SONY

3-798-609-**11**(1)

Digital Audio Tape Deck

Operating Instructions EN

Mode d'emploi F

Bedienungsanleitung D

DAT
Digital Audio Tape

SBM™
Super Bit Mapping

DTC-A8
PCM-2600

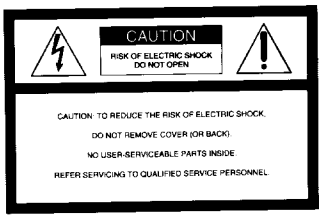
© 1995 by Sony Corporation

WARNING

To prevent fire or shock hazard, do not expose the unit to rain or moisture.

To avoid electrical shock, do not open the cabinet. Refer servicing to qualified personnel only.

For the customers in the United States





This symbol is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



This symbol is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the appliance.

Owner's Record

The model and serial numbers are located on the rear of the unit.
Record the serial number in the space provided below. Refer to them whenever you call upon your Sony dealer regarding this product.

Model No. DTC-A8/PCM-2600
Serial No. _____

INFORMATION

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules.
These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

— Reorient or relocate the receiving antenna.
— Increase the separation between the equipment and receiver.
— Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
— Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

CAUTION

You are cautioned that any changes or modifications not expressly approved in this manual could void your authority to operate this equipment.

For the customers in Canada

CAUTION

TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, DO NOT USE THIS POLARIZED AC PLUG WITH AN EXTENSION CORD, RECEPTACLE OR OTHER OUTLET UNLESS THE BLADES CAN BE FULLY INSERTED TO PREVENT BLADE EXPOSURE.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri. Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten. Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruksjoner.

Welcome!

Thank you for purchasing the Sony Digital Audio Tape Deck. Before operating the unit, please read this manual thoroughly and retain it for future reference.

The DTC-A8 and PCM-2600 have the following common and distinguishing features.

Common features

- Uses a 4DD (Direct Drive) motor mechanism.
- Provides the SBM (Super Bit Mapping) function.
- Accepts three sampling frequencies (48 kHz, 44.1 kHz, 32 kHz).
- Is supplied with a rack mount adaptor.

DTC-A8

- Adopts the serial copy management system.
- Has connectors for connecting a foot switch.

PCM-2600

- Has analog balanced XLR in/out jacks.
- Uses professional-use AES/EBU digital interface. For details, see "Digital Interface."
- Has a DIN-8 pin remote connector for connecting a remote switch.

About This Manual

The instructions in this manual are for models DTC-A8 and PCM-2600.
All illustrations in this manual show the DTC-A8 unless the illustration is indicated as that of PCM-2600.

Conventions

Instructions in this manual describe the controls on the deck.
The following icon is used in this manual:

Indicates useful information or tips that make a task easier.

Indicates a task that requires use of the remote.

TABLE OF CONTENTS

Recording on a Tape 4
Playing a Tape 6

Getting Started

Unpacking 7
Rack Mounting 7
Hooking Up the System (DTC-A8) 8
Hooking Up the System (PCM-2600) 9
Setting the Clock 11

Advanced Recording Operations

Things You should know Before Recording 12
Adjusting the Recording Level for Analog Recording 13
Setting the Recording Mode 13
Using the SBM (Super Bit Mapping) Function 14
Locating the End of the Recorded Portion (End Search) 14
Inserting a Sound-Muted Section While Recording (Record Muting) 15

Advanced Playback Operations

About the Display 16
Locating a Track (AMS/Direct Access/Music Scan) 17
Playing Tracks Repeatedly (Repeat Play) 17
Playing Tracks in the Order You Want (RMS Play) 18
Playing Tracks Skipping Specific Portions During Playback (Skip Play) 18

Writing Sub Codes

About Sub Codes 19
Writing Sub Codes During Recording 19
Writing Sub Codes During Playback 20
Adjusting the Position of an Existing Start ID 21
Erasing Sub Codes 21
Renumbering the Program Numbers Automatically (Renumbering Function) 22

Additional Information

Remote Control Function Using a Foot Switch (DTC-A8 Only) 23
Remote Control Function Using a Wired Remote Switch (PCM-2600 Only) 24
Precautions 25
Cleaning 25
Display Messages 26
Troubleshooting 26
Specifications 28
SBM (Super Bit Mapping) Function 29
Guide To the Serial Copy Management System (DTC-A8 Only) 30

Index 32

EN

Welcome!

Thank you for purchasing the Sony Digital Audio Tape Deck. Before operating the unit, please read this manual thoroughly and retain it for future reference.

The DTC-A8 and PCM-2600 have the following common and distinguishing features.

Common features

- Uses a 4DD (Direct Drive) motor mechanism.
- Provides the SBM (Super Bit Mapping) function.
- Accepts three sampling frequencies (48 kHz, 44.1 kHz, 32 kHz).
- Is supplied with a rack mount adaptor.

DTC-A8

- Adopts the serial copy management system.
- Has connectors for connecting a foot switch.

PCM-2600

- Has analog balanced XLR in/out jacks.
- Uses professional-use AES/EBU digital interface. For details, see "Digital Interface."
- Has a DIN-8 pin remote connector for connecting a remote switch.

About This Manual

The instructions in this manual are for models DTC-A8 and PCM-2600.
All illustrations in this manual show the

TABLE OF CONTENTS

Recording on a Tape 4
Playing a Tape 6

Getting Started

Unpacking 7
Rack Mounting 7
Hooking Up the System (DTC-A8) 8
Hooking Up the System (PCM-2600) 9
Setting the Clock 11

Advanced Recording Operations

Things You should know Before Recording 12
Adjusting the Recording Level for Analog Recording 13
Setting the Recording Mode 13
Using the SBM (Super Bit Mapping) Function 14
Locating the End of the Recorded Portion (End Search) 14
Inserting a Sound-Muted Section While Recording (Record Muting) 15

Advanced Playback Operations

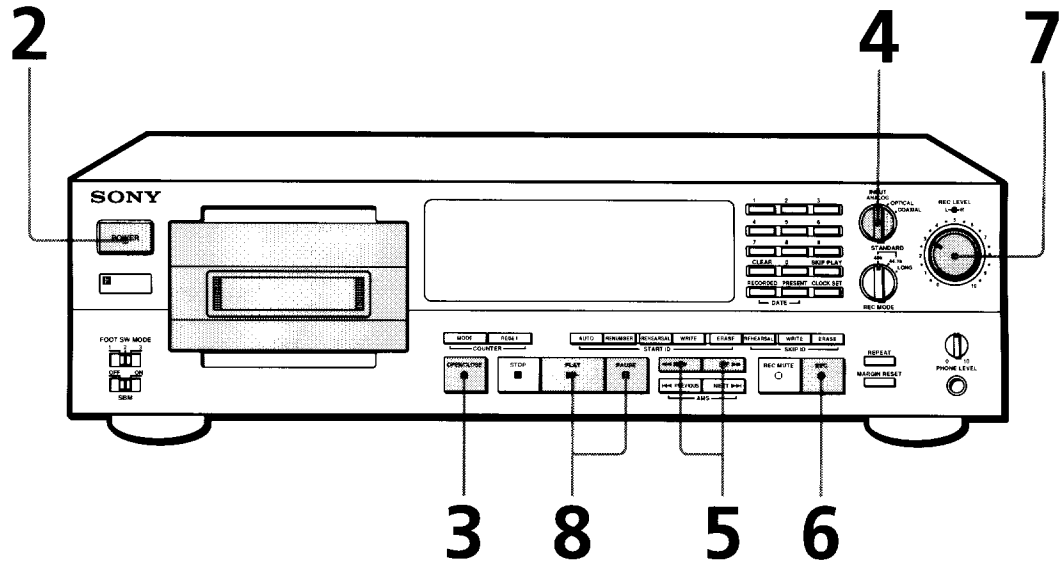
About the Display 16
Locating a Track (AMS/Direct Access/Music Scan) 17
Playing Tracks Repeatedly (Repeat Play) 17
Playing Tracks in the Order You Want (RMS Play) 18
Playing Tracks Skipping Specific Portions During Playback (Skip Play) 18

Writing Sub Codes

About Sub Codes 19
Writing Sub Codes During Recording 19
Writing Sub Codes During Playback 20

EN

Recording on a Tape

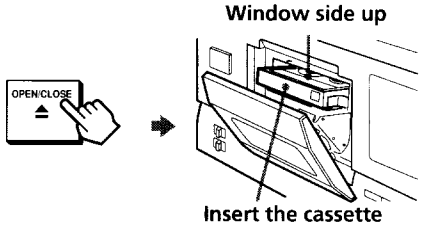


See pages 8 to 10 for hookup information.

1 Turn on the amplifier and play the program source you want to record.

2 Press POWER.

3 Press OPEN/CLOSE ⏏ and insert a cassette.



4 Set INPUT to the corresponding input connector.

DTC-A8

To record through	Set INPUT to
ANALOG (LINE) IN	ANALOG
OPTICAL IN (DIGITAL IN/OUT)	OPTICAL
COAXIAL IN (DIGITAL IN/OUT)	COAXIAL

PCM-2600

To record through	Set INPUT to
ANALOG (LINE) IN	ANALOG
AES/EBU IN (DIGITAL IN/OUT)	DIGITAL
COAXIAL IN (DIGITAL IN/OUT)	COAXIAL

To switch between AES/EBU and COAXIAL IN, use the switch on the rear panel.

5 Locate the position where you want to start recording.

To record from the beginning of the tape

Press ◀◀ REW to rewind the tape to its beginning.

To record from the end of the recorded portion

1 Press ◀◀ REW to rewind the tape to its beginning.

2 Press FF ▶▶.
The deck locates the end of the recorded portion on the tape and stops automatically.

6 Press REC ●.

The deck becomes ready to record.

7 When recording the analog input signal, adjust the recording level with REC LEVEL.

If your deck is the DTC-A8

The recommended recording level is 3. For details, refer to "Adjusting the Recording Level for Analog Recording" on page 13.

If your deck is the PCM-2600

The recommended recording level is 10.
For details, refer to "Adjusting the analog input/output reference level" on page 10.

8 Press PAUSE ❚❚ or PLAY ▶.

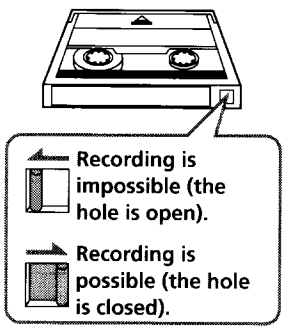
Recording starts.

9 Start playing the program source.

When the tape reaches the end, the deck rewinds it automatically to its beginning and stops (Auto Rewind).

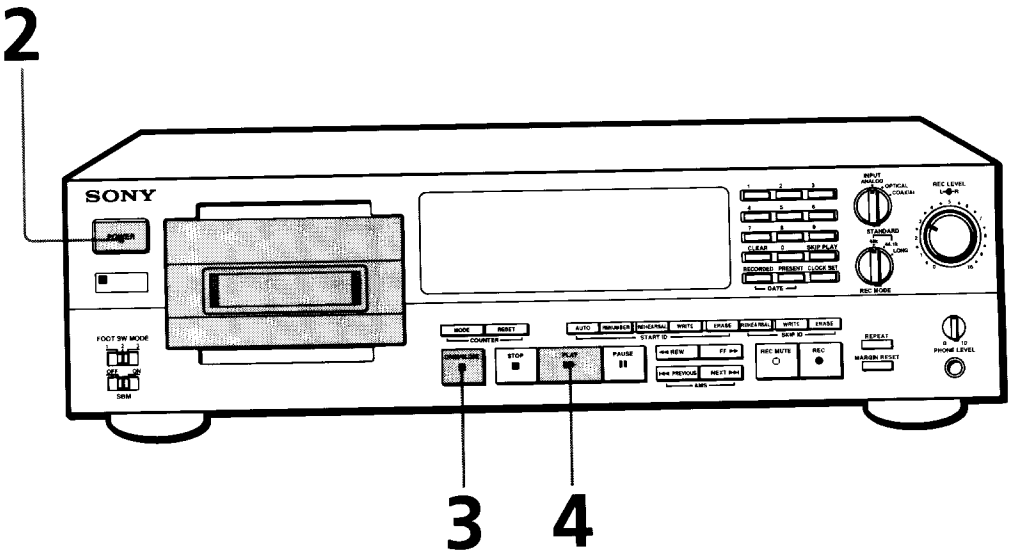
To	Press
Stop recording	STOP ■
Pause recording	PAUSE ❚❚. Press the button again to resume recording.
Take out the cassette	OPEN/CLOSE ⏏ after stopping recording

To prevent accidental erasure
Slide the record-protect tab to the left as shown in the illustration below.



If "UNLOCK" appears in the display
The program source is not connected to the deck properly or is not turned on. Make sure that the program source is properly connected or turned on.

Playing a Tape

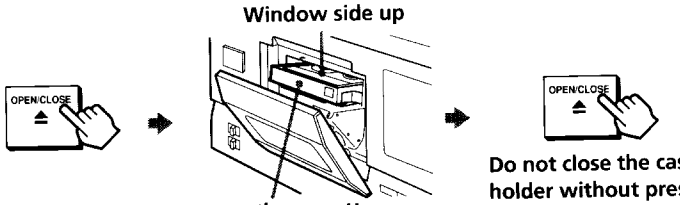


See pages 8 to 10 for hookup information.

1 Turn on the amplifier and set the source selector to the position for DAT.

2 Press POWER.

3 Press OPEN/CLOSE ⏏ and insert a cassette.



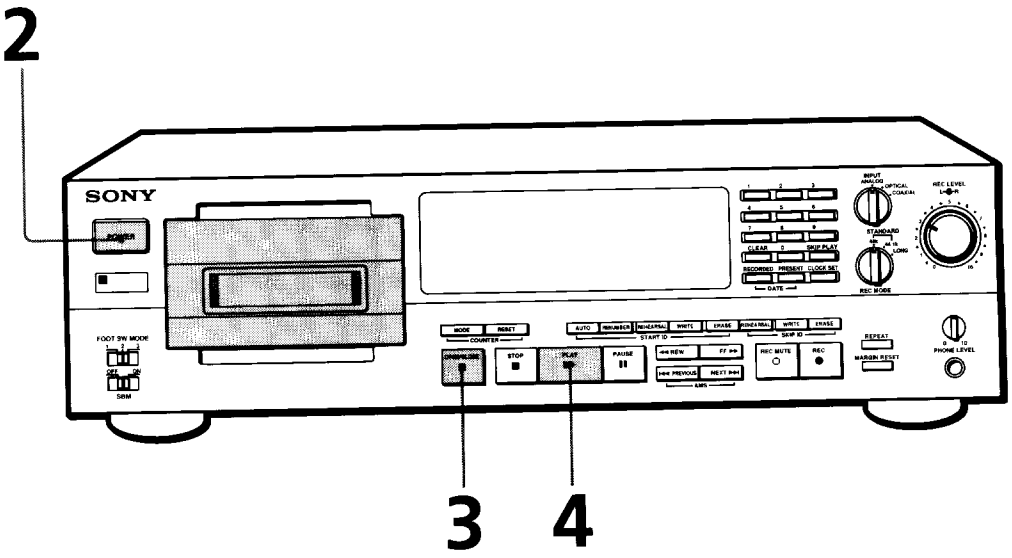
4 Press PLAY ►.

The deck starts playing. Adjust the volume on the amplifier.

To	Press
Stop playing	STOP ■
Go to the next track	NEXT ►►I
Go to the preceding track	I◄◄ PREVIOUS
Fast-forward or rewind	FF ►► or ◄◄ REW when the deck is stopped
Fast-forward or rewind while monitoring the sound	FF ►► or ◄◄ REW during playback. Release the button to resume normal playback.
Take out the cassette	OPEN/CLOSE ⏏ after stopping playing

To use headphones
Connect them to the jack under PHONE LEVEL. Use PHONE LEVEL to adjust the volume.

Playing a Tape

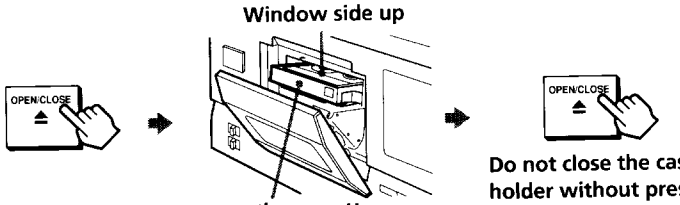


See pages 8 to 10 for hookup information.

1 Turn on the amplifier and set the source selector to the position for DAT.

2 Press POWER.

3 Press OPEN/CLOSE ⏏ and insert a cassette.



4 Press PLAY ►.

The deck starts playing. Adjust the volume on the amplifier.

To	Press
Stop playing	STOP ■
Go to the next track	NEXT ►►I
Go to the preceding track	I◄◄ PREVIOUS
Fast-forward or rewind	FF ►► or ◄◄ REW when the deck is stopped
Fast-forward or rewind while monitoring the sound	FF ►► or ◄◄ REW during playback. Release the button to resume normal playback.
Take out the cassette	OPEN/CLOSE ⏏ after stopping playing

To use headphones

Connect them to the jack under PHONE LEVEL. Use PHONE LEVEL to adjust the volume.

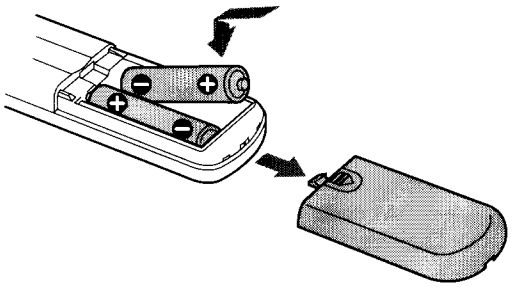
Unpacking

Check that you have received the following supplied items:

- AC power cord (1)
- Pin-plug audio connecting cords (2) (DTC-A8 only)
- Remote commander (remote) RM-D868 (1)
- Size-AA (R6) batteries (2)
- Rack mount adaptors (2)
- Screws (M5 × 12) (4)
- Decorative washers (4)
- Operating instructions (1)
- Warranty card (U.S.A. and Canadian models only) (1)

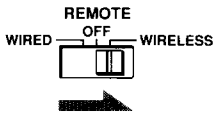
Inserting batteries into the remote

Insert two size-AA(R6) batteries, matching the + and – on the batteries with the markings inside the battery compartment.



If your deck is the PCM-2600

Set REMOTE on the front panel to WIRELESS before using the remote.



When to replace the batteries

With normal use, batteries should last for about 6 months. When the remote no longer operates the deck, replace both batteries.

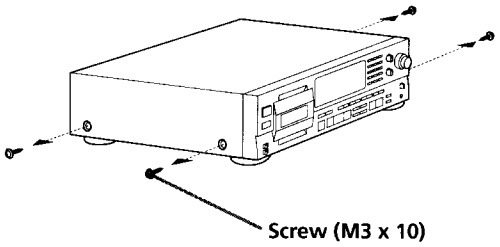
Notes

- Do not leave the remote near an extremely hot or humid place.
- Do not drop any foreign matter into the remote casing, particularly when replacing the batteries.
- Do not expose the remote sensor to direct sunlight or illumination as doing so may cause malfunction.
- When not using the remote for an extended period of time, remove the batteries to avoid possible damage from battery leakage and corrosion.

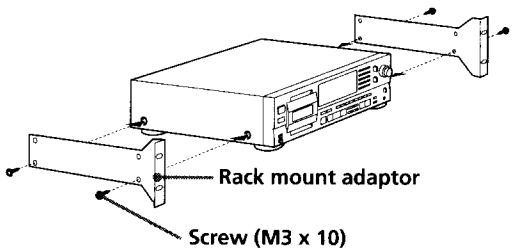
Rack Mounting

You can use the supplied rack mount adaptor to install your deck in a 19-inch 3U-size rack. Be sure to turn the deck off before you install it.

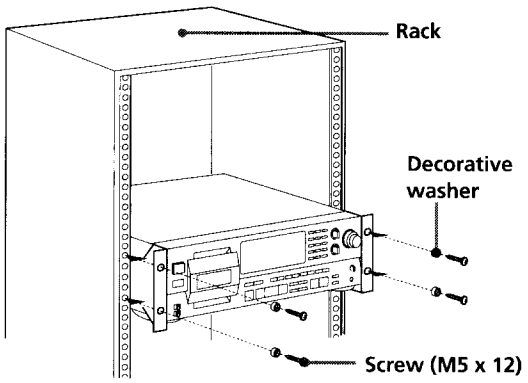
1 Remove the screws (M3 × 10) from the sides of the deck.



2 Position the rack mount adaptors onto the sides of the deck as shown below and secure them with the screws removed in step 1.

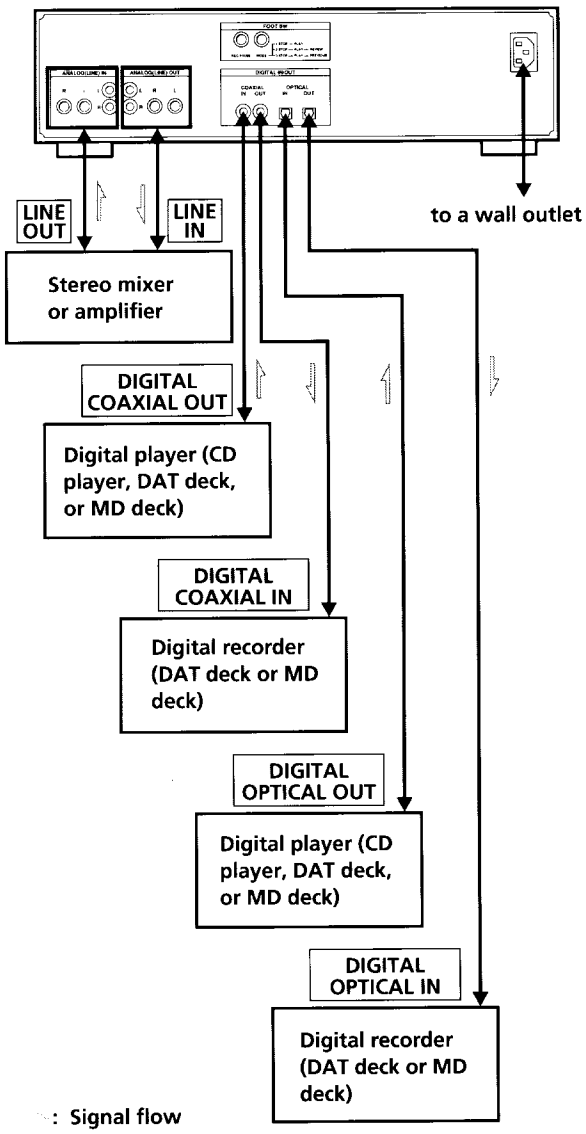


3 Insert the deck into the rack and secure it with the supplied decorative washers and screws (M5 × 12).



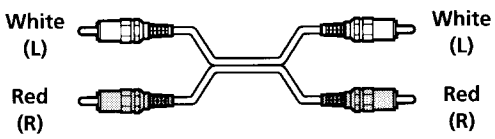
Hooking Up the System (DTC-A8)

This section describes how to hook up your deck to an amplifier, stereo mixer, or other digital audio components. Be sure to turn off the power to each component before making the connections.

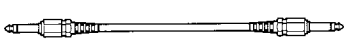


What cords will I need?

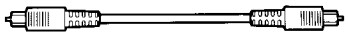
- Pin-plug audio connecting cords (supplied) (2)



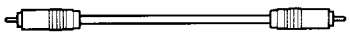
- Phone-plug audio connecting cords (not supplied) (4)



- Optical cables (not supplied) (2)



- Coaxial digital connecting cords (not supplied) (2)



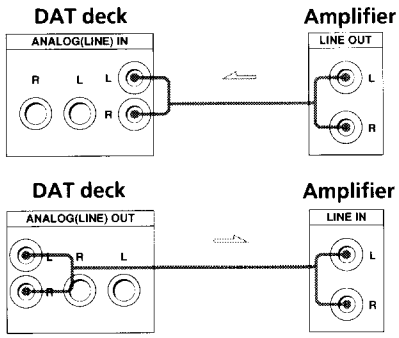
Hookups

Connecting the deck to a component with analog input/output jacks

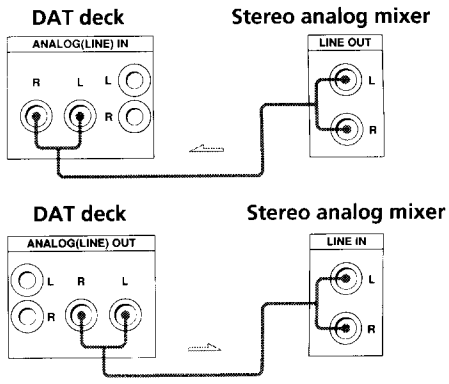
When an input signal is applied to both sets of ANALOG (LINE) IN jacks, the phone plug signal takes priority. For this reason, do not connect phone-plug cords when you wish to record or play signals input by pin-plug cords. During analog output, signals are simultaneously output to the ANALOG (LINE) OUT pin- and phone-plug jacks.

You can connect an analog-signal source to the ANALOG (LINE) IN/OUT jacks with either pin- or phone-plug cords as shown below. In the case of pin-plug cords, be sure to match each color-coded plug to the appropriate jack: red (right) to red and white (left) to white. In either case, be sure the connections are firmly made to prevent hum and noise.

- **Connection with pin-plug audio connecting cords**



- **Connection with phone-plug audio connecting cords**



When recording with a microphone
Connecting the analog output jakcs on the stereo microphone amplifier to the ANALOG (LINE) IN jacks of the deck.

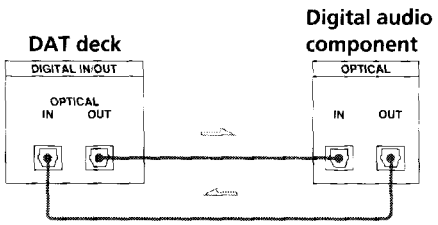
To connect a foot switch
Refer to "Remote Control Function Using a Foot Switch" on page 23.

Note
When two different audio components are connected to the ANALOG (LINE) OUT pin- and phone-plug jacks at the same time, make sure to turn on both audio components while operating the deck. Turning on only one component may cause instability in the output signal.

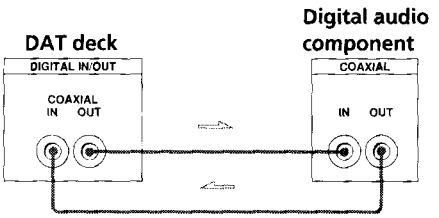
Connecting the deck to a digital component such as a CD player, MD deck, digital amplifier, or another DAT deck

Connect the component through the DIGITAL IN/OUT jacks using optical cables or coaxial digital connecting cords. In the case of optical cables, take the caps off the jacks before plugging in the cables.

- **Connection with optical cables**



- **Connection with coaxial digital connecting cords**



Note
If "PROHIBIT" appears in the display, recording through the digital jack is not possible.
In this case, set the INPUT switch to ANALOG and record the program source through the ANALOG (LINE) IN jacks.

Connecting AC power cord

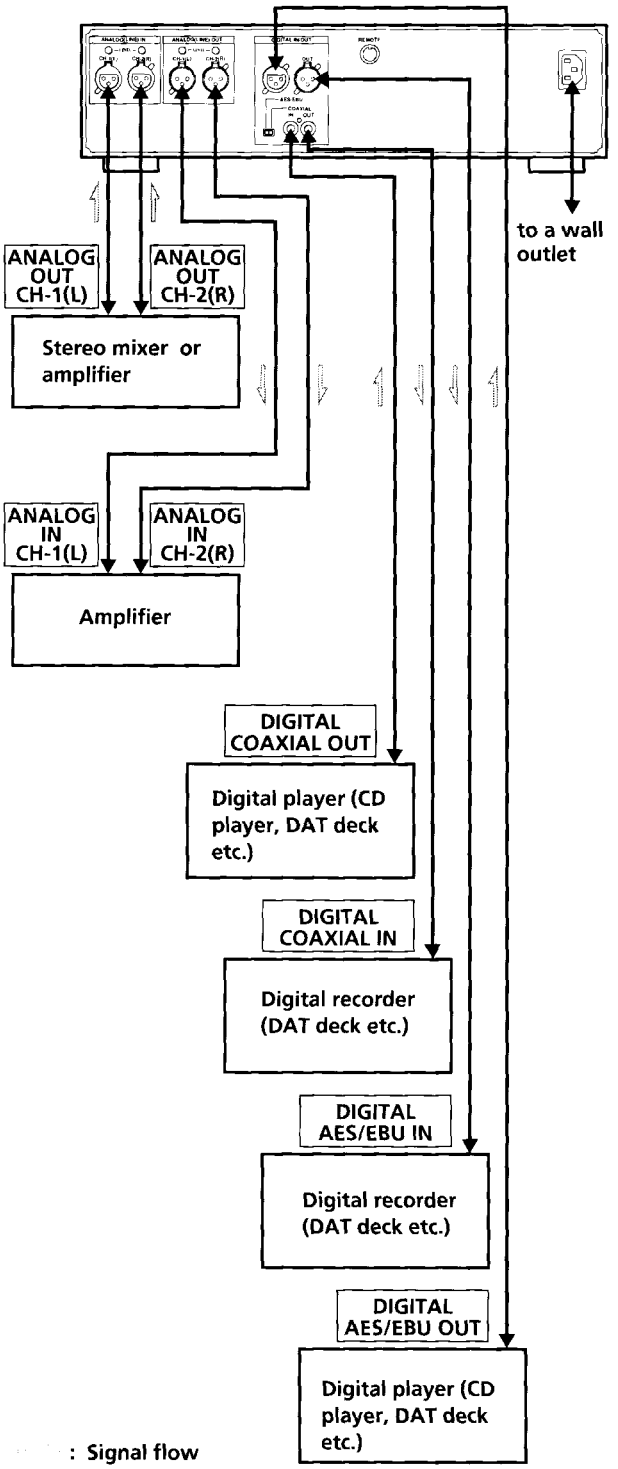
Connect the AC power cord (supplied) to the AC power inlet socket on the rear panel and connect the plug on the other end to a wall outlet.

Where do I go next?

Now you're ready to use your deck.
For basic operations, go to pages 4 to 6; for advanced operations, go to pages after 11.

Hooking Up the System (PCM-2600)

This section describes how to hook up your deck to an amplifier, stereo mixer, or other digital audio components. Be sure to turn off the power to each component before making the connections.



(Continued)

What cords will I need?

- XLR balanced cables (not supplied)



- Coaxial digital connecting cords (not supplied)

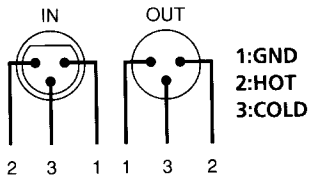


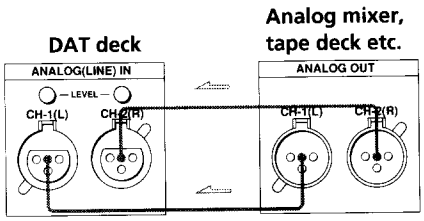
Hookups

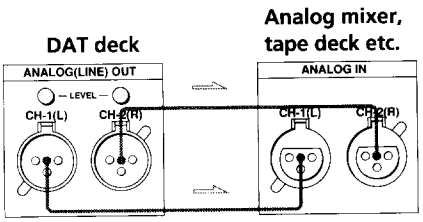
Connecting the deck to a component with analog input/output connectors

Connect the other component to the PCM-2600's ANALOG (LINE) IN/OUT connectors using XLR balanced cables.

ANALOG (LINE) IN/OUT Pin Polarity







Adjusting the analog input/output reference level

The analog input/output reference level during recording or playback is factory set to +4dB within a range of –20dB to the full bit level for both input and output.

To lower the reference level, use a screwdriver to adjust the ANALOG (LINE) IN/OUT LEVEL controls on the rear panel for both CH-1 (L) and CH-2 (R). You can adjust the reference level in a range of +4dBs to –12dBs. Make sure to set the REC LEVEL control on the front panel to 10 before making this adjustment.

To connect a switch box

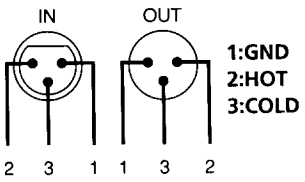
Refer to "Remote Control Function Using a Wired Remote Switch" on page 24.

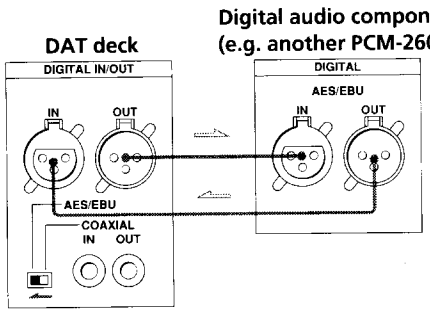
Connecting the deck to a digital component such as a CD player, MD deck, digital amplifier, or another DAT deck with digital audio input/output connectors

Connect the component's digital interface to the AES/EBU IN/OUT connectors or COAXIAL IN/OUT jacks. Set the AES/EBU-COAXIAL switch on the rear panel according to the selected connectors or jacks.

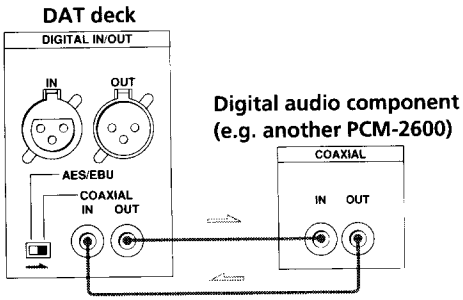
- **Connection with XLR balanced cables**

AES/EBU IN/OUT Pin Polarity





- **Connection with coaxial digital connecting cords**



Connecting AC power cord

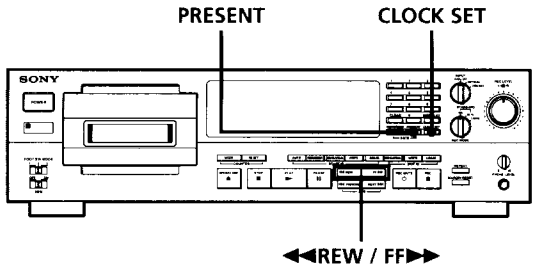
Connect the AC power cord (supplied) to the AC power inlet socket on the rear panel and connect the plug on the other end to a wall outlet.

Where do I go next?

Now you're ready to use your deck.
For basic operations, go to pages 4 to 6; for advanced operations, go to pages after 11.

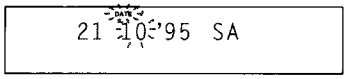
Setting the Clock

Your deck has a built-in clock to keep track of the current date and time. Once you set the date and time, this information will be recorded on the tape along with the audio signal during recording, allowing you to check the recording date of the tape during playback at a later time.



1 With the unit stopped, press CLOCK SET.
The year indication begins to flash.

2 Press ◀◀ REW or FF ▶▶ to decrease or increase the displayed year, then press CLOCK SET.
The year indication stops flashing and the month indication begins to flash.



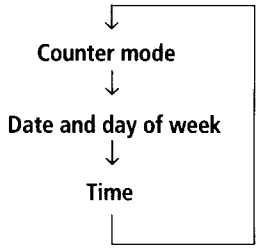
3 Repeat step 2 until all items have been set.
After setting the seconds, press CLOCK SET to start the clock.

The day of the week is displayed as follows:
Sunday: "SU", Monday: "MO", Tuesday: "TU", Wednesday: "WE", Thursday: "TH", Friday: "FR", Saturday: "SA".

Time display
- Models for the U.S.A. and Canada
  Time is displayed in a 12-hour format with midnight and noon indicated as follows:
  Midnight: 12:00 AM
  Noon: 12:00 PM
- Models for the U.K. and Europe
  Time is displayed in a 24-hour format with midnight and noon indicated as follows:
  Midnight: 0:00
  Noon: 12:00

To display the date or time

Press PRESENT.
Each time you press the PRESENT button, the display changes in the following order:



Adjusting the clock

1 Press CLOCK SET repeatedly until the item you want to change begins to flash.

2 Press ◀◀ REW or FF ▶▶ to decrease or increase the displayed item.

3 Press CLOCK SET repeatedly until the seconds begin to flash, then press CLOCK SET again.
The clock starts.

For more accurate time recordings
Adjust the clock once a week.

Notes
- When you first set the clock after unpacking the deck, " -- -- '-- -- " will appear when you press the CLOCK SET button. This is normal. Set the clock according to the procedures above.
- Your deck uses a back-up battery to keep the clock running when the power is turned off. The life of the battery under normal use is approximately seven years. When the battery starts to run down, the clock will stop operating normally. When this occurs, have the battery replaced (for a fee) at your dealer or nearest Sony Service Center .

For basic recording operations, see pages 4 and 5.

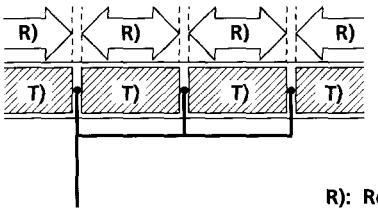
Things You Should Know Before Recording

The difference between a blank section and a sound-muted section

The deck distinguishes between two kinds of silent sections, which are respectively called a "blank section" or "sound-muted section".

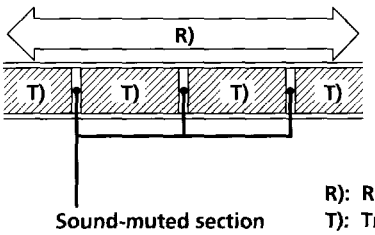
Blank section

This is a section on which no signal has ever been recorded.



Sound-muted section

This is a section on which a signal has been recorded but at a level that is not audible.



Important

Make sure no blank sections are created while you are recording. The existence of blank sections within recorded material will make search operations using the ⏮ PREVIOUS/NEXT ⏭ buttons impossible or destroy the continuity of the absolute time codes.

Absolute time codes

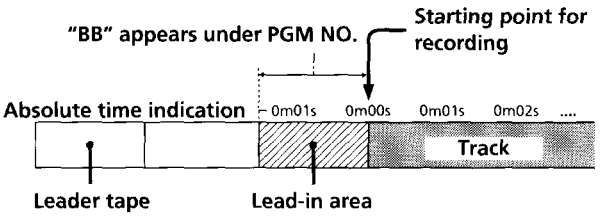
The absolute time indicates the elapsed time from the beginning of the tape. Once recorded, the absolute time codes cannot be re-written.

For accurate recording of absolute time codes

- If the tape is blank, make sure to start recording from the beginning of the tape.
- Use the Record Muting function (see page 15) to insert spaces between tracks. Do not advance the tape with the PLAY ▶ or FF ▶▶ button.
- To start recording from the middle of a tape, use the End Search function (see page 14) to locate the end of the recorded portion. This will prevent the creation of blank sections.

Lead-in area

When the deck is loaded with a new cassette tape and it detects the leader tape, it automatically creates a lead-in area as shown in the figure below. "BB" appears in the display for about 1 second at this time. The lead-in area can be inadvertently erased on another DAT deck if you press the REC ● button to start recording from the beginning of the tape without closing the cassette lid first. To prevent this, press the OPEN/CLOSE ⏏ button to close the cassette holder before you start recording.



If "EMPHASIS" appears in the display

The deck is recording a digital signal with emphasis (in the higher frequencies). The recording will also contain the same emphasis.

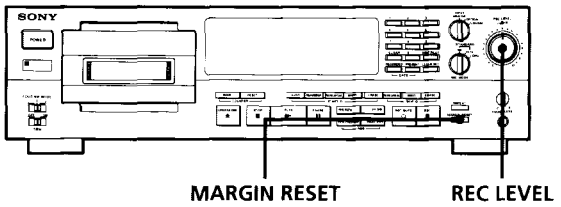
If the deck is left in recording pause for more than 10 minutes

Recording pause will be released automatically, the deck will stop and "SOURCE" will appear in the display.

To resume recording, press the REC ● button. The deck will change to recording pause.

Adjusting the Recording Level for Analog Recording

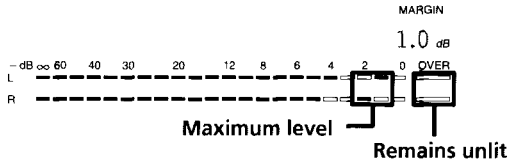
Before you start recording an analog source through ANALOG (LINE) IN, adjust the recording level. On the PCM-2600, if you set REC LEVEL to 10 (reference level), no other adjustments will be needed. To change the reference level, see "Hooking Up the System (PCM-2600)" on page 9.



1 Do steps 1 to 6 of "Recording on a Tape" on pages 4 and 5.

2 Play the portion of the program source with the strongest signal level.

3 While monitoring the sound, turn REC LEVEL to adjust the recording level so that the peak level meters are at maximum level without entering the OVER range.



The segments of the peak level meters corresponding to the maximum signal strength remain lit longer than normal.
The MARGIN indication shows the margin between maximum signal strength and 0dB, changing each time a stronger signal.

If the level exceeds 0dB

The segments under "OVER" light up, and "0.0dB" flashes in the display. If these segments light steadily, sound distortion may occur. To avoid this, keep the recording level between –12dB and 0dB.

To reset the margin indication

Press MARGIN RESET. The margin indication changes to "- - dB".

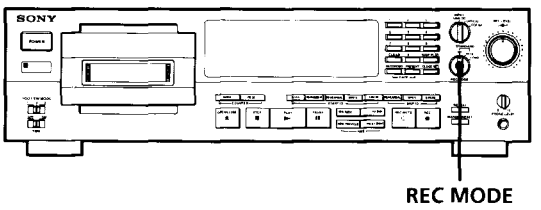
4 Stop playing the program source.

5 To start recording, press PAUSE ❚❚ or PLAY ►, then start playing the program source.

Setting the Recording Mode

You can select between two recording modes, standard or long, in the following cases.

- When recording an analog input signal with the INPUT switch set to ANALOG
- When recording a digital input signal with a sampling frequency of 32 kHz with the INPUT switch set to OPTICAL or COAXIAL (on the DTC-A8), or to DIGITAL (on the PCM-2600).



Set REC MODE to select the recording mode.

The following table shows the selectable recording modes and corresponding REC MODE position and sampling frequency for various input signals.

Input signal	REC MODE position	Recording mode
Analog	STANDARD (48kHz)	Standard play (48kHz)
	STANDARD (44.1kHz)	Standard play (44.1kHz)
	LONG	Long play (32kHz)
Digital (32kHz)	STANDARD (48kHz)	Standard play (32kHz)
	STANDARD (44.1kHz)	Standard play (32kHz)
	LONG	Long play (32kHz)
Digital (44.1kHz)	STANDARD (48kHz)	Standard play (44.1kHz)
	STANDARD (44.1kHz)	Standard play (44.1kHz)
	LONG	Standard play (44.1kHz)
Digital (48kHz)	STANDARD (48kHz)	Standard play (48kHz)
	STANDARD (44.1kHz)	Standard play (48kHz)
	LONG	Standard play (48kHz)

The recording time in long-play mode (the REC MODE switch set to LONG) is twice as long as standard-play mode.

The counter in long-play mode

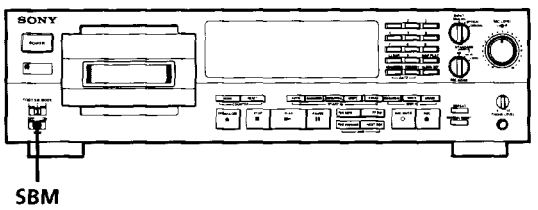
The displayed tape running time, absolute time and remaining time on the tape are for standard-play mode. Double the time to obtain the corresponding times for long-play mode.

Note

Do not change the INPUT or REC MODE setting while recording. This may cause an error in the "PGM TIME" display.

Using the SBM (Super Bit Mapping) Function

You can use the SBM function to record on analog input signal only when the INPUT switch is set to ANALOG and the REC MODE switch to STANDARD (either 48kHz or 44.1kHz). For details on the SBM function, see "SBM (Super Bit Mapping) Function" on page 29.



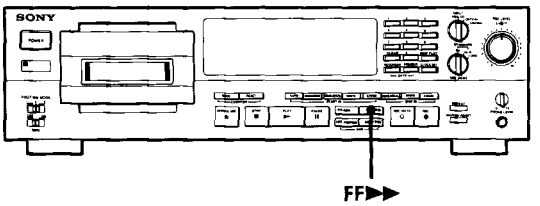
Set SBM to ON.
"SBM" appears in the display during recording using the SBM function.

To turn the SBM function off

Set SBM to OFF.

Locating the End of the Recorded Portion (End Search)

When recording from the middle of a tape, use End Search to locate the end of the recorded portion. This will prevent the creation of a blank section on the tape.



Press FF ▶▶ with the deck stopped.
The deck locates the end of the recorded portion (and the beginning of the blank portion), then stops.
The deck stops at the beginning of any blank section that is 9 seconds or longer, or fast-forwards to the end of the tape if the tape is blank.

When you press the REC ● button while in a blank section

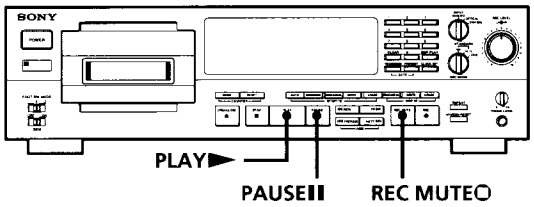
The deck rewinds the tape to the beginning of the blank section and changes to recording pause. "BLANK" and "WAIT" appear in the display while the deck is searching for the beginning of the blank section.

Note

End Search does not operate if you press the FF ▶▶ button while in a blank section.

Inserting a Sound-Muted Section While Recording (Record Muting)

Use Record Muting to insert a space of about 4 seconds between tracks. This is recommended if you plan to copy the DAT tape to an analog audio cassette tape since the spaces will allow you to use automatic search functions to locate the beginning of each track.
When you start recording from the beginning of a blank tape and want to insert a space before the first track, be sure to create a sound-muted section using Record Muting only. Do not advance the tape with the FF ▶▶ or PLAY ► button since this will create a blank section on the tape (see page 12).



1 Press REC MUTE ○ where you want to insert a space while the deck is recording or in recording pause.
"REC" in the display starts flashing and tape transport continues, but no signal is recorded. After about 4 seconds, ❚❚ in the display stays on and the deck changes to recording pause.

To insert a blank space longer than 4 seconds
Hold down the REC MUTE ○ button as long as you want. After about 4 seconds, "REC" begins to flash faster and the MARGIN indication shows how long the REC MUTE ○ button has been pressed.
When you release the REC MUTE ○ button, ❚❚ stays on and the deck changes to recording pause.

2 Press PAUSE ❚❚ or PLAY ► to resume recording. The deck starts recording again.

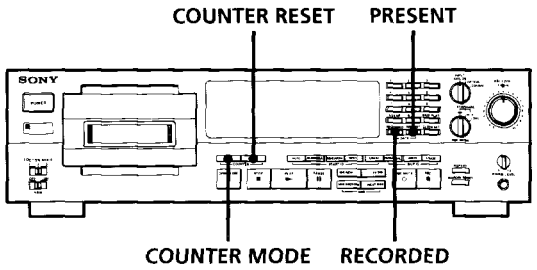
Note
If you do not create a sound-muted section at the beginning of a tape, you may not be able to move or erase a start ID (see page 19) that is recorded within 2 seconds from the beginning of the tape.

For basic playback operations, see page 6.

About the Display

You can use the display to show the following types of time information:

- absolute time
- playing time of the track
- remaining time on the tape
- tape running time
- date and time of recording
- current date and time



Showing the absolute time, playing time of the track, remaining time on the tape, and tape running time.

Press COUNTER MODE.
Each time you press the COUNTER MODE button, the displayed information changes as follows.

Absolute time

ABS TIME 8ₘ20ₛ

Press ⇩

Playing time of the track

PGM TIME 3ₘ15ₛ

Press ⇩

Remaining time on the tape

REMAINING 1ₕ00ₘ

In the case of premastered tapes, the remaining time is to the end of the recorded portion.

Press ⇩

Tape running time

5ₘ19ₛ

Press ⇩ (to return to Absolute time)

To reset the tape running time
Press COUNTER RESET.

Notes

- When playing certain types of premastered tapes, "BB" may appear momentarily in the display at the beginning of the tape.
- The playing time of the track does not appear in the following cases
  — When you start playing from the middle of the track
  — During rewinding
- In standard-play mode, the remaining time on the tape appears about 16 seconds after you start playing.
- The displayed remaining time may vary somewhat from the actual remaining time, depending on the tape.

Showing the date and time of recording

During playback you can check the date, day of the week and time at which a track was recorded. If, however, this information is not recorded on the tape, nothing will appear.

Press RECORDED button.
Each time you press RECORDED, the displayed information changes as follows.
"DATE" appears in the display when the date and day of the week or time of the recording appears.

Counter mode (absolute time, tape runnning time etc.)

ABS TIME 8ₘ20ₛ

Press ⇩

Date and the day of the week of recording

DATE 21 10 '95 SA

Press ⇩

Time of recording

Model for the U.S.A. and Canada

DATE 2ₕ30ₘ00ₛ PM

Model for the U.K. and Europe

DATE 14ₕ30ₘ00ₛ

Press (to return to Counter mode)

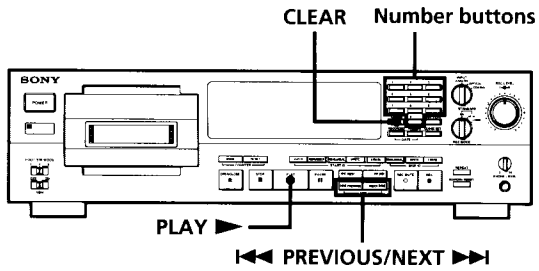
To show the current time
Press PRESENT.
Each time you press the PRESENT button, the current date and day of the week or the current time appears in sequence.
"DATE" appears in the display when the current date, day of the week and time appear (see "To dispaly the date or time" on page 11).

If "EMPHASIS" appears in the display

The deck is playing an audio signal recorded with emphasis (in the higher frequencies). The deck, however, plays the signal while automatically deemphasizing it (with attenuation proportional to the degree of emphasis).

Locating a Track (AMS*/Direct Access/Music Scan)

You can locate the tracks in a number of ways, but only after you have recorded start IDs on the tape (see pages 19 to 21). To use Direct Access, program numbers must be recorded on the tape (see pages 19 and 22).



To locate	Press
The beginning of the next or succeeding tracks (AMS)	NEXT ►►I as many times as you want while playing. For example, to locate the second track ahead, press twice.
The beginning of the current track(AMS)	I◄◄ PREVIOUS once while playing
The beginning of preceding tracks (AMS)	I◄◄ PREVIOUS as many times as you want while playing. For example, to locate the second track behind, press three times.
By specifying the program number of a track (Direct Access)	**1** Enter the program number of the track with the number buttons. **2** Press PLAY ►.
By scanning the first 8 seconds of each track (Music Scan)	**1** Press M.SCAN while the deck is stopped. **2** Press PLAY ►. The deck plays the first 8 seconds of each track in succession. **3** When you find the track you want, press M.SCAN. The track continues playing.

* AMS = Automatic Music Sensor.

If you enter the wrong program number during Direct Access

If you haven't pressed the PLAY ► button, press the CLEAR button, then enter the correct number. If you have already pressed the PLAY ► button, pressing the CLEAR button will not erase the wrong program number. Stop the deck and reenter the program number.

You can use Music Scan while playing a track

If you press the M.SCAN button while playing a track, the deck will rewind the tape to its beginning, then play the first 8 seconds of each track on the tape in succession.

If the deck detects a blank section of 9 seconds or more, or the end of the tape

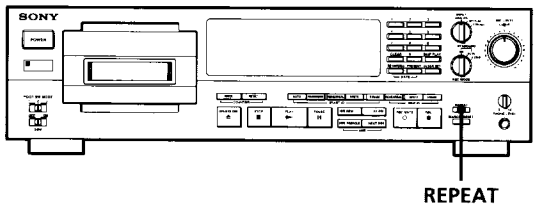
The deck rewinds the tape automatically to its beginning and stops (Auto Rewind)

You can make the deck start playing automatically from the beginning of the tape after rewinding

Press PLAY ► while holding down ◄◄ REW.

Playing Tracks Repeatedly (Repeat Play)

You can play a specific track or all the tracks on the tape repeatedly.



Playing all tracks repeatedly

Press REPEAT repeatedly while playing a track until "REPEAT" appears in the display.
The deck will play all tracks 5 times, then stops.
If the deck detects either of the following during Repeat Play, it will rewind the tape to its beginning and start playing again.
— A blank section of 9 seconds or more
— The end of the tape

To stop playing all tracks repeatedly

Press REPEAT repeatedly until "REPEAT" disappears.

Note

Repeat Play of all tracks is canceled when you take out the cassette.

Playing a track repeatedly

Press REPEAT repeatedly while playing the track you want to repeat until "REPEAT 1" appears in the display.
The deck plays the current track 5 times and then stops.
If the deck detects any of the following during Repeat Play, it will rewind the tape to the start ID of the current track and starts playing again from that position.
— The next start ID
— A blank section of 9 seconds or more
— The end of the tape
— A skip ID with Skip Play activated

To stop playing a track repeatedly

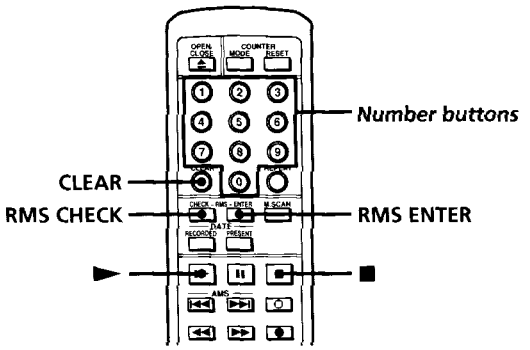
Press REPEAT repeatedly until "REPEAT 1" disappears.

Note

Repeat Play of a single track is canceled when you take out the cassette.

Playing Tracks in the Order You Want (RMS Play)

RMS* Play allows you to specify the playback order of the tracks on the tape to create your own programs containing up to 60 tracks (using program numbers 1 to 99). To use RMS Play, however, you must first record start IDs and program numbers on the tape.

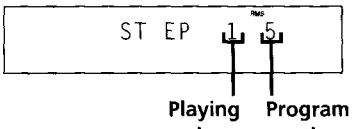


1 Enter the program number (1 to 99) of the track you want to play.

If you enter the wrong number

Press CLEAR, then enter the correct number.

2 Press RMS ENTER.



3 Repeat steps 1 and 2.

4 Press ►.
The deck starts playing the programmed tracks in sequence.

* RMS = Random Music Sensor.

Checking the track order

You can check the order of tracks in your program by pressing the RMS CHECK button. Each time you press the RMS CHECK button, the track numbers appear in the order they were programmed.

Note

You cannot use the CLEAR button to cancel a programmed track while checking the track order.

To add a track to a program

Repeat steps 1 and 2 while the deck is stopped.

Note

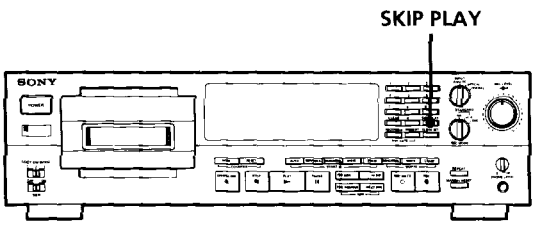
You cannot add a track to a program after RMS Play has started.

To cancel an entire program

Press ■ repeatedly until "RMS" disappears.

Playing Tracks Skipping Specific Portions During Playback (Skip Play)

Please note that skip IDs (see pages 19 and 20) must be written on the tape before you can use Skip Play.



Press SKIP PLAY.
"SKIP PLAY" appears in the display. When the deck detects a skip ID, it fast-forwards the tape to next start ID, then resumes playing.

To cancel Skip Play

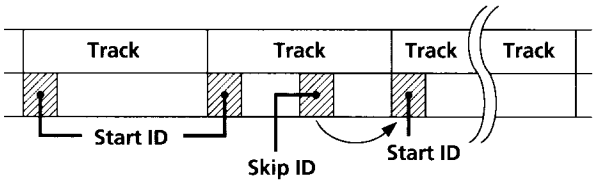
Press SKIP PLAY. "SKIP PLAY" disappears.

Note

Skip Play is canceled when you take out the cassette.

About Sub Codes

In the DAT format, control codes, or sub codes, such as start IDs and skip IDs can be recorded on the tape with the audio signal. Since sub codes are written on the tape separately from the audio signal, they have no effect on the audio signal.



Start IDs

Start IDs indicate the start of a track, and therefore allow you to locate the position of a track precisely. The start IDs are 9 seconds in length (18 seconds in long-play mode) to enable easy detection during fast-forwarding or rewinding.

Program numbers

Program numbers serve as track numbers. Occupying the same position as start IDs, a program numbers allow you to locate specific tracks or play tracks in a specific order.

Skip IDs

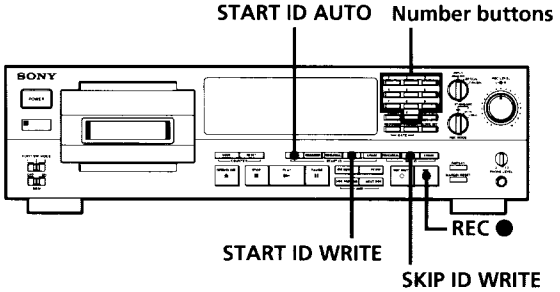
Skip IDs indicate tracks or recorded portions that are to be skipped while playing. Skip IDs are 1 second in length (2 seconds in long-play mode).

Note

- The STOP ■ and PAUSE ❚❚ buttons do not work during the writing of sub codes.
- Writing and erasing of sub codes and renumbering of program numbers are impossible if the record-protect slot on the DAT cassette is open (see page 5).

Writing Sub Codes During Recording

Manual writing of start IDs or skip IDs is possible any time during recording. In the case of start IDs, automatic writing during recording is also possible.



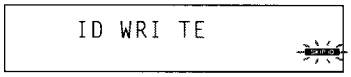
Manual Writing of Start IDs and Skip IDs During Recording

Press START ID WRITE or SKIP ID WRITE.
"ID WRITE" appears in the display for a few seconds and the ID is written on the tape. "START ID" or "SKIP ID" flashes in the display during this time.

Start ID



Skip ID



Note

The interval between start IDs must be more than 18 seconds (36 seconds in long-play mode). If the interval is less than 18 seconds (or 36 seconds), the deck may fail to detect the second start ID.

Writing the Start IDs Automatically During Recording

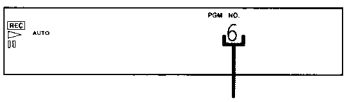
The deck can write start IDs automatically during recording. Program numbers can also be written along with the start IDs at this time. Skip IDs, however, cannot be written automatically.

1 Press REC ●.
The deck changes to recording pause.

2 Press START ID AUTO repeatedly until "AUTO" appears in the display.

3 If you are recording from the end of the recorded portion, use the number buttons to specify the program number after the last one recorded.

Example: When program number 5 is the last program number recorded on the tape.



The next program number

If the last program number on the tape appears in the display, you don't have to specify the next program number. If you are recording from the beginning of a blank tape, program number "1" appears in the display. If you forget program numbering at this time, you can add them later (see "Renumbering the Program Numbers Automatically" on page 22).

(Continued)

4 Press REC ● or PAUSE ❚❚ to start recording.
Start IDs are written on the tape automatically during recording.
"ID WRITE" appears for a few seconds whenever a start ID is being written.

How start IDs are written during recording of an analog input signal

A start ID is written whenever the input signal rises above a given level after remaining at a muted or low level for 3 seconds or more.

How start IDs are written during recording of a digital input signal (DTC-A8 only)

A start ID is written whenever a new track is detected while recording a digital signal through the COAXIAL IN or OPTICAL IN jack from a digital source such as CD player or another DAT deck. Skip IDs are also written automatically when you record a digital signal from DAT deck. Start IDs are not written, however, for tracks that are less than 18 seconds in length.

During digital recording from a CD player

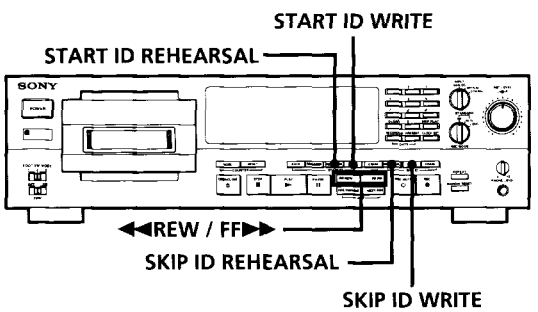
Start recording on your deck first, then press the ► PLAY button on the CD player while it is stopped. If you place your deck into recording pause and the CD into play pause before you start recording, the start ID of the first track on CD may not be correctly written to the DAT tape.

Notes

- During automatic start ID writing the positioning of some start IDs may be inaccurately or inappropriately positioned away from the beginning of the track. If this happens, you can reposition or erase the start IDs later (see "Accurate Positioning of Sub Codes" on this page and "Erasing Sub Codes" on page 21).
- For details on digital recording on the PCM-2600, see the pamphlet "Digital Interface" (supplied with the PCM-2600).

Writing Sub Codes During Playback

You can write start IDs or skip IDs during playback.



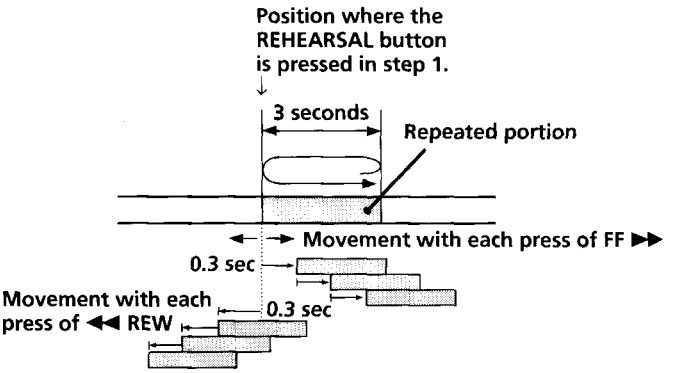
Press START ID WRITE or SKIP ID WRITE. "ID WRITE" appears in the display for a few seconds and the ID is written on the tape. "START ID" or "SKIP ID" flashes in the display during this time.

Accurate Positioning of Sub Codes (Rehearsal Function)

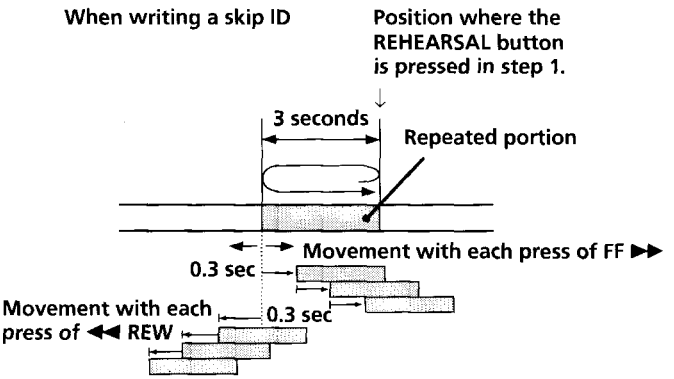
1 During playback, press REHEARSAL corresponding to the ID you want when you arrive at the proper position.
"REHRSL" appears, the corresponding ID indication flashes in the display and the Rehearsal Function repeats a 3-second portion containing the selected position. The repeated portion plays back 8 times, with the remaining number of times appearing to the right of the "REHRSL". After 8 times, the deck stops. In the case of a start ID, the 3-second repeated portion starts from the point where you pressed the REHEARSAL button. In the case of a Skip ID, the 3-second repeated portion ends at the point where you pressed the REHEARSAL button.

2 Press ◄◄ REW or FF ►► to move the beginning of the repeated portion.
Each time you press the ◄◄ REW or FF ►► button, the beginning of the repeated portion shifts backwards or forwards in 0.3-second increments, up to a maximum extent of about 2 seconds in either direction.

When writing a start ID



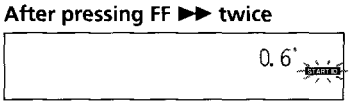
When writing a skip ID



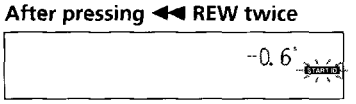
The time in the display shows the shift in position from the time the REHEARSAL button was pressed.

Positioning Start ID

After pressing FF ►► twice

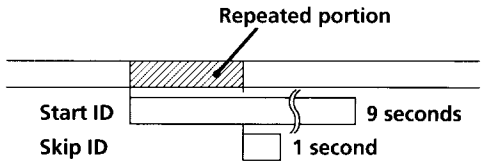


After pressing ◄◄ REW twice



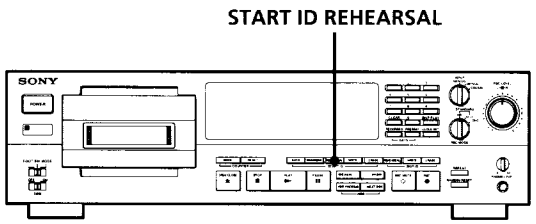
3 Press WRITE of the corresponding ID to write the ID.
"ID WRITE" appears for a few seconds and the ID is written on the tape at the selected position.
- Start IDs are 9 seconds long starting from the beginning of the repeated portion.
- Skip IDs are 1 second long starting from the end of the repeated portion.

Newly written IDs positioned by the Rehearsal Function



Adjusting the Position of an Existing Start ID

You can adjust the position of previously recorded start IDs.



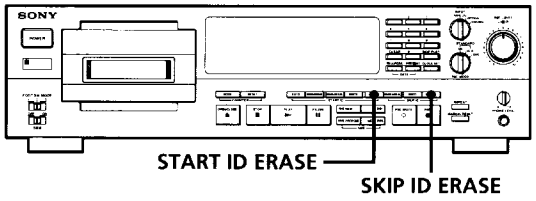
1 During playback, press START ID REHEARSAL when you arrive at the existing start ID you want to reposition.
The deck rewinds to the beginning of start ID and Rehearsal Function repeats a 3-second portion.

2 Do the steps 1 and 2 of "Accurate Positioning of Sub Codes" on page 20.
You can move the start ID to a maximum extent of about 2 seconds (4 seconds in long-play mode) in either direction from its original position.

Notes
- Start IDs written within 10 seconds from the end of the tape may be difficult or impossible to move.
- Existing skip IDs cannot be moved.

Erasing Sub Codes

You can erase any start ID or skip ID.



Press either START ID ERASE or SKIP ID ERASE when the ID you want to erase appears in the display.
"(ERASE)" appears in the display as the deck rewinds to the beginning of the ID, then "ID ERASE" appears as the deck erases the ID.
In the case of a skip ID, if the "SKIP ID" has disappeared by the time you press SKIP ID ERASE, the deck will still erase the skip ID.
- It takes 9 seconds to erase a start ID.
- It takes 1 second to erase a skip ID.
- Program numbers are erased together with start IDs.

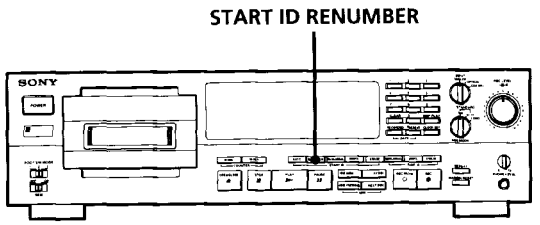
You can erase an ID even when it is not displayed
Just press the respective ERASE button. If the ID is the first one before that position, the deck will erase it.

Note
A skip ID written at the same position of a start ID is erased when the start ID is erased.

Renumbering the Program Numbers Automatically (Renumbering Function)

Renumbering Function searches for each start ID from the beginning of the tape and assigns a new program number to each one starting with 1. Use Renumbering Function in the following cases:

- When you've added a start ID while playing the tape.
- When a program number is missing due to an erased start ID.
- When you began recording from the middle of the tape and wrote a program number that already exists, or when one of the the start IDs has no program number.



Press START ID RENUMBER while the deck is stopped or playing.
"RENUMBER" flashes in the display and the tape is automatically rewound to its beginning. The deck then starts searching for each successive start ID writing a new program number for each one starting with 1.
"RENUMBER" stops flashing and "ID WRITE" appears in the display for a few seconds as the deck begins rewriting the program numbers.
After renumbering is finished, the deck rewinds the tape automatically to its beginning, then stops.

Note

Renumbering Function may not function correctly when:

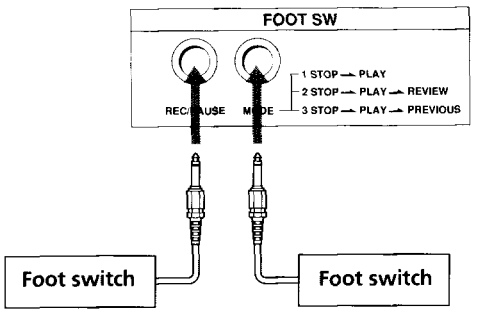
- A blank section exists on the tape.
- The interval between two start IDs is less than 18 seconds (36 seconds in long-play mode).
- A start ID exists within 10 seconds from the end of the tape.

Remote Control Function Using a Foot Switch (DTC-A8 Only)

If you play an instrument, you may find it impossible to perform recording operations using the remote while you are performing. Connecting a foot switch to your deck gives you the convenience of controlling the deck with your foot.

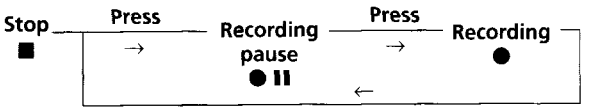
Connecting a foot switch

Connect the Sony FS-A8 foot switch (not supplied) or other commercially available foot switches (non-lock type, phone plug) to the FOOT SW jacks on the rear panel of the deck.



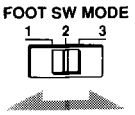
When you connect a foot switch to the FOOT SW (REC/PAUSE) jack

Pressing the foot switch alternates the deck between recording pause and recording when a recordable tape is inserted into the deck.



When you connect a foot switch to the FOOT SW (MODE) jack

The operations controlled by the foot switch vary according to the position at which FOOT SW MODE on the front panel is set.



FOOT SW MODE position	Foot switch operations
1	Stop ■ → Press → PLAY ► → Press → ←
2	Stop ■ → Press → PLAY ► → Press → Review* ◄◄,► ← The deck stops automatically after about 15 seconds of review play.
3	Stop ■ → Press → PLAY ► → Press → Backwards search by AMS** I◄◄ ← The deck stops automatically at the beginning of the current track.

* If you press the foot switch during review play, the deck stops.

** If you press the foot switch during the AMS search, the deck stops.

You can start RMS play with the foot switch

1. Set FOOT SW MODE to 3.
2. Do the steps 1 to 3 of "Playing Tracks in the Order You Want" on page 18 to create a program.
3. Press the foot switch.
   The deck begins searching for beginning of the first track, then stops.
4. Press the foot switch again.
   The deck starts playing the first track. After playing the first track, the deck searches for the beginning of the second track, then stops.
5. Each time you press the foot switch, the deck repeats the operation (play → search → stop) until the end of your RMS program. If you press the foot switch while playing a track, the deck searches for the beginning of the track, then stops.

Display Messages

The following table explains the various messages that appear in the display.

Message	Meaning
BLANK	The deck is searching for the beginning of the blank section on the tape.
CAUTION	A safety mechanism is operating because of condensation or other reasons.
CLEANING	Cleaning the head and tape path is recommended. After about 10 hours of deck use, this message appears for about 10 seconds whenever you turn on the deck .
(ERASE)	The ID ERASE function is on.
ID ERASE	A start ID or skip ID is being erased.
ID WRITE	A start ID, skip ID, or program number is being written.
M.SCAN	The M.SCAN button on the remote has just been pressed or Music Scan playback of the beginning of a track is about to start.
NO TAPE	A cassette is not inserted into the deck.
PROHIBIT	The program source you are about to record cannot be recorded through the digital input jacks or connectors. For more information, see "Guide to the Serial Copy Management System" (on pages 30 and 31).
PROTECT	The record-protect hole on the cassette is open and recording on the tape cannot be done.
REHRSL	Rehearsal Function is on.
SOURCE	The deck has been in recording pause for about 10 minutes, or you've pressed the REC ● button while no cassette is in the deck or the cassette is record-protected.
TAPE END	The tape has come to the end of the recorded portion.
TAPE TOP	The tape has reached its beginning.
UNLOCK	No digital signal is being input to the jack or connector that you selected with the INPUT switch.
WAIT	The deck is searching for the beginning of the blank section on the tape.
(WRITE)	The ID WRITE function is on.

Troubleshooting

If you've experienced any of the following difficulties while using the deck, use this section as a guide to remedy the problem. Should any problem persist, consult your nearest Sony dealer.

The cassette holder does not close.

➡ Check that the cassette is inserted correctly (see pages 4 and 6).

The function buttons do not work.

➡ The deck has just been turned on and will not operate for about 4 seconds. Wait 4 seconds (10 seconds when "CLEANING" appears) before attempting any operation.

➡ The PAUSE ❚❚ button is activated. Press PAUSE ❚❚ to cancel pause.

➡ The tape has reached its end. Press ◀◀ REW to rewind the tape.

No sound

➡ The deck is not properly connected. Make the proper connections (see pages 8 to 10).

➡ The connected amplifier is not being operated properly. Operate the amplifier as required for the respective deck operation. (Refer to the operating instructions of the amplifier.)

The deck does not record.

➡ The record-protect hole on the cassette is open. Slide the record-protect tab to close the hole (see on page 5).

➡ The INPUT switch is incorrectly set. Set INPUT to the correct position.

➡ The REC LEVEL control is set at 0. Turn REC LEVEL clockwise to raise the recording level (only during analog recording).

➡ The signal input to the digital input jack or connector is protected against digital copying (only during digital recording). Input the signal through the analog input jack or connector.

The OPEN/CLOSE ⏏ button does not work.

➡ The OPEN/CLOSE ⏏ button does not function during recording. Press STOP ■ or PAUSE ❚❚ to stop recording first, then press OPEN/CLOSE ⏏.

"CAUTION" appears and the deck cannot be operated.

➡ A safety mechanism is operating because of condensation. Remove the cassette and leave the deck turned on for about an hour. Then turn the deck off, then on again (see page 25).

Sub codes writing is not possible.

➡ The record-protect hole on the cassette is open. Slide the record-protect tab to close the hole (see page 5).

Start ID writing is not possible during recording.

➡ The start ID cannot be written within 9 seconds (18 seconds in long-play mode) after the end of the previous start ID. Make sure at least 9 seconds (18 seconds in the long-play mode) has passed after the last start ID and before writing a new one.

The search function does not stop at the specified track.

➡ The specified program number does not exist on the tape. Press START ID RENUMBER to renumber the program numbers.

➡ The program numbers are out of order. Press START ID RENUMBER to renumber the program numbers.

The search function operates suddenly during playback.

➡ Skip Play is on.
Press SKIP PLAY to turn off "SKIP PLAY" in the display and cancel Skip Play.

➡ Repeat Play is on.
Press REPEAT repeatedly to turn off "REPEAT" or "REPEAT 1" in the display and cancel Repeat Play.

The tape operation buttons do not function while writing or erasing a start ID or skip ID.

➡ All buttons do not work during the 9 seconds the ID is being written (18 seconds in long-play mode). Wait until the writing the start ID finishes before operation.

Absolute time codes writing is not possible.

➡ Recording began within a blank section. Rewind the tape to its beginning, or locate the end of the recorded portion with End Search before starting recording.

Tape transport is excessively loud during fast-forwarding or rewinding.

➡ The noise is caused by the cassette and is not a mechanical problem.

The tape stops suddenly.

➡ The cassette is defective or damaged.
Press OPEN/CLOSE ⏏ and replace the cassette with a new one.

The built-in clock does not keep proper time once the power is turned off.

➡ The battery in the deck is weak.
Have the battery replaced by Sony service personnel (entails a service fee).

After pressing ◀◀ REW/FF ▶▶ or I◀◀ PREVIOUS/ NEXT ▶▶I, the tape stops momentarily before starting to move.

➡ This is normal and is not a mechanical problem.

The deck cannot be operated with the remote (supplied).

➡ The battery is weak. Change both batteries.

➡ Set the REMOTE switch to WIRELESS (PCM-2600 only).

"SBM" does not appear in the display even though SBM is set to ON.

➡ "SBM" appears only during the recording of analog input signals with a sampling frequency of 48 kHz or 44.1 kHz, not during the recording of a digital input signal, or an analog input signal with a sampling frequency of 32 kHz, or during playback.

Specifications

The section for both DTC-A8 and PCM-2600

Recording section

Tape	Digital audio tape
Recording head	Rotary head
Recording time	Standard: 120 minutes Long-play: 240 minutes (DT-120)
Tape speed	Standard: 8.15 mm/s Long-play: 4.075 mm/s
Drum rotation	Standard: 2,000 rpm Long-play: 1,000 rpm
Error correction	Double-encoded Reed Solomon code

Tape section

Track pitch	13.6 µm (20.4 µm)
Sampling frequency	48 kHz, 44.1 kHz, 32 kHz
Modulation system	8-10 modulation
Transfer rate	2.46 Mbit / sec
Number of channels	2 channels, stereo
D / A conversion (quantization)	Standard: 16-bit linear Long-play: 12-bit non-linear

General section

Power requirements

Where purchased	Power requirements
U.S.A./Canada	120 V AC, 60 Hz
Europe/U.K	220 - 240 V AC, 50/60 Hz

Power consumption

Where purchased	Power consumption	
	DTC-A8	PCM-2600
U.S.A./Canada	33 W	35 W
Europe/U.K.	34 W	37 W

Dimensions	Approx 430 × 125 × 350 mm (w/h/d) ($17 \times 5 \times 13^{7}/_{8}$ inches) (not including rack mount adaptor)
Weight	DTC-A8: Approx 6.0 kg (13 lb 3.6 oz) PCM-2600: Approx 6.2kg (13 lb 11 oz)

Remote commander RM-D868 (supplied)

Remote control system	Infrared control
Power requirements	3V DC, with two size-AA (R6) batteries
Dimensions	Approx 45 × 185 × 20 mm (w/h/d) ($1^{13}/_{16} \times 7^{3}/_{8} \times {}^{13}/_{16}$ inches)
Weight	Approx 100g (3.5 oz) incl. batteries

Supplied accessories See page 7.

DTC-A8

Input Connectors

Analog Input

Connector	Type	Input impedance	Rated input level
LINE	Pin-plug jack	47 kilohms	–4 dBs
LINE	Phone-plug jack	47 kilohms	–4 dBs

Digital Input

Connector	Type	Input impedance	Rated input level
COAXIAL	Pin-plug jack	75 ohms	0.5 Vp-p
OPTICAL	Optical jack	—	—

Output Connectors

Analog Output

Connector	Type	Output impedance	Rated output level	Load impedance
LINE	Pin-plug jack	1 kilohm	–4 dBs	10 kilohms or more
LINE	Phone-plug jack	1 kilohm	–4 dBs	10 kilohms or more
HEADPHONES	Stereo phone-plug jack	100 ohms	1.2 mW	32 ohms

Digital Output

Connector	Type	Output impedance	Rated output level	Load impedance
COAXIAL	Pin-plug jack	75 ohms	0.5 Vp-p	75 ohms
OPTICAL	Optical jack	—	(wavelength 660nm)	—

Foot switch jacks	Phone-plug jack × 2

Audio characteristics

Frequency response*	Standard: 2-22,000 Hz (±0.5 dB) Long-play: 2-14,500 Hz (±0.5dB)
Signal-to-noise ratio*	90 dB or more (Standard and long-play mode)
Dynamic range*	90 dB or more (Standard and long-play mode)
Total harmonic distortion*	Standard: 0.005% or less (1 kHz) Long-play: 0.008% or less (1 kHz)
Wow and flutter	Below measurable limit (±0.001% W.PEAK)

* During analog input with the SBM function off

PCM-2600

Input Connectors

Analog Input

Connector	Type	Input impedance	Rated input level*
LINE	XLR-3 (FEMALE)	Approx 10 kilohms (balanced)	+4 dBs (factory setting)

Digital Input

Connector	Type	Input impedance	Rated input level
COAXIAL	Pin-plug jack	75 ohms	0.5 Vp-p
AES/EBU	XLR-3 (FEMALE)	110 ohms (balanced)	—

Output Connectors

Analog Output

Connector	Type	Output impedance	Rated output level*	Load impedance
LINE	XLR-3 (MALE)	Approx 150 ohms (balanced)	+4 dBs (factory setting)	10 kilohms
HEADPHONES	Stereo phone-plug jack	100 ohms	0.18 mW	32 ohms

Digital Output

Connector	Type	Output impedance	Rated output level	Load impedance
COAXIAL	Pin-plug jack	75 ohms	0.5 Vp-p	75 ohms
AES/EBU	XLR-3 (MALE)	20 ohms (balanced)	—	110 ohms

Variable range of analog (LINE) input/output reference level*
+4 dBs - –12 dBs

Maximum analog (LINE) output level
+24 dBs

Remote switch connectors DIN connector, (8-pin) parallel

Audio characteristics

Frequency response**
Standard: 20 - 20,000 Hz (±0.5 dB)
Long-play: 20 - 14,500 Hz (±0.5 dB)

Signal-to-noise ratio**
90 dB or more (20 kHz-LPF, A-Weight filter ON)

Total harmonic distortion**
Standard: 0.05% or less (at 1 kHz reference level*, 20 kHz-LPF ON)
Long-play: 0.3% or less (at 1 kHz reference level*, 20 kHz-LPF ON)

Wow and flutter
Below measurable limit (±0.001% W.PEAK)

* The reference level corresponds to –20 dB on the peak level meters.

** During analog input with the SBM function off

SBM (Super Bit Mapping) Function

During analog recording, the SBM function lowers noise within the frequency band to which to the human ear is most receptive to noise, thereby, sharply expanding the auditory dynamic range of the recorded signal.
To activate the function, turn on the SBM switch when recording an analog source through the analog (LINE IN) connectors except when long-play mode (32 kHz) is selected.

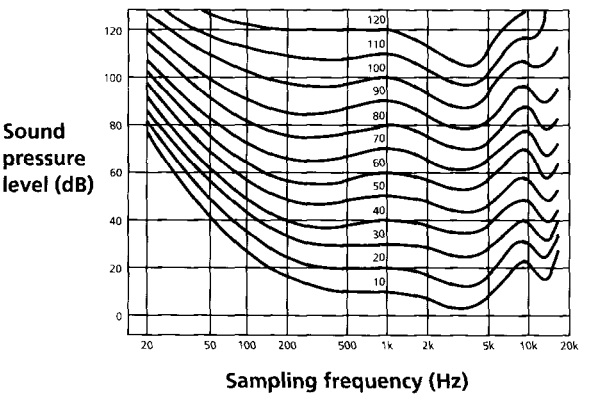
High-precision pulse A/D converter

The deck uses a pulse AD converter and decimation filter to convert an analog signal into a quantized 24-bit digital signal. The deck, like CD players, uses 16-bit quantization, and thus the 8-bit difference results in more precise quantization, more signal information and less quantizing noise than 16-bit quantization. During conversion of the 24-bit data to a 16-bit recording signal, the SBM function boosts sound quality by reintegrating 4 bits of signal information that would normally be lost into the 16-bit signal.

Applying the principle of human hearing

The SBM function applies the principle of human hearing in the reintegration of signal information. The auditory range of the human ear is generally considered to be 20 Hz to 20 kHz; hearing sensitivity, however, shows greater sensitivity to the range between 3 kHz and 4 kHz, and lower sensitivity to frequencies above and below this range (see Fig. A). This principle applies also to quantizing noise as well. By reducing quantizing noise in this particular range, signals can be recorded to produce more expansive sound than is possible by a uniform reduction of noise over the entire audible range.

Fig. A



Noise-shaping filter

The SBM function uses a noise-shaping filter (see Fig. B) with a frequency response similar to that of the human ear to reduce quantizing noise within the most sensitive frequency range, and to feed back the quantizing error (that is normally lost) back to the input signal, re-integrating the low-end bit information with the high-end bit information (see Fig. B)

Fig. B

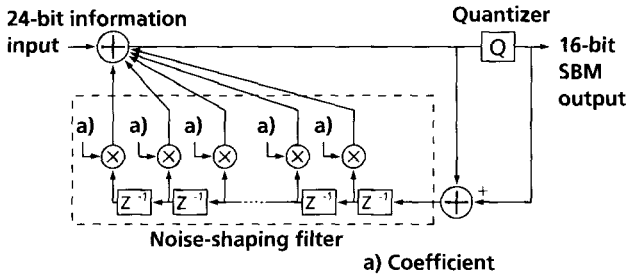
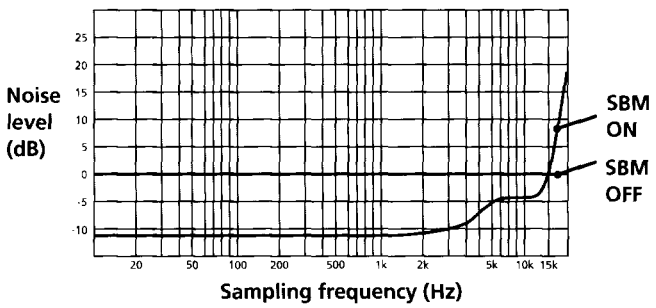


Fig. C shows the improvement in the quantizing noise level when the SBM switch is on (theoretical values). Given a noise level of 0 dB when the SBM switch is off, the improvement in noise level for sampling frequencies lower than 3 kHz exceeds 10 dB when the SBM is activated.

Fig. C

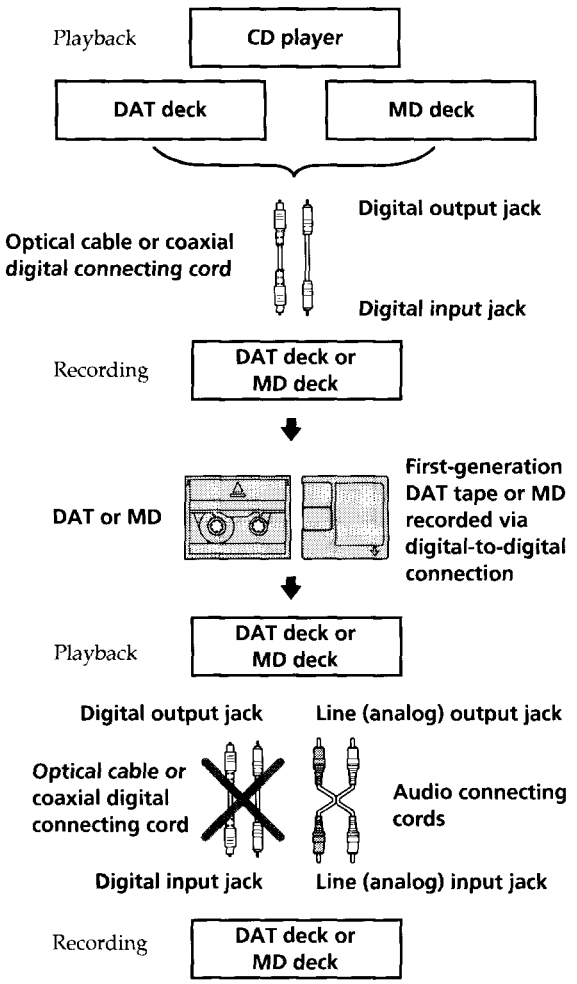


The SBM function operates only during recording. The improved sound produced by the SBM function, however, can be enjoyed during playback, regardless of the SBM switch position or the DAT deck being used.

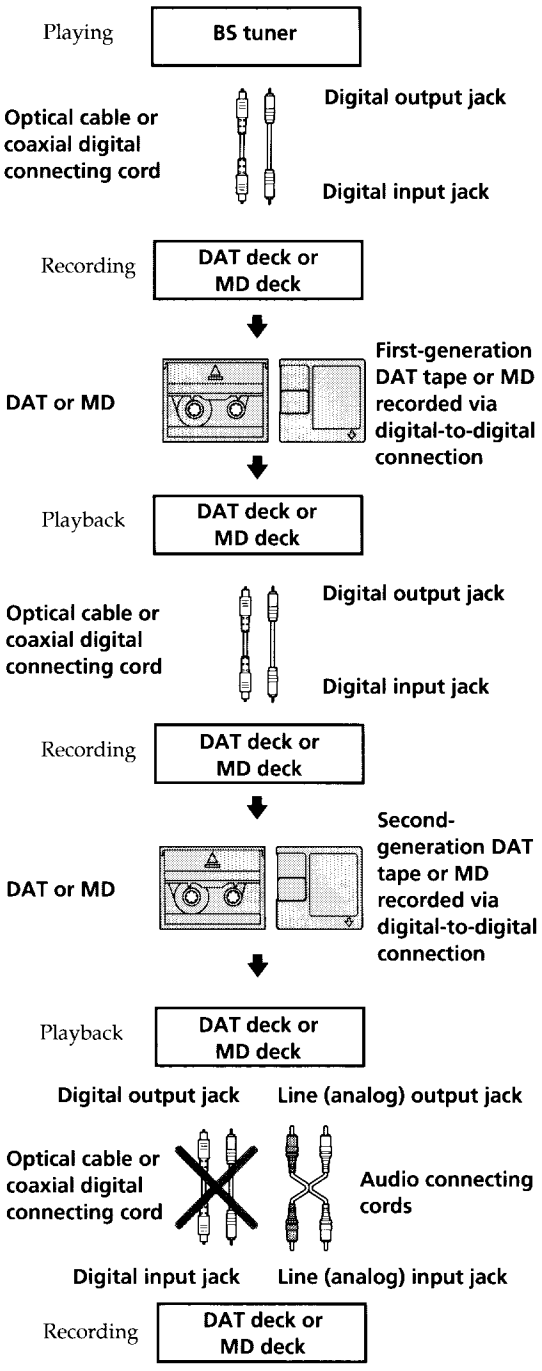
Guide to the Serial Copy Management System (DTC-A8 Only)

This deck (DTC-A8) uses the Serial Copy Management System, which allows only first-generation digital copies to be made of premastered software via the deck's digital input jack. An outline of this system appears below:

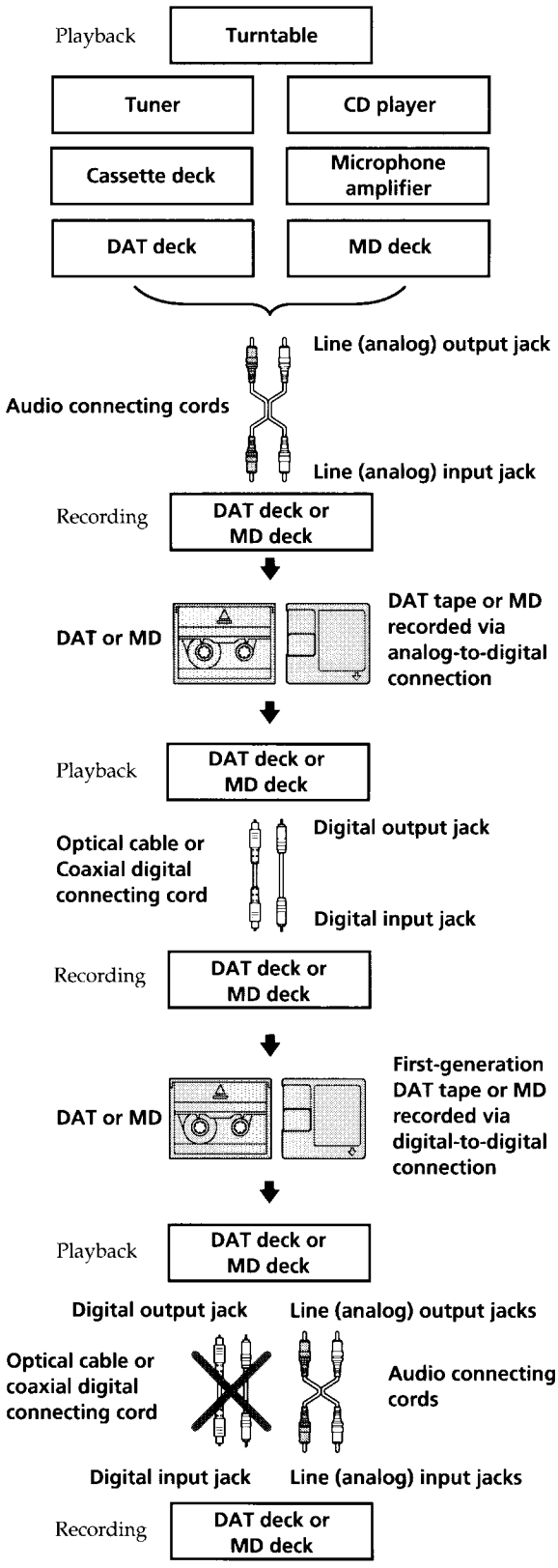
1 You can record from digital program sources (CDs, premastered MDs or DATs) onto a DAT tape or recordable MD via digital input jack on the DAT or MD deck. You cannot, however, record from this recorded DAT tape or MD onto another DAT tape or recordable MD via the digital input jack on the DAT or MD deck.



2 You can record the digital input signal of a digital satellite broadcast onto a DAT tape or recordable MD via the digital input jack on the DAT or MD deck which is capable of handling a sampling frequeny of 32 kHz or 48 kHz. You can then record the contents of this recorded DAT tape or MD (first-generation) onto another DAT tape or recordable MD via digital input jack on the DAT deck or MD recorder to create a second-generation digital copy. Subsequent recording from the second-generation copy onto another DAT tape or recordable MD is possible only through the analog input jack on the DAT deck or MD deck.



3 You can record a DAT tape or MD recorded via the DAT or MD deck's analog input jack onto another DAT tape or MD via the DAT or MD deck's digital output jack. You cannot, however, make a second-generation DAT tape or MD copy via the DAT or MD deck's digital output jack.



Index

A

Absolute time codes 12
Adjusting the recording level 13
AMS (Automatic Music Sensor) 17

B

Batteries 7
Blank section 12, 14, 15

C

Cleaning 25
Cleaning the head and tape path 25

D

Direct Access 17
Display messages 26

E, F, G

Emphasis 12, 16
End Search 14

H

Hooking up the system (DTC-A8) 8
Hooking up the system (PCM-2600) 9

I, J, K, L

Inserting batteries into the remote 7

M, N, O

Music Scan 17

P, Q

Playing a tape 6
Program numbers 19, 22

R

Rack mounting 7
Recording on a tape 4
Record Muting 15
Record-protect tab 5
Rehearsal Function 20, 21
Remote control function
  a foot switch (DTC-A8 only) 23
  a wired remote switch (PCM-2600 only) 24
Renumbering Function 22
Repeat Play 17
  Playing a track repeatedly 18
  Playing all tracks repeatedly 17
RMS (Random Music Sensor) Play 18
  Checking the track order 18
  To add a track to a program 18
  To cancel an entire program 18

S, T

SBM function 14, 29
Serial Copy Management System 30
Setting the recording mode 13
Showing the recorded date and time 16
Skip play 18
Skip ID 19
  Erasing sub codes 21
  Manual writing of skip IDs during recording 19
  Writing sub codes during playback 20
Sound-muted section 12
Start ID 19
  Accurate positioning of sub codes 20
  Adjusting the position of an existing start ID 21
  Erasing sub codes 21
  Manual writing of start IDs during recording 19
  Writing sub codes during playback 20
  Writing the start IDs automatically during recording 19
Sub Codes 19

U, V, W, X, Y, Z

Using the display 16
  Absolute time 16
  Adjusting the clock 11
  Current date and time 11
  Date and time of recording 16
  Playing time of the track 16
  Remaining time on the tape 16
  Tape running time 16

Names of controls

Buttons

CLEAR 17, 18
CLOCK SET 11
COUNTER MODE 16
COUNTER RESET 16
M.SCAN 17
MARGIN RESET 13
PAUSE ❚❚ 5, 6, 15
PLAY ► 5, 6, 15, 17
OPEN/CLOSE ⏏ 4, 5, 6
PRESENT 11, 16
⏮ PREVIOUS/NEXT ⏭ 6, 17
REC ● 5, 19
REC MUTE ○ 15
RECORDED 16
REPEAT 17
◀◀ REW/FF ▶▶ 5, 6, 11, 14, 20
RMS CHECK 18
RMS ENTER 18
SKIP ID ERASE 21
SKIP ID REHEARSAL 20
SKIP ID WRITE 19, 20
SKIP PLAY 18
START ID AUTO 19
START ID ERASE 21
START ID REHEARSAL 20, 21
START ID RENUMBER 22
START ID WRITE 19, 20
STOP ■ 5, 6

Switches

AES/EBU-COAXIAL 4, 10
FOOT SW MODE 23
INPUT 4
REC MODE 13
REMOTE 7
SBM 14

Connectors

REMOTE 24

Contorols

PHONE LEVEL 6
REC LEVEL 13

Jacks

ANALOG (LINE) IN 4, 8, 10
ANALOG (LINE) OUT 8, 10
DIGITAL IN 4, 9, 10
DIGITAL OUT 9, 10
FOOT SW 23

AVERTISSEMENT

Afin d'éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

Afin d'écarter tout risque d'électrocution, garder le coffret fermé. Ne confier l'entretien de l'appareil qu'à un personnel qualifié.

Pour la clientèle au Canada

ATTENTION
POUR PREVENIR LES CHOCS ELECTRIQUES, NE PAS UTILISER CETTE FICHE POLARISEE AVEC UN PROLONGATEUR, UNE PRISE DE COURANT OU UNE AUTRE SORTIE DE COURANT, SAUF SI LES LAMES PEUVENT ETRE INSEREES A FOND SANS EN LAISSER AUCUNE PARTIE A DECOUVERT.

Bienvenue!

Merci d'avoir acheté cette platine à cassette audionumérique Sony. Avant la mise en service de la platine, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et le conserver pour toute référence.

Les caractéristiques communes et particulières à chaque modèle DTC-A8 et PCM-2600 sont indiquées ci-dessous.

Caractéristiques communes
- Utilisation d'un moteur 4DD (entraînement direct).
- Fonction SBM (Super Bit Mapping).
- Acceptation de trois fréquences d'échantillonnage (48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz).
- Adaptateurs pour installation dans un rack fournis.

DTC-A8
- Système de protection contre les copies multiples.
- Prises pour le raccordement d'une pédale de commande.

PCM-2600
- Prises d'entrée/sortie XLR symétriques, analogiques.
- Interface numérique AES-EBU à usage professionnel. Pour plus de détails, voir la brochure "Interface numérique".
- Connecteur de télécommande 8 broches DIN pour le raccordement d'un commutateur à distance.

Au sujet de ce mode d'emploi

Les instructions de ce mode d'emploi concernent les modèles DTC-A8 et PCM-2600. La plupart des illustrations de ce manuel représentent le modèle DTC-A8 excepté dans les cas où il est indiqué que l'illustration représente le modèle PCM-2600.

Conventions
Dans ce mode d'emploi, les commandes de la platine sont utilisées pour les instructions.
Les symboles suivants sont utilisés.

Donne des informations et des conseils pour faciliter les opérations.

Indique que vous devez utiliser la télécommande pour effectuer cette opération.

Table des matières

Enregistrement sur une cassette 4
Lecture d'une cassette 6

Préparatifs

Déballage 7
Installation dans un rack 7
Raccordements (DTC-A8) 8
Raccordements (PCM-2600) 9
Réglage de l'horloge 11

Fonctions élaborées pour l'enregistrement

Ce que vous devez savoir avant de commencer à enregistrer 12
Réglage du niveau d'enregistrement pour l'enregistrement analogique 13
Réglage du mode d'enregistrement 13
Utilisation de la fonction SBM (Super Bit Mapping) 14
Localisation de la fin de l'enregistrement précédent (recherche de fin) 14
Création d'un passage en sourdine pendant l'enregistrement (silencieux d'enregistrement) 15

Fonctions élaborées pour la lecture

Utilisation de l'affichage 16
Localisation d'une plage (AMS*/accès direct/balayage musical) 17
Répétition de plages (lecture répétée) 17
Lecture des plages dans l'ordre souhaité (lecture RMS) 18
Lecture des plages avec omission de certains passages (lecture à saut) 18

Inscription de sous-codes

Utilisation des sous-codes 19
Inscription de sous-codes pendant l'enregistrement 19
Inscription de sous-codes pendant la lecture 20
Changement de la position d'un code ID de départ préenregistré 21
Effacement de sous-codes 21
Renumérotation automatique des numéros de programme 22

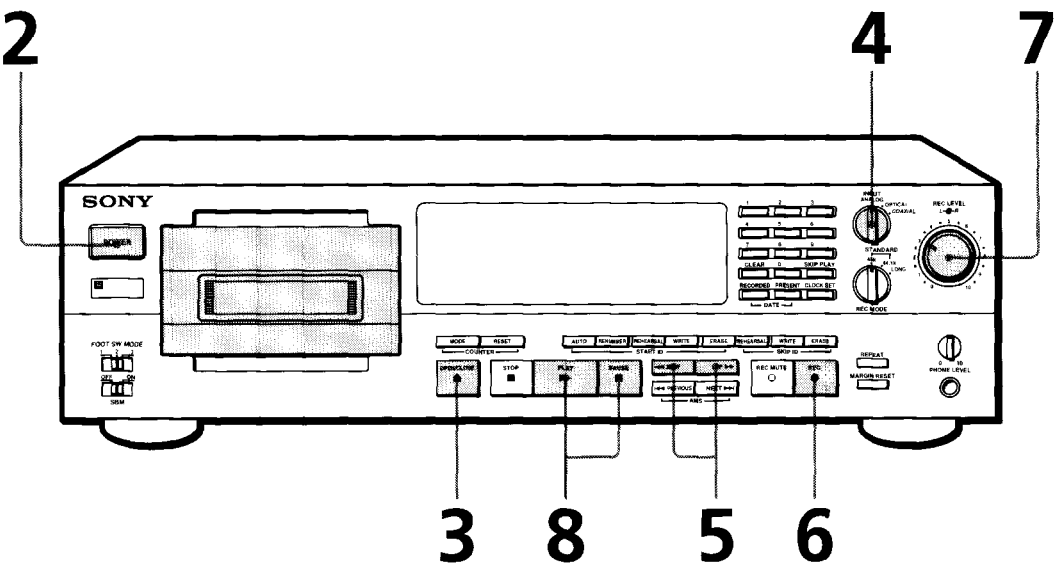
Informations supplémentaires

Contrôle à distance avec une pédale de commande (DTC-A8 uniquement) 23
Contrôle à distance avec un commutateur à distance (PCM-2600 uniquement) 24
Précautions 25
Nettoyage 25
Messages sur l'affichage 26
Guide de dépannage 26
Spécifications 28
Fonction SBM (Super Bit Mapping) 29
Guide pour le système de protection contre les copies multiples (DTC-A8 uniquement) 30

Index 32

F

Enregistrement sur une cassette

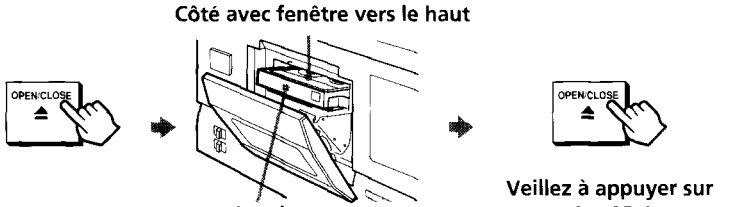


En ce qui concerne le raccordement, voir les pages 8 à 10.

1 Mettez l'amplificateur sous tension et démarrez la lecture sur la source de programme que vous souhaitez enregistrer.

2 Appuyez sur POWER.

3 Appuyez sur OPEN/CLOSE ⏏ et insérez une cassette.



4 Réglez le sélecteur INPUT en fonction de la prise d'entrée utilisée.

DTC-A8

Pour enregistrer via	Réglez INPUT sur
ANALOG (LINE) IN	ANALOG
OPTICAL IN (DIGITAL IN/OUT)	OPTICAL
COAXIAL IN (DIGITAL IN/OUT)	COAXIAL

PCM-2600

Pour enregistrer via	Réglez INPUT sur
ANALOG (LINE) IN	ANALOG
AES/EBU IN (DIGITAL IN/OUT)	OPTICAL
COAXIAL IN (DIGITAL IN/OUT)	COAXIAL

Un sélecteur sur le panneau arrière permet d'alterner entre l'entrée AES/EBU et COAXIAL IN.

5 Localisez l'endroit où vous souhaitez commencer l'enregistrement.

Pour enregistrer depuis le début de la cassette

Appuyez sur ◀◀ REW pour rebobiner la bande jusqu'au début.

Pour commencer à enregistrer à la fin de l'enregistrement précédent

1 Appuyez sur ◀◀ REW pour rebobiner la bande jusqu'au début.

2 Appuyez sur FF ▶▶.

La platine localise la fin de l'enregistrement précédent et s'arrête automatiquement.

6 Appuyez sur REC ●.

La platine est prête pour l'enregistrement.

7 Si vous enregistrez un signal d'entrée analogique, réglez le niveau d'enregistrement avec la commande REC LEVEL.

Pour le modèle DTC-A8

Le niveau d'enregistrement recommandé est 3. Pour plus de détails, voir "Réglage du niveau d'enregistrement pour l'enregistrement analogique" à la page 13.

Pour le modèle PCM-2600

Le niveau d'enregistrement recommandé est 10.

Pour plus de détails, voir "Réglage du niveau d'entrée/sortie analogique" à la page 10.

8 Appuyez sur PAUSE ❚❚ ou PLAY ▶.

L'enregistrement commence.

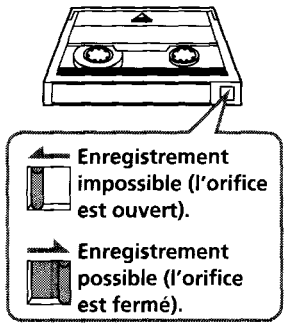
9 Démarrez la lecture sur la source de programme.

Quand la bande est finie, elle est automatiquement rebobinée jusqu'au début et la platine s'arrête (rebobinage automatique).

Pour	Appuyez sur
Arrêter l'enregistrement	STOP ■
Faire une pause pendant l'enregistrement.	PAUSE ❚❚. Appuyez de nouveau sur la touche pour poursuivre l'enregistrement.
Enlever la cassette	OPEN/CLOSE ⏏ après avoir arrêté l'enregistrement.

Pour éviter un effacement accidentel

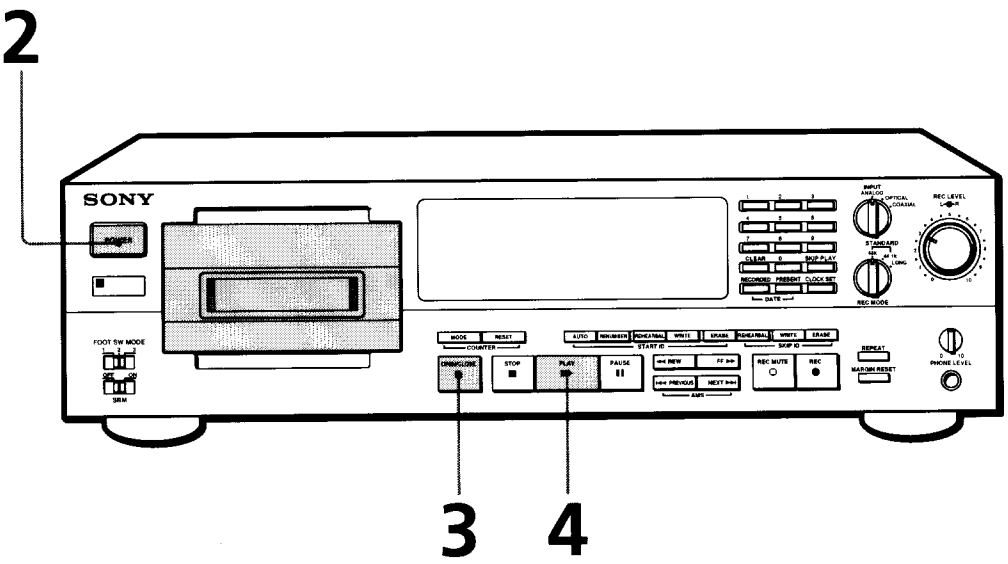
Poussez le taquet de protection contre l'enregistrement vers la gauche comme illustré ci-dessous.



Si "UNLOCK" apparaît sur l'affichage

L'appareil de source n'est pas raccordé correctement à la platine ou bien il n'est pas sous tension. Assurez-vous que l'appareil de source est correctement raccordé et sous tension.

Lecture d'une cassette

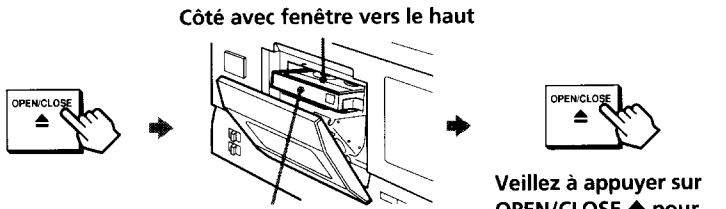


En ce qui concerne le raccordement, voir les pages 8 à 10.

1 Mettez l'amplificateur sous tension et réglez le sélecteur de source sur la position DAT.

2 Appuyez sur POWER.

3 Appuyez sur OPEN/CLOSE ⏏ et insérez une cassette.



4 Appuyez sur PLAY ►.

La lecture commence sur la platine. Réglez le volume sur l'amplificateur.

Pour	Appuyez sur
Arrêter la lecture	STOP ■
Passer à la plage suivante	NEXT ►►I
Revenir à la plage précédente	I◄◄ PREVIOUS
Avancer rapidement ou rebobiner la bande	FF ►► ou ◄◄ REW quand la platine est à l'arrêt.
Avancer rapidement ou rebobiner la bande en écoutant le son	FF ►► ou ◄◄ REW pendant la lecture. Quand vous relâchez la touche, la lecture se poursuit normalement.
Enlever la cassette	OPEN/CLOSE ⏏ après avoir arrêté la lecture.

Pour écouter avec un casque
Branchez le casque sur la prise qui se trouve sous la commande PHONE LEVEL. Réglez le volume avec la commande PHONE LEVEL.

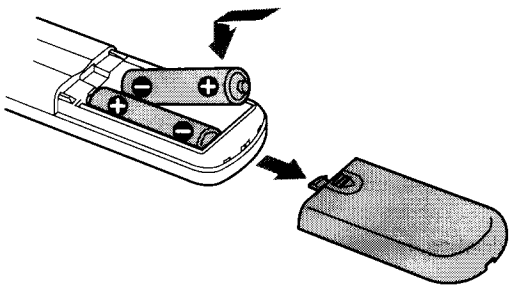
Déballage

Vérifiez que les accessoires suivants se trouvent dans l'emballage:

- Cordon d'alimentation secteur (1)
- Cordons de raccordement audio à broche (2) (DTC-A8 uniquement)
- Télécommande RM-D868 (1)
- Piles de format AA (R6) (2)
- Adaptateurs pour installation dans un rack (2)
- Vis (M5 × 12) (4)
- Rondelles décoratives (4)
- Mode d'emploi (1)
- Carte de garantie (1) (Modèles pour les Etats-Unis et le Canada uniquement)

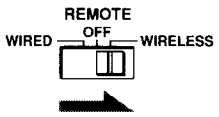
Mise en place des piles dans la télécommande

Installez deux piles de format AA (R6) en faisant correspondre les pôles + et - des piles avec le schéma à l'intérieur du logement.



Pour le modèle PCM-2600

Réglez le sélecteur REMOTE du panneau avant sur WIRELESS avant d'utiliser la télécommande.



Quand remplacer les piles

Le piles durent environ six mois dans des conditions d'utilisation normales. Quand la télécommande ne peut plus contrôler la platine, remplacez les deux piles par des neuves.

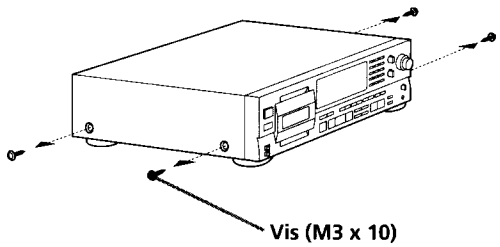
Remarques

- Ne laissez pas la télécommande dans un endroit extrêmement chaud ou humide.
- Faites attention que rien ne pénètre dans la télécommande particulièrement lors du remplacement des piles.
- Ne pas exposer le détecteur infrarouge directement au soleil ou à un éclairage puissant car un mauvais fonctionnement pourrait s'ensuivre.
- Si vous ne comptez pas utiliser la télécommande pendant un certain temps, enlevez les piles pour éviter tout dommage dû à une fuite d'électrolyte et à la corrosion.

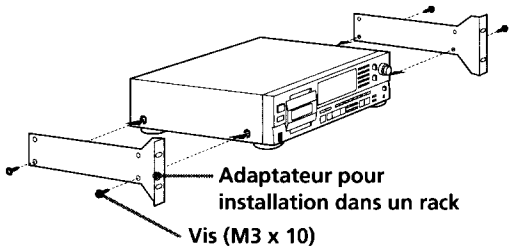
Installation dans un rack

Utilisez les adaptateurs fournis pour installer la platine dans un rack 3U de 19 pouces. N'oubliez pas de mettre la platine hors tension avant de l'installer.

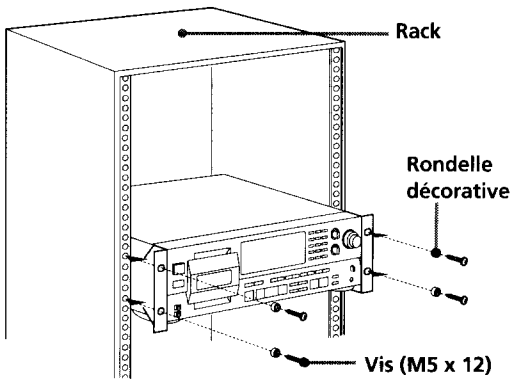
1 Enlevez les vis (M3 × 10) de chaque côté de la platine.



2 Installez les deux adaptateurs de chaque côté de la platine comme indiqué ci-dessous et fixez-les avec les vis enlevées à l'étape 1.

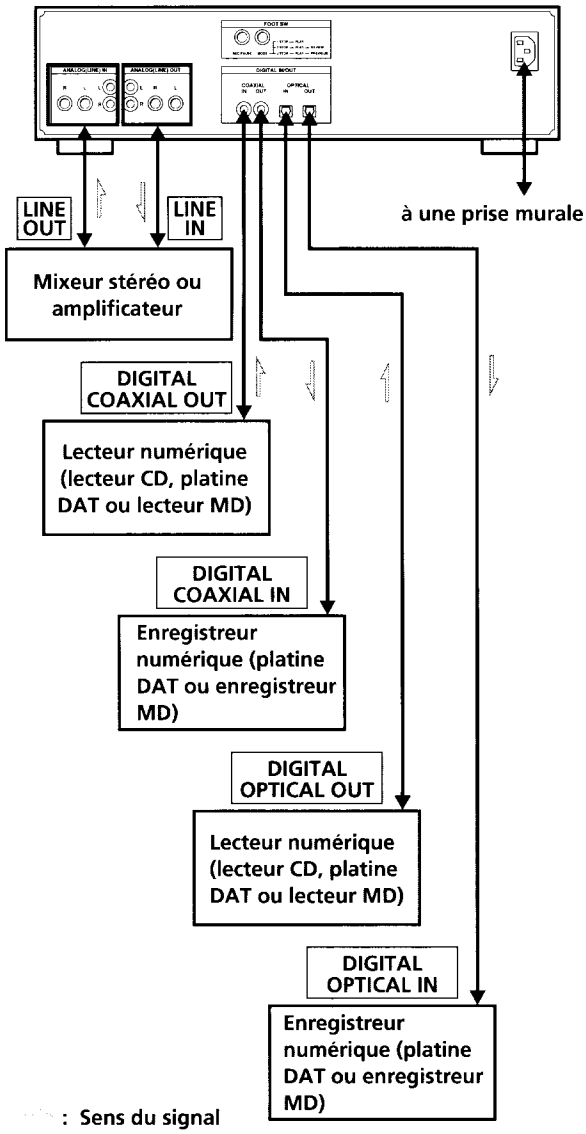


3 Insérez la platine dans le rack et fixez-la avec les rondelles décoratives et les vis (M5 × 12) fournies.



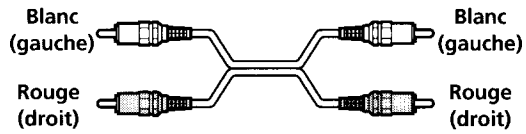
Raccordements (DTC-A8)

Ce paragraphe explique comment raccorder la platine à un amplificateur, un mixeur stéréo ou autre appareil audionumérique. N'oubliez pas de mettre tous les appareils hors tension avant d'effectuer les raccordements.



De quels cordons avez-vous besoin ?

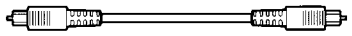
- Cordons de raccordement audio à broche (fournis) (2)



- Cordons de raccordement audio à fiche 6,35 (non fournis) (4)



- Câbles optiques (non fournis) (2)



- Cordons de raccordement numériques coaxiaux (non fournis) (2)



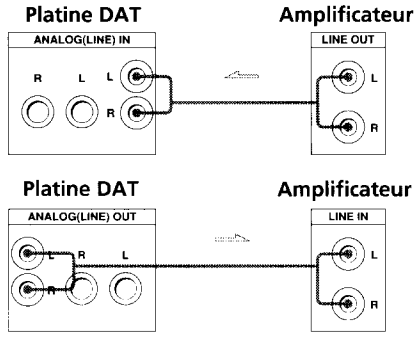
Raccordements

Raccordement de la platine à un appareil muni de connecteurs d'entrée/sortie analogiques

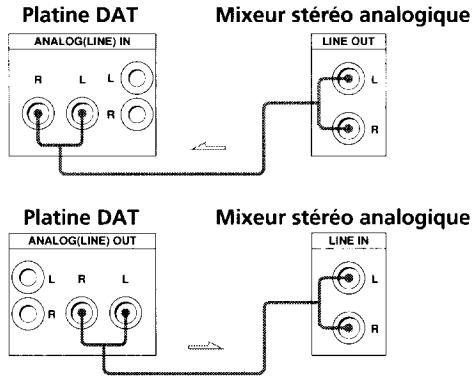
Lorsque des signaux sont fournis aux deux jeux de prises ANALOG (LINE) IN, le signal fourni à la fiche cinch a priorité. Par conséquent, ne raccordez pas des cordons à fiche 6,35 quand vous voulez enregistrer ou reproduire les signaux entrés par les cordons à broche. Pour la sortie analogique, les signaux sont fournis simultanément par les deux jeux de prises ANALOG (LINE) OUT à fiche 6,35 et à broche.

Vous pouvez raccorder une source de signal analogique aux prises ANALOG (LINE) IN/OUT avec des cordons à fiche 6,35 ou à broche, au choix, comme illustré ci-dessous. Dans le cas des cordons à broche, faites correspondre les cordons aux prises qui ont la même couleur: rouge (droit) à rouge et blanc (gauche) à blanc. Dans les deux cas, vérifiez que les fiches et les broches sont bien insérées dans les prises pour éviter tout bourdonnement ou bruit.

- **Utilisation de cordons de raccordement audio à broche**



- **Utilisation de cordons de raccordement audio à fiche 6,35**



Pour enregistrer avec un microphone
Raccordez le connecteur de sortie analogique du microphone stéréo aux prises ANALOG (LINE) IN de la platine.

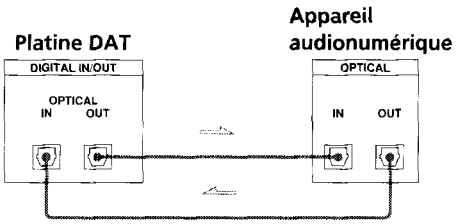
Pour raccorder une pédale de commande
Voir "Contrôle à distance avec une pédale de commande" page 23.

Remarque
Lorsque vous raccordez deux appareils audio à la fois aux prises ANALOG (LINE) OUT à broche et à fiche 6,35, veillez à mettre les deux appareils sous tension quand vous utilisez la platine. Si vous mettez un seul appareil sous tension, le signal de sortie risque d'être instable.

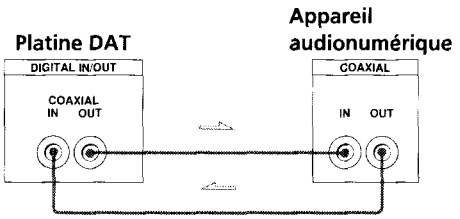
Raccordement de la platine à un appareil numérique comme un lecteur CD, un lecteur MD, un amplificateur numérique ou une autre platine DAT

Raccordez les appareils aux prises DIGITAL IN/OUT à l'aide de câbles optiques ou de cordons de raccordement numériques coaxiaux. Dans le cas des câbles optiques, enlevez les caches des prises avant de brancher les câbles.

- **Utilisation de câbles optiques**



- **Utilisation de cordons de raccordement numériques coaxiaux**



Remarque
Si "PROHIBIT" apparaît sur l'affichage, l'enregistrement est impossible via les prises numériques.
Dans ce cas, réglez le sélecteur INPUT sur ANALOG et enregistrez la source de programme via les prises ANALOG (LINE) IN.

Branchement du cordon d'alimentation secteur

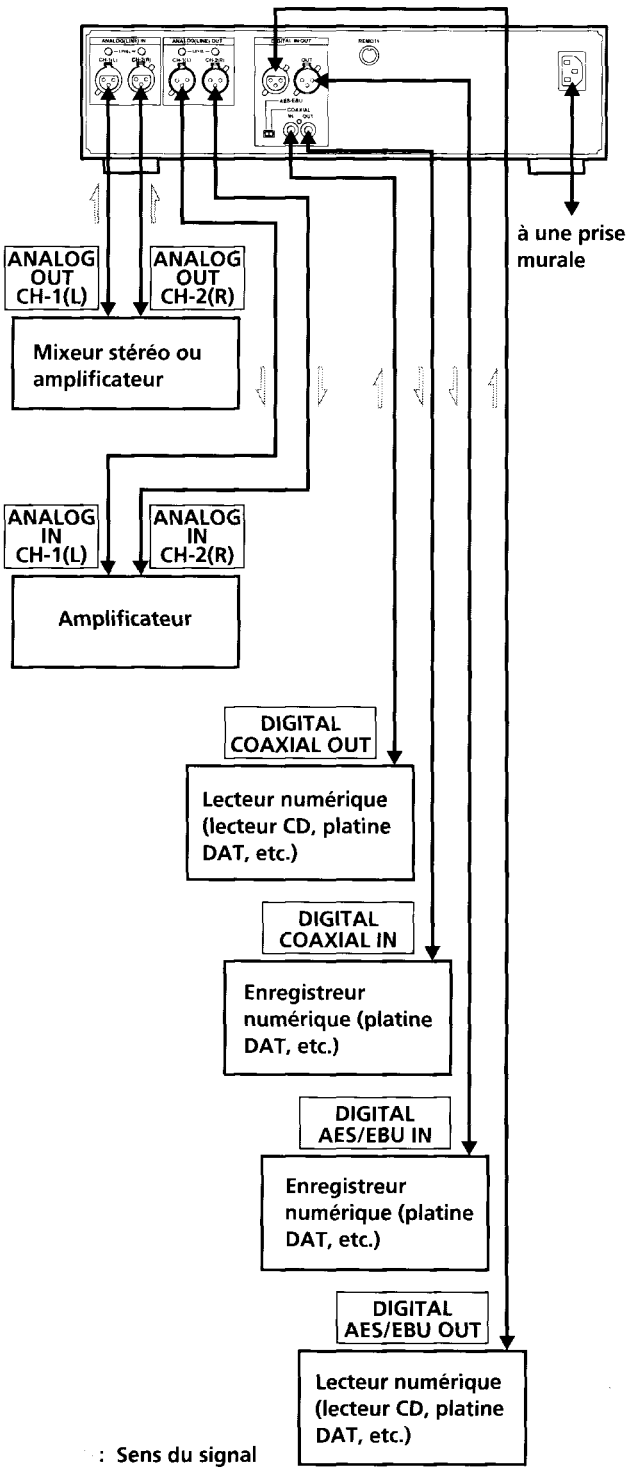
Branchez une extrémité du cordon d'alimentation secteur (fourni) sur la prise d'entrée secteur sur le panneau arrière et l'autre extrémité sur une prise murale.

Que faire ensuite ?

La platine est prête à fonctionner.
Pour les fonctions de base, voir les pages 4 à 6 et pour les fonctions élaborées, voir à partir de la page 11.

Raccordements (PCM-2600)

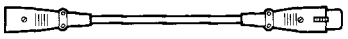
Ce paragraphe explique comment raccorder la platine à un amplificateur, un mixeur stéréo ou autre appareil audionumérique. N'oubliez pas de mettre tous les appareils hors tension avant d'effectuer les raccordements.



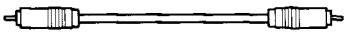
(Voir page suivante)

De quels cordons avez-vous besoin ?

- Câbles XLR symétriques (non fournis)



- Cordons de raccordement numériques coaxiaux (non fournis)

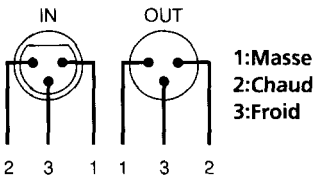


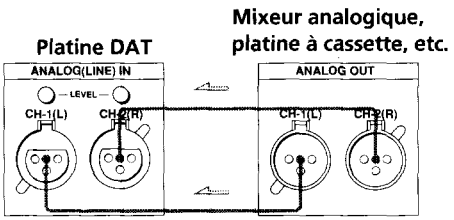
Raccordements

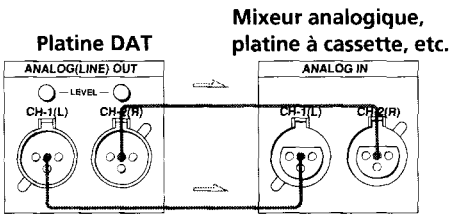
Raccordement de la platine à un appareil muni de connecteurs d'entrée/sortie analogique

Raccordez l'appareil aux prises ANALOG (LINE) IN/OUT de la PCM-2600 à l'aide de câbles XLR symétriques.

Polarité de la broche ANALOG (LINE) IN/OUT







Réglage du niveau d'entrée/sortie analogique

Le niveau de référence pour l'entrée/sortie analogique pendant l'enregistrement ou la lecture est préréglé en usine sur +4 dB dans une plage de –20 dB du niveau de bit complet pour l'entrée et la sortie.

Pour réduire le niveau de référence, réglez les sélecteurs ANALOG (LINE) IN/OUT LEVEL sur le panneau arrière pour les deux canaux CH-1 (gauche) et CH-2 (droit) avec un tournevis. Vous pouvez régler le niveau de référence dans une plage de +4 dBs à -12 dBs. Avant d'effectuer ce réglage, veillez à régler la commande REC LEVEL du panneau avant sur 10.

Pour raccorder un commutateur à distance

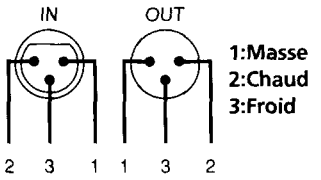
Voir "Contrôle à distance avec un commutateur à distance" à la page 24.

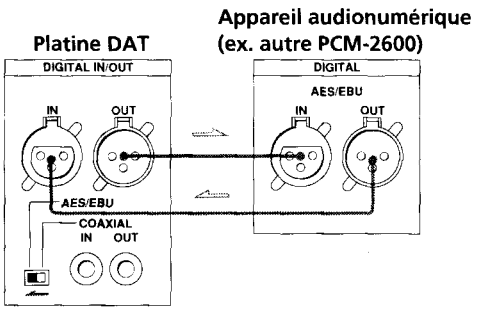
Raccordement de la platine à un appareil numérique *comme un lecteur CD, un lecteur MD, un amplificateur* numérique ou une autre platine DAT en utilisant les prises d'entrée/sortie audionumériques

Raccordez l'interface numérique de l'appareil aux prises AES/EBU IN/OUT ou COAXIAL IN/OUT. Réglez le sélecteur AES/EBU-COAXIAL sur le panneau arrière selon les prises utilisées.

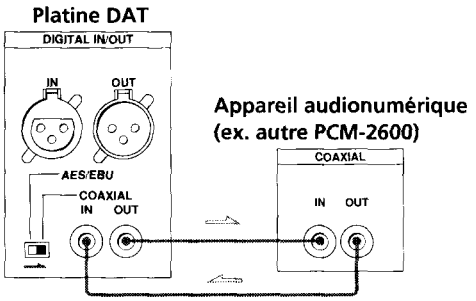
- **Utilisation de câbles XLR symétriques**

Polarité de la broche AES/EBU IN/OUT





- **Utilisation de cordons de raccordement numériques coaxiaux**



Branchement du cordon d'alimentation secteur

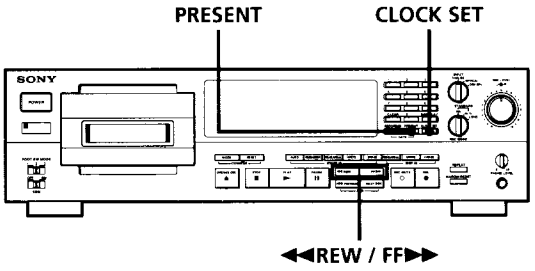
Branchez une extrémité du cordon d'alimentation secteur (fourni) sur la prise d'entrée secteur sur le panneau arrière et l'autre extrémité sur une prise murale.

Que faire ensuite ?

La platine est prête à fonctionner.
Pour les fonctions de base, voir les pages 4 à 6 et pour les fonctions élaborées, voir à partir de la page 11.

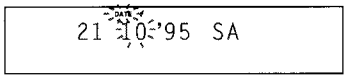
Réglage de l'horloge

L'horloge intégrée à la platine indique la date et l'heure courante. Une fois que la date et l'heure sont réglées, elles sont enregistrées sur la cassette en même temps que le signal audio pendant l'enregistrement, ce qui permet de connaître la date d'enregistrement quand vous regardez la cassette.



1 Pendant que la platine est à l'arrêt, appuyez sur CLOCK SET.
Les chiffres de l'année se mettent à clignoter.

2 Appuyez sur ◀◀ REW ou FF ▶▶ pour diminuer ou augmenter l'année affichée, puis appuyez sur CLOCK SET.
L'année cesse de clignoter et les chiffres du mois se mettent à clignoter.



3 Répéter l'étape 2 pour régler les autres paramètres.
Une fois que vous avez réglé les secondes, appuyez sur CLOCK SET pour mettre l'horloge en marche.

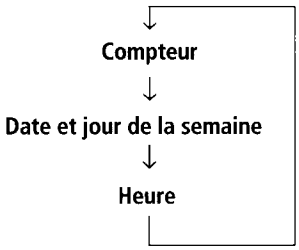
Les jours de la semaine sont affichés de la manière suivante:
Dimanche: "SU", lundi: "MO", mardi: "TU", mercredi: "WE", jeudi: "TH", vendredi "FR", samedi: "SA".

Affichage de l'heure

- Modèles pour les Etats-Unis et le Canada
  L'heure est affichée selon un cycle de 12 heures et minuit et midi sont indiqués comme suit:
  Minuit: 12:00 AM
  Midi: 12:00 PM
- Modèles pour le R.U et l'Europe Continentale
  L'heure est affichée selon un cycle de 24 heures et minuit et midi sont indiqués comme suit:
  Minuit: 0:00
  Midi: 12:00

Pour afficher la date ou l'heure

Appuyez sur PRESENT. Chaque fois que vous appuyez sur la touche PRESENT, l'affichage change dans l'ordre suivant:



Pour remettre l'horloge à l'heure

1 Appuyez plusieurs fois sur CLOCK SET jusqu'à ce que le paramètre à rectifier se mette à clignoter.

2 Appuyez sur ◀◀ REW ou FF ▶▶ pour diminuer ou augmenter les chiffres.

3 Appuyez plusieurs fois sur CLOCK SET jusqu'à ce que les secondes se mettent à clignoter, puis appuyez de nouveau sur CLOCK SET.
L'horloge se met en marche.

Pour que l'heure soit enregistrée avec précision
Remettez l'horloge à l'heure une fois par semaine.

Remarques

- Lorsque vous réglez l'horloge pour la première fois après le déballage de la platine, " -- -- '-- -- " apparaît quand vous appuyez sur CLOCK SET. C'est normal. Réglez l'horloge comme expliqué ci-dessus.
- Une pile de réserve alimente l'horloge quand la platine est hors tension. La pile dure environ sept ans dans des conditions d'utilisation normales. Quand la pile est épuisée, l'horloge n'indique plus l'heure correctement. A ce moment, faites remplacer la pile (service payant) par un revendeur ou dans un centre de service après-vente Sony.

Pour les fonctions de base pour l'enregistrement, voir les pages 4 et 5.

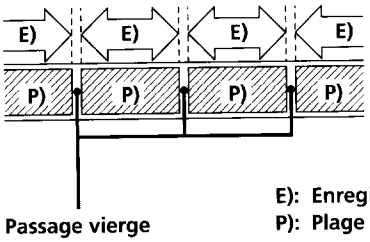
Ce que vous devez savoir avant de commencer à enregistrer

Différence entre un passage vierge et un passage en sourdine

La platine différencie les deux types de passage silencieux, appelés "passage vierge" et "passage en sourdine".

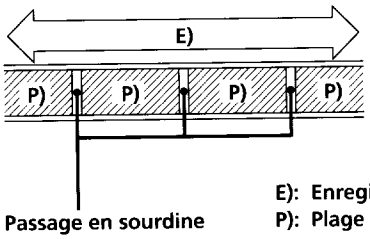
Passage vierge

C'est un passage sur lequel aucun signal n'a été enregistré.



Passage en sourdine

C'est un passage sur lequel un signal a été enregistré mais à un niveau tellement faible qu'il n'est pas audible.



Important

Veillez à ne pas laisser de passage vierge pendant l'enregistrement. La présence de passages vierges au milieu d'un enregistrement rend impossible les opérations de recherche avec les touches I◄◄ PREVIOUS/NEXT ►►I et brise la continuité des codes de temps absolu.

Codes de temps absolu

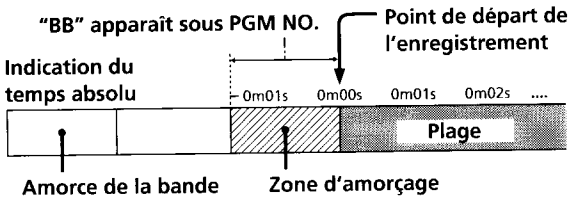
Les codes de temps absolu indiquent le temps écoulé depuis le début de la cassette. Une fois que les codes de temps absolu sont enregistrés, ils ne peuvent pas être réinscrits.

Pour enregistrer les codes de temps absolu avec précision

- Si la cassette est vierge, commencez l'enregistrement au début de la bande.
- Utilisez le silencieux d'enregistrement (voir page 15) pour insérer des espaces entre les plages. Ne pas avancer la bande avec les touches PLAY ► et FF ►►.
- Si vous voulez commencer à enregistrer au milieu de la cassette, utilisez la fonction de recherche de fin (voir page 14) pour localiser la fin de l'enregistrement précédent afin d'éviter de laisser un passage vierge.

Amorce de la bande

Si vous insérez une cassette neuve, la platine détecte l'amorce de la bande et crée automatiquement une zone d'amorçage, comme indiqué sur le schéma ci-dessous. A ce moment, "BB" apparaît sur l'affichage pendant environ 1 seconde. La zone d'amorçage risque d'être effacée accidentellement sur une autre platine si vous appuyez sur la touche REC ● pour commencer l'enregistrement au début de la bande sans avoir fermé au préalable le couvercle du logement de la cassette. Pour éviter cela, appuyez sur la touche OPEN/CLOSE ▲ pour fermer le logement de la cassette avant de commencer l'enregistrement.



Si "EMPHASIS" apparaît sur l'affichage

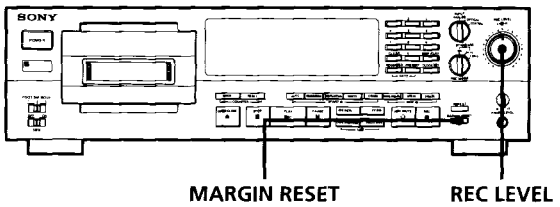
La platine est en train d'enregistrer un signal numérique avec accentuation (dans les fréquences supérieures). L'enregistrement contiendra également la même accentuation.

Si vous laissez la platine en pause d'enregistrement pendant plus de 10 minutes

La pause d'enregistrement est automatiquement annulée, la platine entre en mode d'arrêt et "SOURCE" apparaît sur l'affichage.
Pour poursuivre l'enregistrement, appuyez sur la touche REC ●. La platine entre en pause d'enregistrement.

Réglage du niveau d'enregistrement pour l'enregistrement analogique

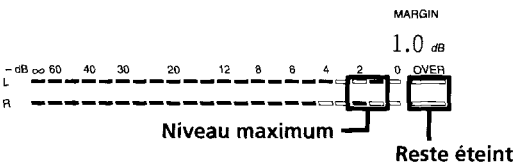
Avant de commencer l'enregistrement de l'appareil de source analogique raccordé aux prises ANALOG (LINE) IN, réglez le niveau d'enregistrement. Sur la PCM-2600, il suffit de régler la commande REC LEVEL sur 10 (niveau de référence). Pour changer le niveau de référence, voir "Raccordements (PCM-2600)" à la page 9.



1 Effectuez les étapes 1 à 6 de "Enregistrement sur une cassette" des pages 4 et 5.

2 Reproduisez le passage de la source de programme qui contient le signal le plus puissant.

3 En écoutant le son, tournez la commande REC LEVEL pour régler le niveau d'enregistrement de sorte que les crête-mètres indiquent le niveau maximum sans entrer dans la plage OVER.



Les segments des crête-mètres correspondant à la puissance de signal maximum restent allumés plus longtemps.
L'indicateur MARGIN affiche la marge entre la puissance de signal maximum et 0 dB. La marge change en fonction de la force du signal.

Si le niveau dépasse 0 dB

Les segments de la section OVER s'allument et "0.0dB" clignote sur l'affichage. Si les segments restent allumés, le son risque de présenter des distorsions. Essayez de maintenir le niveau d'enregistrement entre -12 dB et 0dB.

Pour réinitialiser la marge

Appuyez sur MARGIN RESET. L'indicateur de marge affiche "- - dB".

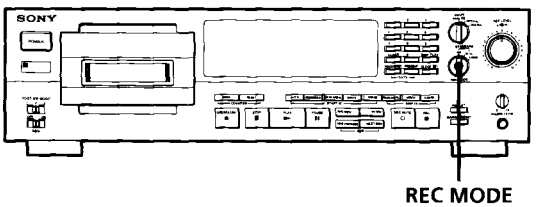
4 Arrêtez la lecture sur la source de programme.

5 Pour commencer à enregistrer, appuyez sur PAUSE ❚❚ ou PLAY ►, puis démarrez la lecture sur la source de programme.

Réglage du mode d'enregistrement

Vous avez le choix entre deux modes d'enregistrement, standard ou longue durée, dans les cas suivants.

- Quand vous enregistrez un signal analogique avec le sélecteur INPUT réglé sur ANALOG.
- Quand vous enregistrez un signal numérique d'une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz avec le sélecteur INPUT réglé sur OPTICAL ou COAXIAL (DTC-A8) ou sur DIGITAL (PCM-2600).



Réglez le sélecteur REC MODE pour choisir le mode d'enregistrement.

Le tableau suivant indique les choix possibles, la position correspondante du sélecteur REC MODE et la fréquence d'échantillonnage des divers signaux d'entrée.

Signal d'entrée	Position du sélecteur REC MODE	Mode d'enregistrement
Analogique	STANDARD (48kHz)	Standard (48kHz)
	STANDARD (44,1kHz)	Standard (44,1kHz)
	LONG	Longue durée (32kHz)
Numérique (32kHz)	STANDARD (48kHz)	Standard (32kHz)
	STANDARD (44,1kHz)	Standard (32kHz)
	LONG	Longue durée (32kHz)
Numérique (44.1kHz)	STANDARD (48kHz)	Standard (44,1kHz)
	STANDARD (44,1kHz)	Standard (44,1kHz)
	LONG	Standard (44,1kHz)
Numérique (48kHz)	STANDARD (48kHz)	Standard (48kHz)
	STANDARD (44,1kHz)	Standard (48kHz)
	LONG	Standard (48kHz)

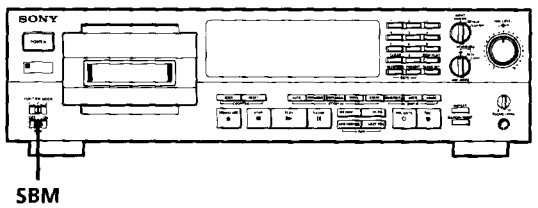
Le temps d'enregistrement en mode longue durée (sélecteur REC MODE sur LONG) est deux fois plus long qu'en mode standard.

Compteur en mode longue durée
Le temps de défilement, le temps absolu et le temps restant affichés représentent les valeurs du mode standard. Multipliez les valeurs par deux pour obtenir les temps correspondants en mode longue durée.

Remarque
Ne changez pas la position des sélecteurs INPUT et REC MODE au cours de l'enregistrement car l'affichage "PGM TIME" ne serait plus correct.

Utilisation de la fonction SBM (Super Bit Mapping)

Vous pouvez utiliser la fonction SBM pour enregistrer un signal analogique uniquement quand le sélecteur INPUT est réglé sur ANALOG et le sélecteur REC MODE sur STANDARD (48 kHz ou 44,1 kHz). Pour plus de détails sur la fonction SBM, voir "Fonction SBM (Super Bit Mapping)" à la page 29.

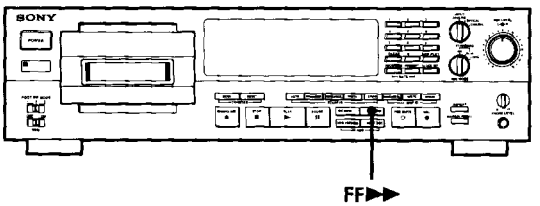


Réglez SBM sur ON.
"SBM" apparaît sur l'affichage pendant l'enregistrement avec la fonction SBM.

Pour annuler la fonction SBM
Réglez SBM sur OFF.

Localisation de la fin de l'enregistrement précédent (recherche de fin)

Quand vous commencez à enregistrer au milieu d'une cassette, utilisez cette fonction pour localiser la fin de l'enregistrement précédent afin de ne pas laisser d'espace vierge sur la cassette.



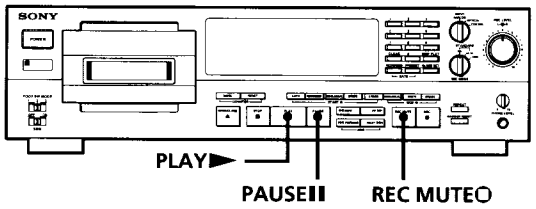
Appuyez sur la touche FF ▶▶ pendant que la platine est à l'arrêt.
La platine localise la fin de l'enregistrement précédent (et le début du passage vierge), puis s'arrête. La platine s'arrête au début de tout passage vierge qui dure 9 secondes ou plus et elle avance la bande jusqu'à la fin si la cassette est vierge.

Si vous appuyez sur la touche REC ● lors d'un passage vierge
La platine rebobine la bande jusqu'au début du passage vierge et entre en pause d'enregistrement. "BLANK" et "WAIT" apparaissent sur l'affichage pendant que la platine recherche le début du passage vierge.

Remarque
La recherche de fin n'a pas lieu si vous appuyez sur la touche FF ▶▶ au cours d'un passage vierge.

Création d'un passage en sourdine pendant l'enregistrement (silencieux d'enregistrement)

Utilisez le silencieux d'enregistrement pour insérer un espace de 4 secondes environ entre les plages. Il est conseillé d'insérer des espaces entre les plages si vous comptez copier la cassette DAT sur une cassette analogique afin de pouvoir utiliser les fonctions de recherche de plages.
Si vous commencez à enregistrer depuis le début d'une cassette vierge et que vous voulez insérer un espace avant la première plage, utilisez le silencieux d'enregistrement pour créer un passage en sourdine. N'utilisez pas la touche FF ▶▶ ni PLAY ▶▶ pour avancer la bande car cela laisserait un passage vierge (voir page 12).



1 Pendant que la platine est en mode d'enregistrement ou de pause d'enregistrement, appuyez sur REC MUTE ○ à l'endroit où vous voulez créer un passage en sourdine.
"REC" se met à clignoter sur l'affichage et la bande continue de défiler mais aucun signal n'est enregistré. Au bout de 4 secondes environ, "❚❚" s'allume sur l'affichage et la platine entre en pause d'enregistrement.

Pour insérer un espace de plus de 4 secondes
Tenez la touche REC MUTE ○ enfoncée aussi longtemps que nécessaire. Après 4 secondes environ, "REC" se met à clignoter plus rapidement et l'indicateur MARGIN affichage le temps que pendant lequel vous avez tenu la touche REC MUTE ○ enfoncée.
Quand vous relâchez la touche REC MUTE ○, "❚❚" s'allume et la platine entre en pause d'enregistrement.

2 Appuyez sur PAUSE ❚❚ ou PLAY ► pour poursuivre l'enregistrement. L'enregistrement reprend.

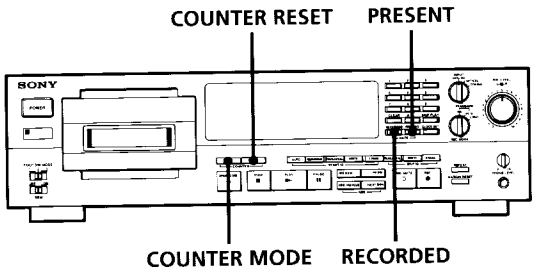
Remarque
Si vous ne créez pas un passage en sourdine au début de la bande, il sera difficile de déplacer ou d'effacer tout code ID de départ (voir page 19) enregistré moins de 2 secondes après le début de la bande.

Pour les fonctions de base pour la lecture, voir page 6.

Utilisation de l'affichage

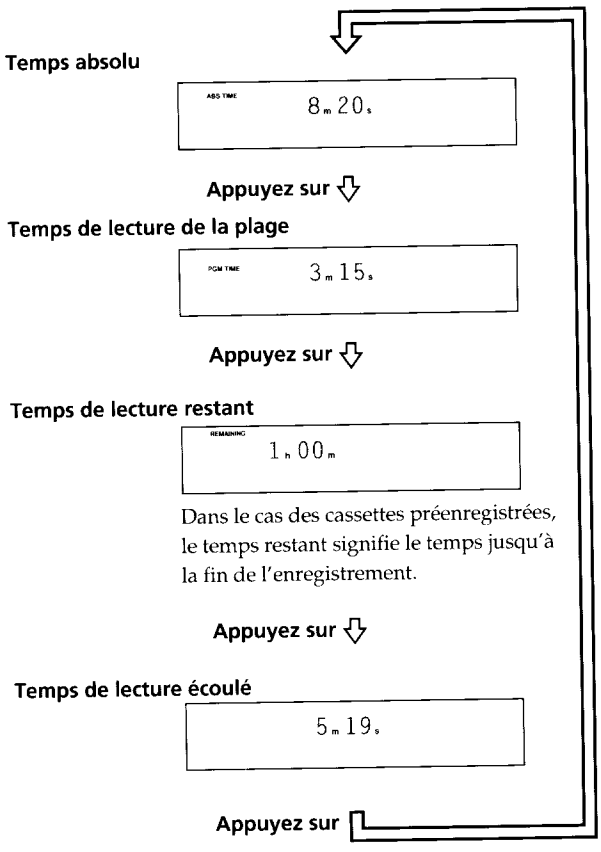
Observez l'affichage pour connaître les informations suivantes:

- Temps absolu
- Temps de lecture de la plage
- Temps de lecture restant sur la cassette
- Temps de lecture écoulé
- Heure et date d'enregistrement
- Heure et date courantes



Indication du temps absolu, du temps de lecture de la plage, du temps de lecture restant et du temps de lecture écoulé

Appuyez sur COUNTER MODE.
Chaque fois que vous appuyez sur la touche COUNTER MODE, l'affichage change dans l'ordre suivant.



Dans le cas des cassettes préenregistrées, le temps restant signifie le temps jusqu'à la fin de l'enregistrement.

Pour réinitialiser le temps de lecture écoulé
Appuyez sur COUNTER RESET.

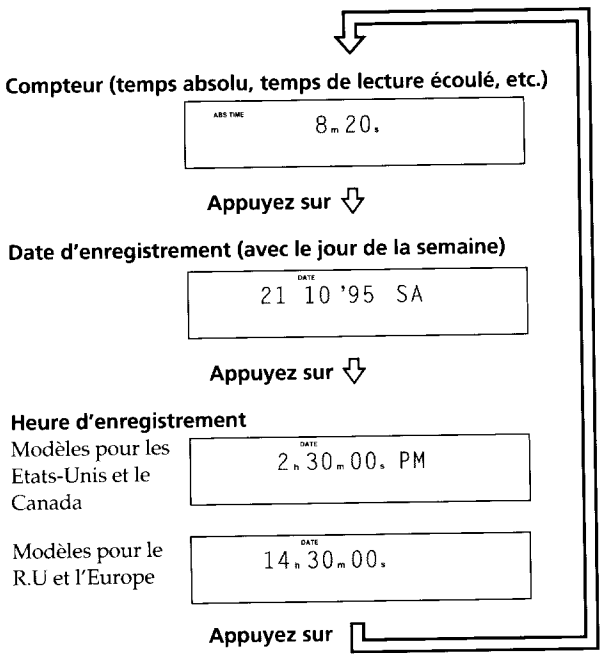
Remarques

- Lors de la lecture de certaines cassettes préenregistrées, "BB" peut apparaître momentanément sur l'affichage au début de la cassette.
- Le temps de lecture de la plage n'est pas affiché dans les cas suivants:
  — Quand la lecture commence au milieu de la plage.
  — Pendant le rebobinage.
- En mode de lecture standard, le temps de lecture restant apparaît au bout de 16 secondes environ après le commencement de la lecture.
- Le temps de lecture restant affiché diffère parfois légèrement du temps restant réel en fonction des cassettes utilisées.

Affichage de l'heure et de la date d'enregistrement

Pendant la lecture, vous pouvez vérifier la date et l'heure d'enregistrement d'une plage. Cependant, si ces informations ne sont pas enregistrées sur la cassette, rien n'est affiché.

Appuyez sur la touche RECORDED.
Chaque fois que vous appuyez sur la touche RECORDED, l'affichage change comme suit.
"DATE" apparaît sur l'affichage lorsque la date ou l'heure d'enregistrement est affichée.



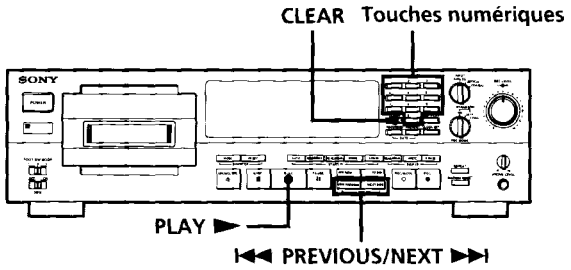
Pour afficher l'heure courante
Appuyez sur PRESENT.
A chaque fois que vous appuyez sur la touche PRESENT, la date, le jour de la semaine, puis l'heure courante apparaissent dans l'ordre.
"DATE" apparaît sur l'affichage lorsque la date ou l'heure d'enregistrement est affichée (voir "Pour afficher la date ou l'heure" à la page 11).

Si "EMPHASIS" apparaît sur l'affichage

La platine est en train de reproduire un signal audio enregistré avec accentuation (dans les fréquences supérieures). La platine reproduit le signal tout en le désaccentuant automatiquement (l'atténuation est proportionnelle au degré d'accentuation).

Localisation d'une plage (AMS*/ accès direct/balayage musical)

Vous pouvez localiser les plages de diverses manières mais auparavant vous devez enregistrer des codes ID de départ sur la bande (voir les pages 19 à 21). Pour l'accès direct, vous devez d'abord enregistrer des numéros de programme sur la bande (voir les pages 19 et 22).



Pour localiser	Appuyez sur
Le début des plages suivantes (AMS)	NEXT ►►I autant de fois que nécessaire pendant la lecture. Par exemple, pour localiser la deuxième plage suivante, appuyez deux fois.
Le début de la plage courante (AMS)	I◄◄ PREVIOUS une fois pendant la lecture.
Le début des plages précédentes (AMS)	I◄◄ PREVIOUS autant de fois que nécessaire pendant la lecture. Par exemple, pour localiser l'avant-dernière plage, appuyez trois fois.
En désignant le numéro de programme de la plage (accès direct)	**1** Entrez le numéro de programme de la plage à l'aide des touches numériques. **2** Appuyez sur PLAY ►.
En écoutant les 8 premières secondes de chaque plage (balayage musical)	**1** Appuyez sur M.SCAN pendant que la platine est à l'arrêt. **2** Appuyez sur PLAY ►. La platine reproduit les 8 premières secondes de chaque plage dans l'ordre. **3** Quand vous avez localisé la plage souhaitée, appuyez sur M.SCAN. La lecture de la plage se poursuit.

* AMS = Automatic Music Sensor (Détecteur automatique de musique)

Si vous entrez un numéro de programme incorrect lors de l'accès direct

Si vous n'avez pas encore appuyé sur PLAY ►, appuyez sur la touche CLEAR, puis entrez le numéro correct. Si vous avez déjà appuyé sur la touche PLAY ►, la touche CLEAR n'a aucun effet. Arrêtez la platine et entrez à nouveau le numéro de programme.

Vous pouvez démarrer le balayage musical pendant la lecture d'une plage

Si vous appuyez sur la touche M.SCAN pendant la lecture d'une plage, la platine rebobine la bande jusqu'au début, puis reproduit les 8 premières secondes de chaque plage dans l'ordre.

Si la platine détecte un passage vierge de 9 secondes au moins ou bien la fin de la bande

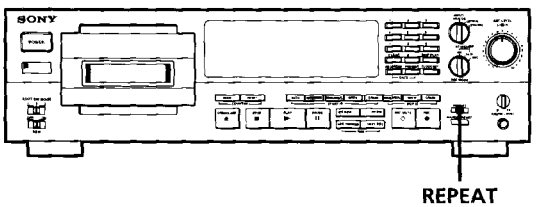
La bande est automatiquement rebobinée jusqu'au début et la platine s'arrête (rebobinage automatique).

La platine peut démarrer automatiquement la lecture après le rebobinage de la bande

Vous devez appuyer sur PLAY ► tout en tenant la touche ◄◄ REW enfoncée.

Répétition de plages (lecture répétée)

Vous pouvez répéter la lecture d'une plage ou de toutes les plages.



Répétition de toutes les plages

Appuyez plusieurs fois sur REPEAT pendant la lecture d'une plage jusqu'à ce que "REPEAT" apparaisse sur l'affichage.
La platine reproduit toutes les plages 5 fois, puis s'arrête. Si la platine détecte une des conditions suivantes pendant la lecture répétée, elle rebobine la bande jusqu'au début et recommence la lecture.
— Un passage vierge de 9 secondes ou plus.
— La fin de la bande.

Pour annuler la répétition de toutes les plages

Appuyez plusieurs fois sur REPEAT jusqu'à ce que "REPEAT" disparaisse de l'affichage.

Remarque

La répétition de toutes les plages est également annulée si vous éjectez la cassette.

Répétition d'une plage

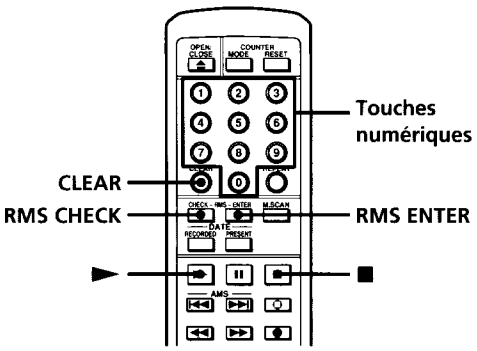
Appuyez plusieurs fois sur REPEAT pendant la lecture de la plage à répéter jusqu'à ce que "REPEAT 1" apparaisse sur l'affichage.
La platine reproduit la plage 5 fois, puis s'arrête.
Si la platine détecte une des conditions suivantes pendant la lecture répétée, elle rebobine la bande jusqu'au code ID de départ de la plage courante et recommence la lecture à partir de ce point.
— Le code ID de départ suivant.
— Un passage vierge de 9 secondes ou plus.
— La fin de la bande.
— Un code ID de saut si la lecture à saut est sélectionnée.

Pour annuler la répétition de la plage
Appuyez plusieurs fois sur REPEAT jusqu'à ce que "REPEAT 1" disparaisse de l'affichage.

Remarque
La répétition de la plage est également annulée si vous éjectez la cassette.

Lecture des plages dans l'ordre souhaité (lecture RMS)

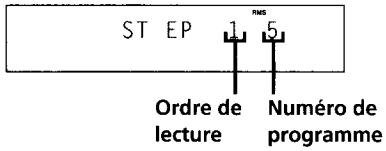
Vous pouvez désigner l'ordre de lecture des plages de la cassette et créer des programmes contenant jusqu'à 60 plages (en utilisant les numéros de programme 1 à 99). Cependant, avant de pouvoir utiliser la lecture RMS*, vous devez inscrire des codes ID de départ et des numéros de programme sur la bande.



1 Entrez le numéro de programme (1 à 99) de la plage à sélectionner.

En cas d'erreur
Appuyez sur CLEAR, puis entrez le numéro correct.

2 Appuyez sur RMS ENTER.



3 Répétez les étapes 1 et 2.

4 Appuyez sur ►.
La lecture des plages commence dans l'ordre programmé.

* RMS = Random Music Sensor (Détecteur aléatoire de musique)

Vérification de l'ordre des plages

Vous pouvez vérifier l'ordre des plages du programme en appuyant sur la touche RMS CHECK. Chaque fois que vous appuyez sur la touche RMS CHECK, les numéros de plage apparaissent dans l'ordre de leur programmation.

Remarque
Vous ne pouvez pas annuler une plage avec la touche CLEAR lorsque vous vérifiez l'ordre des plages.

Pour ajouter une plage au programme

Répétez les étapes 1 et 2 pendant que la platine est à l'arrêt.

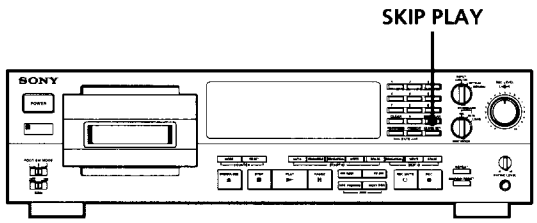
Remarque
Vous ne pouvez plus ajouter une plage au programme une fois que la lecture RMS a commencé.

Pour effacer un programme

Appuyez plusieurs fois sur ■ jusqu'à ce que "RMS" disparaisse.

Lecture des plages avec omission de certains passages (lecture à saut)

Vous devez d'abord inscrire des codes ID de saut (voir les pages 19 et 20) avant de pouvoir utiliser la lecture à saut.



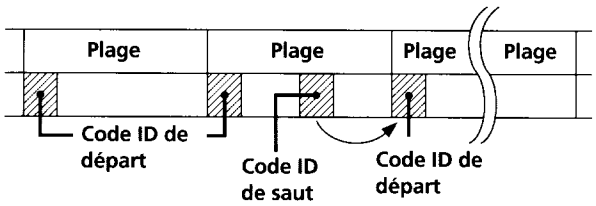
Appuyez sur SKIP PLAY.
"SKIP PLAY" apparaît sur l'affichage. Quand la platine détecte un code ID de saut, elle avance la bande rapidement jusqu'au code ID de départ suivant, puis la lecture se poursuit.

Pour annuler la lecture à saut
Appuyez sur SKIP PLAY. "SKIP PLAY" disparaît de l'affichage.

Remarque
La lecture à saut est annulée si vous éjectez la cassette.

Utilisation des sous-codes

Le format DAT permet d'enregistrer des codes comme les codes ID de départ et les codes ID de saut en même temps que le signal audio sur la bande. Etant donné que ces sous-codes sont inscrits séparément du signal audio, ils n'affectent pas le signal audio.



Code ID de départ

Le code ID de départ indique le début d'une plage, ce qui permet de localiser sa position exacte. Le code ID de départ doit durer 9 secondes (18 secondes en mode longue durée) pour pouvoir être détecté facilement pendant l'avance rapide ou le rebobinage.

Numéro de programme

Les numéros de programme servent de numéros de plage. Inscrits sur la même position que les codes ID de départ, ils permettent de localiser les plages ou de choisir l'ordre de lecture des plages.

Code ID de saut

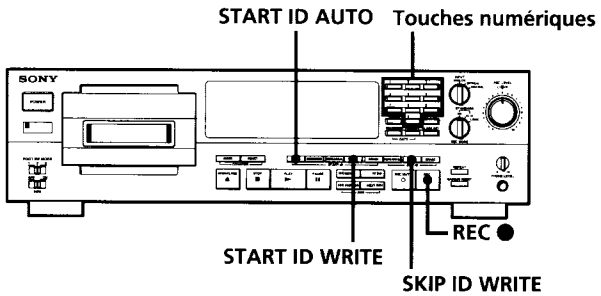
Le code ID de saut indique une plage ou un passage à omettre pendant la lecture. Le code ID de saut dure 1 seconde (2 secondes en mode longue durée).

Remarque

- Les touches STOP ■ et PAUSE ❚❚ ne fonctionnent pas pendant l'inscription de sous-codes.
- Si l'orifice de protection de la cassette DAT est ouvert (voir page 5), l'inscription et l'effacement de sous-codes et la renumérotation des numéros de programme est impossible.

Inscription de sous-codes pendant l'enregistrement

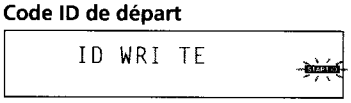
Vous pouvez inscrire manuellement des codes ID de départ ou de saut n'importe quand pendant l'enregistrement. Dans le cas des codes ID de départ, il est également possible de les inscrire automatiquement pendant l'enregistrement.



Inscription manuelle des codes ID de départ et des codes ID de saut pendant l'enregistrement

Appuyez sur START ID WRITE ou sur SKIP ID WRITE."ID WRITE" apparaît sur l'affichage pendant quelques secondes et le code est inscrit sur la bande. Pendant ce temps, "START ID" ou "SKIP ID" clignote sur l'affichage.

Code ID de départ



Code ID de saut



Remarque

L'intervalle entre les codes ID de départ doit être supérieur à 18 secondes (36 secondes en mode longue durée). Si l'intervalle dure moins de 18 secondes (ou 36 secondes), la platine risque de ne pas détecter le second code ID de départ.

Inscription automatique des codes ID de départ pendant l'enregistrement

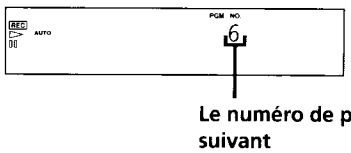
La platine peut inscrire automatiquement des codes ID de départ pendant l'enregistrement. Il est possible d'inscrire les numéros de programme en même temps que les codes ID de départ. Cependant, les codes ID de saut ne peuvent pas être inscrits automatiquement.

1 Appuyez sur REC ●.
La platine entre en pause d'enregistrement.

2 Appuyez plusieurs fois sur START ID AUTO jusqu'à ce que "AUTO" apparaisse sur l'affichage.

3 Si vous commencez à enregistrer à la fin de l'enregistrement précédent, utilisez les touches numériques pour désigner le numéro de programme juste après le dernier numéro enregistré.

Exemple: Si le dernier numéro de programme enregistré sur la bande est 5



Le numéro de programme suivant

Si le dernier numéro de programme apparaît sur l'affichage, il n'est pas nécessaire de spécifier le numéro de programme suivant. Si vous commencez l'enregistrement au début d'une cassette vierge, le numéro de programme "1" apparaît sur l'affichage. Si vous oubliez d'inscrire les numéros de programme, vous pourrez les inscrire par la suite (voir "Renumérotation automatique des numéros de programme" à la page 22).

(Voir page suivante)

4 Appuyez sur REC ● ou PAUSE ❚❚ pour commencer l'enregistrement. Les codes ID de départ sont automatiquement inscrits sur la bande pendant l'enregistrement.
"ID WRITE" apparaît sur l'affichage pendant quelques secondes chaque fois qu'un code est inscrit.

Méthode d'inscription des codes ID de départ lors de l'enregistrement d'un signal analogique

Un code ID de départ est inscrit chaque fois que le signal d'entrée dépasse un certain niveau juste après avoir été en sourdine ou à très bas niveau pendant 3 secondes ou plus.

Méthode d'inscription des codes ID de départ lors de l'enregistrement d'un signal numérique (DTC-A8 uniquement)

Un code ID de départ est inscrit chaque fois qu'une nouvelle plage est détectée pendant l'enregistrement d'un signal numérique provenant d'un appareil numérique, comme un lecteur CD ou une autre platine DAT, raccordé à la prise COAXIAL IN ou OPTICAL IN. Les codes ID de saut peuvent également être inscrits automatiquement lors de l'enregistrement du signal numérique d'une platine DAT. Toutefois, les codes ID de départ ne sont pas inscrits au début des plages qui durent moins de 18 secondes.

Lors de l'enregistrement d'un signal numérique provenant d'un lecteur CD

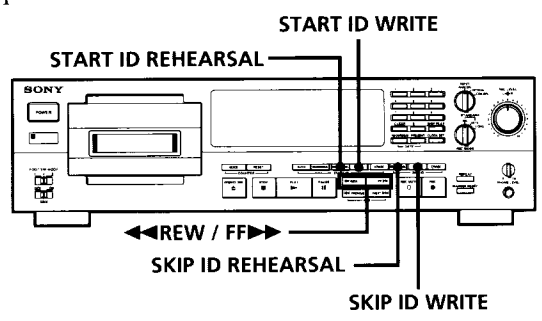
Commencez d'abord l'enregistrement sur la platine, puis appuyez sur la touche ► PLAY du lecteur CD pendant qu'il est arrêté. Si vous mettez la platine en pause d'enregistrement et le lecteur CD en pause de lecture avant de commencer à enregistrer, le code ID de départ de la première plage du CD risque de ne pas être inscrit correctement sur la cassette DAT.

Remarques

- Avec l'inscription automatique, les codes codes ID de départ ne sont pas toujours positionnés exactement au début des plages. Dans ce cas, vous pouvez les déplacer ou les effacer (voir Positionnement précis de sous-codes (fonction d'essai) sur cette page et "Effacement de sous-codes" à la page 21).
- Pour plus de détails sur l'enregistrement numérique avec la PCM-2600, voir la brochure "Interface numérique" (fournie avec la PCM-2600).

Inscription de sous-codes pendant la lecture

Vous pouvez inscrire des codes ID de départ ou de saut pendant la lecture.



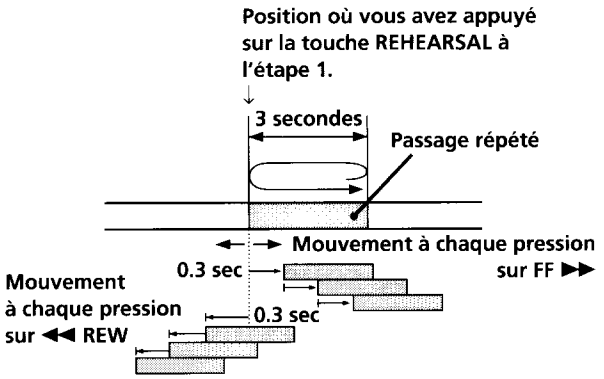
Appuyez sur START ID WRITE ou sur SKIP ID WRITE."ID WRITE" apparaît sur l'affichage pendant quelques secondes et le code est inscrit sur la bande. Pendant ce temps, "START ID" ou "SKIP ID" clignote sur l'affichage.

Positionnement précis des sous-codes (fonction d'essai)

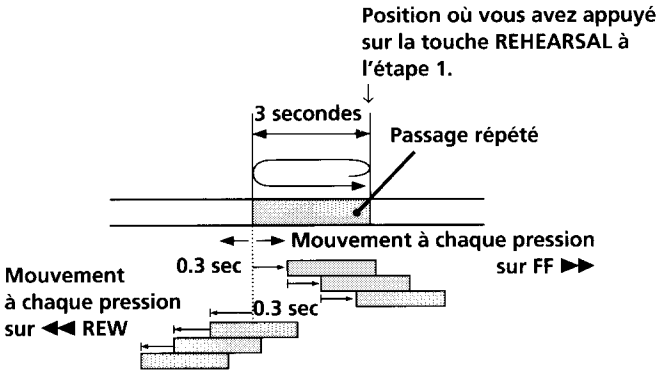
1 Pendant la lecture, appuyez sur la touche REHEARSAL à l'endroit où se trouve le code ID souhaité.
"REHRSL" apparaît, l'indicateur ID correspondant clignote sur l'affichage et un passage de 3 secondes autour du code est répété. Le passage est répété 8 fois. Le nombre de répétitions restantes est affiché à droite de "REHRSL". Après 8 répétitions, la platine s'arrête. Dans le cas d'un code ID de départ, le passage de 3 secondes commence à l'endroit où vous avez appuyé sur la touche REHEARSAL. Dans le cas d'un code ID de saut, le passage de 3 secondes se termine à l'endroit où vous avez appuyé sur la touche REHEARSAL.

2 Appuyez sur ◄◄ REW ou FF ►► pour déplacer le début du passage répété. Chaque fois que vous appuyez sur ◄◄ REW ou FF ►►, le début du passage répété est décalé vers l'arrière ou l'avant par incréments de 0,3 seconde, jusqu'à un maximum de 2 secondes dans les deux sens.

Lors de l'inscription d'un code ID de départ



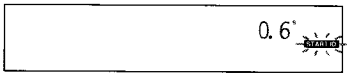
Lors de l'inscription d'un code ID de saut



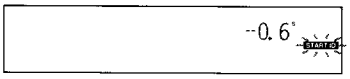
Le temps affiché indique le décalage depuis la position où vous avez appuyé sur la touche REHEARSAL.

Positionnement du code ID de départ

Après deux pressions sur FF ▶▶



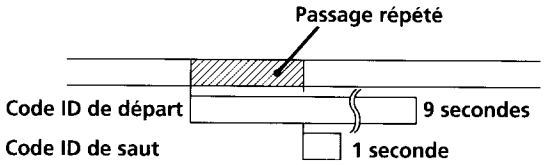
Après deux pressions sur ◀◀ REW



3 Appuyez sur START ID WRITE ou SKIP ID WRITE selon le code que vous voulez inscrire.
"ID WRITE" apparaît sur l'affichage pendant quelques secondes et le code est inscrit sur la bande à l'endroit où vous avez appuyé sur la touche (START ID/SKIP ID) WRITE.

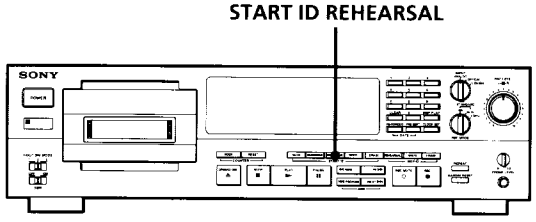
- Les codes ID de départ durent 9 secondes depuis le début du passage répété.
- Les codes ID de saut durent 1 seconde depuis la fin du passage répété.

Nouveaux codes inscrits après le repositionnement avec la fonction d'essai



Changement de la position d'un code ID de départ préenregistré

Vous pouvez changer la position d'un code ID de départ préenregistré sur une cassette.



1 Pendant la lecture, appuyez sur START ID REHEARSAL à l'endroit où se trouve le code à repositionner.
La platine rebobine la bande jusqu'au début du code ID de départ et un passage de 3 secondes est répété.

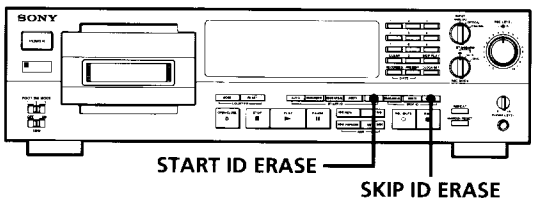
2 Effectuez les étapes 1 et 2 de "Positionnement précis des sous-codes" à la page 20.
Vous pouvez décaler le code ID de départ de 2 secondes maximum (4 secondes en mode longue durée) dans les deux sens, à partir de la position d'origine.

Remarques

- Il peut être difficile ou impossible de décaler les codes ID de départ inscrits sur les 10 dernières secondes de la bande.
- Vous ne pouvez pas décaler des codes ID de saut préenregistrés.

Effacement de sous-codes

Vous pouvez effacer n'importe quel code ID de départ ou de saut.



Appuyez sur START ID ERASE ou SKIP ID ERASE quand le code à effacer apparaît sur l'affichage.
"(ERASE)" apparaît sur l'affichage tandis que la platine rebobine la bande jusqu'au début du code, puis "ID ERASE" apparaît pendant que la platine efface le code.
Dans le cas d'un code ID de saut, même si "SKIP ID" disparaît avant que vous n'ayez appuyé sur SKIP ID ERASE, la platine efface quand même le code ID de saut.

- Il faut 9 secondes pour effacer un code ID de départ.
- Il faut 1 seconde pour effacer un code ID de saut.
- Les numéros de programme sont effacés en même temps que les codes ID de départ.

Vous pouvez effacer un code même s'il n'est pas affiché

Appuyez sur la touche (START ID/SKIP ID) ERASE. La platine efface le premier code avant cette position.

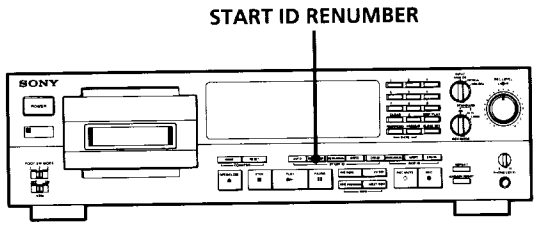
Remarque

Si un code ID de saut se trouve à la même position qu'un code ID de départ, il est effacé en même temps.

Renumérotation automatique des numéros de programme

Avec cette fonction, la platine recherche tous les codes ID de départ depuis le début de la bande et attribue un nouveau numéro à chaque code en commençant par 1. Utilisez la fonction de renumérotation dans les cas suivants:

- Quand vous avez inscrit un nouveau code ID de départ pendant la lecture de la cassette.
- Quand un numéro de programme a été effacé en même temps qu'un code ID de départ.
- Quand vous avez commencé à enregistrer au milieu de la bande et que vous avez inscrit un numéro de programme déjà utilisé ou si un code ID de départ n'a pas de numéro de programme.



Appuyez sur START ID RENUMBER pendant que la platine est à l'arrêt ou en mode de lecture.
"RENUMBER" clignote sur l'affichage et la bande est automatiquement rebobinée jusqu'au début. La platine recherche les codes ID de départ en inscrivant chaque fois un numéro de programme à partir du numéro 1.
"RENUMBER" cesse de clignoter et "ID WRITE" apparaît sur l'affichage pendant quelques secondes quand la platine commence à réinscrire les numéros de programme.
Quand la renumérotation est terminée, la bande est automatiquement rebobinée jusqu'au début, puis la platine s'arrête.

Remarque

La renumérotation ne s'effectue pas correctement quand:

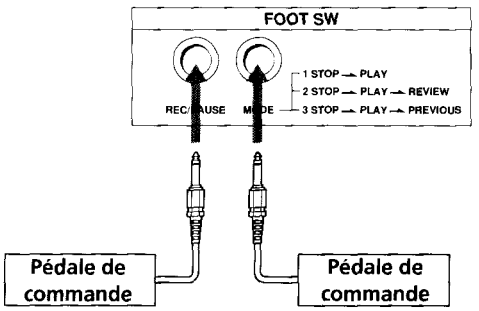
- Un passage vierge est présent sur la bande.
- L'intervalle entre deux codes ID de départ est inférieur à 18 secondes (36 secondes en mode longue durée).
- Un code ID de départ a été inscrit moins de 10 secondes avant la fin de la bande.

Contrôle à distance avec une pédale de commande (DTC-A8 uniquement)

Si vous jouez d'un instrument par exemple, vous ne pourrez pas utiliser la télécommande pour démarrez l'enregistrement sur la platine. Cependant, si vous raccordez une pédale de commande à la platine, vous pourrez contrôler la platine du pied.

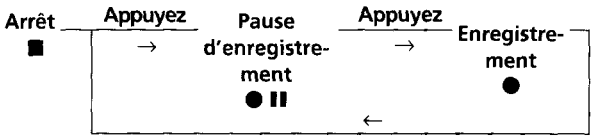
Raccordement d'une pédale de commande

Raccordez la pédale de commande Sony FS-A8 (non fournie) ou d'autres pédales équivalentes vendues dans le commerce (pas verrouillable, fiche 6,35) aux prises FOOT SW sur le panneau arrière de la platine.



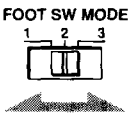
Si vous raccordez une pédale de commande à la prise FOOT SW (REC/PAUSE)

Il suffit d'appuyer sur la pédale pour que la platine alterne entre la pause d'enregistrement et le mode d'enregistrement quand une cassette enregistrable est insérée.



Si vous raccordez une pédale de commande à la prise FOOT SW (MODE)

La pédale permet d'effectuer diverses opérations en fonction du réglage du sélecteur FOOT SW MODE du panneau avant.



Position du sélecteur FOOT SW MODE	Opérations de la pédale
1	Arrêt ■ → Appuyez → Lecture ► → Appuyez → ←
2	Arrêt ■ → Appuyez → Lecture ► → Appuyez → Révision* ◄◄,► ← La platine s'arrête automatiquement au bout de 15 secondes de lecture de révision.
3	Arrêt ■ → Appuyez → Lecture ► → Appuyez → Recherche AMS** vers l'arrière I◄◄ ← La platine s'arrête automatiquement au début de la plage courante.

* Si vous appuyez sur la pédale pendant la lecture de révision, la platine s'arrête.

** Si vous appuyez sur la pédale pendant la recherche AMS, la platine s'arrête.

Vous pouvez activer la lecture RMS avec la pédale de commande

1. Réglez le sélecteur FOOT SW MODE sur 3.
2. Effectuez les étapes 1 à 3 de "Lecture des plages dans l'ordre souhaité (lecture RMS)" à la page 18 pour créer un programme.
3. Appuyez sur la pédale.
   La platine recherche le début de la première plage, puis s'arrête.
4. Appuyez de nouveau sur la pédale.
   La lecture de la première plage commence. Quand la première plage est terminée, la platine recherche le début de la plage suivante et s'arrête.
5. Chaque fois que vous appuyez sur la pédale, la platine répète les mêmes opérations (lecture → recherche → arrêt) jusqu'à la fin du programme. Si vous appuyez sur la pédale pendant la lecture d'une plage, la platine recherche le début de la plage, puis s'arrête.

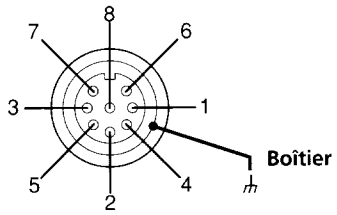
Contrôle à distance avec un commutateur à distance (PCM-2600 uniquement)

Vous pouvez contrôler la platine à distance en raccordant un commutateur à distance au connecteur REMOTE sur le panneau arrière.

Utilisation du connecteur REMOTE

Quand vous voulez contrôler la platine par le commutateur à distance, réglez le sélecteur REMOTE du panneau avant sur WIRED.
Voici les numéros de broches et leur attribution pour le connecteur REMOTE sur le panneau arrière:

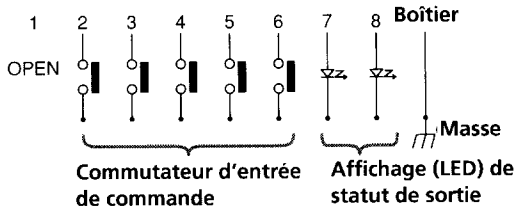
Connecteur DIN (8 broches)



	No. de broche	MODE 1 (lecture)	MODE 2 (enregistrement)
Entrées	1	Niveau H constant	Niveau L constant
	2	H-STOP/L-PLAY	L-STOP
	3	L-STOP	L-START ID WRITE
	4	L-PLAY	L-PLAY
	5	L-REW	L-PAUSE
	6	L-FF	L-REC
Statut de sortie	7	H-STOP	H-REC-PAUSE
	8	H-PLAY	H-REC
Boîtier		GND	GND

Entrées de commande: H: OPEN (hors impédance: 30 kilohms ou plus)
L: GND court-circuit (sur impédance: 100 ohms ou moins)
Statut de sortie: H: env. 2 V (1 = 15 mA)
L: OPEN (Impédance élevée)

Schéma de connexion (MODE 1)



Remarques

- En MODE 2, utilisez la broche numéro 1 pour la masse.
- Le maintien de l'entrée de la broche numéro 1 constante au niveau H ou au niveau L détermine si les broches numéro 2 à 8 sont en MODE 1 (lecture) ou MODE 2 (enregistrement).
- En MODE 1, la broche numéro 2 peut servir pour commander un fondu à l'ouverture.
- Pour les broches numéro 2 à 6, l'entrée vers le plus petit numéro a priorité.
- Prenez des mesures pour éviter des vibrations au niveau des commutateurs d'entrée de commande.
- Le statut de sortie (broches numéro 7 et 8) est prévu pour alimenter une diode LED. Si vous avez besoin de plus de courant, utilisez un circuit ou une source d'alimentation électrique supplémentaire.
- Ne pas changer l'entrée de la broche numéro 1 (MODE 1 et MODE 2) quand la platine est en mode de lecture ou d'enregistrement. Cela pourrait entraîner un mauvais fonctionnement de la platine.

Précautions

Sécurité

- Ne pas essayer de démonter le coffret car il y a risque de choc électrique. Confiez toute réparation à un technicien qualifié uniquement.
- Si un solide ou un liquide pénétrait dans le coffret, cessez d'utiliser l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation secteur.

Sources d'alimentation

- Avant la mise en service de l'appareil, vérifiez que la tension de fonctionnement correspond à celle du courant secteur local. La plaque signalétique indiquant la tension de fonctionnement se trouve à l'arrière de l'appareil.
- Débranchez l'appareil de la prise murale si vous ne comptez pas l'utiliser pendant un certain temps. Pour débrancher le cordon, tirez sur la fiche et jamais sur le cordon proprement dit.

Fonctionnement

Si l'appareil est porté directement d'un endroit froid dans un endroit chaud ou s'il se trouve dans une pièce très humide, de l'humidité risque de se condenser sur la lentille à l'intérieur de l'appareil. Dans ce cas, "CAUTION" apparaît sur l'affichage et l'appareil ne fonctionne pas. Enlevez la cassette et laissez l'appareil sous tension pendant environ une heure pour que l'humidité s'évapore.

Installation

- Installez l'appareil dans un endroit bien ventilé pour éviter une accumulation de chaleur.
- Ne pas installer l'appareil:
  - — sur une surface moelleuse, comme un tapis, qui pourrait bloquer les orifices de ventilation sous l'appareil.
  - — près de sources de chaleur.
  - — en plein soleil.
  - — sur une surface inclinée.
  - — dans un endroit exposé à de la poussière ou à des chocs mécaniques.

Cassettes DAT

- Après utilisation, mettez la cassette DAT dans sa boîte et rangez-la dans un endroit à l'abri du soleil, de températures élevées, de l'humidité et de la poussière.
- Ne pas utiliser de cassette avec une bande fine (de plus de 120 minutes) car le temps affiché ne serait pas précis et la cassette risquerait d'être endommagée à cause d'un mauvais fonctionnement.
- La cassette audionumérique est conçue pour ne pas laisser entrer la poussière. Ne pas ouvrir le boîtier et exposer la bande.
- L'orifice à l'arrière de la cassette est une fente de détection. Ne pas la recouvrir.

Pour toute question ou problème concernant cet appareil, veuillez consulter votre revendeur Sony.

Nettoyage

Nettoyage du coffret, du panneau et des commandes

Utilisez un chiffon doux légèrement imprégné d'une solution détergente douce. Ne pas utiliser de tampon abrasif, poudre à récurer ou solvant, comme de l'alcool ou de la benzine.

Nettoyage de la tête et du parcours de la bande

- Après une utilisation prolongée, la tête s'encrasse. Pour conserver un son de lecture et d'enregistrement optimal, nous vous conseillons de nettoyer la tête environ toutes les dix heures de fonctionnement avec une cassette de nettoyage Sony DT-10CL (non fournie).
- Nettoyez la tête à l'aide de la cassette quand vous n'avez pas utilisé la platine avant un certain temps. Un encrassement de la tête peut provoquer des pertes de son lors de la lecture.

Utilisation de la cassette de nettoyage

1 Installez la cassette de nettoyage de la même manière qu'une cassette DAT.
2 Appuyez sur PLAY ►. Au bout de 10 secondes, appuyez sur STOP ■. Ne pas appuyer sur la touche REC ● ou FF ►► lors du nettoyage.
3 Enlevez la cassette de nettoyage sans la rebobiner. Rebobinez la cassette uniquement quand elle est terminée.

Remarques sur la cassette de nettoyage

- Au bout de 10 heures de fonctionnement, "CLEANING" apparaît sur l'affichage pendant environ dix secondes quand vous mettez la platine sous tension. Il est conseillé de nettoyer la tête et le parcours de la bande quand ce message apparaît.
- En raison de la courte durée de la cassette de nettoyage, le compteur n'indique pas le temps écoulé ni le temps restant sur la bande.

Messages sur l'affichage

Les différents messages qui apparaissent sur l'affichage sont expliqués dans le tableau suivant.

Message	Signification
BLANK	La platine recherche le début d'un passage vierge sur la bande.
CAUTION	Un mécanisme de sécurité s'est déclenché à la suite d'une condensation d'humidité ou autre problème.
CLEANING	Il est conseillé de nettoyer la tête et le parcours de la bande. Toutes les 10 heures de fonctionnement, ce message apparaît pendant environ 10 secondes quand vous mettez la platine sous tension.
(ERASE)	La fonction ID ERASE est activée.
ID ERASE	Un code ID de départ ou de saut est en cours d'effacement.
ID WRITE	Un code ID de départ, un code ID de saut ou un numéro de programme est en cours d'inscription.
M.SCAN	Vous venez d'appuyer sur la touche M.SCAN de la télécommande ou bien le balayage musical est sur le point de commencer.
NO TAPE	Aucune cassette n'est installée dans la platine.
PROHIBIT	La source de programme que vous voulez enregistrer ne peut pas être enregistrée via les prises d'entrée numérique. Pour plus de détails, voir le paragraphe "Guide pour le système de protection contre les copies multiples" des pages 30 et 31.
PROTECT	L'enregistrement est impossible car l'orifice de protection d'enregistrement est ouvert.
REHRSL	La fonction d'essai est activée.
SOURCE	La platine est en pause d'enregistrement depuis 10 minutes environ ou bien vous avez appuyé sur la touche REC ● et aucune cassette n'est installée dans la platine ou l'orifice de protection d'enregistrement de la cassette est ouvert.
TAPE END	La bande se trouve à la fin des données enregistrées.
TAPE TOP	La bande est au début.
UNLOCK	Aucun signal numérique n'est entré à la prise sélectionnée par le sélecteur INPUT.
WAIT	La platine recherche le début du passage vierge sur la bande.
(WRITE)	La fonction ID WRITE est activée.

Guide de dépannage

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la platine, consultez ce guide de dépannage pour essayer de remédier au problème. Si le problème persiste, consultez votre revencleur Sony.

Impossible de fermer le logement de cassette.

➡ Vérifiez que la cassette est correctement insérée (voir pages 4 et 6).

Les touches de fonction sont inopérantes.

➡ Vous venez juste de mettre la platine sous tension. Attendez 4 secondes (10 secondes si "CLEANING" est affiché) avant de commencer toute opération.

➡ La platine est en mode de pause. Appuyez sur PAUSE ❚❚ pour annuler le mode de pause.

➡ La bande est finie. Appuyez sur ◀◀ REW pour rebobiner la bande.

Pas de son.

➡ La platine n'est pas correctement raccordée. Effectuez les connexions correctement (voir les pages 8 à 10).

➡ L'amplificateur raccordé ne fonctionne pas correctement. Utilisez l'amplificateur correctement. (Voir le mode d'emploi de l'amplificateur.)

La platine n'enregistre pas.

➡ L'orifice de protection de la cassette est ouvert. Poussez le taquet de protection pour fermer l'orifice (voir la page 5).

➡ Le sélecteur INPUT n'est pas réglé correctement. Réglez le sélecteur INPUT sur la position appropriée.

➡ La commande REC LEVEL est réglée sur 0. Tournez la commande REC LEVEL vers la droite pour augmenter le niveau d'enregistrement (uniquement pour l'enregistrement d'un signal analogique).

➡ Le signal entré par la prise d'entrée numérique est protégé contre la copie numérique (uniquement pour l'enregistrement d'un signal numérique). Entrez le signal par la prise d'entrée analogique.

La touche OPEN/CLOSE ⏏ ne fonctionne pas.

➡ La touche OPEN/CLOSE ⏏ ne fonctionne pas pendant l'enregistrement. Appuyez d'abord sur la touche STOP ■ ou PAUSE ❚❚ pour arrêter l'enregistrement, puis sur la touche OPEN/CLOSE ⏏.

"CAUTION" est affiché et la platine ne fonctionne pas.

➡ Le mécanisme de sécurité s'est déclenché à cause d'une condensation d'humidité. Enlevez la cassette et laissez la platine sous tension pendant environ une heure. Ensuite, mettez la platine hors tension, puis de nouveau sous tension (voir page 25).

Impossible d'inscrire des sous-codes

➡ L'orifice de protection de la cassette est ouvert. Poussez le taquet pour recouvrir l'orifice (voir la page 5).

Impossible d'inscrire un code ID de départ pendant l'enregistrement

➡ Un code ID de départ ne peut pas être inscrit moins de 9 secondes (18 secondes en mode longue durée) après le code ID de départ précédent. Laissez un intervalle de 9 secondes au moins (18 secondes en mode longue durée) entre les codes ID de départ.

Impossible de localiser une plage

➡ Le numéro de programme désigné n'existe pas sur la bande. Appuyez sur la touche START ID RENUMBER pour renuméroter les numéros de programme.

➡ Les numéros de programme ne sont pas dans l'ordre. Appuyez sur la touche START ID RENUMBER pour renuméroter les numéros de programme.

La recherche de plages se déclenche pendant la lecture

➡ La lecture à saut est sélectionnée.
Appuyez sur SKIP PLAY pour faire disparaître "SKIP PLAY" de l'affichage et annuler la lecture à saut.

➡ La lecture répétée est sélectionnée.
Appuyez plusieurs fois sur REPEAT pour faire disparaître "REPEAT" ou "REPEAT 1" de l'affichage et annuler la lecture répétée.

Les touches d'exploitation de cassette ne fonctionnent pas pendant l'inscription ou l'effacement d'un code ID de départ ou de saut

➡ Aucune touche ne fonctionne pendant les 9 secondes durant lesquelles le code ID est inscrit (18 secondes en mode longue durée). Attendez que le code ID soit inscrit avant d'appuyer sur une touche.

Impossible d'inscrire les codes de temps absolu.

➡ L'enregistrement a commencé sur un passage vierge. Rebobinez la bande jusqu'au début ou localisez la fin de l'enregistrement précédent avant de commencer à enregistrer.

Le transport de la bande est extrêmement bruyant pendant l'avance rapide ou le rebobinage.

➡ Le bruit provient de la cassette. Ce n'est pas un signe de défaillance mécanique.

La bande s'arrête brusquement.

➡ La cassette est défectueuse ou endommagée. Appuyez sur OPEN/CLOSE ⏏ et changez de cassette.

L'horloge intégrée n'est plus à l'heure quand la platine est hors tension

➡ La pile est faible. Faites remplacer la pile par un technicien Sony (service payant).

Après que vous appuyez sur ◀◀ REW/FF ▶▶ ou I◀◀ PREVIOUS/NEXT ▶▶I, la bande s'arrête temporairement avant de commencer à défiler.

➡ C'est normal. Ce n'est pas un signe de défaillance mécanique.

Impossible de piloter la platine avec la télécommande (fournie).

➡ Les piles sont faibles. Remplacez les deux piles.

➡ Réglez le sélecteur REMOTE sur WIRELESS (PCM-2600 uniquement).

"SBM" n'est pas affiché alors que l'interrupteur SBM est en marche (ON).

➡ "SBM" est affiché uniquement lors de l'enregistrement de signaux d'entrée analogiques d'une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz ou 44,1 kHz et pas lors de l'enregistrement d'un signal d'entrée numérique ou d'un signal d'entrée analogique avec une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz, ni pendant la lecture.

Spécifications

Spécifications communes aux deux platines DTC-A8 et PCM-2600

Section enregistrement

Cassette	Cassette audionumérique
Tête d'enregistrement	Tête rotative
Temps d'enregistrement	Standard: 120 minutes Longue durée: 240 minutes (avec DT-120)
Vitesse de bande	Standard: 8,15 mm/s Longue durée: 4,075 mm/s
Rotation du tambour	Standard: 2.000 rpm Longue durée: 1.000 rpm
Correction d'erreur	Code Double-Reed Solomon

Section cassette

Pas de piste	13,6 µm (20,4 µm)
Fréquence d'échantillonage	48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz
Système de modulation	Modulation 8-10
Taux de transfert	2,46 Mbit/sec
Nombre de canaux	2 canaux, stéréo
Conversion N/A (Quantification)	Standard: linéaire 16 bits Longue durée: Non-linéaire 12 bits

Généralités

Alimentation

Lieu d'achat	Alimentation
Etats-Unis/Canada	CA 120 V, 60 Hz
Europe/R.U	CA 220 - 240 V, 50/60 Hz

Consommation électrique

Lieu d'achat	Consommation électrique	
	DTC-A8	PCM-2600
Etats-Unis/Canada	33 W	35 W
Europe/R.U	34 W	37 W

Dimensions	Env. 430 × 125 × 350 mm (17 × 5 × 13 7/8 po.) (l/h/p) (adaptateurs pour installation dans un rack non compris)
Poids	DTC-A8: Env. 6,0 kg (13 li. 3,6 on.) PCM-2600: Env. 6,2 kg (13 li. 11 on.)

Télécommande RM-D868 (fournie)

Système de commande	Commande à infrarouge
Alimentation	Courant continu 3 V avec deux piles format AA (R6)
Dimensions	Env. 45 × 185 × 20 mm (1 13/16 × 7 3/8 × 13/16 po.)(l/h/p)
Poids	Env. 100g (3,5 on.) piles comprises
Accessoires fournis	Voir page 7

DTC-A8

Prises d'entrée

Entrée analogique

Prise	Type	Impédance d'entrée	Niveau d'entrée nominale
LINE	fiche à broche	47 kilohms	–4 dBs
LINE	fiche 6,35	47 kilohms	–4 dBs

Entrée numérique

Prise	Type	Impédance d'entrée	Niveau d'entrée nominale
COAXIAL	fiche à broche	75 ohms	0,5 Vc-c
OPTICAL	prise optique	—	—

Prises de sortie

Sortie analogique

Prise	Type	Impédance de sortie	Niveau de sortie nominale	Impédance de charge
LINE	fiche à broche	1 kilohm	–4 dBs	10 kilohms ou plus
LINE	fiche 6,35	1 kilohm	–4 dBs	10 kilohms ou plus
HEADPHONES	fiche 6,35 stéréo	100 ohms	1,2 mW	32 ohms

Sortie numérique

Prise	Type	Impédance de sortie	Niveau de sortie nominale	Impédance de charge
COAXIAL	fiche à broche	75 ohms	0,5 Vc-c	75 ohms
OPTICAL	prise optique	—	(longueur d'ondes 660 nm)	—

Prises pour pédale de commande fiches cinch × 2

Caractéristiques audio

Réponse en fréquence*	Standard: 2-22.000 Hz (±0,5 dB) Longue durée: 2-14.500 Hz (±0,5 dB)
Rapport signal sur bruit*	90 dB ou plus (mode standard et longue durée)
Plage dynamique*	90 dB ou plus (mode standard et longue durée)
Distorsion harmonique totale*	Standard: inférieure à 0,005% (1 kHz) Longue durée: 0,008% ou inférieure (1 kHz)
Pleurage et scintillement	Inférieurs au seuil mesurable (±0,001% au niveau de crête pondéré)

* Lors de l'entrée analogique, fonction SBM hors service.

PCM-2600

Prises d'entrée

Entrée analogique

Prise	Type	Impédance d'entrée	Niveau d'entrée nominale*
LINE	XLR-3 (melle)	Env. 10 kilohms (symétrique)	+4 dBs (réglage usine)

Entrée numérique

Prise	Type	Impédance d'entrée	Niveau d'entrée nominale
COAXIAL	fiche à broche	75 ohms	0,5 Vc-c
AES/EBU	XLR-3 (melle)	110 ohms (symétrique)	—

Prises de sortie

Sortie analogique

Prise	Type	Impédance de sortie	Niveau de sortie nominale*	Impédance de charge
LINE	XLR-3 (mâle)	Env. 150 ohms (symétrique)	+4 dBs (réglage usine)	10 kilohms
HEADPHONES	fiche 6,35 stéréo	100 ohms	0,18 mW	32 ohms

Sortie numérique

Prise	Type	Impédance de sortie	Niveau de sortie nominale	Impédance de charge
COAXIAL	fiche à broche	75 ohms	0,5 Vc-c	75 ohms
AES/EBU	XLR-3 (mâle)	20 ohms (symétrique)	—	110 ohms

Plage du niveau de référence d'entrée/sortie analogique (LINE) *
+4 dBs - –12 dBs

Niveau de sortie analogique (LINE) maximum
+24 dBs

Prises pour commutateur à distance
Connecteur DIN, (8 broches) parallèle

Caractéristiques audio

Réponse en fréquence**
Standard: 20-20.000 Hz (±0,5 dB)
Longue durée: 20-14.500 Hz (±0,5 dB)

Rapport signal sur bruit**
90 dB ou plus (20 kHz LPF, filtre pondéré A en service)

Distorsion harmonique totale**
Standard: 0,05% ou inférieure (niveau de référence 1 kHz*, 20 kHz LPF en service)
Longue durée: 0,3% ou inférieure (niveau de référence 1 kHz*, 20 kHz LPF en service)

Pleurage scintillement
Inférieurs au seuil mesurable (±0,001% au niveau de crête pondéré)

* Le niveau de référence correspond à –20 dB sur les crête-mètres.

** Lors de l'entrée analogique, fonction SBM hors service.

Fonction SBM (Super Bit Mapping)

Pendant l'enregistrement analogique, la fonction SBM réduit le bruit de la bande de fréquence la plus sensible au bruit et la mieux perceptible par l'oreille humaine, ce qui augmente considérablement la plage dynamique auditoire du signal enregistré. Pour activer cette fonction, allumez l'interrupteur SBM pendant l'enregistrement d'une source analogique via les prises analogiques (LINE IN), excepté quand le mode longue durée (32 kHz) est sélectionné.

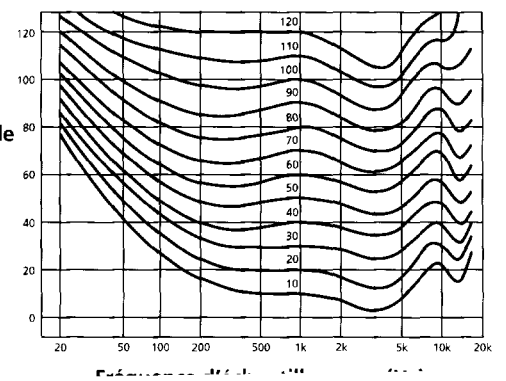
Convertisseur A/N à impulsion de haute précision

La platine DAT utilise un convertisseur A/N à impulsion et un filtre décimal pour convertir le signal analogique en un signal numérique quantifié à 24 bits. Le système DAT, comme les CD, utilise une quantification de 16 bits, donc la différence de 8 bits donne une quantification plus précise, plus d'information de signal et moins de bruit de quantification que la quantification à 16 bits. Pendant la conversion des données de 24 bits en un signal d'enregistrement DAT de 16 bits, la fonction SBM accentue la qualité sonore en réintégrant au signal de 16 bits les 4 bits d'information qui étaient ignorés jusqu'à présent.

Application du principe de l'oreille humaine

La fonction SBM applique le principe de l'oreille humaine dans la réintégration de l'information du signal. La plage auditoire de l'oreille humaine est située généralement entre 20 Hz et 20 kHz; cependant la sensibilité d'écoute est plus grande entre 3 kHz et 4 kHz et moindre aux fréquences situées au dessus et en dessous de cette plage (voir Fig. A). Ce principe s'applique également au bruit de quantification. En réduisant le bruit de quantification dans cette plage particulière, les signaux enregistrés produisent un son de plus grande amplitude que lorsque le bruit est réduit uniformément sur toute la plage auditoire.

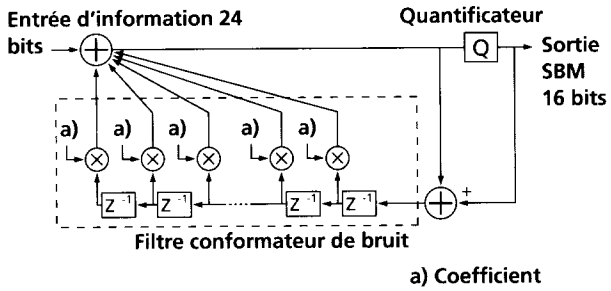
Fig. A



Filtre conformateur de bruit

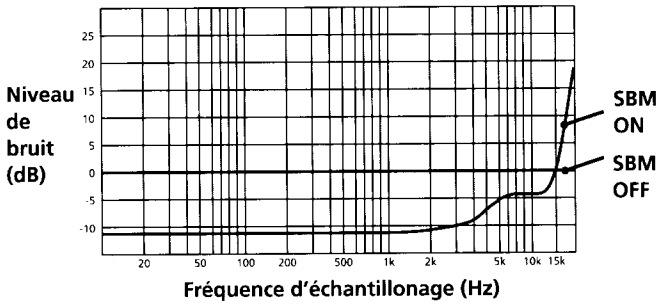
La fonction SBM utilise un filtre conformateur de bruit (voir Fig.[B]) avec une réponse en fréquence similaire à celle de l'oreille humaine pour réduire le bruit de quantification dans la plage de fréquences la plus sensible et réintégrer l'erreur de quantification (qui est normalement perdue) au signal d'entrée, en réinsérant les informations binaires des extrémités supérieure et inférieure (voir Fig. B).

Fig. B



La Fig.C indique l'amélioration du niveau de bruit de quantification quand l'interrupteur SBM est allumé (valeurs théoriques). Soit un niveau de bruit de 0 dB quand l'interrupteur SBM est éteint, l'amélioration du niveau de bruit pour les fréquences d'échantillonage inférieures à 3 kHz dépasse 10 dB quand la fonction SBM est en service.

Fig. C

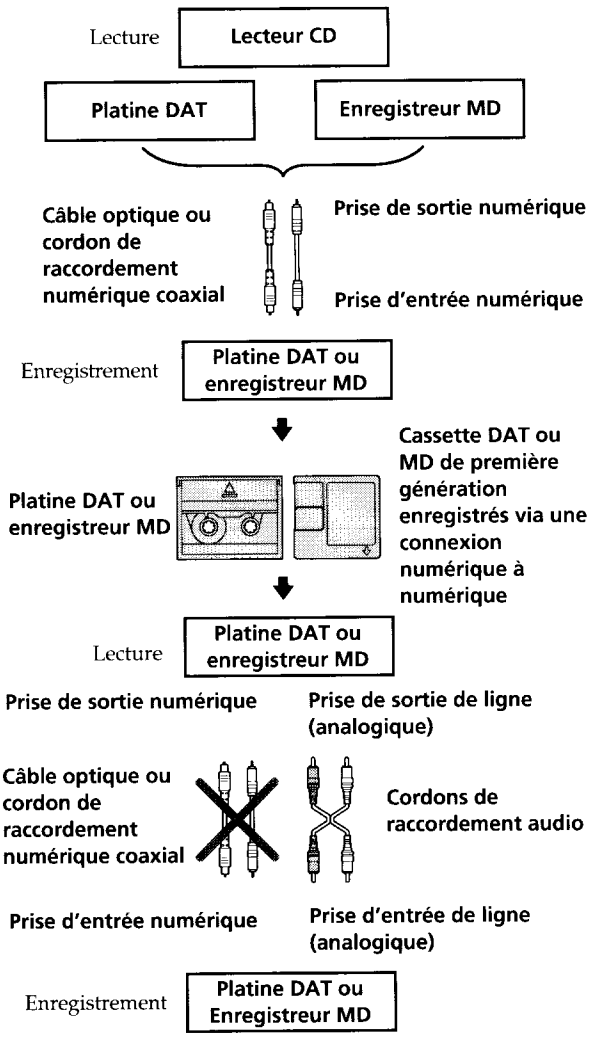


La fonction SBM agit uniquement pendant l'enregistrement. Cependant, vous pouvez profiter du son amélioré par la fonction SBM pendant la lecture, quel que soit la position de l'interrupteur SBM ou la platine DAT utilisée.

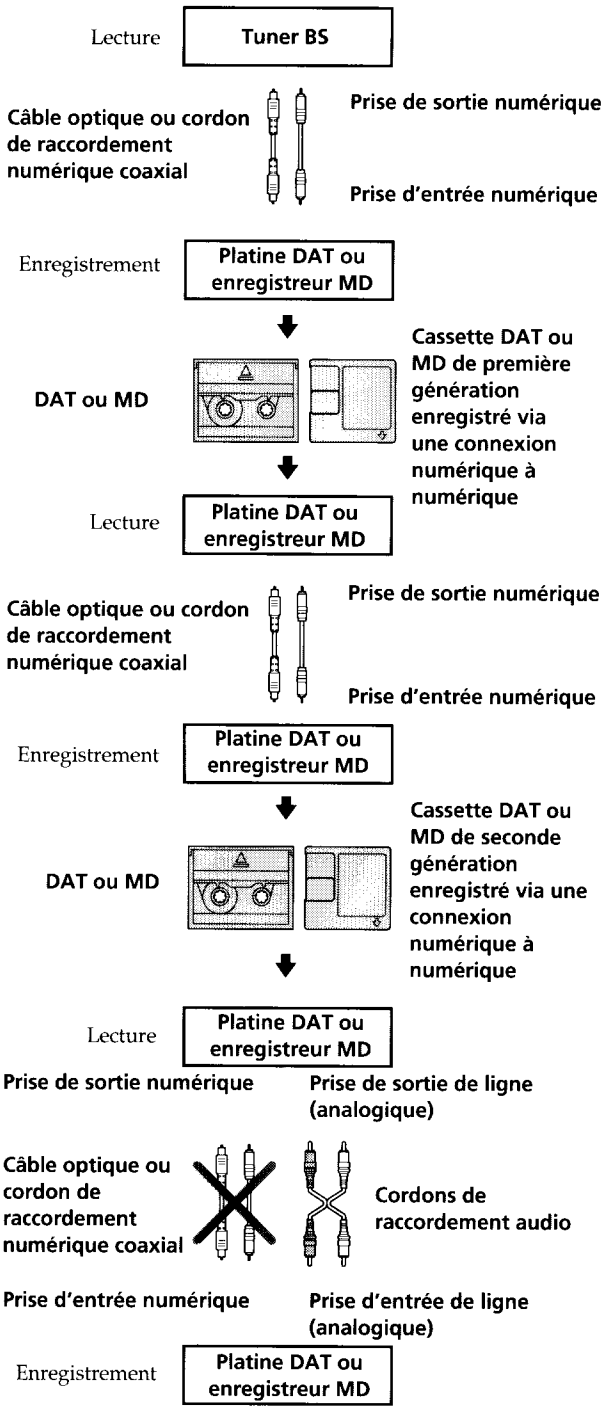
Guide pour le système de protection contre les copies multiples (DTC-A8 uniquement)

Cette platine (DTC-A8) utilise le système de protection contre les copies multiples (SCMS) qui autorise seulement une copie d'une source numérique enregistrée via la prise d'entrée numérique de la platine. Voici une description du système:

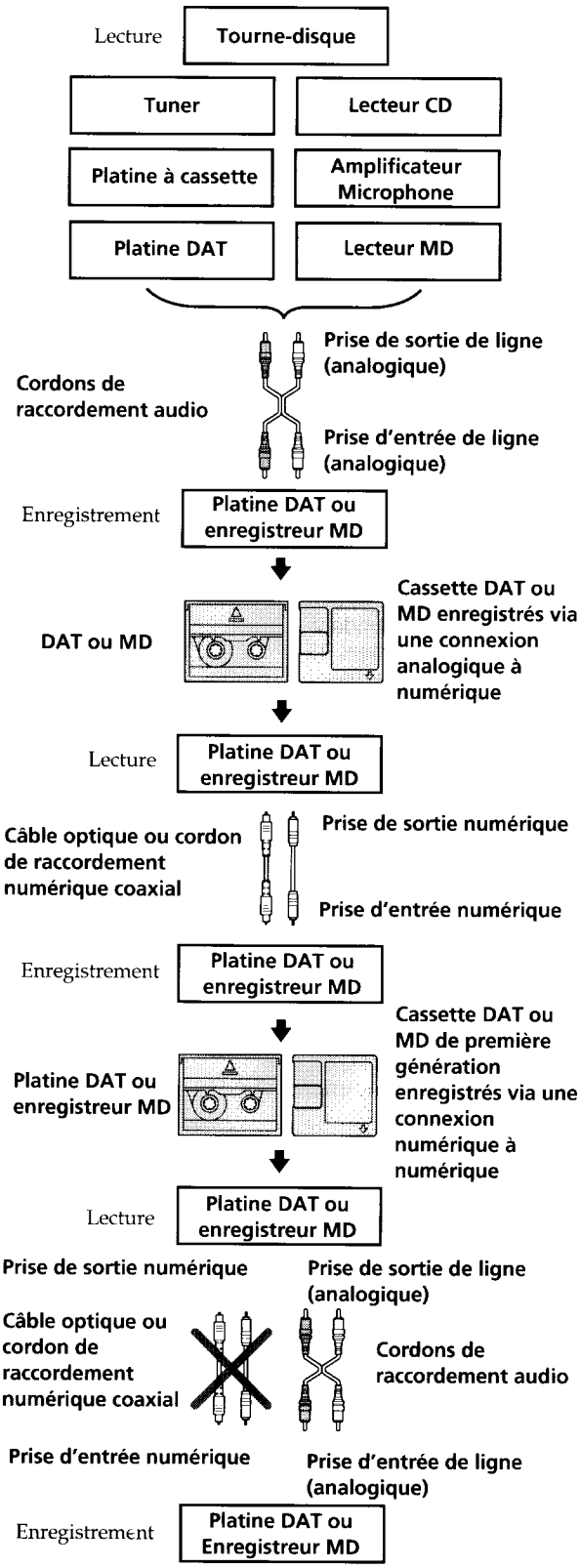
1 Vous pouvez enregistrer une source de programme numérique (CD, MD ou cassette DAT) sur une cassette DAT ou un MD enregistrable via la prise d'entrée numérique de la platine DAT ou de l'enregistreur MD. Cependant, vous ne pouvez pas enregistrer de nouveau la cassette DAT ou le MD copié sur une autre cassette DAT ou un autre MD enregistrable via la prise d'entrée numérique sur la platine DAT ou l'enregistreur MD.



2 Vous pouvez enregistrer le signal numérique d'une émission satellite numérique sur une cassette DAT ou un MD enregistrable via la prise d'entrée numérique sur la platine DAT ou l'enregistreur MD, capable de supporter une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz ou 48 kHz. Vous pouvez ensuite enregistrer le contenu de la cassette DAT ou du MD (première génération) sur une autre cassette DAT ou un autre MD enregistrable via l'entrée numérique sur la platine DAT ou l'enregistreur MD pour créer une copie numérique de seconde génération. L'enregistrement de cette copie de seconde génération sur une autre cassette DAT ou un autre MD enregistrable est possible uniquement via la prise d'entrée analogique sur la platine DAT ou l'enregistreur MD.



3 Vous pouvez enregistrer une cassette DAT ou un MD enregistrés via la prise d'entrée analogique de la platine DAT ou de l'enregistreur MD sur une autre cassette DAT ou un autre MD via la prise de sortie numérique de la platine DAT ou de l'enregistreur MD. Cependant, vous ne pouvez pas copier une cassette DAT ou un MD de seconde génération via la prise de sortie numérique de la platine DAT ou de l'enregistreur MD.



Index

A

Accentuation 12, 17
Accès direct 17
Affichage de la date et de l'heure d'enregistrement 16
AMS (Détecteur automatique de musique) 17

B

Balayage musical 17

C, D

Code ID de départ 19
  Effacement de sous-codes 21
  Inscription automatique de codes ID de départ pendant l'enregistrement 19
  Inscription de sous-codes pendant la lecture 20
  Positionnement précis des sous-codes 20
  Réglage de la position d'un code ID de départ préenregistré 21
Code ID de saut 19
  Effacement de sous-codes 21
  Inscription de sous-codes pendant la lecture 20
  Inscription manuelle de codes ID de saut pendant l'enregistrement 19
Codes de temps absolu 12
Contrôle à distance
  avec un commutateur à distance (PCM-2600 uniquement) 24
  avec une pédale de commande (DTC-A8 uniquement) 23

E

Enregistrement sur une cassette 4

F, G, H, I, J, K

Fonction d'essai 20, 21
Fonction de renumérotation 22
Fonction SBM 14, 29
Installation dans un rack 7

L

Lecture RMS (Détecteur aléatoire de musique) 18
  Pour ajouter une plage au programme 18
  Pour annuler un programme entier 18
  Vérification de l'ordre des plages 18
Lecture à saut 18
Lecture d'une cassette 6
Lecture répétée 17
  Répétition d'une plage 18
  Répétition de toutes les plages 17

M

Messages sur l'affichage 26
Mise en place des piles dans la télécommande 7

N, O

Nettoyage 25
Nettoyage de la tête et du parcours de la bande 25
Numéros de programme 19, 22

P, Q

Passage en sourdine 12
Passage vierge 12, 14, 15
Piles 7

R

Raccordements (DTC-A8) 8
Raccordements (PCM-2600) 9
Recherche de fin 14
Réglage du mode d'enregistrement 13
Réglage du niveau d'enregistrement 13

S

Silencieux d'enregistrement 15
Sous-codes 19
Système de protection contre les copies multiples 30

T

Taquet de protection d'enregistrement 5

U, V, W, X, Y, Z

Utilisation de l'affichage 16
  Date et heure courantes 11
  Date et heure d'enregistrement 16
  Temps absolu 16
  Temps de lecture de la plage 16
  Temps de lecture écoulé 16
  Temps restant sur la bande 16
  Réglage de l'horloge 11

Nomenclature

Touches

CLEAR (annulation) 17, 18
CLOCK SET (réglage de l'horloge) 11
COUNTER MODE (mode de compteur) 16
COUNTER RESET (réinitialisation du compteur) 16
M.SCAN (balayage musical) 17
MARGIN RESET (réinitialisation de la marge) 13
PAUSE ⏸ (pause) 5, 6, 15
PLAY ▶ (lecture) 5, 6, 15, 17
OPEN/CLOSE ⏏ (ouverture/fermeture) 4, 5, 6
PRESENT (affichage de l'heure courante) 11, 16
⏮ PREVIOUS/NEXT ⏭ (recherche vers l'arrière/l'avant) 6, 17
REC ● (enregistrement) 5, 19
REC MUTE Ō (silencieux d'enregistrement) 15
RECORDED (affichage de la date et de l'heure d'enregistrement) 16
REPEAT (lecture répétée) 17
◀◀ REW/FF ▶▶ (rebobinage/avance rapide) 5, 6, 11, 14, 20
RMS CHECK (vérification de programme) 18
RMS ENTER (programmation) 18
SKIP ID ERASE (effacement de code ID de saut) 21
SKIP ID REHEARSAL (lecture d'essai de code ID de saut) 20
SKIP ID WRITE (inscription de code ID de saut) 19, 20
SKIP PLAY (lecture à saut) 18
START ID AUTO (inscription automatique de code ID de départ) 19
START ID ERASE (effacement de code ID de départ) 21
START ID REHEARSAL (lecture d'essai de code ID de départ) 20, 21
START ID RENUMBER (renumérotation des codes ID de départ) 22
START ID WRITE (inscription de code ID de départ) 19, 20
STOP ■ (arrêt) 5, 6

Interrupteurs et sélecteurs

AES/EBU COAXIAL (sélection de signal d'entrée) 4, 10
FOOT SW MODE (mode de pédale de commande) 23
INPUT (sélection d'entrée) 4
REC MODE (mode d'enregistrement) 13
REMOTE (mode de contrôle à distance) 7
SBM (fonction Super Bit Mapping) 14

Connecteur

REMOTE 24

Commandes

PHONE LEVEL (volume du casque) 6
REC LEVEL (niveau d'enregistrement) 13

Prises

ANALOG (LINE) IN 4, 8, 10
ANALOG (LINE) OUT 8, 10
DIGITAL IN 4, 9, 10
DIGITAL OUT 9, 10
FOOT SW 23

Vorsicht

Um Feuergefahr und die Gefahr eines elektrischen Schlages zu vermeiden, darf das Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit ausgesetzt werden.

Um einen elektrischen Schlag zu vermeiden, darf das Gehäuse nicht geöffnet werden. Überlassen Sie Wartungsarbeiten stets nur einem Fachmann.

Herzlichen Glückwunsch!

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf dieses Sony DAT-Decks. Bevor Sie das Deck in Betrieb nehmen, lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch, und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen gut auf.

Die wichtigsten Merkmale beider Modelle

- Vier Direktantriebsmotoren.
- SBM-Verfahren (Super-Bit-Mapping).
- Drei Abtastfrequenzen wählbar (48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz).
- Gestellmotageadapter mitgeliefert.

Besonderheit von DTC-A8

- Arbeitet mit dem „Serial Copy Management System".
- Besitzt einen Anschluß für einen Fußschalter.

Besonderheit von PCM-2600

- Besitzt symmetrische analoge XLR-Eingänge und -Ausgänge.
- Ist mit einer digitalen AES/EBU-Schnittstelle ausgestattet. Einzelheiten finden Sie unter „Digitale Schnittstelle".
- Besitzt eine 8pol DIN-Buchse zum Anschluß eines Fernsteuerschalters.

Zu dieser Anleitung

Die Anleitung behandelt die Modelle DTC-A8 und PCM-2600. Die Abbildungen zeigen normalerweise das Modell DTC-A8. Falls nicht, wird darauf hingewiesen, daß es sich um das Modell PCM-2600 handelt.

Was Sie noch über die Anleitung wissen sollten

Die Anleitung behandelt die Bedienungselemente des Geräts. Es wird jedoch auch eine Fernbedienung mitgeliefert.
Folgende Symbole werden in der Anleitung verwendet:

Nützliche Tips und Zusatzinformationen

Steuerung nur über Fernbedienung möglich.

Inhaltsverzeichnis

Aufnahme 4
Wiedergabe 6

Vorbereitungen

Nach dem Auspacken 7
Gestellmontage 7
Anschluß (DTC-A8) 8
Anschluß (PCM-2600) 9
Einstellen von Uhrzeit und Datum 11

Fortgeschrittener Aufnahmebetrieb

Wissenswertes zur Aufnahme 12
Einstellen des Aufnahmepegels bei einem analogen Eingangssignal 13
Einstellen des Aufnahmemodus 13
Verwendung der Super-Bit-Mapping-Funktion (SBM) 14
Verwendung der Ende-Suchfunktion14
Einfügen einer Leerstelle während der Aufnahme (Record Mute) 15

Fortgeschrittener Wiedergabebetrieb

Anzeigen im Display 16
Titelsuche (AMS*/Direktsuche/Music Scan) 17
Wiederholspielbetrieb (Repeat-Funktion) 17
Programm-Wiedergabe (RMS-Funktion) 18
Überspringen von markierten Bandteilen (Skip Play-Funktion)18

Setzen von Subcodes

Die verschiedenen Subcodes 19
Setzen von Subcodes während der Aufnahme 19
Setzen von Subcodes während der Wiedergabe 20
Feinkorrektur der Position eines existierenden Startcodes 21
Löschen von Subcodes 21
Automatische Neunumerierung der Programmnummern (Renumber-Funktion) 22

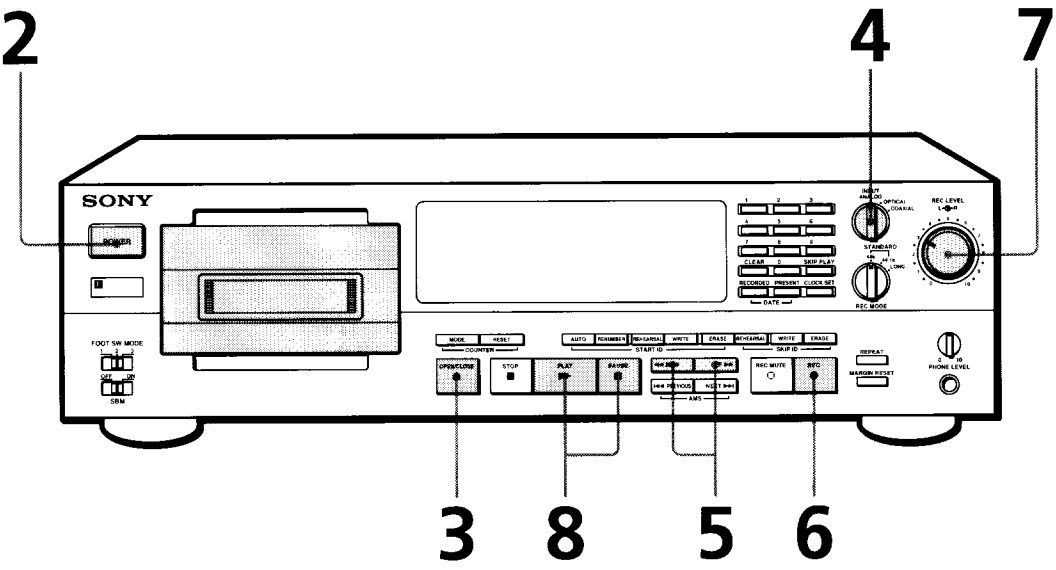
Zusatzinformationen

Fernsteuerung über Fußschalter (nur DTC-A8) 23
Verwendung einer Kabel-Fernbedienung (nur PCM-2600) 24
Zur besonderen Beachtung 25
Reinigung 25
Meldungen im Display 26
Störungsüberprüfungen 26
Technische Daten 28
Super-Bit-Mapping-Funktion (SBM) 29
Arbeitsweise des „Serial Copy Management System" (nur DTC-A8) 30

Stichwortverzeichnis Rückwärtige Umschlagseite

D

Aufnahme

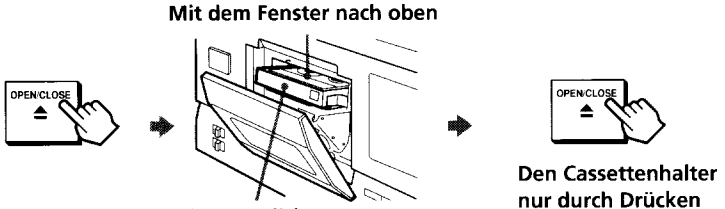


Zum Anschließen siehe Seite 8 bis 10.

1 Schalten Sie den Verstärker ein, und geben Sie die aufzunehmende Signalquelle wieder.

2 Drücken Sie POWER.

3 Drücken Sie OPEN/CLOSE ⏏ und legen Sie die Cassette ein.



4 Stellen Sie INPUT entsprechend der verwendeten Eingangsbuchse ein.

DTC-A8

Verwendete Eingangsbuchse	Einstellung von INPUT
ANALOG (LINE) IN	ANALOG
OPTICAL IN (DIGITAL IN/OUT)	OPTICAL
COAXIAL IN (DIGITAL IN/OUT)	COAXIAL

PCM-2600

Verwendete Eingangsbuchse	Einstellung von INPUT
ANALOG (LINE) IN	ANALOG
AES/EBU IN (DIGITAL IN/OUT)	DIGITAL
COAXIAL IN (DIGITAL IN/OUT)	COAXIAL

Die Umschaltung zwischen AES/EBU und COAXIAL IN erfolgt an einem Schalter an der Rückseite.

5 Suchen Sie die Bandstelle auf, an der die Aufnahme beginnen soll.

Um die Aufnahme am Bandanfang beginnen zu lassen

Spulen Sie das Band durch Drücken von ◀◀ REW zum Anfang zurück.

Um die Aufnahme am Ende eines bereits bespielten Bandteils beginnen zu lassen

1 Spulen Sie das Band durch Drücken von ◀◀ REW zum Anfang zurück.

2 Drücken Sie FF ▶▶.

Das Deck sucht nun automatisch das Ende des bespielten Teils auf und stoppt dort.

6 Drücken Sie REC ●.

Das Deck schaltet auf Aufnahme-Bereitschaft.

7 Beim Aufnehmen eines analogen Eingangssignals stellen Sie den Aufnahmepegel an REC LEVEL ein.

Im Fall des Decks DTC-A8

Im allgemeinen wird die Position 3 empfohlen. Einzelheiten siehe unter „Einstellen des Aufnahmepegels bei einem analogen Eingangssignal" auf Seite 13.

Im Falle des Decks PCM-2600

Im allgemeinen wird die Position 10 empfohlen. Einzelheiten siehe unter „Einstellen des Pegels des analogen Eingangs-/Ausgangssignals" auf Seite 10.

8 Drücken Sie PAUSE ❚❚ oder PLAY ▶.

Die Aufnahme beginnt.

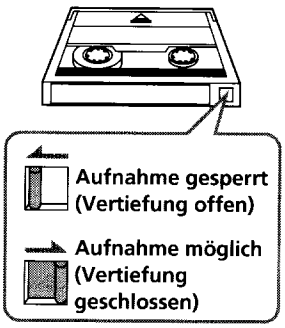
9 Starten Sie die Wiedergabe der Signalquelle.

Wenn das Band am Ende angelangt ist, wird es automatisch zum Anfang zurückgespult und stoppt (automatische Rückspulfunktion).

Zum	Drücken Sie
Stoppen der Aufnahme	STOP ■
kurzzeitigen Anhalten der Aufnahme	PAUSE ❚❚. Durch erneutes Drücken der Taste kann die Aufnahme fortgesetzt werden.
Herausnehmen der Cassette	OPEN/CLOSE ⏏ nach Stoppen der Aufnahme.

Zum Schutz gegen versehentliches Löschen

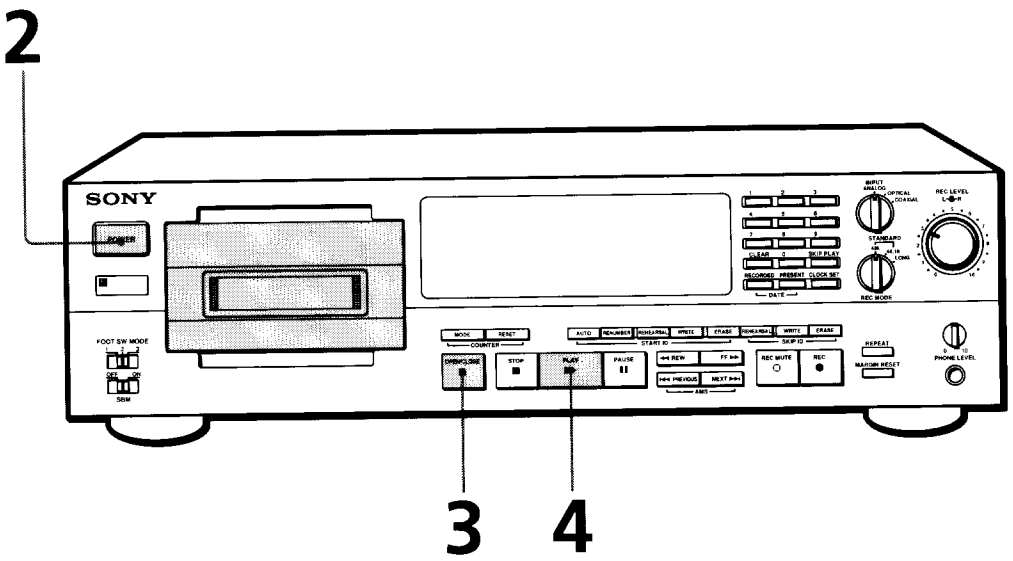
Schieben Sie die Löschschutzlamelle wie in der folgenden Abbildung gezeigt nach links.



Wenn UNLOCK im Display angezeigt wird

In diesem Fall ist die Signalquelle nicht richtig an das Deck angeschlossen oder nicht eingeschaltet. Schließen Sie sie richtig an bzw. schalten Sie sie ein.

Wiedergabe

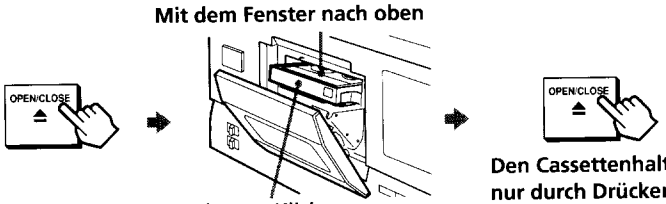


Zum Anschließen siehe Seite 8 bis 10.

1 Schalten Sie den Verstärker ein, und stellen Sie den Signalquellenwähler auf DAT.

2 Drücken Sie POWER.

3 Drücken Sie OPEN/CLOSE ⏏ und legen Sie die Cassette ein.



4 Drücken Sie PLAY ►.

Das Deck beginnt mit der Wiedergabe. Stellen Sie dann am Verstärker die Lautstärke ein.

Zum	Drücken Sie
Stoppen der Wiedergabe	STOP ■
Aufsuchen des nächsten Titels	NEXT ►►I
Aufsuchen des vorausgegangenen Titels	I◄◄ PREVIOUS
Vor- oder Zurückspulen	FF ►► oder ◄◄ REW bei gestopptem Deck
Vor- oder Zurückspulen mit hörbarem Ton	FF ►► oder ◄◄ REW während des Wiedergabebetriebs. Beim Loslassen der Taste wird die normale Wiedergabe fortgesetzt.
Herausnehmen der Cassette	OPEN/CLOSE ⏏ nach Stoppen der Wiedergabe

Zum Hören über Kopfhörer
Schließen Sie den Kopfhörer an die PHONE LEVEL-Buchse an, und stellen Sie am PHONE LEVEL-Regler die Lautstärke wunschgemäß ein.

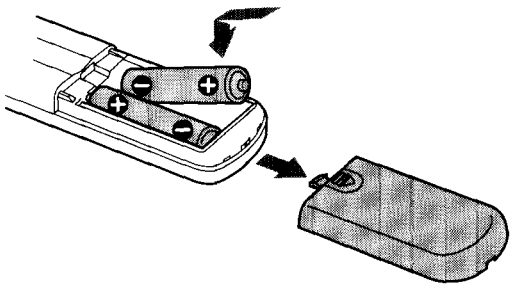
Nach dem Auspacken

Vergewissern Sie sich, daß die folgenden Teile vollständig vorhanden sind:

- Netzkabel (1)
- Cinchkabel (2) (nur bei DTC-A8)
- Fernbedienung RM-D868 (1)
- Batterien (R6, AA) (2)
- Gestellmontagehalter (2)
- Schrauben (M5 × 12) (4)
- Zierscheiben (4)
- Bedienungsanleitung (1)
- Garantiekarte (nur bei USA- und Kanada-Modell) (1)

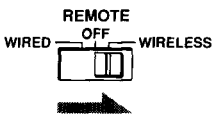
Einlegen der Batterien in die Fernbedienung

Legen Sie die beiden Batterien (R6, AA) mit richtiger +/– Polarität (entsprechend der Angabe im Batteriefach) ein.



Im Falle des Decks PCM-2600

Stellen Sie REMOTE an der Frontseite auf WIRELESS, bevor Sie die Fernbedienung verwenden.



Zur Lebensdauer der Batterien

Bei normalem Betrieb halten die Batterien etwa sechs Monate. Wenn keine Fernsteuerung mehr möglich ist, wechseln Sie die beiden Batterien aus.

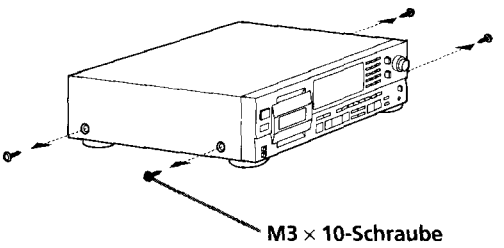
Hinweise

- Legen Sie die Fernbedienung nicht an heiße oder feuchte Plätze.
- Achten Sie insbesondere beim Wechseln der Batterien darauf, daß kein Fremdkörper in die Fernbedienung gelangt.
- Achten Sie darauf, daß der Fernbedienungssensor keinem direkten Sonnenlicht und keinen anderen hellen Lichtquellen ausgesetzt ist, da es sonst zu Fehlfunktionen kommen kann.
- Nehmen Sie bei längerer Nichtverwendung die Batterien aus der Fernbedienung heraus, um eine Beschädigung durch Auslaufen und Korrosion zu vermeiden.

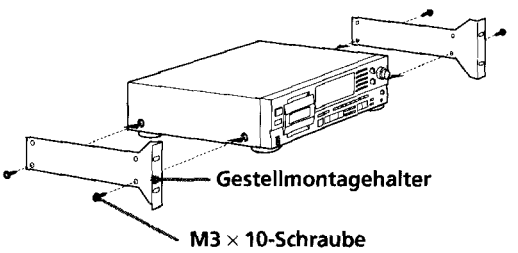
Gestellmontage

Mit den mitgelieferten Montagehaltern kann das Deck in ein 19-Zoll-Gestell (3 U) eingebaut werden. Schalten Sie es vor dem Einbauen aus.

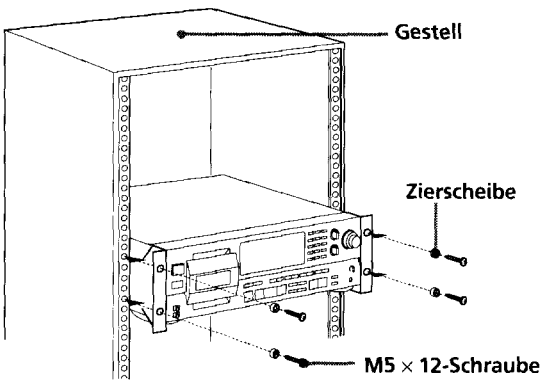
1 Nehmen Sie die seitlichen M3 × 10-Schrauben heraus.



2 Bringen Sie die Montagehalter wie in der folgenden Abbildung gezeigt mit den im Schritt 1 herausgenommenen Schrauben an.

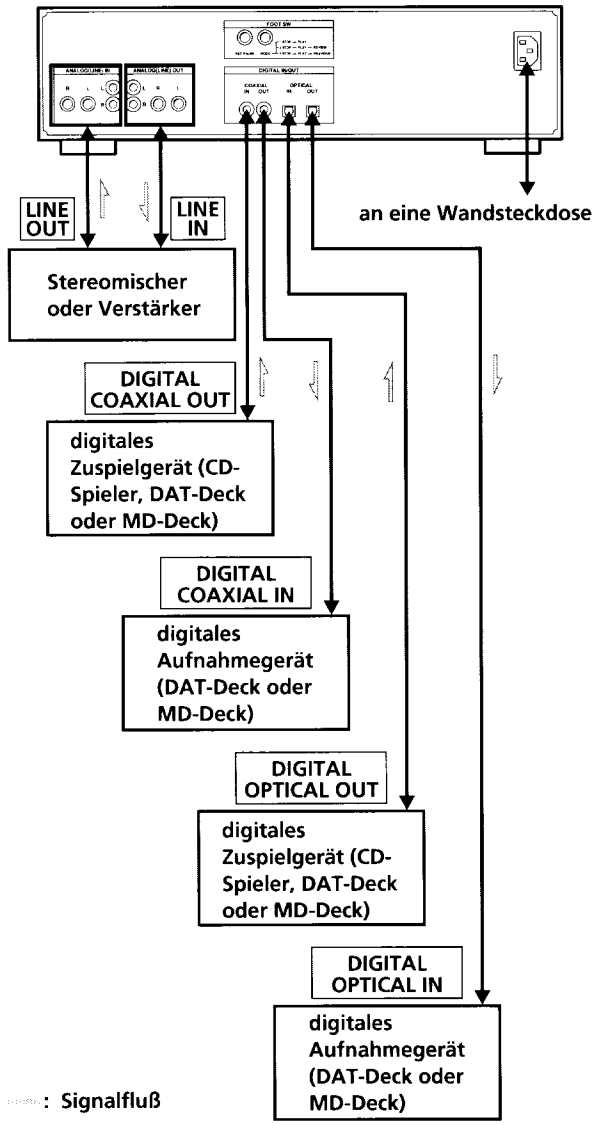


3 Setzen Sie das Deck in das Gestell ein, und schrauben Sie es mit den mitgelieferten M5 × 12-Schrauben (mit untergelegten Zierscheiben) fest.



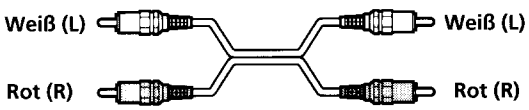
Anschluß (DTC-A8)

In diesem Abschnitt wird der Anschluß des Decks an einen Verstärker, einen Stereomischer oder ein anderes digitales Audiogerät behandelt. Schalten Sie stets alle Geräte aus, bevor Sie die Kabel anschließen.

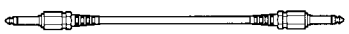


Die benötigten Kabel

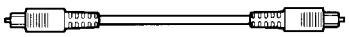
- Cinchkabel (mitgeliefert) (2)



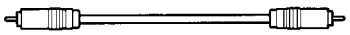
- Klinkenkabel (nicht mitgeliefert) (4)



- Optokabel (nicht mitgeliefert) (2)



- Koaxialkabel (nicht mitgeliefert (2)



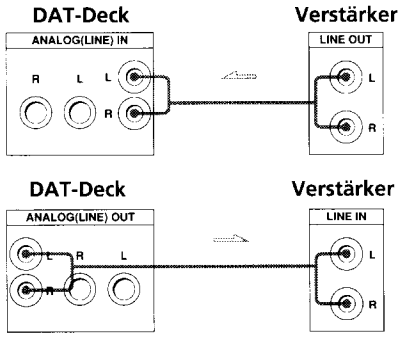
Anschluß der verschiedenen Kabel

Anschluß des Decks an ein Gerät mit analogen Eingängen/ Ausgängen

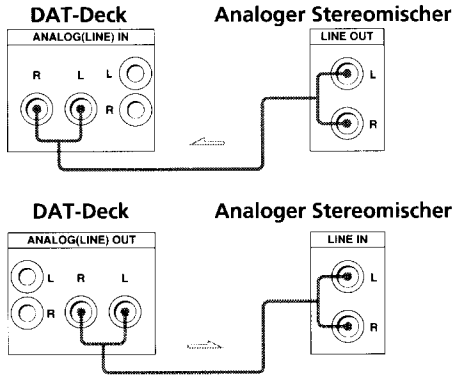
Wenn an beiden ANALOG (LINE) IN-Buchsenpaaren ein Anschluß vorgenommen wird, besitzt das Eingangssignal der Klinkenbuchsen Priorität. Aus diesem Grund darf an den Klinkenbuchsen kein Anschluß vorgenommen werden, wenn das Signal der Cinchbuchsen verwendet werden soll. Das analoge Ausgangssignal liegt stets an beiden Buchsenpaaren (d.h. sowohl an den ANALOG (LINE) OUT-Klinkenbuchsen als auch an den -Cinchbuchsen) an.

Die folgenden Abbildungen zeigen den Anschluß eines Analoggeräts an die ANALOG (LINE) IN/OUT-Cinchbuchsen und -Klinkenbuchsen. Im Falle der Cinchbuchsen beachten Sie die Farben der Stecker und Buchsen (rot markiert den rechten und weiß den linken Kanal). Achten Sie darauf, die Stecker fest einzustecken, da es sonst zu Brummen und anderen Störgeräuschen kommen kann.

- **Anschluß der Cinchkabel**



- **Anschluß der Klinkenkabel**



Für Mikrofonaufnahmen
Schließen Sie den Analogausgang des Stereo-Mikrofonverstärkers an die ANALOG (LINE) IN-Buchsen des Decks an.

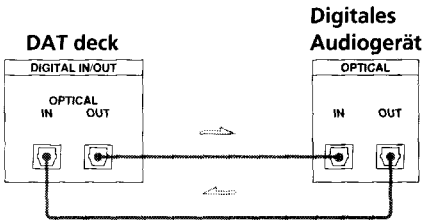
Zum Anschließen eines Fußschalters
Siehe unter „Fernsteuerung über Fußschalter" auf Seite 23.

Hinweis
Wenn zwei Audiogeräte (an ANALOG (LINE) OUT-Cinchbuchsen und -Klinkenbuchsen) angeschlossen sind, sollten beim Betrieb des Decks beide Audiogeräte eingeschaltet werden, da sonst möglicherweise kein stabiles Ausgangssignal erhalten wird.

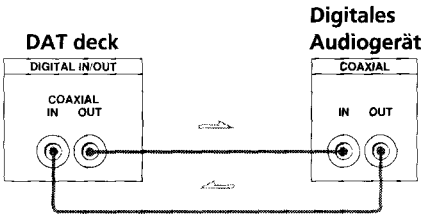
Anschluß des Decks an ein Digitalgerät (z.B. CD-Spieler, MD-Deck, Digital-Verstärker, anderes DAT-Deck)

Schließen Sie das Digitalgerät über Optokabel oder Koaxialkabel an die DIGITAL IN/OUT-Buchsen des Decks an. Vor Einstecken der Optokabel nehmen Sie die Kappen von den Buchsen ab.

• **Anschluß der Optokabel**



• **Anschluß der Koaxialkabel**



Hinweis
Wenn PROHIBIT im Display angezeigt wird, kann das eingespeiste Digitalsignal nicht aufgenommen werden. Speisen Sie in einem solchen Fall ein Analogsignal über die ANALOG (LINE) IN-Buchsen ein, und stellen Sie den INPUT-Schalter auf ANALOG.

Anschluß des Netzkabels

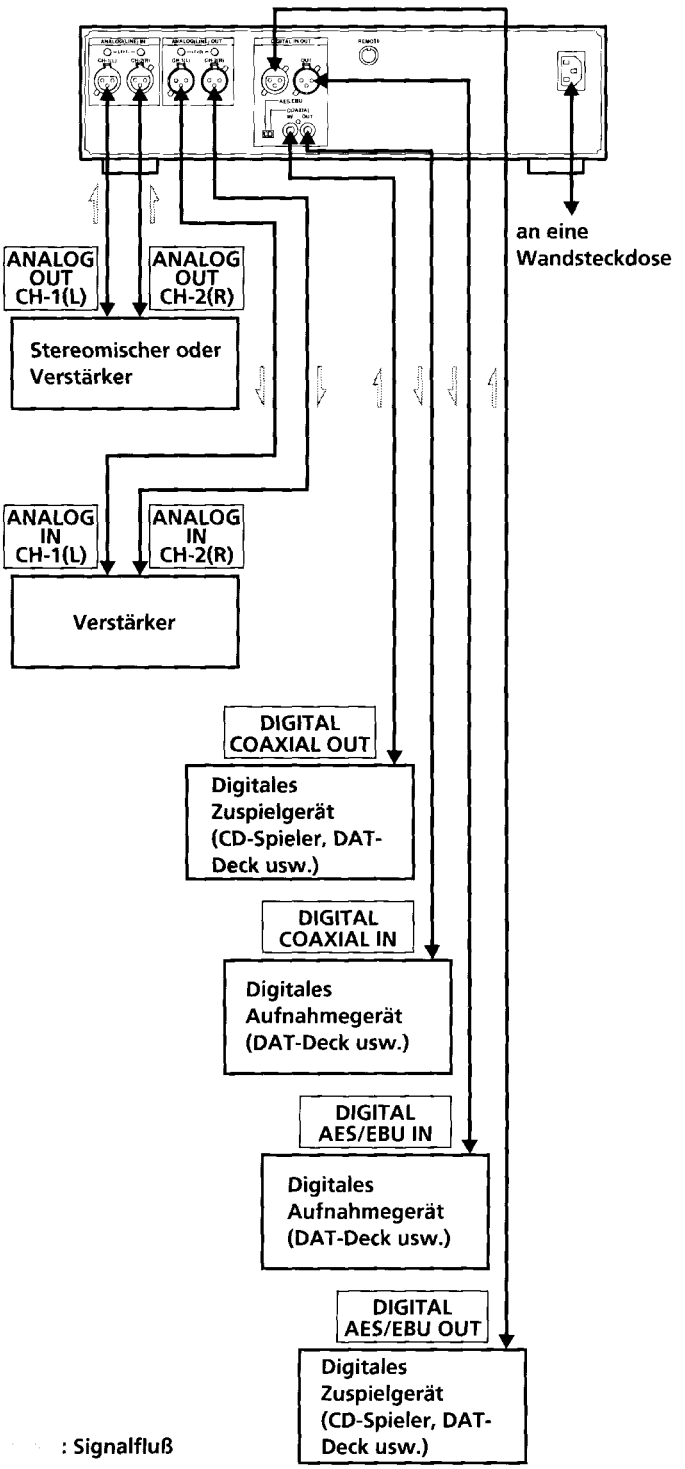
Schließen Sie das Netzkabel (mitgeliefert) an die Buchse an der Rückseite des Geräts und eine Wandsteckdose an.

Die nächsten Schritte

Das Deck ist nun betriebsbereit.
Zum grundlegenden Betrieb siehe Seite 4 bis 6; zu den Zusatzfunktionen siehe Seite 12 ff.

Anschluß (PCM-2600)

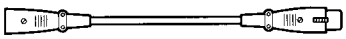
In diesem Abschnitt wird der Anschluß des Decks an einen Verstärker, einen Stereomischer oder ein anderes digitales Audiogerät behandelt. Schalten Sie stets alle Geräte aus, bevor Sie die Kabel anschließen.



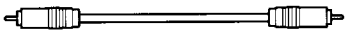
(Siehe Fortsetzung)

Die benötigten Kabel

- Symmetrische XLR-Kabel (nicht mitgeliefert)



- Koaxialkabel (nicht mitgeliefert)

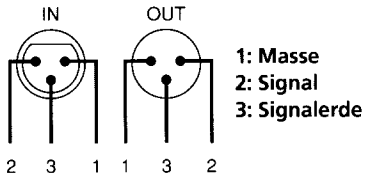


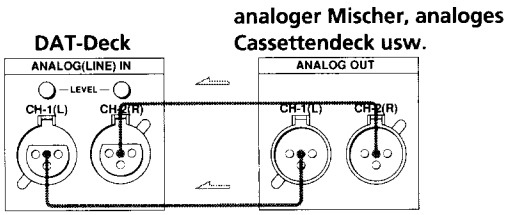
Anschluß der Kabel

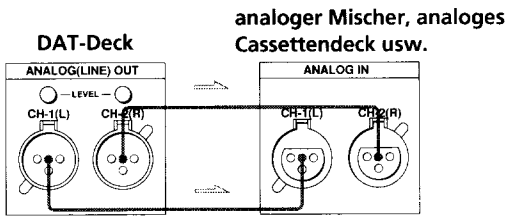
Anschluß des Decks an ein Gerät mit analogen Eingängen/ Ausgängen

Verbinden Sie das andere Gerät über symmetrische XLR-Kabel wie im folgenden gezeigt mit den ANALOG (LINE) IN/OUT-Buchsen des PCM-2600.

Stiftbelegung der ANALOG (LINE) IN/OUT-Buchsen







Einstellen des Pegels des analogen Eingangs-/ Ausgangssignals

Der Referenzpegel für die Aufnahme oder Wiedergabe ist werksseitig auf +4 dB bei –20 dB-Vollausschlag voreingestellt. Der Referenzpegel kann in einem Bereich von +4 dBs bis –12 dBs geändert werden: Drehen Sie hierzu die an der Rückseite des Geräts befindlichen ANALOG (LINE) IN/OUT LEVEL-Regler der beiden Kanäle (CH-1 (L) und CH-2 (R)) mit einem Schraubenzieher. Achten Sie darauf, zuvor den REC LEVEL-Regler an der Gerätevorderseite auf 10 zu stellen.

Zum Anschluß eines Fernsteuerschalters

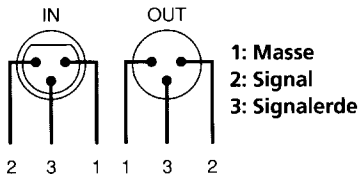
Siehe unter „Verwendung einer Kabel-Fernbedienung" auf Seite 24.

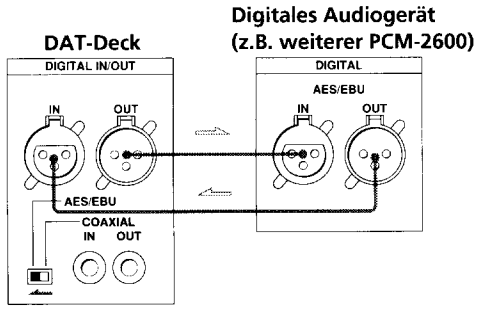
Anschluß des Decks an ein Digitalagerät (z.B. CD-Spieler, MD-Deck, Digital-Verstärker oder weiteres DAT-Deck)

Zum Anschluß eines Digitalgeräts besitzt dieses Gerät zwei DIGITAL IN/OUT-Buchsenpaare: Ein Buchsenpaar zum Anschluß von symmetrischen XLR-Kabeln (AES/EBU) und ein Buchsenpaar zum Anschluß von Koaxialkabeln (COAXIAL). Stellen Sie je nach der Anschlußart den Schalter an der Rückseite auf AES/EBU oder COAXIAL.

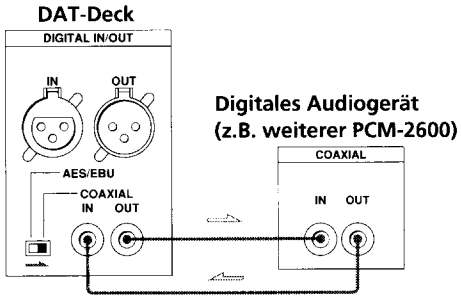
- **Anschluß von symmetrischen XLR-Kabeln**

Stiftbelegung der AES/EBU IN/OUT-Buchsen





- **Anschluß von Koaxialkabeln**



Anschluß des Netzkabels

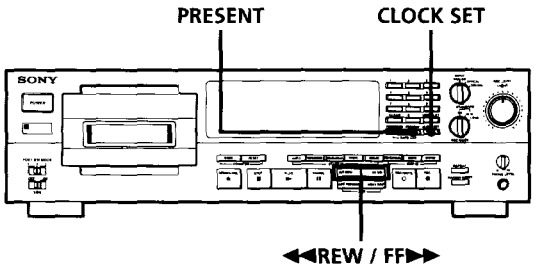
Schließen Sie das Netzkabel (mitgeliefert) an die Buchse an der Rückseite des Geräts und eine Wandsteckdose an.

Die nächsten Schritte

Das Deck ist nun betriebsbereit.
Zum grundlegenden Betrieb siehe Seite 4 bis 6; zu den Zusatzfunktionen siehe Seite 12 ff.

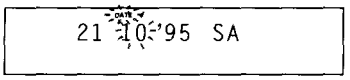
Einstellen von Uhrzeit und Datum

Das Deck zeichnet das Datum und die Uhrzeit zusammen mit dem Audiosignal auf das Band auf und zeigt diese Daten dann bei der Wiedergabe im Display an. Stellen Sie Uhrzeit und Datum wie folgt ein:



1 Drücken Sie bei gestopptem Deck die CLOCK SET-Taste.
Die Jahresziffern blinken.

2 Stellen Sie durch Drücken von ◀◀ REW oder FF ▶▶ die Jahresziffern ein, und drücken Sie dann CLOCK SET.
Die Jahresziffern hören auf zu blinken; statt dessen blinken die Monatsziffern.



3 Wiederholen Sie Schritt 2, um auch die anderen Stellen einzustellen.
Nach Einstellen der Sekunden drücken Sie CLOCK SET. Die Uhr läuft dann los.

Anzeige der Wochentage
Sonntag: SU, Montag: MO, Dienstag: TU, Mittwoch: WE, Donnerstag: TH, Freitag: FR, Samstag: SA.

Uhrzeit-Anzeigesystem
- USA- und Kanada-Modell
  Die Uhr arbeitet mit einem 12-Stunden-Anzeigesystem wie folgt:
  Mitternacht: 12:00 AM
  Mittag: 12:00 PM
- Großbritannien- und Kontinentaleuropa-Modell
  Die Uhr arbeitet mit einem 24-Stunden-Anzeigesystem wie folgt:
  Mitternacht: 0:00
  Mittag: 12:00

Zum Anzeigen von Datum und Uhrzeit

Drücken Sie PRESENT. Bei jedem Drücken ändert sich die Anzeige im Display wie folgt:



Zum Korrigieren von Uhrzeit und Datum

1 Drücken Sie CLOCK SET wiederholt, bis die zu korrigierende Stelle blinkt.

2 Drücken Sie ◀◀ REW oder FF ▶▶ zum Verringern oder Erhöhen der Ziffern.

3 Drücken Sie CLOCK SET wiederholt, bis die Sekunden blinken. Drücken Sie dann CLOCK SET nochmals, um die Uhr zu starten.

Damit stets die richtige Uhrzeit aufgezeichnet wird
Stellen Sie die einmal pro Woche nach.

Hinweise
- Wenn im Auslieferungszustand die CLOCK SET-Taste zum ersten Mal gedrückt wird, erscheint -- -- '-- -- im Display. Es handelt sich dabei nicht um eine Störung. Uhrzeit und Datum können auch in diesem Fall wie oben beschrieben eingestellt werden.
- Das Gerät besitzt eine Pufferbatterie, die bei einer Netzstromunterbrechung die Uhr weiterversorgt. Bei normalem Betrieb hält die Batterie etwa sieben Jahre. Wenn die Batterie erschöpft ist, arbeitet die Uhr nicht mehr einwandfrei. Lassen Sie die Batterie dann von der nächsten Sony Kundendienststelle auswechseln (das Auswechseln ist kostenpflichtig).

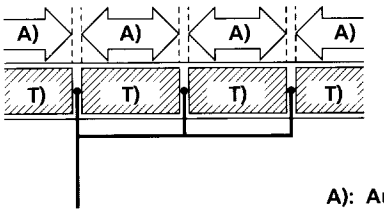
Zum Grundlegenden Aufnahmebetrieb siehe Seite 4 und 5.

Wissenswertes zur Aufnahme

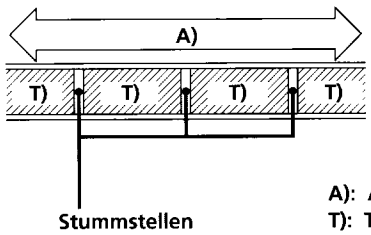
Unbespielte Stellen und Stummstellen

Bei DAT-Cassetten ist zwischen „unbespielten Stellen" und „Stummstellen" zu unterscheiden.

Unbespielte Stellen
Auf diesen Stellen wurde noch nie aufgenommen.



Stummstellen
Auf Stummstellen wurde eine Aufnahme bereits ausgeführt, das Aufnahmesignal jedoch stummgeschaltet.



Wichtiger Hinweis

Beim Aufnehmen auf eine DAT-Cassette ist darauf zu achten, daß keine unbespielten Stellen auf dem Band verbleiben, da sonst kein Suchvorgang mit den I◄◄ PREVIOUS/NEXT ►►I-Tasten möglich ist und das Band keinen durchgehenden Absolutzeitcode aufweist.

Absolutzeitcode

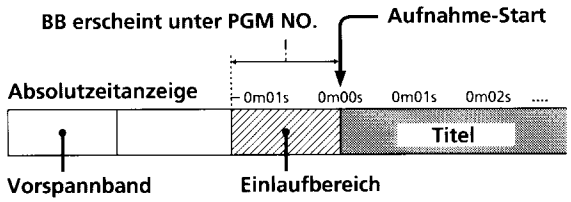
Der Absolutzeitcode gibt die verstrichene Bandlaufzeit an. Wenn dieser Code einmal aufgezeichnet worden ist, ist kein Überschreiben des Codes mehr möglich.

Um einen exakten Absolutzeitcode auf das Band aufzuzeichnen

- Achten Sie beim Aufnehmen auf eine leere Cassette darauf, ganz am Bandanfang zu beginnen.
- Zum Einfügen von Leerstellen zwischen den Titeln verwenden Sie die Record Mute-Funktion (siehe Seite 15). Verwenden Sie zu diesem Zweck weder die PLAY ►- noch die FF ►►-Taste.
- Um auf ein bereits teilweise bespieltes Band weiter aufzunehmen, suchen Sie das Ende des existierenden Aufnahmeteils mit der Ende-Suchfunktion (siehe Seite 14) auf. Dadurch wird sichergestellt, daß keine unbespielte Stelle auf dem Band verbleibt.

Einlaufbereich

Wenn eine neue Cassette zum ersten Mal in das Deck eingelegt wird, erzeugt es automatisch hinter dem Vorspannband einen Einlaufbereich (siehe Abb. unten). BB erscheint dann etwa eine Sekunde lang im Display. Damit der einmal erzeugte Einlaufbereich nicht bei einem späteren Aufnahmebetrieb gelöscht wird, schließen Sie stets zunächst den Cassettenhalter durch Drücken der OPEN/CLOSE ⏏-Taste, bevor Sie die REC ●-Taste drücken.



Bedeutung der Anzeige EMPHASIS

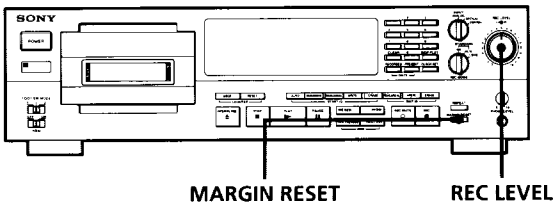
Wenn EMPHASIS im Display angezeigt wird, besitzt das zugeleitete Digitalsignal eine Emphasis (Höhenanhebung). Dieses Signal wird dann ebenfalls mit Emphasis vom Deck aufgezeichnet.

Wenn das Deck längere Zeit auf Aufnahme-Pause geschaltet wird

Nach zehn Minuten schaltet das Deck automatisch von Aufnahme-Pause in den Stoppzustand und SOURCE erscheint im Display.
Soll die Aufnahme fortgesetzt werden, drücken Sie die REC ●-Taste, um das Deck wieder auf Aufnahme-Pause zu schalten.

Einstellen des Aufnahmepegels bei einem analogen Eingangssignal

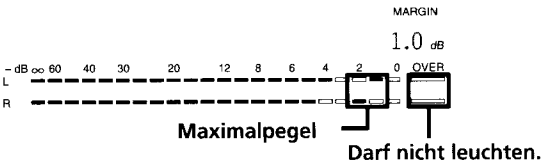
Beim Aufnehmen eines analogen Eingangssignals über die ANALOG (LINE) IN-Buchsen muß der Aufnahmepegel eingestellt werden. Beim PCM-2600 reicht es aus, den REC LEVEL-Regler auf 10 (Referenzpegel) zu stellen. Zum Ändern des Referenzpegels siehe unter „Anschluß (PCM-2600)" auf Seite 9.



1 Führen Sie die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Aufnahme" von Seite 4 und 5 aus.

2 Geben Sie den Teil der Signalquelle, der den höchsten Pegel enthält, wieder.

3 Während Sie den Ton mithören, justieren Sie den REC LEVEL-Regler so ein, daß möglichst viele Segmente der Spitzenpegelmeter aufleuchten, der OVER-Bereich jedoch nicht erreicht wird.



Der Maximalpegel wird kurzzeitig gehalten. Im MARGIN-Feld erscheint jeweils die Differenz zwischen dem Maximalpegel und 0 dB.

Wenn 0 dB überschritten wird

Die OVER-Segmente leuchten auf, und 0.0 dB blinkt. Wenn diese Segmente sehr häufig oder ständig leuchten, ist die Aufnahme verzerrt. Es wird empfohlen, die Einstellung so vorzunehmen, daß der Pegel zwischen –12 dB und 0 dB liegt.

Zum Zurückstellen der MARGIN-Anzeige

Drücken Sie MARGIN RESET. Die Anzeige wird dann auf - - dB zurückgestellt.

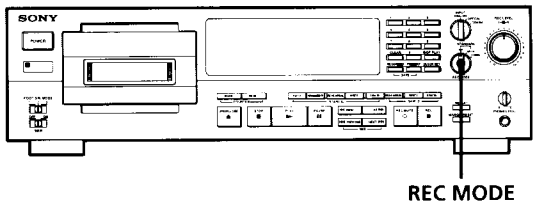
4 Stoppen Sie die Signalquelle.

5 Zum Starten der Aufnahme drücken Sie PAUSE ❚❚ oder PLAY ►, starten Sie dann die Wiedergabe der Signalquelle.

Einstellen des Aufnahmemodus

In folgenden Fällen kann zwischen dem Aufnahmemodus Standardplay und Longplay gewählt werden.

- Beim Aufnehmen eines analogen Eingangssignals mit auf ANALOG stehendem INPUT-Schalter.
- Beim Aufnehmen eines Digitalsignals mit einer Abtastfrequenz von 32 kHz mit auf OPTICAL oder COAXIAL (bei DTC-A8) bzw. auf DIGITAL (bei PCM-2600) stehendem INPUT-Schalter.



Stellen Sie den Aufnahmemodus am REC MODE-Schalter ein.

Die folgende Tabelle zeigt den Aufnahmemodus in Abhängigkeit vom Eingangssignal und der Einstellung des REC MODE-Schalters.

Eingangssignal	Einstellung von REC MODE	Aufnahmemodus
Analog	STANDARD (48 kHz)	Standardplay (48 kHz)
	STANDARD (44,1 kHz)	Standardplay (44,1 kHz)
	LONG	Longplay (32 kHz)
Digital (32 kHz)	STANDARD (48 kHz)	Standardplay (32 kHz)
	STANDARD (44,1 kHz)	Standardplay (32 kHz)
	LONG	Longplay (32 kHz)
Digital (44,1 kHz)	STANDARD (48 kHz)	Standardplay (44,1 kHz)
	STANDARD (44,1 kHz)	Standardplay (44,1 kHz)
	LONG	Standardplay (44,1 kHz)
Digital (48 kHz)	STANDARD (48 kHz)	Standardplay (48 kHz)
	STANDARD (44,1 kHz)	Standardplay (48 kHz)
	LONG	Standardplay (48 kHz)

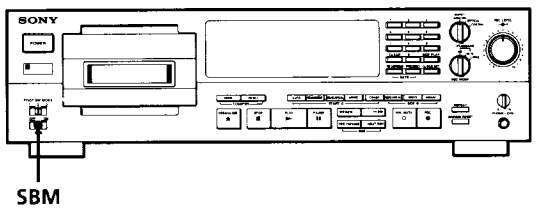
Der Longplay-Modus (REC MODE-Schalter steht auf LONG) ermöglicht die doppelte Aufnahmezeit.

Zähleranzeige im Longplay-Modus
Im Longplay-Modus müssen die angezeigten Zählerdaten (Laufzeit, Absolutzeit und Restzeit) verdoppelt werden. Der Zähler zeigt unabhängig vom gewählten Modus die Daten für den Standardplay-Modus an.

Hinweis
Stellen Sie den INPUT- oder REC MODE-Schalter nicht während der Aufnahme um, da sonst die PGM TIME-Anzeige nicht mehr stimmt.

Verwendung der Super-Bit-Mapping-Funktion (SBM)

Ein Analogsignal kann nur dann mit aktivierter SBM-Funktion aufgenommen werden, wenn der INPUT-Schalter auf ANALOG und der REC MODE-Schalter auf STANDARD (48 kHz oder 44,1 kHz) steht. Einzelheiten zur SBM-Funktion finden Sie unter „Super-Bit-Mapping-Funktion (SBM)" auf Seite 29.

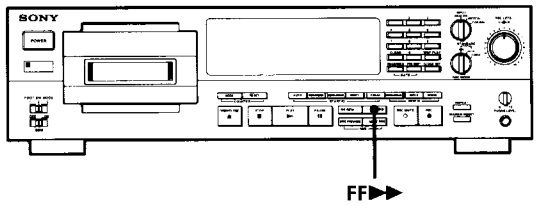


Zum Einschalten der SBM-Funktion stellen Sie den SBM-Schalter auf ON.
SBM erscheint dann im Display.

Zum Abschalten der SBM-Funktion
Stellen Sie den SBM-Schalter auf OFF.

Verwendung der Ende-Suchfunktion

Wenn die Aufnahme am Ende eines bereits existierenden Aufnahmeteils fortgesetzt werden soll, suchen Sie das Ende mit der Ende-Suchfunktion auf. Dadurch wird verhindert, daß eine unbespielte Stelle auf dem Band verbleibt.



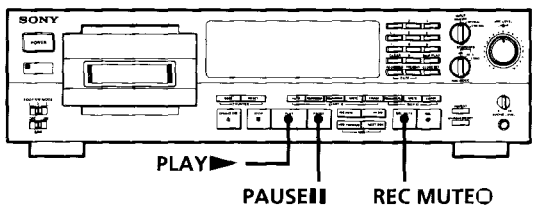
Zum Starten der Ende-Suchfunktion drücken Sie FF ▶▶ bei gestopptem Deck.
Das Deck sucht dann das Ende des bereits bespielten Bandteils auf und stoppt dort. (Bei jeder unbespielten Stelle, die länger als 9 Sekunden ist, stoppt das Band. Wenn das Band keine Aufzeichnung enthält, wird es bis zum Ende vorgespult.)

Wenn an einem unbespielten Bandteil die REC ●-Taste gedrückt wird
In diesem Fall spult das Deck das Band zum Anfang des unbespielten Bandteils zurück und schaltet dort auf Aufnahme-Pause. Während das Deck den Anfang des unbespielten Bandteils sucht, erscheinen BLANK und WAIT im Display.

Hinweis
Die Ende-Suchfunktion arbeitet nicht, wenn innerhalb eines unbespielten Bandteils die FF ▶▶-Taste gedrückt wird.

Einfügen einer Leerstelle während der Aufnahme (Record Mute)

Mit der Record Mute-Funktion können bequem Leerstellen von etwa 4 Sekunden zwischen die Titel eingefügt werden. Solche Leerstellen sind vor allem dann wichtig, wenn von der DAT-Band später auf eine Analogcassette überspielt werden soll: Die Leerstellen gewährleisten, daß die Titelsuchfunktion des Cassettendecks einwandfrei arbeitet.
Auch zum Einfügen einer Stummstelle vor dem ersten Titel am Bandanfang sollte nur die Record Mute-Funktion verwendet werden. Lassen Sie das Band zu diesem Zweck nicht durch Drücken der FF ▶▶- oder PLAY ▶-Taste vorlaufen, da sonst eine unbespielte Stelle (siehe Seite 12) auf dem Band entsteht.



1 Drücken Sie im Aufnahme- oder Aufnahme-Pausenbetrieb die REC MUTE ○-Taste an der Stelle, an der die Stummstelle eingefügt werden soll.
REC blinkt dann im Display; das Band läuft weiter, es wird jedoch kein Signal aufgezeichnet. Nach etwa 4 Sekunden erscheint ❚❚ im Display und das Deck schaltet auf Aufnahme-Pause.

Zum Einfügen einer Stummstelle von mehr als 4 Sekunden
Halten Sie die REC MUTE ○-Taste entsprechend lange gedrückt. Nach etwa 4 Sekunden beginnt REC schneller zu blinken und im MARGIN-Anzeigefeld erscheint die Länge der bereits erzeugten Stummstelle.
Beim Loslassen der REC MUTE ○-Taste erscheint ❚❚ im Display und das Deck schaltet auf Aufnahme-Pause.

2 Drücken Sie PAUSE ❚❚ oder PLAY ▶, um die Aufnahme fortzusetzen.

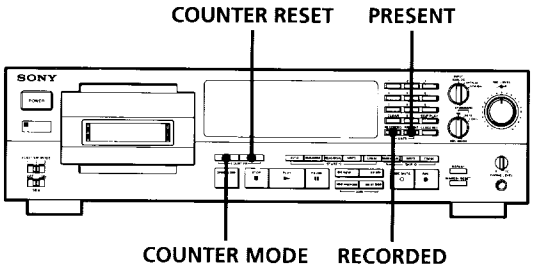
Hinweis
Es wird empfohlen, am Bandanfang eine Stummstelle einzufügen, da sonst möglicherweise ein Startcode (siehe Seite 19), der sich innerhalb der ersten 2 Sekunden des Bandes befindet, weder verschoben noch gelöscht werden kann.

Zum grundlegenden Wiedergabebetrieb siehe Seite 6.

Anzeigen im Display

Folgende Informationen können im Display angezeigt werden:

- Absolutzeit
- Titelspielzeit
- Bandrestzeit
- Bandlaufzeit
- Uhrzeit und Datum der Aufnahme
- Aktuelle Uhrzeit und aktuelles Datum



Zum Anzeigen von Absolutzeit, Titelspielzeit, Bandrestzeit und Bandlaufzeit

Drücken Sie COUNTER MODE.
Bei jedem Drücken dieser Taste wird die Anzeige in der folgenden Reihenfolge umgeschaltet:

Absolutzeit

ABS TIME 8m 20s

Drücken ⇩

Titelspielzeit

PGM TIME 3m 15s

Drücken ⇩

Bandrestzeit

REMAINING 1h 00m

Bei einem vorbespielten Band wird die Restzeit bis zum Ende des bespielten Teils angezeigt.

Drücken ⇩

Bandlaufzeit

5m 19s

Drücken

Zum Zurücksetzen der Bandlaufzeit

Drücken Sie COUNTER RESET.

Hinweise

- Bei einigen vorbespielten Bändern erscheint möglicherweise am Bandanfang kurzzeitig die Anzeige BB im Display.
- In folgenden Fällen wird die Titelspielzeit nicht angezeigt:
  — Wenn die Wiedergabe in der Mitte eines Titels gestartet wird.
  — Während des Zurückspulens.
- Im Standardplay-Modus erscheint die Bandrestzeit etwa 16 Sekunden nach dem Starten der Wiedergabe.
- Die angezeigte Restzeit kann je nach Band mit einer gewissen Abweichung behaftet sein.

Zum Anzeigen von Datum und der Uhrzeit der Aufnahme

Drücken Sie die RECORDED-Taste. Bei jedem Drücken dieser Taste wird die Anzeige im Display in der unten gezeigten Reihenfolge umgeschaltet. (Bei Anzeige von Datum und Wochentag erscheint DATE im Display.)

Beachten Sie, daß Uhrzeit und Datum der Aufnahme nur dann angezeigt werden, wenn diese Daten auf dem Band aufgezeichnet sind.

Zähleranzeige (Absolutzeit, Bandlaufzeit usw.)

ABS TIME 8m 20s

Drücken ⇩

Datum und Wochentag der Aufnahme

DATE 21 10 '95 SA

Drücken ⇩

Uhrzeit der Aufnahme

USA- und Kanada-Modell: DATE 2h 30m 00s PM

Großbritannien- und Kontinentaleuropa-Modell: DATE 14h 30m 00s

Drücken

Zum Anzeigen der aktuellen Uhrzeit und des aktuellen Datums

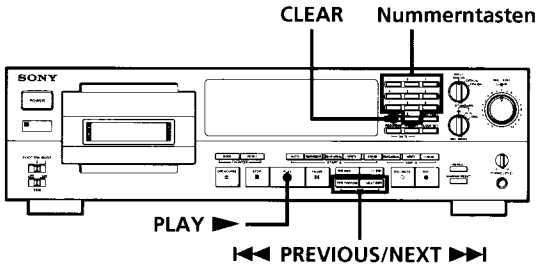
Drücken Sie PRESENT.
Durch wiederholtes Drücken dieser Taste kann zwischen dem aktuellen Datum (mit aktuellem Wochentag) und der aktuellen Uhrzeit umgeschaltet werden. Bei Anzeige von Datum und Wochentag erscheint DATE im Display (siehe auch unter „Zum Anzeigen von Datum und Uhrzeit" auf Seite 11).

Wenn EMPHASIS im Display angezeigt wird

In diesem Fall enthält die Aufzeichnung eine Emphasis (Höhenanhebung). Das Deck nimmt in diesem Fall automatisch eine De-Emphasis (Höhenabsenkung) vor.

Titelsuche (AMS*/Direktsuche/ Music Scan)

Die im folgenden beschriebenen Titelsuchfunktionen arbeiten nur, wenn Startcodes (siehe Seite 19 bis 21) auf dem Band vorhanden sind. Voraussetzung zu einer Direktsuche ist, daß zusätzlich Programmnummern (siehe Seite 19 und 22) auf dem Band aufgezeichnet sind.



Gewünschte Suchfunktion	Bedienung
Aufsuchen des Anfangs eines nachfolgenden Titels (AMS)	NEXT ►►I wiederholt während der Wiedergabe. Um beispielsweise einen zwei Stellen vorausliegenden Titel aufzusuchen, die Taste zweimal drücken.
Aufsuchen des Anfangs des momentanen Titels (AMS)	I◄◄ PREVIOUS einmal während der Wiedergabe.
Aufsuchen des Anfangs eines zurückliegenden Titels (AMS)	I◄◄ PREVIOUS wiederholt während der Wiedergabe. Um beispielsweise einen zwei Stellen zurückliegenden Titel aufzusuchen, die Taste dreimal drücken.
Aufsuchen durch Eingabe der Programmnummer (Direktsuche)	**1** Die Programmnummer des Titels mit den Nummerntasten eingeben. **2** PLAY ► drücken.
Anspielen der ersten 8 Sekunden jedes Titels (Music Scan)	**1** M.SCAN bei gestopptem Deck drücken. **2** PLAY ► drücken. Die ersten 8 Sekunden aller Titel werden nacheinander angespielt. **3** Wenn der gewünschte Titel gefunden ist, M.SCAN drücken. Der Titel wird dann normal wiedergegeben.

* AMS = Automatic Music Sensor

Wenn bei der Direktsuche eine falsche Nummer eingegeben worden ist

Wurde die PLAY ►-Taste noch nicht gedrückt, drücken Sie die CLEAR-Taste und geben Sie dann die richtige Nummer ein. Wurde die PLAY ►-Taste jedoch bereits gedrückt, so kann die falsche Nummer nicht mit der CLEAR-Taste gelöscht werden. Stoppen Sie in einem solchen Fall das Deck, und geben Sie dann die richtige Programmnummer ein.

Die Music Scan-Funktion kann auch während der Wiedergabe gestartet werden

Drücken Sie hierzu während der Wiedergabe die M.SCAN-Taste. Das Deck spult dann zum Anfang des momentanen Titels zurück und spielt anschließend alle Titelanfänge 8 Sekunden lang an.

Wenn das Deck eine unbespielte Stelle von mehr als 9 Sekunden oder das Bandende erkennt

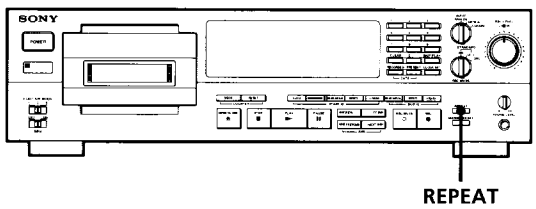
In diesem Fall wird das Band automatisch zum Bandanfang zurückgespult und stoppt (automatische Rückspulfunktion).

Um nach dem Rückspulen automatisch mit der Wiedergabe zu beginnen

Drücken Sie die PLAY ►-Taste bei gedrückt gehaltener ◄◄ REW-Taste.

Wiederholspielbetrieb (Repeat-Funktion)

Es kann unter „Wiederholen aller Titel" und „Wiederholen eines einzelnen Titels" gewählt werden.



Zum Wiederholen aller Titel

Drücken Sie REPEAT wiederholt während der Wiedergabe, bis REPEAT im Display angezeigt wird. Das Deck gibt dann wiederholt alle Titel wieder. Nach 5 Wiederholdurchgängen stoppt der Betrieb.
In folgenden Fällen wird zum Bandanfang zurückgespult und die Wiedergabe erneut ausgeführt:
— an einer unbespielten Stelle von mehr als 9 Sekunden;
— am Bandende.

Zum Abschalten des Wiederholspielbetriebs

Drücken Sie REPEAT wiederholt, bis REPEAT erlischt.

Hinweis

Beim Herausnehmen der Cassette wird der Wiederholspielbetrieb abgeschaltet.

Zum Wiederholen eines einzelnen Titels

Drücken Sie REPEAT wiederholt während der Wiedergabe des gewünschten Titels, bis REPEAT 1 im Display angezeigt wird.
Der momentane Titel wird fünfmal wiederholt; danach stoppt das Deck.
In folgenden Fällen wird zum Anfang (Startcode) des momentanen Titels zurückgekehrt und der Titel erneut wiedergegeben:
— am nächsten Startcode;
— an einer unbespielten Stelle von mehr als 9 Sekunden;
— am Bandende;
— an einem Sprungcode bei aktivierter Sprungfunktion.

Zum Abschalten des Wiederholspielbetriebs

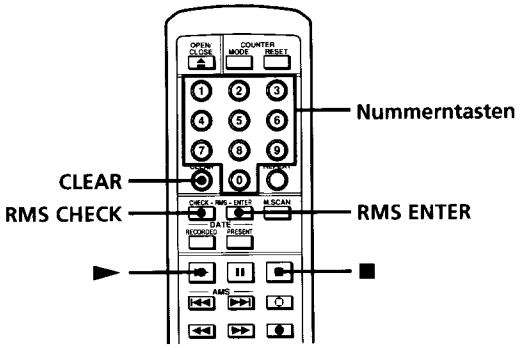
Drücken Sie REPEAT wiederholt, bis REPEAT 1 erlischt.

Hinweis

Beim Herausnehmen der Cassette wird der Wiederholspielbetrieb abgeschaltet.

Programm-Wiedergabe (RMS-Funktion)

Mit der RMS*-Funktion können Sie eine aus bis zu 60 Titeln bestehende Abfolge (mit den Programmnummern 1 bis 99) programmieren. Voraussetzung hierfür ist jedoch, daß Startcodes und Programmnummern auf dem Band aufgezeichnet sind.

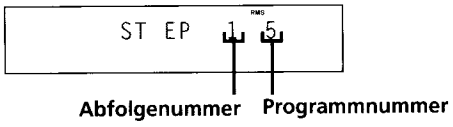


1 Geben Sie die Programmnummer (1 bis 99) des zu programmierenden Titels ein.

Bei Eingabe einer falschen Nummer

Drücken Sie CLEAR, und geben Sie dann die richtige Nummer ein.

2 Drücken Sie RMS ENTER.



3 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2.

4 Drücken Sie ►.
Das Deck gibt die Titel in der programmierten Reihenfolge wieder.

* RMS = Random Music Sensor

Zum Überprüfen der programmierten Titelabfolge

Drücken Sie die RMS CHECK-Taste. Bei jedem Drücken dieser Taste erscheint jeweils der nächste Titel des Programms.

Hinweis

Während die programmierte Abfolge überprüft wird, kann ein programmierter Titel nicht durch Drücken der CLEAR-Taste gelöscht werden.

Zum Hinzuprogrammieren eines weiteren Titels

Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 bei gestopptem Deck.

Hinweis

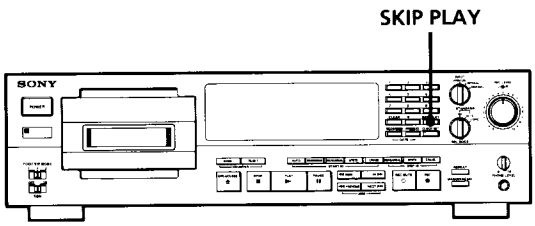
Wenn die Programm-Wiedergabe bereits gestartet wurde, kann kein Titel mehr hinzuprogrammiert werden.

Zum Löschen des ganzen Titelprogramms

Drücken ■ wiederholt, bis die Anzeige RMS erlischt.

Überspringen von markierten Bandteilen (Skip Play-Funktion)

Ein durch Sprungcodes (siehe Seite 19 und 20) markierter Bandteil kann wie folgt übersprungen werden.



Drücken Sie SKIP PLAY.
SKIP PLAY erscheint dann im Display. Sobald das Deck einen Sprungcode erkennt, beginnt es mit dem Vorspulbetrieb, um dann am nächsten Startcode die Wiedergabe fortzusetzen.

Zum Abschalten der Sprungfunktion

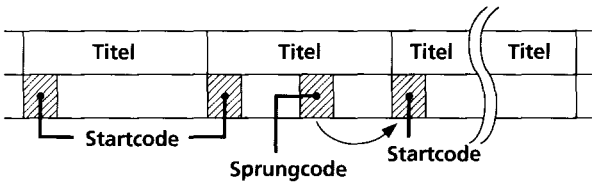
Drücken Sie die SKIP PLAY-Taste, so daß SKIP PLAY im Display erlischt.

Hinweis

Beim Herausnehmen der Cassette wird die Sprungfunktion abgeschaltet.

Die verschiedenen Subcodes

Neben den Audiosignalen können auf der DAT-Cassette verschiedene Subcodes (wie Start-, Sprungcode) aufgezeichnet werden. Die Subcodes werden getrennt von den Audiosignalen aufgezeichnet und beeinflussen diese nicht.



Startcodes (Start ID)

Die Startcodes markieren die Titelanfänge und ermöglichen ein exaktes automatisches Aufsuchen der gewünschten Titel. Aufgrund der Länge von 9 Sekunden (bzw. 18 Sekunden im Longplay-Modus) ist gewährleistet, daß das Deck die Startcodes auch beim schnellen Vor- oder Rückspulen erkennt.

Programmnummern

Diese Codes, die sich an der gleichen Stelle befinden wie die Startcodes, teilen den Titeln Nummern zu und ermöglichen eine direkte Titelwahl und ein Programmieren einer gewünschten Titelabfolge.

Sprungcodes (Skip ID)

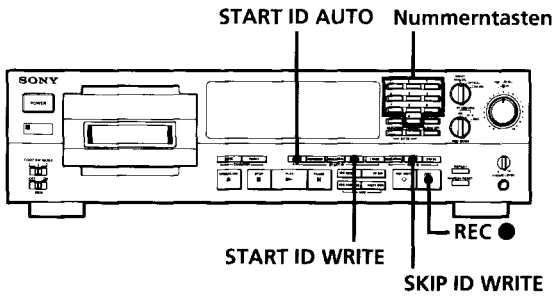
Die Sprungcodes markieren den Anfang einer zu überspringenden Passage oder eines zu überspringenden Titels. Die Sprungcodes besitzen eine Länge von 1 Sekunde (bzw. 2 Sekunden im Longplay-Modus).

Hinweise

- Während der Aufzeichnung von Subcodes arbeiten die STOP ■- und PAUSE ❚❚-Tasten nicht.
- Wenn die Löschschutzlamelle der DAT-Cassette offen ist (siehe Seite 5) ist keine Löschen der Subcodes und kein Neunumerieren der Programmnummern möglich.

Setzen von Subcodes während der Aufnahme

Start- und Sprungcodes können während der Aufnahme an jeder beliebigen Stelle manuell gesetzt werden. Im Falle der Startcodes ist auch ein automatisches Setzen möglich.



Manuelles Setzen von Start- und Sprungcodes während der Aufnahme

An jeder beliebigen Bandstelle kann während der Aufnahme durch Drücken von START ID WRITE ein Startcode bzw. durch Drücken von SKIP ID WRITE ein Sprungcode gesetzt werden. Während der betreffende Code auf das Band aufgezeichnet wird, erscheint ID WRITE im Display. Außerdem blinkt im Display die Anzeige START ID bzw. SKIP ID.

Startcode



Sprungcode



Hinweis

Die Startcodes müssen mindestens 18 Sekunden (bzw. 36 Sekunden im Longplay-Modus) auseinander liegen. Liegen sie dichter beisammen, erkennt das Deck möglicherweise den zweiten Startcode nicht.

Automatisches Setzen von Startcodes während der Aufnahme

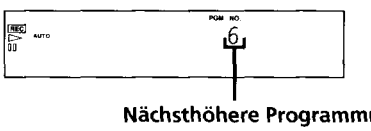
Startcodes können während der Aufnahme automatisch (zusammen mit den Programmnummern) auf das Band aufgezeichnet werden. Eine automatische Aufzeichnung von Sprungcodes ist jedoch nicht möglich.

1 Drücken Sie REC ●.
Das Deck schaltet auf Aufnahme-Pause.

2 Drücken Sie START ID AUTO wiederholt, bis AUTO im Display erscheint.

3 Wenn die Aufnahme am Ende eines bereits existierenden Aufnahmeteils fortgesetzt werden soll, legen Sie mit den Nummerntasten die nächsthöhere Programmnummer fest.

Beispiel: Wenn im bereits existierenden Aufnahmeteil 5 die höchste Programmnummer ist...



Nächsthöhere Programmnummer

Wenn die letzte auf dem Band vorhandene Programmnummer im Display angezeigt wird, brauchen Sie die nächst höhere Programmnummer nicht selbst festzulegen. Wenn die Aufnahme am Anfang eines leeren Bandes begonnen wird, erscheint im Display automatisch Programmnummer 1. Sollten Sie die Festlegung der Programmnummern versäumt haben, kann dieser später nachgeholt werden (siehe unter „Automatische Neunumerierung der Programmnummern" auf Seite 22).

(Siehe Fortsetzung)

4 Drücken Sie REC ● oder PAUSE ❚❚ zum Starten der Aufnahme. Während der Aufnahme werden die Startcodes automatisch aufgezeichnet. Bei jeder Aufzeichnung eines Startcodes blinkt ID WRITE einige Sekunden lang.

Arbeitsweise der automatischen Startcode-Aufzeichnungsfunktion im Falle eines analogen Eingangssignals

Das Deck zeichnet jeweils dann einen Startcode auf, wenn der Pegel des Eingangssignals über einen bestimmten Bezugpegel liegt, nachdem zuvor mindestens 3 Sekunden kein Signal oder ein Signal mit niedrigem Pegel anlag.

Arbeitsweise der automatischen Startcode-Aufzeichnungsfunktion im Falle eines digitalen Eingangssignals (nur DTC-A8)

Beim Aufnehmen einer an der COAXIAL IN- oder OPTICAL IN-Buchse angeschlossenen digitalen Zuspielquelle (CD-Spieler, anderes DAT-Deck usw.) zeichnet dieses Deck automatisch einen Startcode auf, wenn es einen neuen Titel im Zuspielsignal erkennt. Beim Überspielen einer DAT-Cassette werden auch die Sprungcodes automatisch mit überspielt. Beachten Sie jedoch, daß kein Startcode aufgezeichnet wird, wenn der Titel kürzer als 18 Sekunden ist.

Beim Aufnehmen des Digitalsignals von einem CD-Spieler

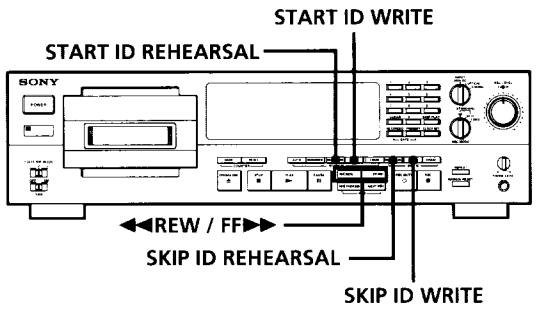
Schalten Sie zuerst das Deck auf Aufnahme. Danach drücken Sie die ► PLAY-Taste am CD-Spieler, während dieser sich im Stoppbetrieb befindet. Wenn vor dem Aufnahmestart das Deck auf Aufnahme-Pause und der CD-Spieler auf Wiedergabe-Pause geschaltet wird, wird beim Überspielen des ersten CD-Titels möglicherweise der Startcode nicht richtig auf das DAT-Band aufgezeichnet.

Hinweise

- Beim automatischen Aufzeichnen von Startcodes kommt es manchmal vor, daß der Startcode nicht (oder nicht exakt) an einem Titelanfang liegt. Löschen Sie in einem solchen Fall den Startcode oder verschieben Sie ihn exakt an den Titelanfang (siehe unter „Exaktes Positionieren von Subcodes" auf dieser Seite und unter „Löschen von Subcodes" aut Seite 21).
- Einzelheiten zum digitalen Aufnehmen mit dem PCM-2600 entnehmen Sie bitte der Zusatzinformation „Digitale Schnittstelle" (bei PCM-2600 mitgeliefert).

Setzen von Subcodes während der Wiedergabe

Auch während der Wiedergabe können wie folgt Start- oder Sprungcodes auf das Band aufgezeichnet werden.



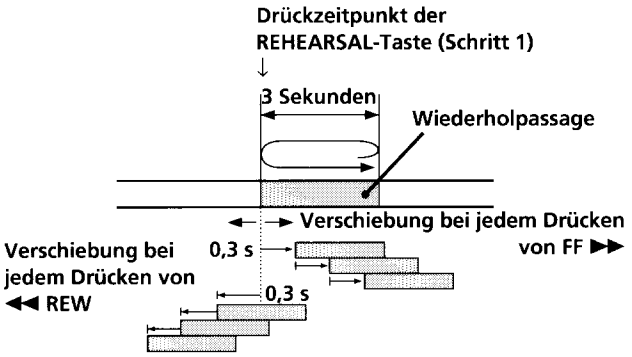
Drücken Sie START ID WRITE oder SKIP ID WRITE. Die Anzeige ID WRITE erscheint dann einige Sekunden lang im Display, und der Code wird auf das Band aufgezeichnet. Während des Aufzeichnungsvorgangs blinkt die Anzeige START ID bzw. SKIP ID.

Exaktes Positionieren von Subcodes (Rehearsal-Funktion)

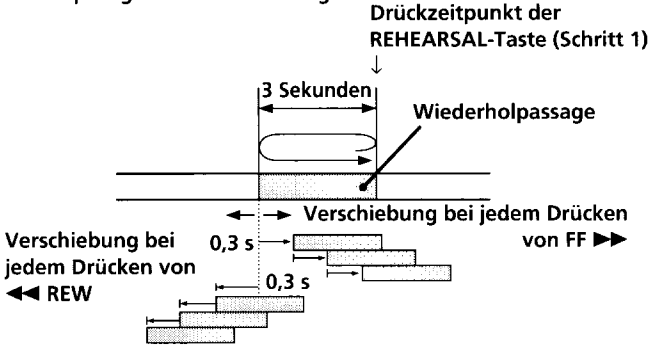
1 Drücken Sie während der Wiedergabe an der betreffenden Bandstelle die betreffende REHEARSAL-Taste (START ID REHEARSAL zum Positionieren eines Startcodes bzw. SKIP ID REHEARSAL zum Positionieren eines Sprungcodes).
REHRSL erscheint dann im Display und gleichzeitig blinkt START ID bzw. SKIP ID. Das Deck gibt nun die betreffende dreisekündige Bandpassage achtmal wiederholt wieder, wobei die Zahl rechts neben der Anzeige REHRSL angibt, wie viele Durchgänge noch ausstehen. Nach acht Wiederholdurchgängen stoppt das Band. Im Falle des Startcodes beginnt die dreisekündige Wiederholpassage am Drückzeitpunkt der REHEARSAL-Taste. Im Falle des Sprungcodes endet die dreisekündige Wiederholpassage am Drückzeitpunkt der REHEARSAL-Taste.

2 Drücken Sie ◄◄ REW oder FF ►►, um den Anfang der Wiederholpassage exakt festzulegen.
Bei jedem Drücken von ◄◄ REW bzw. FF ►► wird der Anfangspunkt um 0,3 Sekunden zurück- bzw. vorverschoben. Maximal ist eine Verschiebung von etwa 2 Sekunden in jede Richtung möglich.

Startcode-Aufzeichnung



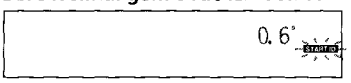
Sprungcode-Aufzeichnumg



Die zeitliche Verschiebung gegenüber dem Drückzeitpunkt der REHEARSAL-Taste wird im Display angezeigt (siehe die folgenden Beispiele).

Anzeige beim Positionieren eines Startcodes

Bei zweimaligem Drücken von FF ▶▶

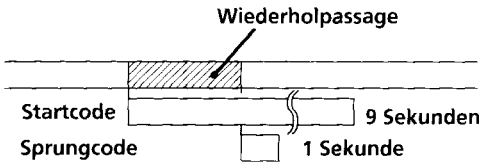


Bei zweimaligem Drücken von ◀◀ REW



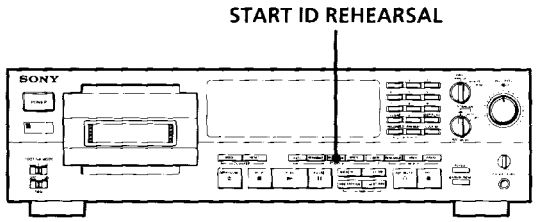
3 Drücken Sie START ID WRITE oder SKIP ID WRITE.
ID WRITE erscheint dann einige Sekunden lang, und der Code wird an der betreffenden Bandstelle aufgezeichnet.
- Der Startcode besitzt eine Länge von 9 Sekunden (beginnend am Anfang der Wiederholpassage).
- Der Sprungcode besitzt eine Länge von 1 Sekunde (beginnend am Ende der Wiederholpassage).

Start- und Sprungcode nach der Verschiebung mit der Rehearsal-Funktion



Feinkorrektur der Position eines existierenden Startcodes

Bereits auf dem Band aufgezeichnete Startcodes können nachträglich noch geringfügig vor- oder zurückverschoben werden.



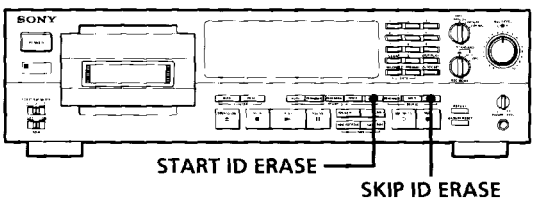
1 Drücken Sie während der Wiedergabe bei Erreichen des zu korrigierenden Startcodes die START ID REHEARSAL-Taste.
Das Deck spult dann zum Anfang des Startcodes zurück, und eine 3sekündige Passage wird von der Rehearsal-Funktion wiederholt wiedergegeben.

2 Führen Sie die Schritte 1 und 2 des Abschnittes „Exaktes Positionieren von Subcodes" von Seite 20 aus.
Der Startcode kann maximal um etwa 2 Sekunden (bzw. 4 Sekunden im Longplay-Modus) vor- oder zurückverschoben werden.

Hinweise
- Ein Startcode, der nur 10 Sekunden oder weniger vom Bandende entfernt ist, kann möglicherweise nur unter Schwierigkeiten oder überhaupt nicht verschoben werden.
- Bereits auf dem Band vorhandene Sprungcodes können nicht verschoben werden.

Löschen von Subcodes

Auf dem Band vorhandene Start- oder Sprungcodes können wie folgt gelöscht werden:



Drücken Sie START ID ERASE bzw. SKIP ID ERASE, während der zu löschende Code im Display angezeigt wird.
Während das Deck nun zum Anfang des Codes zurückspult, erscheint die Anzeige (ERASE). Während des anschließenden Löschvorgangs erscheint die Anzeige ID ERASE.
Im Falle eines Sprungcodes wird der Löschvorgang auch dann ausgeführt, wenn zum Drückzeitpunkt der SKIP ID ERASE-Taste die Anzeige SKIP ID bereits erloschen ist.
- Das Löschen eines Startcodes dauert 9 Sekunden.
- Das Löschen eines Sprungcodes dauert 1 Sekunde.
- Zusammen mit dem Startcode wird auch die zugehörige Programmnummer gelöscht.

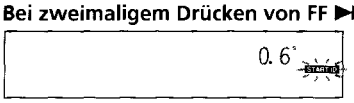
Ein Code kann auch dann gelöscht werden, wenn er nicht im Display angezeigt wird
Drücken Sie einfach die betreffende ERASE-Taste. Der vor der momentanen Position liegende Code wird dann gelöscht.

Hinweis
Wenn sich Sprung- und Startcode an der gleichen Stelle befinden, wird beim Löschen des Startcodes auch der Sprungcode gelöscht.

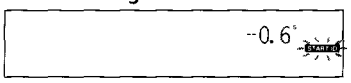
Die zeitliche Verschiebung gegenüber dem Drückzeitpunkt der REHEARSAL-Taste wird im Display angezeigt (siehe die folgenden Beispiele).

Anzeige beim Positionieren eines Startcodes

Bei zweimaligem Drücken von FF ▶▶

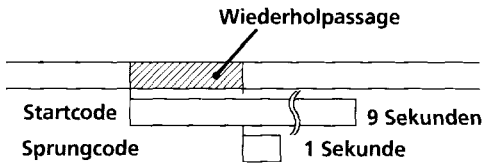


Bei zweimaligem Drücken von ◀◀ REW



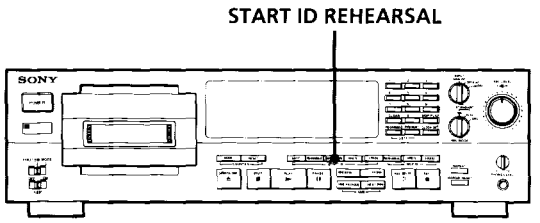
3 Drücken Sie START ID WRITE oder SKIP ID WRITE.
ID WRITE erscheint dann einige Sekunden lang, und der Code wird an der betreffenden Bandstelle aufgezeichnet.
- Der Startcode besitzt eine Länge von 9 Sekunden (beginnend am Anfang der Wiederholpassage).
- Der Sprungcode besitzt eine Länge von 1 Sekunde (beginnend am Ende der Wiederholpassage).

Start- und Sprungcode nach der Verschiebung mit der Rehearsal-Funktion



Feinkorrektur der Position eines existierenden Startcodes

Bereits auf dem Band aufgezeichnete Startcodes können nachträglich noch geringfügig vor- oder zurückverschoben werden.



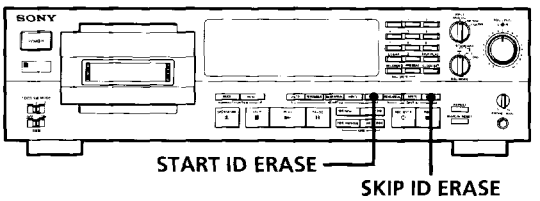
1 Drücken Sie während der Wiedergabe bei Erreichen des zu korrigierenden Startcodes die START ID REHEARSAL-Taste.
Das Deck spult dann zum Anfang des Startcodes zurück, und eine 3sekündige Passage wird von der Rehearsal-Funktion wiederholt wiedergegeben.

2 Führen Sie die Schritte 1 und 2 des Abschnittes „Exaktes Positionieren von Subcodes" von Seite 20 aus.
Der Startcode kann maximal um etwa 2 Sekunden (bzw. 4 Sekunden im Longplay-Modus) vor- oder zurückverschoben werden.

Hinweise
- Ein Startcode, der nur 10 Sekunden oder weniger vom Bandende entfernt ist, kann möglicherweise nur unter Schwierigkeiten oder überhaupt nicht verschoben werden.
- Bereits auf dem Band vorhandene Sprungcodes können nicht verschoben werden.

Löschen von Subcodes

Auf dem Band vorhandene Start- oder Sprungcodes können wie folgt gelöscht werden:



Drücken Sie START ID ERASE bzw. SKIP ID ERASE, während der zu löschende Code im Display angezeigt wird.
Während das Deck nun zum Anfang des Codes zurückspult, erscheint die Anzeige (ERASE). Während des anschließenden Löschvorgangs erscheint die Anzeige ID ERASE.
Im Falle eines Sprungcodes wird der Löschvorgang auch dann ausgeführt, wenn zum Drückzeitpunkt der SKIP ID ERASE-Taste die Anzeige SKIP ID bereits erloschen ist.
- Das Löschen eines Startcodes dauert 9 Sekunden.
- Das Löschen eines Sprungcodes dauert 1 Sekunde.
- Zusammen mit dem Startcode wird auch die zugehörige Programmnummer gelöscht.

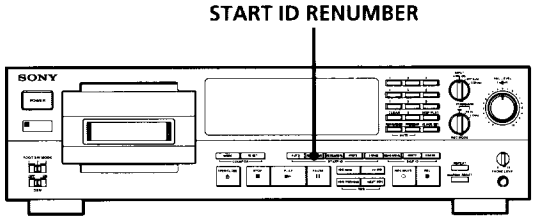
Ein Code kann auch dann gelöscht werden, wenn er nicht im Display angezeigt wird
Drücken Sie einfach die betreffende ERASE-Taste. Der vor der momentanen Position liegende Code wird dann gelöscht.

Hinweis
Wenn sich Sprung- und Startcode an der gleichen Stelle befinden, wird beim Löschen des Startcodes auch der Sprungcode gelöscht.

Automatische Neunumerierung der Programmnummern (Renumber-Funktion)

Mit der Renumber-Funktion können alle Startcodes ab Bandanfang beginnend mit Nummer 1 neu numeriert werden. In folgenden Fällen sollte eine Neunumerierung vorgenommen werden:

- Wenn während der Bandwiedergabe ein neuer Startcode hinzugefügt wurde.
- Wenn eine Programmnummer fehlt, da ein Startcode gelöscht wurde.
- Wenn auf ein bereits teilweise bespieltes Band weiter aufgenommen und dabei eine bereits vorhandene Programmnummer eingegeben wurde, oder wenn für ein Startcode keine Programmnummer vorhanden ist.



Zum Starten der Neunumerierung drücken Sie im Stopp- oder Wiedergabebetrieb die START ID RENUMBER-Taste.
RENUMBER blinkt dann im Display, und das Band wird automatisch zum Anfang zurückgespult. Das Deck sucht dann die einzelnen Startcodes nacheinander auf und teilt ihnen neue Programmnummern (beginnt mit Nummer 1) zu.
Während des Aufsprechens einer Programmnummer hört RENUMBER auf zu blinken und ID WRITE erscheint einige Sekunden lang im Display.
Am Ende der Neunumerierung wird das Band automatisch zum Anfang zurückgespult und gestoppt.

Hinweis

In folgenden Fällen ist möglicherweise keine einwandfreie Neunumerierung möglich:

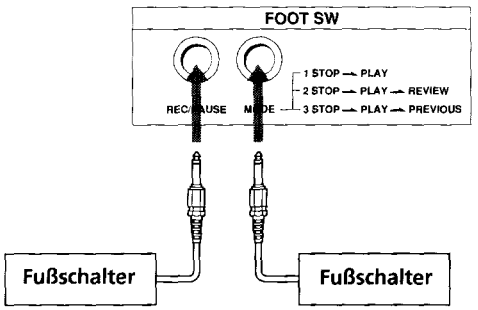
- Das Band enthält eine unbespielte Stelle.
- Der Abstand zwischen zwei Startcodes ist kürzer als 18 Sekunden (bzw. 36 Sekunden im Longplay-Modus).
- Ein Startcode ist nur 10 Sekunden oder weniger vom Bandende entfernt.

Fernsteuerung über Fußschalter (nur DTC-A8)

Bei Anschluß von Fußschalter an der Rückseite des Decks können die Bandlauffunktionen bequem mit dem Fuß gesteuert werden. Dies ist beispielsweise für Musiker, die ihre Darbietung aufzeichnen möchten, vorteilhaft.

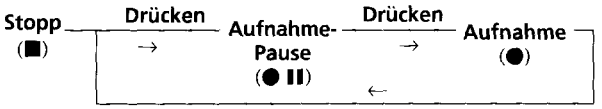
Anschließen des Fußschalters

Schließen Sie den Sony Fußschalter FS-A8 (nicht mitgeliefert) oder einen anderen handelsüblichen Fußschalter (nicht einrastender Typ mit Klinkenstecker) an die FOOT SW-Buchsen an der Rückseite des Decks an.



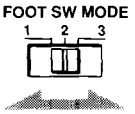
Über FOOT SW (REC/PAUSE)-Buchse steuerbare Funktionen

Bei jedem Drücken des an dieser Buchse angeschlossenen Fußschalters schaltet das Deck zwischen Aufnahme-Pause und Aufnahme um (vorausgesetzt, es ist eine bespielbare Cassette eingelegt).



Steuerbare Funktionen über FOOT SW (MODE)-Buchse

Die mit dem an dieser Buchse angeschlossenen Fußschalter steuerbaren Funktionen hängen von der Einstellung des FOOT SW MODE-Schalters (an der Gerätevorderseite) ab.



Einstellung von FOOT SW MODE	Funktionsumschaltung
1	Stopp (■) → Drücken → Wiedergabe (►) → Drücken → ←
2	Stopp (■) → Drücken → Wiedergabe (►) → Drücken → Review* (◄◄•►) → ←
	Die Review-Wiedergabe dauert etwa 15 Sekunden; danach stoppt das Deck automatisch.
3	Stopp (■) → Drücken → Wiedergabe (►) → Drücken → AMS-Rückwärtssuche** (I◄◄) ←
	Am Anfang des momentanen Titels stoppt das Deck automatisch.

* Wenn der Fußschalter während der Review-Wiedergabe gedrückt wird, stoppt das Deck.

** Wenn der Fußschalter während des AMS-Suchvorgangs gedrückt wird, stoppt das Deck.

Starten der Programm-Wiedergabe mit dem Fußschalter

1 Stellen Sie FOOT SW MODE auf 3.
2 Programmieren Sie die Titelabfolge, indem Sie die Schritte 1 bis 3 des Abschnitts „Programm-Wiedergabe" von Seite 18 ausführen.
3 Drücken Sie den Fußschalter.
Das Deck sucht den Anfang des ersten Titels auf und stoppt.
4 Drücken Sie den Fußschalter erneut.
Das Deck gibt den ersten Titel wieder. Danach sucht es den zweiten Titel der programmierten Abfolge auf und stoppt.
5 Drücken Sie den Fußschalter erneut, um den Titel wiederzugeben.
Der „Wiedergabe-Such-Stopp"-Vorgang wird solange ausgeführt, bis alle Titel des Programms wiedergegeben worden sind. Wenn der Fußschalter während der Wiedergabe eines Titels gedrückt wird, sucht das Deck den Anfang eines Titels auf und stoppt.

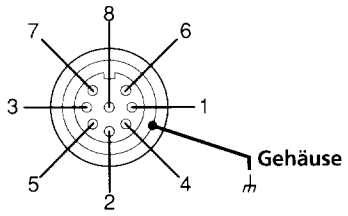
Verwendung einer Kabel-Fernbedienung (nur PCM-2600)

Zur Steuerung des Decks kann an die REMOTE-Buchse an der Rückseite eine Kabel-Fernbedienung angeschlossen werden.

Anschluß an die REMOTE-Buchse

Zur Steuerung über die angeschlossene Kabel-Fernbedienung stellen Sie den REMOTE-Schalter an der Vorderseite auf WIRED.
Die Stiftbelegung der REMOTE-Buchse an der Rückseite ist wie folgt.

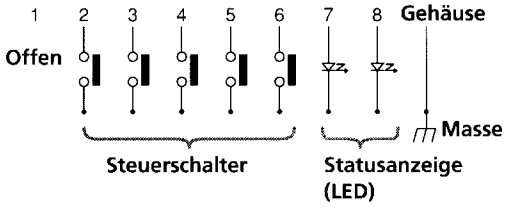
8pol DIN-Buchse



	Stift-Nr.	MODE 1 (Wiedergabe)	MODE 2 (Aufnahme)
Steuersignal	1	H-Pegel (konstant)	L-Pegel (konstant)
	2	H: STOP L: PLAY	L: STOP
	3	L: STOP	L: START ID WRITE
	4	L: PLAY	L: PLAY
	5	L: REW	L: PAUSE
	6	L: FF	L: REC
Statusausgabe	7	H: STOP	H: REC-PAUSE
	8	H: PLAY	H: REC
Gehäuse		Masse	Masse

Steuersignal H: offen (Impedanz: über 30 kOhm)
L: Massepotential (Impedanz unter 100 Ohm)
Statusausgabe H: ca. 2 V (15 mA)
L: offen (hohe Impedanz)

Anschlußdiagramm (MODE 1)



Hinweise

- Bei MODE 2 legen Sie Stift-Nr. 1 auf Masse.
- Über Stift-Nr. 1 (H- oder L-Pegel) wird festgelegt, ob sich die anderen Stifte (Nr. 2 bis 8) im MODE 1 (Wiedergabe) oder MODE 2 (Aufnahme) befinden.
- Im MODE 1 kann Stift Nr. 2 für die Fader-Startfunktion verwendet werden.
- Bei den Stiften 2 bis 6 besitzt jeweils das Steuersignal mit der kleineren Nummer Priorität.
- Die Steuerschalter sollten so ausgelegt sein, daß keine Störeimpulse entstehen.
- Die Stifte-Nr. 7 und 8 (Statusausgang) können jeweils eine LED ansteuern. Wenn der von diesen Stiften gelieferte Strom nicht ausreicht, ist eine zusätzliche Verstärkungsschaltung (evtl. mit getrennter Stromversorgung) erforderlich.
- Ändern Sie den Pegel von Stift-Nr. 1 (durch den zwischen Mode 1 und 2 umgeschaltet wird) nicht während der Wiedergabe oder Aufnahme, da es sonst zu Betriebsstörungen kommen kann.

Zur besonderen Beachtung

Zur Sicherheit

- Bauen Sie das Gehäuse nicht auseinander, da sonst elektrische Schlaggefahr besteht. Überlassen Sie Wartungsarbeiten nur einem Fachmann.
- Sollte ein fester Gegenstand oder Flüssigkeit in das Gehäuse gelangen, trennen Sie das Netzkabel ab, bevor Sie das Gerät weiterverwenden.

Zur Stromversorgung

- Vergewissern Sie sich vor der Inbetriebnahme des Geräts, daß die Betriebsspannung mit der örtlichen Netzspannung übereinstimmt. Die Betriebsspannung steht auf dem Typenschild an der Geräterückseite.
- Wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird, trennen Sie das Netzkabel von der Wandsteckdose ab. Zum Abtrennen des Kabels fassen Sie stets am Stecker und niemals am Kabel selbst an.

Zum Betrieb

Wenn das Gerät direkt von einem kalten an einen warmen Ort gebracht oder in einem sehr feuchten Raum betrieben wird, kann sich Feuchtigkeit auf der Linse im Inneren niederschlagen. CAUTION erscheint dann im Display, und das Gerät arbeitet nicht mehr einwandfrei. Nehmen Sie in einem solchen Fall die Cassette heraus und warten Sie im eingeschalteten Zustand etwa eine Stunde lang, bis die Feuchtigkeit verdunstet ist.

Zur Aufstellung

- Stellen Sie das Gerät an einen Platz, an dem ausreichende Luftzirkulation gewährleistet ist.
- Folgende Aufstellungsplätze sind ungeeignet:
  - — weiche Unterlagen wie Decken usw., da hierdurch die Ventilationsöffnungen an der Unterseite blockiert werden können.
  - — Nähe von Heizungen.
  - — Plätze, die direktem Sonnenlicht ausgesetzt sind.
  - — Schräge Unterlagen.
  - — Plätze, die starker Staubentwicklung oder mechanischen Stößen ausgesetzt sind.

Zu den DAT-Cassetten

- Legen Sie die DAT-Cassette nach dem Betrieb wieder in ihre Schachtel zurück. Achten Sie darauf, daß der Aufbewahrungsplatz keinem Sonnenlicht, keinen hohen Temperaturen, keiner Feuchtigkeit und keinem Staub ausgesetzt ist.
- 120-Minuten-Cassetten sollten möglichst nicht verwendet werden. Da das Band dieser Cassetten sehr dünn ist, kann es leicht beschädigt werden oder zu Betriebsstörungen kommen. Außerdem stimmen bei solchen Cassetten die Zeitanzeigen im Display nicht exakt.
- Die DAT-Cassette ist so konstruiert, daß das Band geschützt ist und kein Staub eindringen kann. Öffnen Sie die Bandabdeckung nicht.
- An der Öffnung an der Rückseite der Cassette erkennt das Deck den Bandtyp. Überkleben Sie die Vertiefung nicht.

Bei weiterführenden Fragen wenden Sie sich bitte an den nächsten Sony Händler.

Reinigung

Reinigen des Gehäuses, des Bedienungspultes und der Bedienungselemente

Reinigen Sie diese Teile mit einem weichen, leicht mit mildem Haushaltsreiniger angefeuchteten Tuch. Scheuerschwämme, Scheuerpulver und Lösungen wie Alkohol oder Benzin dürfen nicht verwendet werden.

Reinigen des Tonkopfes und des Bandpfades

- Nach längerem Betrieb ist der Tonkopf möglicherweise verschmutzt. Um bestmögliche Aufnahme- und Wiedergabequalität zu gewährleisten, sollte nach jeweils etwa zehn Betriebsstunden eine Reinigung mit der Sony Reinigungscassette DT-10CL (nicht mitgeliefert) vorgenommen werden.
- Wenn das Deck längere Zeit nicht benutzt wurde, reinigen Sie den Kopf mit einer Reinigungscassette.
  Durch Verschmutzung des Kopfes kann es zu Tonaussetzern bei der Wiedergabe kommen.

Verwendung der Reinigungscassette

1 Legen Sie die Reinigungscassette (genau wie eine normale DAT-Cassette) ein.
2 Drücken Sie PLAY ►. Nach zehn Sekunden drücken Sie dann STOP ■. (Die Tasten REC ● und FF ►► dürfen beim Reinigen nicht gedrückt werden.)
3 Nehmen Sie die Reinigungscassette heraus, ohne sie zuvor zurückzuspulen. Spulen Sie sie erst zurück, wenn sie am Ende angelangt ist.

Hinweise zur Reinigung

- Nach zehnstündigem Betrieb des Decks erscheint beim Einschalten die Anzeige CLEANING etwa zehn Sekunden lang im Display. Reinigen Sie dann den Tonkopf und den Bandpfad.
- Aufgrund des kurzen Bandes der Reinigungscassette wird die Laufzeit und die Restzeit nicht im Display angezeigt.

Meldungen im Display

In der folgenden Tabelle sind die Meldungen und ihre Bedeutung zusammengestellt:

Meldung	Bedeutung
BLANK	Das Deck sucht den Anfang einer unbespielten Bandstelle.
CAUTION	Die Sicherheitsschaltung ist angesprochen (beispielsweise aufgrund von Feuchtigkeit).
CLEANING	Aufforderung zum Reinigen des Kopfes und des Bandpfades. Diese Meldung erscheint nach zehn Betriebsstunden etwa zehn Sekunden lang, wenn das Deck eingeschaltet wird.
(ERASE)	Die Subcode-Löschfunktion ist aktiviert.
ID ERASE	Ein Start- oder Sprungcode wird gelöscht.
ID WRITE	Ein Startcode, ein Sprungcode oder eine Programmnummer wird aufgezeichnet.
M.SCAN	Die M.SCAN-Taste an der Fernbedienung wurde gedrückt bzw. der Anspielbetrieb beginnt.
NO TAPE	Es ist keine Cassette eingelegt.
PROHIBIT	Die digitale Zuspielquelle kann nicht über den Digitaleingang des Decks aufgezeichnet werden. Genaueres siehe unter „Arbeitsweise des Serial Copy Management System" auf Seite 30 bis 31.
PROTECT	Die Löschschutzlamelle der Cassette ist geöffnet (es kann nicht auf die Cassette aufgenommen werden).
REHRSL	Die Rehearsal-Funktion ist aktiviert.
SOURCE	Das Deck war länger als etwa zehn Minuten auf Aufnahme-Pause geschaltet; oder es wurde REC ● gedrückt, während keine Cassette oder eine gegen Aufnahme gesperrte Cassette eingelegt war.
TAPE END	Das Ende des bespielten Teils ist erreicht.
TAPE TOP	Der Bandanfang ist erreicht.
UNLOCK	An der mit dem INPUT-Schalter gewählten Buchse liegt kein Digitalsignal an.
WAIT	Das Deck sucht den Anfang des unbespielten Bandteils auf.
(WRITE)	Die Code-Aufzeichnungsfunktion ist aktiviert.

Störungsüberprüfungen

Bei Problemen mit dem Deck gehen Sie die folgende Liste durch. Wenn das Problem nicht behoben werden kann, wenden Sie sich an den nächste Sony Händler.

Der Cassettenhalter schließt sich nicht.

➡ Sicherstellen, daß die Cassette richtig eingelegt ist (siehe Seite 4 und 6).

Die Funktionstasten arbeiten nicht.

➡ Das Deck wurde gerade zuvor eingeschaltet; es arbeitet die ersten vier Sekunden noch nicht. Warten Sie vier Sekunden (bzw. zehn Sekunden bei Erscheinen der Meldung CLEANING) ab, bevor Sie das Deck in Betrieb nehmen.

➡ Die PAUSE ❚❚-Taste ist eingeschaltet. Die Pause durch erneutes Drücken von PAUSE ❚❚ abschalten.

➡ Das Band ist am Ende angelangt. Das Band durch Drücken von ◀◀ REW zurückspulen.

Kein Ton.

➡ Das Deck ist nicht richtig angeschlossen. Das Deck richtig anschließen. (Siehe Seite 8 bis 10).

➡ Der angeschlossene Verstärker arbeitet nicht einwandfrei. Den Verstärker richtig einstellen (siehe Anleitung des Verstärkers).

Das Deck nimmt nicht auf.

➡ Die Löschschutzlamelle der Cassette ist geöffnet. Mit der Lamelle die Vertiefung schließen (siehe Seite 5).

➡ Der INPUT-Schalter ist nicht richtig eingestellt. Den Schalter richtig einstellen.

➡ Der REC LEVEL-Regler steht auf 0. Durch Drehen des Reglers nach rechts den Aufnahmepegel höher einstellen (nur beim Aufnehmen eines Analogsignals).

➡ Der digitale Kopierbetrieb ist gesperrt (beim Aufnehmen eines digitalen Eingangssignals). Über den Analogeingang ein analoges Eingangssignal einspeisen.

Die OPEN/CLOSE ⏏-Taste arbeitet nicht.

➡ Das Deck führt momentan eine Aufnahme aus (die OPEN/CLOSE ⏏-Taste arbeitet dann nicht). Vor Drücken von OPEN/CLOSE ⏏ muß die Aufnahme durch Drücken von STOP ■ oder PAUSE ❚❚ gestoppt werden.

CAUTION erscheint im Display, und das Deck arbeitet nicht.

➡ Aufgrund von Feuchtigkeit ist die Sicherheitsschaltung angesprochen. Die Cassette herausnehmen und bei eingeschaltetem Deck etwa eine Stunde lang abwarten. Dann das Deck einmal aus- und wieder einschalten (siehe Seite 25).

Subcodes können nicht aufgenommen werden.

➡ Die Löschschutzlamelle der Cassette ist geöffnet. Mit der Lamelle die Vertiefung verschließen (siehe Seite 5).

Während des Aufnahmevorgangs kann kein Startcode gesetzt werden.

➡ Der neue Startcode muß mindestens neun Sekunden (bzw. 18 Sekunden im Longplay-Modus) vom Ende des vorausgegangenen Startcodes entfernt sein. Erst wenn diese Zeit verstrichen ist, kann wieder ein Startcode gesetzt werden.

Der gewünschte Titel kann nicht gefunden werden.

➡ Die eingegebene Programmnummer ist nicht auf dem Band vorhanden. Durch Drücken von START ID RENUMBER eine Neunumerierung ausführen.

➡ Die Programmnummern sind nicht der Reihe nach angeordnet. Durch Drücken von START ID RENUMBER eine Neunumerierung ausführen.

Während der Wiedergabe setzt plötzlich die Suchfunktion ein.

➡ Die Sprungfunktion ist eingeschaltet. Die Sprungfunktion durch Drücken von SKIP PLAY ausschalten (so daß SKIP PLAY im Display erlischt).

➡ Die Wiederholspielfunktion ist eingeschaltet. Die Wiederholspielfunktion durch wiederholtes Drücken von REPEAT ausschalten (so daß weder REPEAT noch REPEAT 1 im Display angezeigt wird).

Die Funktionstasten arbeiten nicht, während ein Start- oder Sprungcode aufgezeichnet oder gelöscht wird.

➡ Es handelt sich dabei nicht um eine Störung. Während der neun Sekunden (bzw. 18 Sekunden im Longplay-Modus) dauernden Aufzeichnungsphase des Codes sind alle Tasten desaktiviert. Mit dem Drücken einer Taste abwarten, bis der Code ganz aufgezeichnet ist.

Die Absolutzeitcodes können nicht aufgezeichnet werden.

➡ Es wurde innerhalb eines unbespielten Bandteils mit der Aufnahme begonnen. Das Band zum Anfang zurückspulen oder das Ende der existierenden Aufzeichnung mit der Ende-Suchfunktion aufsuchen und erst dann mit der Aufnahme beginnen.

Starke Laufgeräusche beim Vor- oder Rückspulen.

➡ Es handelt sich dabei nicht um eine Störung. Die Laufgeräusche werden durch die Cassetten-Mechanik verursacht.

Das Band stoppt plötzliche.

➡ Die Cassette ist beschädigt. OPEN/CLOSE ⏏ drücken und eine andere Cassette einsetzen.

Die eingebaute Uhr arbeitet bei ausgeschalteter Stromversorgung nicht richtig.

➡ Die im Deck eingebaute Batterie muß ausgewechselt werden. Die Batterie von einem Sony Fachmann auswechseln lassen (kostenpflichtig).

Nach Drücken von ◀◀ REW/FF ▶▶ oder I◀◀ PREVIOUS/ NEXT ▶▶I läuft das Band nicht sofort los, sondern stoppt kurzzeitig.

➡ Der Bandstopp wird durch die Steuerlogik bewirkt. Es handelt sich nicht um eine Störung.

Das Deck kann nicht von der mitgelieferten Fernbedienung aus gesteuert werden.

➡ Die Batterien sind erschöpft. Die Batterien auswechseln.

➡ Den REMOTE-Schalter auf WIRELESS stellen (nur bei PCM-2600).

SBM erscheint nicht im Display, obwohl der SBM-Schalter auf ON steht.

➡ SBM erscheint nur beim Aufnehmen eines Analogsignals mit einer Abtastfrequenz von 48 kHz oder 44,1 kHz (nicht jedoch beim Aufnehmen eines Digitalsignals oder eines Analogsignals mit einer Abtastfrequenz von 32 kHz und auch nicht bei der Wiedergabe).

Technische Daten

Daten für DTC-A8 und PCM-2600

Aufnahmesystem

Band	DAT (Digital Audio Tape)
Aufnahmekopf	Rotierend
Aufnahmezeit	Standardplay: 120 Minuten Longplay: 240 Minuten (DT-120)
Bandgeschwindigkeit	Standardplay: 8,15 mm/s Longplay: 4,075 mm/s
Kopftrommel-Drehzahl	Standardplay: 2.000 min^{-1} Longplay: 1.000 min^{-1}
Fehlerkorrektur	Doppelter Read Solomon Code

Bandteil

Spurabstand	13,6 µm (20,4 µm)
Abtastfrequenzen	48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz
Modulationsart	8-10-Modulation
Transferrate	2,46 MBit/s
Anzahl der Kanäle	2 (Stereo)
D/A-Wandlung (Quantisierung)	Standardplay: 16 Bit, linear Longplay: 12 Bit, nicht linear

Allgemeine Daten

Stromversorgung

Bezugsland	Betriebsspannung
USA/Kanada	120 V Wechselspannung, 60 Hz
Kontinentaleuropa/ Großbritannien	220 - 240 V Wechselspannung, 50/60 Hz

Leistungsaufnahme

Bezugsland	Leistrungsautnahme	
	DTC-A8	PCM-2600
USA/Kanada	33 W	35 W
Kontinentaleuropa/ Großbritannien	34 W	37 W

Abmessungen	ca. 430 × 125 × 350 mm (B/H/T), ausschl. Gestellmontagehalter
Gewicht	DTC-A8: ca. 6,0 kg PCM-2600: ca. 6,2 kg

Fernbedienung RM-D868 (mitgeliefert)

Prinzip	Infrarot-Übertragung
Stromversorgung	3 V Gleichspannung, 2 Mignonzellen (R6, AA)
Abmessungen	ca. 45 × 185 × 20 mm (B/H/T)
Gewicht	ca. 100 g, einschl. Batterien

Mitgeliefertes Zubehör

Siehe Seite 7.

DTC-A8

Eingangsbuchsen

Analog

Bezeichnung	Typ	Impedanz	Nennpegel
LINE	Cinch	47 kOhm	–4 dBs
LINE	Klinke	47 kOhm	–4 dBs

Digital

Bezeichnung	Typ	Impedanz	Nennpegel
COAXIAL	Koaxial	75 Ohm	0,5 Vss
OPTICAL	Optobuchse	—	—

Ausgangsbuchsen

Analog

Bezeichnung	Typ	Impedanz	Nennpegel	Lastimpedanz
LINE	Cinch	1 kOhm	–4 dBs	10 kOhm oder mehr
LINE	Klinke	1 kOhm	–4 dBs	10 kOhm oder mehr
HEADPHONES	Stereo-Klinke	100 Ohm	1,2 mW	32 Ohm

Digital

Bezeichnung	Typ	Impedanz	Nennpegel/ Wellenlänge	Lastimpedanz
COAXIAL	Koaxial	75 Ohm	0,5 Vss	75 Ohm
OPTICAL	Optobuchse	—	660 nm	—

Fußschalterbuchsen	Klinke × 2

Audiodaten

Frequenzgang*	Standardplay: 2 - 22.000 Hz (± 0,5 dB) Longplay: 2 - 14.500 Hz (± 0,5 dB)
Signal-Rauschabstand*	über 90 dB (Standardplay und Longplay)
Dynamikumfang*	über 90 dB (Standardplay und Longplay)
Gesamtklirrgrad*	Standardplay: unter 0,005% (1 kHz) Longplay: unter 0,008% (1 kHz)
Gleichlaufschwankungen	unterhalb Meßgrenze (± 0,001% W.PEAK)

* Bei analogem Eingangssignal mit ausgeschalteter SBM-Funktion

PCM-2600

Eingangsbuchsen

Analog

Bezeichnung	Typ	Impedanz	Nennpegel*
LINE	XLR-3 -Buchse	ca. 10 kOhm (symmetrisch)	+4 dBs (werksseitige Voreinstellung)

Digital

Bezeichnung	Typ	Impedanz	Nennpegel
COAXIAL	Koaxial	75 Ohm	0,5 Vss
AES/EBU	XLR-3 -Buchse	110 Ohm (symmetrisch)	—

Ausgangsbuchsen

Analog

Bezeichnung	Typ	Impedanz	Nennpegel*	Lastimpedanz
LINE	XLR-3 -Stift-buchse	ca. 150 Ohm (symmetrisch)	+4 dB (werksseitige Voreinstellung)	10 kOhm
HEADPHONES	Stereo-Klinke	100 Ohm	0,18 mW	32 Ohm

Digital

Bezeichnung	Typ	Impedanz	Nennpegel/ Wellenläge	Lastimpedanz
COAXIAL	Koaxial	75 Ohm	0,5 Vss	75 Ohm
AES/EBU	XLR-3 -Stift-buchse	20 Ohm (symmetrisch)	—	110 Ohm

Referenzpegel-Variationsbereich für analogen Ausgang/ Eingang (LINE)*
+4 dBs bis –12 dBs

Max. Pegel des analogen Ausgangs (LINE)
+24 dBs

Fernsteuerbuchse 8pol DIN (parallel)

Audiodaten

Frequenzgang**
Standardplay: 20 - 20.000 Hz(±0,5 dB)
Longplay: 20 - 14.500 Hz (± 0,5 dB)

Signal-Rauschabstand** über 90 dB (20-kHz-Tiefpaßfilter, mit Bewertungsfilter A)

Gesamtklirrgrad**
Standardplay: unter 0,05% (1 kHz, Referenzpegel*, 20-kHz-Tiefpaßfilter)
Longplay: unter 0,3% (1 kHz, Referenzpegel*, 20-kHz-Tiefpaßfilter)

Gleichlaufschwankungen unterhalb Meßgrenze (±0,001% W.PEAK)

* Der Spitzenpegel entspricht –20 dB im Spitzenpegelmeter.
** Bei analogem Eingangssignal und ausgeschalteter SBM-Funktion.

Super-Bit-Mapping-Funktion (SBM)

Die SBM-Funktion reduziert beim Aufnehmen von analogen Eingangssignalen die Rauschanteile in dem Frequenzband, für das das menschliche Ohr am sensibelsten ist und erweitert dadurch den Dynamikumfang.
Beim Aufnehmen eines analogen Eingangssignals über die LINE IN-Buchsen schalten Sie die Funktion am SBM-Schalter ein (jedoch nicht im Longplay-Betrieb mit 32 kHz).

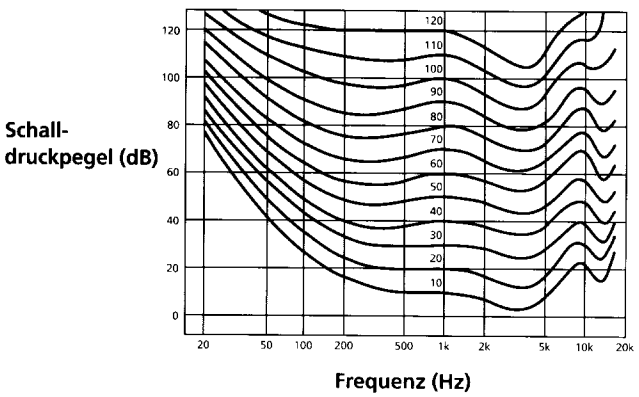
Hochpräziser A/D-Impulskonverter

Das DAT-Deck wandelt das analoge Eingangssignal mit einem A/D-Impulskonverter und Dezimierungsfilter in ein 24-Bit-Digitalsignal um. Gegenüber dem DAT-System, das genau wie CDs mit einer 16-Bit-Quantisierung arbeitet, stehen also zusätzlich 8 Bit zur Verfügung. Die präzisere Quantisierung gewährleistet ein geringeres Quantisierungsrauschen. Bei der Umwandlung der 24-Bit-Daten in die für den Aufnahmevorgang erforderlichen 16-Bit-Daten fügt die SBM-Funktion die 4-Bit-Informationen, die beim bisherigen Verfahren verlorengingen, in das 16-Bit-Signal ein und gewährleistet dadurch eine bessere Klangqualität.

Empfindlichkeitscharakteristik des menschlichen Ohres

Die SBM-Funktion fügt die zusätzlichen Signalinformationen unter Berücksichtigung der Empfindlichkeitscharakteristik des menschlichen Ohres ein. Das menschliche Ohr kann Frequenzen zwischen 20 Hz und 20 kHz wahrnehmen, die höchste Empfindlichkeit liegt jedoch zwischen 3 kHz und 4 kHz (siehe Abb. A). Das Quantisierungsrauschen wird nun in dem Bereich, in dem das menschliche Ohr am sensibelsten ist, auch am stärksten reduziert. Dadurch ergibt sich eine wesentlich höhere Gesamt-Rauschverminderung.

Abb. A



Noise-Shaping-Filter

Das SBM-System arbeitet mit einem Noise-Shaping-Filter (siehe Abb. B), dessen Frequenzgang der Empfindlichkeitscharakteristik des menschlichen Ohres entspricht. Das Filter reduziert das Quantisierungsrauschen hauptsächlich in dem Frequenzbereich, in dem das menschliche Ohr am sensibelsten ist. Durch Reintegration der unteren Bit-Information mit der höheren Bit-Information werden die (normalerweise verlorenen) Quantisierungsfehler dem Eingangssignal wieder hinzugefügt (siehe Abb. B).

Abb. B

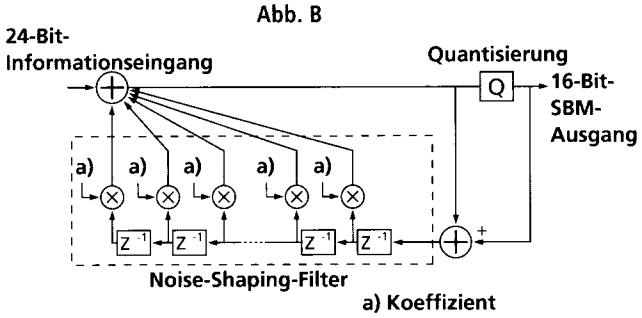
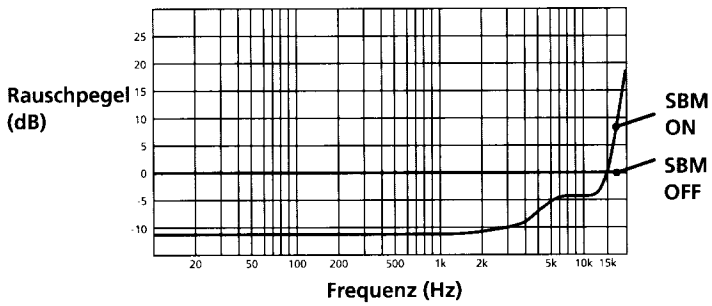


Abb. C zeigt die Reduzierung des Quantisierungsrauschens bei eingeschaltetem SBM-Schalter (theoretische Werte). Lag der Rauschpegel bei ausgeschaltetem SBM-Schalter bei 0 dB, so erhält man bei eingeschaltetem SBM-Schalter unterhalb von 3 kHz eine Reduzierung von mehr als 10 dB.

Abb. C

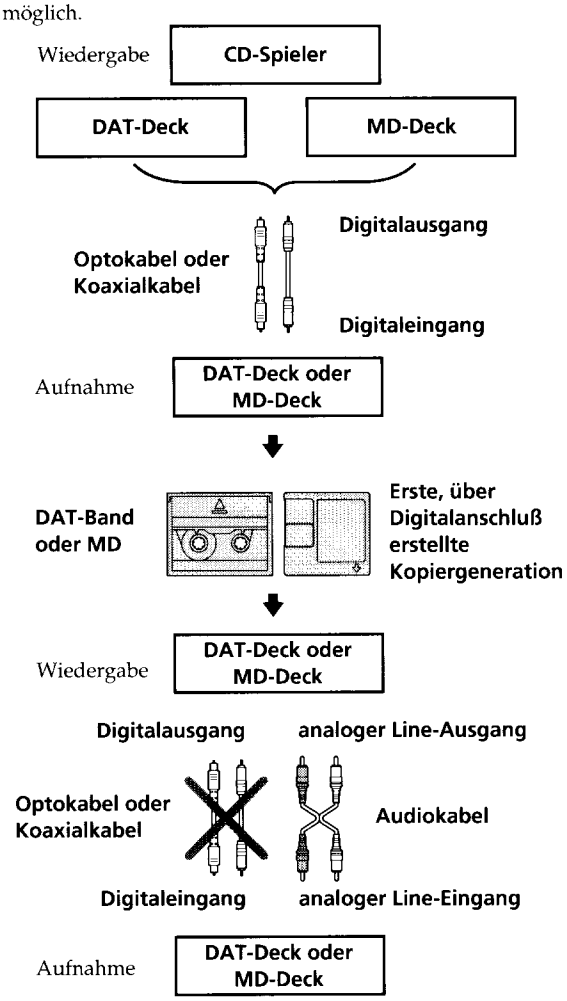


Die SBM-Funktion arbeitet nur beim Aufnehmen. Bei der Wiedergabe erhält man eine bessere Klangqualität, unabhängig von der Einstellung des SBM-Schalters und dem verwendeten DAT-Deck.

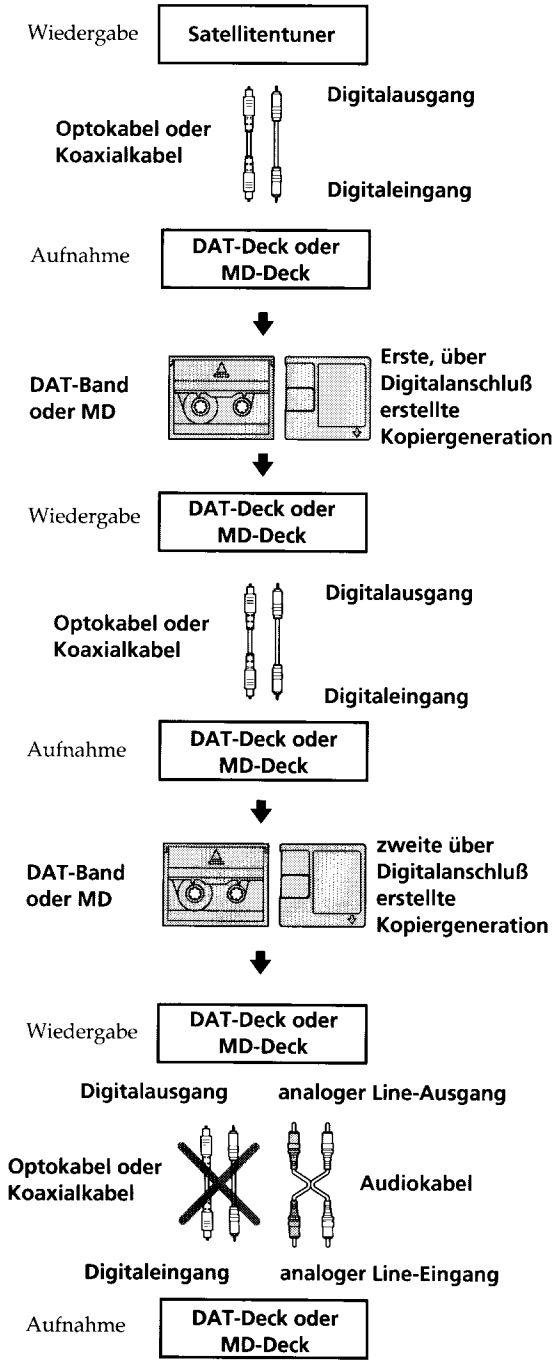
Arbeitsweise des „Serial Copy Management System" (nur DTC-A8)

Das „Serial Copy Management System" des DAT-Decks DTC-A8 gestattet ein einmaliges digitales Überspielen einer Digitalquelle, ein weiteres digitales Kopieren wird jedoch verhindert. Die Arbeitsweise dieses Systems wird durch die folgenden Diagramme veranschaulicht.

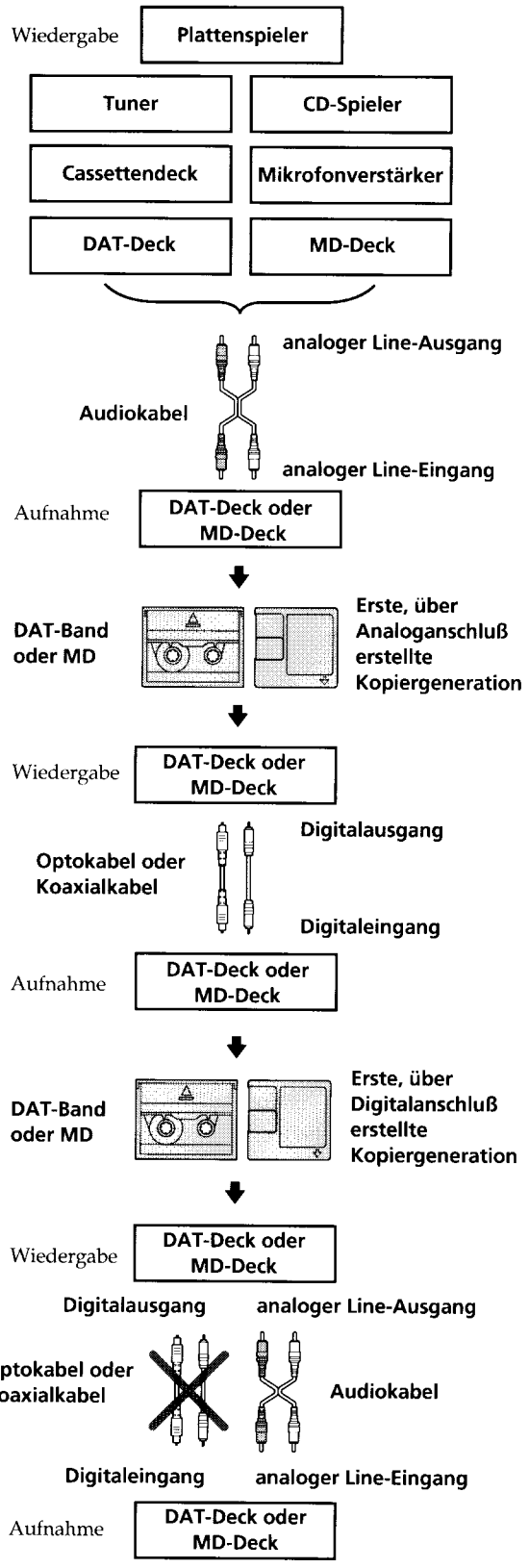
1 Über den Digitaleingang des DAT-Decks (oder eines MD-Recorders) kann eine digitale Signalquelle (CD, vorbespielte MD oder DAT-Band) aufgenommen werden. Ein anschließendes nochmaliges Kopieren des DAT-Bandes (bzw. der MD) über einen Digitalanschluß ist jedoch nicht möglich.



2 Ein digitales Satellitensignal kann auf ein DAT-Band oder eine MD über den Digitaleingang des DAT-Decks oder eines MD-Decks, das Signale mit einer Abtastfrequenz von 32 kHz oder 48 kHz verarbeiten kann, aufgenommen werden. Das so erstellte DAT-Band bzw. die so erstellte MD kann danach einmal über einen Digitalanschluß auf ein anderes DAT-Band oder eine andere MD überspielt werden. Danach ist jedoch kein weiteres digitales Überspielen mehr möglich. Weitere Kopiergenerationen können nur noch über den Analogeingang des DAT-Decks bzw. MD-Decks erstellt werden.



3 Wenn die erste Kopiergeneration des DAT-Bandes oder der MD mit einem analogen Eingangssignal erstellt wurde, ist anschließend ein einmaliges Kopieren über einen Digitalanschluß möglich. Weitere Kopiergenerationen des DAT-Bandes bzw. der MD können jedoch nicht mehr über einen Digitalanschluß erstellt werden.



Stichwortverzeichnis

A

Absolutzeitcode 12
AMS (Automatic Music Sensor) 17
Anschluß (DTC-A8) 8
Anschluß (PCM-2600) 9
Anspielbetrieb (MUSIC SCAN) 17
Aufnahme 4
Aufnahmedatum und -zeit 16
Aufnahmemodus 13
Aufnahmepegel, einstellen 13

B, C

Batterien 7

D

Direktsuche 17
Display-Anzeigen 16
  Absolutzeit 16
  Anzeige von Datum und Uhrzeit 11
  Aufnahmedatum und -zeit 16
  Einstellen der Uhr 11
  Laufzeit des Bandes 16
  Restzeit des Bandes 16
  Titelspielzeit 16
Display-Meldungen 26

E

Einlegen der Batterien in die Fernbedienung 7
Emphasis 12, 17
Ende-Suchfunktion 14

F

Fernsteuerung
  über Fußschalter (nur DTC-A8) 23
  über Kabel-Fernbedienungsscha lter (nur PCM-2600) 24

G, H, I, J, K

Gestellmontagehalter 7

L, M

Löschschutzlamelle 5

N, O

Neunumerierung 22

P, Q

Programm-Wiedergabe (RMS) 18
  Hinzuprogramieren eines Titels 18
  Löschen des ganzen Titelprogramms 18
Programmnummern 19, 22

R

Record Mute-Funktion 15
Rehearsal-Funktion 20, 21
Reinigung 25
Reinigung von Tonkopf und Bandpfad 25

S, T

Serial Copy Management System 30
Sprungcode (Skip ID) 19
  Manuelles Setzen von Sprungcodes während der Aufnahme 19
  Löschen von Subcodes 21
  Setzen von Sprungcodes während der Wiedergabe 20
Sprungfunktion 18
Startcode (Start ID) 19
  Automatisches Setzen von Startcodes während der Aufnahme 19
  Exaktes Positionieren von Subcodes 20
  Feinkorrektur der Position eines existierenden Startcodes 21
  Löschen von Subcodes 21
  Manuelles Setzen von Startcodes während der Aufnahme 19
  Setzen von Startcodes während der Wiedergabe 20
Stummstellen 12
Subcodes 19
Super-Bit-Mapping-Funktion (SBM) 14, 29

U, V

Unbespielte Bandstelle 12, 14, 15

W, X, Y, Z

Wiedergabe 6
  Hinzuprogrammieren eines weiteren Titels 18
  Löschen des ganzen Titelprogramms 18
  Überprüfen der programmierten Titelabfolge 18
Wiederholspielbetrieb 17
  einzelner Titel 18
  alle Titel 17

Bezeichnung der Bedienungselemente

Tasten

CLEAR 17, 18
CLOCK SET 11
COUNTER MODE 16
COUNTER RESET 16
M.SCAN 17
MARGIN RESET 13
PAUSE ❚❚ 5, 6, 15
PLAY ► 5, 6, 15, 17
OPEN/CLOSE ⏏ 5, 6
PRESENT. 11, 16
I◄◄ PREVIOUS/NEXT ►►I 6, 17
REC ● 5, 19
REC MUTE ○ 15
RECORDED 16
REPEAT 17
◄◄ REW/FF ►► 5, 6, 11, 14, 20
RMS CHECK 18
RMS ENTER 18
SKIP ID ERASE 21
SKIP ID REHEARSAL 20
SKIP ID WRITE 19, 20
SKIP PLAY 18
START ID AUTO 19
START ID ERASE 21
START ID REHEARSAL 20, 21
START ID RENUMBER 22
START ID WRITE 19, 20
STOP ■ 5, 6

Schalter

AES/EBU-COAXIAL 4, 10
FOOT SW MODE 23
INPUT 4
REC MODE 13
REMOTE 7
SBM 14

Buchsen

ANALOG (LINE) IN 4, 8, 10
ANALOG (LINE) OUT 8, 10
DIGITAL IN 4, 9, 10
DIGITAL OUT 9, 10
FOOT SW 23
REMOTE 24

Regler

PHONE LEVEL 6
REC LEVEL 13