Digital Recording Studio

D16

Manuel d'utilisation

TouchView
Graphical User Interface

REMS



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

Veuillez connecter l'adaptateur AC/AC fourni à une prise secteur de tension appropriée. Ne branchez jamais l'adaptateur à une prise secteur de tension différente. L'adaptateur AC/AC chauffe durant l'utilisation. C'est tout à fait normal. Placez l'adaptateur de préférence dans un endroit bien ventilé. Ne le posez jamais contre des objets en plastique et ne l'installez pas dans un endroit où il risque de chauffer de manière excessive.

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).

Table des matières

Introduction 1

Fonctions principales du D16 1
Conventions employées dans ce manuel 2

Présentation des panneaux du D16 3

Panneau supérieur 3
Panneau avant 5
Panneau arrière 6

Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD 8

Objets affichés à l'écran 8
Réglage de contraste de l'écran 8
Opérations élémentaires à l'écran 9
1. Sélection du mode 9
2. Sélection de la page onglet 9
3. Choix et réglage d'un paramètre 9
Fonction Undo 10

Manipulations 11

Etape 1. Connexions et mise sous/hors tension 11

Connexion d'appareils audio au D16 et mise sous tension 11
1. Connexions 11
2. Mise sous/hors tension 12
Audition des morceaux de démonstration 13

Etape 2. Création et sélection de morceaux 14

Création/sélection de morceau 14
1. Création d'un Song 14
2. Nom du morceau 14
3. Sélection d'un morceau existant 14

Etape 3. Enregistrement 16

1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement 16
Entrées analogiques 16
Entrée numérique 18
2. Réglage du niveau et enregistrement 18
Enregistrement dans une piste virtuelle 19
Enregistrement d'une autre piste en écoutant ce qui est déjà enregistré (doublage) 19
Punch In/Out – nouvel enregistrement d'un passage spécifique 19
Correction manuelle (Manual Punch) 19
Correction automatique (Auto Punch In/Out) 20
Fusion – combinaison de plusieurs pistes dans une ou deux pistes 21
Fusion de 14 pistes et de 2 sources d'entrée externes vers les 2 pistes restantes 21
Fusion de 16 pistes en écrasant 2 de ces pistes 22
Fusion de 16 pistes dans 2 pistes virtuelles non-sélectionnées 22
Autre méthodes d'enregistrement 22

Etape 4. Reproduction 23

Reproduction 23
Reproduction programmée (Program Play) 23
Autres méthodes de reproduction 23

Etape 5. Avancer/reculer et sauvegarde de positions .. 24

Changement d'affichage du compteur 24
Avance rapide/rebobiner 24
Recherche d'emplacements avec la fonction Scrub 24

Etape 6. Utilisation du mélangeur 25

Volume des canaux 25
Panoramique (position stéréo) 25
Egalisation (réglage du timbre) 25
Egalisation durant la reproduction des pistes 25
Egalisation des entrées analogiques/enregistrement d'un signal d'entrée corrigé 26
Accouplement de réglages 27
Réglages d'écoute 27
Réglage de la fonction Solo 28
Sauvegarde/chargement d'une scène 28

Etape 7. Utilisation d'effets 29

Présentation des effets 29
Effets d'insertion 29
Enregistrement avec les effets d'insertion (entrées analogiques/fonction Rhythm) 30
Reproduction de piste avec un effet d'insertion 31
Effets maîtres 31
Utilisation des effets maîtres 31
Activation des effets maîtres 31
Effet Final 32
Utilisation de l'effet Final 32
Activation de l'effet Final 32
Edition des effets 32
Contrôle d'un effet avec un dispositif externe 33
Utilisation d'effets externes 34

Etape 8. Mixage 35

Enregistrement de la bande mère (mixage) 35
Utilisation des entrées Sub 35

Etape 9. Edition de pistes 36

Procédure d'édition de pistes 37
Procédure d'édition de pistes 37

Etape 10. Edition de morceaux 38

Procédure d'édition de morceaux 38
Procédure d'édition de morceaux 38

Etape 11. Motifs rythmiques/tempo 39

Jeu des motifs rythmiques 39
Choix et jeu d'un motif rythmique 39
Enregistrement avec écoute du motif 39
Enregistrement du motif rythmique 39
Tempo manuel (Manual) 40
Réglage du tempo 40
Carte de tempo (Tempo Map) 40
Piste de tempo 41

Etape 12. Sauvegarde d'un morceau 43

Copy Song, Copy All Songs 43
Archivage/Chargement (Backup/Restore) 43

Référence 45

1. COUNTER 45
Counter: affichage de compteur 45

2. SYSTEM 45
P1 Control: fonction du commutateur au pied/de la fonction de jeu MIDI 45
P2 MIDI: réglages MIDI 46
Utilisation d'un séquenceur MIDI pour piloter à distance les commandes de transport (arrêt/reproduction/avance rapide/rebobinage/enregistrement/recherche de position) du D16 via des commandes MMC 46
P3 Sync: réglages de synchronisation 47
Synchronisation d'un séquenceur MIDI avec le D16 47
P4 DiskUtil: initialisation/formatage/vérification d'un lecteur 47
Connexion d'un lecteur externe 48
Mise sous tension/hors tension du lecteur externe 48
Initialisation et formatage d'un lecteur/disque 49
Utilisation d'un disque amovible 49
P5 B-U/Rst: archivage et chargement de données avec un disque amovible 49
Procédure d'archivage (Backup) 51
Procédure de chargement (Restore) 51

3. ENREGISTREMENT 52
P1 RecMode: choix du mode d'enregistrement 52
P2 Bounce: réglages pour la fusion 52

4. PISTES 53
P1 Vtr1–8: Choix des pistes virtuelles 1~8 53
P2 Vtr9–16: Choix des pistes virtuelles 9~16 53
P3 EditTrk: édition de pistes 53
Exemples d'éditions de pistes 57

5. SONG 60
P1 SelSong: Sélection du morceau 60
P2 EditSong: Edition de morceau 61
Quelques exemples pratiques d'édition de morceau 62
P3 PrgPlay: Reproduction programmée de Songs 63
P4 CDR/RW: Graver et reproduire un disque CD-R/RW 63
Procédure de gravure d'un CD audio 64

6. STORE (SAUVEGARDE) 65

7. MARKER 65
P1 Mark: Edition de Markers 65
Mémorisation de Markers 65
Pour sauter à l'emplacement d'un Marker 65
Effacement d'un Marker 65

8. SCENE 66
P1 ReadDel: Activation/désactivation du chargement des scènes et édition 66
Mémorisation de scène en pratique 67
Changement automatique de scènes pendant la reproduction de morceau 67
Chargement manuel d'une scène 67
Copie d'une scène 68
Edition et écrasement d'une scène 68
Effacement d'une scène 68
Modification de la position temporelle d'une scène mémorisée 68
Filtrage des scènes 68
Changement de scènes via MIDI 68
P2 MixView: Affichage des réglages de panoramique/curseurs 69

9. TEMPO/RHYTHM 69
P1 SetUp: Paramètres de tempo et de fonction Rhythm 69
P2 TmpMap: Edition de la carte de tempo 70
P3 TmpTrk: Création d'une piste de tempo 71

10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4 71
Mémorisation d'un point Locate ([IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3], [END/LOC4]) 71
Pour passer à un point Locate 72
Fonctions Locate 72

11. AUTO PUNCH 72
P1 AtPunch: Réglages pour la correction automatique (Auto Punch) 72

12. LOOP 73
P1 Loop: Reproduction/enregistrement en boucle 73
Réglages de reproduction en boucle 74
Enregistrement en boucle 74

13. UNDO 74

14. TRIGGER 75
P1 Trigger: Paramètres pour l'enregistrement par déclenchement 75
Procédure d'enregistrement par déclenchement 75

15. SCRUB 76
Utilisation de la fonction Scrub: 76

16. ENTER 76

17. INPUT 76
P1 Ch1–8: Choix de l'entrée pour les canaux 1~8 76
P2 Ch9–16: Choix de l'entrée pour les canaux 9~16 77
P3 InEq1–4: Réglages d'égalisation des entrées 1~4 78
P4 InEq5–8: Réglages d'égalisation des entrées 5~8 78
P5 Tuner: Fonction d'accordeur 78
Utilisation de la fonction d'accordeur 78

18. EQ/PHASE 79
P1 Eq1–4: Réglages d'égalisation des canaux 1~4 du mélangeur 79
P2 Eq5–8: Réglages d'égalisation des canaux 5~8 du mélangeur 79
P3 Eq9–16: Réglages d'égalisation des canaux 9~16 du mélangeur 79
P4 Phase: Réglage de phase des canaux du mélangeur 79

19. EFFETS D'INSERTION 80
P1 InsAss: Choix de l'emplacement/type de l'effet d'insertion 80
P2 InsEff1: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 1 81
P3 InsEff2: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 2 82
P4 InsEff3: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 3 82
P5 InsEff4: Programmes et paramètres de l'effet d'insertion 4 82
P6 Ins5–8: Programmes et paramètres des effets d'insertion 5~8 82

20. EFFETS MAITRES/AUX/EFFET FINAL 82
P1 MstEff1: Programmes et paramètres de l'effet maître 1 82
P2 MstEff2: Programmes et paramètres de l'effet maître 2 83
P3 EffSnd1: Quantité de l'effet maitre 1 83
P4 EffSnd2: Quantité de l'effet maître 2 83
P5 AuxSend: Niveau d'envoi à un effet externe 84
P6 FinalEff: Programmes et paramètres de l'effet final 84

21. SOLO/MONITOR 85

P1 Solo: Choix des canaux Solo 85
P2 Monitor: Réglages d'écoute 85
22. METER/TRACK VIEW 86
23. TRACK STATUS 87
24. PAN/BALANCE 87
25. CURSEUR (FADER) 87
26. BOUTONS DE TRANSPORT 88

Présentation des paramètres d'effet 89

Effet d'insertion (2in2outx2)/effet maître/effet final 89
Reverb RV1 – RV7
Catégorie: Effets de réverbération (Reverb) 89
1: RV1: Reverb Hall 89
2: RV2: Smooth Hall 89
3: RV3: Reverb Wet Plate 89
4: RV4: Reverb Dry Plate 89
5: RV5: Reverb Room 89
6: RV6: Bright Room 89
7: RV7: Early Reflections 89
Delay DL1 – DL6
Catégorie: Effets de Delay 89
8: DL1: L/C/R Delay 89
9: DL2: St/Cross Delay 90
10: DL3: St.Multitap Delay 90
11: DL4: St.Modulation Delay 90
12: DL5: St.Dynamic Delay 90
13: DL6: St.Auto Panning Delay 91
Modulation MO1 – MO7
Catégorie: Effets de modulation 91
14: MO1: St.Chorus 91
15: MO2: St.Flanger 91
16: MO3: St.Phaser 91
17: MO4: St.Vibrato 91
18: MO5: St.Tremolo 91
19: MO6: St.Auto Pan 92
20: MO7: Ensemble 92
Dynamics DY1 – DY7
Catégorie: Effets dynamiques 92
21: DY1: St.Compressor 92
22: DY2: St.Limiter 92
23: DY3: Multiband Limiter 93
24: DY4: St.Gate 93
25: DY5: St.Exciter/Enhancer 93
26: DY6: St.Decimator 93
27: DY7: St.Paramtrc 4band EQ 94
Special Effect SE1 – SE4
Catégorie: Special Effect 94
28: SE1: St.Ring Modulator 94
29: SE2: Doppler 94
30: SE3: St.Analog Record 94
31: SE4: Talking Modulator 94

Effet d'insertion (2in2outx2), effet final 95
Large size LS1 – LS7
Catégorie: Effets à calculs intensifs 95
32: LS1: St.Graphic 7band EQ 95
33: LS2: St.Multiband Limiter 95
34: LS3: Vocoder 95
35: LS4: St.Pitch Shifter 95
36: LS5: Early Reflections L 96
37: LS6: Rotary Speaker 96
38: LS7: Center Canceller 96

Effet d'insertion (1in2outx2) 96
GT1~GT6 Catégorie: Multi-effets pour guitare 96
39: GT1: Guitar Multi1 96
40: GT2: Guitar Multi2 96
41: GT3: Guitar Multi3 96
42: GT4: Guitar Multi4 96
43: GT5: Guitar Multi5 96
44: GT6: Guitar Multi6 96
AS1~AS3 Catégorie: Simulation d'ampli de guitare 96
45: AS1: Amp Simulator1 96
46: AS2: Amp Simulator2 96
47: AS3: Amp Simulator3 96
PA1 Catégorie: Simulation de préampli 97
48: PA1: Pre Amp Simulator 97
EB1~EB3 Catégorie: Multi-effets pour Basse 97
49: EB1: Bass Multi1 97
50: EB2: Bass Multi2 97
51: EB3: Bass Multi3 97
MS1 Catégorie: Simulation de microphone 97
52: MS1: Mic Multi 97
VO1~VO2 Catégorie: Multi-effets pour le chant 97
53: VO1: Vocal Multi1 97
54: VO2: Vocal Multi2 97
Blocs d'effet des multi-algorithmes GT1~VO2 et leurs paramètres 97
Dist 97
NR 97
Comp 97
P4EQ 97
Exctr 97
Wah 97
Filter 97
AmpSim 98
CabRes 98
Tone 98
Gate 98
DeEss 98
Cho/Fl 98
Treml 98
Phaser 98
Delay 98
S.Dly 98
Pitch 98
MicSim 99

Effet d'insertion (1in1outx4) 99
55: MM1: P4EQ – Exciter 99
56: MM2: P4EQ – Wah 99
57: MM3: P4EQ – Cho/Flng 99
58: MM4: P4EQ – Phaser 99
59: MM5: P4EQ – Mt.Delay 99
60: MM6: Comp – Wah 99
61: MM7: Comp – AmpSim 99
62: MM8: Comp – OD/HiG 99
63: MM9: Comp – P4EQ 99
64: MM10: Comp – Cho/Flng 99
65: MM11: Comp – Phaser 99
66: MM12: Comp – Mt.Delay 99
67: MM13: Exciter – Comp 99
68: MM14: Exciter – Limiter 99
69: MM15: Exciter – Cho/Flng 100
70: MM16: Exciter – Phaser 100
71: MM17: Exciter – Mt.Delay 100
72: MM18: Limiter – P4EQ 100
73: MM19: Limiter – Cho/Flng 100
74: MM20: Limiter – Phaser 100

75: MM21: Limiter – Mt.Delay 100
76: MM22: OD/HiG – Cho/Flng 100
77: MM23: OD/HiG – Phaser 100
78: MM24: OD/HiG – Mt.Delay 100
79: MM25: OD/HiG – AmpSim 100
80: MM26: Wah – AmpSim 100
81: MM27: Decimator – AmpSim 100
82: MM28: Decimator – Comp 100
83: MM29: Cho/Flng – Mt.Delay 100
84: MM30: Phaser – Cho/Flng 100
85: MM31: AmpSim – Tremolo 100
86: MM32: Reverb – Gate 100
87: MM33: MicSim - Limiter 100
MM1~33: Multi-algorithmes et leurs paramètres 100
P4EQ 100
Excit1 100
Excit2 100
Wah 100
Comp1 100
Comp2 100
Limitr 101
AmpSim 101
MicSim 101
Decima 101
ODHiG 101
ChFl1 101
ChFl2 101
Phaser 101
Treml 101
Mt.Dly 101
Reverb 101
Gate 101
Effet d'insertion (1in1outx8) 102
88: MN1: OverDrive/HighGain 102
89: MN2: Compressor2 102
90: MN3: Limiter 102
91: MN4: Gate 102
92: MN5: Exciter2 102
93: MN6: Parametric 4band EQ 102
94: MN7: Amp Simulator 102
95: MN8: Multitap Delay 102
96: MN9: Chorus/Flanger2 102
97: MN10: Phaser 102
98: MN11: Expander 102
Pilotage en temps réel des effets 102
Cntrl (Control) 102

Appendices 103

En cas de problème 103
Divers messages 106
Mise à jour du système d'exploitation 107
Caractéristiques du D16 108
MIDI implementation chart 110
Schéma logique 111
Liste des programmes d'effets 112
Liste des motifs rythmiques (215 Patterns) 114
Morceaux de démonstration 115
Index 115

Manipulation du disque dur interne

Ne soumettez jamais cet appareil à des chocs physiques. Veillez tout particulièrement à ne jamais déplacer l'appareil ni le soumettre à des chocs lorsqu'il est sous tension. Non seulement cela pourrait entraîner la perte partielle ou totale des données contenues sur le disque, mais cela pourrait aussi endommager le disque dur ou les composants internes.

Si vous avez rangé l'instrument dans un endroit froid et que vous le transportez ensuite dans un endroit plus chaud, de la condensation risque de se former sur le disque dur. Dans ces conditions, l'utilisation de l'instrument pourrait entraîner un mauvais fonctionnement. Veuillez donc attendre quelques heures avant d'utiliser l'instrument.

Ne mettez jamais inutilement l'appareil sous tension/hors tension de manière répétée. Vous risqueriez d'endommager non seulement le D16, mais aussi les dispositifs SCSI connectés.

Dès que vous le mettez sous tension, l'instrument accède au disque dur.

Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand le témoin d'accès au disque dur est allumé ou clignote. Cela pourrait causer la perte partielle ou totale des données sur le disque, voire entraîner un endommagement du disque dur.

Si le disque dur est endommagé suite à une utilisation incorrecte, à une défaillance d'alimentation ou à une coupure accidentelle d'alimentation, le remplacement du disque pourrait être à la charge de l'utilisateur, cela même si l'instrument est toujours couvert par la garantie.

Qu'est-ce que la technologie REMS ?

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

* Les noms de firmes, noms de produits et noms de formats, etc. sont les marques de fabrique ou les marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

Introduction

Bravo et félicitations pour votre achat du Korg **D16** Digital Recording Studio! Pour assurer une utilisation sans accrocs, veuillez lire attentivement ce manuel et suivre toutes ses consignes d'utilisation.

Fonctions principales du D16

- Le D16 est un enregistreur numérique à 16 pistes avec traitement entièrement numérique des signaux (traitement interne à **24 bits**, enregistrement et reproduction à **16/24 bits sans compression**, fréquence d'échantillonnage de **44,1 kHz**).
- Le D16 propose un enregistreur à **16 pistes**, un mélangeur à **24 canaux et 8 bus** ainsi qu'un processeur d'effets.

  Lorsque vous utilisez le mode d'enregistrement/de reproduction à **16 bits**, vous pouvez enregistrer simultanément **8** pistes et reproduire **16** pistes à la fois.

  Lorsque vous utilisez le mode d'enregistrement/de reproduction à **24 bits**, vous pouvez enregistrer simultanément **4** pistes et reproduire **8** pistes à la fois.

  Qu'il s'agisse de l'enregistrement, du traitement du signal avec les effets ou du mixage (MIX) et Mastering sur CD-R/RW (vous devez pour cela vous équiper d'un graveur CD-R/RW externe) ou cassette DAT, **toutes les opérations se déroulent dans le domaine numérique**.
- Le D16 comprend un disque dur d'une capacité de **2,1 Go**, ce qui se traduit par une durée maximale de **6,5 heures** (pour un enregistrement d'une piste en 16 bits). En théorie (si la capacité du disque dur le permet), vous pouvez enregistrer un maximum de **100** morceaux × **16** pistes × **8** pistes virtuelles, soit un total de 12.800 pistes.
- Toutes les entrées analogiques du mélangeur comportent un préampli pour micro et permettent de profiter de tous les avantages et de toute la qualité du traitement numérique intégral.

  Le D16 est équipé de bornes d'entrée **XLR** et de bornes d'entrée **jack TRS**; ces bornes vous permettent de brancher littéralement toute source audio de niveau microphone au niveau +16 dBu (ce qui est loin au-dessus du niveau professionnel).

  Toutes les entrées jack comportent des connecteurs du type **jack TRS symétrique** et offrent donc une entrée **symétrique**. Il va de soi que le **niveau ligne** normal est également accepté.

  Le D16 comporte **un microphone intégré**, ce qui vous permet donc d'enregistrer immédiatement toutes les phrases qui vous viennent à l'esprit.

  L'**entrée numérique S/P DIF** comporte un convertisseur de la fréquence d'échantillonnage, ce qui vous permet d'enregistrer les sources 48 kHz ou 32 kHz à la fréquence **44,1 kHz** utilisée par le D16.
- Pour chaque entrée analogique/canal du mélangeur, vous disposez d'une **égalisation** des **aigus**, des **médiums** et des **graves**. Pour l'**égalisation des médiums**, vous pouvez en outre régler la **fréquence de coupure**.

  Grâce au système d'égalisation indépendante pour les entrées et le mélangeur, le D16 permet d'éviter le problème de "double égalisation" accidentelle. Ce problème peut survenir lorsque, dans un système multipiste à mélangeur analogique, vous appliquez à nouveau durant la reproduction des réglages d'égalisation déjà définis pour l'enregistrement.

  Vous disposez d'un total de huit **effets d'insertion** pour traiter le signal des entrées analogiques/des canaux du mélangeur. Vous pouvez appliquer les **effets maîtres** au signal de chaque canal. Enfin, vous pouvez appliquer un **effet final** sur les sorties master. Vous pouvez choisir les effets d'insertion et les effets maîtres parmi **128/32/32** (total de **192**) programmes d'effets. Chacun de ces programmes peut faire appel à **cinq** types parmi les **98** effets disponibles, tous créés par des musiciens professionnels et des ingénieurs du son. Il est bien sûr possible d'éditer les programmes d'usine (Preset) et de sauvegarder la version éditée dans l'une des **192** mémoires utilisateur. Vous pouvez brancher une pédale d'expression (disponible en option) afin de **contrôler** un effet d'insertion en temps réel.
- Les effets intégrés du D16 permettent d'utiliser simplement les sons complexes et puissants produits par la technologie de modélisation " **AEMS** " inventée par Korg.
- Le D16 comporte aussi un **accordeur** permettant d'accorder directement votre instrument , etc. à l'aide du micro incorporé ou de vérifier l'accord d'une piste reproduite.
- Les réglages d'égalisation, du panoramique, des curseurs ainsi que des effets du mélangeur peuvent être sauvegardés sous forme de **scènes**; chaque Song (morceau) offre jusqu'à **100** mémoires de scène. Ces scènes peuvent être chargées à n'importe quel moment, ce qui vous donne la possibilité de faire appel à des réglages courants quand bon vous semble. Voilà qui permet de reconfigurer le mélangeur en un clin d'oeil.
- Les fonctions d'édition (enregistrer, copier et effacer) sont **non-destructrices**, ce qui vous permet d'annuler la dernière modification en date grâce à la fonction **Undo**, tout en vous laissant la liberté d'annuler l'annulation avec la fonction **Redo**. La fonction Undo permet d'annuler les **99** opérations précédentes d'enregistrement ou d'édition.
- Grâce à la fonction **Auto Save**, quand vous changez de morceau ou que vous mettez le D16 hors tension, ce dernier sauvegarde automatiquement tous les enregistrements et éditions de Songs ou phrases effectués. Vous voilà donc libéré de la contrainte de sauvegarde manuelle.
- Chaque piste propose huit **pistes virtuelles**.

  Quand vous enregistrez des parties solo, vous pouvez passer d'une piste virtuelle à l'autre et réaliser plusieurs prises; vous pourrez ainsi choisir la meilleur prise après coup. Si vous effectuez une fusion de pistes (ping-pong), vous pouvez aussi utiliser une "piste virtuelle libre" comme destination d'enregistrement: cela vous permettra de mixer seize pistes de données dans deux pistes sans devoir effacer aucune des seize pistes. En **fusionnant** ainsi de manière répétée seize pistes dans deux pistes, vous pouvez théoriquement créer un Song comprenant 16 × 8 = 128 pistes, cela sans effacer aucune des pistes originales.
- Outre un métronome, le D16 propose aussi **215 motifs de batterie (Patterns)**, couvrant ainsi une vaste panoplie de styles musicaux. Conçus pour vous mettre dans l'ambiance lors de l'enregistrement des premières pistes, ces motifs apparaîtront sans doute aussi ci et là dans vos morceaux mixés.

- Les fonctions d'**enregistrement Auto Punch In/Out** et **Manual Punch In/Out** servent bien sûr à corriger des extraits d'une plage par ailleurs parfaite.
- La fonction **Trigger Record** permet de lancer l'enregistrement en vous mettant à jouer. C'est un fameux avantage lorsque vous avez besoin de vos deux mains pour la partition que vous vous apprêtez à jouer. Vous pouvez aussi lancer/arrêter l'enregistrement avec un commutateur au pied.
- La fonction **Scrub** permet d'auditionner les données enregistrées comme le faisaient vos ancêtres virtuoses des magnétophones: en bougeant les bobines qui, dans le cas du D16, n'existent bien sûr plus.
- Les mémoires **Locate** (**quatre** par morceau) et **Marker** (**100** par morceau) permettent de mémoriser des endroits spécifiques au sein de vos morceaux. Vous pouvez les utiliser pour indiquer le début d'une mesure, voire des passages que vous désirez éditer ultérieurement. Vous pouvez assigner un nom à chaque mémoire.
- Le D16 dispose d'une fonction **Program Play** lui permettant de reproduire plusieurs morceaux les uns après les autres, comme s'il s'agissait d'un lecteur de CD ou MD. Sans doute vous en servirez-vous pour réaliser des bandes mères (*Masters*) sur DAT, MD, etc, de plusieurs morceaux.
- Vous pouvez aussi produire vos propres albums en branchant un graveur CD-R/RW (vous devez vous procurer un graveur CD-R/RW).

  Soyez conscient que certains lecteurs de CD audio ne peuvent pas reproduire les disques CD-R/RW.
- Le **tempo** peut être entré au moyen de la fonction **Tap Tempo**, ce qui est bien pratique lorsque vous désirez enregistrer un signal d'une source externe (lecteur de CD, etc.) tout en ignorant le tempo exact de cet extrait. De plus, vous pouvez créer une **carte de tempo**, voire définir le tempo via MIDI (en **enregistrant des signaux MIDI Clock**).
- Le D16 peut être **synchronisé** avec des séquenceurs, boîtes à rythmes et tout autre dispositif qui supporte MIDI Clock, MTC (MIDI Timecode) et/ou MMC (MIDI Machine Control).
- Il va de soi que le D16 est aussi équipé de toutes les interfaces nécessaires pour la communication avec le monde extérieur: port SCSI, interface numérique S/PDIF, etc.

  Le port **SCSI** permet la connexion d'un disque dur ou amovible externe pouvant être utilisé aussi bien pour l'enregistrement/la reproduction que pour l'archivage de vos données.

  Les bornes **S/P DIF** servent à établir une connexion numérique entre le D16 et un lecteur de CD, une platine DAT, un lecteur MD, etc. Autrement dit, vous pouvez confectionner des bandes mères sans jamais quitter le domaine numérique.

  La borne **AUX OUT** permet de brancher un processeur d'effets externe à votre Studio d'enregistrement numérique.
- Le D16 comporte un **écran tactile** (interface TouchView) permettant d'effectuer les réglages directement sur l'écran et simplifiant ainsi le mouvement des curseurs. Le bouton de curseur à quatre directions permet en outre d'effectuer des réglages traditionnels.
- Vu son poids plume et son format très compact, le D16 vous accompagnera fidèlement en studio ou dans tout autre déplacement.

Conventions employées dans ce manuel

Commutateurs et boutons [ ]
Les **boutons**, **mollettes** et **commandes** équipant le panneau du D16 sont encadrés par des crochets.

Paramètres affichés à l'écran " "
Les paramètres affichés à l'écran sont identifiés dans ce manuel par des guillemets " ". Les termes "**bouton**" et "**onglet**" font référence à des objets affichés à l'écran.

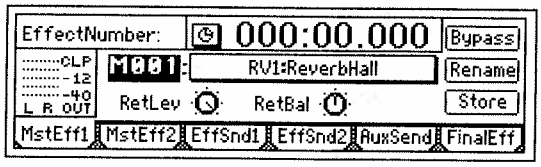
Police en gras
Les réglages définis depuis la face avant, comme le réglage des curseurs ou des boutons [TRACK STATUS], sont imprimés dans une **police en gras**. Les valeurs de paramètres sont elles identifiées par une **police en gras** et des **guillemets**.

Les informations plus importantes sont également imprimées dans une **police en gras**.

Exemple: la page onglet sélectionnée

L'illustration suivante vous montre l'affichage de la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "MstEff1". Pour sélectionner cette page onglet, enfoncez le bouton [MASTER EFFECT/AUX] du panneau supérieur et appuyez à l'écran sur l'onglet "MstEff1".

Dans la page onglet affichée à l'écran, vous trouverez des paramètres, etc. L'écran affiche aussi des soulignements, des boutons de menu déroulant et des icônes. Dans l'illustration ci-dessous, "EffectNumber", "RetLev" et "Rename", etc. correspondent à des paramètres. Dans l'exemple en question, le paramètre "EffectNumber" apparaît en contrasté, ce qui vous indique que vous pouvez le modifier. La valeur courante est "**M001**"; vous pouvez modifier cette valeur en tournant la molette [VALUE] (→p.9).



Etapes des procédures ① ② ③ ...
Les étapes divisant chacune des procédures sont repérées par les numéros ① ② ③ ...

Sélection d'un paramètre
Le D16 vous propose deux manières de sélectionner un paramètre. Vous pouvez soit choisir le paramètre souhaité directement à l'écran, soit utiliser le bouton [CURSOR] et le bouton [ENTER] pour effectuer la sélection (→p.9). Dans les étapes de ce manuel, nous utilisons généralement la méthode de sélection directe à l'écran.

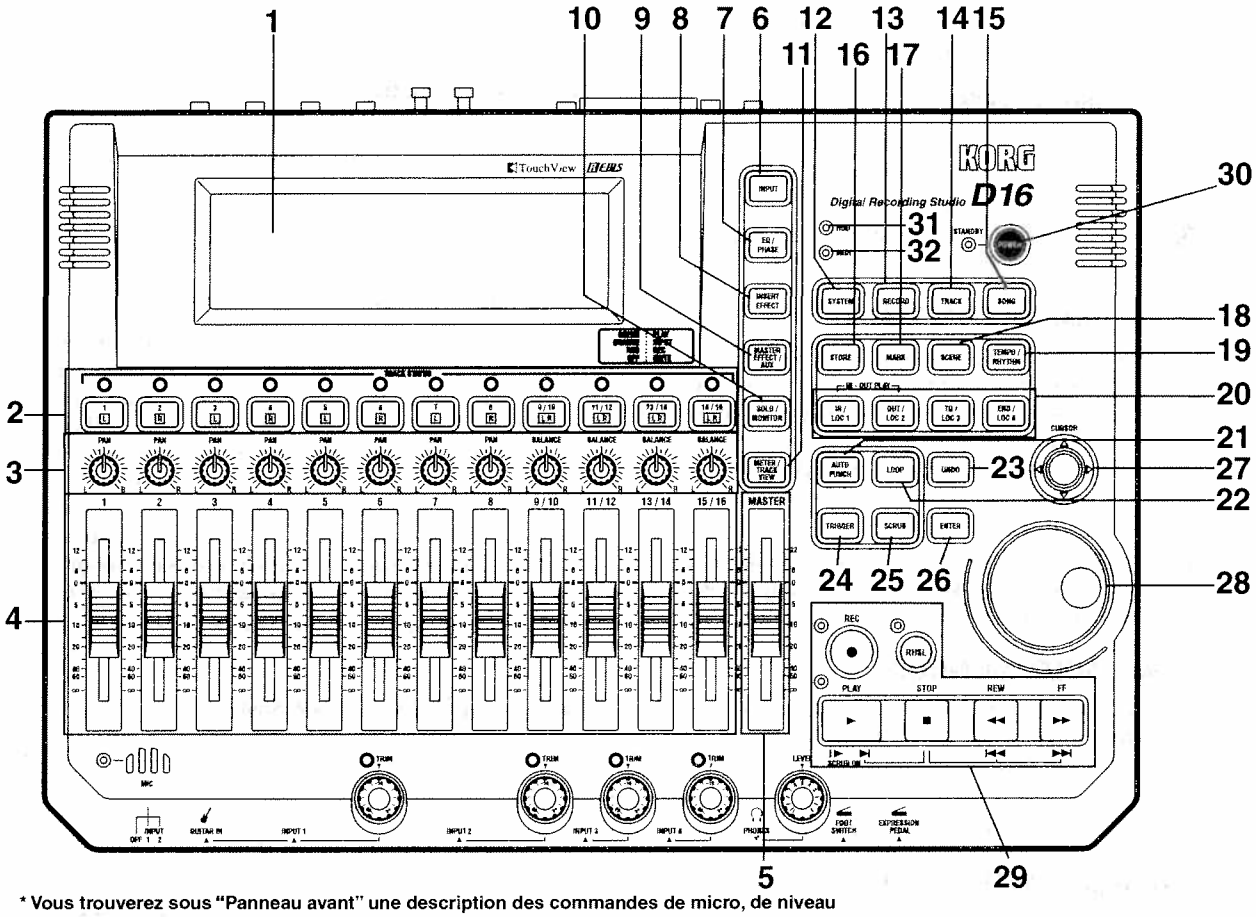
p.■■
Ce symbole vous renvoie respectivement à un numéro de page ou à un numéro de paramètre.

Symboles , note
Ces symboles vous indiquent respectivement des informations liées à la sécurité ou des recommandations.

Exemples de pages d'écran
Toutes les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Veuillez noter que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre D16.

Présentation des panneaux du D16

Panneau supérieur



* Vous trouverez sous "Panneau avant" une description des commandes de micro, de niveau

1 Ecran

Le D16 comporte un écran tactile à interface TouchView. Vous pouvez donc choisir les pages, onglets et paramètres et définir leur valeur en touchant les objets affichés à l'écran.

C'est ici qu'apparaissent les valeurs de volume (les VU-mètres) pendant la reproduction et l'enregistrement, la position actuelle (compteur) ainsi que divers paramètres (→p.8).

2 Boutons [TRACK STATUS]

Ces boutons servent à définir pour chaque piste le mode de reproduction ou d'enregistrement, ou à étouffer (couper) la piste. Chaque fois que vous appuyez sur un de ces boutons, le statut de piste change (témoin de couleur allumé, éteint) (→p.87).

Quand vous enregistrez une source analogique/numérique, vous pouvez choisir jusqu'à huit pistes d'enregistrement.

note Ces réglages peuvent être accouplés.

3 Commandes [PAN] (Ch 1...8) Commandes [BALANCE] (Ch 9...16)

Ces commandes servent à spécifier le panoramique (la position stéréo) de chaque canal.

Pour les canaux 1~8, ces commandes règlent le panoramique. Pour les canaux 9~16, elles permettent de régler la balance du signal stéréo (→p.87).

note Ces réglages peuvent être couplés et sauvegardés dans une mémoire de scène.

4 Curseurs [CHANNEL] (Ch1...8, Ch9/10...15/16)

Ces curseurs servent bien sûr à spécifier le volume de reproduction/d'enregistrement des canaux.

Les canaux 9~16 disposent de curseurs stéréo (→p.87).

note Ces réglages peuvent être accouplés et sauvegardés dans une mémoire de scène.

5 Curseur [MASTER]

Ce curseur permet de spécifier le niveau global de tous les canaux. Lors de la fusion de pistes, ce curseur sert à régler le volume d'enregistrement pour les pistes à fusionner (→p.87).

6 Bouton [INPUT]

Ce bouton permet de choisir le canal du mélangeur auquel est envoyé le signal audio de chaque entrée. Il sert aussi à spécifier l'égalisation (pour l'enregistre-

ment) des entrées analogiques.

Ce bouton vous servira aussi lorsque vous employez l'accordeur (→p.26, 76).

7 Bouton [EQ/PHASE]

Ce bouton sert à régler l'égalisation (pour la reproduction des pistes) et la phase de chaque canal (→p.25, 79).

note Ces réglages peuvent être accouplés et sauvegardés dans une mémoire de scène.

8 Bouton [INSERT EFFECT]

Ce bouton sert à choisir l'endroit où l'effet doit être inséré, le type d'effet et à spécifier et éditer les programmes d'effet (→p.29, 80).

note Ces réglages peuvent être sauvegardés dans une mémoire de scène.

9 Bouton [MASTER EFFECT/AUX]

Ce bouton permet de choisir et d'éditer les programmes d'effet des effets maîtres 1 et 2; il sert aussi à définir le niveau d'envoi de chaque canal vers les effets maîtres. Ce bouton est en outre utilisé pour définir le niveau d'envoi vers un effet externe et pour choisir et éditer des programmes d'effet pour les effets maîtres (→p.31, 82).

note Ces réglages peuvent être sauvegardés dans une mémoire de scène. Vous pouvez accoupler les réglages d'envoi.

10 Bouton [SOLO/MONITOR]

Ce bouton vous permet d'isoler le signal d'un canal individuel, d'un envoi ou d'un retour. Ce bouton sert aussi à spécifier une source audio pour l'écoute (→p.85).

Quand la fonction Solo est activée, le témoin clignote.

11 Bouton [METER/TRACK VIEW]

Ce bouton permet d'afficher les données de volume (VU-mètres) durant l'enregistrement et la reproduction; il sert aussi à vérifier les événements audio contenus dans chaque piste (fonction Track View) (→p.86).

12 Bouton [SYSTEM]

Ce bouton est utilisé pour effectuer les réglages de commutateur au pied et les réglages MIDI, pour gérer les données sur disque et pour archiver ou charger les données (→p.45).

13 Bouton [RECORD]

Effectuez à l'aide de ce bouton les réglages d'enregistrement: choisissez la source d'enregistrement ou encore la méthode de fusion, etc. (→p.52).

14 Bouton [TRACK]

Appuyez sur ce bouton pour spécifier la piste virtuelle de chaque piste ou pour effectuer des opérations d'édition sur les pistes comme la copie ou l'effacement (→p.53).

15 Bouton [SONG]

Appuyez sur ce bouton pour créer un nouveau Song (morceau), pour choisir un morceau/changer son nom, pour éditer un morceau en exécutant une copie ou un déplacement, pour programmer la reproduction de morceaux ou encore pour produire un CD audio (vous devez pour cela posséder un graveur CD-R/RW) (→p.60).

16 Bouton [STORE]

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder une position, une scène ou un Marker. Notez que la sauvegarde ne sera effectuée que si vous actionnez ensuite l'un des boutons concernés (→p.65).

17 Bouton [MARK]

Appuyez sur ce bouton pour repérer des endroits dans un morceau et pour sauter instantanément jusqu'à un repère (Marker) mémorisé.

Ce bouton sert aussi à éditer les repères en changeant leur nom, en les effaçant, etc. (→p.65).

18 Bouton [SCENE]

Ce bouton permet de sauvegarder à l'endroit désiré du morceau et dans une mémoire de scène les réglages effectués avec les curseurs [CHANNEL], les commandes [PAN]/[BALANCE] ainsi que les réglages d'égalisation et d'envoi des effets. Quand cette fonction est activée et que vous reproduisez le morceau, les scènes enregistrées sont chargées automatiquement à l'endroit ad hoc. Vous pouvez aussi utiliser ce bouton pour copier les mémoires de scène, pour changer leur nom ou encore pour les effacer (→p.66).

Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Scene.

19 Bouton [TEMPO/RHYTHM]

Ce bouton sert à régler le tempo d'un morceau, à créer une carte de tempo (Tempo Map) et à activer/couper la fonction Rhythm.(→p.69).

Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Rhythm.

20 Bouton [IN/LOC1], bouton [OUT/LOC2], bouton [TO/LOC3], bouton [END/LOC4]

Appuyez sur ces boutons pour enregistrer un endroit souhaité dans un morceau ou pour passer directement à un emplacement temporel déjà mémorisé.

Les endroits mémorisés via ces boutons correspondent aux points Punch In/Out et à la portion choisie pour des opérations d'édition de piste comme la copie ou l'effacement (→p.71).

Vous pouvez écouter la portion de morceau entre les points IN~OUT en maintenant enfoncé le bouton [IN/LOC1] et en appuyant sur le bouton [OUT/LOC2].

21 Bouton [AUTO PUNCH]

Ce bouton permet d'activer/de couper la fonction Auto Punch In/Out, de définir le temps pre roll (échauffement)/post roll (contrôle) et de vérifier les emplacements start/end (→p.72).

Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Auto Punch In/Out.

22 Bouton [LOOP]

Appuyez sur ce bouton pour activer/couper la fonction Loop durant l'enregistrement et la reproduction et pour vérifier les emplacements start/end (→p.73).

Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Loop.

23 Bouton [UNDO]

Après avoir enregistré ou édité une piste, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour annuler la dernière modification en date (**Undo**). Si, à ce moment-là, vous décidez que la nouvelle version était tout de même valable, appuyez encore une fois sur ce bouton pour retourner au stade avant l'annulation (**Redo**).

Vous pouvez ainsi annuler les 99 opérations précédentes d'enregistrement ou d'édition (→p.74).
Ce bouton s'allume quand la fonction Undo est disponible.

24 Bouton [TRIGGER]

Ce bouton permet d'activer/de couper la fonction de **déclenchement de l'enregistrement** (Trigger Recording). Lorsque cette fonction est activée, l'enregistrement peut être déclenché (lancé) par un signal entrant (de votre instrument). Ce bouton sert aussi à spécifier le niveau que le signal déclencheur doit avoir ainsi qu'un éventuel décalage entre le moment où le seuil de déclenchement est franchi et le début de l'enregistrement (→p.75).

Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Trigger Recording.

25 Bouton [SCRUB]

Ce bouton permet de sélectionner la **fonction Scrub**, **Reproduction jusqu'à/Reproduction à partir de** et **Ralenti de reproduction**. Vous pouvez exploiter ces fonctions en utilisant la commande ad hoc (→p.76).

Ce bouton s'allume quand vous activez la fonction Scrub.

26 Bouton [ENTER]

Ce bouton permet de confirmer le réglage d'un paramètre ou de l'activer/le couper. Vous pouvez soit utiliser ce bouton, soit appuyer directement sur l'écran: le résultat est identique.

27 Bouton [CURSOR]

Ce bouton sert à déplacer le curseur à l'écran.

28 Molette [VALUE]

Cette molette sert à modifier les valeurs de paramètres ou à chercher une position bien précise. Lorsque la fonction Scrub est active, la molette [VALUE] permet de reproduire la piste sélectionnée à la vitesse désirée.

29 Boutons TRANSPORT bouton [REC], bouton [RHSL], bouton [PLAY], bouton [STOP], bouton [REW], bouton [FF]

Ces boutons permettent de contrôler la reproduction et l'enregistrement (→p.88).

30 Bouton [POWER]

Ce bouton sert à mettre le D16 sous et hors tension (→p.12).

31 Témoin d'accès au disque dur

Ce témoin s'allume quand le D16 utilise son disque dur interne durant la reproduction, l'enregistrement, l'édition de données, etc.

32 Témoin MIDI

Ce témoin s'allume quand le D16 reçoit des données MIDI à la borne MIDI IN.

Panneau avant

1 MIC (microphone intégré)

2 Témoin d'activation du microphone [MIC]

3 Commutateur [MIC]: OFF, INPUT 1, INPUT 2

OFF: Le microphone du D16 est désactivé (témoin éteint).

INPUT 1: Le signal du microphone intégré passe par [INPUT 1] (témoin allumé).

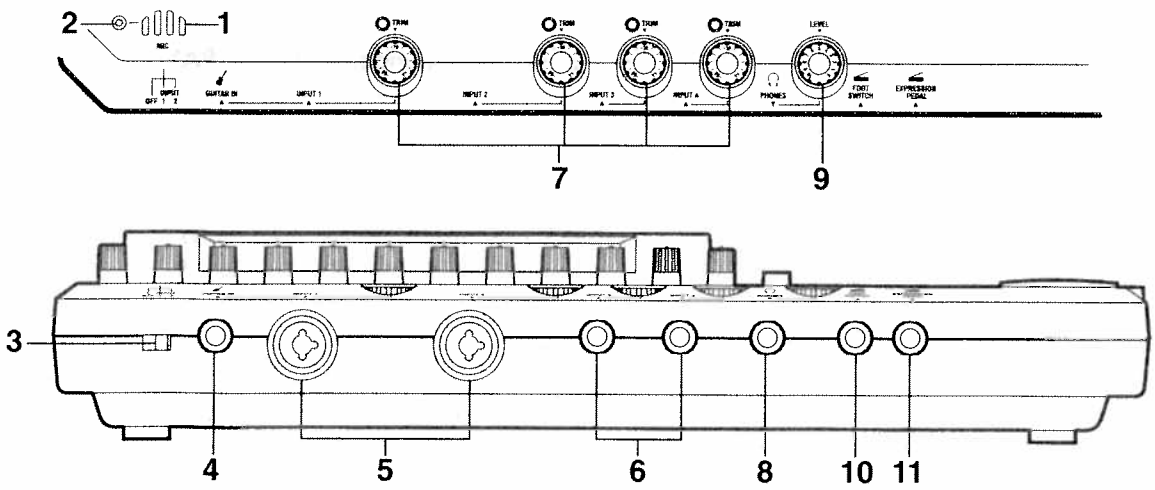
INPUT 2: Le signal du microphone intégré passe par [INPUT 2] (témoin allumé).

Si vous placez le commutateur [MIC] sur **INPUT 1** ou **INPUT 2**, le D16 choisit cette entrée comme entrée micro et n'utilise donc pas la source connectée à la borne de cette entrée.

L'ordre de priorité d'entrée est le suivant:

•① [MIC], ② [GUITAR IN] , ③ [INPUT]

Si vous n'utilisez pas le microphone intégré, désactivez-le en plaçant le commutateur [MIC] sur la position **OFF**.



4 Borne [GUITAR IN]

Vous pouvez connecter une guitare ou une guitare basse à cette borne.

Il s'agit d'une borne jack 1/4" (6,3 mm) asymétrique d'une impédance de 1 M-ohm.

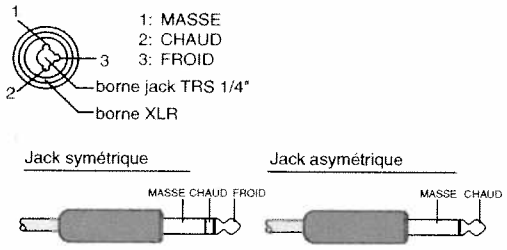
5 Bornes [INPUT 1], [INPUT 2]

Vous pouvez connecter à ces bornes une source audio comme un microphone ou une source de niveau ligne (clavier, etc.).

Ces entrées combinent une borne XLR et une borne jack 1/4" TRS.

Ces deux bornes d'entrée sont symétriques.

Toutefois, vous pouvez aussi y brancher une source de signal asymétrique.



Ne perdez pas de vue que si vous connectez un instrument à la borne [GUITAR IN] , vous ne pourrez plus utiliser l'entrée [INPUT 1]. Pour pouvoir utiliser la source connectée à la borne [INPUT 1], vous devez d'abord retirer la fiche de la borne [GUITAR IN].

6 Bornes [INPUT 3], [INPUT 4]

Vous pouvez connecter à ces bornes une source audio comme un microphone ou une source de niveau ligne (clavier, etc.).

Ces entrées symétriques comportent une borne jack 1/4" TRS. Vous pouvez aussi y brancher une source de signal asymétrique.

7 Commandes [TRIM]: –60...–10...+4 dBu

Ces commandes permettent de spécifier le niveau d'entrée. Les repères indiquent le niveau d'entrée. Réglez ces commandes en fonction de la source d'entrée utilisée.

Le D16 allume ses témoins dans des couleurs différentes pour vous indiquer le statut d'entrée.

Témoin allumé en **vert**: signal d'entrée reçu

Témoin allumé en **orange**: niveau d'entrée correct

Témoin allumé en **rouge**: niveau d'entrée excessif

Réglez ces commandes de sorte que les témoins ne s'allument pas en rouge.

Bien que le niveau d'entrée dépende de l'équipement et de votre jeu, voici quelques réglages de niveau d'entrée typiques pour ces commandes.

–40 ~ –60 dBu: signal de microphone

–30 dBu: guitare, guitare basse

–10 dBu: équipement audio de type Consumer, comme un lecteur de CD

+4 dBu: claviers et équipement de studio

Si vous tournez une commande [TRIM] à un niveau élevé et qu'aucune source n'est branchée à l'entrée correspondante, vous pourriez entendre un bourdonnement ou du bruit.

8 Borne [PHONES]

Branchez un casque d'écoute à cette borne.

Il s'agit d'une borne jack 1/4" stéréo.

Cette borne reproduit le même signal que les bornes [MONITOR OUT L/R].

9 Commande [PHONES LEVEL]: 0...10

Cette commande permet de régler le niveau d'écoute dans le casque. Plus le réglage est élevé, plus le volume augmente dans le casque.

10 Borne [FOOT SWITCH]

En utilisant un commutateur au pied, vous pourrez piloter les fonctions de base du D16 sans louper une note sur votre instrument.

Ce commutateur peut servir à lancer/arrêter la reproduction, l'enregistrement ponctuel manuel, à mémoriser des Markers ou à taper le tempo (Tap Tempo), etc. (→p.45).

Branchez à cette borne un commutateur au pied disponible en option (PS-1, etc.).

11 Borne [EXPRESSION PEDAL]

Vous pouvez brancher ici une pédale d'expression afin de contrôler un paramètre spécifique d'un effet d'insertion. Le D16 vous permet de contrôler ce paramètre en temps réel durant la reproduction ou l'enregistrement (→p.33).

Branchez à cette borne une pédale d'expression disponible en option (EXP-2, XVP-10, etc.).

Panneau arrière

1 Borne [AC 9V]

C'est ici que vous devez connecter l'adaptateur fourni avec le D16.

2 Borne [MIDI OUT]

Cette borne sert à transmettre des commandes MIDI permettant de piloter d'autres instruments ou appareils MIDI connectés au D16 (→p.46).

3 Borne [MIDI IN]

C'est via cette borne que le D16 reçoit des messages MIDI d'un autre instrument. Connectez à cette borne le dispositif MIDI externe avec lequel vous voulez piloter votre D16 (→p.46).

4 Commande [LCD CONTRAST]

Cette commande permet de modifier le contraste de l'écran, ce qui peut s'avérer nécessaire lorsque la lumière ambiante ou l'angle sous lequel vous vous trouvez affectent la lisibilité de l'écran. Tournez la commande vers la droite pour rendre les caractères et symboles plus foncés ou vers la gauche pour que les caractères deviennent plus clairs.

5 Port [SCSI]

Vous pouvez connecter à ce port un disque dur externe, un disque amovible (→p.49), etc. et utiliser ce support pour la reproduction/l'enregistrement, tout comme s'il s'agissait du disque dur du D16. Vous

pouvez aussi employer un disque externe pour archiver des morceaux finis (→p.49).

Si vous le désirez, vous pouvez créer vos propres CD audio en connectant à ce port un graveur CD-R/RW (→p.63).

Ce port est du type SCSI D-sub à 25 broches.

6 Borne [AUX OUT]

Cette borne transmet le signal d'envoi de chaque canal du mélangeur. (Le niveau d'envoi est réglé dans la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "AuxSnd".) Dans la plupart des cas, vous connecterez sans doute cette borne à l'entrée d'un effet externe.

Cette borne est du type jack 1/4".

7 Bornes [MONITOR OUT L/R]

Branchez votre système d'écoute externe à ces bornes. Vous pouvez choisir le bus envoyé à la sortie MONITOR OUT dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.85). Ces bornes reproduisent le même signal que la borne [PHONES].

Ces bornes sont du type RCA/Cinch.

8 Commande [MONITOR OUT LEVEL]

Cette commande permet de régler le volume du signal transmis aux bornes [MONITOR OUT L/R].

9 Bornes [MASTER OUT L/R]

Ces sorties analogiques transmettent le signal du bus stéréo (canaux gauche et droit). Lors du mixage, le bus stéréo transmet le mélange de tous les canaux du mélangeur ou le signal de la source spécifiée avec la fonction Solo. Vous pouvez assigner une source à la fonction Solo dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo".

Connectez votre système d'écoute ou enregistreur externe à ces bornes. Celles-ci reproduisent le même signal que la borne [S/P DIF OUT].

Ces bornes sont du type RCA/Cinch.

10 Borne [S/P DIF OUT]

Cette borne de sortie stéréo numérique est du type optique, format S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201).

Connectez cette borne à l'entrée numérique optique de votre enregistreur DAT ou MD via un câble optique.

Cette borne délivre le même signal audio que les bornes [MASTER OUT L/R] (→"9 Bornes [MASTER OUT L/R]"), mais en format numérique et à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

11 Borne [S/P DIF IN]

Il s'agit d'une borne d'entrée stéréo numérique du type optique, format S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201).

Connectez cette borne à la sortie numérique optique de votre enregistreur DAT ou MD via un câble optique.

Cette borne comporte un convertisseur de la fréquence d'échantillonnage, ce qui vous permet d'enregistrer directement des sources 32 kHz ou 48 kHz. Le signal est automatiquement converti à la fréquence 44,1 kHz utilisée par le D16.

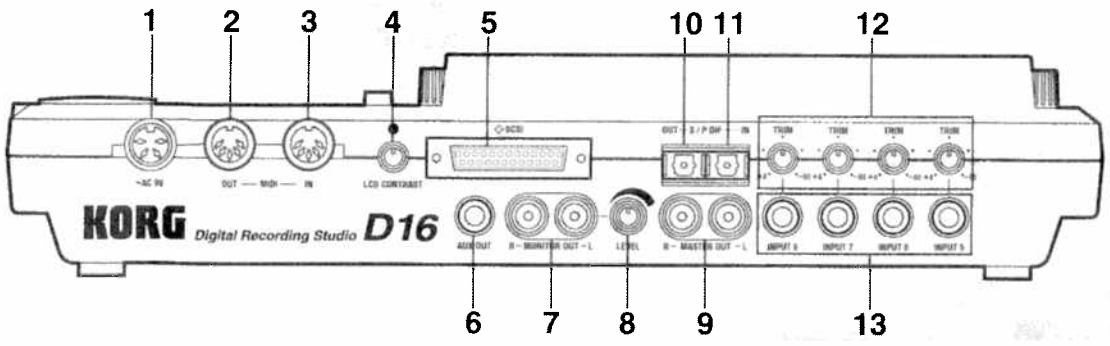
12 Commandes [TRIM]: –60...+4 dBu

Ces commandes permettent de spécifier le niveau d'entrée.

Bien que le niveau d'entrée dépende de l'équipement et de votre jeu, voici des réglages typiques pour ces commandes.
–40 ~ –60 dBu: signal de microphone
+4 dBu: claviers et équipement de studio

13 Bornes [INPUT 5], [INPUT 6], [INPUT 7], [INPUT 8]

Vous pouvez brancher à ces bornes d'entrée des sources produisant un signal de niveau microphone ou ligne (clavier, etc.) (→"6 Bornes [INPUT 3], [INPUT 4]").



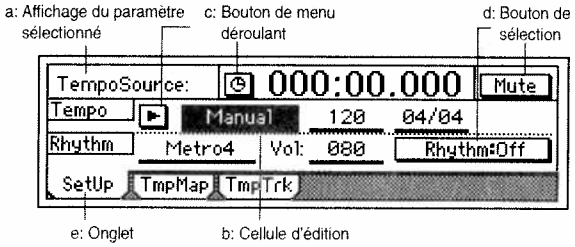
Nom et fonction des objets affichés à l'écran

Objets affichés à l'écran

L'écran LCD du D16 offre un système de sélection tactile (TouchView).

Vous pouvez ainsi en touchant les objets du doigt sur l'écran activer des pages d'écran, définir des valeurs de paramètre, déplacer le curseur, changer des réglages et effectuer bien d'autres opérations encore.

note Dans le manuel du D16, les termes repérés par des guillemets, comme "...", "bouton ..." ou "onglet ..." font par convention référence aux objets affichés à l'écran. En revanche, les termes "bouton [...]", "commande [...] ", "molette [...]" ou "curseur [...]" désignent par convention les commandes des panneaux supérieur, avant et arrière du D16.



a: Affichage du paramètre sélectionné

L'écran affiche ici le nom du paramètre sélectionné. Pour les paramètres représentés par un icône, comme l'égaliseur et les curseurs, la valeur est indiquée à droite.

b: Cellule d'édition

Lorsque vous appuyez sur un des paramètres à l'écran, le D16 affiche ce paramètre ou sa valeur en contrasté (en blanc sur fond noir). Convenons d'appeler cette zone en contrasté la "**cellule d'édition**". C'est en effet dans cette cellule que vous effectuez vos changements.

Vous pouvez modifier la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition via la molette [VALUE] (→p.9) ou via le bouton de menu déroulant de l'écran.

c: Bouton de menu déroulant

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le D16 active une **fenêtre de dialogue (f:)** vous affichant les valeurs de paramètre disponibles.
Pour définir la valeur d'un paramètre, appuyez sur la valeur souhaitée dans la boîte de dialogue affichée.

▶, Rename, New

d: Bouton de sélection

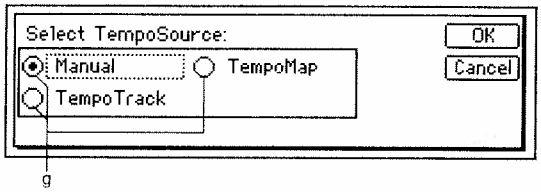
Ce type de bouton change de fonction ou encore active/désactive une commande à chaque fois que vous l'enfoncez.

Mute (On)/Mute (Off),
Rhythm:On (On)/Rhythm:Off (Off)

e: Onglet

Activez une page d'écran en appuyant sur son onglet. Vous pouvez aussi passer en revue les différents onglets disponibles en appuyant sur le bouton du mode de la page d'écran choisie.

f: Fenêtre de dialogue

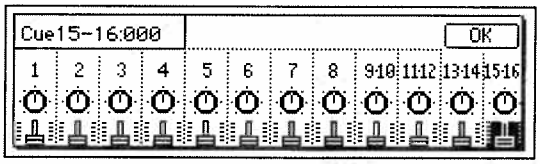


Pour exécuter l'opération, appuyez sur le bouton "OK". Pour annuler l'opération (sans l'effectuer donc), appuyez sur le bouton "Cancel". La fenêtre de dialogue se referme alors.

g: Boutons radio

Vous pouvez sélectionner une parmi deux ou plus de deux options disponibles en appuyant sur le bouton radio correspondant à votre choix.

h: Icône



Vous pouvez modifier la valeur de paramètre d'un objet affiché à l'écran sous forme d'un curseur ou d'un bouton. Il suffit d'appuyer sur l'icône pour sélectionner le paramètre et de changer sa valeur avec la molette [VALUE].

i: Boutons de défilement

Utilisez les boutons de défilement pour visionner des valeurs de paramètre qui ne peuvent pas être affichées en même temps que les autres.

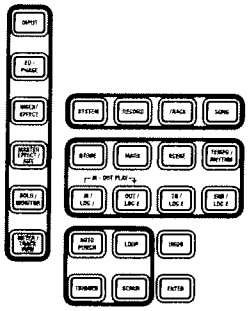
Réglage de contraste de l'écran

Réglez le contraste de l'écran à l'aide de la commande [LCD CONTRAST] située sur le panneau arrière (→p.6).

Opérations élémentaires à l'écran

1. Sélection du mode

Pour pouvoir accéder à une fonction du D16 depuis son écran, vous devez d'abord activer le mode contenant cette fonction en appuyant sur le bouton ad hoc.



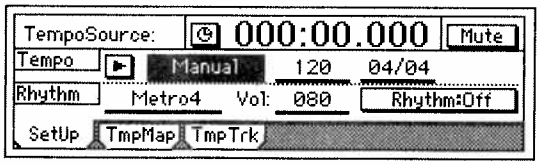
Pour en savoir plus sur les fonctions offertes par chaque mode, voyez la section "Référence" (→p.45).

2. Sélection de la page onglet

Chaque mode contient une série de paramètres répartis dans diverses pages d'écran. Ces pages sont divisées en onglets.

① **Assurez-vous que le mode souhaité est activé.**

L'illustration ci-dessous représente la page TEMPO/RHYTHM affichée lorsque vous appuyez sur le bouton [TEMPO/RHYTHM].



② **Choisissez la page onglet souhaitée. Vous pouvez effectuer ce choix de deux manières différentes.**

- Appuyez sur un des onglets affichés dans le bas de la page d'écran.
- Vous pouvez passer en revue les pages onglets disponibles en appuyant plusieurs fois sur le bouton du mode sélectionné.

Certaines pages ne disposent que d'un seul onglet.

3. Choix et réglage d'un paramètre

Choix du paramètre

Sélectionnez le paramètre à éditer en suivant une des méthodes décrites ci-dessous.

Appuyez directement sur le paramètre à l'écran.

Appuyez sur le côté haut/bas/gauche/droit du bouton [CURSOR] afin de déplacer le curseur jusqu'au paramètre.

Lorsque l'écran affiche une liste, tournez la molette [VALUE].

Réglage de la valeur du paramètre

La méthode de réglage du paramètre dépend du type de paramètre choisi.

Sélectionnez le paramètre de sorte qu'il apparaisse en contrasté, puis réglez sa valeur en tournant la molette [VALUE].

Il s'agit de la méthode de réglage habituelle; vous pouvez l'utiliser pour régler des paramètres soulignés ("_"), des paramètres affichés sous forme d'icône (l'égaliseur, par ex.) et pour changer le réglage temporel d'une mémoire Locate.

Voyez disposez aussi des méthodes de réglage suivantes:

Boutons de menu déroulant, fenêtres de dialogue

Appuyez sur un bouton de menu déroulant pour activer une fenêtre de dialogue et spécifiez la valeur du paramètre souhaité (→p.8).

Les deux méthodes suivantes vous permettent d'activer une fenêtre de dialogue avec un bouton de menu déroulant.

- Appuyez directement sur le bouton que vous souhaitez sélectionner.
- Choisissez le paramètre avec le bouton [CURSOR], puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Boutons de sélection

Ces boutons changent de fonction ou encore activent/désactivent une commande à chaque fois que vous les enfoncez (→p.8). Vous pouvez effectuer les sélections suivantes:

- Appuyez directement sur le bouton.
- Choisissez le paramètre avec le bouton [CURSOR], puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Boutons radio

Ces boutons vous permettent de choisir une parmi deux ou plus de deux options disponibles. Vous pouvez effectuer les sélections suivantes.

- Appuyez directement sur le bouton souhaité.
- Choisissez l'option souhaitée avec le bouton [CURSOR], puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Choisir un morceau ou un repère (Marker) d'une liste

Pour sélectionner un article dans une liste, suivez une des méthodes suivantes:

- Appuyez directement sur l'article souhaité (son nom).
- Choisissez l'article souhaité en tournant la molette [VALUE].

Choisir un morceau dans une liste de reproduction programmée

Vous suivrez une méthode spéciale uniquement lorsque vous créez une liste de reproduction programmée dans la page onglet [SONG] "PrgPlay".

Choisissez un morceau dans la liste et effectuez les opérations souhaitées sur ce morceau.

① Appuyez sur un numéro de liste de reproduction programmée.

② Choisissez le morceau souhaité dans la liste en tournant la molette [VALUE].

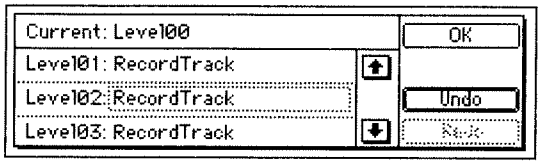
Fonction Undo

Après avoir exécuté un enregistrement ou une édition dans une piste, il est souvent possible de l'annuler en faisant appel à la fonction **Undo**.
Vous pouvez annuler jusqu'à **99** opérations antérieures. Vous pouvez aussi décider de rétablir la version modifiée si vous trouvez qu'elle n'était pas si mal que ça. C'est à ça que sert la fonction **Redo**.

Cette fonction vous sera par exemple utile lorsque vous venez d'effectuer un enregistrement en boucle et que vous souhaitez choisir votre meilleure prise. Pour en savoir plus sur l'enregistrement en boucle, voyez la p.73.

① **Appuyez sur le bouton [UNDO].**

L'écran affiche une liste vous indiquant le dernier enregistrement ainsi que les prises précédentes.



② **Choisissez dans cette liste votre prise la plus réussie en tournant la molette [VALUE].**

③ **Appuyez sur le bouton "Undo" afin d'exécuter la fonction Undo.**

Le D16 choisit la prise spécifiée.

④ **Lancez la reproduction pour vous assurer que vous avez choisi la bonne prise.**

Si vous appuyez sur le bouton [PLAY] quand la fonction "AutoPunch" est réglée sur "**On**" (dans la page onglet [AutoPunch] "AtPunch"), le D16 reproduira en boucle la portion entre le point de départ d'enregistrement (**IN**) et le point de fin d'enregistrement (**OUT**).

⑤ **Appuyez sur le bouton "Redo"; le D16 retourne à la prise "Level00".**

Pour en savoir plus sur Undo, voyez la p.74.

Etape 1. Connexions et mise sous/hors tension

Connexion d'appareils audio au D16 et mise sous tension

1. Connexions

Le croquis ci-dessous vous montre un système de base incluant le D16 pour l'enregistrement. Si vous disposez d'autres composants, il convient bien sûr d'adapter ce système à vos besoins.

⚠ Veillez à toujours éteindre aussi bien le D16 que les autres appareils avant d'établir ou de modifier les connexions, faute de quoi vous risquez d'endommager vos haut-parleurs , etc.

① **Connectez l'adaptateur AC/AC fourni.**

Branchez l'adaptateur AC/AC fourni à la borne d'alimentation de votre D16 et ensuite à une prise murale.

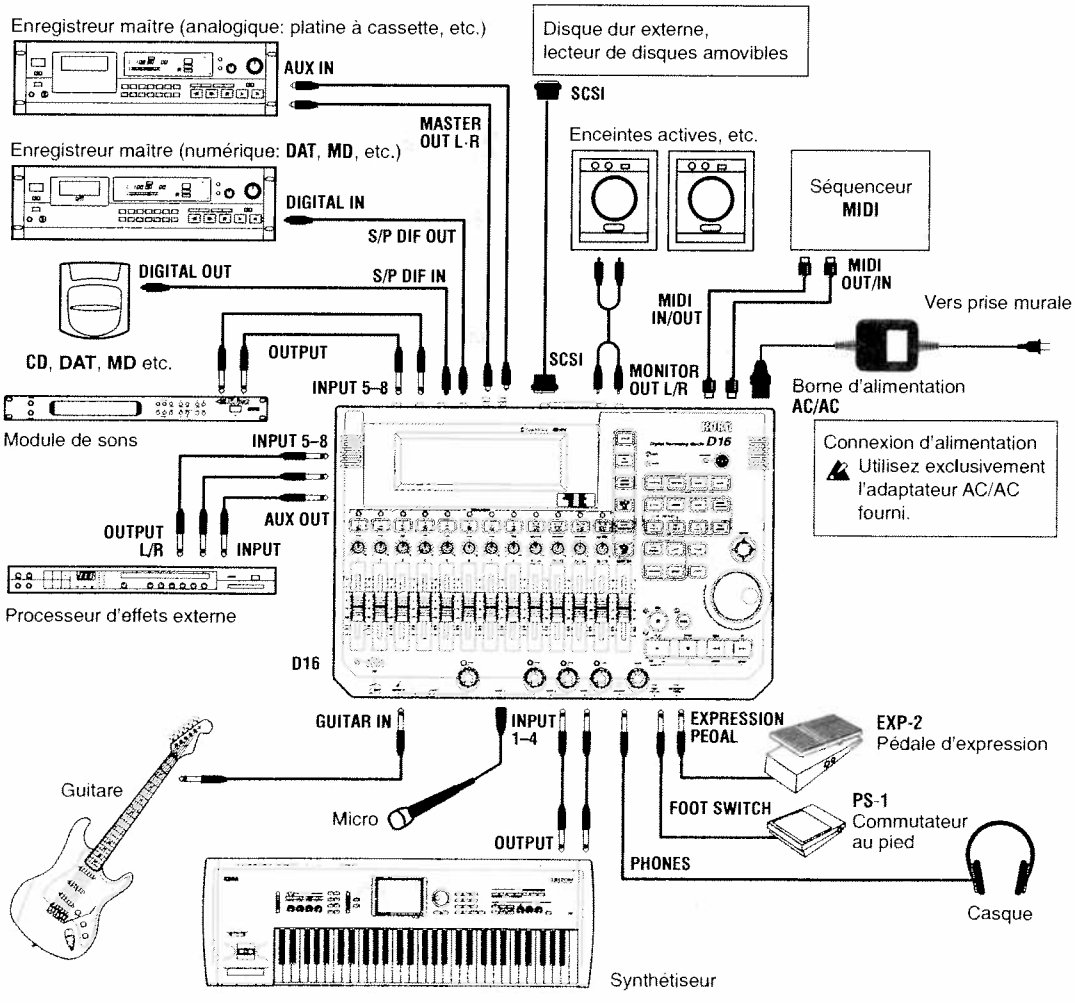
② **Branchez vos appareils audio.**

Utilisez un câble RCA/Cinch pour relier les bornes [MONITOR OUT L/R] du D16 aux baffles actifs (enceintes actives PM-15B disponibles en option), etc.

Si vous désirez utiliser un casque, branchez sa fiche jack 1/4" à la borne [PHONES].

note Vous pouvez régler le niveau du signal présent aux bornes [MONITOR OUT L/R] et à la borne [PHONE] dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor" (→p.85).

③ **Connectez vos sources d'entrée.**



Connexions requises pour enregistrer des sources analogiques

- Guitare, guitare basse ↔ borne [GUITAR IN]
- Micro (XLR) ↔ bornes [INPUT 1], [INPUT 2]
- Synthétiseur, etc. ↔ bornes [INPUT 1]~[INPUT 8]

note Vous pouvez connecter aux entrées [INPUT 1]~[INPUT 8] le signal d'une guitare ou guitare basse passant par un processeur d'effets compact.

note Si vous connectez une source stéréo, veillez à choisir deux entrées voisines (1–2, 3–4, 5–6, 7–8); cela facilitera vos travaux d'édition dans ces pistes.

Si vous enregistrez le signal d'un micro connecté, éloignez suffisamment le D16 du micro de sorte que ce dernier ne capte pas les bruits de manipulation.

Si vous souhaitez d'autres exemples de connexions ou que vous voulez en savoir plus sur l'envoi du signal d'entrée aux canaux du mélangeur et sur l'écoute du signal d'entrée, voyez la p.16.

Connexions requises pour enregistrer des sources numériques

- Sortie numérique optique (S/P DIF) d'un appareil de reproduction numérique comme un lecteur de CD ou MD ↔ borne [S/P DIF] du D16 (effectuez la connexion avec un câble numérique optique)

Si vous souhaitez d'autres exemples de connexions ou que vous voulez en savoir plus sur l'envoi du signal d'entrée aux canaux du mélangeur et sur l'écoute du signal d'entrée, voyez la p.18.

④ **Effectuez les autres connexions.**

Connexions requises pour un mixage final

Effectuez les connexions sur l'enregistreur utilisé (enregistreur DAT, MD, platine à cassette, etc.) pour recueillir le mixage final d'un morceau enregistré sur le D16.

- Entrée numérique optique (S/P DIF) d'un enregistreur numérique comme une platine DAT ou MD ↔ borne [S/P DIF OUT] du D16
- Bornes AUX IN d'un enregistreur analogique comme une platine à cassette ↔ bornes [MASTER OUT L/R] du D16

Connexions requises pour l'utilisation d'un processeur d'effets externe

Si vous souhaitez appliquer un effet externe au signal de la sortie d'envoi [AUX OUT], utilisez les bornes [INPUT 1]~[INPUT 8] pour recevoir le ou les signaux de retour.

Dans ce cas, vous pouvez décider si le ou les signaux sont envoyés au(x) canal (canaux) du mélangeur de la même manière que pour un signal d'entrée conventionnel ou s'ils sont envoyés directement au bus maître (→p.76).

Connexion d'un commutateur au pied pour effectuer des corrections manuelles, lancer/arrêter la reproduction, etc.

Connectez le commutateur au pied (PS-1 disponible en option) à la borne [FOOT SWITCH].

Connexion d'une pédale d'expression pour contrôler des effets

Connectez la pédale d'expression (EXP-2, XVP-10 disponibles en option) à la borne [EXPRESSION PEDAL].

Ne connectez pas de pédale de volume à cette borne, car ce type de pédale ne fonctionnera pas correctement.

Connexions requises pour contrôler les effets ou changer de mémoires de scène a l'aide d'un dispositif MIDI externe

Borne MIDI OUT du dispositif MIDI externe ↔ borne [MIDI IN] du D16 (→p.47)

Connexions requises pour synchroniser le D16 avec un séquenceur MIDI, etc.

Borne MIDI IN du séquenceur, etc. ↔ borne [MIDI OUT] du D16 (utilisez pour cela un câble MIDI)

Si vous envoyez des messages MMC: borne MIDI OUT du séquenceur, etc. ↔ borne [MIDI IN] du D16 (→p.47).

Connexions requises pour produire un CD audio sur un graveur CD-R/RW

- Port SCSI du graveur CD-R/RW ↔ port [SCSI] du D16 (utilisez pour cela un câble SCSI) (→p.49)

Connexions requises pour archiver des données sur un disque dur externe ou un disque amovible

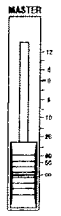
Port SCSI du dispositif SCSI externe ↔ port [SCSI] du D16 (utilisez pour cela un câble SCSI) (→p.49)

2. Mise sous/hors tension

Mise sous tension

Suivez les étapes ci-dessous pour mettre votre D16 et l'équipement connecté sous tension.

Avant d'allumer votre installation, mettez le volume de tous les appareils au minimum. Commencez toujours par les appareils qui transmettent des signaux.



① **Mettez le curseur [MASTER] du D16 en position – ∞. Mettez le volume de tous les autres appareils au minimum.**

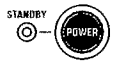
② **Mettez sous tension les sources de signaux externes (synthétiseur, etc.).**

Si vous avez connecté un disque dur ou lecteur externe, mettez-le sous tension.

③ **Appuyez sur le bouton [POWER] du D16 pour l'allumer.**

L'écran affiche alors le message de mise en route, suivi de la page onglet [SONG] "SelSong".

Le D16 choisit le morceau sélectionné à la dernière mise hors tension.



④ **Allumez les appareils auxquels le D16 envoie des signaux, comme le système d'écoute ou un enregistreur MD par exemple.**

Mise hors tension

Une fois que la reproduction ou l'enregistrement du morceau est terminée, mettez si vous le souhaitez le D16 hors tension. Suivez les étapes ci-dessous pour mettre le D16 et l'équipement connecté hors tension.

- Avant d'éteindre votre installation, mettez le volume de tous les appareils au minimum. Commencez toujours par les appareils qui reçoivent des signaux.
- Ne débranchez jamais l'adaptateur AC/AC quand le D16 est sous tension. Cela risquerait de détruire des données.
- Le D16 sauvegarde automatiquement les données audio enregistrées et les réglages du mélangeur, etc. quand vous sélectionnez ou modifiez un morceau ou quand vous mettez l'appareil hors tension. Notez cependant que si vous tenez aux réglages des effets, vous devez les sauvegarder vous-même.

① **Si vous souhaitez conserver les réglages d'effet que vous avez effectués, sauvegardez-les (→p.33).**

② **Mettez le curseur [MASTER] du D16 en position – ∞. Mettez le volume de tous les autres appareils au minimum.**

③ **Mettez hors tension les appareils auxquels le D16 envoie des signaux, comme le système d'écoute ou un enregistreur MD par exemple.**

④ **Appuyez sur le bouton [POWER] pour mettre votre D16 hors tension.**

Quand vous enfoncez le bouton [POWER], l'écran affiche un message vous demandant confirmation; appuyez sur le bouton "YES".

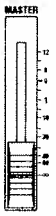
⑤ **Si vous avez connecté un disque dur ou lecteur externe, mettez-le hors tension.**

⑥ **Mettez hors tension les sources de signaux externes (synthétiseur, etc.).**

Audition des morceaux de démonstration

A la livraison, le D16 contient déjà des morceaux. Il serait dès lors une bonne idée de les écouter pour découvrir les possibilités du D16 et en savourer la qualité sonore.

① **Mettez les curseurs [CHANNEL] du D16 en position 0 et son curseur [MASTER] en position – ∞.**



② **Sélectionnez le morceau que vous désirez écouter.**

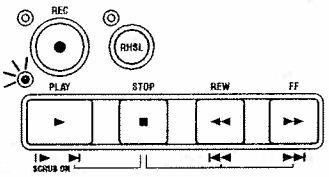
Pour en savoir plus sur la sélection des morceaux, voyez la section "3. Sélection d'un morceau existant" (→p.14).

③ **Vérifiez si les témoins au-dessus des boutons [TRACK STATUS] sont verts.**

S'ils ont une autre couleur ou s'ils sont éteints, appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] en question pour que le témoin devienne vert (PLAY).



④ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**



⑤ **Augmentez le curseur [MASTER] jusqu'à ce que vous ayez trouvé le volume de sortie désiré.**

Pendant la reproduction du morceau, vous pouvez utiliser les curseurs [CHANNEL] et les commandes [PAN], modifier l'égalisation et le niveau d'envoi aux effets maîtres. Vous pouvez même choisir d'autres programmes d'effets pour les effets d'insertion et les effets maîtres pour découvrir en quoi cela influence le caractère du morceau.

⑥ **Une fois le morceau de démonstration terminé, appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.**

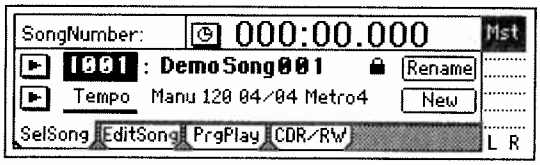
Etape 2. Création et sélection de morceaux

Création/sélection de morceau

Pour pouvoir enregistrer vos propres morceaux, vous devez commencer par créer un *Song* sur votre D16. Dans cette section, nous vous montrons comment créer et nommer des morceaux et comment les sélectionner.

1. Création d'un Song

① **Sélectionnez la page onglet [SONG] "SelSong".**
Appuyez sur le bouton [SONG], puis sur l'onglet "SelSong".



② **Appuyez sur le bouton "New".**

③ **Choisissez la résolution de bits/le nombre de pistes pour votre Song ainsi que le réglage de mélangeur (→p.60).**



④ **Appuyez sur le bouton "OK".**
Le D16 crée un morceau intitulé "NewSong" en lui donnant le premier numéro de morceau libre après le dernier Song existant.

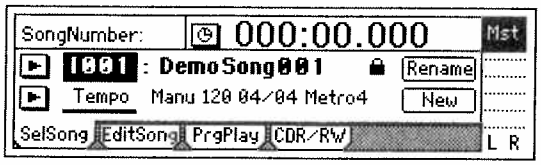
Pour effacer un Song, voyez la p.62.

2. Nom du morceau

Veillez à toujours commencer par nommer vos nouveaux Songs. Il sera ainsi plus facile de les identifier plus tard.

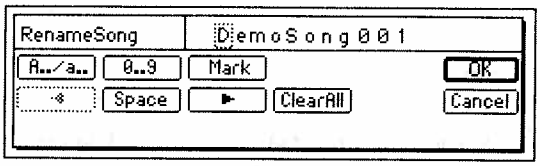
Si vous voulez changer le nom d'un morceau, vous devez d'abord sélectionner le Song en question (→"3. Sélection d'un morceau existant").

① **Choisissez la page onglet [SONG] "SelSong".**
Appuyez sur le bouton [SONG], puis sur l'onglet "SelSong".



② **Appuyez sur le bouton "Rename".**

③ **Changez le nom du morceau.**
Appuyez plusieurs fois sur les boutons "◀" "▶" pour amener le curseur à la position à laquelle vous désirez affecter un autre caractère. Choisissez ensuite le caractère ou symbole souhaité en tournant la molette [VALUE].



Voici ce que les boutons affichés à l'écran vous permettent d'effectuer.

Bouton "Space":	Insérer un blanc (espace).
Bouton "ClearAll":	Effacer le nom entier.
Bouton "A../a..":	Choisir le caractère alphabétique "A". Appuyez à nouveau pour choisir "a".
Bouton "0...9":	Choisir le chiffre "0".
Bouton "Mark":	Choisir le symbole.

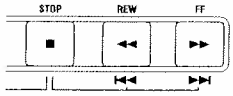
④ **Après avoir programmé le nom, appuyez sur le bouton "OK". Si, après réflexion, vous ne souhaitez plus changer le nom, appuyez sur le bouton "Cancel".**

3. Sélection d'un morceau existant

La sélection (création) d'un nouveau morceau diffère de celle d'un morceau existant. Voici comment faire pour choisir un morceau existant. (Pour un nouveau morceau, voyez la section "1. Création d'un Song".)

Trois méthodes s'offrent à vous pour choisir un morceau existant.

Bouton [STOP] + bouton [FF], bouton [STOP] + bouton [REW]



Suivez la méthode décrite ci-dessous pour choisir le morceau suivant ou le morceau précédent d'un même lecteur.

- Pour choisir le morceau suivant, maintenez enfoncé le bouton **[STOP]** et appuyez sur le bouton **[FF]**.
- Pour choisir le morceau précédent, maintenez enfoncé le bouton **[STOP]** et appuyez sur le bouton **[REW]**.

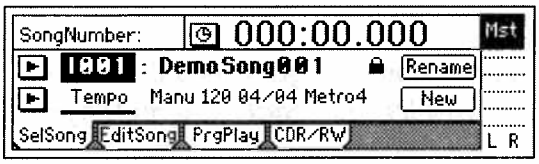
Si vous vous trouvez au début du morceau ("000:00.000", etc.), le D16 choisira le morceau précédent.

Si par contre vous vous trouvez quelque part dans un morceau et que vous appuyez sur une des combinaisons de boutons ci-dessus, le D16 retournera au début du morceau en question. Dans ce cas, appuyez à nouveau sur ces boutons pour sélectionner le morceau précédent.

Amener le curseur jusqu'au numéro de morceau et tourner la molette [VALUE]

Suivez cette méthode pour choisir un autre morceau d'un même lecteur.

① **Choisissez la page onglet [SONG] "SelSong".**
Appuyez sur le bouton [SONG], puis sur l'onglet "SelSong".

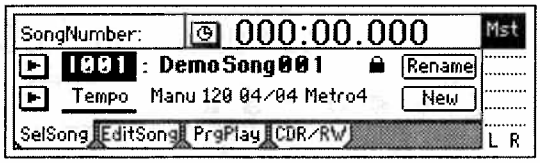


② **Appuyez sur "SongNumber" (cet emplacement apparaît en contrasté) et tournez la molette [VALUE] pour choisir le numéro du morceau souhaité.**

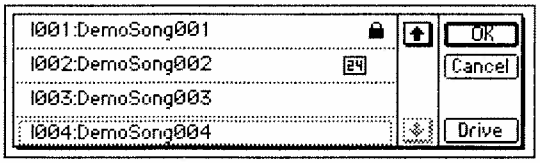
Sélection depuis la liste de morceaux (choix d'un morceau sur un disque dur ou amovible externe)

Suivez cette méthode pour choisir un autre morceau sur un même lecteur ou un morceau d'un autre lecteur.

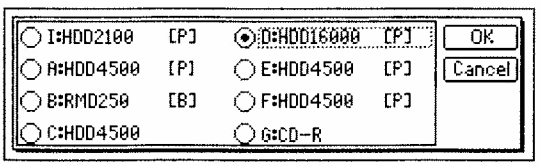
① **Choisissez la page onglet [SONG] "SelSong".**
Appuyez sur le bouton [SONG], puis sur l'onglet "SelSong".



② **Appuyez sur le bouton "SongNumber:▶" situé à gauche du numéro de morceau.**
La liste de morceaux apparaît alors.



③ **Pour changer de lecteur, appuyez sur le bouton "Drive", choisissez un lecteur dans la liste et appuyez sur le bouton "OK".**



④ **Pour sélectionner un morceau dans la liste affichée, tournez la molette [VALUE] pour choisir le morceau et appuyez sur le bouton "OK".**

Etape 3. Enregistrement

Cette section explique les différentes possibilités que le D16 vous offre pour l'enregistrement . Il va de soi que vous avez intérêt à toujours choisir l'approche qui mène droit au but.

Pendant l'enregistrement, le signal audio suit le parcours suivant: entrée → canal du mélangeur → enregistreur.

1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement

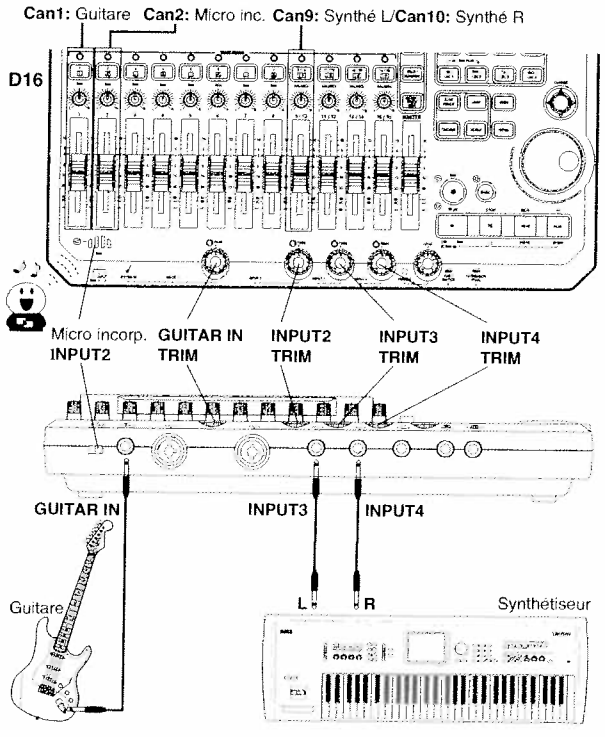
Le D16 comporte des entrées analogiques et une entrée numérique. Pour pouvoir enregistrer une source audio externe, vous devez assigner le signal de cette source à un canal du mélangeur.

Cette section décrit comment assigner des sources d'entrée aux canaux du mélangeur de sorte à pouvoir écouter ces sources.

note Sur le D16, le numéro du canal de mélangeur assigné à l'entrée est identique au numéro de la piste utilisée pour l'enregistrement et la reproduction. Pour enregistrer dans la piste 8, par exemple, vous devez assigner la source audio au canal 8 du mélangeur.

Entrées analogiques

Cette section vous décrit quelques exemples typiques. Voyez l'exemple qui est le plus proche de votre configuration.



- La **guitare** connectée à la borne [GUITAR IN] est assignée au canal 1 du mélangeur.
- Le **microphone incorporé** est assigné à la borne d'entrée [INPUT 2] et au canal 2 du mélangeur.
- Le **synthétiseur** connecté aux bornes d'entrée [INPUT 3] et [INPUT 4] est assigné aux canaux 9 et 10 du mélangeur.

Si votre source d'entrée est stéréo, veillez à la connecter à des entrées adjacentes (1–2, 3–4, 5–6, 7–8). Cela vous permettra de lui assigner des canaux adjacents du mélangeur.

note Avant de passer à l'étape suivante, voyez la section "1. Création d'un Song" (→p.14) et créez un nouveau Song (morceau).

Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 1 du mélangeur

① **Branchez votre guitare à l'entrée.**

Abaissez le curseur [MASTER] du D16 et branchez votre guitare à la borne [GUITAR IN].

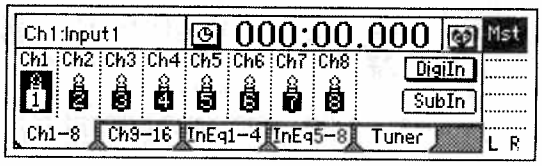
② **Réglez le niveau d'entrée.**

Réglez le niveau d'entrée de la borne GUITAR IN/INPUT 1 avec la commande [TRIM] tout en jouant de la guitare. Réglez le niveau d'entrée de sorte à ce que le volume soit près du maximum sans que le témoin ne s'allume en rouge.

③ **Choisissez le canal d'entrée.**

- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8".
- Appuyez sur l'icône "Ch1" et choisissez "**Input 1**" en tournant la molette [VALUE].

Vous venez d'assigner la source connectée à la borne [GUITAR IN] au canal 1 du mélangeur.



④ **Spécifiez la piste d'enregistrement.**

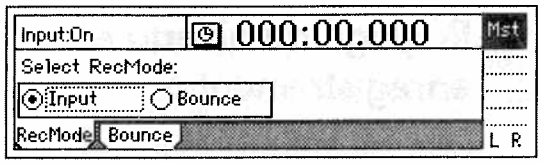
Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste 1 pour la placer en mode **REC** (le témoin s'allume en rouge).

Le son de la source est assigné au canal 1 et la piste 1 est à présent choisie pour l'enregistrement.



⑤ **Choisissez le mode d'enregistrement.**

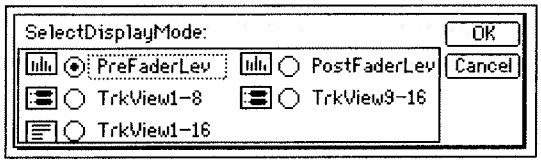
- Choisissez la page onglet [RECORD] "Rec-Mode".
- Appuyez sur "**Input**" (=enregistrement du signal d'entrée).



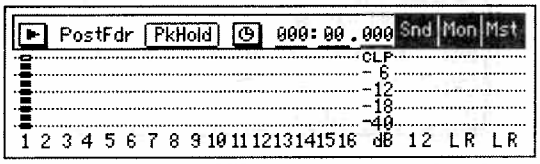
⑥ **Vérifiez le niveau d'entrée avec les VU-mètres.**

Affichez le niveau "pré-curseur".

- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
- Sélectionnez "**PreFaderLev**" avec le bouton "▶", puis appuyez sur le bouton "OK".

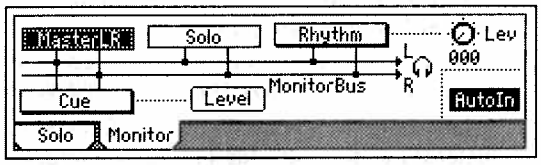


Le VU-mètre affiche les changements de niveau d'entrée du canal 1.



⑦ **Ecoutez le signal d'entrée.**

- Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".
- Appuyez sur le bouton "MasterLR" afin de l'**activer** (il apparaît en contrasté).
- Augmentez graduellement le volume d'écoute avec la commande [PHONES LEVEL] ou la commande [MONITOR OUT LEVEL] et écoutez le signal d'entrée au casque ou via votre système d'écoute.



Assignation du micro incorporé à l'entrée [INPUT 2] et au canal 2 du mélangeur

① **Activez le microphone incorporé.**

Mettez le curseur [MASTER] du D16 en position minimale et placez le commutateur [MIC] sur **INPUT 2** (voyez le schéma à la page précédente).

Le témoin [MIC] s'allume.

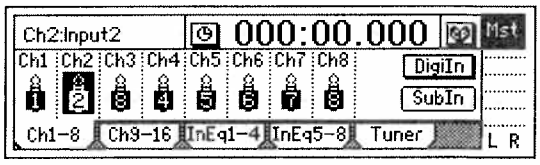
② **Réglez le niveau d'entrée.**

Parlez ou chantez près du microphone et réglez la commande [TRIM] de l'entrée INPUT 2. Réglez le niveau d'entrée de sorte à ce que le volume soit près du maximum sans que le témoin ne s'allume en rouge.

③ **Choisissez le canal d'entrée.**

- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8".
- Appuyez sur l'icône "Ch2" et choisissez "**Input 2**" en tournant la molette [VALUE].

Vous venez d'assigner le signal d'entrée du microphone incorporé au canal 2 du mélangeur.



④ **Spécifiez la piste d'enregistrement.**

Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste 2 pour la placer en mode **REC** (le témoin s'allume en rouge).

⑤ **Vérifiez le mode d'enregistrement et le niveau d'entrée, et écoutez le signal.**

Voyez les étapes ⑤, ⑥ et ⑦ sous "Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 1 du mélangeur".

Assignation du synthétiseur branché aux bornes [INPUT 3] et [INPUT 4] aux canaux 9 et 10 du mélangeur.

① **Connectez votre synthétiseur.**

Mettez le curseur [MASTER] du D16 en position minimale et branchez votre synthé aux bornes d'entrée [INPUT 3] et [INPUT 4] (voyez le schéma à la page précédente).

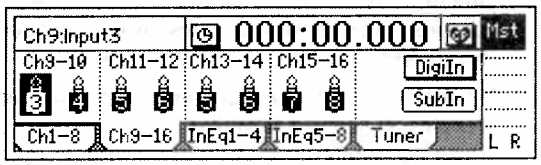
② **Réglez le niveau d'entrée.**

Jouez sur votre synthétiseur et réglez le niveau d'entrée au D16 en tournant les commandes [TRIM] des entrées INPUT 3 et 4. Réglez le niveau d'entrée de sorte à ce que le volume soit près du maximum sans que le témoin ne s'allume en rouge.

③ **Spécifiez les canaux d'entrée.**

- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch9–16".
- Appuyez sur l'icône "Ch9" et choisissez "**Input 3**" en tournant la molette [VALUE]. Suivez cette méthode pour assigner "Ch10" à "**Input 4**".

Vous venez d'assigner le signal d'entrée du synthé aux canaux 9 et 10.



④ **Spécifiez les pistes d'enregistrement.**

Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] des pistes 9/10 pour les placer en mode **REC** (le témoin s'allume en rouge).

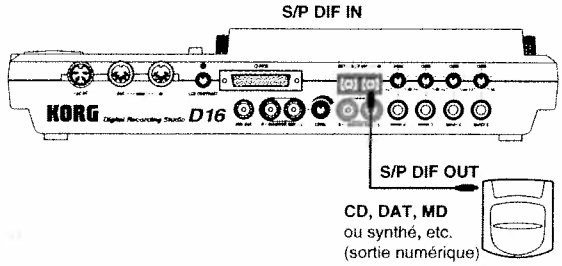
⑤ **Vérifiez le mode d'enregistrement et le niveau d'entrée, et écoutez le signal.**

Voyez les étapes ⑤, ⑥ et ⑦ sous "Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 1 du mélangeur".

Entrée numérique

Le D16 vous permet de connecter et d'enregistrer une source numérique grâce à sa borne S/P DIF.

L'exemple suivant vous montre comment envoyer le signal d'un lecteur de CD branché à la borne [S/P DIF IN] aux canaux 1 et 2 du mélangeur.

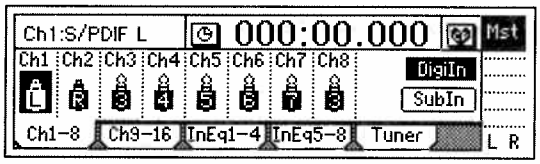


① **Connectez la sortie de la source numérique.**

Mettez le curseur [MASTER] du D16 en position minimale et branchez la sortie numérique du lecteur de CD à la borne [S/P DIF IN] du D16 avec un câble optique.

② **Activez l'entrée numérique.**

- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8".
- Appuyez sur le bouton "DigiIn" afin de l'**activer** (il apparaît en contrasté).



③ **Choisissez le canal d'entrée.**

Appuyez sur l'icône et choisissez "**S/P DIF L**" en tournant la molette [VALUE]. Suivez cette méthode pour assigner "Ch2" à "**S/P DIF R**". Vous venez d'assigner le signal d'entrée de la borne [S/P DIF IN] aux canaux 1 et 2.

④ **Spécifiez les pistes d'enregistrement.**

Lancez la reproduction du CD et appuyez sur les boutons [TRACK STATUS] des pistes 1 et 2 pour choisir **REC** (le témoin s'allume en rouge).

⑤ **Vérifiez le mode d'enregistrement et le niveau d'entrée, et écoutez le signal.**

Voyez les étapes ⑤, ⑥ et ⑦ sous "Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 1 du mélangeur".

2. Réglage du niveau et enregistrement

Cette section vous décrit comment enregistrer le signal des sources audio que vous avez assignées aux canaux du mélangeur sous "1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement" (→p.16).

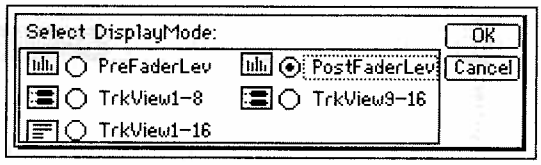
note Si vous voulez créer et enregistrer un nouveau morceau, voyez la section "1. Création d'un Song" (→p.14).

Désactivez le bouton [RHSL].

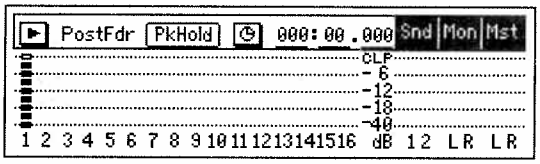
① **Réglez le niveau d'enregistrement.**

Réglez le niveau d'enregistrement avec le curseur [CHANNEL].

- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW].
- Appuyez sur le bouton "▶", choisissez "**PostFaderLev**" et confirmez avec le bouton "OK".



- Quand vous augmentez le niveau avec le curseur [CHANNEL], le VU-mètre du canal d'entrée affiche le volume correspondant. Réglez le curseur de façon à ce que le VU-mètre n'atteigne jamais le niveau "CLP".



② **Passez à l'endroit auquel vous souhaitez commencer l'enregistrement (→p.24).**

Vous commencerez l'enregistrement depuis le début du morceau ("**001.01.000**" ou "**000:00.000**").

③ **Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste/des pistes que vous souhaitez enregistrer pour choisir REC (le témoin s'allume en rouge).**

④ **Activez le mode prêt-à-enregistrer.**

Appuyez sur le bouton [REC]. (Les témoins [REC] et [PLAY] se mettent à clignoter.)

⑤ **Lancez l'enregistrement.**

Appuyez sur le bouton [PLAY]. (Les témoins [REC] et [PLAY] restent allumés.)

Commencez à jouer.

⑥ **Arrêtez l'enregistrement.**

A la fin du morceau, appuyez sur le bouton [STOP]. (Les témoins [REC] et [PLAY] s'éteignent.)

note Une fois l'enregistrement terminé, vérifiez si les données ont été correctement enregistrées.

⑦ **Rebobinez jusqu'au début du morceau (→p.24).**

⑧ **Choisissez la ou les pistes à reproduire.**

Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste/des pistes que vous venez d'enregistrer afin de la/les placer en mode **PLAY** (le témoin s'allume en vert).

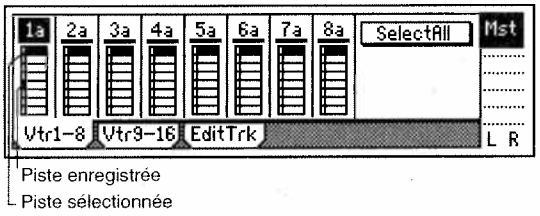
⑨ **Lancez la reproduction.**
Appuyez sur le bouton [PLAY]. (Le témoin [PLAY] s'allume.)

⑩ **Arrêtez la reproduction.**
A la fin du morceau, appuyez sur le bouton [STOP]. (Le témoin [PLAY] s'éteint.)

Enregistrement dans une piste virtuelle

Chacune des seize pistes du D16 comporte huit pistes virtuelles.

Pour l'enregistrement de solos, etc., vous pouvez enregistrer chaque prise dans une piste virtuelle différente et choisir plus tard votre meilleure prise. Si vous effectuez une fusion de piste (ping-pong), vous pouvez aussi utiliser une **piste virtuelle non-sélectionnée** comme destination d'enregistrement: cela vous permettra de mixer seize pistes de données dans deux pistes sans devoir effacer aucune des pistes contenant les données originales (→p.22).



① **Choisissez une piste virtuelle.**
Dans la page onglet [TRACK] "Vtr 1–8" ou "Vtr 9–16", appuyez sur "VirtualTrackSelect" pour la piste dont vous voulez changer la piste virtuelle; choisissez ensuite la piste virtuelle souhaitée avec la molette [VALUE].

② **Réglez le niveau d'enregistrement pour la source d'entrée et lancez l'enregistrement.**
Voyez les sections "1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement" et "2. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.16, 18).

Enregistrement d'une autre piste en écoutant ce qui est déjà enregistré (doublage)

Le "**doublage**" est une technique propre aux enregistreurs multipistes 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 **Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste ou des pistes que vous voulez reproduire afin de la/les placer en mode PLAY (le témoin s'allume en vert).**

② **Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] de la piste que vous voulez enregistrer pour la placer en mode REC (le témoin clignote en rouge).**

③ **Abaissez au minimum les curseurs [CHANNEL] des autres pistes afin d'entendre uniquement les pistes à reproduire et à enregistrer.**

④ **Réglez le niveau d'enregistrement pour la source d'entrée et lancez l'enregistrement.**
Voyez les sections "1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement" et "2. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.16, 18).

Réglez "Select RecMode" sur "Input" dans la page onglet [RECORD] "RecMode".

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

Il arrive parfois que l'on soit très satisfait de sa prestation, tout en regrettant le petit Fa dièse qui aurait dû être un Fa. Au lieu de réenregistrer toute la partition, vous pouvez corriger l'erreur sans toucher au reste (c'est ce que les anglophones entendent par *Punch In/Out*).
"**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).

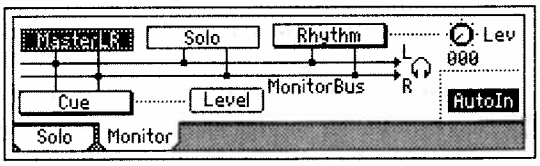
Correction manuelle (Manual Punch)

Dans le mode **Manual Punch In/Out** , c'est vous qui définissez manuellement les points Punch In et Punch Out.
Voici comment lancer/couper manuellement l'enregistrement de correction sur le D16: pendant la reproduction, appuyez sur le bouton [REC] ou le commutateur au pied (disponible en option) pour lancer l'enregistrement. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [REC], [PLAY] ou sur le commutateur au pied.

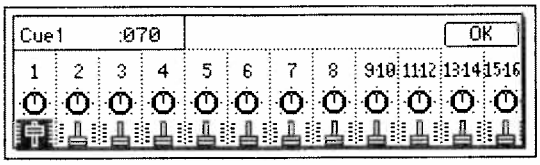
① **Connectez la source d'entrée et réglez le niveau d'enregistrement.**
Voyez la section "1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement" (→p.16).

② **Choisissez la sortie d'écoute.**

- Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor". **Activez** le bouton "AutoIn" (→p.86).



- Vous **activerez** normalement le bouton "MasterLR" ou "Cue" dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor". Si vous avez **sélectionné** le bouton "Cue", appuyez sur le bouton "Level" afin de régler le niveau d'écoute de la piste d'enregistrement.



③ **Rebobinez jusqu'à une position qui se trouve quelques secondes avant l'endroit où vous comptez lancer la correction (→p.24).**

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] ou [PLAY].**

L'enregistrement est coupé et la reproduction de la piste reprend (**Punch Out manuel**). Vous entendez à nouveau le signal enregistré préalablement.

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

Rebobinez vers une position qui se trouve un peu avant l'endroit où vous aviez enclenché l'enregistrement et écoutez votre morceau corrigé.

Correction avec un commutateur au pied

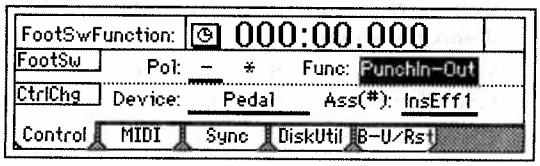
Il est souvent plus commode d'enclencher l'enregistrement au moyen d'un commutateur au pied (disponible en option).
Un commutateur au pied vous permet de déclencher l'enregistrement à distance tout en jouant sur votre instrument.

① **Branchez un commutateur au pied à la borne [FOOT SWITCH].**

② **Choisissez la page onglet [SYSTEM] "Control".**

③ **Spécifiez la fonction du commutateur au pied.**

Réglez le paramètre "Func (FootSwFunction)" sur "**PunchIn-Out**".



④ **Suivez les étapes ⑤ et ⑥ de la section "Correction manuelle (Manual Punch)" (→p.20) et effectuez votre correction manuelle en enfonçant le commutateur au pied au lieu du bouton [REC] (choisissez l'une ou l'autre de ces méthodes).**

note Le commutateur au pied permet aussi de lancer l'enregistrement à partir du début du morceau. (Réglez le paramètre "Func" sur "**Play/Stop**".)

Si vous désirez lancer l'enregistrement à partir du début du morceau, appuyez sur le bouton [REC] (son témoin clignote) et enclenchez l'enregistrement au moyen du commutateur au pied.

Correction automatique (Auto Punch In/Out)

La correction automatique (**Auto Punch In/Out**) vous permet de corriger des extraits enregistrés sans manipuler le D16 avant ou pendant l'enregistrement. Pour ce type de correction, vous programmez à l'avance la position où l'enregistrement doit commencer (IN) et l'endroit où il doit s'arrêter (OUT).

① **Définissez la position où l'enregistrement doit commencer (IN) et l'endroit où il doit s'arrêter (OUT).**

Pour en savoir plus sur la manière de définir les points **IN** et **OUT**, voyez la p.71.

La page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch" vous propose un affichage de forme d'onde; regardez la forme d'onde affiché et définissez les points **IN** et **OUT** en appuyant sur le bouton "Wave" de cette page.

note Soyez conscient que les points IN et OUT que vous enregistrez remplacent les endroits sauvegardés respectivement avec les boutons [IN/LOC1] et [OUT/LOC2].

② **Connectez la source d'entrée et réglez le niveau d'enregistrement.**

Voyez la section "1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement" (→p.16).

③ **Effectuez les réglages de sortie d'écoute.**

Voyez l'étape ② de la section "Correction manuelle (Manual Punch)" (→p.19).

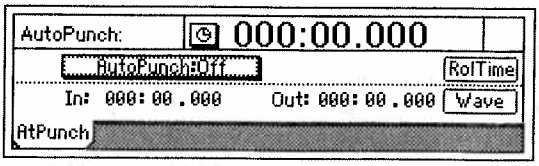
④ **Spécifiez la durée de l'échauffement (Pre-Roll), c.-a-d. à combien de temps du point d'enregistrement vous souhaitez lancer la reproduction.**

Dans la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch", appuyez sur le bouton "RolTime" pour activer la page "SetRollTime" (→p.73).

- Spécifiez la durée d'échauffement (Pre-Roll). Vous pouvez la définir en secondes (s) ou en mesures (M).
- Une fois la durée spécifiée, appuyez sur le bouton "OK" pour retourner à la page d'écran précédente.

⑤ **Activez la fonction de correction automatique (Auto Punch In/Out).**

Choisissez la page onglet [AUTO PUNCH] "AtPunch" et appuyez sur le bouton "Auto Punch" pour l'**activer**. Le bouton [AUTO PUNCH] s'allume.



⑥ **Lancez l'enregistrement.**

- Dès que vous appuyez sur [REC], le D16 sélectionne automatiquement l'endroit correspondant à votre réglage Pre-Roll et active le mode prêt-à-enregistrer (le témoin clignote).
- La reproduction commence dès que vous appuyez sur [PLAY]. Le D16 reproduit la piste pendant la durée d'échauffement spécifiée.

L'enregistrement commence automatiquement quand le D16 atteint la position **IN** (le témoin [REC] s'allume).

- Dès que le D16 atteint la position **OUT**, l'enregistrement est désactivé (le témoin [REC] clignote).

⑦ **Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.**

note Une fois la durée Post-Roll écoulée, la reproduction s'arrête et le D16 rebobine jusqu'au début du point Pre-Roll (d'échauffement).

Ecoutez à présent les données de votre passage corrigé.

Fusion – combinaison de plusieurs pistes dans une ou deux pistes

Il arrive parfois que vous "tombiez à court" de pistes et que vous ne pouviez pas enregistrer tout ce que vous souhaitez. Dans ce cas, vous pouvez faire appel à une technique qui vous permet de mélanger plusieurs pistes et d'enregistrer ce mélange dans une ou deux autres pistes, après quoi vous pouvez "recycler" les pistes dont vous avez enregistré le mélange. C'est ce qu'on appelle une **fusion**. Utilisez cette technique lorsque vous voulez reproduire plus de 16 pistes.
Voilà un aperçu des différentes manières de fusionner les pistes sur le D16.

- Vous pouvez fusionner le signal de 14 pistes et de deux sources d'entrée externes vers les deux pistes restantes.
- Vous pouvez fusionner le contenu de 16 pistes en écrasant deux de ces pistes.
- Vous pouvez fusionner le contenu de 16 pistes vers deux pistes virtuelles non-sélectionnées.

Chacune de ces méthodes est décrite ci-dessous. Voyez l'exemple qui se rapproche le plus de votre cas.

note Quand vous enregistrez un CD audio avec un graveur CD-R/RW, ce sont les données des pistes 1 et 2 qui sont gravées. Veillez donc à fusionner les pistes de votre morceau fini dans les pistes 1 et 2.

note Au lieu d'enregistrer votre morceau fini sur un enregistreur stéréo externe, vous pouvez enregistrer un mix de votre morceau dans deux pistes du D16.

Fusion de 14 pistes et de 2 sources d'entrée externes vers les 2 pistes restantes

L'exemple ci-dessous vous montre comment fusionner le signal des pistes 1~14 et le signal des entrées INPUT 1 et 2 vers les pistes 15 et 16.

① **Choisissez les pistes à fusionner et les pistes d'enregistrement.**

Mettez le bouton [TRACK STATUS] des pistes 1~14 sur **PLAY** et le bouton [TRACK STATUS] des pistes 15, 16 sur **REC**.

② **Spécifiez les canaux d'entrée.**

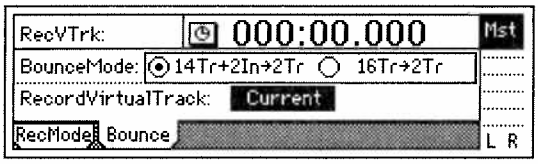
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch9–16".
- Assignez "**INPUT 1**" à "Ch15" et "**INPUT 2**" à "Ch16".

③ **Choisissez le mode d'enregistrement de fusion.**

- Choisissez la page onglet [RECORD] "RecMode".
- Sélectionnez "**Bounce**" (=fusion de pistes).

④ **Spécifiez le mode de fusion souhaité.**

- Choisissez la page onglet [RECORD] "Bounce".
- Réglez "BounceMode" sur "**14Tr+2In→2Tr**".



⑤ **Spécifiez les pistes d'enregistrement sélectionnées couramment pour l'enregistrement.**

Réglez "RecordVirtualTrack" sur "**Current**".

⑥ **Réglez le panoramique des pistes de reproduction et des entrées.**

Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction et réglez le panoramique des canaux 1~16 avec les commandes [PAN] et [BALANCE]. Mettez temporairement le bouton [TRACK STATUS] des canaux 15/16 sur **INPUT**.

Si vous enregistrez uniquement sur un canal, réglez le panoramique des canaux sur **L** si la piste d'enregistrement est de nombre impair ou sur **R** si la piste d'enregistrement est de nombre pair. Réglez la balance des canaux 15/16 sur **CNT**.

⑦ **Réglez les niveaux de reproduction/d'enregistrement.**

Réglez les niveaux de reproduction et d'entrée avec le curseur [CHANNEL]. Ajustez le volume d'enregistrement avec le curseur [MASTER].

- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW], puis appuyez sur le bouton "▶" pour choisir "**PostFaderLev**". Les VU-mètres affichent le niveau défini par les curseurs.
- Une fois que vous avez terminé les réglages, appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction et mettez le bouton [TRACK STATUS] des canaux 15/16 sur **REC**.

⑧ **Rebobinez jusqu'au début du morceau (→p.24).**

⑨ **Lancez l'enregistrement de la fusion.**

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

⑩ **Quand votre fusion est terminée, appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.**

⑪ **Ecoutez le résultat de la fusion.**

- Mettez les boutons [TRACK STATUS] des pistes enregistrées (15, 16) sur **PLAY**.
- Abaissez les curseurs des autres canaux ou activez ("**On**") la fonction [SOLO/MONITOR] "Solo", "15–16".
- Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction. Appuyez sur [STOP] à la fin du morceau.

Fusion de 16 pistes en écrasant 2 de ces pistes

L'exemple suivant vous montre comment fusionner les pistes 1~16 vers les pistes 1 et 2.

① **Choisissez les pistes à fusionner et les pistes d'enregistrement.**

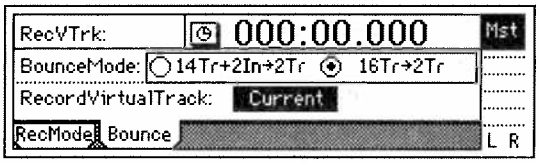
Mettez le bouton [TRACK STATUS] des pistes de fusion (3~16) sur **PLAY** et le bouton [TRACK STATUS] des pistes d'enregistrement (1, 2) sur **REC**.

② **Choisissez le mode d'enregistrement de fusion.**

- Choisissez la page onglet [RECORD] "RecMode".
- Sélectionnez "**Bounce**" (=fusion de pistes).

③ **Spécifiez le mode de fusion souhaité.**

- Choisissez la page onglet [RECORD] "Bounce".
- Réglez "BounceMode" sur "**16Tr→2Tr**".



④ **Spécifiez les pistes sélectionnées couramment pour l'enregistrement.**

Réglez "RecordVirtualTrack" sur "**Current**".

⑤ **Réglez le panoramique des pistes de reproduction.**

Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction et réglez le panoramique des canaux 1~16 avec les commandes [PAN] et [BALANCE].

Si vous enregistrez uniquement sur un canal, réglez le panoramique des canaux sur **L** si la piste d'enregistrement est de nombre impair ou sur **R** si la piste d'enregistrement est de nombre pair.

⑥ **Réglez les niveaux de reproduction/d'enregistrement.**

Réglez les niveaux de reproduction avec le curseur [CHANNEL]. Ajustez le volume d'enregistrement avec le curseur [MASTER].

- Appuyez sur le bouton [METER/TRACK VIEW], puis appuyez sur le bouton "▶" pour choisir "**PostFaderLev**". Les VU-mètres affichent le niveau défini par les curseurs.
- Une fois que vous avez terminé les réglages, appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

⑦ **Lancez l'enregistrement de la fusion.**

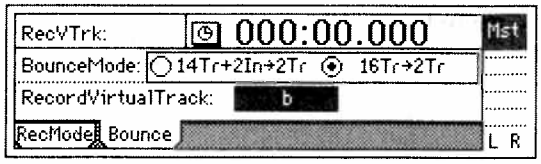
Voyez les étapes ⑧~⑪ sous "Fusion de 14 pistes et de 2 sources d'entrée externes vers les 2 pistes restantes".

Fusion de 16 pistes dans 2 pistes virtuelles non-sélectionnées

L'exemple suivant vous montre comment fusionner les pistes 1~16 (en choisissant la piste virtuelle "**a**" pour toutes les pistes) vers les pistes virtuelles "**b**" des pistes 1 et 2.

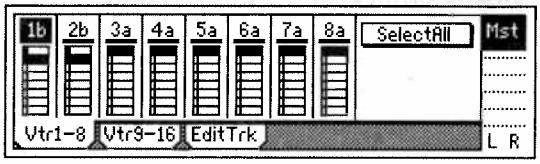
Effectuez l'enregistrement de fusion en suivant les instructions de la section "Fusion de 16 pistes en écrasant 2 de ces pistes".

La procédure en question comporte une seule différence: à l'étape ④, vous devez régler "RecordVirtualTrack" sur "**b**" afin d'effectuer la fusion vers les pistes virtuelles "**b**".



Pour écouter les résultats de votre fusion, choisissez la piste virtuelle "b" et lancez la reproduction.

Choisissez la page onglet [TRACK] "Vtr1-8" et réglez "VirtualTrackSelect" sur "**1b**" et "**2b**" pour les pistes 1 et 2.



note Après l'enregistrement ou l'édition de données, vous pouvez annuler le dernier changement en date grâce à la fonction Undo (→p.74). Si vous annulez l'enregistrement, n'oubliez pas de régler les pistes 1 et 2 sur la piste virtuelle "**a**".

Autre méthodes d'enregistrement

En plus des méthodes d'enregistrement décrites ci-dessus, le D16 vous propose les types d'enregistrement suivants. Pour en savoir plus, voyez les pages en question.

- **Correction de timbre** pendant l'enregistrement (→p.26)
- Utilisation des **effets** pendant l'enregistrement (→p.30)
- Ecoute d'un **motif rythmique** du D16 pendant l'enregistrement (→p.39)
- Enregistrement d'un **motif rythmique** du D16 (→p.39)
- Enregistrement en **boucle** (Loop). Quand vous effectuez une correction automatique (Auto Punch In/Out), vous pouvez effectuer plusieurs passages d'enregistrement; après l'enregistrement, vous pouvez alors choisir la meilleure prise avec les fonctions Undo/Redo (→p.73).
- Fonction **Trigger d'enregistrement par déclenchement**. Cette fonction lance l'enregistrement quand le signal d'entrée dépasse un certain niveau. Le D16 commence l'enregistrement quand il reçoit un signal d'entrée dépassant le seuil spécifié. (→p.75).
- **Répétition avant un enregistrement** (fonction Rehearsal) (→p.88)

Etape 4. Reproduction

Cette section vous décrit la reproduction de base sur votre D16; vous découvrirez aussi comment programmer la reproduction.

Reproduction

① **Choisissez la ou les pistes que vous désirez reproduire.**

Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] des pistes que vous désirez reproduire pour les mettre en mode **PLAY** (leur témoin doit s'allumer en vert).

② **Avancez ou rebobinez jusqu'à l'endroit où vous voulez lancer la reproduction.**

Pour en savoir plus sur la manière de changer d'endroit dans un morceau, voyez la p.24.

③ **Lancez la reproduction.**

Appuyez sur le bouton [PLAY]. (Le témoin [PLAY] s'allume.)

④ **Arrêtez la reproduction.**

Appuyez sur le bouton [STOP]. (Le témoin [PLAY] s'éteint.)

Il est aussi possible de lancer/arrêter la reproduction au moyen d'un commutateur au pied (disponible en option) (→p.45).

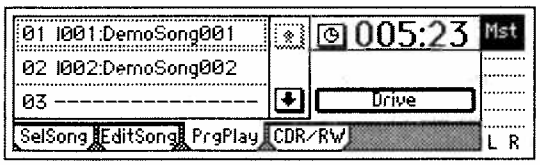
Reproduction programmée (Program Play)

Cette fonction vous permet de reproduire vos morceaux dans l'ordre souhaité.

En plus de la reproduction programmée, vous pouvez utiliser cette fonction quand vous effectuez un mix sur DAT ou MD.

Création d'une liste programmée

① **Choisissez la page onglet [SONG] "PrgPlay".**



② **Choisissez le premier morceau.**

Appuyez sur "**01**" dans la liste de reproduction affichée et choisissez le morceau souhaité avec la molette [VALUE]. Pour changer de lecteur, appuyez sur le bouton "Drive" pour activer la page d'écran "Drive Select". Choisissez le lecteur dans cete page et appuyez sur le bouton "OK".

③ **Programmez les autres morceaux de votre liste en suivant la méthode ci-dessus.**

note Pour **effacer** un morceau de la liste, choisissez le morceau en question et sélectionnez "– – –" avec la molette [VALUE].

note La liste de reproduction programmée ("Program Play List") est conservée jusqu'à la mise hors tension du D16.

Pour pouvoir reproduire une liste programmée, vous devez vous trouver dans la page onglet "PrgPlay".

Utilisation de la reproduction programmée

① **Choisissez la page onglet [SONG] "PrgPlay".**

② **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**

Le D16 reproduit les morceaux dans l'ordre défini par la liste, en commençant par le premier morceau du programme.

Pendant la reproduction, vous pouvez passer au morceau suivant en appuyant sur le bouton [FF]. Le bouton [REW] permet de rebobiner jusqu'au début du morceau en cours de reproduction ou encore jusqu'au début du morceau précédent si vous vous trouvez déjà en début de morceau.

③ **Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [STOP].**

Autres méthodes de reproduction

En plus des opérations de reproduction décrites ci-dessus, le D16 vous propose d'autres types de reproduction. Pour en savoir plus, voyez les pages en question.

- Reproduction **In-Out**. Le D16 reproduit le passage compris entre les points IN et OUT définis pour le morceau (→p.71).
- Reproduction en boucle (**Loop**). Le D16 reproduit en boucle le passage compris entre les points IN et OUT du morceau. Vous pouvez donc écouter plusieurs fois un même passage ou utiliser la correction automatique avec cette fonction pour effectuer un enregistrement en boucle (→p.73).
- **Correction de timbre** pendant la reproduction (→p.25)
- Réglage de **niveau** et de **panoramique** pendant la reproduction (→p.25)
- Utilisation d'**effets** pendant la reproduction (→p.31)
- Utilisation des **motifs rythmiques** du D16 durant la reproduction (→p.39)

Etape 5. Avancer/reculer et sauvegarde de positions

Dans cette section, vous apprendrez comment avancer et reculer (rebobiner) au sein d'un morceau et comment mémoriser des positions vers lesquelles vous souhaitez sauter.

Changement d'affichage du compteur

Le D16 permet de changer l'unité d'affichage de son compteur temporel.

Vous pouvez choisir un des quatre modes d'affichage suivants.

- ___, __, ___ "mesures" , "temps" , "1/96e de temps"
- ___; __, ___ "minutes" ; "secondes" , "1/1000e de seconde"
- ___: __.__F "minutes" ; "secondes" . "1/30e de seconde"
- ___. __Free "minutes" , "secondes" (durée d'enregistrement disponible)

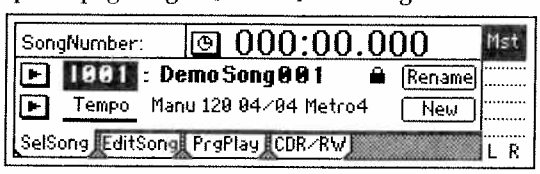
note La durée "___.__Free" (durée d'enregistrement disponible) affichée est calculée pour une piste mono. Pour un enregistrement stéréo, vous devez donc diviser cette durée par deux. (Dans ce cas, même si le D16 vous indique qu'il reste 10 minutes, l'écran affichera le message "Memory Full" après environ 5 minutes d'enregistrement.) Pour connaître la durée d'enregistrement réellement disponible, mettez le bouton [TRACK STATUS] sur **REC** pour la piste à enregistrer et appuyez sur [REC] pour activer le mode prêt-à-enregistrer du D16. Ce dernier vous affiche alors la durée d'enregistrement disponible pour les pistes réglées sur **REC**.

Pour en savoir plus sur l'activation du compteur et sur l'écran, voyez la p.45.

Avance rapide/rebobiner

Sélection d'une position via le compteur

① **Choisissez une page d'écran où le compteur est affiché dans la partie supérieure de l'écran, telle que la page onglet [SONG] "SelSong".**



② **Appuyez sur l'unité que vous désirez modifier et tournez la molette [VALUE] pour entrer la valeur désirée.**

Avancer/reculer avec [FF] et [REW]

Rebobiner

Appuyez sur le bouton [REW] pour reculer vers le début du morceau. Vous pouvez garder ce bouton enfoncé pour reculer plus vite. Il est même possible de reculer pendant la reproduction.

Avancer

Appuyez sur le bouton [FF] pour avancer vers la fin du morceau. Ici aussi, vous pouvez garder le bouton enfoncé pour avancer plus vite, et ce même pendant la reproduction.

Retour au début du morceau actuel

Si vous êtes assez éloigné du début du morceau, gardez [STOP] enfoncé pendant que vous appuyez sur [REW] pour sauter au début.

Utilisation des points Locate (LOC1, LOC2, LOC3, LOC4)

Le D16 permet de mémoriser une position spécifique dans un point "**Locate**" et de sauter à cet endroit en appuyant sur un seul bouton.

Vous pouvez mémoriser **quatre** points "Locate" par morceau.
Appuyez sur le bouton [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] ou [END/LOC4].

Pour en savoir plus sur la mémorisation et la sélection des points Locate, voyez la p.71.

note Une deuxième fonction de ces positions mémorisées est le réglage des points IN et OUT pour la correction automatique (Auto Punch) ou du début et de la fin d'un extrait à éditer, etc.

Utilisation des Markers (repères)

Une autre façon de mémoriser des positions vers lesquelles vous désirez sauter consiste à programmer un **Marker**.
Vous pouvez donner un nom à chaque Marker et ainsi identifier les différentes parties de vos morceaux.

Le D16 propose **100** mémoires Marker par morceau.

Pour en savoir plus sur la mémorisation et la sélection des Markers, voyez la p.65.

Recherche d'emplacements avec la fonction Scrub

Le D16 vous propose les fonctions **Scrub**, **Reproduction à partir de/Reproduction jusqu'à** et **Ralenti de reproduction**; celles-ci permettent de trouver l'emplacement exact du début de vos morceaux ou de mémoriser un point Locate ou un Marker avec une précision encore plus grande.

Pour en savoir plus sur ces fonctions et leur utilisation, voyez la p.76.

Etape 6. Utilisation du mélangeur

Dans cette section, vous apprendrez comment régler le volume, le timbre, le panoramique etc. pour chaque canal lors de l'entrée, de la reproduction ou de l'enregistrement. Ces opérations vous permettront de "mixer".

Pour en savoir plus sur le réglage des effets, voyez la p.29.

Volume des canaux

Les curseurs [CHANNEL] permettent de régler le volume d'entrée/d'enregistrement/de reproduction des canaux. Augmentez ou réduisez le volume avec les curseurs (→p.87).

Le volume peut être réglé entre – ∞ (inaudible) jusqu'à **+12dB** en passant par le gain neutre (**0 dB**).

note Dans la plupart des cas, il est préférable de mettre les curseurs en position de gain neutre. Si l'un ou l'autre canal est plus fort que les autres, diminuez son volume plutôt que d'augmenter celui des autres canaux. Cette méthode réduit les risques de distorsion et offre une qualité sonore optimale pour votre mix.

- Souvenez-vous que pour une **paire** de canaux, il convient de manipuler le curseur du canal impair (→p.27).
- Ces réglages peuvent être mémorisés dans une **scène** (→p.67).

Panoramique (position stéréo)

Vous pouvez spécifier le panoramique (position stéréo) de chaque canal avec les commandes [PAN] ou [BALANCE]. Pour régler le panoramique, tournez les commandes.

Commandes [PAN] des canaux 1~8

En tournant la commande vers la gauche, vous déplacez le signal en question vers le haut-parleur gauche. Tournez la commande vers la droite pour que le signal en question soit reproduit par le baffle droit.

Commandes [BALANCE] des canaux 9~16

En tournant la commande vers la gauche, vous réduisez le volume du canal pair. Tournez la commande vers la droite pour réduire le volume du canal impair.

note Dans un mix typique, la voix et la basse sont situées au centre, la guitare à droite ou à gauche et le piano à l'opposé de la guitare.

- Souvenez-vous que pour une **paire** de canaux, il convient de manipuler la commande du canal impair (→p.27).
- Ces réglages peuvent être mémorisés dans une **scène** (→p.67).

Pour enregistrer en stéréo le signal d'entrée des pistes 9/10~15/16, veillez à laisser la commande [BALANCE] des canaux 9/10~15/16 en position centrale.

De même, si vous avez réglé les canaux 1/2~7/8 sur **Pair** (=Balance) et que vous enregistrez le signal des pistes 1/2~7/8 en stéréo, laissez la commande [Pan] en position centrale pour le canal impair de la paire en question.

Egalisation (réglage du timbre)

L'égaliseur à trois bandes du D16 permet de modifier le timbre de chaque canal.

- Pour régler le timbre du son d'entrée (analogique), utilisez la fonction **Input EQ** (pages onglets [INPUT] "InEq1–4" et "InEq5–8"). Ces réglages affectent le timbre du son enregistré.
- Pour régler le timbre du son reproduit, utilisez la fonction **EQ** (pages onglets [EQ/PHASE] "Eq1–4", "Eq5–8" et "Eq9–16").

note L'égaliseur du D16 permet d'atténuer une plage de fréquences produisant du bruit (sifflement) ou d'atténuer/d'accentuer les graves ou aigus afin de corriger le timbre. La plupart du temps, vous utiliserez l'égaliseur pour améliorer la définition ou le caractère d'un signal.

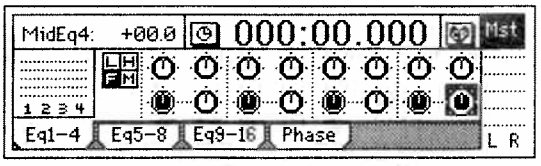
Bien qu'il soit possible d'amplifier les fréquences, cela risque de porter atteinte à votre ouïe et à votre mix. Aussi, nous vous conseillons de d'abord essayer d'éliminer les fréquences trop proéminentes en les atténuant avant d'amplifier la même bande des autres canaux. L'égaliseur ne doit pas être considéré comme un effet mais plutôt comme une aide précieuse pour rendre l'image sonore plus transparente.

Egalisation durant la reproduction des pistes

- Pour une **paire** de canaux, effectuez le réglage avec la commande "Eq" du canal impair (→p.27).
- Ces réglages peuvent être mémorisés dans une **scène** (→p.67).

① **Choisissez la page onglet contenant les réglages d'égalisation que vous voulez modifier.**

Vous pouvez choisir parmi les pages onglets [EQ/PHASE] "Eq1–4", "Eq5–8" et "Eq9–16".



② **Choisissez le type d'égalisation souhaité.**

Le D16 vous propose les commandes d'égalisation suivantes pour chaque canal.

Gain d'égalisation des aigus (H):	**icône supérieur droit**
Gain d'égalisation des graves (L):	**icône supérieur gauche**
Gain d'égalisation des médiums (M):	**icône inférieur droit**
Fréquence de coupure d'égalisation des médiums (F):	**icône inférieur gauche**

③ **Réglez le gain et la fréquence de coupure.**

Quand vous spécifiez une valeur négative (–) avec une **commande de gain**, la bande de fréquence en question est atténuée. Tournez la commande vers la droite (+) pour accentuer la bande de fréquence.

Plus vous choisissez une valeur élevée, plus la **fréquence de coupure** (F) augmente. Quand vous spécifiez une valeur inférieure, la fréquence diminue.

Réglage des aigus et des graves

- Choisissez "High EQ Gain (H)" pour régler le gain des aigus ou "Low EQ Gain (L)" pour régler le gain des graves du canal souhaité. Spécifiez la valeur de gain avec la molette [VALUE]. Le D16 affiche cette valeur dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Réglage des médiums

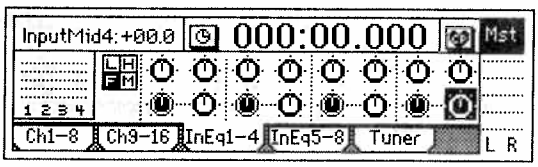
- Choisissez "Mid EQ Cutoff Frequency (F)" pour le canal souhaité et réglez la fréquence de coupure avec la molette [VALUE]. Le D16 affiche cette valeur dans le coin supérieur gauche de l'écran.
- Choisissez "Mid EQ Gain" pour régler le gain des médiums du canal souhaité. Spécifiez la valeur de gain avec la molette [VALUE]. Le D16 affiche cette valeur dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Egalisation des entrées analogiques/enregistrement d'un signal d'entrée corrigé

L'égaliseur vous permet de corriger le signal des entrées analogiques (l'égalisation n'est pas disponible pour l'entrée numérique); vous pouvez aussi enregistrer un signal corrigé avec l'égaliseur.

① **Choisissez la page onglet contenant le canal dont vous souhaitez corriger le timbre.**

Choisissez la page onglet [INPUT] "InEq1–4" ou "InEq5–8".



② **Choisissez une source d'entrée et réglez son niveau d'entrée de manière appropriée.**

Voyez les sections "1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement" et "2. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.16, 18).

Vérifiez si le son est audible et si le VU-mètre affiché à gauche de l'écran réagit au signal d'entrée.

③ **Choisissez le réglage de gain et de fréquence de coupure d'égalisation des médiums pour chaque "InputEQ," (égalisation d'entrée) et réglez la valeur avec la molette [VALUE] (→p.25 ② ③).**

④ **Enregistrez le signal corrigé par l'égaliseur.**

Voyez la section "2. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.18).

Accouplement de réglages

Il est possible d'**accoupler** un canal impair et son collègue pair (1–2, 3–4, 5–6, 7–8), ce qui comporte l'avantage que tout changement apporté à l'un des deux est automatiquement effectué chez l'autre. Dans ce qui suit, nous parlerons de *paires* de canaux, qui sont particulièrement utiles pour le mélange de signaux enregistrés en stéréo.

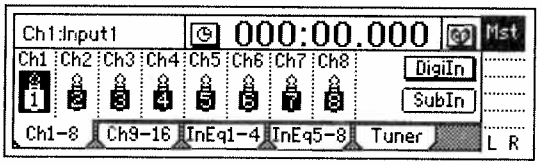
Voici les fonctions qui peuvent être couplées:

- boutons [TRACK STATUS]
- égalisation (des canaux)
- niveau d'envoi aux effets (EffSnd 1 + 2)
- niveau d'envoi à l'effet externe (AuxSend)
- commandes [PAN]
- curseurs [CHANNEL]

note Hormis les boutons [TRACK STATUS] et les curseurs [CHANNEL], vous pouvez en outre décider au coup par coup, si les fonctions possibles doivent réellement être interconnectées lors de l'accouplement de deux canaux. L'accouplement est effectué simultanément pour les niveaux 1 et 2 d'envoi aux effets.

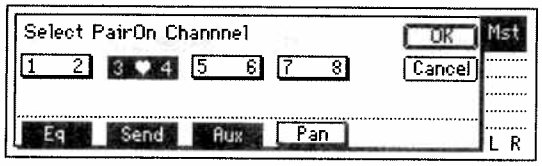
① **Activez la page d'écran "Select Pair" (choix de la paire).**

Appuyez sur le bouton "⚭" présent dans les pages [INPUT], [EQ/PHASE] et [INSERT EFFECT] pour activer la page d'écran ci-dessous.



② **Sélectionnez "Select PairOn Channel".**

Appuyez sur les boutons "**1 2**" ~ "**7 8**" afin d'activer ("**On**") l'accouplement pour les canaux souhaités. (Pour la paire choisie, l'écran affiche l'icône ⚭.)



③ **Choisissez le ou les paramètres qui seront accouplés.**

Choisissez la ou les fonctions qui seront accouplées pour la paire de canaux choisie dans la page "Select PairOn Channel".

Choisissez les fonctions souhaitées en appuyant sur "**Eq**", "**Send**", "**Aux**" et "**Pan**". Appuyez ensuite sur le bouton "OK" pour enregistrer vos réglages.

Réglages d'écoute

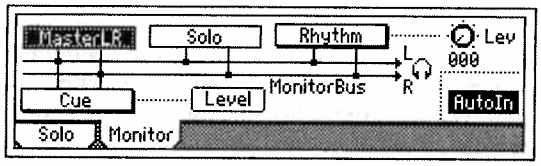
Cette section vous explique les réglages nécessaires pour écouter le son de votre D16.

Pour écouter le son du D16, connectez des enceintes actives, etc. à ses bornes [MONITOR OUT L/R] ou un casque d'écoute à sa borne [PHONES].

Choix du signal d'écoute

① **Choisissez le signal que vous voulez écouter.**

- Choisissez le signal d'écoute dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".
- "MasterLR" correspond au réglage habituel. Appuyez sur le bouton "MasterLR" pour l'**activer** (il apparaît en contrasté).



Pour en savoir plus, voyez la p.85.

Si "Solo" est sélectionné, vous entendrez uniquement le signal du canal isolé avec la fonction Solo. Dans ce cas, **désactivez** "Solo" avant de choisir le signal d'écoute.

② **Réglez le mode d'écoute.**

Quand le bouton "AutoIn" est **activé**, les canaux du mélangeur pour lesquels [TRACK STATUS] est réglé sur **REC** permettent d'écouter le son des pistes reproduites durant la reproduction. Pendant l'enregistrement (ou la répétition avec Rehearsal) ou à l'arrêt, vous pouvez écouter le signal de la source d'entrée. Normalement, vous devez **activer** ce bouton.

③ **Réglez le volume d'écoute.**

Réglez le volume d'écoute aux bornes [MONITOR OUT L/R] ou à la borne [PHONES] en tournant respectivement la commande [MONITOR OUT LEVEL] ou [PHONES].

Réglage du volume d'écoute

Vu que les curseurs [CHANNEL] du D16 servent à régler le niveau d'enregistrement de chaque piste et le niveau de volume de chaque canal, le volume d'enregistrement et le volume d'écoute sont identiques.

C'est pourquoi le D16 comporte une fonction Cue Level. Celle-ci permet de régler le volume d'écoute indépendamment du volume d'enregistrement. Cette fonction sera par exemple utile quand vous souhaitez augmenter le niveau d'écoute de votre instrument. Le niveau d'écoute n'a aucun effet sur le niveau d'enregistrement. Effectuez donc ce réglage pour obtenir un niveau ou un panoramique d'écoute confortable sans modifier le niveau du signal enregistré.

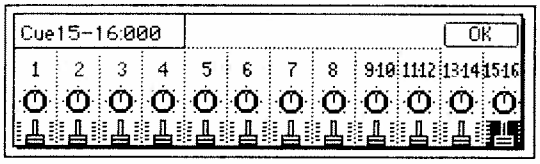
① **Choisissez le mode d'écoute "Cue".**

Activez le bouton "Cue" dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Monitor".

Si le bouton "Solo" est **activé**, votre réglage solo aura priorité d'écoute. **Désactivez** le bouton "Solo".

② **Réglez le niveau d'écoute.**

Appuyez sur le bouton "Level" afin d'afficher la page d'écran de volume d'écoute. Appuyez sur l'icône de chaque canal et réglez le volume et le panoramique avec la molette [VALUE]. Les valeurs sont affichées dans le coin supérieur gauche de l'écran.



Réglage de la fonction Solo

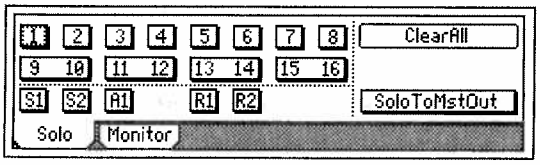
Quand la fonction Solo est activée, le D16 envoie uniquement au bus d'écoute le son des canaux dont le bouton "Solo" est **activé**. Utilisez cette fonction quand vous avez enregistré plusieurs pistes et que vous voulez isoler le son d'un canal particulier ou quand vous voulez écouter un signal d'envoi, etc. Le son du canal "solo" est envoyé aux bornes [MONITOR OUT L/R] et à la borne [PHONES].

Mise en solo des signaux souhaités

① **Choisissez les signaux auxquels vous voulez appliquer la fonction Solo et activez cette fonction.**

Vous pouvez effectuer ces réglages dans la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo".

Appuyez sur un ou plusieurs boutons "Solo" pour **activer** la mise en solo des signaux souhaités. (Le ou les boutons choisis apparaissent alors en contrasté.) A partir du moment où vous avez **activé** un bouton, le bouton [SOLO/MONITOR] se met à clignoter. Vous pouvez appliquer la fonction Solo à un ou plusieurs signaux.



② **Réglez le niveau d'écoute.**

Réglez le niveau d'écoute avec la commande [MONITOR OUT LEVEL] ou [PHONES LEVEL].

○ **Désactivez la fonction Solo.**

Choisissez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo".

Appuyez sur les boutons "Solo" pour **désactiver** la fonction Solo des signaux correspondants. Vous pouvez désactiver cette fonction simultanément pour tous les signaux en appuyant sur le bouton "ClearAll".

Transmission des signaux solo aux sorties Master

Vous pouvez assigner le son des canaux mis en solo aux bornes de sortie [MASTER OUT L/R]. Effectuez ce réglage pour écouter le signal des canaux mis en solo via le système d'écoute connecté aux sorties [MASTER OUT L/R].

○ **Appelez la page onglet [SOLO/MONITOR] "Solo" et activez le bouton "SoloToMstOut" (affiché en contrasté).**

Ce réglage est uniquement disponible à la page d'écran [SOLO/MONITOR] . Dès que vous appelez une autre page, ce bouton est automatiquement **désactivé**.

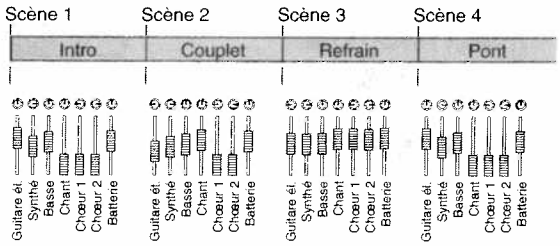
Sauvegarde/chargement d'une scène

Les réglages du mélangeur peuvent être sauvegardés sous forme de **scènes**. Ces scènes peuvent être chargées manuellement ou automatiquement lors de la reproduction.

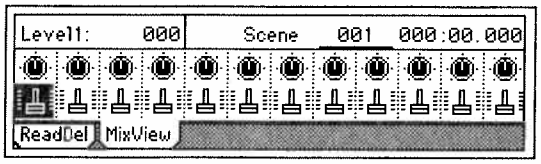
Vous pouvez utiliser ces scènes pour effectuer d'une part des "changements de scène" et d'autre part pour mémoriser des réglages généraux. Lorsque vous chargez les réglages d'une scène, vous pouvez soit les insérer à l'emplacement souhaité, soit écraser les réglages originaux du mélangeur.

Chaque Song propose un maximum de **100** mémoires de scène. Voici les paramètres que vous pouvez capturer dans une scène:

- Réglages d'égalisation
- Réglages d'effets
- EffSnd (envoi des effets)
- AuxSend (envoi à un effet externe)
- Commandes [PAN] et [BALANCE]
- Curseur [CHANNEL] de chaque canal



note Les curseurs et commandes [PAN]/[BALANCE] du panneau supérieur ne sont pas motorisés. Cependant, quand vous activez la page d'écran [SCENE] "MixView", vous pouvez vérifier les changements apportés à ces réglages.



Pour en savoir plus sur la sauvegarde et l'utilisation des scènes, voyez la p.67.

Etape 7. Utilisation d'effets

Présentation des effets

Le D16 vous propose jusqu'à huit **effets d'insertion**, que vous pouvez appliquer à un signal d'entrée ou à un canal du mélangeur, deux **effets maîtres**, que vous pouvez appliquer à tous les canaux et un **effet Final** appliqué au signal de sortie Master LR. Tous ces effets fonctionnent de manière indépendante. Vous pouvez donc utiliser simultanément un maximum de 11 effets.

Algorithmes d'effet: 98 au total
Programmes d'effet:

	Presets (192)	User (192)
Effets d'insertion	I000, I001~I128	U001~U128
Effets maîtres	M000, M001~M032	u001~u032
Effets Final	F000, F001~F032	u033~u064

Les **effets Preset** contiennent des programmes d'effets conçus par des musiciens professionnels et des ingénieurs du son.
Les **effets User** sont destinés à recevoir vos propres réglages d'effets.

note Vous ne pouvez pas écraser les programmes Preset.

Effets d'insertion

Les **effets d'insertion** sont destinés à être insérés (d'ou leur nom) dans le parcours du signal d'une entrée analogique ou d'un canal du mélangeur et n'influencent donc que le signal en question. Lorsque vous avez assigné la fonction Rhythm à un canal du mélangeur, vous pouvez appliquer ces effets au son des motifs.

Le D16 vous propose quatre types d'algorithmes différents pour les effets d'insertion. Le nombre d'effets disponibles dépend en fait de l'algorithme choisi (→p.80, 89).

- **1in2outx2**
  Il s'agit d'algorithmes **d'entrée mono et de sortie stéréo** qui peuvent contenir un total de cinq effets. Vous pouvez utiliser simultanément jusqu'à deux de ces algorithmes. Ils sont conçus pour "élargir" et "approfondir" le chant, les solos de guitare, etc.

- **2in2outx2**
  Ces algorithmes **d'entrée et de sortie stéréo** produisent des effets Reverb, Chorus et Delay. Vous pouvez utiliser simultanément deux de ces algorithmes. Ils sont conçus pour le traitement de sources stéréo, telles qu'un synthétiseur par exemple.

- **1in1outx4**
  Il s'agit d'algorithmes **d'entrée et de sortie mono** et comportant deux effets connectés en série. Vous pouvez utiliser simultanément jusqu'à quatre de ces algorithmes. Utilisez-les pour des signaux de position stéréo fixe, comme une guitare rythmique par exemple.

- **1in1outx8**
  Il s'agit à nouveau d'effets **d'entrée et de sortie mono**. Vous pouvez utiliser jusqu'à huit de ces algorithmes. Ces effets conviennent pour les signaux de position stéréo fixe, comme une batterie par exemple.

note Vous pouvez choisir le type d'algorithme avec le paramètre "SelectEffType" de la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss".

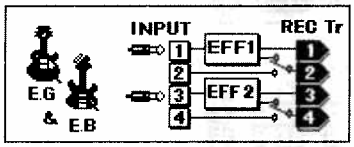
Exemples d'utilisation des effets d'insertion

Voici quelques exemples d'utilisation des effets d'insertion pendant l'enregistrement et la reproduction.

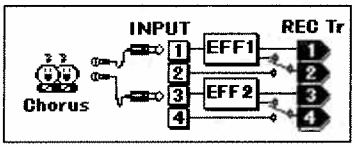
Pendant l'enregistrement

1in2outx2 (entrée mono/sortie stéréo × 2)

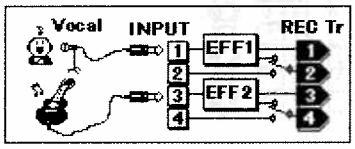
- Pendant que vous enregistrez simultanément la basse et la guitare, vous pouvez appliquer l'effet "Guitar Multi" au signal de guitare et l'effet "Bass Multi" au signal de la basse et donc enregistrer les effets.



- Quand vous enregistrez simultanément deux parties de chant, vous pouvez traiter les deux voix avec des programmes "Vocal Multi" indépendants.



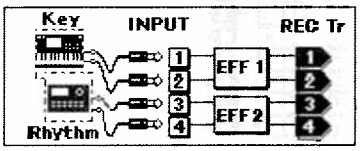
- Lorsque vous enregistrez en même temps une partie de chant et de guitare, vous pouvez utiliser les programmes "Vocal Multi" et un "Guitar Multi".

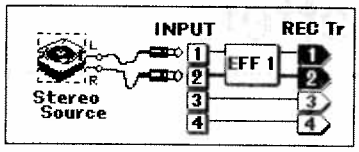


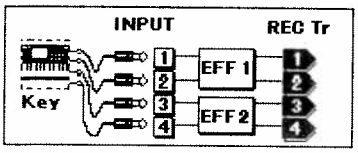
2in2outx2 (entrée/sortie stéréo × 2)

- Pendant que vous enregistrez simultanément un synthé et une boîte à rythmes, vous pouvez appliquer l'effet "St.Chorus" au synthé et l'effet "St.Comp" à la boîte à rythmes.

  Voyez encore les exemples suivants:



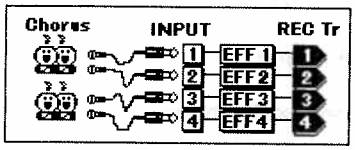


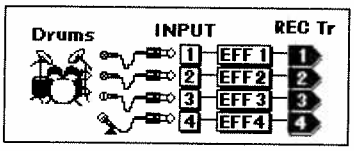


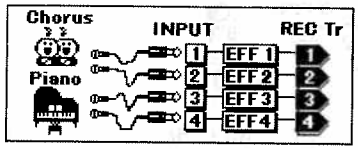
1in1outx4 (entrée/sortie mono × 4)

- Lorsque vous enregistrez simultanément quatre parties de chant, vous pouvez utiliser l'effet "Exciter-Comp" pour gonfler les voix manquant de punch et l'effet "Limiter-P4EQ" pour éliminer les sauts de niveau des voix.

  Voici encore d'autres exemples:

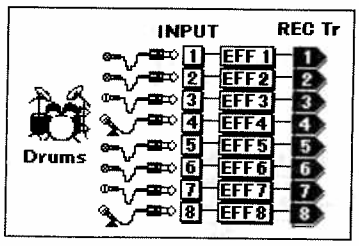




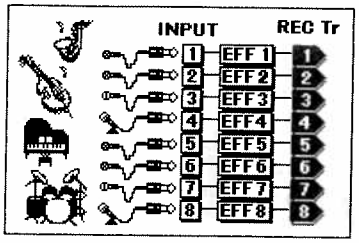


1in1outx8 (entrée/sortie mono × 8)

- Lorsque vous enregistrez une batterie avec un micro par élément, vous pouvez traiter séparément le signal de chaque instrument. Exemple: Limiter pour la grosse caisse, Gate pour la caisse claire et les cymbales et Exciter pour les toms.



- Lorsque vous utilisez huit micros pour enregistrer un groupe, vous pouvez éliminer la diaphonie en appliquant un Gate et utiliser un Limiter pour les signaux très puissants.



Pendant la reproduction

2in2outx2 (entrée/sortie stéréo × 2)

- Si vous avez arrangé la batterie dans une piste stéréo, vous pouvez régler sa dynamique avec l'effet "St.Comp" ou "St.Limiter" ou lui appliquer un effet de réverbération (Reverb).

1in1outx4 (entrée/sortie mono × 4)

- Réglez la dynamique de chaque piste avec "Exciter-Comp" ou "Limiter-P4EQ", ou appliquez un effet de modulation avec "P4EQ-Cho/Fln" (Chorus ou Flanger).

1in1outx8 (entrée/sortie mono × 8)

- Réglez la dynamique de certaines pistes avec l'effet "Comp", "Limiter", "Gate" ou "Expander" tout en appliquant un effet Chorus, Phaser ou Delay.

Enregistrement avec les effets d'insertion (entrées analogiques/ fonction Rhythm)

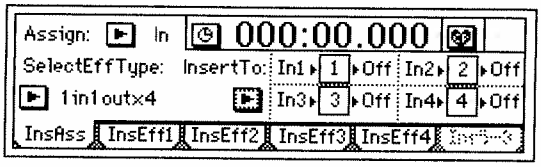
Pendant l'enregistrement, vous pouvez appliquer des effets au signal d'un instrument connecté aux entrées analogiques [INPUT 1/GUTAR IN] ~ [INPUT 8] ou au signal de la fonction Rhythm (si vous lui avez assigné un canal du mélangeur). Vous pouvez ainsi enregistrer le signal traité par les effets.

Si par exemple vous avez connecté une guitare à la borne [GUITAR IN] et que vous voulez enregistrer le signal de guitare traité par les effets dans la piste 1, suivez la procédure suivante.

① **Branchez la guitare et choisissez la piste d'enregistrement.**

Voyez la section "Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 1 du mélangeur" (→p.16).

② **Choisissez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss".**



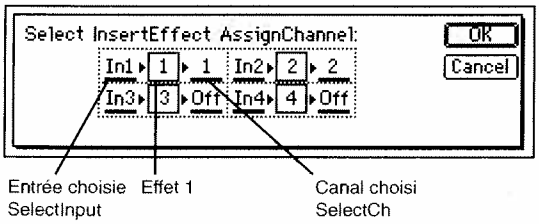
③ **Appuyez sur le bouton "Assign: ▶" afin de choisir "Input (In)".**

④ **Appuyez sur le bouton "SelectEffType: ▶" pour choisir le type d'effet.**

La page d'écran illustrée ci-dessus est affichée si vous avez choisi le type "**1in1outx4**".

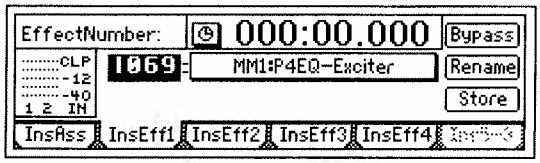
⑤ **Insérez l'effet entre INPUT 1 (GUITAR IN) et le canal 1.**

- Appuyez sur le bouton "Insert To: ▶".
- Choisissez "SelectInput" pour l'effet 1 afin de définir "**In 1**" comme entrée , puis choisissez le canal "**1**" avec "SelectCh".
- Appuyez sur le bouton "OK" pour confirmer vos réglages.



⑥ **Choisissez le programme d'effet souhaité.**

- Choisissez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsEff1".
- Appuyez sur "EffectNumber" et choisissez le programme d'effet avec la molette [VALUE].



⑦ **Réglez le niveau d'enregistrement et procédez à l'enregistrement. Voyez la section "2. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.18).**

Assurez-vous que le témoin [TRACK STATUS] de la piste 1 est allumé en rouge.

Reproduction de piste avec un effet d'insertion

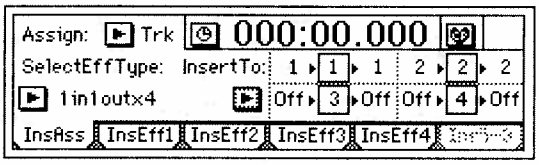
Vous pouvez naturellement insérer les effets d'insertion dans le mélangeur et les utiliser pendant la reproduction/le mixage.

① **Choisissez la piste de reproduction souhaitée.**

Appuyez sur le bouton [TRACK STATUS] d'une piste de reproduction jusqu'à ce qu'elle soit réglée sur **PLAY** (le témoin s'allume). Vous pouvez maintenant reproduire cette piste.

② **Choisissez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsAss".**

③ **Sélectionnez "PlayTrack (Trk)" avec le bouton "Assign: ▶".**



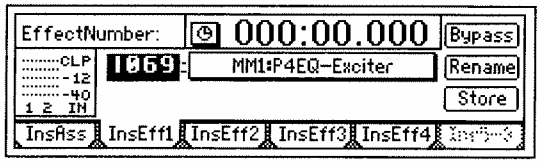
④ **Choisissez le type d'effet avec le bouton "SelectEffType: ▶" (→p.30, 80).**

⑤ **Choisissez le canal dans lequel vous voulez insérer l'effet.**

- Appuyez sur le bouton "InsertTo: ▶".
- Choisissez pour chaque effet "SelectCh" et définissez un canal d'entrée/de sortie avec la molette [VALUE].
- Confirmez vos réglages en appuyant sur le bouton "OK".

⑥ **Choisissez le programme d'effet souhaité.**

- Choisissez l'effet souhaité en activant la page onglet [INSERT EFFECT] correspondante ("InsEff1", "InsEff2", etc.).
- Appuyez sur "EffectNumber" et sélectionnez un programme d'effet avec la molette [VALUE].



⑦ **Appuyez sur le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.**

Vous pouvez aussi choisir d'autres programmes d'effets pendant la reproduction.

Effets maîtres

Le D16 propose deux effets maîtres (MstEff1 et MstEff2), que vous pouvez utiliser simultanément. Grâce au paramètre Send de chaque canal, vous pouvez régler le niveau d'envoi et ainsi définir l'intensité de l'effet en question (→schéma à la page suivante).

Utilisation des effets maîtres

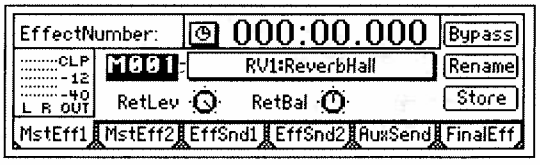
Les effets maîtres désignent principalement des effets permettant de modifier la profondeur de l'image sonore (Reverb/Hall, etc.).

Par exemple: Pour créer une image acoustique complexe , vous pouvez assigner un programme "ReverbHall" à Send 1 et un programme "ReverbRoom" à Send 2.

Vu que le D16 met deux effets maîtres à votre disposition, vous pouvez travailler le son de manière ultra-flexible.

Activation des effets maîtres

① **Choisissez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "MstEff1" ou "MstEff2".**



② **Choisissez un programme d'effet.**

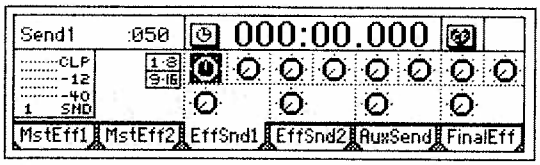
Appuyez sur "EffectNumber" et choisissez un programme d'effet avec la molette [VALUE].

③ **Réglez le niveau et la balance de retour de l'effet maître (dans le groupe Master LR).**

Dans cet exemple, vous allez régler "RetLev" (niveau de retour) sur "**100**" et "RetBal" (balance de retour) sur "**CNT**".

④ **Réglez le niveau d'envoi pour chaque canal.**

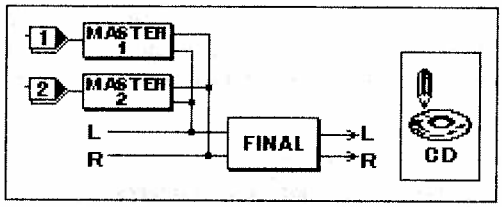
- Les réglages de l'effet maître 1 sont effectués dans la page onglet "EffSnd1". Les paramètres de l'effet maître 2 se trouvent dans la page onglet "EffSnd2".



- Choisissez l'icône de commande "Send" du canal souhaité et réglez le niveau de l'effet avec la molette [VALUE].
  Lancez la reproduction et écoutez le signal Master LR avec les effets.

Effet Final

Enfin, vous disposez encore de l'effet Final, qui est appliqué au signal du bus Master LR (sorties principales). Il s'agit d'un effet d'entrée/de sortie stéréo.



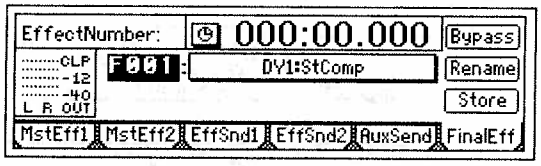
Utilisation de l'effet Final

L'effet Final sert avant tout au traitement de la dynamique (avec un compresseur, par ex.). Vous pouvez ainsi améliorer l'équilibre de votre mix stéréo.

Vous pouvez en outre appliquer un Limiter au mélange durant la gravure d'un CD afin d'éviter la distorsion.

Activation de l'effet Final

① **Choisissez la page onglet [MASTER EFFECT/AUX] "FinalEff".**



② **Choisissez un programme d'effet.**
Appuyez sur "EffectNumber" et sélectionnez un programme d'effet avec la molette [VALUE].
Lancez la reproduction et écoutez le signal présent aux sorties principales (Master LR).

Edition des effets

Vous pouvez modifier ("éditer") à souhait les programmes d'effets assignés aux effets d'insertion, aux effets maîtres et à l'effet Final.

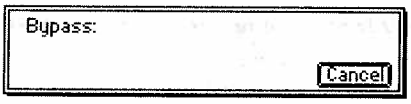
Si vous choisissez un autre "EffectNumber" ou mettez le D16 hors tension sans sauvegarder vos réglages, ces derniers seront perdus. N'oubliez donc pas de sauvegarder tous les réglages d'effets que vous voulez conserver.

① **Activez la page d'écran de l'effet que vous souhaitez modifier.**
L'exemple d'affichage illustré ci-dessous apparaît quand vous choisissez la page onglet [INSERT EFFECT] "InsEff1".

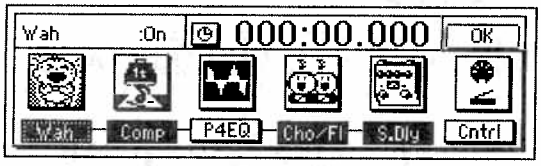


② **Choisissez un programme d'effet.**
Appuyez sur "EffectNumber" et choisissez le programme d'effet souhaité avec la molette [VALUE].

③ **Lancez la reproduction et écoutez si l'effet choisi convient pour votre morceau.**
Si vous appuyez sur le bouton "Bypass", l'effet est contourné (reproduction sans effet). Pour désactiver la fonction Bypass, appuyez sur le bouton "Cancel". Vous pouvez donc utiliser ces deux boutons afin de comparer le son avec/sans effet.



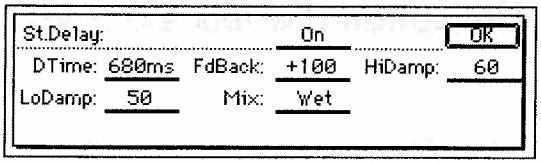
④ **Vérifiez les effets utilisés dans l'algorithme choisi.**
Appuyez sur le bouton "(Nom du programme d'effet)" pour afficher la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet".



⑤ **Activez les effets souhaités et désactivez les effets dont vous n'avez pas besoin.**
Vous pouvez activer et désactiver chaque effet en appuyant sur le bouton "(Effet activé/coupé)" situé en-dessous des icônes d'effet. Quand l'effet est activé, son bouton apparaît en contrasté.

⑥ **Réglez les paramètres de chaque effet.**

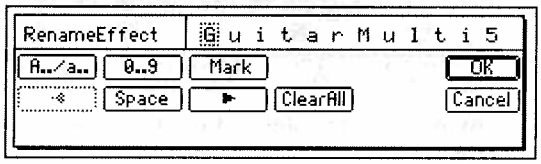
- Appuyez sur l'"(Icône d'effet)" de l'effet que vous voulez modifier. L'illustration ci-dessous représente la fenêtre de dialogue affichée quand vous choisissez "S.Dly".
- Choisissez un paramètre d'effet et réglez-le à la valeur souhaitée avec la molette [VALUE]. Pour en savoir plus sur les paramètres disponibles, voyez les p.89~102.



- Le paramètre "On/Off" dans le haut de la fenêtre de dialogue sert à activer/couper l'effet. Servez-vous en pour déterminer ce que l'effet apporte réellement au son. Ce paramètre est lié au bouton "(Effet activé/coupé)" de l'étape ⑤. Ces deux réglages sont donc simultanément activés et coupés.
- Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur le bouton "OK".
  (Si vous souhaitez régler d'autres effets, appuyez sur leur "(Icône d'effet)" et réglez les paramètres d'effet.
- Appuyez sur le bouton "OK" de la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet".

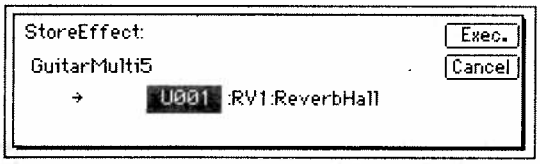
⑦ **Donnez un nom au programme d'effet édité.**

- Appuyez sur le bouton "Rename" pour afficher la fenêtre de dialogue "RenameEffect". Suivez les instructions de la section "2. Nom du morceau" (→p.14).
- Confirmez le nom choisi en appuyant sur le bouton "OK".



⑧ **Sauvegardez le programme d'effet.**

- Si le D16 est en cours de reproduction, appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction.
- Appuyez sur le bouton "Store" pour afficher la fenêtre de dialogue "StoreEffect".
- Choisissez la mémoire dans laquelle vous voulez effectuer la sauvegarde et appuyez sur le bouton "Exec.".



Si la mémoire choisie contient déjà un programme d'effet, ce dernier sera écrasé par votre programme édité. Choisissez donc toujours une mémoire dont vous ne souhaitez pas conserver le programme d'effet.

Contrôle d'un effet avec un dispositif externe

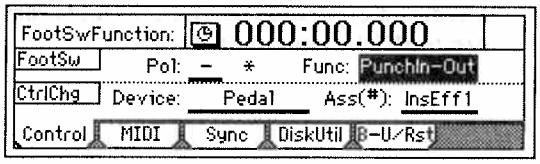
Le D16 permet de contrôler un effet d'insertion en temps réel avec une pédale d'expression ou des commandes MIDI.

Pour savoir quels paramètres sont pilotables, voyez les p.89~102.

① **Connectez une pédale d'expression ou un appareil MIDI (→p.11).**

② **Choisissez l'appareil externe avec lequel vous voulez contrôler l'effet.**

- Choisissez la page onglet [SYSTEM] "Control".
- Choisissez "**Pedal**" avec "Device (CtrlChgDevice)" si vous voulez utiliser une pédale d'expression; si par contre vous voulez utiliser un séquenceur, etc., spécifiez une commande MIDI (→p.45).



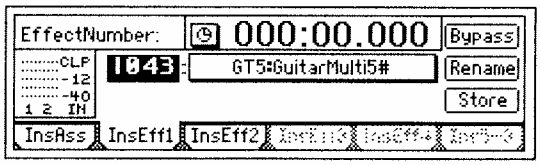
- Si au lieu de "**Pedal**", vous choisissez une commande MIDI pour le paramètre "Device (CtrlChgDevice)", vous devez alors spécifier le canal MIDI dans la page onglet [SYSTEM] "MIDI" ("GlobalCh (**GlobalChannel**)") via lequel l'instrument externe transmet les commandes.

③ **Choisissez l' effet d'insertion que vous voulez piloter.**

Spécifiez avec "Ass(#) (CtrlChgAssign)" l'effet d'insertion que vous souhaitez contrôler.

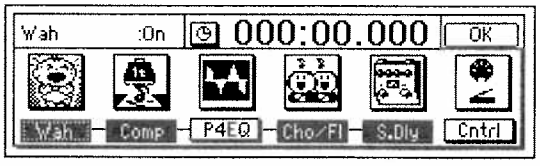
④ **Choisissez le programme d'effet que vous voulez contrôler.**

- Activez la page onglet de l'effet d'insertion choisi à l'étape ③ ([INSERT EFFECT] "InsEff1"~"InsEff5–8").
- Appuyez sur "EffectNumber" et choisissez le programme d'effet avec la molette [VALUE]. Si l'algorithme choisi comporte un paramètre pilotable, le symbole "#" sera affiché à la fin de son nom.

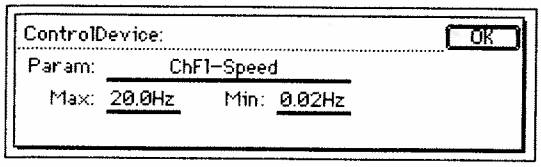


⑤ **Spécifiez le paramètre à contrôler et la plage de contrôle.**

- Appuyez sur le bouton "(Nom du programme d'effet)".
  L'écran affiche la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet" du programme choisi.



- Appuyez sur l'"Icône Cntrl" pour afficher la fenêtre de dialogue "ControlDevice".



- Choisissez "Param" et spécifiez avec la molette [VALUE] le paramètre que vous voulez piloter.
- Spécifiez la plage de contrôle avec la molette [VALUE], en réglant "Max" à la valeur maximum et "Min" à la valeur minimum.
- Confirmez vos réglages en appuyant sur le bouton "OK".
- Appuyez aussi sur le bouton "OK" dans la fenêtre de dialogue "Algorithme d'effet".

note Pour sauvegarder vos réglages, suivez la procédure décrite à la p.33.

⑥ **Pilotez le paramètre d'effet choisi en actionnant la pédale d'expression ou en envoyant la commande MIDI en question.**

Utilisation d'effets externes

Vous pouvez utiliser la borne [AUX OUT] pour envoyer le signal à un processeur d'effets externe. Cela vous permet de renvoyer le signal traité par le processeur externe aux bornes [INPUT 1]~[INPUT 8] du D16 et de là aux canaux souhaités du mélangeur ou encore directement au bus Master LR.

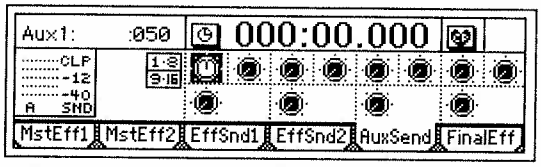
L'exemple ci-dessous montre comment reproduire directement au bus Master LR le signal du processeur d'effets externe renvoyé aux bornes [INPUT 7] et [INPUT 8].

① **Branchez votre processeur d'effets externe.**

Connectez la borne [AUX OUT] du D16 à la borne INPUT de votre processeur d'effet et les bornes OUTPUT de ce dernier aux bornes [INPUT 7] et [INPUT 8] du D16.

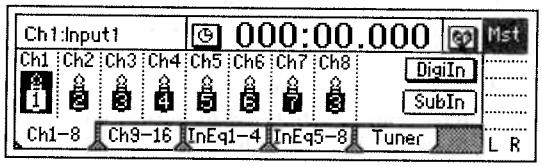
② **Envoyez un signal au processeur d'effets.**

- Choisissez la page onglet [MASTER EFFECT / AUX] "AuxSend".
- Choisissez l'icône "Aux" pour le canal dont vous souhaitez envoyer le son au processeur d'effets externe. Réglez le niveau d'envoi (Send) avec la molette [VALUE].

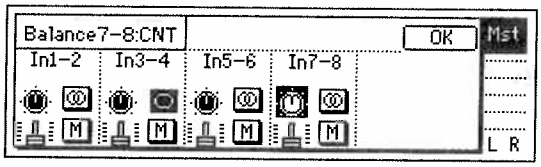


③ **Envoyez le signal des sorties du processeur au D16.**

- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16".



- Appuyez sur le bouton "SubIn" pour afficher la fenêtre de dialogue reproduite ci-dessous. Réglez le niveau de retour (niveau du signal d'effet) avec le curseur "In7–8" et la balance stéréo des signaux d'effet avec la commande "Balance" (→p.35, 76).



Etape 8. Mixage

Une fois que vous avez enregistré toutes les parties de votre morceau, vous pouvez passer au mixage. Il s'agit de régler l'égalisation, les curseurs et les effets du signal de chaque piste pour obtenir un son professionnel (→p.25, 29). 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.

Enregistrement de la bande mère (mixage)

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 parfaite des signaux.

② **Connectez l'enregistreur externe.**
Voyez la section "Connexions requises pour un mixage final" (→p.12).

③ **Enregistrez le mixage sur cet appareil.**
- Lancez la reproduction du morceau sur le D16 et réglez le niveau d'enregistrement de l'appareil externe. Rebobinez ensuite jusqu'au début du morceau sur le D16.
- Déclenchez l'enregistrement sur l'appareil externe et lancez la reproduction sur le D16 pour enregistrer le mixage stéréo.

note Si vous le souhaitez, vous pouvez réaliser une bande mère de plusieurs morceaux. Utilisez dans ce cas la fonction Program Play (→p.23).

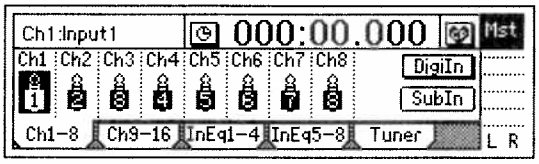
Utilisation des entrées Sub

Vous pouvez utiliser les entrées du D16 ([INPUT 1/GUITAR IN]~[INPUT 8]) comme entrées Sub afin d'intégrer des signaux supplémentaires dans le mixage via le bus Master LR.

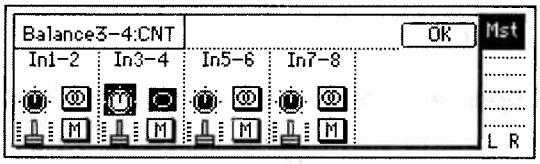
Vous pouvez par ex. utiliser cette option pour envoyer au bus Master LR les signaux produits par le séquenceur externe connecté et/ou le signal d'un processeur d'effets externe (connecté à la borne [AUX OUT]).

① **Connectez la source audio externe aux bornes d'entrée analogique.**

② **Réglez les entrées Sub.**
- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8" ou "Ch9–16".



- Appuyez sur le bouton "SubIn" pour activer la page d'écran "Page des paramètres Sub".



- **Désactivez** la fonction "M (mute)" (étouffement) pour les entrées souhaitées.
- Appuyez sur l'icône "Curseur" et réglez le niveau du signal d'entrée avec la molette [VALUE].
- Si la source en question es t monaurale, appuyez sur le bouton "Stereo/Mono" (◎) pour choisir "**Mono**" (●). Le signal d'entrée sera alors envoyé aux canaux gauche et droit.

Etape 9. Edition de pistes

Ce chapitre vous décrit les divers types d'éditions que le D16 vous permet d'effectuer dans les pistes.
Vous trouverez une description des procédures aux p.37 et p.57.

Copie de 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**).

- Vous pouvez effectuer plusieurs copies de la portion **IN~OUT** .
- Il est possible de copier les données d'une seule ou de plusieurs pistes.
- En passant par le presse-papiers, vous pouvez même copier les données vers un autre morceau.

Voici quelques applications de cette fonction:

- Vous pouvez copier une phrase revenant plusieurs fois dans un morceau (comme un motif de batterie). Vous ne devrez donc la jouer qu'une seule fois.
- Vous pouvez utiliser le premier couplet comme base pour le deuxième couplet.
- Vous pouvez réutiliser une partie dans un autre morceau.

Insertion d'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. Rien n'est donc effacé.

- Vous pouvez insérer un blanc dans une piste ou simultanément dans plusieurs pistes.

Utilisez cette fonction lorsque...

- Vous souhaitez ajouter une phrase à l'enregistrement de votre morceau. Le blanc inséré peut alors être rempli de nouvelles données que vous enregistrez ou que vous copiez d'ailleurs.

Effacer des données d'une piste (Erase Track)

La fonction Erase Track permet d'effacer les données comprises entre les positions **IN** et **OUT** sans modifier la longueur de la piste. La portion effacée ne contient aucun signal.

note Contrairement à la fonction Delete Track, le blanc créé par la fonction Erase Track n'est pas comblé par les données situées au-delà de la position **OUT**.

- Vous pouvez effacer simultanément la portion **IN~OUT** de plusieurs pistes.

Supprimer des données d'une piste (Delete Track)

La fonction Delete Track permet de supprimer les données comprises entre les positions **IN** et **OUT**. La suppression ne laisse pas de blancs, si bien que les pistes éditées sont raccourcies (les données situées derrière le point **OUT** reculent vers le début du morceau).

- Vous pouvez supprimer simultanément la portion **IN~OUT** de plusieurs pistes.

Inversion des données de piste (Reverse Track)

La fonction Reverse Track vous permet de copier en sens inverse les données d'une portion définie (**IN~OUT**) de piste dans l'emplacement **TO** d'une autre piste. (La copie sera donc reproduite en sens inverse.)

- Vous pouvez effectuer plusieurs copies de la portion **IN~OUT** .
- Il est possible de copier et d'inverser les données d'une seule ou de plusieurs pistes.

"Rangement" de piste (Optimize Track)

La fonction Optimize Track permet d'optimaliser les données enregistrées dans une portion définie (**IN~OUT**) de piste.

Si vous avez effectué plusieurs enregistrements ou éditions dans un passage (court) spécifique, il est possible que les données en question soient dispersées dans tout le disque dur. Cela signifie que pendant la reproduction, le D16 doit continuellement sauter d'un endroit à l'autre, ce qui pourrait entraîner des coupures dans le son ou l'affichage du message "DiskBusy" et un arrêt de la reproduction. Si vous rencontrez ce problème, utilisez la fonction Optimize Track afin de "défragmenter" la portion en question et de ranger les données dans un ordre chronologique plus logique.

note Si vous effectuez de nombreux enregistrements de type Overwrite ou de nombreuses éditions dans une piste, nous vous conseillons d'utiliser la fonction Optimize Track aussi souvent que possible. Non seulement cela permet de limiter les risques d'erreur, mais cela contribue aussi à réduire l'occupation du disque dur.

Echange de données (Swap Track)

La fonction Swap Track permet d'échanger les données d'une piste comprises entre **IN** et **OUT** contre celles d'une autre piste.

- Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi échanger simultanément les données de plusieurs pistes.

Allongement/compression de piste (Expansion/Compression Track)

Cette fonction permet d'allonger ou de raccourcir les données comprises entre les positions **IN~OUT** d'une piste et de les placer dans la portion **TO~END** de la piste d'arrivée.

- La portion originale ne change pas. La version "allongée" ou "comprimée" se trouve dans la piste d'arrivée.
- Vous pouvez choisir si vous souhaitez ou non modifier la hauteur.
- Vous pouvez appliquer cette fonction simultanément à plusieurs pistes voisines.

- Vous pouvez copier la version "allongée" ou "raccourcie" autant de fois que vous le souhaitez dans un emplacement d'arrivée.

Voici quelques applications de cette fonction:
- Afin que toutes vos boucles de batterie ("Grooves") utilisent un même tempo.
- Afin de vous assurer que votre enregistrement a exactement à la durée spécifiée par un client, etc. (très important pour les spots publicitaires).

Copie de pistes (virtuelles) entières (Copy Whole Track)

La fonction Copy Whole Track vous permet de copier toutes les données (et non un passage) d'une piste dans une autre piste.

- Cette fonction vous permet de copier simultanément les données de plusieurs pistes.
- Si vous avez choisi une piste virtuelle ("V"), vous pouvez copier ses données dans plusieurs pistes V non sélectionnées.

Utilisez cette fonction lorsque...
- Vous souhaitez copier une même phrase dans plusieurs pistes virtuelles afin de créer différentes versions de cette phrase.

Echange de pistes (virtuelles) entières (Swap Whole Track)

La fonction Swap Whole Track permet d'échanger les données d'une piste entière avec celles d'une autre piste.

- Cette fonction vous permet aussi d'échanger simultanément les données de plusieurs pistes.

Utilisez cette fonction lorsque...
- Vous voulez réagencer l'ordre des pistes pour votre mixage (selon l'ordre des instruments, etc.).
- Vous voulez regrouper dans la piste virtuelle "a", etc. les données dispersées dans plusieurs pistes virtuelles.

Procédure d'édition de pistes

Cette section vous présente les procédures de base d'édition de pistes. Vous trouverez des exemples pratiques à la p.57.

Procédure d'édition de pistes

① **Spécifiez la portion que vous souhaitez éditer.**

Avant d'activer une fonction d'édition, vous devez choisir la portion à éditer.

Avancez ou reculez vers la position souhaitée, appuyez sur le bouton [STORE] puis sur un des boutons suivants:

Bouton [IN/LOC1]: position **IN**, bouton [OUT/LOC2]: position **OUT**
Bouton [TO/LOC3]: position **TO** , bouton [END/LOC4]: position **END**

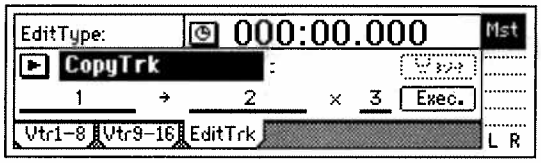
Voyez ci-dessous le rôle des positions **IN**, **OUT**, **TO** et **END** pour chacune des fonctions.

Rôle des positions IN, OUT, TO et END

	IN	OUT	TO	END
Copy Track	Début du passage	Fin du passage	Position d'arrivée pour la copie	– – –
Insert Track	Début du blanc	Fin du blanc	– – –	– – –
Erase Track	Début de l'effacement	Fin de l'effacement	– – –	– – –
Delete Track	Début de la suppression	Fin de la suppression	– – –	– – –
Swap Track	Début du passage	Fin du passage	– – –	– – –
Reverse Track	Début du passage	Fin du passage	Position d'arrivée pour la copie inversée	– – –
Optimize Track	Début de l'optimalisation	Fin de l'optimalisation	– – –	– – –
Expand/ Contract Track	Début de l'allongement/compression	Fin de l'allongement/compression	Début de la copie allongée/raccourcie	Fin de la copie allongée/raccourcie

note Pour certains "EditType", l'écran affiche le bouton "Wave". Appuyez sur ce bouton pour afficher la forme d'onde (→p.56).

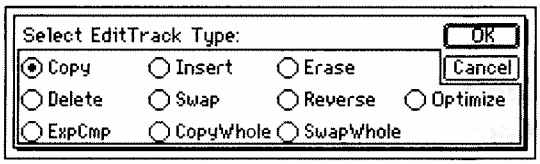
② **Choisissez la page onglet [TRACK] "EditTrk".**



③ **Choisissez l'opération d'édition souhaitée (copie, insertion de blanc, etc.).**

Activez "EditType": appuyez sur la zone à droite du bouton "▶" et choisissez l'opération d'édition avec la molette [VALUE].

Comme alternative, vous pouvez appuyer sur le bouton "▶" pour activer la fenêtre "Select EditTrack Type". Choisissez l'opération souhaitée et appuyez sur le bouton "OK".



④ **Choisissez une ou plusieurs pistes.**

La page d'écran affichée dépend du "EditType" choisi. La page d'écran illustrée sous l'étape ② est activée quand vous réglez "EditType" sur "**CopyTrk**".

Pour l'opération "**CopyTrk**", choisissez la piste source avec "SourceTrack", la piste d'arrivée avec "DestTrack" et le nombre de copies avec "Nombre de copies". Pour régler l'emplacement d'arrivée avec toute la précision requise, vous pouvez utiliser l'affichage "Wave".

⑤ **Exécutez l'opération d'édition choisie.**

Appuyez sur le bouton "Exec." pour exécuter l'opération d'édition de piste.

Dans l'exemple illustré ci-dessus, la portion entre les positions **IN~OUT** de la piste 1 est copiée trois fois à partir de la position **TO** de la piste 2.

Etape 10. Edition de morceaux

Le D16 vous propose les fonctions d'édition suivantes pour les Songs.

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

Copie de morceau (Copy Song)

Cette fonction permet de copier le morceau actuellement sélectionné vers une autre mémoire sur n'importe lequel des lecteurs connectés.

- Vous pouvez exécuter cette opération pour effectuer une copie de sauvegarde de votre Song.
- La fonction Copy Song vous sera très utile si vous voulez produire plusieurs mixages/versions d'un même morceau.

Déplacement de morceau (Move Song)

Cette fonction permet de déplacer le morceau sélectionné vers une autre mémoire du même lecteur.

- Vous pouvez exécuter cette opération pour changer l'ordre de vos Songs.

Effacement de morceau (Delete Song)

Cette fonction vous permet d'effacer les morceaux spécifiés.

Protection de morceau (Protect Song)

Cette fonction permet de protéger vos morceaux contre toute modification accidentelle.

Si vous tentez d'enregistrer ou de modifier un morceau protégé avec cette fonction, le D16 affiche un message d'erreur vous signalant que vous ne pouvez pas modifier ce morceau.

- Activez cette fonction pour éviter tout changement, effacement, etc. accidentel d'un morceau auquel vous tenez particulièrement.

Copie de tous les morceaux du lecteur (Copy All Songs)

Cette fonction permet de copier tous les morceaux du lecteur contenant le Song couramment sélectionné.

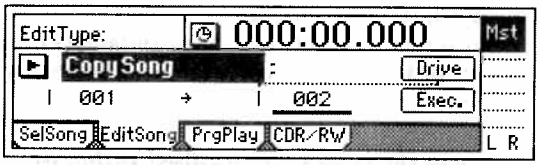
Procédure d'édition de morceaux

Cette section vous présente les procédures de base d'édition de morceaux. Vous trouverez des exemples pratiques à la p.62.

Procédure d'édition de morceaux

① **Choisissez le Song que vous souhaitez éditer. (Pour la fonction "CopyAllSongs", spécifiez le lecteur.)**

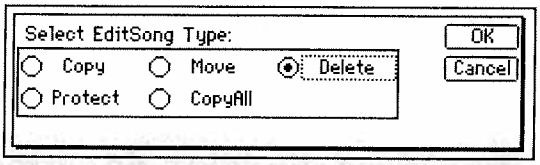
② **Choisissez la page onglet [SONG] "EditSong".**



③ **Choisissez l'opération d'édition souhaitée (copie, effacement, etc.).**

Activez "EditType": appuyez sur la zone à droite du bouton "▶" et choisissez l'opération d'édition avec la molette [VALUE].

Comme alternative, vous pouvez appuyer sur le bouton "▶" pour activer la fenêtre "Select EditSong Type". Choisissez l'opération souhaitée et appuyez sur le bouton "OK".



④ **Choisissez le Song à éditer.**

La page d'écran affichée dépend du "EditType" choisi. La page d'écran illustrée sous l'étape ② est activée quand vous réglez "EditType" sur "**CopySong**".

Pour "**CopySong**", "SourceSong" vous indique le morceau source choisi ci-dessus à l'étape ①. Spécifiez le lecteur d'arrivée pour la copie avec "Drive" et la mémoire du morceau d'arrivée avec "DestSong".

⑤ **Exécutez l'opération d'édition choisie.**

Appuyez sur le bouton "Exec." pour exécuter l'opération d'édition de morceau.

Dans l'exemple ci-dessus, le Song 1 du disque dur interne est copié dans la mémoire du Song 2. Le D16 recule alors d'un pas le Song situé auparavant dans cette mémoire ainsi que les Songs suivants et leur donne un numéro supérieur.

Etape 11. Motifs rythmiques/tempo

Le D16 vous propose de nombreux motifs rythmiques ("Patterns") adaptés à divers styles musicaux et offrant plusieurs types de mesures (→p.114 "Liste des motifs rythmiques").

Vous pouvez par exemple utiliser ces motifs quand une idée vous vient soudain en tête et que vous voulez l'enregistrer le plus rapidement possible (c.-à-d. sans devoir passer par une programmation difficile).
Tout comme dans le cas d'une boîte à rythmes, vous pouvez combiner plusieurs Patterns.

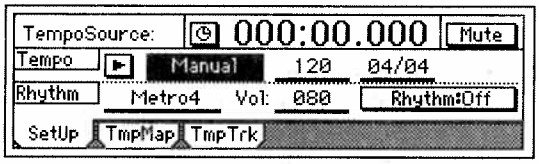
Jeu des motifs rythmiques

Choix et jeu d'un motif rythmique

○ **Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".**

Effectuez les réglages décrits ci-dessous.

Dès que vous activez cette page d'écran, le D16 joue le motif choisi. Vous pouvez cependant l'étouffer en appuyant sur le bouton "Mute".



Lancement/arrêt du motif rythmique

○ **Appuyez sur le bouton "Rhythm" afin de le régler sur "On" (il est alors affiché en contrasté).**

Le témoin du bouton [TEMPO/RHYTHM] s'allume et le motif rythmique peut être joué pendant la reproduction ou l'enregistrement.

Si vous n'avez pas besoin du motif rythmique, appuyez à nouveau sur le bouton "Rhythm" pour le régler sur "**Off**".

Réglage de volume du motif rythmique

○ **Appuyez sur "RhythmVol (Vol)" et réglez le volume avec la molette [VALUE].**

Réglage du tempo et de l'armure de temps

① **Appuyez sur "TempoSource" et choisissez la source de tempo.**

Pour l'exemple suivant, veuillez choisir "**Manual**". Vous allez ainsi définir un tempo, une armure de temps et un motif rythmique uniques.

Si vous voulez changer de tempo, d'armure de temps et de motif rythmique durant un morceau, vous devez créer une "carte de tempo" (Tempo Map; →p.40)

② **Appuyez sur "Tempo" et réglez le tempo avec la molette [VALUE].**

③ **Appuyez sur "Beat" et spécifiez l'armure de temps avec la molette [VALUE].**

Choix du motif rythmique

○ **Appuyez sur "SelRhythm" et choisissez le motif rythmique souhaité avec la molette [VALUE].**

Enregistrement avec écoute du motif

Vous pouvez enregistrer une phrase tout en vous guidant avec le motif rythmique joué par le D16.

① **Effectuez les réglages décrits sous "Choix et jeu d'un motif rythmique".**

- Réglez "Rhythm" sur "**On**".
- Effectuez d'autres réglages si nécessaire.

② **Connectez une source d'entrée et lancez l'enregistrement.**

Voyez les sections "1. Sélection de l'entrée/de la piste d'enregistrement" et "2. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.16, 18).

Quand vous activez le mode prêt-à-enregistrer en appuyant sur le bouton [REC], le D16 produit un son de décompte. Vous pouvez lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton [PLAY]. Le D16 joue le motif rythmique que vous avez choisi. Servez-vous en comme guide pour jouer votre riff, solo, etc.

Enregistrement du motif rythmique

Le D16 vous permet d'enregistrer ses motifs rythmiques dans une piste de votre morceau.

L'exemple suivant vous montre comment enregistrer un motif rythmique dans les pistes 1 et 2.

① **Effectuez les réglages décrits sous "Choix et jeu d'un motif rythmique".**

- Réglez "Rhythm" sur "**Off**". (Si ce paramètre est réglé sur "**On**", le son du motif sera doublé: il sera reproduit par les pistes et par le bus Master LR.)
- "RhythmVol (Vol)" sert à régler le niveau d'envoi au bus Master LR; vous ne devez donc pas le régler dans l'exemple qui nous intéresse. Réglez le volume via chaque canal du mélangeur.
- Effectuez d'autres réglages si nécessaire.

② **Spécifiez les canaux d'entrée.**

- Choisissez la page onglet [INPUT] "Ch1–8".
- Appuyez sur l'icône "Ch1" et choisissez "**Rhythm L**" avec la molette [VALUE]. Suivez la même méthode pour régler "Ch2" sur "**Rhythm R**".

③ **Choisissez les pistes d'enregistrement.**

Appuyez sur les boutons [TRACK STATUS] des

pistes 1 et 2 pour les placer en mode **REC** (le témoin s'allume en rouge).

④ **Choisissez le mode d'enregistrement.**

- Choisissez la page onglet [RECORD] "Rec-Mode".
- Choisissez le mode "**Input**" (= enregistrement du signal d'entrée).

⑤ **Vérifiez le mode d'enregistrement, le niveau d'entrée et le signal d'entrée.**

Voyez les étapes ⑤, ⑥ et ⑦ sous "Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 1 du mélangeur" (→p.16).

Une fois que tous les réglages sont corrects, appuyez sur le bouton [STOP].

⑥ **Réglez le niveau d'enregistrement et lancez l'enregistrement.**

Voyez la section "2. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.18).

Réglage du tempo

Le D16 vous permet de contrôler le tempo de vos Songs avec les sources de tempo suivantes.

- Tempo manuel (Manual)
- Carte de tempo (Tempo Map)
- Piste de tempo (synchronisation avec des données MIDI Clock ou avec la fonction Tap Tempo)

Choisissez la fonction de tempo souhaitée pour votre morceau. Ce réglage sert aussi à synchroniser la vitesse de l'appareil MIDI externe avec les données de tempo du D16.

Choisissez la source de tempo avec le paramètre "TempoSource" de la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".

Les réglages disponibles pour chaque source de tempo sont décrits ci-dessous.

Tempo manuel (Manual)

Pour la source de **tempo manuel (Manual)**, le D16 utilise le tempo défini avec "Tempo", l'armure de temps choisie avec "Beat" et le motif spécifié avec "SelRhythm". Ni le tempo ni les autres paramètres ci-dessus ne changent au cours du morceau.

Choisissez "Manual" comme source de tempo.

- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".
- Appuyez sur "TempoSource" et sélectionnez "**Manual**" avec la molette [VALUE].

Pour en savoir plus sur le réglage des paramètres "Tempo", "Beat" et "SelRhythm", voyez la section "Choix et jeu d'un motif rythmique" (→p.39).

Carte de tempo (Tempo Map)

La fonction **Tempo Map** vous permet de créer une carte de tempo en spécifiant le tempo, l'armure de temps et le motif rythmique de chaque mesure d'un morceau. Vous pouvez ainsi définir des changements de tempo, d'armure de temps et de motif rythmique aux mesures souhaitées. C'est dans la page onglet "TmpMap" que vous pouvez créer une carte de tempo.

① **Choisissez "Tempo Map" comme source de tempo.**

- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".
- Appuyez sur "TempoSource" et sélectionnez "**TempoMap**" avec le molette [VALUE].

② **Spécifiez le tempo initial du morceau avec l'événement "001" de votre carte de tempo.**

note La carte de tempo comprend l'événement "**001**" (de tempo initial) et les événements "**002**"~"**200**", qui permettent de définir des changements de tempo dans le morceau.

- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "TmpMap".

pistes 1 et 2 pour les placer en mode **REC** (le témoin s'allume en rouge).

④ **Choisissez le mode d'enregistrement.**

- Choisissez la page onglet [RECORD] "Rec-Mode".
- Choisissez le mode "**Input**" (= enregistrement du signal d'entrée).

⑤ **Vérifiez le mode d'enregistrement, le niveau d'entrée et le signal d'entrée.**

Voyez les étapes ⑤, ⑥ et ⑦ sous "Assignation du signal reçu à la borne [GUITAR IN] au canal 1 du mélangeur" (→p.16).

Une fois que tous les réglages sont corrects, appuyez sur le bouton [STOP].

⑥ **Réglez le niveau d'enregistrement et lancez l'enregistrement.**

Voyez la section "2. Réglage du niveau et enregistrement" (→p.18).

Réglage du tempo

Le D16 vous permet de contrôler le tempo de vos Songs avec les sources de tempo suivantes.

- Tempo manuel (Manual)
- Carte de tempo (Tempo Map)
- Piste de tempo (synchronisation avec des données MIDI Clock ou avec la fonction Tap Tempo)

Choisissez la fonction de tempo souhaitée pour votre morceau. Ce réglage sert aussi à synchroniser la vitesse de l'appareil MIDI externe avec les données de tempo du D16.

Choisissez la source de tempo avec le paramètre "TempoSource" de la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".

Les réglages disponibles pour chaque source de tempo sont décrits ci-dessous.

Tempo manuel (Manual)

Pour la source de **tempo manuel (Manual)**, le D16 utilise le tempo défini avec "Tempo", l'armure de temps choisie avec "Beat" et le motif spécifié avec "SelRhythm". Ni le tempo ni les autres paramètres ci-dessus ne changent au cours du morceau.

Choisissez "Manual" comme source de tempo.

- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".
- Appuyez sur "TempoSource" et sélectionnez "**Manual**" avec la molette [VALUE].

Pour en savoir plus sur le réglage des paramètres "Tempo", "Beat" et "SelRhythm", voyez la section "Choix et jeu d'un motif rythmique" (→p.39).

Carte de tempo (Tempo Map)

La fonction **Tempo Map** vous permet de créer une carte de tempo en spécifiant le tempo, l'armure de temps et le motif rythmique de chaque mesure d'un morceau. Vous pouvez ainsi définir des changements de tempo, d'armure de temps et de motif rythmique aux mesures souhaitées. C'est dans la page onglet "TmpMap" que vous pouvez créer une carte de tempo.

① **Choisissez "Tempo Map" comme source de tempo.**

- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "SetUp".
- Appuyez sur "TempoSource" et sélectionnez "**TempoMap**" avec le molette [VALUE].

② **Spécifiez le tempo initial du morceau avec l'événement "001" de votre carte de tempo.**

note La carte de tempo comprend l'événement "**001**" (de tempo initial) et les événements "**002**"~"**200**", qui permettent de définir des changements de tempo dans le morceau.

- Choisissez la page onglet [TEMPO/RHYTHM] "TmpMap".