avec la molette la résolution de Song ad hoc en fonction de la longueur voulue pour le Song.

Eco (Economy): convient pour de longs enregistrements. Choisissez ce réglage si votre Song est long.
Std (Standard): mode normal. C'est la résolution que vous choisirez dans la plupart des cas.
Hi9 (High Quality): résolution haute qualité. Choisissez ce réglage si la qualité du son est primordiale. Notez que la durée d'enregistrement disponible diminue.

La résolution de Song que vous choisissez ici ne peut plus être modifiée une fois que le Song a été créé.

③ **Créez le Song.**
Une fois que vous avez choisi la définition avec la molette, appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷; le PXR4 crée alors un Song, qu'il nomme "NEW SONG".



note Si vous ne voulez plus créer de nouveau Song, appuyez sur le bouton [REW] ou [EXIT].

2. Choix d'un autre Song

Pour choisir le Song du numéro suivant

Appuyez une fois sur le bouton [FF] pour passer au début du Song suivant.

Pour choisir le Song du numéro précédent

Si vous vous trouvez déjà au début du Song ("00:00.00"), appuyez sur le bouton [REW].
Si vous vous trouvez au milieu du Song, appuyez sur le

bouton [REW] pour retourner au début de ce morceau. En appuyant de nouveau sur [REW], vous retournez au début du morceau précédent.

Quand vous changez de Song, le volume de chaque piste change et adopte le niveau défini couramment avec chaque curseur. N'oubliez pas que selon les réglages des curseurs, le volume de reproduction risque d'augmenter brusquement.

3. Changement de nom du Song

Tout nouveau Song est baptisé "NEW SONG". Nous vous conseillons de donner un nom personnel à vos morceaux, pour pouvoir les identifier facilement. Vous pouvez définir un nom contenant maximum 16 caractères.

Caractères disponibles pour un nom de Song

(Espace)、A~Z、a~z、0~9、
@、+、−、!、#、$、%、'、
(、)、{、}、_、`

Pour changer le nom d'un Song

① Choisissez le Song à rebaptiser.
→"2. Choix d'un autre Song"

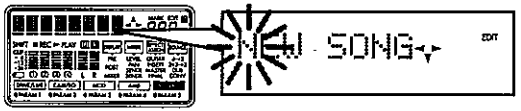
② Appuyez sur le bouton [SYSTEM] puis utilisez les boutons [CURSOR] △/▽ pour afficher "EditSong" (édition de Song).



③ Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "NameSong" (nom de Song).



④ Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page d'édition du nom de Song.
Le caractère sélectionné pour l'édition clignote.



⑤ Modifiez le nom du Song avec la molette.
Choisissez un des caractères disponibles avec la molette. Pour sélectionner un autre caractère à modifier, utilisez les boutons [CURSOR] ◁/▷.

⑥ Une fois que le nom est défini, appuyez sur le bouton [CURSOR] ▽.
L'écran demande confirmation avec "NameOK?"; choisissez "Yes" avec la molette puis enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour confirmer. Si vous choisissez "No", le PXR4 retourne à l'ancien nom.



Etape 3. Enregistrement

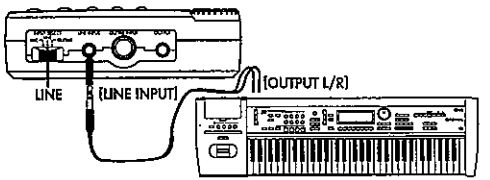
1. Méthodes d'enregistrement

Cette section décrit les différentes méthodes d'enregistrement proposées par le PXR4.
Pour des infos élémentaires sur l'enregistrement, voyez "Prise en main rapide".

Enregistrement dans deux pistes

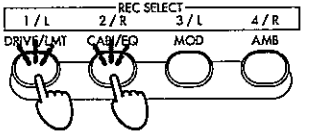
Voici comment enregistrer simultanément dans deux pistes:

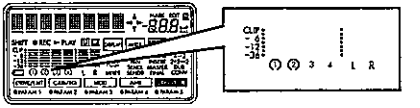
① **Branchez la source d'entrée.**
Abaissez le curseur [MASTER] du PXR4, réglez le sélecteur [INPUT SELECT] sur **LINE** et branchez votre clavier, etc. à la prise [LINE INPUT].



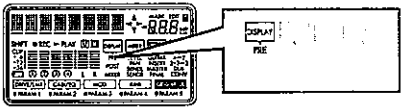
② **Choisissez les deux pistes d'enregistrement.**
Choisissez les pistes que vous voulez enregistrer avec deux boutons [REC SELECT] (1–2 ou 3–4); le PXR4 affiche l'icône "○" pour chacun de ces numéros de piste.

note Vous pouvez aussi écouter un motif rythmique pendant l'enregistrement (→p.41).

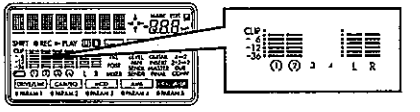




③ **Vérifiez les niveaux d'entrée avec les Vu-mètres.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [MIXER] pour changer le réglage "DISPLAY" sur "PRE" (niveau pre-fader).



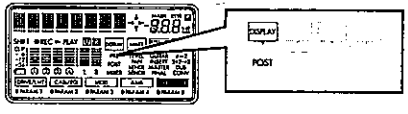
Jouez sur la source d'entrée (instrument) en gardant un œil sur le Vu-mètre et réglez le niveau d'entrée avec la commande [INPUT TRIM] pour que le niveau n'atteigne jamais "CLIP" quand vous jouez avec la force maximum.



note Vous pouvez aussi appliquer un effet à la source d'entrée (→p.35).

note Pour écouter le son de la source, élevez le niveau des curseurs [TRACK] et du curseur [MASTER] sur environ 6.

④ **Réglez le niveau d'enregistrement.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [MIXER] pour changer le réglage "DISPLAY" sur "POST" (niveau post-fader).

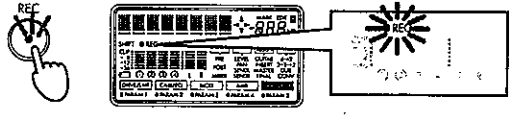


Tout en gardant un œil sur le Vu-mètre, réglez le volume d'enregistrement avec le curseur [TRACK] de cette piste, pour que le niveau n'atteigne jamais "CLIP" quand le signal d'entrée est le plus fort.

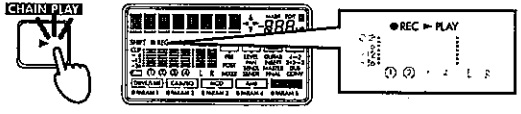
⑤ **Déplacez-vous jusqu'à l'endroit où vous voulez commencer l'enregistrement.**
Pour en savoir plus sur la manière de régler la position temporelle, voyez p.32.

⑥ **Vérifiez les pistes choisies pour l'enregistrement.**
Vérifiez que l'écran affiche bien l'icône "○" pour les pistes choisies pour l'enregistrement. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton [REC SELECT] ad hoc.

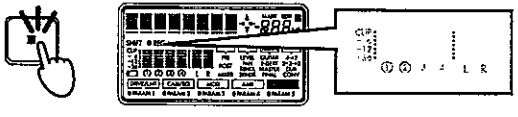
⑦ **Appuyez sur le bouton [REC] pour activer le mode prêt-à-enregistrer.**
Appuyez sur le bouton [REC]. Le témoin "●REC" (REC) clignote à l'écran.



⑧ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer l'enregistrement.**
Quand vous êtes prêt, appuyez sur le bouton [PLAY]. Le PXR4 lance l'enregistrement. Jouez de votre instrument. Pendant l'enregistrement, les témoins "●REC" (REC) et "►PLAY" (PLAY) sont allumés à l'écran.



⑨ **Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton [STOP].**
Quand vous enfoncez le bouton [STOP], les témoins "●REC" (REC) et "►PLAY" (PLAY) s'éteignent et le PXR4 arrête l'enregistrement.



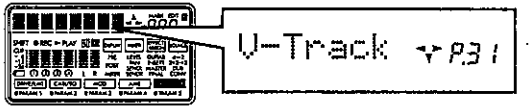
2. Enregistrements additionnels

Enregistrement avec les pistes virtuelles

Bien que le PXR4 soit un enregistreur quatre pistes, chacune de ses quatre pistes dispose de 8 pistes virtuelles (A~H). Vous pouvez choisir une de ces pistes pour enregistrer et passer ensuite aux pistes virtuelles afin d'utiliser le PXR4 comme un enregistreur 32 pistes.

① **Choisissez une piste virtuelle.**

Dans la page "V-Track", choisissez la piste virtuelle où vous voulez enregistrer (→p.43).

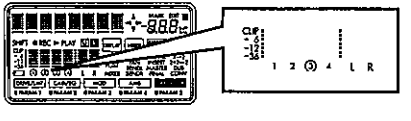


② **Réglez le niveau d'enregistrement de la source d'entrée et enregistrez.**
Voyez les étapes ①~④ sous "1. Méthodes d'enregistrement".

Doublage – enregistrement d'une piste en écoutant ce qui est déjà enregistré

Le "doublage" est une technique propre aux enregistreurs multipiste qui vous permet d'enregistrer de nouvelles pistes en écoutant le matériel déjà enregistré. Le doublage permet par exemple d'enregistrer un solo tout en écoutant un accompagnement déjà enregistré.

① **Choisissez la piste que vous voulez enregistrer.**
Appuyez sur le bouton [REC SELECT] de la piste à enregistrer, en veillant à ce que l'icône "○" s'affiche pour le numéro de cette piste à l'écran.
Montez les curseurs [TRACK] des pistes reproduites.



② **Réglez le niveau d'enregistrement pour la source d'entrée et appuyez sur le bouton [PLAY].**
Vous pouvez aussi vous entraîner à jouer en reproduisant des pistes déjà enregistrées, sans effectuer directement l'enregistrement. Réglez le niveau de la source d'entrée (instrument) et entraînez-vous jusqu'à ce que vous soyez fin prêt pour l'enregistrement.

note Si vous n'entendez pas le son de la source d'entrée, appuyez sur le bouton [SYSTEM] et désactivez ("Off") le paramètre "AutoIn" de la page "MixerSys" (→p.63).

③ **Lancez l'enregistrement.**
Réglez le compteur sur un point quelques secondes avant l'endroit où vous voulez démarrer l'enregistrement et appuyez sur [REC]. Une fois prêt, enfoncez le bouton [PLAY] pour lancer l'enregistrement (→p.25).

Punch In/Out – nouvel enregistrement d'un passage spécifique

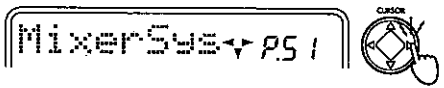
Si vous avez fait une petite faute dans un passage enregistré ou si vous n'êtes pas content de votre dernier solo, vous pouvez corriger l'erreur en réenregistrant une portion de la piste sans toucher au reste.

note "Punch In" renvoie au début ("entrée") de l'enregistrement de la correction tandis que "Punch Out" désigne l'arrêt de l'enregistrement (ce qui ne signifie pas nécessairement que la reproduction s'arrête aussi).

① **Réglez le niveau d'enregistrement de la source d'entrée.**
Voyez les étapes ①~④ sous "1. Méthodes d'enregistrement".

② **Réglez le signal d'écoute sur "commutation automatique d'entrée".**
Appuyez sur le bouton [SYSTEM] et utilisez les boutons [CURSOR] △ / ▽ pour choisir la page "System". Enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "MixerSys". Appuyez à nouveau sur le bouton [CURSOR] ▷ et réglez "AutoIn" sur "On" avec la molette.

note Si "AutoIn" est désactivé ("Off"), vous entendrez toujours le signal d'entrée assigné à la piste d'enregistrement. Si en revanche ce réglage est activé ("On"), vous entendrez le son enregistré dans cette piste durant la reproduction, et le signal d'entrée assigné pendant l'enregistrement. Ce paramètre permet donc de sélectionner automatiquement le son de la source d'entrée assignée (→p.63).





Appuyez sur le bouton [LOCATE] ou [EXIT] pour retourner à l'écran Locate.

③ **Rebobinez jusqu'à une position qui se trouve quelques secondes avant l'endroit où vous comptez lancer la correction (→p.32).**

④ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**
Vous entendez le signal déjà enregistré dans la piste choisie pour la correction.

⑤ **A l'endroit où l'enregistrement doit commencer, appuyez sur [REC] (enclenchement de la correction).**
L'enregistrement commence alors (Punch In manuel). Vous entendez maintenant ce que vous jouez.

⑥ **Quand la correction est terminée, appuyez sur le bouton [REC].**
L'enregistrement est coupé et la reproduction de la piste reprend (Punch Out manuel). Vous entendez à nouveau le signal enregistré préalablement.

note Si vous avez défini "RecLngth", le PXR4 enregistre seulement le nombre de mesures spécifié puis arrête automatiquement l'enregistrement (→Count-In ②, p.63).

⑦ **Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton [STOP].**

Correction automatique (Count-In) – enregistrement après décompte d'un nombre spécifique de mesures

Quand vous jouez d'un instrument où vous n'avez pas de trop de vos deux mains, comme la guitare par ex., vous pouvez démarrer l'enregistrement pratiquement comme pour la correction, mais cette fois sans devoir manipuler le PXR4 avant l'enregistrement.

① **Définissez le nombre de mesures reproduites avant le début de l'enregistrement.**
Appuyez sur le bouton [SYSTEM] et utilisez les boutons [CURSOR] △ / ▽ pour afficher la page "System". Enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▽ pour afficher "Record" puis sur le bouton [CURSOR] ▷ pour appeler la page "Count-In" (→p.63).



Choisissez le nombre de mesures de décompte (Count-In) avec la molette (jusqu'à 8 mesures.) Pendant ces mesures, le PXR4 n'enregistrera pas.

note Pour pouvoir lancer directement l'enregistrement en appuyant sur le bouton [PLAY] en mode prêt-à-enregistrer, choisissez ici "0".

② **Définissez le nombre de mesures à enregistrer.**
A la page "Count-In", appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page "RecLngth" (→p.63).



Spécifiez le nombre de mesures à enregistrer avec la molette (jusqu'à 999 mesures). Si ce paramètre est réglé sur "Off", le PXR4 continuera l'enregistrement jusqu'à ce que vous l'arrêtiez en appuyant sur [STOP]. Pour retourner au mode Locate, appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT].

③ **Réglez la position temporelle sur la mesure où vous voulez lancer l'enregistrement (→p.32).**
L'enregistrement commencera au début de la mesure correspondant à cette position temporelle.

④ **Appuyez sur le bouton [REC] pour activer le mode prêt-à-enregistrer.**

⑤ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer l'enregistrement.**
Une fois prêt, appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer l'enregistrement. Le PXR4 reproduit le nombre de mesures spécifié (Count-In) avant l'emplacement actuel. Une fois que la reproduction a atteint la mesure de l'emplacement actuel, le PXR4 active automatiquement l'enregistrement. Après avoir enregistré le nombre de mesures spécifié (RecLngth), le PXR4 retourne à la reproduction.

⑥ **Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.**

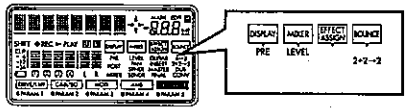
3. Fusion – combinaison de plusieurs pistes

Si vous "tombez à court" de pistes, vous pouvez faire appel à une technique qui permet de mélanger plusieurs pistes et d'enregistrer ce mélange dans une ou deux pistes. C'est ce qu'on appelle une "**fusion**". Utilisez cette technique lorsque vous voulez reproduire plus de quatre pistes.

Fusion des pistes 1~4 dans deux pistes

L'exemple suivant vous montre comment fusionner les pistes 1~4 vers les pistes 1 et 2.

① **Choisissez le mode d'enregistrement de fusion.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [LOCATE] pour choisir le réglage "4→2" (4 pistes → 2 pistes) du paramètre "BOUNCE".



② **Choisissez les pistes que vous voulez enregistrer.**
Appuyez sur le bouton [REC SELECT] des pistes à enregistrer (1 et 2), de sorte que l'icône." ○" vienne s'ajouter aux numéros de piste.

③ **Réglez le panoramique des pistes de reproduction.**
Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction et réglez le panoramique des canaux 1~4 (→p.35).

note Si vous n'utilisez qu'une seule piste comme destination d'enregistrement, réglez son panoramique à fond à droite si vous fusionnez dans la piste 1 ou 3, ou à fond à gauche si vous fusionnez dans la piste 2 ou 4. Dans ce cas, le signal d'écoute sera lui aussi d'un seul côté de l'image stéréo, ce qui n'est pas très pratique pour l'écoute pendant l'enregistrement. Si vous activez ("On") le paramètre "AutoPan", le panoramique des pistes sources pour la fusion sera automatiquement réglé de façon appropriée pour la destination de fusion et le signal d'écoute se retrouvera lui aussi automatiquement au milieu de l'image stéréo. Si vous utilisez deux pistes d'enregistrement, ce réglage ne sera pas tenu en compte. Réglez le panoramique sur "L" si vous enregistrez dans une piste de nombre impair et sur "R" si la piste d'enregistrement est de nombre pair (→p.63).

④ **Rebobinez jusqu'au début du morceau.**

⑤ **Réglez les niveaux de reproduction/d'enregistrement.**
Réglez le niveau de reproduction de chaque piste avec le curseur [TRACK] de chaque canal. Réglez le niveau d'enregistrement de toutes les pistes avec le curseur [MASTER] (→p.25). Après ces réglages, appuyez sur le bouton [STOP].

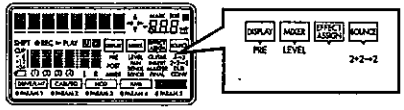
⑥ **Lancez l'enregistrement de la fusion.**
Appuyez sur le bouton [REC] pour activer le mode prêt-à-enregistrer (le témoin "●REC" (REC) clignote) et lancez l'enregistrement en appuyant sur [PLAY] (le témoin "●REC" (REC) s'allume).

⑦ **Quand votre fusion est terminée, appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.**

Fusion de trois pistes et d'une source d'entrée externe vers une piste

L'exemple suivant montre comment fusionner le signal de deux pistes déjà enregistrées plus deux sources d'entrée ou le signal de trois pistes enregistrées avec celui d'une source d'entrée dans une piste.
Voyons comment fusionner le signal des pistes 1~3 plus une source d'entrée audio vers la piste 1.

① **Choisissez le mode d'enregistrement de fusion.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [LOCATE] pour choisir le réglage "2+2→2" (2 pistes + 2 entrées → 2 pistes) sous "BOUNCE".



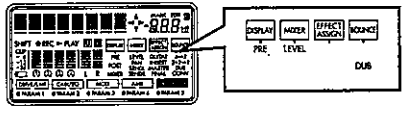
② **Spécifiez la piste d'enregistrement.**
Appuyez sur le bouton [REC SELECT] de sorte que l'icône "○" vienne s'ajouter au numéro de la piste à enregistrer (piste 1).

③ **Lancez l'enregistrement de la fusion.**
Voyez les étapes ③~⑦ de la section "Fusion des pistes 1~4 dans deux pistes". Jouez de votre instrument pendant l'enregistrement.

Ajouter d'autres données de jeu dans une piste

Utilisez cette méthode pour ajouter des données de jeu tout en conservant ce que vous avez déjà enregistré dans la piste. Voyons par exemple comment ajouter le signal d'une source externe aux données de la piste 1.

① **Choisissez le mode d'enregistrement de fusion.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [LOCATE] pour choisir le réglage "DUB" (Dubbing ou ajout) du paramètre "BOUNCE".



② **Choisissez la piste.**
Appuyez sur le bouton [REC SELECT] de sorte que l'icône "○" vienne s'ajouter au numéro de la piste à enregistrer (piste 1).

③ **Réglez le niveau d'enregistrement et lancez l'enregistrement.**
Voyez les étapes ①~⑨ sous "1. Méthodes d'enregistrement".

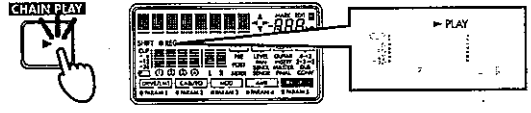
Etape 4. Reproduction

Cette section vous décrit la reproduction de base sur votre PXR4 et comment reproduire les Songs l'un à la suite de l'autre.

1. Reproduction

① **Choisissez le Song que vous désirez reproduire et réglez la position temporelle.**
Pour en savoir plus sur le réglage de position temporelle, voyez p.32.

② **Lancez la reproduction.**
Appuyez sur le bouton [PLAY]. Le témoin "► PLAY" (PLAY) s'allume.
Utilisez les curseurs [TRACK] pour régler le volume des pistes. Le curseur [MASTER] permet de spécifier le volume général du morceau.



③ **Arrêtez la reproduction.**
Appuyez sur le bouton [STOP]. Le témoin "► PLAY" (PLAY) s'éteint.

Reproduction à vitesse double

Pendant la reproduction, vous pouvez maintenir enfoncé le bouton [FF] pour lire les données à vitesse double. Pendant la reproduction, vous pouvez lire les données à vitesse double et en sens inverse en maintenant enfoncé le bouton [REW].

Reproduction à demi-vitesse

Pendant la reproduction, vous pouvez lire les données à demi-vitesse en maintenant enfoncé le bouton [PLAY].

Reproduction consécutive (Chain Play) – jouer les Songs l'un après l'autre

Voici comment reproduire automatiquement les Songs existants selon leur numéro.

① **Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [PLAY].**
Le Song choisi est reproduit depuis la position temporelle actuelle. Quand le morceau est terminé, le PXR4 lance automatiquement la reproduction du Song suivant. Une fois la reproduction du dernier Song terminée, le PXR4 retourne au début du premier Song et arrête le mode de reproduction consécutive.

② **Pour arrêter la reproduction en cours, appuyez sur le bouton [STOP].**
Le Song en cours de reproduction quand vous enfoncez le bouton [STOP] devient le Song courant.

2. Autres types de reproduction

Outre les méthodes décrites ci-dessus, vous pouvez utiliser les types de reproduction suivants. Pour en savoir plus, voyez les pages de référence.

- Régler le niveau ou le panoramique pendant la reproduction (→p.35);
- Appliquer des effets à la reproduction (→p.35);
- Jouer des motifs rythmiques internes pendant la reproduction (→p.40).

Etape 5. Visualiser et modifier la position temporelle

Cette section décrit comment changer la position temporelle (avancer/rebobiner) dans un Song.

1. Changement d'affichage du compteur

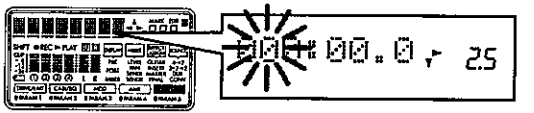
Le mode Locate du PXR4 permet de changer l'unité d'affichage du compteur selon vos besoins.
Vous pouvez choisir un des trois formats suivants:

- __:__.__ "minutes": "secondes" . "1/1000e de seconde"
- ___:_._ "mesures" . "temps" . "1/96e de temps"
- __:__ Fr "minutes" : "secondes" (durée d'enregistrement disponible)

En mode Locate, vous pouvez appuyer sur le bouton [LOCATE] pour changer le format d'affichage (→p.56).

2. Changer la position temporelle

① **En mode Locate, appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷.**
Quand le compteur est affiché et que vous enfoncez le bouton [CURSOR] ▷, l'affichage du compteur se met à clignoter.



② **Définissez la position temporelle voulue avec la molette.**
Tournez la molette pour changer de position. Vous pouvez régler la quantité (l'unité) de changement en faisant clignoter une autre unité avec les boutons [CURSOR] ◁/▷. Un déplacement vers la droite permet de changer d'affichage et de travailler avec des unités plus petites.

note Si la fonction "LocMoni" (→p.63) est active ("On"), vous pourrez écouter le son quand vous changez d'emplacement temporel.

③ **Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner au mode Locate normal.**
Quand vous enfoncez [EXIT], vous retournez au mode initial de compteur. Pour rebobiner vers le début du Song, appuyez sur le bouton [REW].

3. Utilisation des Markers (repères)

Vous pouvez aussi mémoriser un emplacement temporel défini sous forme de "repère" (alias "Marker") afin de pouvoir ensuite sauter automatiquement à ce point mémorisé. Pour une édition de piste plus commode, vous pouvez aussi mémoriser des repères pour les points InTime, OutTime, ToTime et EndTime et utiliser ces repères durant l'édition.

note Vous pouvez même vous déplacer jusqu'à des repères pendant la reproduction d'un Song.

Mémorisation d'un Marker

Dans tout mode, vous pouvez suivre la procédure ci-dessous pour mémoriser un Marker.

① **Déplacez-vous jusqu'à l'endroit où vous voulez mémoriser un Marker.**

② **Appuyez sur le bouton [STORE MARK] pour mémoriser la position temporelle.**
Le PXR4 affiche le numéro du Marker mémorisé ainsi que sa position temporelle pendant un moment.
Vous pouvez aussi mémoriser un Marker pendant la reproduction ou l'enregistrement d'un Song en enfonçant [STORE MARK].

note Le dernier emplacement temporel du Song est automatiquement mémorisé sous le repère "End". C'est un moyen pratique pour sauter à la fin du Song.

note Pour garder les Markers entrés, appuyez sur le bouton [STOP]. Par ce biais, pour sauvegardez le morceau. Si vous mettez le PXR4 hors tension sans mémoriser le Song, les Markers définis seront perdus (→p.14).

Changement de position temporelle selon l'ordre des Markers

Voici comment changer de position temporelle en suivant l'ordre des Markers mémorisés.

① **Appuyez sur le bouton [MARK] pour activer le mode Mark.**
Quand vous enfoncez alors le bouton [MARK], le témoin "MARK" se met à clignoter et "–" indique le numéro. Le PXR4 n'a toutefois pas encore changé de position temporelle.

② **Passez d'un repère à l'autre.**
Quand vous tournez la molette, l'affichage numérique indique le numéro du Marker mémorisé ainsi que sa position temporelle. Le PXR4 change alors de position temporelle. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner au mode Locate.

Changement de position temporelle selon l'emplacement mémorisé dans chaque Marker

Voici comment changer de position temporelle selon l'emplacement de chaque Marker mémorisé.

① **Retournez au début du Song.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [FF]. L'affichage numérique indique "00".

note Le numéro de Marker "00" est prédéfini au début du Song.

② **Déplacez-vous jusqu'au Marker suivant ou précédent.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [FF] pour sauter jusqu'au Marker correspondant à la prochaine position temporelle voulue ou appuyez sur le bouton [REW] pour choisir le repère contenant la position temporelle précédente.

note Vous pouvez aussi sauter de Marker en Marker selon leur chronologie en dehors du mode Mark.

Effacement d'un Marker

Voici comment effacer un repère dont vous n'avez plus besoin ou mémorisé à tort.

Vous ne pouvez pas récupérer un Marker effacé.

① **Activez le mode Mark.**
Appuyez pour ce faire sur le bouton [MARK]; le témoin "MARK" s'allume. L'affichage numérique indique d'abord "–". Le PXR4 n'a toutefois pas encore changé de position temporelle.

② **Choisissez le Marker que vous voulez effacer.**
Tournez la molette pour choisir le numéro du Marker à supprimer.
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ (→p.66).

③ **Confirmez l'effacement du Marker.**
Le PXR4 indique le numéro du Marker à effacer sur l'affichage numérique de la page "DelMark?". Si vous voulez effectivement effacer ce repère, confirmez en enfonçant le bouton [CURSOR] ▷.

note Quand vous effacez un Marker, il y a une place vide qui se crée; le repère mémorisé suivant prend le numéro du Marker effacé. Dans ce cas, les numéros des Markers ne correspondent plus à l'ordre selon lequel ils ont été mémorisés.

Mémorisation de repères aux positions InTime, OutTime, ToTime et EndTime

Vous pouvez mémoriser des repères à chacune des positions InTime, OutTime, ToTime et EndTime utilisées lors de l'édition des pistes (→p.43).
Si vous voulez définir ces points sans vous servir des repères, choisissez le Marker le plus proche de l'emplacement temporel voulu et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▽ pour que le compteur affiche la position de ce Marker. Tout comme pour changer de position temporelle, utilisez les boutons [CURSOR] ◁/▷ pour faire clignoter l'unité du compteur à modifier et définissez la position temporelle avec la molette.

note En appuyant alors sur le bouton [PLAY], vous pouvez écouter environ deux secondes du morceau, à partir de la position temporelle spécifiée.

note L'emplacement temporel défini ici n'a pas d'influence sur le Marker. Pour mémoriser cette position dans un Marker, appuyez sur le bouton [STORE MARK] pour créer un nouveau repère. Si vous mettez le PXR4 hors tension sans mémoriser le Song, le repère ne sera pas conservé (→p.15).

Etape 6. Utilisation du mélangeur

Le mélangeur permet de régler le volume, le timbre et le panoramique des signaux d'entrée/d'enregistrement ou de reproduction de chaque canal pour obtenir un son pro.

1. Choix d'un paramètre de mélangeur

En mode Mixer, les boutons [CURSOR] △ / ▽ permettent de passer en revue les paramètres de mélangeur ("Level #", "Pan #", "Send-L #", "Send-R" (#= canal 1, 2, 3 ou 4)).

note Vous pouvez aussi changer de paramètre de la même façon en maintenant enfoncé le bouton [MIXER].

Réglage du niveau (volume), du panoramique (position stéréo) et des niveaux d'envoi

Enfoncez le bouton [MIXER] puis choisissez le paramètre voulu avec les boutons [CURSOR] △ / ▽. Le paramètre sélectionné s'affiche quand vous choisissez le témoin "MIXER" sous "DISPLAY".
Choisissez le canal voulu avec les boutons [CURSOR] ◁ / ▷ et éditez chaque paramètre avec la molette.
Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez p.66.

Utilisation des curseurs pour le mélange

Les curseurs [TRACK] servent en principe au contrôle du niveau (volume) d'entrée/d'enregistrement des canaux ou de reproduction des pistes. Toutefois, vous pouvez aussi utiliser les curseurs pour régler des paramètres de mixage autres que le niveau. Pour des détails sur la procédure, voyez "Choix/réglage des paramètres avec les curseurs" sous "2. Choix et réglage des paramètres" (→p.20).

Etape 7. Utilisation des effets

Le PXR4 propose 77 algorithmes d'effets. Il contient 100 programmes d'effets d'usine (Preset) et 100 programmes d'effets utilisateur (User) combinant ces effets de diverses manières.
Les effets Preset contiennent des programmes d'effets conçus par des musiciens et des ingénieurs du son professionnels.
Les effets User sont destinés à recevoir vos propres réglages d'effets.
Il existe quatre types de programmes d'effets: **effet pour guitare, effet d'insertion, effet maître** et **effet final**.

1. Exploitation des effets

Utilisation d'un effet pour guitare

Les effets pour guitare sont destinés à des **sources d'entrée mono** comme une guitare, une guitare basse ou un micro.

① **Choisissez l'effet pour guitare.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT/TUNER] de sorte que "GUITAR" (effet pour guitare) s'affiche sous "EFFECT ASSIGN".

② **Branchez la guitare et appuyez sur le bouton [REC SELECT] de la piste où vous voulez enregistrer.**
Voyez "1. Méthodes d'enregistrement" (→p.25).
Veillez à ce que le numéro de la piste où vous voulez enregistrer soit bien repéré par l'icône "○" à l'écran.

③ **Choisissez un programme d'effet.**

Enfoncez le bouton [EFFECT/TUNER] pour activer le mode Effect et choisissez un programme d'effet avec la molette.

④ **Réglez le niveau d'enregistrement et lancez l'enregistrement.**
Voyez "1. Méthodes d'enregistrement" (→p.25).

Si vous avez choisi "GUITAR" sous "EFFECT ASSIGN", vous ne pourrez enregistrer que dans une seule piste.

Si vous utilisez le micro interne, réglez correctement le niveau pour ne pas obtenir de Larsen.

Utilisation d'un effet d'insertion

Utilisez un effet d'insertion pour **appliquer un effet à une source d'entrée stéréo** comme un signal de niveau ligne.

① **Choisissez l'effet d'insertion.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT/TUNER] de sorte que "INSERT" (effet d'insertion) s'affiche sous "EFFECT ASSIGN".

② **Branchez la source d'entrée et enfoncez les boutons [REC SELECT] des pistes où vous voulez enregistrer.**
Voyez "1. Méthodes d'enregistrement" (→p.25).
Veillez à ce que les numéros des pistes où vous voulez enregistrer soient bien repérés par l'icône "○" à l'écran.

③ **Choisissez un programme d'effet et lancez l'enregistement.**
Voyez les étapes ③ et ④ sous "Utilisation d'un effet pour guitare".

Utilisation d'un effet maître

Le PXR4 comporte un effet maître. Servez-vous des paramètres de niveau d'envoi "Send-L" et "Send-R" (→p.35, 67) pour régler l'intensité de l'effet. L'effet maître désigne principalement un effet permettant de modifier la profondeur de l'image sonore (Reverb, par ex.) ou d'effectuer une modulation stéréo pour donner plus d'intensité au morceau et améliorer l'image acoustique.

① **Choisissez l'effet maître.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT/TUNER] de sorte que "MASTER" (effet maître) s'affiche sous "EFFECT ASSIGN".

② **Choisissez un programme d'effet.**
Enfoncez le bouton [EFFECT/TUNER] pour activer le mode Effect et choisissez un programme d'effet avec la molette.

③ **Réglez le niveau de retour de l'effet maître dans le groupe LR.**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page "EffRetLv" (niveau de retour) et effectuez le réglage avec la molette.

note Vous pouvez aussi maintenir enfoncé [SHIFT] et appuyer sur le bouton [CURSOR] ▷ pour passer d'un réglage à l'autre.

④ **Réglez la balance de retour de l'effet maître dans le groupe LR.**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page "EffRtBal" (balance de retour) et effectuez le réglage avec la molette.

⑤ **Réglez l'intensité de l'effet avec le niveau d'envoi.**
Activez le mode Mixer et réglez le niveau d'envoi tout en écoutant la reproduction du signal L/R via [OUTPUT] (→p.35).

Utilisation d'un effet final

Vous disposez aussi d'un effet final d'entrée/de sortie stéréo. Vous pouvez par ex. appliquer un effet de dynamique (comme un Limiteur) pour équilibrer le niveau d'ensemble de votre Song.

① **Choisissez l'effet final.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT/TUNER] de sorte que "FINAL" (effet final) s'affiche sous "EFFECT ASSIGN".

② **Choisissez un programme d'effet.**
Enfoncez le bouton [EFFECT/TUNER] pour activer le mode Effect et choisissez un programme d'effet avec la molette.
Lancez la reproduction du Song et écoutez le signal L/R en prêtant attention aux résultats produits par les effets choisis.

2. Edition des effets

Vous pouvez modifier ("éditer") à souhait le programme d'effet assigné à chaque type d'effet.

Si vous choisissez un autre mode ou mettez le PXR4 hors tension sans sauvegarder vos réglages, ces derniers seront perdus. N'oubliez donc pas de sauvegarder tous les réglages d'effets que vous voulez conserver avec "Save Effect".

Programmes d'effets et chaîne d'effets

La combinaison de blocs d'effets disponibles simultanément ainsi que leur ordre de connexion est ce qu'on appelle une "**chaîne**". Le PXR4 propose huit chaînes d'effets adaptées à diverses utilisations: [CHAIN1]~[CHAIN8]. Les réglages d'usine contiennent 100 programmes d'effets, dont chacun est constitué d'une de ces chaînes.
Pour éditer un programme d'effet, vous pouvez vous baser sur un de ces programmes d'effets Preset.

Type et agencement des chaînes

Voici les configurations de chaîne par type:

[GUITAR] entrée mono – sortie mono

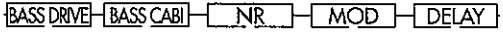
[CHAIN 1] Cette chaîne convient pour la guitare électrique.



[CHAIN 2] Cette chaîne convient pour toute une série de sources d'entrée comme un micro, une guitare basse ou un synthé.



[CHAIN 3] Cette chaîne convient pour la guitare basse.



[CHAIN 4] Cette chaîne convient pour un signal de micro.

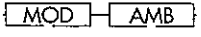


[INSERT] entrée stéréo – sortie stéréo

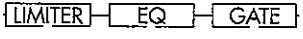
[MASTER] entrée stéréo – sortie stéréo

[FINAL] entrée stéréo – sortie stéréo

[CHAIN 5] Cette chaîne permet d'utiliser simultanément un effet de modulation et un Delay.



[CHAIN 6] Cette chaîne peut servir à régler le niveau final pendant le mixage.



[CHAIN 7] Cette chaîne contient des effets de modulation complètement indépendants pour les canaux L et R.

MOD

[CHAIN 8] Cette chaîne offre une superbe réverbération.

AMB

Choix du type d'effet et de la chaîne.

Pour éditer un effet, vous devez d'abord choisir le type d'effet et la chaîne constituant la base de l'effet.
Pour spécifier l'emplacement où insérer l'effet et le type d'entrée/de sortie, choisissez un des quatre types [GUITAR], [INSERT], [MASTER] ou [FINAL]. C'est de ce choix que dépend la sélection de chaînes disponibles.
Pour choisir une chaîne, sélectionnez un programme d'effet utilisant la chaîne en question (→p.82).
Par exemple, pour éditer un programme basé sur [CHAIN1], choisissez "GUITAR" comme type d'effet et sélectionnez le programme Preset "50'S". Pour éditer un programme basé sur [CHAIN5], choisissez le type d'effet "MASTER" et sélectionnez le programme Preset "Pan-Echo".

note Vous ne pouvez pas modifier l'assignation des chaînes aux programmes d'effets d'usine.

Edition d'un effet

① **Choisissez le type d'effet sur lequel vous voulez vous baser.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT/TUNER] de sorte que le type d'effet voulu s'affiche sous "EFFECT ASSIGN".

② **Choisissez un programme d'effet.**
Appuyez sur le bouton [EFFECT/TUNER] pour activer le mode Effect et choisissez le programme que vous voulez modifier avec la molette.

③ **Choisissez un bloc d'effet et réglez les paramètres.**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page de sélection du premier bloc d'effet. Vous pouvez couper ce bloc d'effet en réglant "EffctSel" sur "Off". Après avoir choisi un bloc, enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page des paramètres de ce bloc. Les pages de paramètres sont uniquement disponibles pour les témoins "paramètres d'effets" allumés.
Quand vous avez fini ces réglages, vous passez à la page suivante de sélection du bloc d'effet. Effectuez les réglages de la même manière.

note Le nombre de blocs d'effet disponibles dépend du type d'effet. En outre, il se pourrait que l'ordre d'apparition des blocs d'effet ne corresponde pas à l'ordre de la chaîne.

④ **Réglez le volume de l'effet.**
Après les réglages de l'étape ③, enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page "ProgMVol" (réglage de volume de l'effet). Réglez le volume de l'effet avec la molette tout en écoutant le signal.

Edition des effets avec les curseurs

Si vous éditez un bloc d'effet ("DRIVE/LMT", "CABI/EQ", "MOD", "AMB") et que le témoin "paramètres d'effets" est allumé, vous pouvez modifier directement les paramètres avec le curseur correspondant. Les curseurs [TRACK] 1~4 sont affectés aux paramètres 1~4 et le curseur [MASTER] influence le paramètre 5.

Si utilisez les curseurs pour éditer des paramètres, la position des curseurs ne correspondra plus au niveau courant.

Raccourcis avec les boutons [REC SELECT]

En mode Effect, les boutons [REC SELECT] 1~4 font office de raccourcis vers les quatre pages de sélection des blocs d'effet et le bouton [MIXER] sert de raccourci vers la page Effect Save. Quand vous vous trouvez dans une page de sélection de bloc d'effet, le bouton correspondant fait office d'interrupteur On/Off pour le bloc en question.

3. Mémorisation d'un programme d'effet

Les programmes d'effets que vous éditez ne sont pas mémorisés automatiquement. Voici comment procéder:

Pour mémoriser un programme d'effet

Voici par ex. comment éditer l'effet actuel et le mémoriser dans l'emplacement de mémoire "U03" en le rebaptisant.

① **Editez l'effet.**
Appuyez sur le bouton [EFFECT] et effectuez les changements voulus.
Voyez "Edition d'un effet".

② **Donnez un nom au programme d'effet à mémoriser.**
Changez le nom de l'effet affiché à l'écran. Le caractère choisi pour l'édition clignote à l'écran.
Choisissez le caractère avec la molette. Sélectionnez un autre caractère avec [CURSOR] ◁/▷. Quand l'effet est rebaptisé, enfoncez le bouton [CURSOR] ▽.

note Si vous ne voulez pas modifier le nom, appuyez sur le bouton [CURSOR] ▽.

③ **Choisissez la mémoire où vous voulez effectuer la sauvegarde et mémorisez le programme.**
Quand l'écran affiche "Write?", choisissez la mémoire de destination pour la sauvegarde avec la molette. Ex.: choisissez "U03" et enfoncez le bouton [CURSOR] ▷. L'écran affiche alors le message de confirmation "Sure?". Répondez par "Yes" avec la molette et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour mémoriser le programme d'effet dans la mémoire choisie.
Si vous choisissez "No", le PXR4 retourne à la page de sélection de programme d'effet sans rien mémoriser.

Si la mémoire choisie contient déjà un programme d'effet, ce dernier sera écrasé par votre programme édité.

note Le bouton [MIXER] offre un raccourci vers la page Effect Save. Si vous voulez effectuer une sauvegarde chaque fois que vous avez terminé les réglages d'un bloc d'effet, il suffit d'appuyer sur ce bouton pour sauter à la page Save, et cela quel que soit l'endroit où vous vous trouvez en mode Effect.

4. Chargement/sauvegarde d'un fichier d'effets utilisateur

Une carte peut contenir deux fichiers d'effets utilisateur: le fichier 1 et le fichier 2. Un fichier d'effets utilisateur contient tous les programmes User.

Fichier chargé à la mise sous tension

A la mise sous tension, le PXR4 charge le fichier 1 (1.EFF). C'est aussi dans ce fichier que le PXR4 conserve les programmes d'effets que vous mémorisez.
Si vous n'avez sauvegardé aucun fichier d'effets utilisateur (1.EFF) sur la carte, ce sont les données contenues dans le PXR4 même (réglages d'usine) qui seront chargés.

note Le simple échange de cartes ne suffit pas pour échanger le contenu des effets.

Sauvegarde dans un autre fichier d'effets utilisateur

① **Choisissez la page "CardUtl".**
Pour ce faire, appuyez sur le bouton [SYSTEM].

② **Choisissez la page "CdFxSave".**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ puis sur le bouton [CURSOR] ▽ pour afficher la page "CdFxSave".

③ **Choisissez le fichier d'effets utilisateur voulu.**
Enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "Save Num". Choisissez le numéro voulu avec la molette.

④ **Sauvegardez le fichier.**
Enfoncez le bouton [CURSOR] ▷. L'écran demande confirmation avec "Sure?". Répondez "Yes" avec la molette et appuyez sur [CURSOR] ▷. Si vous choisissez "No", les données ne seront pas mémorisées.

Chargement d'un autre fichier d'effets utilisateur

① **Choisissez la page "CardUtil".**
Pour ce faire, appuyez sur le bouton [SYSTEM].

② **Choisissez la page "CdFxLoad".**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ puis sur le bouton [CURSOR] ▽ pour afficher la page "CdFxLoad".

③ **Choisissez le fichier d'effets utilisateur voulu.**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "Load Num". Choisissez le numéro voulu avec la molette. Si vous choisissez "Int", le PXR4 chargera les données (réglages d'usine) de sa mémoire interne.

④ **Chargez le fichier.**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷. L'écran demande confirmation avec "Sure?". Répondez "Yes" avec la molette et enfoncez le bouton [CURSOR] ▷. Si vous choisissez "No", le fichier ne sera pas chargé.

Etape 8. Réglages de tempo/de motifs rythmiques

Nous allons voir dans cette section comment régler le tempo de votre Song.

note Si vous changez de tempo après l'enregistrement, les mesures et les temps affichés sur le compteur ne correspondront plus aux données audio du Song.

1. Réglage de tempo et d'armure de temps

Le PXR4 vous permet de définir un tempo pour un Song.

① **Choisissez la page "Tempo".**
Pour ce faire, appuyez sur le bouton [SYSTEM].

② **Réglez le tempo.**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "BPM". Réglez le tempo du Song avec la molette.

③ **Réglez l'armure de temps.**
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "Beat". Choisissez l'armure de temps du Song avec la molette.

note Pour garder la mesure et le tempo spécifiés, appuyez sur le bouton [STOP] afin de mémoriser le morceau. Si vous mettez le PXR4 hors tension sans mémoriser le morceau, la mesure et le tempo ne sont pas sauvegardés (→p.14).

2. Reproduction de motifs rythmiques

Le PXR4 propose plusieurs motifs rythmiques (→p.91). Chaque fois que vous avez une bouffée soudaine d'inspiration, vous pouvez enregistrer directement votre jeu en vous guidant avec les motifs rythmiques du PXR4.

Sélection et reproduction d'un motif rythmique

① **Choisissez le rythme.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [SYSTEM] pour afficher la page "(Rhythm)".
Choisissez un motif rythmique avec la molette.
Si vous choisissez "Off", la fonction rythmique sera coupée. "(Rhythm)" indique le nom du motif rythmique choisi.
Pour la liste des motifs rythmiques disponibles, voyez p.91.

note Le choix des motifs rythmiques dépend du réglage d'armure de temps.

② **Réglez le volume du motif rythmique.**
Dans la page "(Rhythm)", appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page "RhythmLv" (volume du motif rythmique). Réglez le volume du motif avec la molette tout en écoutant le rythme.

Enregistrement avec écoute du motif

Vous pouvez enregistrer une phrase tout en vous guidant avec le motif rythmique joué par le PXR4.

① **Choisissez un motif rythmique.**
Voyez "Sélection et reproduction d'un motif rythmique". Vérifiez que vous avez bien choisi un motif et que la fonction rythmique n'est pas désactivée.

② **Réglez le niveau de la source d'entrée et lancez l'enregistrement.**
Voyez "1. Méthodes d'enregistrement".
Quand vous appuyez sur le bouton [REC] pour activer le mode prêt-à-enregistrer, le PXR4 joue un décompte. Quand vous enfoncez le bouton [PLAY] pour démarrer l'enregistrement, vous entendez le motif rythmique choisi. Servez-vous en comme guide pour jouer votre riff, solo, etc.

Changer le tempo du motif rythmique

Chaque motif rythmique a été mémorisé avec une certaine valeur de tempo.
Pour modifier le tempo, choisissez le motif et changez la valeur "BPM".

Etape 9. Edition de Song

Voici les fonctions d'édition disponibles pour les Songs.

La fonction d'annulation Undo n'est pas disponible pour l'édition de morceaux.

1. *Opérations d'édition de Song*

Rebaptiser un morceau (Song Name)

Cette opération permet de changer le nom du Song actuellement sélectionné.
Pour en savoir plus sur la procédure, voyez "3. Changement de nom du Song" (→p.24).

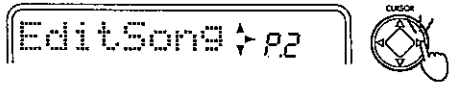
Copier un morceau (Song Copy)

Cette opération permet de copier le morceau actuellement sélectionné pour générer un nouveau Song.
Voici comment copier le Song "1" dans le Song "2":

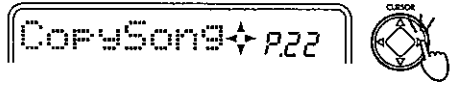
① **Choisissez le morceau (Song "1") à copier** (→p.23).

② **Choisissez la page "EditSong".**
Appuyez sur le bouton [SYSTEM] puis utilisez les

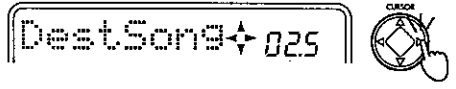
boutons [CURSOR] △ / ▽ pour choisir "EditSong". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



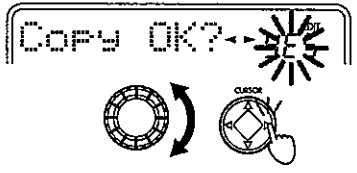
③ **Choisissez l'opération Copy Song.**
Choisissez "CopySong" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽ puis enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.



④ **Spécifiez la mémoire du Song dans lequel les données seront copiées ("DestSong").**
Choisissez le Song numéro "2" avec la molette et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷.



⑤ **Exécutez l'opération de copie de morceau.**
L'écran demande confirmation avec "CopyOK?". Enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour confirmer et exécuter la copie.



Si vous enfoncez le bouton [CURSOR] ◁, le PXR4 retourne à la page d'écran précédente. Une fois la copie finie, le message "Finish!" s'affiche. Après un bref instant, le PXR4 retourne au statut de l'étape ③.

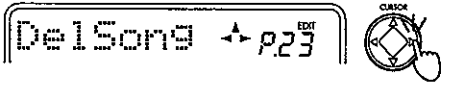
Effacer un morceau (Delete Song)

Cette fonction permet d'effacer le Song actuel.
Voici comment effacer le Song "1":

① **Choisissez le morceau (Song "1") à effacer.**
Voyez "2. Choix d'un autre Song" (→p.23).

② **Choisissez la page "EditSong".**
Appuyez sur le bouton [SYSTEM] puis choisissez "EditSong" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽ et enfoncez ensuite le bouton [CURSOR] ▷.

③ **Choisissez l'opération DelSong.**
Choisissez "DelSong" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽ et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷.



④ **Vérifiez le choix du Song à effacer ("DestSong").**
Assurez-vous que vous avez bien choisi le Song "1" puis appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑤ **Exécutez l'opération d'effacement.**
L'écran affiche "Del OK?". Si vous enfoncez le bouton [CURSOR] ▷, l'écran demande confirmation avec "Sure ?". Pour effacer le Song, répondez "Yes" avec la molette et enfoncez le bouton [CURSOR] ▷. Si vous enfoncez le bouton [CURSOR] ◁, le PXR4 retourne à la page d'écran précédente. Une fois le morceau effacé, le message "Finish!" s'affiche à l'écran.

Etape 10. Edition de piste

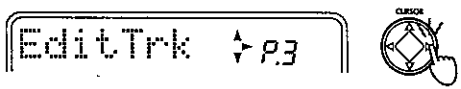
Voici les fonctions d'édition de piste du PXR4:
Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez p.56.
Virtual Track: choisir une piste virtuelle
Copy Track: copier une piste
Insert Track: insérer un blanc
Erase Track: effacer les données d'une piste
Delete Track: supprimer les données d'une piste
Expansion/Compression: allonger/comprimer une piste
Copy Virtual Track: copier une piste virtuelle entière
Delete Virtual Track: supprimer les données d'une piste virtuelle

note Si le PXR4 affiche un message d'erreur pendant l'édition de piste, prenez-en note. Enfoncez ensuite le bouton [EXIT] pour retourner à la page d'écran précédente et effectuez à nouveau l'édition (→p.88: "Messages d'erreur").

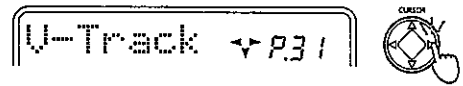
1. Opérations d'édition de piste

Virtual Track – choisir une piste virtuelle

① **Choisissez la page "EditTrk" (d'édition de piste).**
Appuyez sur le bouton [SYSTEM] puis choisissez "EditTrk" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽.
Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



② **Choisissez la page des pistes virtuelles.**
Appuyez à nouveau sur le bouton [CURSOR] ▷ pour activer la page "V-Track".

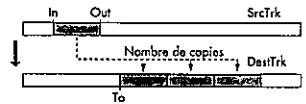


③ **Choisissez la piste dont vous voulez sélectionner une piste virtuelle.**
Sélectionnez la piste 1~4 dont vous voulez choisir une piste virtuelle avec les boutons [CURSOR] ◁ / ▷.

④ **Choisissez la piste virtuelle voulue.**
Sélectionnez parmi les pistes "A"~"H" la piste virtuelle où vous voulez enregistrer.

Copier des données de piste (Copy Track)

La fonction Copy Track permet de copier les données d'une portion définie (In~Out) de piste vers une autre position (To).

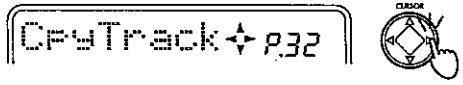


Voyons par ex. comment copier trois fois la portion In~Out de la piste 1 dans la position To de la piste 2.

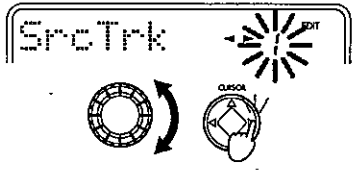
① **Spécifiez les points In, Out et To.**
Définissez la position temporelle de chaque emplacement à mémoriser et appuyez sur le bouton [STORE MARK] (→p.34).

② **Choisissez la page "EditTrk" (d'édition de piste).**
Appuyez sur le bouton [SYSTEM] puis choisissez "EditTrk" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽.
Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

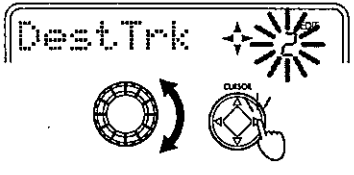
③ **Choisissez l'opération "CpyTrack".**
Sélectionnez "CpyTrack" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽. Enfoncez ensuite le bouton [CURSOR] ▷.



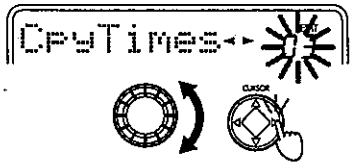
④ **Choisissez le numéro de la piste source pour la copie avec "SrcTrk".**
Choisissez le numéro de la piste source avec la molette. Pour cet exemple, choisissez la piste "1". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



⑤ **Choisissez le numéro de la piste d'arrivée avec "DestTrk".**
Choisissez le numéro de la piste d'arrivée avec la molette. Pour cet exemple, choisissez la piste "2". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



⑥ **Choisissez le nombre de copies avec "CpyTimes".**
Réglez le nombre de copies sur "3" à l'aide de la molette. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

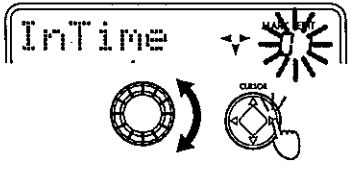


⑦ **Spécifiez "EditMode" (unité d'édition).**
Pour cet exemple, choisissez le réglage "Fast".

note S'il s'avère que l'emplacement de l'édition n'est pas précis, annulez l'opération et choisissez l'unité "Best" avant d'effectuer un nouvel essai.

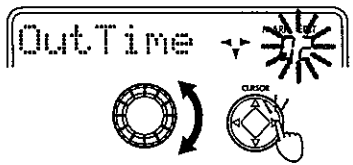
note Avec le réglage "Best", l'exécution de l'opération pourrait prendre un certain temps.

⑧ **Choisissez le repère "InTime".**
Choisissez le numéro du Marker mémorisé à la position In Time avec la molette. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



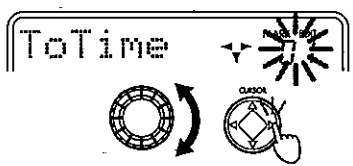
note Vous pouvez aussi éditer la position du Marker choisi en appuyant sur le bouton [CURSOR] ▽. En outre, vous pouvez enfoncer le bouton [PLAY] pour reproduire un passage d'environ deux secondes à partir de la position choisie.

⑨ **Choisissez le repère "OutTime".**
Choisissez le numéro du Marker mémorisé à la position Out Time avec la molette. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



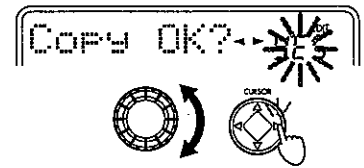
note Vous pouvez aussi éditer la position du Marker choisi en appuyant sur le bouton [CURSOR] ▽. En outre, vous pouvez enfoncer le bouton [PLAY] pour reproduire un passage d'environ deux secondes à partir de la position choisie.

⑩ **Choisissez le repère "ToTime".**
Choisissez le numéro du Marker mémorisé à la position To Time avec la molette. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



note Vous pouvez aussi éditer la position du Marker choisi en appuyant sur le bouton [CURSOR] ▽. En outre, vous pouvez enfoncer le bouton [PLAY] pour reproduire un passage d'environ deux secondes à partir de la position choisie.

⑪ **Exécutez l'opération de copie.**
Quand l'écran affiche le message de confirmation "CopyOK?", appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération. Une fois la copie effectuée, l'écran affiche le message "Finish!".

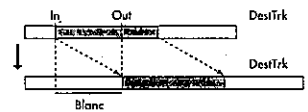


⑫ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour vous assurer que la copie a été correctement effectuée.**

note Le bouton [UNDO] permet d'annuler l'opération (→p.21).

Insérer un blanc (Insert Track)

La fonction Insert Track permet d'insérer un blanc allant de la position In à la position Out au sein de la piste choisie. Lors de l'insertion, les données déjà présentes dans la portion choisie de cette piste sont reculées vers la fin.



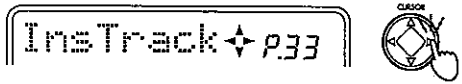
Voyons par ex. comment insérer un blanc dans la portion In~Out de la piste 1.

① **Mémorisez des Markers aux positions temporelles In et Out (→p.34).**

② **Appelez la page "EditTrk" (d'édition de piste) (→Copy Track ②).**

③ **Choisissez l'opération "InsTrack" (d'insertion de blanc).**

Choisissez "InsTrack". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



④ **Choisissez la piste de destination avec "DestTrk."**
Choisissez le numéro de la piste dans laquelle vous voulez insérer un blanc avec la molette. Pour cet exemple, veuillez choisir la piste "1". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑤ **Spécifiez "EditMode" (→Copy Track ⑦).**

⑥ **Définissez les points "InTime" et "OutTime".**
Pour chaque point, choisissez le numéro du Marker mémorisé à la position correspondante avec la molette. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷ (→Copy Track ⑧, ⑨).

note Vous pouvez aussi éditer la position du Marker choisi en appuyant sur le bouton [CURSOR] ▽. En outre, vous pouvez enfoncer le bouton [PLAY] pour reproduire un passage d'environ deux secondes à partir de la position choisie.

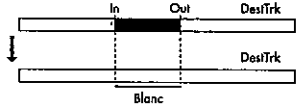
⑦ **Exécutez l'insertion de blanc.**
Quand l'écran affiche le message de confirmation "InsOK?", appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération. Une fois le vide inséré, l'écran affiche le message "Finish!".

⑧ **Enfoncez le bouton [PLAY] pour écouter le résultat.**

note Le bouton [UNDO] permet d'annuler l'opération (→p.21).

Effacer des données d'une piste (Erase Track)

La fonction Erase Track permet d'effacer les données comprises entre les points In et Out sans modifier la longueur de la piste. La portion effacée ne contient aucun signal.

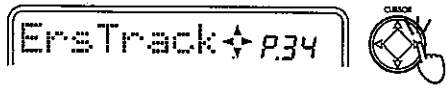


Voyons par ex. comment effacer les données de la portion In~Out de la piste 1.

① **Mémorisez des Markers aux positions temporelles In et Out (→p.34).**

② **Choisissez la page "EditTrk" (d'édition de piste) (→Copy Track ②).**

③ **Choisissez l'opération "ErsTrack" (effacement de piste).**
Sélectionnez "ErsTrack". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



④ **Choisissez la piste dans laquelle vous voulez effacer des données avec "DestTrk".**
Choisissez le numéro de la piste où vous voulez effacer des données avec la molette. Choisissez ici la piste "1". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑤ **Choisissez le mode "EditMode" (→Copy Track).**

⑥ **Définissez les points "InTime" et "OutTime".**
Pour chaque point, choisissez le numéro du Marker mémorisé à la position correspondante avec la molette. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

note Vous pouvez aussi éditer la position du Marker choisi en appuyant sur le bouton [CURSOR] ▽. En outre, vous pouvez appuyer sur le bouton [PLAY] pour reproduire un passage d'environ deux secondes à partir de la position choisie.

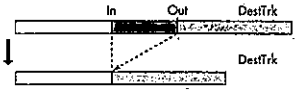
⑦ **Exécutez l'opération d'effacement.**
Quand l'écran affiche le message de confirmation "ErsOK?", appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération. Une fois les données effacées, l'écran affiche le message "Finish!".

⑧ **Enfoncez le bouton [PLAY] pour écouter le résultat.**

note Le bouton [UNDO] permet d'annuler l'opération (→p.21).

Supprimer des données d'une piste (Delete Track)

Delete Track supprime les données comprises entre les points In et Out. La suppression ne laisse pas de blanc: les pistes éditées sont donc raccourcies (les données situées derrière le point Out reculent vers le début du morceau).

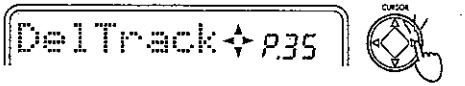


Voyons comment supprimer les données de la portion In~Out de la piste 1:

① **Mémorisez des Markers aux positions temporelles In et Out (→p.34).**

② **Choisissez la page "EditTrk" (d'édition de piste) (→Copy Track ②).**

③ **Choisissez l'opération "DelTrack" (suppression de piste).**
Sélectionnez "DelTrack". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



④ **Choisissez la piste dans laquelle vous voulez supprimer des données avec "DestTrk".**
Choisissez le numéro de la piste où vous voulez supprimer des données avec la molette. Pour cet exemple, veuillez choisir la piste "1". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑤ **Choisissez le mode "EditMode" (→Copy Track).**

⑥ **Définissez les points "InTime" et "OutTime".**
Pour chaque point, choisissez le numéro du Marker mémorisé à la position correspondante avec la molette. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

note Vous pouvez aussi éditer la position du Marker choisi en appuyant sur le bouton [CURSOR] ▽. En outre, vous pouvez appuyer sur le bouton [PLAY] pour reproduire un passage d'environ deux secondes à partir de la position choisie.

⑦ **Exécutez l'opération de suppression.**
Quand l'écran affiche le message de confirmation "DelOK?", appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération. Une fois les données supprimées, l'écran affiche le message "Finish!".

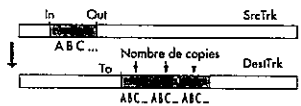
⑧ **Enfoncez le bouton [PLAY] pour écouter le résultat.**

note Le bouton [UNDO] permet d'annuler l'opération (→p.21).

Allonger/comprimer une piste (Expansion/Compression)

Cette fonction allonge ou raccourcit les données comprises entre les points In~Out d'une piste et les place dans la

portion To~End de la piste d'arrivée. Les données suivant la portion allongée/comprimée (à savoir les données après le point End) sont décalées vers la fin du Song. Vous pouvez choisir si la hauteur est ou non modifiée.

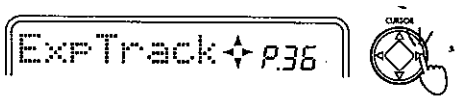


Voyons comment "forcer" la plage In~Out de la piste 1 dans la plage To~End de la piste 2 sans en changer la hauteur. Nous copierons ici trois fois le passage en question.

① **Mémorisez des Markers aux positions temporelles In, Out, To et End (→p.34).**

② **Choisissez la page "EditTrk" (d'édition de piste) (→Copy Track ②).**

③ **Choisissez l'opération d'allongement/de compression.**
Sélectionnez "ExpTrack". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



④ **Choisissez la piste dont vous voulez allonger/comprimer des données avec "SrcTrk".**
Choisissez le numéro de la piste contenant les données à allonger/comprimer avec la molette. Pour cet exemple, veuillez choisir la piste "1". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑤ **Choisissez la piste d'arrivée pour l'allongement/la compression avec "DestTrk".**
Choisissez le numéro de la piste où placer les données allongées/comprimées. Choisissez ici la piste numéro "2". Enfoncez ensuite le bouton [CURSOR] ▷.

⑥ **Spécifiez le nombre de copies.**
Choisissez le nombre de fois que les données seront copiées. Pour cet exemple, choisissez "3". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑦ **Définissez les points "InTime", "OutTime", "ToTime" et "EndTime".**
Pour chaque point, choisissez le numéro du Marker mémorisé à la position correspondante avec la molette. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

Les limites de compression et d'allongement de l'extrait To~End sont de 50%~200% de la durée de l'extrait In~Out.

note Vous pouvez aussi éditer la position du Marker choisi en enfonçant le bouton [CURSOR] ▽. En outre, vous pouvez enfoncer le bouton [PLAY] pour jouer un passage d'environ deux secondes à partir de la position choisie (→p.32).

⑧ **Choisissez "PitchFix".**
Spécifiez avec la mollette si la hauteur doit rester identique ou doit changer. Pour cet exemple, veuillez choisir "Yes" afin de verrouiller la hauteur. Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑨ **Exécutez l'opération d'allongement/de compression des données.**
Quand l'écran affiche le message de confirmation "ExpOK?", appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération. Une fois les données allongées/comprimées, l'écran affiche le message "Finish!".

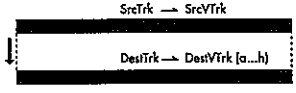
⑩ **Enfoncez le bouton [PLAY] pour écouter le résultat.**

note Le bouton [UNDO] permet d'annuler l'opération (→p.21).

Plus la plage In–Out est étendue, plus vous devrez patienter avant l'affichage du message "Finish!".

Copier une piste (virtuelle) entière (Copy Virtual Track)

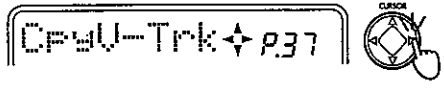
Copy Virtual Track permet de copier toutes les données (du début à la fin) d'une piste virtuelle dans une autre piste virtuelle de la même piste ou d'une autre piste.



Voyons comment copier les données de la piste virtuelle "A" de la piste 1 dans la piste virtuelle "B" de la piste 1.

① **Choisissez la page "EditTrk" (d'édition de piste) (→Copy Track ②).**

② **Choisissez la copie de pistes virtuelles "CpyV-Trk".**
Appuyez plusieurs fois sur le bouton [CURSOR] △ / ▽ pour choisir l'opération "CpyV-Trk". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.



③ **Choisissez le numéro de la piste source pour la copie avec "SrcTrk".**
Choisissez le numéro de la piste source pour la copie avec la molette. Pour cet exemple, choisissez la piste "1". Enfoncez ensuite le bouton [CURSOR] ▷.

④ **Choisissez la piste virtuelle de source avec "SrcVTrk".**
Choisissez le numéro de la piste virtuelle de source avec la molette. Pour cet exemple, choisissez la piste virtuelle "A". Puis enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.

⑤ **Choisissez la piste d'arrivée avec "DestTrk".**
Choisissez le numéro de la piste d'arrivée pour la copie avec la molette. Choisissez la piste "1". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑥ **Choisissez la piste virtuelle d'arrivée avec "DestV-Trk".**
Choisissez le numéro de la piste virtuelle d'arrivée avec la molette. Pour cet exemple, choisissez la piste virtuelle "B". Puis enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.

⑦ **Exécutez l'opération de copie.**
Quand l'écran affiche le message de confirmation "CpyV OK?", appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération. Une fois les données copiées, l'écran affiche le message "Finish!".

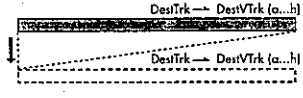
⑧ **Choisissez la piste virtuelle "B" de la piste 1, passez au début du morceau et lancez la reproduction pour vérifier si les données ont été copiées correctement.**

note Le bouton [UNDO] permet d'annuler l'opération (→p.21).

Notez qu'il est possible d'exécuter cette opération sur une piste qui n'est pas sélectionnée; vérifiez donc bien les données contenues dans la piste avant d'effectuer la copie.

Effacer des données d'une piste virtuelle (Delete Virtual Track)

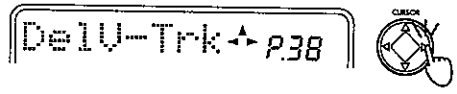
Cette opération efface toutes les données (du début jusqu'à la fin) de la piste virtuelle choisie.



Voyons par ex. comment effacer les données de la piste virtuelle "C" de la piste 1.

① **Choisissez la page "EditTrk" (d'édition de piste) (→Copy Track ②).**

② **Choisissez l'opération "DelV-Trk".**



③ **Choisissez la piste avec "DestTrk".**
Choisissez le numéro de la piste dont vous voulez effacer les données d'une piste virtuelle avec la molette. Pour cet exemple, choisissez la piste "1". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

④ **Choisissez la piste virtuelle avec "DestVTrk".**
Spécifiez la piste virtuelle dont vous voulez effacer les données avec la molette. Choisissez la piste virtuelle "C". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷.

⑤ **Exécutez l'opération d'effacement.**
Quand l'écran demande confirmation avec "DelV OK?", enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération. Une fois les données effacées, l'écran affiche le message "Finish!".

⑥ **Choisissez la piste virtuelle "C" de la piste 1, passez au début du morceau et lancez la reproduction pour vérifier si les données ont été effacées correctement.**

note Le bouton [UNDO] permet d'annuler l'opération (→p.21).

Notez qu'il est possible d'exécuter cette opération sur une piste qui n'est pas sélectionnée; vérifiez donc bien les données contenues dans la piste avant d'effectuer l'effacement.

Etape 11. Mixage

Une fois que vous avez enregistré toutes les parties de votre Song, vous pouvez passer au **mixage**. Il s'agit de régler les curseurs et les effets du signal de chaque piste (→p.35) pour obtenir un son professionnel. Le but de tout mixage est bien sûr la réalisation d'une bande mère, ce qui nécessite un appareil externe à deux pistes, tel qu'une platine DAT, un enregistreur MD, une platine à cassette, etc. Convenons donc d'appeler *mixage* l'enregistrement de la bande mère.

1. Enregistrement de la bande mère

① **Ecoutez quelques fois votre morceau mixé.**
Vous pouvez encore apporter des corrections avec les curseurs et les commandes pour obtenir une balance et une image stéréo parfaites des signaux.

② **Connectez l'enregistreur externe.**
Branchez la prise [LINE OUT] du PXR4 à votre enregistreur à cassette, platine MD, etc.

③ **Enregistrez le mixage sur cet appareil.**
Déclenchez l'enregistrement sur l'appareil externe et lancez la reproduction sur le PXR4.

2. Utilisation de l'entrée Sub

Vous pouvez utiliser une entrée du PXR4 comme entrée Sub afin d'intégrer un signal supplémentaire dans le mixage via le bus Master LR.

① **Branchez la source audio externe à la prise d'entrée.**

② **Effectuez les réglages d'entrée Sub.**
Appuyez sur le bouton [SYSTEM] et servez-vous des boutons [CURSOR] △ / ▽ pour afficher la page "System". Appuyez ensuite sur le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page "MixerSys". Enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page "SubIn" (des paramètres Sub). Activez ("On") l'affichage numérique avec la molette.

note Si la source en question est monaurale, le signal sera envoyé au canal gauche (L).

3. Création d'un fichier stéréo

Une fois que vous avez fini l'enregistrement d'un morceau stéréo, vous pouvez en convertir les données en un fichier de morceau stéréo MP2 pour le reproduire sur votre ordinateur. Un fichier ainsi généré peut aussi être reproduit sur le PXR4, avec toutefois quelques limitations d'édition.

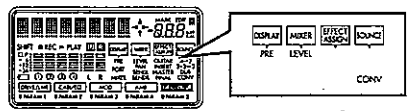
Restrictions relatives à un fichier de morceau stéréo MP2

- **Opérations élémentaires non permises:**
  L'enregistrement (y compris l'ajout et la fusion);
  Les éditions de piste;
  L'ajout, le changement ou l'édition d'effets.
- **En mode Locate:**
  L'affichage "Free Time" indique la durée disponible pour un enregistrement stéréo à la résolution (Grade) d'enregistrement du Song original de ce fichier stéréo.
- **En mode System:**
  Dans la page "Card Utl", seules les options Card Info, Recovery et Format sont disponibles.
  On ne peut pas éditer le contenu de la page "System".
- **En mode Mixer:**
  L'édition est possible comme d'habitude mais on ne peut pas sauvegarder.
- **En mode Mark:**
  On ne peut ni mémoriser ni ajouter de Markers.
  Les Markers mémorisés dans le Song original sont ignorés.

Création d'un fichier stéréo

Voici comment convertir les données audio enregistrées dans les pistes 1~4 en un fichier stéréo.

① **Choisissez le mode Bounce.**
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [LOCATE] jusqu'à ce que le témoin "CONV" (conversion) apparaisse sous "BOUNCE".



② **Choisissez les pistes à enregistrer.**
Appuyez sur le bouton [REC SELECT] de la piste 1 et 2 de sorte que l'icône "○" s'ajoute aux numéros de pistes 1 et 2.

③ **Lancez la fusion.**
Voyez les étapes ③~⑦ sous "Fusion des pistes 1~4 dans deux pistes".

④ **Le PXR4 crée un nouveau Song.**
Ce nouveau Song, créé sous forme d'un fichier stéréo, est ajouté à la fin du Song existant.

note L'édition du fichier stéréo final est soumise à certaines restrictions.

Etape 12. Sauvegarde sur un ordinateur

Une fois qu'il a terminé un enregistrement ou une édition, le PXR4 sauvegarde automatiquement les données sur la carte. Les données de Song contenues sur cette carte peuvent être transmises à votre ordinateur en vue de les archiver.

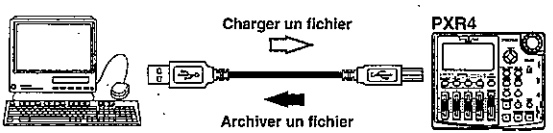
note Si la carte est presque remplie ou que vous venez de terminer un Song, nous vous conseillons d'archiver vos données sur un autre support que la carte.

La carte utilisée avec le PXR4 ne peut pas être formatée sur un ordinateur, appareil photo numérique, etc. Vous devez obligatoirement la formater sur le PXR4 même.

1. Connexion USB à l'ordinateur

Le PXR4 dispose d'une prise [USB] pour une connexion directe avec un ordinateur, ce qui vous permet d'archiver rapidement et facilement les données de vos plus belles compos.

Quand vous utilisez la prise [USB], vous devez impérativement alimenter le PXR4 avec son adaptateur secteur.



La procédure diffère selon le système d'exploitation de votre ordinateur:

Si vous utilisez Windows:

Versions compatibles: Windows Me/2000 ou plus récentes

① **Branchez le PXR4 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.**
Reliez la prise [USB] du PXR4 à celle de l'ordinateur. Veillez à orienter correctement les fiches et à les enfoncer à fond dans les prises.

② **Choisissez la page "USB comm".**
Utilisez le bouton [SYSTEM] et les boutons [CURSOR] ∆ / ∇ pour afficher la page "USB comm" puis enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.
Quand le message "Ready?" s'affiche, choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷. L'écran affiche alors le message "CrdReady".

③ **Un lecteur du nom de "Removable Disk" est alors ajouté à votre ordinateur.**
Si c'est la première fois que vous branchez le PXR4, le pilote sera installé.

④ **Archivez les données sur votre ordinateur.**
En ouvrant le lecteur amovible ajouté à l'étape ③, vous pouvez visualiser le contenu de la carte SmartMedia insérée dans le PXR4. Archivez les données de morceau/d'effet voulues sur votre ordinateur. Vous pouvez aussi charger des données de morceau de votre ordinateur sur la carte SmartMedia.

⑤ **Débranchez le PXR4 de l'ordinateur.**
Vérifiez qu'au lieu du message "CardLock", le PXR4 affiche maintenant le message "CrdReady", puis appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷. Quand l'écran affiche le message "Complete", choisissez "Yes" et enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.

Une fois que vous êtes revenu dans le mode Locate, débranchez le câble USB du PXR4.

Si vous travaillez avec un Macintosh:

Versions compatibles: Mac OS9.0.4 ou plus récentes

① **Branchez le PXR4 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.**
Reliez la prise [USB] du PXR4 à celle de l'ordinateur. Veillez à orienter correctement les fiches et à les enfoncer à fond dans les prises.

② **Choisissez la page "USB comm".**
Utilisez le bouton [SYSTEM] et les boutons [CURSOR] ∆ / ∇ pour afficher la page "USB comm" puis enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.
Quand le message "Ready?" s'affiche, choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷.

③ **Un lecteur du nom de "Unnamed" est ajouté sur votre bureau.**
L'écran du PXR4 affiche le message "CardLock".

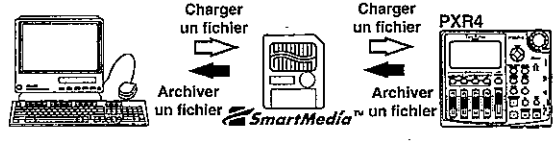
④ **Archivez les données sur votre ordinateur.**
En ouvrant le lecteur amovible ajouté à l'étape ③, vous pouvez visualiser le contenu de la carte SmartMedia insérée dans le PXR4. Archivez les données de morceau/d'effet voulues sur votre ordinateur. Vous pouvez aussi charger des données de morceau de votre ordinateur sur la carte SmartMedia.

⑤ **Placez le lecteur ajouté au bureau dans la corbeille.**
Pour débrancher le PXR4, glissez le lecteur du bureau dans la corbeille ou choisissez l'option "Exit" dans le menu "Spécial".

Vérifiez qu'au lieu du message "CardLock", le PXR4 affiche maintenant le message "CdNotRdy", puis appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷. Quand l'écran affiche le message "Complete", choisissez "Yes" et enfoncez le bouton [CURSOR] ▷. Une fois que vous êtes retourné en mode Locate, débranchez le câble USB du PXR4.

2. Sauvegarde de fichiers de Song via la carte

Même si votre ordinateur ne dispose pas de prise USB, vous pouvez utiliser un lecteur de carte disponible dans le commerce pour archiver les données de la carte.



① **Mettez le PXR4 hors tension et retirez la carte (→p.12).**

② **Insérez la carte en respectant les consignes du mode d'emploi de votre lecteur de carte.**

③ **Archivez les données sur votre ordinateur.**

note Si vous copiez les données sur une carte d'une capacité différente de celle de la carte où vous avez créé le morceau, les données d'annulation (Undo) pourraient être perdues.

Contenu de la carte

Le répertoire principal de la carte peut contenir les fichiers et dossiers suivants:

1. Dossiers Song
Le PXR4 gère chaque Song dans un dossier indépen-

dant. En règle générale, le nom du dossier est identique au nom du morceau; cependant, si vous créez des fichiers de noms identiques, le nom du dossier comportera le nom du Song plus le symbole **tilde** (~) et un **chiffre**. Ex.: "~1", "~2".
Le dossier contient les fichiers des données audio de chaque piste ainsi qu'un fichier de gestion du Song.

Quand vous copiez un Song d'une carte sur votre ordinateur ou que vous chargez à nouveau un Song déjà archivé dans la carte, vous devez copier le dossier entier.
Si vous modifiez ou effacez une partie des fichiers contenus dans un dossier, le PXR4 ne pourra plus gérer correctement le Song en question.

note Si vous changez le nom d'un dossier, le nouveau nom du dossier correspondra au nom du Song. Bien qu'il soit possible d'utiliser un tilde (~) dans le nom de fichier, ce symbole et les caractères suivants n'apparaîtront pas dans le nom du Song.

2. Morceaux stéréo MP2 (*.MP2)

Les morceaux stéréo MP2 créés par l'opération de fusion (Bounce) sont générés sous forme de fichiers MP2 (MPEG1 Audio Layer 2) de format stéréo. Vous pouvez copier ces fichiers sur votre ordinateur afin de les y écouter ou de les envoyer à vos amis.

Si vous utilisez une carte son n'offrant pas de fréquence d'échantillonnage de 32 kHz, vous risquez de ne pas pouvoir reproduire ces fichiers.

3. Fichier des réglages d'effets utilisateur (1.EFF, 2.EFF)

Ces fichiers sont générés quand vous créez ou sauvegardez des données d'effets utilisateur. Ils sont intitulés "1.EFF" et "2.EFF".

4. Fichier de réglages (PXR4.INI)

Le PXR4 crée un fichier comprenant des réglages et intitulé "PXR4.INI". Ce fichier contient le numéro du Song en cours d'édition sur la carte en question.

note La présence ou l'absence de ce fichier n'a pas d'incidence sur le fonctionnement du PXR4. Si ce fichier n'existe pas, le premier Song sera utilisé.

5. Fichier des résultats de l'opération Card Recovery (CDRECVRY.LOG)

Quand vous exécutez l'opération Card Recovery (→p.62), le PXR4 mémorise les résultats dans un fichier intitulé "CDRECVRY.LOG".

note La présence ou l'absence de ce fichier n'a pas d'incidence sur le fonctionnement du PXR4.

3. Gestion de carte

Si la capacité de la carte diminue ou si ses données sont endommagées, vous pouvez tenter de "récupérer" ("Recovery") les données de la carte. Si la récupération ne donne rien ou si vous utilisez une nouvelle carte, vous pouvez alors formater la carte.

Récupération des données d'une carte endommagée: Card Recovery

① **Choisissez la page "CardUtl".**
Utilisez le bouton [SYSTEM] et les boutons [CURSOR] △ / ▽ pour choisir la page "CardUtl" et enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.

② **Choisissez la page "CdRecvey".**
Activez la page "CdRecvey" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽, puis enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.

③ **Exécutez l'opération Card Recovery.**
Quand l'écran affiche le message "Ready?", choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷.

Formatage d'une carte: Format

Le formatage d'une carte entraîne la perte de toutes les données contenues sur cette carte.

① **Choisissez la page "CardUtl".**
Utilisez le bouton [SYSTEM] et les boutons [CURSOR] △ / ▽ pour choisir la page "CardUtl" et enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.

② **Choisissez la page "CdFormat".**
Activez la page "CdFormat" avec les boutons [CURSOR] △ / ▽, puis enfoncez le bouton [CURSOR] ▷.

③ **Exécutez l'opération Format.**
Quand l'écran affiche le message "Format?", choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷.
Quand l'écran demande confirmation avec "Sure?", choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour effectuer le formatage.
Quand le formatage est terminé, le PXR4 affiche la page Song Create (→p.23).

Paramètres

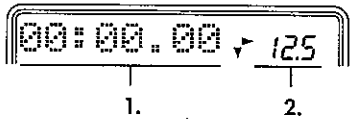
Ce chapitre décrit les fonctions des paramètres affichés à l'écran du PXR4.

LOCATE

Cette fonction permet de vérifier la position actuelle, de régler le mode d'affichage du compteur et d'utiliser le compteur pour changer de position temporelle.

P1. Location Counter: affichage de compteur

Le compteur du PXR4 affiche la position actuelle (temporelle) dans le Song choisi.



1. **Counter** .....

Utilisez les boutons [CURSOR] △ / ▽ ou le bouton [LOCATE] pour changer le format d'affichage du compteur.

__:__.__ **(MSM):** Le compteur affiche une valeur temporelle qui renvoie à la distance parcourue depuis le début du Song. Le PXR4 affiche de gauche à droite les minutes, les secondes et les millisecondes (1/1000e de seconde).

__.__.__ **(MBT):** Le compteur indique la position en mesures à partir du début du morceau. L'armure de temps et le tempo sont définis dans la page [SYSTEM] "Tempo" (→p.40).

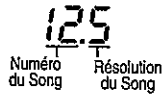
Le PXR4 affiche de gauche à droite la mesure, le temps et le "Tick" (1/96e d'un temps).

__.__ **Fr (temps résiduel):** Le compteur affiche le **temps résiduel** (la capacité encore disponible sur la carte choisie). Le PXR4 affiche de gauche à droite les minutes et les secondes.

note La durée affichée ici correspond au temps résiduel disponible à la résolution de Song du morceau actuellement choisi. Si vous avez choisi deux pistes pour l'enregistrement avec les boutons [REC SELECT], l'écran affiche le temps résiduel pour deux pistes.

2. **SongGrade** .....**(1...99. H, S, E, P)**

Ce paramètre indique le **numéro du Song** actuellement choisi ainsi que la **résolution de ce Song**. Vous choisissez la résolution lors de la création du morceau.

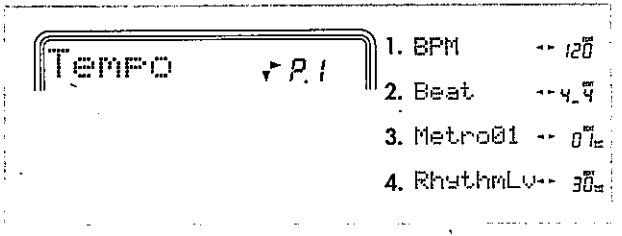


H (High Quality): qualité audio maximum
S (Standard): résolution normale
E (Economy): pour de longs enregistrements
P (Play Only): morceau créé par l'opération "BOUNCE" CONV et uniquement destiné à la reproduction (→p.51)

SYSTEM

P1. Tempo: réglages de tempo

Ce paramètre permet de définir le tempo, l'armure de temps et le motif rythmique du Song choisi.

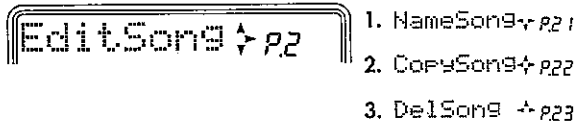


1. **BPM (battements par minute)** ..... **[040...240]**
   Ce paramètre définit le tempo.
2. **Beat** ..... **[1/4...8/4, 1/8...8/8]**
   Définit l'armure de temps.
3. **Rhythm** ..... **[Off, 01...50]**
   Active/coupe la reproduction de motif rythmique et sert à choisir le motif rythmique. Pour en savoir plus, voyez "Liste des motifs rythmiques" (→p.91).
4. **Rhythm (volume de motif)** ..... **[00...50]**
   Définit le volume du motif rythmique.

P2. EditSong: Edition de Song

Ces opérations permettent d'éditer ou de rebaptiser un Song.

La fonction Undo n'est pas disponible pour ces opérations.



P.2-1 NameSong: changer le nom d'un Song

Cette opération sert à rebaptiser le morceau actuellement sélectionné (→p.24).

P.2-2 CopySong: copier un Song

Cette opération copie le Song actuellement sélectionné dans la mémoire de Song (d'arrivée) choisie.

1. **Morceau d'arrivée (DestSong)** ..... **[1...99]**
   Cette plage permet de choisir le Song voulu pour la copie. Vous pouvez choisir parmi les numéros de Song "1"~"nombre de morceaux existants + 1".
2. **Copy OK?** ..... **[Yes, No]**
   Si vous choisissez "Yes" et que vous enfoncez le bouton [CURSOR] ▷, vous exécutez la copie; le Song source choisi est copié dans le Song d'arrivée ("DestSong"). Si la mémoire du "DestSong" contient déjà des données, le PXR4 lui assigne le numéro de Song suivant et tous les Songs suivants sont aussi à nouveau numérotés.

   La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.

P.2-3 DelSong: effacer un Song

Cette opération efface le Song actuellement sélectionné.

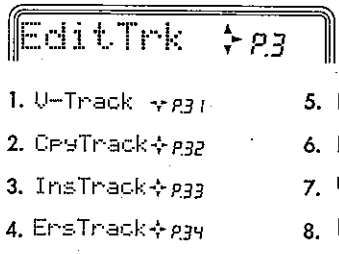
1. **Morceau d'arrivée (DestSong)..... (1...99)**
   Cette plage affiche le numéro du morceau à effacer.
2. **Del OK?..... [Yes, No)**
   Quand vous choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷, l'écran vous demande de confirmer avec "Sure?". Quand vous exécutez cette commande, les données du "DestSong" sont effacées. Le PXR4 diminue d'une unité le numéro de tous les morceaux suivants.

   La fonction Undo n'est pas disponible pour cette opération.

P3. EditTrk: Edition de pistes

Ces opérations permettent de choisir les pistes virtuelles et d'éditer les pistes enregistrées.
Ces éditions sont appliquées aux pistes virtuelles choisies à la page "V-Track" pour les pistes 1~4.

note Bien que vous puissiez définir la fourchette temporelle pendant l'édition, vous pouvez aussi vous servir des Markers mémorisés avec le bouton [STORE MARK].



P.3-1 V-Track: choix des pistes virtuelles

Cette plage permet d'assigner une piste virtuelle à chacune des pistes. Chaque piste dispose en effet de huit pistes virtuelles: "A"~"H". Assignez une piste virtuelle par piste pour l'enregistrement et la reproduction.

note Les éditions de pistes autres que "CopyV-Trk" et "DelV-Trk" portent sur la piste virtuelle choisie ici. Les autres pistes virtuelles ne sont pas affectées par vos éditions.

note Si vous choisissez une piste virtuelle contenant déjà des données enregistrées, le PXR4 affichera "-".

1. **Trk1-Vtr.....[A, B, C, D, E, F, G, H]**
   Spécifie la piste virtuelle pour la piste "1".
2. **Trk2-Vtr.....[A, B, C, D, E, F, G, H]**
   Spécifie la piste virtuelle pour la piste "2".
3. **Trk3-Vtr.....[A, B, C, D, E, F, G, H]**
   Spécifie la piste virtuelle pour la piste "3".
4. **Trk4-Vtr.....[A, B, C, D, E, F, G, H]**
   Spécifie la piste virtuelle pour la piste "4".

P.3-2 CpyTrack (CopyTrack): copier des données de piste

Cette fonction sert à copier les données de la piste source ("SrcTrk") comprises entre les points In~Out vers la position To de la piste d'arrivée ("DestTrk"). Vous pouvez aussi choisir combien de fois les données sont copiées.

Quand vous exécutez cette opération, les données sont écrasées dans la portion de la piste choisie ("DestTrk").

1. **Piste source (SrcTrk).....[1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]**
   Spécifie la piste source pour l'édition.

2. **Piste d'arrivée (DestTrk)** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
   Spécifie la piste d'arrivée pour l'édition.
3. **Nombre de copies (CpyTimes)** ..... [01...99]
   Spécifie le nombre de fois que les données sont copiées.
4. **Unité d'édition (EditMode)** ..... [Fast, Best]
   Définit l'unité temporelle d'édition des données.
   FSt **(Fast):** Les données sont copiées par unité de 1 frame (36 msec). Ce réglage est surtout utile quand vous devez éditer de longues sections de données. Cette unité permet d'accélérer le traitement. Si vous choisissez "Fast", la plus petite unité pour les réglages temporels ci-dessous sera de 36 msec.
   bSt **(Best):** Les données sont copiées par pas de 1 frame. Ce réglage est adapté pour des éditions plus poussées. Le temps de traitement sera toutefois plus long.
5. **InTime** .....
   Définit le début de la plage d'édition dans la piste source. (→p.34)
6. **OutTime** .....
   Définit la fin de la plage d'édition dans la piste source. (→p.34)
7. **ToTime** .....
   Définit la destination temporelle d'édition dans la piste d'arrivée. (→p.34)
8. **Copy OK?** ..... [Yes, No]
   Choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération.

P.3-3 InsTrack (Insert Track): insérer un blanc dans une piste

Cette opération permet d'insérer un blanc dans la plage In~Out de la piste d'arrivée ("DestTrk").
Quand vous exécutez cette opération, les données se trouvant au point In sont alors reculées vers la fin du morceau et commencent tout de suite après le point Out.

1. **Piste d'arrivée (DestTrk)** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
   Spécifie la piste d'arrivée pour l'édition.
2. **Unité d'édition (EditMode)** ..... [Fast, Best]
   Définit l'unité temporelle d'édition des données. (→Copy Track 4.)
3. **InTime** .....
   Définit le point de départ dans la piste source.
4. **OutTime** .....
   Définit la position finale dans la piste source.
5. **Ins OK?** ..... [Yes, No]
   Choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération.

P.3-4 ErsTrack (Erase Track): effacer des données d'une piste

Cette opération permet d'effacer les données comprises entre les points In et Out de la piste d'arrivée ("DestTrk").
Quand vous exécutez cette opération, la zone In~Out effacée redevient vierge.

1. **Piste d'arrivée (DestTrk)** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
   Spécifie la piste d'arrivée pour l'édition.
2. **Unité d'édition (EditMode)** ..... [Fast, Best]
   Définit l'unité temporelle d'édition des données. (→Copy Track 4.)

3. **InTime** .....
Définit le point de départ dans la piste source.
4. **OutTime** .....
Définit la position finale dans la piste d'arrivée.
5. **ErsOK?** ..... **[Yes, No]**
Choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération.

P.3-5 DelTrack (Delete Track): supprimer des données de piste

Cette fonction permet de supprimer les données entre les points In et Out de la piste d'arrivée ("DestTrk"). Quand vous exécutez cette opération, les données de la portion In~Out sont effacées et les données à gauche du point Out sont avancées pour combler le vide créé par la suppression.

1. **Piste d'arrivée (DestTrk)** ..... **[1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]**
Spécifie la piste d'arrivée pour l'édition.
2. **Unité d'édition (EditMode)** ..... **[Fast, Best]**
Définit l'unité temporelle d'édition des données. (→Copy Track 4.)
3. **InTime** .....
Définit le point de départ dans la piste d'arrivée.
4. **OutTime** .....
Définit la position finale dans la piste d'arrivée.
5. **DelOK?** ..... **[Yes, No]**
Choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération.

P.3-6 ExpTrack (Exp/Cmp): allongement/compression de piste

Cette opération permet d'allonger ou de raccourcir les données comprises entre les points In et Out de la piste source ("SreTrk") et de les placer dans la portion To~End de la piste d'arrivée ("DestTrk"). Vous pouvez aussi choisir combien de fois les données allongées/comprimées sont copiées à partir du point To. Quand vous exécutez cette opération, les données contenues dans la portion spécifiée de la piste d'arrivée sont écrasées.

note Le taux d'allongement/de compression n'étant pas illimité, si la durée de la plage In~Out diffère trop de la durée de la plage To~End, le PXR4 affichera un message d'erreur quand vous tentez d'exécuter cette opération. Cette opération permet normalement d'obtenir une plage To~End représentant 50~200% (la moitié/le double) de la durée In~Out.

1. **Piste source (SrcTrk)** ..... **[1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]**
Spécifie la piste source pour l'édition.
2. **Piste d'arrivée (DestTrk)** ..... **[1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]**
Spécifie la piste d'arrivée pour l'édition.
3. **Nombre de copies (CpyTimes)** ..... **[01...99]**
Spécifie le nombre de fois que les données sont copiées.
4. **InTime** .....
Définit le point de départ dans la piste source.
5. **OutTime** .....
Définit la position finale dans la piste source.
6. **ToTime** .....
Définit le point de départ dans la piste d'arrivée.
7. **EndTime** .....
Définit la position finale dans la piste d'arrivée.

8. **PitchFix** ..... **[Yes, No]**
Cette plage permet de spécifier si l'allongement/la compression entraîne ou non un changement de hauteur.
Yes: la hauteur ne change pas.
No: la hauteur varie selon le degré d'allongement/de compression.

9. **ExpOK?** ..... **[Yes, No]**
Choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération.

note Le temps de traitement de l'opération (jusqu'à ce que "Finish!" s'affiche) augmente avec la taille de la plage In~Out spécifiée.

P.3-7 CpyV-Trk: copier les données d'une piste virtuelle

Cette fonction copie toutes les données de la piste source ("SrcTrk") dans la piste virtuelle choisie pour la piste d'arrivée ("DestTrk").

Quand vous exécutez cette opération, les données sont écrasées dans la piste d'arrivée. Vérifiez donc bien le contenu de la piste d'arrivée avant d'effectuer cette opération.

1. **Piste source (SrcTrk)** ..... **[1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]**
Spécifie la piste source pour l'édition.
2. **Piste virtuelle de source (SrcVTrk)** .....**[A, B, C, D, E, F, G, H]**
Spécifie la piste virtuelle de la piste source d'édition.
3. **Piste d'arrivée (DestTrk)** ..... **[1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]**
Spécifie la piste d'arrivée pour l'édition.
4. **Piste virtuelle d'arrivée (DestVTrk)** .....**[A, B, C, D, E, F, G, H]**
Spécifie la piste virtuelle de la piste d'arrivée d'édition.
5. **CpyV OK?** ..... **[Yes, No]**
Choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération.

P.3-8 DelV-Trk: supprimer les données d'une piste virtuelle

Cette fonction permet de supprimer toutes les données de la piste d'arrivée ("DestTrk").

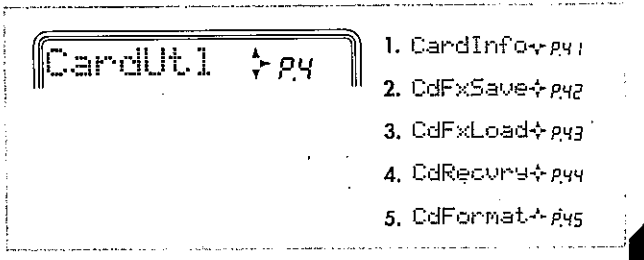
Quand vous exécutez cette opération, les données sont écrasées dans la piste d'arrivée. Vérifiez donc bien le contenu de la piste d'arrivée avant d'effectuer cette opération.

1. **Piste d'arrivée (DestTrk)** .....**[1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]**
Spécifie la piste d'arrivée pour l'édition.
2. **Piste virtuelle d'arrivée (DestVTrk)** .....**[A, B, C, D, E, F, G, H]**
Spécifie la piste virtuelle de la piste d'arrivée d'édition.
3. **DelV OK?** ..... **[Yes, No]**
Choisissez "Yes" et appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération.

P4. CardUtl (fonctions liées à la carte)

Les opérations ci-dessous permettent de visualiser des informations sur une carte, de vérifier son contenu ou de la formater (initialiser).

L'exécution de l'opération Format entraîne la perte de toutes les données contenues sur la carte.



P.4-1 CardInfo (Information): infos sur la carte

Cette fonction permet de vérifier le type de carte ainsi que la mémoire disponible.

1. **Card[Mo]**.....**[4, 8, 16, 32, 64, 128]**
   Cette zone affiche le type de carte utilisée. Le PXR4 affiche ces données en Mo.
2. **Free[%]**.....
   Cette zone indique le pourcentage (%) de mémoire disponible sur la carte en question (pour y mémoriser des données).

P.4-2 CdFxSave: archiver un fichier des réglages d'effets utilisateur

Cette fonction permet d'archiver les réglages des effets utilisateur sur la carte.

1. **Save Num**.....**[1, 2]**
   Définit la destination de sauvegarde pour les réglages d'effets.

   note L'opération normale de sauvegarde des effets (→p.39) écrase toujours les données contenues dans le fichier Num1.EFF. Si vous voulez les conserver, choisissez le fichier "2".

   1: les réglages sont mémorisés dans le fichier Num1 (il s'agit des données chargées à la mise sous tension).
   2: les réglages sont mémorisés dans le fichier Num2.

P.4-3 CdFxLoad: charger un fichier des réglages d'effets utilisateur

Cette fonction permet de charger les réglages des effets utilisateur dans la mémoire interne.

1. **Load Num**.....**[Int, 1, 2]**
   Définit les réglages d'effets de source pour le chargement.

   Int: le PXR4 charge les réglages d'usine (données Preset).
   1: chargement des réglages de Num1 (chargés à la mise sous tension).
   2: chargement des réglages de Num2.

   Vous ne pouvez pas charger les réglages d'un seul programme d'effet.

P.4-4 CdRecvey: récupération des données de la carte

Cette fonction permet de vérifier et de récupérer les données d'une carte (→p.54).
Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour exécuter l'opération Card Recover.

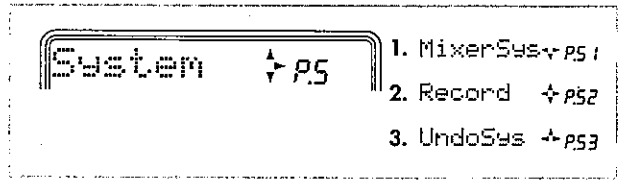
P.4-5 CdFormat: formatage d'une carte

Cette fonction permet de formater (initialiser) une carte. Si vous voulez utiliser une carte provenant d'un autre appareil avec le PXR4, vous devez d'abord la formater (→p.54).

Le formatage d'une carte entraîne la perte de toutes les données contenues sur cette carte.

P5. System: réglages liés au système

Vous pouvez effectuer ici des réglages pour le mélangeur et l'enregistrement.



P.5-1 MixerSys: réglages du mélangeur

Cette page permet de régler les paramètres du mélangeur.

note Ces réglages s'appliquent à tous les Songs.

1. **AutoIn** ..... **[Off, On]**
Spécifie si le signal d'entrée assigné à la piste d'enregistrement (RecSelect) est automatiquement choisi en fonction du statut de l'enregistreur. Avec l'enregistrement de correction (Punch), nous vous conseillons d'activer ("On") ce paramètre.
On: le PXR4 choisit automatiquement le signal d'entrée pour les pistes d'enregistrement en fonction du statut de l'enregistreur:
le signal d'entrée quand l'enregistreur est à l'arrêt;
le signal de piste quand l'enregistreur reproduit;
le signal d'entrée quand l'enregistreur enregistre.
Off: le PXR4 choisit toujours le signal d'entrée des pistes d'enregistrement.
2. **AutoPan** ..... **[Off, On]**
Spécifie si le panoramique (emplacement dans l'image stéréo) est ou non réglé automatiquement lors de la fusion de plusieurs pistes dans une seule piste (→p.29).
3. **SubIn** ..... **[Off, On]**
Réglez SubIn sur "On" quand vous voulez insérer un signal d'entrée directement dans le bus Master. Dans les autres cas, laissez ce paramètre sur "Off" (→p.50).
4. **FadrCtrl (Fader Control)** ..... **[Off, On]**
Cette fonction permet d'affecter des paramètres de mélangeur autres que le niveau (à savoir le panoramique, le niveau d'envoi gauche, le niveau d'envoi droit) aux curseurs [TRACK] de la page Mixer (→p.21).
On: les curseurs permettent de régler les paramètres du mélangeur.
Off: les curseurs servent uniquement à régler le niveau de chaque canal.
5. **LocMoni (Locate With Monitoring)** ..... **[Off, On]**
Cette fonction permet de reproduire le signal des pistes et de vérifier rapidement les positions temporelles quand vous changez d'emplacement dans la page Locate. Le signal des canaux choisis pour l'enregistrement sera audible si vous activez ("On") "AutoIn".

P.5-2 Record: réglages d'enregistrement

C'est ici que vous effectuez les réglages d'enregistrement.

1. **Count-In** ..... **[0...8]**
Avant de démarrer l'enregistrement, le PXR4 reproduit un décompte du nombre de mesures spécifié ici. Utilisez cette fonction pour démarrer l'enregistrement automatiquement en début de morceau ou pour faciliter la transition entre les données déjà enregistrées et le nouvel enregistrement. Si vous réglez ce paramètre sur "0", la reproduction commence en même temps que l'enregistrement (→p.28).
2. **RecLngth(Rec Length)** ..... **[Off, 001...999]**
Ce paramètre permet de prédéfinir le nombre de mesures d'enregistrement; le PXR4 arrête automatiquement l'enregistrement après le nombre de mesures spécifié. Vous pouvez effectuer une correction automatique en utilisant ce paramètre avec le réglage "Count-In" (→p.28).

note "Punch In" renvoie au début de l'enregistrement (= temps actuel). "Punch Out" correspond à cette position plus le nombre de mesures choisi avec "RecLength".

P.5-3 UndoSys: réglages d'annulation (Undo)

1. **AutoUndo** ..... **[Off, On]**
Spécifie si la fonction Undo/Redo est disponible ou non.

On: la fonction Undo/Redo est disponible.
Après un enregistrement ou une édition, vous pouvez retrouver la version précédente avec la fonction Undo.
Off: la fonction Undo/Redo n'est pas disponible.

note Quand cette fonction est active ("On"), les données Undo sont effacées et mises à jour chaque fois que vous effectuez une nouvelle opération d'enregistrement ou d'édition. Si vous activez ("On") de nouveau ce paramètre sans enregistrer ni éditer de piste, la fonction Undo/Redo sera disponible.

2. **DelUndo?.....[1.S, ALL]**
Ce paramètre permet d'effacer les données de la mémoire Undo afin de récupérer de la place sur la carte.
Pour effacer le contenu de la mémoire Undo, choisissez "Yes" en appuyant sur le bouton [CURSOR]▷.

Les données Undo ainsi effacées sont irrémédiablement perdues.

1.S: efface seulement les données Undo du Song actuel.
ALL: efface les données Undo de tous les Songs.

P6. USB comm: connexion USB

Cette page contient les paramètres liés au branchement du PXR4 à un ordinateur (→p.52).

EFFECT/TUNER ASSIGN

EFFECT

Ces paramètres servent à régler les effets. Le PXR4 vous propose les types d'effet GUITAR, INSERT, MASTER ou FINAL (emplacement d'insertion) (→p.68: "EFFECT ASSIGN")

Un programme d'effet est constitué d'un nombre maximum de huit blocs d'effets liés. Il existe plusieurs méthodes d'édition de programme d'effet; vous pouvez par ex. activer/couper chaque bloc d'effet séparément et éditer ses réglages. Les programmes d'effets que vous éditez peuvent être mémorisés dans la mémoire utilisateur (→p.39).

note Le nombre de pages ainsi que leur contenu varient en fonction du type d'effet choisi. Si vous réglez "EFFECT ASSIGN" sur "Off", l'effet en question ne sera pas affiché.

note Quand le PXR4 affiche une page d'effets, les curseurs [TRACK] 1~4 et le curseur [MASTER] servent à éditer les paramètres d'effet. Les curseurs qui permettent de modifier des paramètres sont indiqués à l'écran. Dans les pages d'effets, les boutons "REC SELECT" servent à choisir l'effet à éditer. Vous pouvez activer/couper tour à tour un effet en appuyant sur le même bouton.

P1. Effect: réglages d'effets

P.1-1 SelectEffect: choix d'un programme d'effet

1. **SelectEffect: .....[00...49*1/50...99*2, U00...99]**
*1: Quand ASSIGN=GUITAR. *2: Quand ASSIGN=INSERT, MASTER, FINAL.
Ce paramètre sert à choisir un programme d'effet. L'offre d'effets dépend de l'emplacement d'insertion. Pour connaître les effets disponibles pour chaque emplacement d'insertion, voyez "Liste des programmes d'effets" (→p.81). Les numéros précédés d'un "U" (comme par ex. "U00") désignent les programmes utilisateur servant à conserver vos propres programmes d'effets.

P.1-2 Drive/LMT: bloc Drive/LMT

***: Dépend de l'effet choisi.

1. **Drive/LMT** ..... [***]
   Spécifie le type de distorsion ou de simulation d'ampli.
   1a. (paramètre 1) ..... [***]
   Vous pouvez aussi l'éditer avec le curseur [TRACK] 1.
   1b. (paramètre 2) ..... [***]
   Vous pouvez aussi l'éditer avec le curseur [TRACK] 2.
   1c. (paramètre 3) ..... [***]
   Vous pouvez aussi l'éditer avec le curseur [TRACK] 3.
   1d. (paramètre 4) ..... [***]
   Vous pouvez aussi l'éditer avec le curseur [TRACK] 4.
   1e. (paramètre 5) ..... [***]
   Vous pouvez aussi l'éditer avec le curseur [MASTER].

P.1-3 Cabinet: bloc Cabinet

1. **Cabinet** ..... [***]
   Permet de choisir le type d'enceinte.

P.1-4 Modulation: bloc Modulation

1. **Modulation** ..... [***]
   Permet de choisir le type de modulation.

P.1-5 Ambience: bloc Ambience

1. **Ambience** ..... [***]
   Permet de choisir le type d'effet d'ambiance.

P.1-6 NR/Gate: bloc NoiseReduction/Gate

1. **NR/Gate** ..... [000...100]

P.1-7 ProgMVol: volume Master de programme

1. **ProgMVol** ..... [000...100]

P.1-8 EffectReturn: niveau de retour d'effet

1. **EffRetLv** ..... [000...100]
   Quand vous avez choisi MASTER comme emplacement d'insertion de l'effet (ASSIGN), ce paramètre sert à régler le niveau de retour de l'effet au bus Master. Augmentez le niveau de retour pour obtenir un effet plus prononcé ("Wet").

   Si vous avez choisi un réglage autre que "MASTER" comme assignation d'effet, le PXR4 n'affichera pas cette page.

P.1-9 EffectBalance: balance de retour d'effet

1. **EffRtBal** ..... [L30...Cnt...R30]
   Quand vous avez choisi MASTER comme assignation d'effet (EFFECT ASSIGN), ce paramètre sert à régler la balance de retour de l'effet au bus Master.

   Si vous avez choisi un réglage autre que "MASTER" comme type d'effet, le PXR4 n'affichera pas cette page.

P.1-10 Rename, Write: baptiser et mémoriser un effet

1. **RenameEffect** .....
   Ce paramètre permet de changer le nom de l'effet. Sélectionnez le caractère à modifier avec les boutons [CURSOR] ◁/▷ et choisissez le caractère voulu avec la molette. Une fois le nom défini, appuyez sur le bouton [CURSOR] ▽. Quand vous sauvegardez l'effet, le PXR4 mémorise son nouveau nom.
2. **Wrt>U##?** ..... [##=00...99]
   Ce paramètre sert à spécifier la mémoire utilisateur de desti-

nation pour la sauvegarde de l'effet. Cette opération sauvegarde le programme d'effet actuel dans la mémoire utilisateur (→p.39: "3. Mémorisation d'un programme d'effet").

P2. Tuner: fonction Tuner

En mode Effect, vous pouvez appuyer sur le bouton [EFFECT/TUNER] pour activer la fonction Tuner. Il s'agit d'une fonction d'accordeur qui vous permet d'accorder l'instrument branché. Les effets sont contournés en mode Tuner (ils ne sont plus appliqués); vous pouvez donc aussi vous servir de ce mode pour juger de l'impact des effets sur le son. Appuyez à nouveau sur le bouton [EFFECT/TUNER] pour retourner au mode précédent.

note La fonction Tuner n'est pas disponible pendant la reproduction ni en mode prêt-à-enregistrer.

MARK

MARK UNDO

Ces pages permettent d'utiliser des repères (Markers) pour mémoriser des positions temporelles, mais aussi d'effacer des repères existants. Vous ne pourrez pas choisir ces pages si vous n'avez mémorisé aucun Marker.

P.1-1 SelectMark: choix d'un Marker

Permet de choisir un Marker et de se rendre à la position temporelle mémorisée dans ce repère.

1. **MarkLocation**.....
Affiche l'emplacement temporel des Markers mémorisés. Avant d'effacer un repère en appuyant sur le bouton [CURSOR] ▷, vérifiez ici la position temporelle de ce Marker.

2. **MarkNumber**.....**[00...99, End]**
Affiche le numéro des Markers mémorisés. Servez-vous de la molette pour choisir un repère et vous y rendre.

P.2-1 DelMark (Delete Mark): effacer un repère

Sert à effacer le Marker choisi. Quand l'écran affiche le témoin de sélection, vous pouvez effacer le Marker en question en appuyant sur le bouton [CURSOR] ▷.

1. **DelMark? (Delete Mark)** ..... **[All, 01...99]**
Affiche le Marker choisi pour l'effacement avec "MarkNumber". Appuyez sur le bouton [CURSOR] ▷ pour effacer le repère.
All: Si vous choisissez le réglage "End" au paramètre "MarkNumber", tous les Markers seront effacés.

Vous ne pouvez pas effacer les Markers sous "00", "End" et "-".

MIXER

MIXER DISPLAY WRITE

Ces pages permettent de régler le **volume** (Level) et la **position dans l'image stéréo** (Pan) de chaque canal. Si vous avez choisi le type d'effet "MASTER", vous pouvez aussi régler le **niveau d'envoi** (SendL, SendR) envoyé de chaque canal à l'effet.

note Vous pouvez aussi régler ces paramètres avec les curseurs et choisir chaque paramètre avec la molette (→p.21).

P.1-1 Level: réglage de volume

Cette page sert à régler le volume de chaque canal.

1. **Level#**.....

1a. Level 1..... **[000...127]**
Le curseur [TRACK] 1 permet aussi de changer ce réglage.

1b. Level 2..... **[000...127]**
Le curseur [TRACK] 2 permet aussi de changer ce réglage.

1c. Level 3..... **[000...127]**
Le curseur [TRACK] 3 permet aussi de changer ce réglage.

1d. Level 4..... **[000...127]**
Le curseur [TRACK] 4 permet aussi de changer ce réglage.

P.2-1 Pan: réglage de panoramique

Permet de régler la position (Pan) de chaque canal dans l'image stéréo.

1. **Pan#**.....**[L30...Cnt...R30]**
(#= 1, 2, 3, 4) *Voyez P.1-1 Level

P.3-1 SendL: niveau d'envoi du canal gauche

Règle le niveau d'envoi de chaque canal vers le canal gauche de l'effet.

note Ce réglage ne produira aucun résultat si vous avez choisi un emplacement d'insertion de l'effet autre que "MASTER".

1. **Send-L#**..... **[000...100]**
(#= 1, 2, 3, 4) *Voyez P.1-1 Level

P.4-1 SendR: niveau d'envoi du canal droit

Règle le niveau d'envoi de chaque canal vers le canal droit de l'effet.

note Ce réglage ne produira aucun résultat si vous avez choisi un emplacement d'insertion de l'effet autre que "MASTER".

1. **Send-R#**..... **[000...100]**
(#= 1, 2, 3, 4) *Voyez P.1-1 Level

SHIFT + MIXER DISPLAY WRITE DISPLAY

Choisissez ici les informations affichées à l'écran par les Vu-mètres. Pour choisir un autre type d'informations, maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [MIXER] (DISPLAY).

PRE:

L'écran affiche le niveau pre-fader (c.-à-d. le niveau avant le passage dans le curseur) de chaque canal. Choisissez ce mode d'affichage pour vérifier si le niveau d'entrée est correct ou si le canal produit du son ou non. Dans ce cas, "L/R" indique le niveau post-fader.

POST:

L'écran affiche le niveau post-fader (c.-à-d. le niveau après le passage dans le curseur) de chaque canal. Choisissez ce mode d'affichage pour vérifier si le niveau de reproduction ou le niveau d'enregistrement est correct.

MIXER:

Choisissez ce mode pour comparer les réglages des paramètres de mélangeur de chaque canal. L'écran affiche le paramètre (LEVEL, PAN, SENDL, SENDR) choisi en mode Mixer.

[SHIFT] + [EFFECT/TUNER ASSIGN] EFFECT ASSIGN

Vous pouvez choisir ici l'emplacement d'insertion de l'effet et définir le type d'effet. Le PXR4 comporte un processeur d'effets et permet d'insérer un effet à un des emplacements décrits ci-dessous.
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT] pour modifier ce réglage.

GUITAR: entrée mono → sortie mono
L'effet est inséré juste après l'entrée.
Ce réglage convient pour enregistrer tout en appliquant un effet mono.

note Si vous choisissez "GUITAR", vous ne pourrez sélectionner qu'une piste pour l'enregistrement.

INSERT: entrée stéréo → sortie stéréo
L'effet est inséré juste après l'entrée.
Ce réglage convient pour enregistrer tout en appliquant un effet stéréo.

MASTER: entrée stéréo → sortie stéréo
Ce réglage convient pour envoyer le signal "Send" de chaque piste à l'effet, afin d'améliorer l'intensité et l'équilibre de l'ensemble.

FINAL: entrée stéréo → sortie stéréo
Ce réglage convient pour effectuer des ajustements généraux sur le morceau dans le bus Master LR.

(OFF):
L'effet n'est pas utilisé. Si vous choisissez ce réglage, la zone Assign de l'écran n'affiche rien. En outre, si vous choisissez "OFF", les pages d'effets ne seront pas affichées.

[SHIFT] + [LOCATE/BOUNCE] BOUNCE

Permet de choisir le type d'enregistrement de fusion. Les réglages du mélangeur changent selon le type de fusion choisi; vous avez le choix entre plusieurs modes de fusion (→p.29).
Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [LOCATE] pour modifier ce réglage.

4→2 (4 pistes → 2 pistes):
Dans ce mode, le signal des pistes reproduites est acheminé à la piste ou aux pistes d'enregistrement choisies avec "REC SELECT". Choisissez ce type quand vous avez épuisé les quatre pistes et que vous voulez les combiner dans deux pistes ou une seule piste. Vous pouvez aussi choisir ce réglage pour appliquer un effet maître ou un effet final à deux pistes enregistrées et enregistrer le résultat dans deux autres pistes.

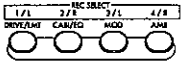
2+2→2 (2 pistes + 2 entrées → 2 pistes):
Dans ce mode, le signal des sources d'entrée est acheminé aux pistes d'enregistrement choisies avec "REC SELECT". Ce réglage est surtout utile pour écouter deux pistes tout en jouant (entrée'stéréo) et en enregistrant le résultat dans deux pistes. De même, vous pouvez aussi vous en servir pour fusionner la reproduction de trois pistes avec une source externe et enregistrer le résultat dans une piste.

DUB (Dubbing):
Dans ce mode, les signaux des sources externes et de reproduction des pistes sont acheminés simultanément aux pistes d'enregistrement choisies avec "REC SELECT". Cela vous permet d'ajouter des parties dans une piste déjà enregistrée (toutefois vous ne pouvez pas régler les

niveaux de manière indépendante). Vous choisirez sans doute surtout ce mode quand vous avez déjà décidé de la partie assignée à chaque piste et que vous voulez produire des couches de sons.

CONV (Convert):
Ce mode permet de convertir un morceau dont vous avez terminé l'enregistrement en fichier de **morceau stéréo MP2.** Une fois le Song converti, vous pourrez l'envoyer à votre ordinateur et le lire avec un logiciel de reproduction MPEG1 Layer 2. Lors de la conversion, le PXR4 ajoute un nouveau Song sous forme d'un fichier stéréo MP2 uniquement destiné à la reproduction. Cela veut dire que les pistes choisies avec "REC SELECT" ne sont pas écrasées. Le fonctionnement du mélangeur est identique à celui du mode 4→2.

(OFF):
Il s'agit du mode normal d'enregistrement.



REC SELECT

Ces boutons permettent de choisir la ou les pistes d'enregistrement.
Quand vous choisissez une piste pour l'enregistrement, le PXR4 affiche l'icône ○ pour le numéro de la piste en question en-dessous du Vu-mètre. Les pistes disponibles pour l'enregistrement changent selon que vous utilisez l'enregistrement normal ou l'enregistrement de fusion. Pour pouvoir enregistrer, vous devez obligatoirement choisir une piste.
Enregistrement normal: le signal est enregistré dans la ou les pistes choisies. Réglez le(s) niveau(x) d'enregistrement avec le ou les curseurs [TRACK].
Fusion (Bounce) (4→2, 2+2→2): si vous avez choisi la piste 1 ou 3, le son est enregistré sur le canal Master gauche (L). Si vous avez choisi la piste 2 ou 4, le son sera enregistré sur le canal Master droit (R). Réglez le niveau d'enregistrement avec le curseur [MASTER].



EXIT

Appuyez sur ce bouton pour annuler une opération d'édition (quand le témoin "EDIT" est allumé) ou pour retourner au mode Locate depuis un autre mode. En mode Locate, vous pouvez afficher le nom du Song actuel en appuyant sur le bouton [EXIT] quand l'enregistreur est à l'arrêt.

SHIFT

Quand un bouton remplit plusieurs tâches, vous pouvez maintenir enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyer sur le bouton en question pour accéder à sa deuxième fonction.

STORE MARK

Appuyez sur ce bouton pour mémoriser un repère (Marker). Une fois que vous avez mémorisé un Marker à l'emplacement voulu d'un morceau, vous pouvez retourner instantanément à cet endroit en rappelant le numéro du Marker en question. Vous pouvez vous servir des repères mémorisés pour repérer des points d'édition de piste (→p.43).
Pour en savoir plus sur les changements de position temporelle avec les Markers et sur la manière de mémoriser/d'effacer un Marker, voyez p.34.

FADER

Ces curseurs servent à régler le volume des canaux, sauf quand l'écran affiche une page d'effet ou une page de mélangeur.
Les curseurs servent en outre à régler le niveau d'enregistrement. Dans ce cas, la fonction des curseurs dépend du mode d'enregistrement choisi.

Si vous enregistrez une source de signal externe, les curseurs des canaux servent à régler le niveau d'enregistrement.
Si vous fusionnez des pistes, vous devez régler le niveau d'enregistrement avec le curseur [MASTER].
Dans les pages d'effets, les curseurs peuvent servir à l'édition de l'effet.
Dans les pages de mélangeur, vous pouvez utiliser les curseurs pour modifier le panoramique et le niveau d'envoi de chaque canal.

note Pour pouvoir utiliser cette fonction, vous devez activer ("On") le réglage "FadrCtrl" (Fader Control) à la page "Mixer" du mode System (→p.63).

1, 2, 3, 4:

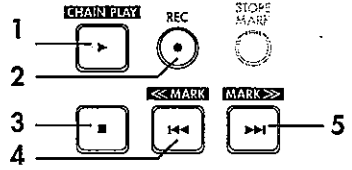
Ces curseurs servent à régler le niveau de chaque canal.
Pour les canaux qui ne sont pas choisis pour l'enregistrement avec "REC SELECT", le curseur règle le niveau de reproduction.
Pour les canaux choisis pour l'enregistrement avec "REC SELECT", vous pouvez régler le niveau d'enregistrement du signal externe avec ces curseurs.

MASTER:

Ce curseur permet de régler le volume du bus Master LR (niveau général).
Quand vous enregistrez une source de signal externe, ce curseur sert à régler le niveau de volume du bus Master L/R.
Si vous fusionnez des pistes, ce curseur règle le niveau d'enregistrement de la piste ou des pistes choisies pour l'enregistrement avec "REC SELECT".

BOUTONS DE TRANSPORT

Ces boutons permettent de lancer/d'arrêter l'enregistrement et la reproduction, d'avancer dans le morceau, etc.



1. Bouton PLAY

Ce bouton permet de reproduire le Song actuel.
Si vous avez choisi une piste d'enregistrement avec un bouton [REC SELECT], vous pouvez lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton [REC] puis sur [PLAY]. Le témoin "► PLAY" s'allume pendant la reproduction ou l'enregistrement. Pendant la reproduction, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour activer la reproduction à demi-vitesse et vous entraîner ainsi à jouer un passage rapide. Dans ce cas, vous ne pouvez pas effectuer de nouvel enregistrement (→p.27: Punch In/Out).
Lorsque vous réglez les points In, Out, To et End durant l'édition de piste, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour écouter environ deux secondes à partir de la position en question.
En maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [PLAY], vous pouvez reproduire les Songs mémorisés l'un à la suite de l'autre (→p.31: Chain Play).

2. Bouton REC

Appuyez sur ce bouton pour activer le mode prêt-à-enregistrer du PXR4 (le témoin "●REC" clignote). Pour pouvoir activer le mode prêt-à-enregistrer, vous devez veiller à enfoncer au moins un bouton [REC SELECT] de sorte que l'icône "○" s'affiche pour le numéro de piste en question en dessous du Vu-mètre. Quand vous appuyez sur le bouton [PLAY], le témoin "●REC" s'allume et le PXR4 lance l'enregistrement.

3. Bouton STOP

Appuyez sur ce bouton pour arrêter la reproduction ou l'enregistrement.
Vous pouvez aussi appuyer sur ce bouton quand l'enregistreur est à l'arrêt pour sauvegarder le Song et retourner au début du morceau en question.

4. Bouton REW (Rewind)

Quand vous appuyez sur ce bouton pendant la reproduction ou quand celle-ci est à l'arrêt, vous retournez au début du morceau précédent (si vous vous trouvez au début du morceau actuel) ou au début du morceau actuel (si vous vous trouvez au milieu de ce morceau).
Pendant la reproduction, vous pouvez maintenir ce bouton enfoncé pendant un certain temps pour rebobiner vers le début du morceau. En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur ce bouton, vous retournez au Marker situé avant l'emplacement actuel.

5. Bouton FF (Fast Forward)

Pendant la reproduction ou à l'arrêt, vous pouvez utiliser ce bouton pour passer au début du Song suivant.
Durant la reproduction, vous pouvez maintenir ce bouton enfoncé pendant un certain temps pour avancer vers la fin du morceau. En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur ce bouton, vous passez au Marker situé après l'emplacement actuel.

Paramètres d'effets

Le contenu des paramètres d'effets est décrit pour chaque bloc d'effet. Les blocs d'effets disponibles sont différents pour chaque chaîne d'effets (→p.82).

BLOC DRIVE/LMT

1. DRIVE

TopBoost (TOP BOOST)

Ce modèle simule la distorsion du VOX AC30.

1. GAIN ..... [1...10]: Détermine la quantité de distorsion.
2. LEVEL ..... [0...10]: Règle le niveau de sortie.
3. TREBLE ..... [1...10]: Règle le niveau des aigus.
4. MIDDLE ..... [1...10]: Règle le niveau des médiums.
5. BASS ..... [1...10]: Règle le niveau des graves.

US HI-G (US HI-GAIN)

Ce modèle simule la distorsion d'un ampli High Gain américain.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "TOP BOOST".

Brit Stk (BRIT STACK)

Ce modèle simule la distorsion d'une tour d'ampli de fabrication anglaise.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "TOP BOOST".

BigFuzz (BIG FUZZ)

Ce modèle simule un effet Fuzz "Vintage".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "TOP BOOST".

Seattle (SEATTLE)

Ce modèle simule une pédale convenant à merveille pour jouer du Grunge comme celui qui est né dans la région de Seattle.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "TOP BOOST".

Mtl Dist (METAL DIST)

Ce modèle simule la distorsion méga-dure des années '90.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "TOP BOOST".

Fat Dist (FAT DIST)

Ce modèle simule une pédale de distorsion offrant la saturation bien épaisse des années '80.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "TOP BOOST".

ClasDist (CLASSIC DIST)

Ce modèle simule la combinaison d'une pédale de distorsion avec la saturation d'un ampli en vogue dans les années '70.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "TOP BOOST".

Tube OD (TUBE OD)

Ce modèle simule la saturation des amplis à lampes des années '70.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "TOP BOOST".

ClasComp (CLASSIC COMP)

Ce compresseur uniformise le niveau de votre jeu et produit un Sustain doux.

Si le son est saturé, diminuez légèrement chacun des réglages LEVEL, TREBLE, MIDDLE et BASS.

1. SENS ..... [1...10]: Règle la sensibilité du compresseur.
2. LEVEL ..... [0...10]: Règle le niveau de sortie.
3. TREBLE ..... [1...10]: Règle le niveau des aigus.
4. MIDDLE ..... [1...10]: Règle le niveau des médiums.
5. BASS ..... [1...10]: Règle le niveau des graves.

Acoustic (ACOUSTIC)

Ce modèle produit une simulation réaliste d'une guitare acoustique quand vous utilisez l'élément du côté manche de votre guitare.

Il comporte un compresseur de sensibilité réglable.

Si le son est saturé, diminuez légèrement chacun des réglages LEVEL, TREBLE, MIDDLE et BASS.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "CLASSIC COMP".

2. LIMITER

Limiter (LIMITER)

Le limiteur réduit les niveaux qui se situent au-delà de la limite spécifiée.

1. THRESHOLD..... [–40...0]: Spécifie le niveau à partir duquel le limiteur traite le signal.
2. RATIO..... [0...10]: Spécifie l'intensité du limiteur.
3. ATTACK..... [1...10]: Détermine le temps d'attaque.
4. RELEASE..... [1...10]: Détermine le temps d'étouffement.
5. LEVEL..... [0...10]: Règle le niveau général.

3. BASS DRIVE

Ce bloc a été conçu spécialement pour la guitare basse. Il permet d'accentuer les graves et d'améliorer la dynamique de la basse.

B Comp (BASS COMP)

Ce compresseur accentue l'impression d'attaque. Il uniformise le niveau de votre jeu et produit un Sustain doux.

Si le son est saturé, diminuez légèrement chacun des réglages LEVEL, TREBLE, MIDDLE et BASS.

1. SENSE..... [1...10]: Règle la sensibilité du compresseur.
2. LEVEL..... [0...10]: Règle le niveau de sortie.
3. TREBLE..... [–18...+18]: Règle le niveau des aigus.
4. MIDDLE..... [–18...+18]: Règle le niveau des médiums.
5. BASS..... [–18...+18]: Règle le niveau des graves.

B Ovdrv (BASS OVERDRIVE)

Ce modèle simule la saturation naturelle d'un ampli.

1. GAIN..... [1...10]: Détermine la quantité de distorsion.
2. LEVEL..... [0...10]: Règle le niveau de sortie.
3. TREBLE..... [–18...+18]: Règle le niveau des aigus.
4. MIDDLE..... [–18...+18]: Règle le niveau des médiums.
5. BASS..... [–18...+18]: Règle le niveau des graves.

B Dist (BASS DISTORTION)

Il s'agit d'un effet de distorsion conçu spécialement pour la basse.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "BASS OVERDRIVE".

B Octave (BASS OCTAVE)

Il s'agit d'un effet Octaver conçu spécialement pour la basse.

1. DEPTH..... [0...10]: Règle le volume du son d'octave.
2. LEVEL..... [0...10]: Règle le niveau de sortie.
3. TREBLE..... [–18...+18]: Règle le niveau des aigus.
4. MIDDLE..... [–18...+18]: Règle le niveau des médiums.
5. BASS..... [–18...+18]: Règle le niveau des graves.

B OctDst (BASS OCTAVE DISTORTION)

Il s'agit d'une combinaison d'un effet Octaver et d'un effet de distorsion conçue spécialement pour la basse.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "BASS OVERDRIVE".

BLOC CABI/EQ

1. CABINET

Parmi les éléments décisifs pour le son d'un ampli de guitare figurent la forme de l'enceinte ainsi que le type et le nombre de haut-parleurs.
Le bloc Cabinet simule les caractéristiques des enceintes et haut-parleurs de toute une palette d'amplis, des modèles Vintage aux amplis récents.
Quand vous enregistrez avec le PXR4, vous pouvez utiliser ce bloc pour recréer l'illusion que le son enregistré vient d'un ampli de guitare.

1x8 Twd (1x8 TWEED)

Ce modèle simule une enceinte au dos ouvert équipée d'un haut-parleur de 8".

1. AIR..... [0...10]: Simule la résonance de l'enceinte et les effets de filtre produits par les interférences acoustiques entre les haut-parleurs.
2. LEVEL..... [1...10]: Règle le niveau de sortie quand le modèle d'enceinte est utilisé.
3. PRESENCE..... [1...10]: Règle le timbre des aigus.
4. -----(BLANK).....
5. -----(BLANK).....

Si le son est saturé, diminuez légèrement les réglages LEVEL et PRESENCE.

1x12Twd (1x12 TWEED)

Ce modèle simule une enceinte au dos ouvert équipée d'un haut-parleur de 12".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

1x12 Blk (1x12 BLACK PANEL)

Ce modèle simule une enceinte au dos ouvert équipée d'un haut-parleur de 12".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

1x12 AC15 (1x12 AC15)

Ce modèle simule une enceinte au dos ouvert équipée d'un haut-parleur de 15".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

2x12 Blk (2x12 BLACK PANEL)

Ce modèle simule une enceinte au dos ouvert équipée de deux haut-parleurs de 12".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

2x12 AC30 (2x12 AC30)

Ce modèle simule une enceinte au dos ouvert équipée de deux haut-parleurs de 12".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

2x12 ClA (2x12 CLASS A)

Ce modèle simule une enceinte au dos ouvert équipée de deux haut-parleurs de 12".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

4x10 Twd (4x10 TWEED)

Ce modèle simule une enceinte au dos ouvert équipée de quatre haut-parleurs de 10".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

4x12 Cls (4x12 CLASSIC)

Ce modèle simule une enceinte au dos fermé de 25W équipée de quatre haut-parleurs de 12".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

4x12 Vin (4x12 VINTAGE)

Ce modèle simule une enceinte au dos fermé de 30W équipée de quatre haut-parleurs de 12".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

4x12 Mdn (4x12 MODERN)

Ce modèle simule une enceinte au dos fermé de 75W équipée de quatre haut-parleurs de 12".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "1x8 TWEED".

2. 4BAND EQ

Vous disposez de six types d'égaliseur graphique à 4 bandes, proposant chacun une fréquence centrale différente pour chaque bande.

LowEQ (LOW EQ)

Les bandes 1~4 correspondent à 80 Hz, 120 Hz, 250 Hz et 550 Hz.

1. 80Hz.....[–10...+10]: Niveau de la bande 1
2. 120Hz.....[–10...+10]: Niveau de la bande 2
3. 250Hz.....[–10...+10]: Niveau de la bande 3
4. 550Hz.....[–10...+10]: Niveau de la bande 4
5. LEVEL..... [0...10]: Règle le niveau d'ensemble.

MidEQ (MID EQ)

Les bandes 1~4 correspondent à 250 Hz, 550 Hz, 1 kHz et 4 kHz.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "LOW EQ".

HighEQ (HIGH EQ)

Les bandes 1~4 correspondent à 640 kHz, 2 kHz, 6.4 kHz et 12 kHz.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "LOW EQ".

WideEQ1 (WIDE EQ1)

Les bandes 1~4 correspondent à 120 Hz, 250 Hz, 2 kHz et 10 kHz.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "LOW EQ".

WideEQ2 (WIDE EQ2)

Les bandes 1~4 correspondent à 100 Hz, 550 Hz, 1.2 kHz et 4 kHz.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "LOW EQ".

WideEQ3 (WIDE EQ3)

Les bandes 1~4 correspondent à 80 Hz, 125 Hz, 640 Hz et 1.5 kHz.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "LOW EQ".

3. BASS CABINET

Le bloc Bass Cabinet simule les caractéristiques des enceintes et haut-parleurs de toute une palette d'amplis, des modèles Vintage à lampes aux amplis modernes à transistors. Quand vous enregistrez avec le PXR4, vous pouvez utiliser ce bloc pour recréer l'illusion que le son enregistré vient d'un ampli de basse.

Solid1 (SOLID1)

Il s'agit d'un modèle d'ampli ultra-polyvalent. Il convient aussi parfaitement pour jouer en Slap/Popping.

1. -----(BLANK).....
2. MIX.....[1...10]: Règle le niveau de sortie quand le modèle d'enceinte est utilisé.
3. PRESENCE..... [–12...+12]: Règle le volume des aigus.
4. -----(BLANK).....
5. -----(BLANK).....

Si le son est saturé, diminuez légèrement les réglages LEVEL et PRESENCE.

Solid2 (SOLID2)

Il s'agit d'un ampli au son tranchant et compact.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "SOLID1".

Tube1 (TUBE1)
Il s'agit d'un modèle d'ampli classique offrant une réponse chaleureuse dans les graves.
* Les paramètres sont identiques à ceux de "SOLID1".

Tube2 (TUBE2)
Ce modèle d'ampli produit un son doux avec une accentuation de la plage grave-médium.
* Les paramètres sont identiques à ceux de "SOLID1".

Hi-Gain1 (HI-GAIN1)
Il s'agit d'un modèle d'ampli saturé avec une forte accentuation des graves.
1. ----(BLANK) .....
2. BOOST.....[1...10]: Règle la quantité d'accentuation.
3. PRESENCE .....[–12...+12]: Règle le volume des aigus.
4. ----(BLANK) .....
5. ----(BLANK) .....

Si le son est saturé, diminuez légèrement les réglages BOOST et PRESENCE.

Hi-Gain1 (HI-GAIN2)
Il s'agit d'un modèle d'ampli saturé idéal pour jouer du Hard Rock.
* Les paramètres sont identiques à ceux de "HI-GAIN1".

4. MIC SIMULATOR
Pour enregistrer le son d'un instrument acoustique ou d'un haut-parleur, l'idéal est d'utiliser un microphone pour capturer les caractéristiques de la source.
Vous pouvez utiliser le microphone à condensateur du PXR4 pour simuler le type de micro approprié à la source en question.

VntgDy (VINTAGE DYNAMIC)
Ce modèle simule le son chaleureux et riche d'un microphone dynamique et est parfait pour le chant.

1. SETTING .....[1...4]: Change l'emplacement du micro. (1: Far, 2: On, 3: Off, 4: Close)
2. TRIM .....[0...10]: Niveau d'entrée
3. ----(BLANK).....
4. ----(BLANK).....
5. ----(BLANK).....

note Les réglages "Close" et "On" fournissent une réponse des graves plus étendue (en raison de la proximité de la source sonore). Selon les cas, vous devrez réduire un peu le niveau avec "TRIM".

MultiCn (MULTI CONDENSER)
Simulation d'un microphone à condensateur "All-Round" offrant un spectre de fréquences très large. Ce type convient pour la plupart des instruments.
* Les paramètres sont identiques à ceux de "VINTAGE DYNAMIC".

Perc.Cn (PERCUSSION CONDENSER)
Simulation d'un microphone à condensateur de taille réduite idéal pour la prise de son de batterie et de guitare acoustique en raison de la clarté des aigus.
* Les paramètres sont identiques à ceux de "VINTAGE DYNAMIC".

Whale.Dy (WHALE DYNAMIC)
Simulation d'un microphone dynamique de son très clair et de bonne réponse en fréquence. Convient parfaitement pour la batterie.
* Les paramètres sont identiques à ceux de "VINTAGE DYNAMIC".

Vocal.Cn (VOCAL CONDENSER)
Simulation d'un microphone dynamique "officiel" de studio destiné au chant, aux instruments acoustiques et à la parole.
* Les paramètres sont identiques à ceux de "VINTAGE DYNAMIC".

Vocal.Tb (VOCAL TUBE)

Simulation d'un micro à lampes du type utilisé pour le chant dans pratiquement tous les studios d'enregistrement.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "VINTAGE DYNAMIC".

BDrum.Dy (B DRUM DYNAMIC)

Simulation d'un micro dynamique assez grand, utilisé principalement pour la prise de son de la grosse caisse. Ce type de micro permet même de simuler la pression d'air rencontrée lors de prise de son en "Close Miking".

* Les paramètres sont identiques à ceux de "VINTAGE DYNAMIC".

BLOC MODULATION

1. MODULATION

Chorus (CHORUS)
StChorus (STEREO CHORUS)

Ces effets rendent le son plus épais et plus chaud en modulant le temps de retard du signal d'entrée.

1. TIME.....[1...10]: Règle le temps de retard, déterminant la plage de fréquence à laquelle l'effet est appliqué. Pour augmenter la hauteur de modulation, choisissez un réglage proche de 0.
2. —-(BLANK).....
3. SPEED.....[0.1...10Hz]: Règle la vitesse de modulation de hauteur.
4. DEPTH.....[0...10]: Règle l'intensité de modulation de hauteur.
5. MIX.....[0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

Flanger (FLANGER)
StFlange (STEREO FLANGER)

Ces effets confèrent une montée et un sens de mouvement de la hauteur au signal traité.

1. TIME.....[1...10]: Règle le temps de retard, déterminant la plage de fréquence à laquelle l'effet est appliqué. Pour augmenter la hauteur de modulation, choisissez un réglage proche de 0.
2. FEEDBACK.....[–10...+10]: Règle le caractère typique de l'effet. Plus vous augmentez ce réglage et plus l'effet "d'avion au décollage" est prononcé.
3. SPEED.....[0.1...10Hz]: Règle la vitesse de modulation de hauteur.
4. DEPTH.....[0...10]: Règle l'intensité de modulation de hauteur. Quand ce réglage est sur 10, le paramètre TIME n'a pas d'effet.
5. MIX.....[0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

ModDelay (MOD DELAY)
StModDly (STEREO MOD DELAY)

Ces effets permettent aussi de moduler le temps de retard pour produire des effets de type Chorus ou Flanger.

1. TIME.....[0...1.75]: Règle le temps de retard.
2. FEEDBACK.....[0...+10]: Règle la réinjection (les répétitions).
3. SPEED.....[0.1...10Hz]: Règle la vitesse de modulation de hauteur.
4. DEPTH.....[0...10]: Règle l'intensité de modulation de hauteur.
5. MIX.....[0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

Tremolo (TREMOLO)
Trem/Pan (TREMOLO/PAN)

Ces effets simulent l'effet trémolo présent sur certains amplis de guitare.

1. —-(BLANK).....
2. SPREAD.....[0...10]: Alterne entre le trémolo et le panoramique. *Pour CHAIN5

-----(BLANK) .....: *Pour TREMOLO
3. SPEED .....[1.0...10Hz]: Règle la vitesse du trémolo.
.....[0.1...10Hz]: Règle la vitesse du trémolo.
*Pour CHAIN5
4. DEPTH ..... [0...10]: Règle l'intensité du trémolo.
5. -----(BLANK) .....:

PitchSft (PITCH SHIFTER)
StPitch (STEREO PITCH SHIFTER)

Ces effets Pitch Shifter permettent de changer la hauteur sur une plage de ±2 octaves.

1. -----(BLANK) .....
2. -----(BLANK) .....
3. PITCH.....[-24...+24]: Règle la quantité de transposition.
4. FINE.....[-50...+50]: Réglage fin de l'intervalle Pitch Shift.
5. MIX ..... [0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

Pour l'effet stéréo

1. L PITCH .....[-24...+24]: Règle la quantité de transposition pour le canal gauche.
2. L FINE .....[-50...+50]: Réglage fin de l'intervalle Pitch Shift pour le canal gauche.
3. R PITCH.....[-24...+24]: Règle la quantité de transposition pour le canal droit.
4. R FINE.....[-50...+50]: Réglage fin de l'intervalle Pitch Shift pour le canal droit.
5. MIX ..... [0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

Phaser (PHASER)
StPhaser (STEREO PHASER)

Ces effets modulent la phase du signal entrant et confèrent un caractère "tourbillonnant" au son.

1. MANUAL..... [1...10]: Règle la fréquence à laquelle l'effet est appliqué.
2. FEEDBACK ..... [0...10]: Règle le caractère typique de l'effet.
3. SPEED .....[0.1...10Hz]: Règle la vitesse de modulation.
4. DEPTH ..... [0...10]: Règle l'intensité de l'effet.
5. -----(BLANK) .....

Octave (OCTAVE)

Cet effet produit un son une octave en dessous de celui du signal original, qui est mélangé à ce signal original pour le "gonfler" dans les graves.

Cet effet pourrait ne pas fonctionner correctement si vous jouez sur plusieurs cordes à la fois ou si vous jouez des notes graves.

1. -----(BLANK).....
2. -----(BLANK).....
3. -----(BLANK).....
4. DEPTH.....[0...10]: Règle la quantité du son une octave plus bas.
5. MIX.....[0...10]: Règle la quantité de signal original.

WahUp (WAH UP)

Il s'agit d'un effet Wah automatique à filtre passe-bande, proche d'une pédale Wah.
Il est placé avant le bloc Drive.

1. ATTACK .....[1...10]: Règle la vitesse d'attaque de l'effet Wah en réponse à votre jeu.
2. SENS.....[0...10]: Règle la sensibilité de l'effet Wah.
3. -----(BLANK).....
4. -----(BLANK).....
5. -----(BLANK).....

WahDwn (WAH DOWN)

Il s'agit d'un effet Wah dont le filtre fonctionne dans la direction inverse de l'effet WAH UP.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "WAH UP".

B WahUp (BASS WAH UP)

Il s'agit d'un effet Wah automatique à filtre passe-bas. Il convient bien pour des instruments comme la basse électrique.

1. ATTACK .....[1...10]: Règle la vitesse d'attaque de l'effet Wah en réponse à votre jeu.
2. PEAK.....[0...10]: Règle la sensibilité de l'effet Wah.
3. -----(BLANK).....

4. -----(BLANK) .....
5. -----(BLANK) .....

B WahDwn (BASS WAH DOWN)

Il s'agit d'un effet Wah dont le filtre fonctionne dans la direction inverse de l'effet BASS WAH UP.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "BASS WAH UP".

Filter1 (FILTER1)

Il s'agit d'un filtre passe-bande de fréquence fixe.
Il est placé avant le bloc Drive.

1. FREQENCY ..... [1...10]: Règle la fréquence centrale du filtre.
2. -----(BLANK) .....
3. -----(BLANK) .....
4. -----(BLANK) .....
5. -----(BLANK) .....

Filter2 (FILTER2)

Il s'agit d'un filtre passe-bas de fréquence fixe.

1. FREQUENCY ..... [1...10]: Règle la fréquence centrale du filtre.
2. PEAK ..... [1...10]: Règle la courbe du filtre.
3. -----(BLANK) .....
4. -----(BLANK) .....
5. -----(BLANK) .....

SlowAtk (SLOW ATTACK)

Cet effet ralentit l'attaque de chaque note jouée, produisant un effet rappelant le violon.

1. ATTACK ..... [1...10]: Règle la durée pendant laquelle le volume augmente.
2. THRESHOLD ..... [1...10]: Règle le seuil à partir duquel l'effet est appliqué.
3. -----(BLANK) .....
4. -----(BLANK) .....
5. -----(BLANK) .....

BLOC AMBIENCE

1. DELAY

Delay (MONO DELAY)

Il s'agit d'un effet Delay mono d'un temps de retard maximum de 2.0 secondes.

1. TIME ..... [0...2s]: Règle le temps de retard.
2. FEEDBACK ..... [0...10]: Règle la réinjection (les répétitions retardées).
3. TONE ..... [0...10]: Règle le timbre du signal de Delay.
4. -----(BLANK) .....
5. MIX ..... [0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

2. AMBIENCE

Echo (ECHO)

Cet effet simule un écho à bande.

1. TIME ..... [1...10]: Règle le temps de retard.
2. FEEDBACK ..... [0...10]: Règle la réinjection (les répétitions retardées).
3. TONE ..... [0...10]: Règle le timbre du signal d'écho.
4. -----(BLANK) .....
5. MIX ..... [0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

StDelay (STEREO DELAY)

Il s'agit d'un effet Delay stéréo d'un temps de retard maximum de 1.0 seconde (pour CHAIN5) ou de 1.75 seconde (pour CHAIN8).

1. TIME ..... [0...1s]: Règle le temps de retard.
   ..... [0...1.75s]: *Pour CHAIN8
2. FEEDBACK ..... [0...10]: Règle la réinjection (les répétitions retardées).
3. TONE ..... [0...10]: Règle le timbre du signal de Delay.
4. SPREAD ..... [0...10]: Règle l'ampleur de l'image stéréo de l'effet.
5. MIX ..... [0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

PPDelay (STEREO PING PONG DELAY)

Il s'agit d'un effet Delay stéréo dans lequel les répétitions voyagent de gauche à droite.

1. TIME..... [0...1.75s]: Règle le temps de retard.
2. FEEDBACK ..... [0...10]: Règle la réinjection (les répétitions retardées).
3. TONE..... [0...10]: Règle le timbre du signal de Delay.
4. MODE..... [1, 2]: Inverse l'ordre de sortie. 1: sortie du canal L, 2: sortie du canal R
5. MIX..... [0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

Room (ROOM)

Cet effet simule l'acoustique de diverses pièces, d'une petite pièce comme celle d'un studio à une pièce de taille moyenne comme un garage.

1. TIME..... [1...10]: Règle le temps de réverbération.
2. ----(BLANK) .....
3. TONE..... [1...10]: Règle le timbre de la réverbération.
4. ----(BLANK) .....
5. MIX..... [0...10]: Règle la quantité d'effet dans le signal.

Hall (HALL)

Cet effet recrée l'acoustique d'une salle de concert de taille moyenne ou d'une grande pièce.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "ROOM".

Spring (SPRING)

Cet effet simule la réverbération à ressorts équipant certains amplis de guitare.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "ROOM".

Plate (PLATE)

Cet effet simule une réverbération à plaque.

* Les paramètres sont identiques à ceux de "ROOM".

BLOC NR/GATE

note Le bloc NR/GATE n'apparaît pas comme un bloc d'effet mais est disponible dans les paramètres d'édition.

1. NR

NR (NOISE REDUCTION)

Cet effet permet de supprimer le bruit.

1. NR SEND.....[0...10]: Règle l'intensité de l'effet.
2. ----(BLANK).....
3. ----(BLANK).....
4. ----(BLANK).....
5. ----(BLANK).....

note Vous ne pouvez pas désactiver l'effet "NR". Si vous ne voulez pas l'utiliser, réglez "NR SEND" sur "0".

2. GATE

Gate (GATE)

Cet effet permet de supprimer le bruit.

1. GATE THRESHOLD.. [0...10]: Règle le seuil de déclenchement du Gate.
2. GATE ATTACK..... [1...10]: Détermine le temps d'attaque.
3. GATE RELEASE..... [1...10]: Détermine le temps d'étouffement.
4. ----(BLANK).....
5. ----(BLANK).....

note Vous ne pouvez pas désactiver l'effet "GATE". Si vous ne voulez pas l'utiliser, réglez "GATE THRESHOLD" sur "0".

Liste des programmes d'effets

	Nom de progr.	Chaîne#	Pour		Nom de progr.	Chaîne#	Pour		Nom de progr.	Chaîne#	Pour		Nom de progr.	Chaîne#	Pour
00	ACOU SIM	Chain1	E.Guitar	25	B OCTAVE	Chain3	Bass Guitar	50	FINALMIX	Chain6	Final	75	St_MdDly	Chain7	Master
01	CL COMP	Chain1	E.Guitar	26	B CHORUS	Chain3	Bass Guitar	51	POP_MIX	Chain6	Final	76	SoftComp	Chain6	Insert
02	50'S	Chain1	E.Guitar	27	B BOOTS	Chain3	Bass Guitar	52	CLUB_MIX	Chain6	Final	77	HardComp	Chain6	Insert
03	60'S	Chain1	E.Guitar	28	B OVDRV	Chain3	Bass Guitar	53	ROCK_MIX	Chain6	Final	78	SoftLimt	Chain6	Insert
04	70'S	Chain1	E.Guitar	29	B DSTOCT	Chain3	Bass Guitar	54	STD_MIX	Chain6	Final	79	HardLimt	Chain6	Insert
05	80'S	Chain1	E.Guitar	30	B CLN DY	Chain3	Bass Guitar	55	LIM-HiEQ	Chain6	General	80	UltraLim	Chain6	Insert
06	90'S	Chain1	E.Guitar	31	MOTOWN-B	Chain3	Bass Guitar	56	LIM-MidQ	Chain6	General	81	LowRngEQ	Chain6	Insert
07	2001	Chain1	E.Guitar	32	PICK BST	Chain3	Bass Guitar	57	LIM-LowQ	Chain6	General	82	MidRngEQ	Chain6	Insert
08	TREMOR	Chain1	E.Guitar	33	FINGFLAN	Chain3	Bass Guitar	58	TAPE_SIM	Chain6	General	83	Hi_RngEQ	Chain6	Insert
09	STRAYCAT	Chain1	E.Guitar	34	B SLAP	Chain3	Bass Guitar	59	DIGI_SIM	Chain6	General	84	Max_Bass	Chain6	General
10	PIEZO	Chain1	E.Guitar	35	MIC ACOU	Chain4	Ac. Guitar *	60	BrightHL	Chain8	Master	85	Cl_Sound	Chain6	General
11	BLUES	Chain1	E.Guitar	36	MicAcou2	Chain4	Ac. Guitar *	61	MiniHall	Chain8	Master	86	NaturlEQ	Chain6	Insert
12	ROCK	Chain1	E.Guitar	37	ACOUS DI	Chain4	Ac. Guitar	62	BrightPL	Chain8	Master	87	LowCutEQ	Chain6	Insert
13	METAL	Chain1	E.Guitar	38	AcousDi2	Chain4	Ac. Guitar	63	Room_RV	Chain8	Master	88	LowBstEQ	Chain6	Insert
14	JAZZ	Chain1	E.Guitar	39	VOC MIC	Chain4	Vocals *	64	SpringRV	Chain8	Master	89	Hi_BstEQ	Chain6	Insert
15	COUNTRY	Chain1	E.Guitar	40	VOC MIC2	Chain4	Vocals *	65	Echo	Chain8	Master	90	Hi_CutEQ	Chain6	Insert
16	OCTAVE	Chain1	E.Guitar	41	MIC DI	Chain4	Vocals	66	Voc_Chor	Chain5	Master	91	DigiGate	Chain6	Insert
17	FUNKY	Chain1	E.Guitar	42	MIC DI2	Chain4	Vocals	67	VocFlang	Chain5	Master	92	Radio_EQ	Chain6	General
18	PHASHED	Chain1	E.Guitar	43	DRUM MIC	Chain4	Drums *	68	VocMoDly	Chain5	Master	93	DriveLim	Chain6	General
19	SHIFTER	Chain1	E.Guitar	44	DrumMic2	Chain4	Drums *	69	VocPhasr	Chain5	Master	94	Max_Lim	Chain6	General
20	SLOW ATK	Chain1	E.Guitar	45	KB LO EQ	Chain2	Keyboard	70	PsftEcho	Chain5	Master	95	PP_Delay	Chain8	Master
21	U-VIBE	Chain1	E.Guitar	46	KB MIDEQ	Chain2	Keyboard	71	St_Flang	Chain7	Master	96	SweepFlg	Chain5	Master
22	FLANGE	Chain1	E.Guitar	47	KB HI EQ	Chain2	Keyboard	72	St_Pitch	Chain7	Master	97	Oct-Dely	Chain5	Master
23	2X DELAY	Chain1	E.Guitar	48	KB WD EQ	Chain2	Keyboard	73	St_Phase	Chain7	Master	98	PDlyEcho	Chain5	Master
24	WAH SOLO	Chain1	E.Guitar	49	KB WD3EQ	Chain2	Keyboard	74	St_Chors	Chain7	Master	99	Pan-Echo	Chain5	Master

* (Micro interne)

Liste des chaînes d'effets

Voici les effets disponibles pour chaque chaîne.

[DRIVE/LMT]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
TopBoost	Limiter	B Comp	Limiter		Limiter		
US HI-G		B Ovdrv					
Brit Stk		B Dist					
BigFuzz		B Octave					
Seattle		B OctDst					
Mtl Dist							
Fat Dist							
ClasDist							
Tube OD							
ClasComp							
Acoustic							

[CABI/EQ]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
1x 8 Twd	LowEQ	Solid1	Vntg.Dy		LowEQ		
1x12 Twd	MidEQ	Solid2	Multi.Cn		MidEQ		
1x12 Blk	HighEQ	Tube1	Perc.Cn		HighEQ		
1x12AC15	WideEQ1	Tube2	Whale.Dy		WideEQ1		
2x12 Blk	WideEQ2	Hi-Gain1	Vocal.Cn		WideEQ2		
2x12AC30	WideEQ3	Hi-Gain2	Vocal.Tb		WideEQ3		
2x12 ClA			BDrum.Dy				
4x10 Twd							
4x12 Cls							
4x12 Vin							
4x12 Mdn							

[MOD]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
Chorus	Chorus	Chorus	Chorus	Chorus*		StChorus	
Flanger	Flanger	Flanger	Flanger	Flanger*		StFlange	
ModDelay	ModDelay	ModDelay	ModDelay	ModDelay*		StModDly	
Tremolo	Tremolo	Tremolo	Tremolo	Trem/Pan		StPitch	
PitchSft	PitchSft	PitchSft	PitchSft	PitchSft*		StPhaser	
Phaser	Phaser	Phaser	Phaser	Phaser*			
Octave	Octave	Octave	Octave	Octave*			
WahUp	WahUp	B WahUp	WahUp				
WahDwn	WahDwn	B WahDwn	WahDwn				
Filter1	B WahUp	Filter1	B WahUp				
Filter2	B WahDwn	Filter2	B WahDwn				
SlowAtk	Filter1	SlowAtk	Filter1				
	Filter2		Filter2				
	SlowAtk		SlowAtk				

[AMB]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
Delay	Delay	Delay	Delay	Echo			Room*
				StDelay			Hall*
							Spring*
							Plate*
							Echo
							StDelay
							PPDelay

[NR/GATE]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
NR	GATE	NR	GATE		GATE		

note Les effets repérés d'un astérisque (*) génèrent le son d'effet en se basant sur le canal gauche du signal d'entrée et produisent un effet stéréo via les canaux gauche/droit. Quand vous utilisez ces effets, veillez bien à transmettre le signal au canal gauche (ou à l'envoi gauche si vous utilisez l'effet comme effet maître).

En cas de problème

Pas de son

- ☐ Le PXR4 et/ou les autres appareils sont-ils sous tension? (→p.14)
- ☐ Avez-vous branché correctement l'amplificateur ou le casque?

Les signaux des pistes sont inaudibles

- ☐ Le curseur [MASTER] ou la commande [PHONES] du PXR4 est-il/elle sur "0"?
- ☐ Les niveaux de volume de canal sont-ils coupés? Après avoir utilisé les curseurs pour éditer un effet ou régler le panoramique ou le niveau d'envoi, il se pourrait que la position des curseurs ne corresponde plus aux niveaux de volume actuels.
- → Appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode actuel puis montez et abaissez les curseurs pour qu'ils reflètent à nouveau les niveaux de volume réels, puis réglez les niveaux comme bon vous semble.
- ☐ Si, lorsque vous effectuez une correction (Punch In/Out), vous n'entendez pas les signaux des pistes avant et après l'extrait d'enregistrement défini, vérifiez si vous n'avez pas activé ("On") le paramètre "AutoIn" (→p.27).

Le son d'entrée est inaudible ou trop bas

- ☐ Le sélecteur [INPUT SELECT] est-il correctement réglé?
- ☐ Avez-vous choisi une piste d'enregistrement avec un bouton [REC SELECT] (l'icône "○" est affichée pour le numéro de piste)?
- ☐ Avez-vous réglé la commande [TRIM] sur une valeur appropriée?
- ☐ Vérifiez qu'il y a bien un signal d'entrée.
- → Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [DISPLAY] pour régler le témoin "DISPLAY" sur "PRE" et vérifiez si les Vu-mètres affichent bien un signal pour chaque canal du mélangeur. Augmentez le niveau des curseurs [TRACK] et [MASTER] au niveau approprié. Si les Vu-mètres ne bougent pas, c'est que le PXR4 ne reçoit pas de signal.
- ☐ Si le signal d'entrée d'une piste d'enregistrement (repérée par l'icône "○" au numéro de piste) n'est plus audible pendant la reproduction, vérifiez si vous n'avez pas désactivé ("Off") le paramètre "AutoIn" (→p.27).

Les curseurs [TRACK] ne fonctionnent pas

- ☐ Après que vous ayez utilisé les curseurs pour éditer un effet, pour régler le panoramique ou les niveaux d'envoi, il se pourrait que la position des curseurs ne reflète plus les niveaux de volume réels.
- → Pour rétablir la correspondance entre les niveaux et les curseurs, appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode actuel puis montez et abaissez les curseurs. Réglez ensuite la balance comme bon vous semble.

Impossible d'enregistrer

- ☐ Les curseurs [TRACK] correspondants ne sont-ils pas réglés sur la position minimum (pour le mode d'enregistrement conventionnel)?
- ☐ Le curseur [MASTER] n'est-il pas réglé sur la position minimum (pour l'enregistrement de fusion, c.-à-d. quand vous avez choisi quelque chose sous "BOUNCE")?
- ☐ Avez-vous bien réglé le bouton [REC SELECT] de la piste d'enregistrement sur REC ("○" doit s'afficher pour le numéro de piste)?
- ☐ La carte contient-elle assez de mémoire disponible?
- → Réglez l'affichage du compteur sur "FreeTime" et vérifiez la durée d'enregistrement disponible (→p.56).
- ☐ Le réglage de fusion ("BOUNCE") est-il approprié (→p.29)?
- → Si le mode de fusion ("BOUNCE") est réglé sur "CONV", le PXR4 crée un nouveau Song lors de l'enregistrement (→p.51).

Impossible d'enregistrer simultanément dans deux pistes

- ☐ Le paramètre "EFFECT ASSIGN" (emplacement d'insertion de l'effet) est peut-être réglé sur "GUITAR".
- → S'il est réglé sur "GUITAR", le PXR4 ne peut enregistrer qu'une seule piste à la fois.

Le signal d'entrée ou le son enregistré comportent du bruit ou une distorsion excessive

- ☐ Avez-vous réglé la commande [TRIM] sur une valeur appropriée?
- → Si [TRIM] est trop élevé, le son risque d'être saturé et si [TRIM] est trop bas, vous entendrez beaucoup de bruit (→p.18).
- ☐ Si de la distorsion est présente à l'entrée de l'effet, effectuez les réglages suivants:

  Effet de guitare/d'insertion: Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [DISPLAY], puis choisissez le réglage "PRE" sous "DISPLAY". Servez-vous ensuite de la commande [TRIM], etc. pour régler le niveau d'entrée aussi haut que possible sans que le témoin "CLIP" ne s'allume sur le Vu-mètre.
  Effet maître: Réglez les curseurs et niveaux d'envoi sans que le témoin "CLIP" ne s'allume pour le bus Master L/R.
  Effet final: Réglez les curseurs et niveaux d'envoi sans que le témoin "CLIP" ne s'allume pour le bus Master L/R.
- ☐ Si la sortie de l'effet est saturée, effectuez les réglages suivants:
  Effet de guitare/d'insertion: Réglez les paramètres d'effets et la commande [TRIM] tout en écoutant le son.
  Effet maître/final: Réglez les paramètres d'effets de sorte que "CLIP" ne s'allume jamais pour le bus Master L/R.

L'effet est inaudible

- ☐ Vous avez peut-être activé le mode Tuner.
- → Quand vous choisissez la fonction Tuner, l'effet est contourné (Off).
- ☐ Le volume général du programme d'effet est-il réglé sur "0" ou une valeur proche de "0"?
- → Appuyez sur le bouton [EFFECT] puis enfoncez plusieurs fois le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "ProgMVol"; augmentez le volume.
- ☐ Avez-vous réglé la commande [TRIM] sur une valeur appropriée?
- → Si [TRIM] est trop bas, il se pourrait que l'effet ne soit pas appliqué dans certains cas.

L'effet de guitare/d'insertion ne fonctionne pas

☐ L'emplacement d'insertion de l'effet est-il approprié?
→ Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT], puis réglez "EFFECT ASSIGN" sur "GUITAR" ou "INSERT" (→p.35).
☐ L'effet de guitare/d'insertion n'est pas disponible pour la reproduction des pistes.

L'effet maître ne fonctionne pas

☐ L'emplacement d'insertion de l'effet est-il approprié?
→ Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT], puis réglez "EFFECT ASSIGN" sur "MASTER" (→p.35).
☐ Le niveau d'envoi de chaque piste est-il réglé sur "0" ou une valeur proche de "0"?
→ Appuyez sur le bouton [MIXER] et servez-vous des boutons [CURSOR] pour augmenter les niveaux d'envoi "Send-L" et "Send-R".
☐ Le niveau de retour est-il réglé sur "0" ou une valeur proche de "0"?
→ Appuyez sur le bouton [EFFECT] pour activer le mode Effect, enfoncez plusieurs fois le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "EffRetLv" puis montez le niveau de retour.

L'effet final ne fonctionne pas

☐ L'emplacement d'insertion de l'effet est-il approprié?
→ Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [EFFECT], puis réglez "EFFECT ASSIGN" sur "FINAL" (→p.35).

Motifs rythmiques

Le motif rythmique (Pattern) est inaudible

☐ Avez-vous activé la fonction Rhythm?
→ Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [RHYTHM]. Dans la page affichée, choisissez un réglage autre que "Off" pour "Rhythm". L'icône de motif rythmique s'affiche alors en haut à droite de l'écran.
☐ Vous avez peut-être fort réduit le volume de la fonction Rhythm.
→ Appuyez sur le bouton [SYSTEM]. Quand "Tempo" s'affiche, enfoncez quatre fois le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "RhythmLv". Réglez ensuite le volume du motif rythmique.
☐ L'enregistreur est peut-être arrêté.
→ Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction. Les motifs sont uniquement joués pendant la reproduction et l'enregistrement.
Pour écouter le motif pendant l'arrêt de reproduction/d'enregistrement, vous devez appuyer sur le bouton [SYSTEM] pour afficher "Tempo", puis enfoncer le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher la page Tempo Edit.

La reproduction de motifs ne s'arrête pas (volume trop élevé)

☐ Avez-vous activé la fonction Rhythm?
→ Si l'icône de motif rythmique est affichée: maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [RHYTHM], puis coupez ("Off") le paramètre "Rhythm". L'icône de motif rythmique disparaît alors de l'écran.
☐ Avez-vous augmenté fortement le volume de la fonction Rhythm?

→ Appuyez sur le bouton [SYSTEM] pour afficher "Tempo" et enfoncez le bouton [CURSOR] ▷ pour afficher "RhythmLv". Réglez ensuite le volume dans cette page.

Les boutons ne fonctionnent pas

☐ Pendant l'enregistrement et/ou la reproduction, certains boutons ne sont pas disponibles.
→ Arrêtez l'enregistreur et appuyez à nouveau sur le bouton souhaité.
☐ En mode Effect/Tuner, vous ne pouvez pas modifier le réglage "EFFECT ASSIGN".
→ Appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode Effect, puis choisissez le réglage voulu.

Carte

L'écran affiche le message "No Card"

☐ Avez-vous inséré correctement la carte (→p.12)?
→ Mettez le PXR4 hors tension, insérez de nouveau la carte et remettez l'appareil sous tension.

L'écran affiche le message "CdFormat"

☐ Avez-vous formaté (initialisé) la carte avec le PXR4 (→p.61)?
→ Si vous utilisez une carte formatée sur un autre appareil tel qu'un ordinateur ou un appareil photo numérique, vous devez d'abord formater la carte en question sur le PXR4.
☐ Avez-vous inséré correctement la carte (→p.12)?
→ Mettez le PXR4 hors tension, insérez de nouveau la carte et remettez l'appareil sous tension.

L'écran affiche le message "CdRecvry"

☐ Avez-vous mis le PXR4 hors tension pendant qu'il accédait à la carte (→p.61)?
→ Il se pourrait dans ce cas que les données de la carte soient endommagées. Exécutez l'opération de récupération des données de la carte (Card Recovery).

USB

Votre ordinateur ne reconnaît pas le PXR4

☐ Avez-vous correctement branché le câble USB (→p.52)?
→ Branchez à nouveau le câble.

Votre ordinateur ne libère pas le PXR4

☐ La procédure dépend du système d'exploitation de votre ordinateur (→p.52).

Quand vous branchez le PXR4, l'ordinateur vous demande d'installer un logiciel ou un pilote

☐ La version de votre système d'exploitation est-elle compatible avec le PXR4 (→p.52)?

Divers messages

CardLock

☐ Quand le PXR4 est relié à un ordinateur via sa prise USB, il est interdit de retirer la carte du PXR4.

→ Ne débranchez jamais le câble USB quand l'écran affiche ce message. Cela pourrait endommager les données de la carte. Vous pouvez archiver les données de l'ordinateur sur la carte insérée dans le PXR4.

CdFormat

(→p.87: L'écran affiche le message "CdFormat")

CdNotRdy

☐ Vous avez branché le PXR4 via USB et il ne contient pas de carte ou la carte n'est pas accessible.

→ Insérez une carte. Si c'est déjà fait, mettez le PXR4 hors tension, réinstallez la carte et remettez le PXR4 sous tension. Vous pouvez alors défaire la connexion USB.

CdRecvry

(→p.87: L'écran affiche le message "CdRecvry")

CrdReady

☐ Le PXR4 est branché à un ordinateur via USB et l'ordinateur est prêt à accéder aux données de la carte insérée dans le PXR4.

→ Vous pouvez archiver les données de l'ordinateur sur la carte insérée dans le PXR4. Ce statut permet de défaire la connexion USB.

CrdRetry

☐ Le PXR4 n'arrive pas à détecter la carte ou l'état de la carte la rend inaccessible.

→ Insérez une carte. Si c'est déjà fait, mettez le PXR4 hors tension, réinstallez la carte et remettez le PXR4 sous tension.

Finish!

☐ L'opération a été exécutée avec succès.

SongFull

☐ Le nombre maximum de Songs pouvant être enregistrés sur la carte a été atteint.

→ Effacez des Songs dont vous n'avez plus besoin ou choisissez une autre carte.

Working.

☐ L'opération en question est en cours d'exécution. Veuillez attendre que ce message disparaisse.

Messages d'erreur

Batt Low

☐ Les piles sont épuisées. Elles n'alimentent plus le PXR4.

→ Mettez le PXR4 hors tension et remplacez les piles ou branchez l'adaptateur secteur. Remettez ensuite le PXR4 sous tension.

Card#@@@

☐ Le PXR4 n'a pas pu accéder à la carte (@@@ correspond à un nombre).

→ Exécutez l'opération "CdRecvry" (→p.62). Si ce message d'erreur s'affiche à nouveau, formatez la carte avec "CdFormat" (→p.62).

>>Card<<

☐ Le PXR4 n'a pas pu exécuter une opération d'édition comme "CopyTrk" ou "CopySong" en raison du manque de place sur la carte.

→ Exécutez l'opération "CdRecvry" (→p.62). Si ce message d'erreur s'affiche à nouveau, effacez les données des pistes dont vous n'avez plus besoin avec "DelV-Trk" (→p.49). Si vous n'arrivez toujours pas à exécuter l'opération, effacez les Songs que vous ne voulez pas garder.

CardFull

☐ Il n'y a pas assez de mémoire sur la carte pour l'enregistrement.

→ Exécutez l'opération "CdRecvry" (→p.62). Si ce message d'erreur s'affiche à nouveau et que vous n'avez plus besoin du contenu de la mémoire Undo pour ce morceau, exécutez l'opération "DelUndo" (→p.64) sur ce Song. En outre, si vous pensez ne plus avoir besoin du contenu de la mémoire Undo de tous les morceaux, exécutez "DelUndo" pour tous les Songs ("All"). Si cela ne suffit toujours pas, effacez les pistes que vous ne voulez pas garder avec "DelV-Trk" (→p.49). Et si cela ne résout pas le problème, effacez les Songs que vous ne voulez pas garder.

CdProtct

☐ La carte est protégée contre l'écriture.

→ Si vous voulez mémoriser des données sur la carte, mettez le PXR4 hors tension, retirez la carte, enlevez l'étiquette de protection collée sur la carte, insérez de nouveau cette dernière dans le PXR4, mettez-le sous tension et effectuez une nouvelle tentative.

Done OK?

☐ L'opération Undo n'est pas possible; voulez-vous exécuter l'opération?

→ Le PXR4 affiche ce message après le message d'avertissement "UndoOver". Choisissez "Yes" pour effectuer la sauvegarde sur la carte ou "No" pour annuler la sauvegarde.

EtryFull

☐ Le PXR4 ne peut pas créer ou renommer de Song ni mémoriser des effets car la carte contient le nombre maximum autorisé de fichiers.

→ Effacez les Songs que vous ne voulez pas garder avec "Delete Song".

EvntFull

☐ Le PXR4 ne peut pas enregistrer car le Song ne contient plus assez d'événements disponibles.

→ Pour libérer des événements, effacez des pistes superflues avec l'opération "DelV-Trk" (→p.49).

In >Out

☐ Il y a un problème avec les positions InTime et OutTime choisies pour l'édition de piste ("CopyTrk" par ex.) Le point InTime vient après le point OutTime.

→ Modifiez la position des points InTime et OutTime.

MarkFull

☐ Vous avez dépassé le nombre maximum de Markers.

→ Effacez les Markers que vous ne voulez pas garder.

No Card!

☐ Aucune carte n'est insérée dans le PXR4.

→ Insérez une carte. Si c'est déjà fait, mettez le PXR4 hors tension, réinstallez la carte et remettez le PXR4 sous tension.

NoLength

☐ Il y a un problème avec les positions InTime et OutTime (ou ToTime et EndTime) choisies pour l'édition de piste: ils sont définis au même emplacement.

→ Réglez correctement chaque point.

NotReady

☐ En mode Mark, il s'agit d'un Marker que le PXR4 ne peut par définition pas effacer, ou qu'il ne peut pas effacer parce que l'enregistreur tourne.

→ Les Markers "–" et "00" ne peuvent pas être effacés. S'il s'agit d'un autre repère, appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter l'enregistreur puis effacez le repère.

RecSave?

☐ Voulez-vous sauvegarder l'enregistrement tant qu'il y a assez de place sur la carte?

→ Le PXR4 affiche ce message après le message d'avertissement "CardFull". Choisissez "Yes" pour effectuer la sauvegarde sur la carte ou "No" pour éliminer l'enregistrement et annuler la sauvegarde.

SameVTrk

☐ Vous tentez une édition sur la même piste virtuelle de la même piste.

→ Vérifiez les pistes choisies.

SngFilEr

☐ Les données de Song sont incorrectes ou endommagées.

→ Exécutez l'opération "CdRecvry" (→p.62). Si ce message d'erreur s'affiche à nouveau, effacez le Song en question avec "DelSong" (→p.42).

SongFull

☐ Vous avez dépassé le nombre maximum de Songs.

→ Effacez les Songs que vous ne voulez pas garder.

To >End

☐ Il y a un problème avec les positions ToTime et EndTime choisies pour l'édition de piste "ExpTrack": le point ToTime vient après le point EndTime.

→ Réglez correctement chaque point.

To-End.5

☐ Vous avez tenté d'insérer une portion de piste (InTime~OutTime) avec "ExpTrack" dans la portion de piste ToTime~EndTime, mais cette opération dépasse les capacités de compression (la compression ne peut descendre en dessous de 50%).

→ Modifiez les réglages en choisissant des valeurs appropriées.

To-Endx2

☐ Vous avez tenté d'insérer une portion de piste (InTime~OutTime) avec "ExpTrack" dans la portion de piste ToTime~EndTime, mais cette opération dépasse les capacités d'allongement (l'allongement ne peut dépasser 200%).

→ Modifiez les réglages en choisissant des valeurs appropriées.

UndoOver

☐ La mémoire Undo du PXR4 est remplie.

→ Exécutez l'opération "CdRecvry" (→p.62). Si ce message d'erreur s'affiche à nouveau, effacez les données des pistes dont vous n'avez plus besoin avec "DelV-Trk" (→p.49). Si le PXR4 affiche toujours ce message, effacez les Songs que vous ne voulez pas garder. Dans ce cas, la fonction Undo n'est pas disponible mais vous pouvez exécuter normalement les opérations d'édition de piste.

Wr?>STOP

☐ En mode Effect, le PXR4 ne peut pas effectuer de sauvegarde car l'enregistreur tourne.

→ Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter l'enregistreur et sauvegardez les données.

Liste des motifs rythmiques

	1/4	2/4	3/4	4/4	5/4	6/4	7/4	8/4	1/8	2/8	3/8	4/8	5/8	6/8	7/8	8/8
1	Metro01	Metro01	Metro01		Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01
2	Metro02	Metro02	Metro02		Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02
3			3/4_1	*1	5/4		7/4							6/8_1		
4			3/4_2											6/8_2		
5														6/8_3		

*1

4/4									
1	Metro01	11	8beat09	21	16beat09	31	Rock08	41	BigBeat2
2	Metro02	12	8beat10	22	16beat10	32	Rock09	42	House01
3	8beat01	13	16beat01	23	16beat11	33	Metal	43	House02
4	8beat02	14	16beat02	24	Rock01	34	R&R	44	Raggae
5	8beat03	15	16beat03	25	Rock02	35	Funk01	45	HipHop
6	8beat04	16	16beat04	26	Rock03	36	Funk02	46	R&B
7	8beat05	17	16beat05	27	Rock04	37	Funk03	47	Disco01
8	8beat06	18	16beat06	28	Rock05	38	Funk04	48	Disco02
9	8beat07	19	16beat07	29	Rock06	39	Funk05	49	Jazz01
10	8beat08	20	16beat08	30	Rock07	40	BigBeat1	50	Jazz02

Fiche technique

<Section enregistreur>

Nombre de pistes:	4 pistes × 8 pistes virtuelles Reproduction simultanée de 4 pistes/enregistrement simultané dans 2 pistes
Format d'enregistrement:	MPEG1 Layer 2 comprimé de 16 bits, 32 kHz
Temps d'enregistrement: avec carte SmartMedia de 16 Mo	Hi Quality = ± 11 minutes/1 piste Standard = ± 16 minutes/1 piste Economy = ± 33 minutes/1 piste Maximum = ± 270 minutes/1 piste (Economy, avec carte de 128 Mo)

* La durée d'enregistrement pourrait varier légèrement en fonction des conditions d'utilisation.

Nombre de Songs:	99 Songs par carte
Markers:	100 par Song
Tempo:	40~240 BPM
Motifs de métronome:	32
Motifs rythmiques:	55
Editions de piste:	Copy, Insert, Erase, Delete, Time Expansion/Compression
Editions de Song:	Rename, Copy, Delete
Formats du compteur:	Min/Sec/msec, mesure/temps/Tick

<Section mélangeur>

Structure:	4 canaux + 2 canaux (avec la fonction d'entrée Sub)

<Section des effets>

Structure:	Guitar, Insert, Master, Final Un seul type utilisable à la fois
Effets:	100 Preset/100 User

<Fonction Tuner>

Plage de détection:	27.5 Hz~2093 Hz
Diapason:	fixe (La=440 Hz)

<Carte>

Type de carte:	SmartMedia de 3,3V (4~128 Mo)

<Divers>

Alimentation:	Via l'adaptateur secteur fourni ou avec deux piles alcalines AA (non fournies)

Autonomie (lors de l'utilisation de piles):
2 heures (sans rétroéclairage)

Dimensions:	124 mm (L) × 110 mm (P) × 34 mm (H)
Poids:	265 g (sans les piles)

Données des entrées/sorties analogiques/numériques

Conversion A/N, N/A:	24 bits
Fréquence d'échantillonnage:	32 kHz

<GUITAR INPUT>

Prise:	Jack de 6,3mm (asymétrique)
Impédance d'entrée:	470 kΩ (LOW)/940 kΩ (HIGH)

Niveau maximum
[LOW]: +8dBu (typ.)
[HIGH]: +14dBu (typ.)
Niveau nominal
[LOW]: –44dBu@TRIM=max.
–4dBu@TRIM=min.
[HIGH]: –38dBu@TRIM=max.
+2dBu@TRIM=min.
Impédance de source: 600Ω

<LINE INPUT>
Prise: Minijack stéréo
Impédance d'entrée: 10 kΩ
Niveau maximum: +2dBu
Niveau nominal: –50dBu@TRIM=max.
–10dBu@TRIM=min.
Impédance de source: 600Ω

<OUTPUT>
Prise: Minijack stéréo
Impédance de sortie: 1 kΩ
Niveau maximum: +0dBu
Niveau nominal: –12dBu
Impédance de charge: Supérieure à 10 kΩ

<PHONES OUTPUT>
Prise: Minijack stéréo
Impédance de sortie: 10 Ω
Niveau maximum: 25 mW@33 Ω

<USB>
Prise: De type B
Systèmes d'exploitation compatibles:
Windows Me/2000 ou version plus récente
Mac OS 9.0.4 ou version plus récente

Accessoires

Carte SmartMedia (16 Mo)
PXRC-00S
Adaptateur secteur
Etui souple

* Les caractéristiques et l'apparence extérieure sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable en vue d'améliorer le produit.

Index

A

Accordeur 22, 66
Armure de temps 40, 57
AutoIn 63
AutoPan 63

B

Beat 40, 57
Bounce 29, 68

C

Card recovery 62
Card Utl 51
CardInfo 62
Carte 12
  Formatage 62
  Infos 62
  Récupérer des données 54
  Répertoire principal 53
CdFormat 62
CdRecvey 54
CDRECVRY.LOG 54
Chain 37
Chain Play 32
Chargement
  Fichier d'effets utilisateur 39
Compteur
  Unité d'affichage 32, 56
CONV 51
Conversion en fichier stéréo 51
Convert 51
Count-In 28
Curseur 70
  Assignation de paramètre 63
  Edition 21
  Mixage 35

D

DestTrk 44
DISPLAY 67
Dossier Song 53
DUB 31
Dubbing 31

E

Edition
  Unité 44
Edition de piste 43, 58
Edition de Song 41, 57
EditMode 44
[EFFECT] 64
Effect 20, 35
[EFFECT ASSIGN] 68
Effect program 35
Effet 20
  Bloc 64
  Chaîne 37
  Edition 37, 38
  Emplacement d'insertion 68
  Fichier utilisateur 39, 54
  Final 35, 37
  Insertion 35
  Maître 35
  Pour guitare 35
  Programme 35, 64
  Sauvegarder un programme .. 39, 66
  Type 68
Effets 35, 64
  Paramètres 72
  Type 35, 68
EndTime 34
Enregistrement 25
  Ajout 31
  Correction automatique avec décompte 28
  Doublage 27
  Fusion 29, 68
  Niveau 26
  Punch In manuel 28
  Punch In/Out 27
  Punch Out manuel 28
Entrée
  Niveau 25
  Source 25
[EXIT] 69

F

FADER 70
FadrCtrl 63
FF 71
Fichier de réglages 54
Formatage
  Carte 62

I

[INPUT SELECT] 25
InTime 34, 44

L

Level 66
[LOCATE] 56
Locate 20, 32
LocMoni 63

M

Macintosh 53
[MARK] 66
Mark 20
Marker 20, 33
  Effacement 34, 66
  InTime 34, 44
  Mémorisation 33
  OutTime 34, 45
  ToTime 34, 45
Mélangeur 20, 35
  Niveau d'envoi 35
  Paramètres 66
Mixage 50
[MIXER] 66
Mixer 20, 35
Mode 20
Motif rythmique 41, 57
  Volume 41

N

Niveau 35
Niveau d'entrée 25
Niveau d'envoi 35, 66
Niveau post-fader 26
Niveau pre-fader 25, 67

O

OutTime 34, 45

P

Pan 35, 66
Paramètre
  Choix 20
  Réglage 21
Pilote 52
Piste
  D'arrivée 44
  Edition 43, 58
    Copy Track 43, 58
    Copy Virtual Track 49, 61
    Delete Track 47, 60
    Delete Virtual Track 49, 61
    Erase Track 46, 59
    Expansion/Compression 47, 60
    Insert Track 45, 59
  Source 44
Piste virtuelle 26, 43, 58
Plate-forme 53
[PLAY] 71
Position stéréo 66
Position temporelle 32
  Changement 32
POST 26
PRE 25, 67
Programme d'effet 35, 64
  Sauvegarde 39, 66
Punch In
  Manuel 28
Punch In/Out 27
Punch Out
  Manuel 28
PXR4.IN 54

R

[REC] 71
[REC SELECT] 69
Recording track 25
Redo 21, 63
Removable Disk 52
Reproduction 31

A demi-vitesse 32
A vitesse double 31
[REW] 71
Rhythm 40, 41, 57
Rhythm volume 57
Rhythm pattern 57
RhythmLv 41

S

Sauvegarde 52
Fichier d'effets utilisateur 39
Programme d'effet 39, 66
Send 66
[SHIFT] 70
SmartMedia 12, 13
SngGrade 23
Song 23
Armure de temps 40, 57
Changement de nom 24
Choix 23
Création 23
Dossier 53
Edition 41, 57
Delete Song 42, 58
Song Copy 41, 57
Song Name 41, 57
Numéro 56
Reproduction consécutive 32
Résolution 23, 56
Stéréo MP2 ..... 51, 54, 69
Tempo 40, 57
SongGrade 56
Source d'entrée 25
SrcTrk 44
[STOP] 71
[STORE MARK] 70
SubIn 63
[SYSTEM] 57
System 20

T

Tempo 40, 57
ToTime 34, 45
Transport
Boutons 71
Tuner 22, 66

U

Undo 21, 63
UndoSys 63
Unité d'édition 44
USB 52, 64
Pilote 52

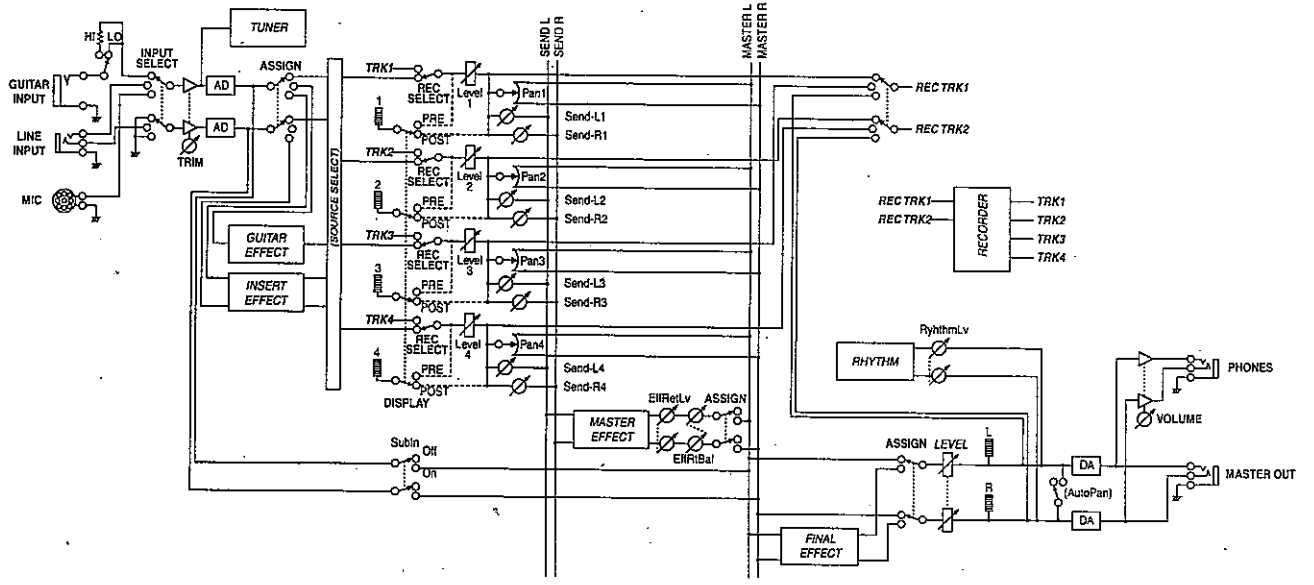
V

Virtual Track 43
Volume 66
V-Track 58
Vu-mètre 25
Mode d'affichage 67

W

Windows 52

Schéma logique



ATTENTION

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

© 2001 KORG INC.