

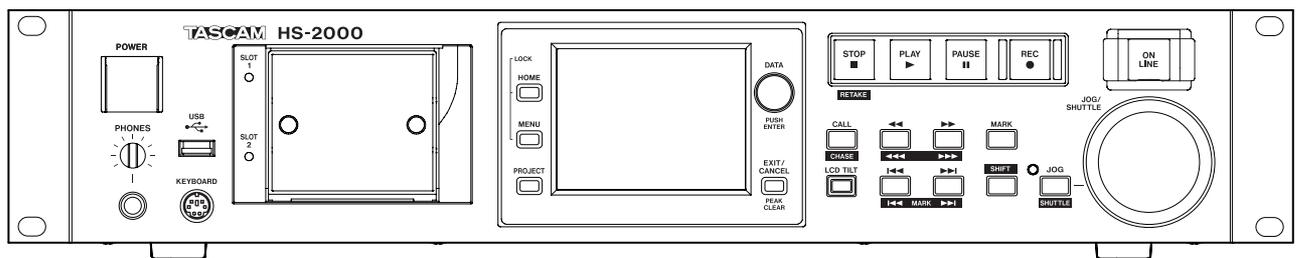
# TASCAM

D01152381A

# HS-2000

## Enregistreur audio 2 canaux

### MODE D'EMPLOI



# Informations de sécurité importantes



**ATTENTION**  
RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE  
NE PAS OUVRIR



ATTENTION : POUR RÉDUIRE LE RISQUE D'ÉLECTROCUTION, NE RETIREZ PAS LE CAPOT (OU L'ARRIÈRE). AUCUNE PIÈCE INTERNE N'EST RÉPARABLE PAR L'UTILISATEUR. CONFIEZ TOUTE RÉPARATION À UN SERVICE APRÈS-VENTE QUALIFIÉ.



Le symbole d'éclair à tête de flèche dans un triangle équilatéral sert à prévenir l'utilisateur de la présence dans l'enceinte du produit d'une « tension dangereuse » non isolée d'une grandeur suffisante pour constituer un risque d'électrocution pour les personnes.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral sert à prévenir l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance (entretien) dans les documents accompagnant l'appareil.

**AVERTISSEMENT : POUR PRÉVENIR  
LES RISQUES D'INCENDIE ET  
D'ÉLECTROCUTION, N'EXPOSEZ PAS CET  
APPAREIL À LA PLUIE NI À L'HUMIDITÉ.**

En Amérique du Nord, utilisez uniquement une tension d'alimentation de 120 V.

Cet appareil possède un numéro de série en face arrière. Veuillez noter le numéro de modèle et le numéro de série et les conserver pour mémoire.

N° de modèle \_\_\_\_\_

N° de série \_\_\_\_\_

Information sur le marquage CE

a) Environnement électromagnétique applicable : E4

b) Courant d'appel r.m.s. moyen de la demi-période

1. À la mise sous tension initiale : 4,8 A rms
2. Après une interruption d'alimentation de 5 s : 3,8 A rms

## ■ Pour les consommateurs européens

### Mise au rebut des équipements électriques et électroniques

- (a) Tout équipement électrique et électronique doit être traité séparément de la collecte municipale d'ordures ménagères dans des points de collecte désignés par le gouvernement ou les autorités locales.
- (b) En vous débarrassant correctement des équipements électriques et électroniques, vous contribuerez à la sauvegarde de précieuses ressources et à la prévention de potentiels effets négatifs sur la santé humaine et l'environnement.
- (c) Le traitement incorrect des déchets d'équipements électriques et électroniques peut avoir des effets graves sur l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses dans les équipements.
- (d) Le symbole de déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE), qui représente une poubelle à roulettes barrée d'une croix, indique que l'équipement électrique et électronique doit être collecté et traité séparément des déchets ménagers.



- (e) Des systèmes de retour et de collecte sont disponibles pour l'utilisateur final. Pour des informations plus détaillées sur la mise au rebut des vieux équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre mairie, le service d'ordures ménagères ou le magasin dans lequel vous avez acquis l'équipement.

### AVERTISSEMENT

C'est un produit de classe A. Dans un environnement domestique, ce produit peut causer des interférences radio, auquel cas l'utilisateur peut être amené à prendre les mesures adéquates.

# Précautions de sécurité

- 1 Lisez ces instructions.
- 2 Conservez ces instructions.
- 3 Tenez compte de tous les avertissements.
- 4 Suivez toutes les instructions.
- 5 N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
- 6 Nettoyez-le uniquement avec un chiffon sec.
- 7 Ne bloquez aucune ouverture de ventilation. Installez-le conformément aux instructions du fabricant.
- 8 Ne l'installez pas près de sources de chaleur telles que des radiateurs, bouches de chauffage, poêles ou autres appareils (y compris des amplificateurs) produisant de la chaleur.
- 9 Ne neutralisez pas la fonction de sécurité de la fiche polarisée ou de terre. Une fiche polarisée a deux broches, l'une plus large que l'autre. Une fiche de terre a deux broches identiques et une troisième broche pour la mise à la terre. La broche plus large ou la troisième broche servent à votre sécurité. Si la fiche fournie n'entre pas dans votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.
- 10 Évitez de marcher sur le cordon d'alimentation et de le pincer, en particulier au niveau des fiches, des prises secteur, et du point de sortie de l'appareil.
- 11 N'utilisez que des fixations/accessoires spécifiés par le fabricant.
- 12 Utilisez-le uniquement avec des chariots, socles, trépieds, supports ou tables spécifiés par le fabricant ou vendus avec l'appareil. Si un chariot est utilisé, faites attention à ne pas être blessé par un renversement lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil.



- 13 Débranchez cet appareil en cas d'orage ou de non utilisation prolongée.
- 14 Confiez toute réparation à des techniciens de maintenance qualifiés. Une réparation est nécessaire si l'appareil a été endommagé d'une quelconque façon, par exemple si le cordon ou la fiche d'alimentation est endommagé, si du liquide a été renversé sur l'appareil ou si des objets sont tombés dedans, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, s'il ne fonctionne pas normalement, ou s'il est tombé.

- L'appareil tire un courant nominal de veille de la prise secteur quand son interrupteur POWER ou STANDBY/ON n'est pas en position ON.
- La fiche secteur est utilisée comme dispositif de déconnexion et doit donc toujours rester disponible.
- Des précautions doivent être prises en cas d'utilisation d'écouteurs ou d'un casque car une pression sonore excessive (volume trop fort) dans les écouteurs ou dans le casque peut causer une perte auditive.
- Si vous rencontrez des problèmes avec ce produit, contactez TEAC pour une assistance technique. N'utilisez pas le produit tant qu'il n'a pas été réparé.

## ATTENTION

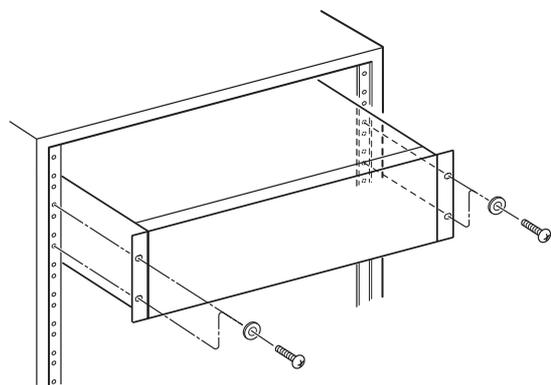
- N'exposez pas cet appareil aux gouttes ni aux éclaboussures.
- Ne placez pas d'objet rempli de liquide sur l'appareil, comme par exemple un vase.
- N'installez pas cet appareil dans un espace confiné comme une bibliothèque ou un meuble similaire.
- L'appareil doit être placé suffisamment près de la prise de courant pour que vous puissiez à tout moment attraper facilement la fiche du cordon d'alimentation
- Si le produit utilise des piles/batteries (y compris un pack de batteries ou des piles installées), elles ne doivent pas être exposées au soleil, au feu ou à une chaleur excessive.
- PRÉCAUTION pour les produits qui utilisent des batteries remplaçables au lithium : remplacer une batterie par un modèle incorrect entraîne un risque d'explosion. Remplacez-les uniquement par un type identique ou équivalent.

## AVERTISSEMENT

- Les produits ayant une construction de Classe I sont équipés d'un cordon d'alimentation avec une fiche de terre. Le cordon d'un tel produit doit être branché dans une prise secteur avec terre de sécurité.

## ■ MONTAGE EN RACK DE L'UNITÉ

Utilisez le kit de montage en rack pour monter l'unité dans un rack 19" standard, comme représenté ci-dessous. Retirez les pieds de l'unité avant le montage.



## ATTENTION

- Laissez 1U d'espace au-dessus de l'unité pour la ventilation.
- Laissez au moins 10 cm à l'arrière de l'unité pour la ventilation.

# Sommaire

<b>1 – Introduction .....</b>	<b>7</b>	Écran de sélection de projet .....	35
Caractéristiques.....	7	Écran de sélection de session .....	36
Éléments fournis.....	7	Écran de sélection de fichier AES31 .....	37
Conventions employées dans ce mode d'emploi...	7	Écran de sélection de prise .....	37
Droits de propriété intellectuelle .....	8	Écran de sélection de playlist .....	38
Précautions concernant l'emplacement et l'emploi.....	8	Opérations sur les projets.....	38
Attention à la condensation.....	8	Création de nouveaux projets .....	38
Nettoyage de l'unité .....	8	Édition des noms de projet .....	40
Nettoyage de l'écran.....	8	Changement ultérieur des noms de projet .....	40
À propos des supports mémoire USB et des cartes CF.....	9	Édition du nom de la première session.....	41
Précautions d'emploi.....	9	Chargement des projets.....	41
Supports dont l'utilisation a été validée avec cette unité.....	9	Reconstitution de projets.....	41
Format.....	9	Suppression d'un projet .....	42
<b>2 – Noms et fonctions des parties.....</b>	<b>10</b>	Opérations de session .....	42
Face avant.....	10	Création de nouvelles sessions .....	42
Face arrière .....	13	Chargement de sessions .....	43
Connecteur PARALLEL.....	14	Reconstitution de sessions .....	43
Connecteur RS-232C.....	15	Exportation des sessions .....	44
Connecteur RS-422.....	15	Suppression de sessions.....	45
Écran d'accueil .....	16	Changement d'écran de projet.....	45
En mode Timeline .....	16	<b>6 – Modes de fonctionnement .....</b>	<b>46</b>
En mode Take ou Playlist .....	20	Fonctions du mode Timeline .....	46
En mode On-air.....	22	Fonctions du mode Take .....	46
<b>3 – Préparations .....</b>	<b>24</b>	Fonctions du mode Playlist .....	47
Insertion et retrait des cartes CF.....	24	Fonctions du mode On-air.....	47
Insertion de cartes CF.....	24	Sélection du mode de fonctionnement .....	47
Retrait de cartes CF.....	24	<b>7 – Mode Timeline.....</b>	<b>48</b>
Vis de sécurité.....	25	Préparation à l'enregistrement .....	48
À propos de l'écran.....	25	Préparations de base .....	48
Réglage de l'angle de l'écran .....	25	Création d'un nouveau projet .....	48
Réglage de la luminosité de l'écran et des voyants.....	25	Création de nouvelles sessions .....	48
Précautions relatives à l'utilisation de l'écran ..	25	Réglages du mode d'enregistrement .....	49
Mise sous et hors tension.....	26	Réglage du format de fichier .....	49
Réglage de l'horloge intégrée.....	26	Autres réglages d'enregistrement.....	49
Fonction Lock (verrouillage) .....	27	Faire un enregistrement .....	50
Durées d'enregistrement .....	28	Placement sur la position de début d'enregistrement .....	50
<b>4 – Fonctionnement de base.....</b>	<b>29</b>	Enregistrement .....	50
Préparation de la carte CF.....	29	Arrêt de l'enregistrement.....	50
Sélection de carte .....	29	Réenregistrement d'une prise .....	50
Formatage d'une carte CF.....	30	Lecture en mode Timeline .....	50
Création automatique d'un projet après formatage rapide .....	31	Sélection d'un projet et d'une session .....	50
Création d'un nouveau projet .....	31	Réglage de l'écoute d'entrée .....	51
Réglage de l'horloge maître (Master) .....	32	Réglages de la fonction de lecture en ligne (Online) .....	51
Réglage des entrées et des sorties .....	32	Placement sur la position de début de lecture .....	51
Réglage des entrées.....	32	Contrôle de la lecture en mode Timeline .....	51
Réglage des niveaux de référence .....	33	Emploi de la fonction de rappel (Call) .....	51
Branchement d'un casque .....	33	Point BWF-J (mode Timeline).....	51
Emploi des fonctions online .....	34	Chargement, sauvegarde et création d'informations d'édition AES31 .....	52
Limitations des opérations d'enregistrement .....	34	Chargement d'informations d'édition AES31 ..	52
<b>5 – Projets.....</b>	<b>35</b>	Sauvegarde d'informations d'édition AES31....	53
Organisation par projet .....	35	Dénomination et sauvegarde des informations d'édition AES31 .....	53
Formats de fichier .....	35	Création de nouvelles informations d'édition AES31 .....	54
Emploi de l'écran PROJECT .....	35	Importation de toutes les prises.....	55

Édition des noms de fichier AES31 .....	56	Changement de l'heure de début d'une prise ...	74
Suppression d'un fichier AES31 .....	57	Exportation des prises .....	75
Édition de timeline .....	58	Suppression d'une prise .....	76
Sélection de la plage à copier/couper/supprimer ...	58	Tri des prises.....	76
Réglage du point de début (IN) d'édition .....	59	Reclassement des prises.....	77
Réglage du point de fin (OUT) d'édition.....	59	Édition des noms de prise.....	77
Effacement des points de début et de fin .....	59	Division de prises .....	78
Sélection d'une région complète à éditer.....	60	Réunion de prises.....	79
Copie des données de la zone sélectionnée (Copy) .....	60	Annulation de la dernière édition de prise.....	80
Découpe des données de la zone sélectionnée (Cut).....	61	Rétablissement d'une édition de prise.....	80
Effacement des données de la zone sélectionnée (Erase) .....	61	<b>9 – Mode Playlist .....</b>	<b>81</b>
Division des régions à un endroit spécifique (Divide).....	62	Opérations sur la playlist.....	81
Insertion des données de la mémoire tampon de copie à un endroit donné (Insert) .....	62	Chargement de projets et de sessions .....	81
Insertion d'un fichier à un endroit donné (Insert File) .....	63	Création d'une nouvelle playlist .....	82
Insertion de silence dans une zone donnée (Insert Mute).....	64	Changement ultérieur des noms de playlist....	82
Collage des données de la mémoire tampon de copie à un endroit donné (Paste) ..	65	Chargement de playlists .....	83
Collage d'un fichier à un endroit donné (Paste File) .....	65	Suppression d'une playlist .....	84
Réglage des fondus pour les régions (Fade IN/FadeOut).....	66	Édition de playlists (ajout, suppression et travail sur les éléments) .....	84
Suppression de fondus (Remove Fade IN/Remove FadeOut) .....	67	Écran de liste des éléments (ENTRY) .....	84
Réglage du niveau de lecture d'une région (Level) .....	67	Écran d'assignation de fichier (ASSIGN) .....	86
Annulation de l'édition précédente (UNDO)....	68	Assignation d'une prise à un élément .....	87
Rétablissement d'une édition (REDO) .....	68	Allocation des éléments aux pages.....	87
Report (Bounce).....	69	Effacement des assignations d'élément .....	88
<b>8 – Mode Take .....</b>	<b>70</b>	Édition des noms d'élément .....	88
Préparation à l'enregistrement .....	70	Édition des points de début/fin de lecture.....	89
Préparations de base .....	70	Réglage de la lecture sur la plage BC\$STANDBY/END .....	90
Création d'un nouveau projet .....	70	Édition des points de début et de fin de lecture à l'aide des boutons numériques et de l'écran de liste des marqueurs.....	91
Création de nouvelles sessions .....	70	Édition de l'heure de début de lecture.....	92
Réglages du mode d'enregistrement .....	71	Édition des durées et niveaux des fondus (fade-ins/outs) .....	92
Réglage du format de fichier .....	71	Lecture dans les écrans ADJUST .....	93
Autres réglages d'enregistrement.....	71	Sauvegarde des playlists .....	94
Faire un enregistrement .....	72	Dénomination et sauvegarde des playlists.....	94
Enregistrement .....	72	Lecture en mode Playlist .....	95
Arrêt de l'enregistrement .....	72	Sélection de projet, session et playlist .....	95
Réenregistrement d'une prise .....	72	Réglages de la fonction de lecture en ligne (Online) .....	95
Lecture en mode Take .....	72	Contrôle de la lecture en mode Playlist .....	96
Sélection d'un projet, d'une session et d'une prise .....	72	Emploi de la fonction de rappel (Call) .....	96
Réglages de la fonction de lecture en ligne (Online) .....	73	Point BWF-J (mode Playlist) .....	96
Réglage de l'écoute d'entrée .....	73	Emploi de la fonction de lancement instantané (Flash Start) .....	96
Contrôle de la lecture en mode Take .....	73	<b>10 – Mode On-air.....</b>	<b>97</b>
Emploi de la fonction de rappel (Call) .....	73	Sélection des fichiers à lire .....	97
Point BWF-J (mode Take) .....	74	Zone de lecture en mode On-air .....	97
Emploi de la fonction de lancement instantané (Flash Start) .....	74	Emploi du bouton ON AIR pour alterner les modes entre lecture de préparation/ confirmation et lecture pour diffusion.....	98
Opérations sur les prises .....	74	Contrôle de la lecture en mode On-air.....	98
		Lecture de premier segment (« Credits »).....	98
		Emploi de la fonction de rappel (Call) .....	98
		Point BWF-J (mode On-air) .....	99
		Changement de la fréquence d'échantillonnage en mode On-air.....	99
		Limitations en mode On-air .....	99

# Sommaire

<b>11 – Réglages internes.....</b>	<b>100</b>
Écran Menu .....	100
Réglages d'enregistrement (REC SETUP) .....	100
Page REC MODE (mode d'enregistrement) ...	100
Page FILE FORMAT (format de fichier) .....	101
Page OPTIONS .....	101
Réglages de lecture (PLAY SETUP) .....	102
Page GENERAL (réglages de lecture) .....	102
Page CONTROL .....	102
Réglages de synchro et de timecode (SYNC T/C)...	103
Page CLOCK .....	103
Page SYNC .....	104
Page T/C (time code) .....	105
Page SETUP (réglages de synchro et de timecode) .....	105
Page I/O (entrée/sortie) .....	106
Réglages de télécommande (REMOTE SETUP)....	106
Page GENERAL (réglages de télécommande)...	106
Page PARALLEL.....	107
Page RS-232C.....	107
Page RS-422 .....	108
Page ETHERNET .....	108
Réglages d'entrée et de sortie de signal audio (AUDIO I/O) .....	110
Page INPUT .....	110
Page OUTPUT .....	110
Réglage des entrées et sorties de signal audio (page SETUP).....	110
Réglages des indicateurs de niveau (METER SETUP).....	111
Réglages du système (SYSTEM SETUP) .....	112
Page PREFERENCES .....	112
Page ANALOG Ref LVL ADJUST .....	113
Page Backup/Startup .....	113
Page CLOCK ADJUST .....	114
Visualisation des versions de système et de firmware (VERSION INFO).....	115
Visualisation et utilisation des dossiers et fichiers (BROWSE).....	115
Visualisation de dossiers et de fichiers .....	115
Visualisation d'informations sur les dossiers et fichiers.....	116
Copie d'un dossier/fichier .....	117
Suppression d'un dossier/fichier .....	118
Gestion de support (MEDIA MANAGE).....	120
Sélection du mode de fonctionnement (OPERATION MODE) .....	120
Structure des dossiers .....	121
Noms des fichiers .....	121
<b>12 – Fonctions de marqueurs et de repérage .....</b>	<b>122</b>
Fonctions de marqueurs .....	122
Ajout de marqueurs .....	122
Emploi des touches pour accéder aux marqueurs .....	122
Écran de liste des marqueurs (MARK LIST) ...	123
Accès aux marqueurs.....	123
Visualisation des informations de marqueur..	123
Suppression de marqueurs.....	124
Édition de la position des marqueurs .....	124
Édition des noms de marqueur.....	125
Fonction de repérage manuel .....	125
<b>13 – Autres fonctions .....</b>	<b>126</b>
Écoute de vérification d'enregistrement .....	126
Enregistrement miroir .....	126
Fonction de lecture en ligne (Online Function) ..	129
Activation de la fonction en ligne (Online)....	129
Commutation du mode de lecture en ligne..	129
Sorties durant la lecture en ligne .....	129
Fonction Flash Start .....	130
Réglage de la fonction de touche Flash.....	130
Sélection de la page Flash .....	130
Lecture avec lancement instantané (Flash Start) .....	130
Attente de lecture (uniquement avec les télécommandes RC-HS32PD) .....	131
Emploi avec un clavier d'ordinateur.....	131
Réglage du type de clavier .....	131
Emploi d'un clavier pour saisir des noms .....	131
Liste des opérations possibles au clavier.....	132
Fonctions réseau (FTP/telnet/VNC) .....	133
FTP (File Transfer Protocol/protocole de transfert de fichiers) .....	133
Télécommande par Telnet.....	134
VNC (Virtual Network Computing) .....	135
<b>14 – Synchronisation sur le timecode.....</b>	<b>136</b>
Lecture synchronisée avec le time code.....	136
Mode Timeline .....	136
Mode Take .....	136
Mode Playlist .....	136
Mode On-air .....	136
Enregistrement synchronisé avec le time code ..	136
Mode Timeline .....	136
Mode Take .....	136
Mode Playlist .....	136
Mode On-air .....	136
Fonctionnement de base avec synchronisation de timeline.....	137
Décalage (offset) du timecode .....	137
Asservissement continu (Rechase) .....	137
<b>15 – Importation de fichiers enregistrés par d'autres appareils .....</b>	<b>138</b>
Préparation avant l'importation .....	138
Emploi des fichiers importés dans cette unité ...	138
<b>16 - Guide de dépannage .....</b>	<b>139</b>
<b>17 - Messages .....</b>	<b>140</b>
<b>18 – Caractéristiques techniques.....</b>	<b>150</b>
Générales .....	150
Entrées et sorties .....	150
Entrées et sorties audio analogiques .....	150
Entrées et sorties audio numériques .....	151
Entrées et sorties de commande.....	151
Performances audio.....	152
Autres caractéristiques .....	152
Dessin avec cotes.....	152
Schéma synoptique .....	153

Merci beaucoup d'avoir choisi l'enregistreur audio 2 canaux HS-2000 de TASCAM.  
Veuillez lire entièrement ce mode d'emploi avant d'utiliser l'unité afin de comprendre les procédures de fonctionnement correctes et de pleinement utiliser ses fonctions. Nous espérons que vous apprécierez l'emploi de cette unité durant de nombreuses années.  
Veuillez conserver ce mode d'emploi de façon à pouvoir vous y référer à tout moment. Vous pouvez aussi télécharger une copie numérique de ce mode d'emploi sur notre site internet (<http://tascam.com/>).

## Caractéristiques

- Des cartes CompactFlash sont utilisées comme support d'enregistrement (compatibles Ultra DMA)
- Une double fente permet de charger et d'utiliser simultanément deux cartes en mode d'enregistrement miroir
- L'écoute de vérification d'enregistrement permet la lecture quasi instantanée du signal enregistré
- L'enregistrement sur 2 pistes est possible jusqu'à une résolution de 192 kHz, 24 bits
- Quatre modes de fonctionnement : ligne de temps (timeline), prise (take), liste de lecture (playlist) et à l'antenne (on-air)
- En mode Timeline, l'enregistrement et la lecture linéaires sont possibles (comme avec un magnétophone à bande)
- En mode Take, la lecture et le lancement instantané des prises sont possibles
- En mode Playlist, les prises peuvent être ajoutées à une liste et lues dans l'ordre de la liste ou activées par lancement instantané (Flash Start)
- En mode On-air, les fichiers du dossier racine peuvent être lus pour la diffusion.
- La touche ON LINE peut servir à la lecture en ligne et à la lecture de contrôle
- Les formats de fichier audio Broadcast Wave (BWF) et Waveform Audio (WAV) sont pris en charge
- Le lancement instantané est possible au moyen d'une télécommande TASCAM RC-HS32PD, RC-HS20PD ou RC-SS20 (toutes vendues séparément)
- En plus de l'emploi de télécommandes vendues séparément, le lancement instantané est également possible par commande parallèle ou depuis un clavier
- Fonctions de lecture Auto Cue (repérage automatique), Auto Ready (préparation automatique) et incrémentielle
- Les informations d'édition AES31 peuvent être importées et exportées en mode Timeline
- Le mode Playlist prend en charge le chargement et l'écriture de fichier de playlist pour lancement instantané JPPA
- Fonction JOG/SHUTTLE
- Fonctionnement intuitif au moyen d'une interface graphique à écran couleur TFT tactile
- Entrées et sorties analogiques symétriques sur XLR
- Entrée et sortie numériques AES/EBU sur XLR
- Sorties d'écoute de contrôle analogiques symétriques sur XLR
- Sortie casque
- Entrée et sortie de timecode sur XLR
- Entrée et sortie/renvoi de référence vidéo (signaux de salve de noir NTSC/PAL, et signaux tri-niveaux HDTV) et word clock sur BNC

- Prise en charge du fonctionnement en 48 kHz pull-up/pull-down
- Les fichiers peuvent être copiés sur une mémoire USB connectée
- Le réseau local LAN (Gigabit Ethernet) permet la transmission de fichiers et la télécommande par un réseau
- Prise en charge de la télécommande par port parallèle
- Prise en charge de la télécommande série par RS-232C
- Prise en charge de la télécommande série par RS-422 (protocole série 9 broches)
- Possibilité de montage en rack (2U)

## Éléments fournis

Ce produit est livré avec les éléments suivants. Prenez soin de ne pas endommager ces éléments lors du déballage.

Conservez les matériaux d'emballage pour de futurs transports.

Si un élément quelconque est manquant ou a été endommagé durant le transport, veuillez contacter le magasin dans lequel vous avez acheté cette unité.

- |                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| • Unité principale                | x1 |
| • Cordon d'alimentation secteur   | x1 |
| • Kit de vis pour montage en rack | x1 |
| • Vis de sécurité                 | x3 |
| • Carte de garantie               | x1 |
| • Mode d'emploi (ce manuel)       | x1 |

## Conventions employées dans ce mode d'emploi

Dans ce document, les conventions suivantes sont employées :

- Les touches, connecteurs et autres parties de l'unité principale et des appareils externes sont indiqués comme ceci : **MENU**
- Les messages et commandes qui apparaissent sur l'écran tactile sont représentés comme ceci : 
- « Carte CompactFlash » est abrégée en « carte CF ».
- Des informations supplémentaires sont fournies si besoin est sous les intitulés CONSEIL, NOTE et ATTENTION.

### CONSEIL

Ce sont des conseils concernant l'emploi de l'unité.

### NOTE

Ce sont des explications supplémentaires et des descriptions de cas particuliers.

### ATTENTION

Ne pas suivre ces instructions peut par exemple entraîner des blessures, des dommages pour l'équipement ou la perte de données enregistrées.

# 1 – Introduction

## Droits de propriété intellectuelle

- TASCAM is a trademark of TEAC Corporation, registered in the U.S. and other countries.
- CompactFlash is a US registered trademark of SanDisk Corporation.
- Other company names, product names and logos in this document are the trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Any DATA, including, but not limited to information, described herein are intended only as illustrations of such DATA and/or information and not as the specifications for such DATA and/or information. TEAC Corporation disclaims any warranty that any use of such DATA and/or information shall be free from infringement of any third party's intellectual property rights or other proprietary rights, and further, assumes no liability of whatsoever nature in the event of any such infringement, or arising from or connected with or related to the use of such DATA and/or information.

This product is designed to help you record and reproduce sound works to which you own the copyright, or where you have obtained permission from the copyright holder or the rightful licensor. Unless you own the copyright, or have obtained the appropriate permission from the copyright holder or the rightful licensor, your unauthorized recording, reproduction or distribution thereof may result in severe criminal penalties under copyright laws and international copyright treaties. If you are uncertain about your rights, contact your legal advisor. Under no circumstances will TEAC Corporation be responsible for the consequences of any illegal copying performed using the recorder.

## Précautions concernant l'emplacement et l'emploi

- La plage de températures pour un fonctionnement garanti de ce produit est 5° - 35° C.
- N'installez pas le produit dans les types de lieu suivants. Cela pourrait dégrader la qualité sonore ou causer des mauvais fonctionnements.
  - Lieux sujets à des vibrations significatives ou globalement instables
  - Près de fenêtres ou en exposition directe au soleil
  - Près de chauffages ou dans des lieux extrêmement chauds
  - Lieux extrêmement froids
  - Lieux mal ventilés ou très humides
  - Lieux poussiéreux
- Assurez-vous que l'unité est placée dans une position permettant son fonctionnement correct.
- Pour faciliter la dissipation de la chaleur, ne placez rien au dessus de ce produit.
- Ne placez pas ce produit sur un amplificateur de puissance ou un autre équipement émettant de la chaleur.

## Attention à la condensation

Si l'unité est déplacée d'un endroit froid à un endroit chaud, est utilisée dans une pièce qui vient d'être chauffée ou soumise à des changements brutaux de température, de la condensation peut se produire. Si c'est le cas, laissez l'unité une ou deux heures à température ambiante avant de l'allumer.

## Nettoyage de l'unité

Essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux pour la nettoyer. N'utilisez pas de diluant pour peinture, alcool ou autres agents chimiques. Cela pourrait endommager ou ternir la surface de l'unité.

## Nettoyage de l'écran

Essuyez délicatement l'écran avec un chiffon sec et doux ne peluchant pas (par exemple un chiffon de nettoyage). Évitez d'essuyer avec un chiffon rêche ou avec trop de force. Cela pourrait endommager la surface de l'écran LCD. N'utilisez pas de diluant, dissolvant, alcool ou autres substances similaires.

---

## À propos des supports mémoire USB et des cartes CF

---

Cette unité utilise des cartes CF pour l'enregistrement et la lecture.

Elle utilise des supports mémoire USB pour la sauvegarde des données des cartes CF et l'enregistrement de fichiers sur cartes CF.

Une liste des supports mémoire USB/cartes CF que nous avons testés avec succès sur cette unité est disponible sur notre site internet (<http://tascam.com/>).

---

## Précautions d'emploi

---

Les supports USB et les cartes CF sont des dispositifs de précision. Pour éviter d'endommager le support mémoire ou la carte, veuillez observer les précautions suivantes :

- Ne laissez pas les supports mémoire ou cartes CF dans un lieu extrêmement chaud ou froid.
- Ne laissez pas les supports mémoire ou cartes CF dans un lieu extrêmement humide.
- Ne mouillez pas les supports mémoire ou cartes CF.
- Ne placez aucun objet sur les supports mémoire ou cartes CF, ne les courbez pas et ne les tordez pas.
- Ne faites pas subir de chocs aux supports mémoire ou cartes CF.
- N'insérez et ne retirez pas un support mémoire USB ou une carte CF durant l'enregistrement, la lecture, le transfert de données ou d'autres opérations nécessitant d'y accéder.
- Veuillez à utiliser des étuis pour protéger les connecteurs des supports mémoire et des cartes quand vous les transportez.

---

## Supports dont l'utilisation a été validée avec cette unité

---

Cette unité utilise non seulement des cartes CF pour l'enregistrement et la lecture, mais aussi des supports mémoire USB pour sauvegarder les données des cartes CF et enregistrer des fichiers sur les cartes CF.

Nous recommandons l'utilisation d'authentiques cartes CF TASCAM, mais il est possible d'utiliser d'autres cartes CF du commerce.

Vous ne pouvez pas utiliser de microdrives avec cette unité.

Les capacités et les performances de votre HS-2000 varieront avec la vitesse et les possibilités des cartes CF utilisées. Les cartes CF plus anciennes et certains modèles économiques utilisent des composants mémoire plus lents et une faible mémoire tampon interne qui peuvent entraîner des performances d'enregistrement médiocres. Les supports mémoire USB plus anciens et certains modèles économiques utilisent des composants mémoire plus lents et une faible mémoire tampon interne qui peuvent nécessiter plus de temps pour la lecture et l'écriture des données.

Une liste des supports mémoire USB/cartes CF que nous avons testés avec succès sur cette unité est disponible sur notre site internet. Sinon, veuillez consulter la section d'assistance clientèle TASCAM (<http://tascam.com/>).

---

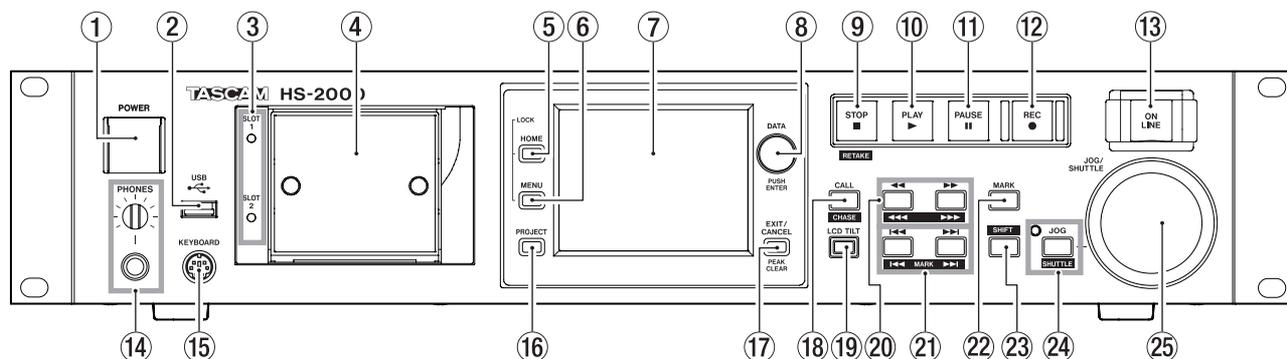
## Format

---

Pour formater le support de stockage, veuillez utiliser cette unité. Un support formaté sur cette unité est optimisé pour améliorer les performances d'enregistrement. Si un support formaté sur un autre appareil ou PC, etc. est utilisé, cette unité peut ne pas fonctionner de façon optimale.

## 2 – Noms et fonctions des parties

### Face avant



#### ① Interrupteur d'alimentation **POWER**

Sert à mettre sous et hors tension.  
Cet interrupteur possède un cache pour éviter un déclenchement accidentel. Soulevez le cache par en dessous pour accéder à l'interrupteur.

#### ② Connecteur **USB**

En y branchant par exemple une mémoire flash USB, vous pouvez sauvegarder les données d'une carte CF et copier des fichiers sur la carte (voir « Visualisation et utilisation des dossiers et fichiers (BROWSE) » en page 115) (voir « Gestion des supports (MEDIA MANAGE) » en page 120).

Branchez un clavier USB pour saisir par exemple les noms des projets et des sessions (voir « Emploi avec un clavier d'ordinateur » en page 131).

Par défaut, l'unité est réglée pour utiliser des claviers japonais, dont l'agencement diffère de celui des claviers anglais américains. Pour utiliser un clavier anglais américain, changez ce réglage en page **PREFERENCES** de l'écran **SYSTEM SETUP** (voir « Page **PREFERENCES** » en page 112).

#### **NOTE**

- Ne débranchez pas la mémoire flash USB pendant la copie de fichiers. Vous pouvez brancher et débrancher la mémoire flash USB à tout autre moment.
- Vous pouvez brancher et débrancher les claviers USB à tout autre moment.
- Cette unité n'est pas compatible avec d'autres supports que les mémoires flash USB et les claviers USB.

#### ③ Voyants **SLOT 1** et **SLOT 2**

Le voyant de la fente (« slot ») de carte CF actuellement sélectionnée s'allume. Lors de l'enregistrement ou de la copie, il clignote rapidement.

Si aucune carte CF n'est insérée dans la fente, il clignote lentement.

#### **ATTENTION**

Ne retirez pas une carte CF d'une fente quand son voyant clignote rapidement (pour cause de copie ou d'enregistrement).

#### ④ Fentes pour carte **CF (SLOT 1/SLOT 2)**

Insérez ici les cartes CF (voir « Insertion et retrait des cartes CF » en page 24).

#### ⑤ Touche **HOME**

Pressez-la pour ouvrir l'écran d'accueil (Home).  
Pressez la touche **MENU** en maintenant enfoncée la touche **HOME** pour ouvrir l'écran **LOCK SETUP** (voir « Fonction Lock (verrouillage) » en page 27).

Tournez la molette **DATA** tout en maintenant pressée la touche **HOME** pour régler la luminosité de l'écran couleur, des touches **PAUSE**, **REC**, **PLAY** et **ON LINE**, et des voyants **JOG [SHUTTLE]**, **SLOT 1** et **SLOT 2**.

Pressez et tournez la molette **DATA** en maintenant pressée la touche **HOME** pour ne régler que la luminosité de l'écran couleur.

#### ⑥ Touche **MENU**

Pressez-la pour ouvrir l'écran **MENU**.  
Pressez la touche **MENU** en maintenant enfoncée la touche **HOME** pour ouvrir l'écran **LOCK SETUP** (voir « Fonction Lock (verrouillage) » en page 27).

#### ⑦ Écran couleur

Cet écran couleur tactile TFT 3,5 pouces (8,9 cm) a une résolution de 320 x 240 et affiche des informations importantes. Il sert aussi à accéder à de nombreuses opérations et à les accomplir.

#### ⑧ Molette **DATA**

Tournez-la pour l'employer comme molette **DATA** et pressez-la pour l'employer comme touche **ENTER**.  
Quand vous réglez des valeurs de paramètre, la presser tout en la tournant permet d'obtenir des changements plus rapides (mode grossier).

Quand l'écran d'accueil est ouvert en mode Take, si la section numérique de l'écran **NEXT TAKE NAME** ou la commande Flash Page est sélectionnée, vous pouvez l'utiliser pour sélectionner une prise (take).  
Quand une fenêtre locale s'ouvre, pressez-la pour l'utiliser comme bouton **OK** ou **CLOSE** (fermer).

Tournez la molette **DATA** tout en maintenant pressée la touche **HOME** pour régler la luminosité de l'écran couleur, des touches **PAUSE**, **REC**, **PLAY** et **ON LINE**, et des voyants **JOG [SHUTTLE]**, **SLOT 1** et **SLOT 2**.

- Pressez et tournez la molette **DATA** en maintenant pressée la touche **HOME** pour ne régler que la luminosité de l'écran couleur.
- ⑨ **Touche STOP [RETAKE]**  
Pressez cette touche pour stopper l'enregistrement ou la lecture.  
Pressez-la en maintenant la touche **SHIFT** pour refaire l'enregistrement (en effaçant la dernière prise enregistrée).
- ⑩ **Touche/voyant PLAY**  
À l'arrêt ou en pause de lecture, pressez cette touche pour lancer la lecture. Cette touche s'allume durant la lecture.  
Appuyez sur cette touche quand l'enregistrement est armé pour le lancer.  
En mode Timeline, pressez la touche **PLAY** en maintenant pressée la touche **REC** pour lancer l'enregistrement depuis ce point.  
Les touches **PLAY** et **REC** s'allument toutes deux durant l'enregistrement.
- ⑪ **Touche/voyant PAUSE**  
Pressez cette touche à l'arrêt ou durant la lecture pour mettre l'unité en pause de lecture. Cette touche s'allume en pause.  
Pressez-la durant l'enregistrement pour mettre l'unité en pause d'enregistrement. Les touches **PAUSE** et **REC** s'allument toutes deux en pause d'enregistrement.
- ⑫ **Touche/voyant REC**  
Quand une carte CF enregistrable est insérée et que l'unité est à l'arrêt, pressez cette touche arme l'enregistrement. Les touches **PAUSE** et **REC** s'allument toutes deux quand l'enregistrement est armé.  
En mode Timeline, pressez la touche **PLAY** en maintenant pressée la touche **REC** pour lancer l'enregistrement depuis ce point. Les touches **PLAY** et **REC** s'allument toutes deux durant l'enregistrement.
- ⑬ **Touche/voyant ON LINE**  
Pressez-la pour commuter ON/OFF le mode de lecture en ligne (online). Le voyant est allumé quand ce mode est en service, et est éteint quand il ne l'est pas (OFF)  
Le commutateur possède un cache pour éviter un déclenchement accidentel. Soulevez le cache par en dessous pour accéder au commutateur (voir « de lecture en ligne (Online Fonction) » en page 129).
- ⑭ **Bouton/prise PHONES**  
Branchez un casque stéréo à cette prise jack 6,35 mm stéréo standard qui produit le signal d'écoute de contrôle.  
Utilisez le bouton **PHONES** pour régler le niveau de sortie par le casque.
- ATTENTION**  
Avant de brancher un casque, baissez le bouton **PHONES** au volume minimum. Ne pas le faire peut entraîner de forts bruits soudains risquant d'endommager votre audition ou votre matériel.
- ⑮ **Connecteur KEYBOARD**  
En y connectant un clavier compatible IBM PC à interface PS/2, vous pouvez saisir par exemple les noms des projets et des sessions.  
Par défaut, l'unité est réglée pour utiliser des claviers japonais, dont l'agencement diffère de celui des claviers anglais américains. Pour utiliser un clavier anglais américain, changez ce réglage en page **PREFERENCES** de l'écran **SYSTEM SETUP** (voir « Page **PREFERENCES** » en page 112).
- ⑯ **Touche PROJECT**  
Pressez-la pour ouvrir le dernier écran **PROJECT** utilisé (sélection de projet, de session, de fichier AES31, de prise ou de playlist) (voir « Emploi de l'écran **PROJECT** » en page 35).
- ⑰ **Touche EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR]**  
Pressez-la pour annuler la saisie ou la sélection de paramètre.  
Pressez-la pour fermer tout menu déroulant ou local. En écran d'accueil, quand aucun menu déroulant ou local n'est ouvert, pressez cette touche pour réinitialiser les marqueurs de maintien de crête dans les indicateurs de niveau.  
Quand l'écran **MENU** ou **PROJECT** est affiché, pressez-la pour revenir à l'écran d'accueil.  
Dans les autres écrans, pressez-la pour retourner à l'écran précédent.  
Quand une fenêtre locale est ouverte, pressez-la pour annuler une opération.
- ⑱ **Touche CALL [CHASE]**  
Pressez-la pour vous caler en pause de lecture sur le point de rappel (CALL), qui correspond à l'endroit d'où a commencé la dernière lecture lancée depuis une pause de lecture.  
Pressez cette touche en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour mettre en/hors service la synchronisation avec timecode.
- ⑲ **Touche LCD TILT**  
Appuyez sur cette touche pour déverrouiller l'écran couleur afin de pouvoir régler son inclinaison en tirant sa base vers vous.  
Pour repousser l'écran, pressez cette touche afin de le déverrouiller et poussez le bas de l'écran vers l'intérieur de l'appareil.
- ⑳ **Touches ◀◀ [◀◀◀] / ▶▶ [▶▶▶] (recherche)**  
Pressez une de ces touches pour effectuer une recherche.  
Touche ◀◀ [◀◀◀] : recherche en arrière  
Touche ▶▶ [▶▶▶] : recherche en avant  
Pressez une de ces touches en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour une recherche à haute vitesse.
- ㉑ **Touches |◀◀ / ▶▶| [MARK |◀◀ / ▶▶|] (saut)**  
Utilisez ces touches pour sauter entre régions, prises (takes) et éléments.  
Pressez-les en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour vous déplacer entre les marqueurs.

## 2 – Noms et fonctions des parties

Après déplacement, l'unité retourne à son statut de lecture précédent (arrêt, pause de lecture ou lecture).

### ②② Touche **MARK**

Pressez cette touche pour ajouter un marqueur à l'emplacement (temps) actuel.

Le nombre maximal de marqueurs, y compris les marqueurs automatiques, est de 99 pour une même timeline ou take (prise) (voir « Fonctions de marqueurs » en page 122).

### ②③ Touche **SHIFT**

À l'arrêt, en pause de lecture ou durant la lecture, pressez et maintenez cette touche et :

- Pressez la touche **I◀◀** pour revenir au marqueur précédent et reprendre le même statut de lecture.
- Pressez la touche **▶▶I** pour passer au marqueur suivant et reprendre le même statut de lecture.
- Pressez la touche **◀◀ [◀◀◀]** ou la touche **▶▶ [▶▶▶]** pour une recherche accélérée.
- Pressez la touche **JOG [SHUTTLE]** pour activer le mode de fonctionnement de type « shuttle ».
- Pressez la touche **STOP [RETAKE]** pour refaire l'enregistrement (en effaçant la dernière prise enregistrée).
- Pressez la touche **CALL [CHASE]** pour mettre la synchronisation avec timecode en/hors service.

### ②④ Touche/voyant **JOG [SHUTTLE]**

Sert à activer le fonctionnement de la molette en mode jog ou shuttle.

Pressez cette touche pour activer le mode de fonctionnement jog de la molette **JOG/SHUTTLE**.

Quand ce mode est activé, ce voyant est allumé.

Appuyez sur cette touche en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour activer le mode de fonctionnement shuttle de la molette **JOG/SHUTTLE**. Quand ce mode est activé, ce voyant clignote.

Pressez à nouveau cette touche pour désactiver l'un comme l'autre mode.

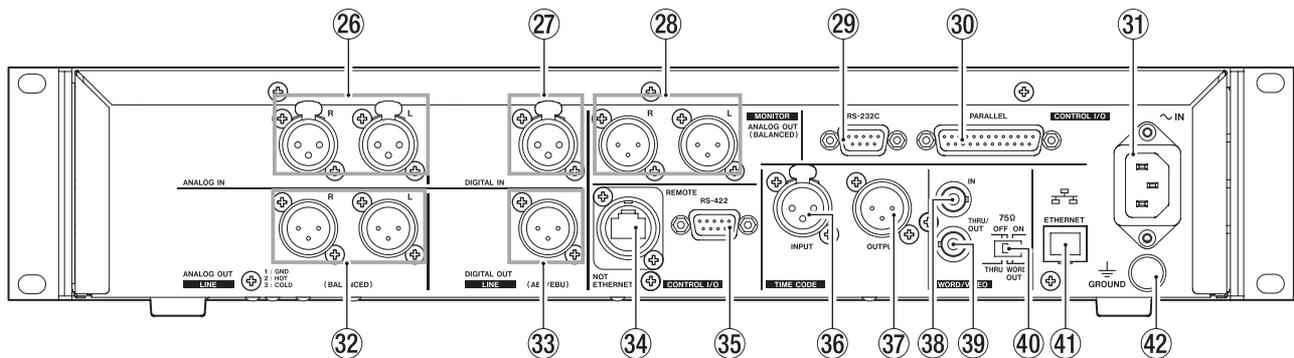
### ②⑤ Molette **JOG/SHUTTLE**

En mode de fonctionnement jog (par à-coups), tournez-la pour déplacer la position de lecture de l'intervalle correspondant.

En mode de fonctionnement shuttle (recherche rapide), tournez-la pour faire varier la vitesse de lecture proportionnellement au degré de rotation.

En mode de fonctionnement shuttle, revenir à la position d'origine rétablit le transport tel qu'il était avec le début de la lecture en mode shuttle.

### Face arrière



#### 26 Connecteurs ANALOG IN [LINE] (L/R)

Ce sont des connecteurs XLR symétriques analogiques pour l'entrée ligne (1 : masse, 2 : point chaud, 3 : point froid)

#### 27 Connecteur DIGITAL IN [LINE]

Ce connecteur XLR symétrique sert à l'entrée audio numérique aux formats AES3-2003/IEC60958-4 (AES/EBU) ou IEC60958-3 (S/PDIF).

Les fréquences d'échantillonnage de 88,2 et 96 kHz sont transmises à double vitesse. Les fréquences d'échantillonnage de 176,4 et 192 kHz sont transmises à quadruple vitesse.

Le convertisseur de fréquence d'échantillonnage intégré peut gérer de 32 à 192 kHz.

#### 28 Connecteurs ANALOG OUT [MONITOR] (L/R)

Ces connecteurs XLR analogiques symétriques produisent les signaux d'écoute de contrôle gauche et droit. (1 : masse, 2 : point chaud, 3 : point froid).

#### 29 Connecteur RS-232C

Branchez par exemple un contrôleur externe à ce connecteur D-sub 9 broches pour commande série RS-232C.

#### NOTE

Il ne peut pas être employé en même temps que le connecteur **RS-422** (voir « Page RS-232C » en page 107).

#### 30 Connecteur PARALLEL

Branchez un RC-SS20 TASCAM ou un autre contrôleur externe à ce connecteur de commande D-sub 25 broches parallèle.

#### 31 Connecteur d'alimentation secteur

Branchez ici le cordon d'alimentation fourni.

#### 32 Connecteurs ANALOG OUT [LINE] (L/R)

Ce sont des connecteurs XLR symétriques analogiques pour la sortie ligne (1 : masse, 2 : point chaud, 3 : point froid)

#### 33 Connecteur DIGITAL OUT [LINE]

Ce connecteur XLR symétrique sert à la sortie audio numérique au format AES3-2003/IEC 60958-4 (AES/EBU).

Les fréquences d'échantillonnage de 88,2 et 96 kHz sont transmises à double vitesse. Les fréquences

d'échantillonnage de 176,4 et 192 kHz sont transmises à quadruple vitesse.

#### 34 Connecteur REMOTE

Branchez ici une télécommande RC-HS32PD ou RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément).

#### ATTENTION

Ne le branchez jamais à un réseau à l'aide d'un câble Ethernet. Cela pourrait endommager l'unité ou le matériel mis en réseau.

#### 35 Connecteur RS-422

Branchez par exemple un contrôleur externe à ce connecteur D-sub 9 broches pour commande série RS-422.

#### NOTE

Il ne peut pas être employé en même temps que le connecteur **RS-232C** (voir « Page RS-422 » en page 108).

#### 36 Connecteur TIMECODE INPUT

Ce connecteur XLR symétrique sert à l'entrée du timecode SMPTE.

#### 37 Connecteur TIMECODE OUTPUT

Ce connecteur XLR symétrique sert à la sortie du timecode SMPTE.

#### 38 Connecteur WORD/VIDEO IN

Ce connecteur BNC accepte un signal word clock (44,1 kHz, 48 kHz, 48 kHz pull-down, 48 kHz pull-up, 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz) ou un signal de référence vidéo (signal salve de noir NTSC/PAL, signal tri-niveau HDTV).

Utilisez le commutateur pour mettre en ou hors service la terminaison 75 Ω intégrée.

#### 39 Connecteur WORD/VIDEO THRU/OUT

Ce connecteur BNC produit un signal word clock (44,1 kHz, 48 kHz, 48 kHz pull-down, 48 kHz pull-up, 88,2 kHz, 96 kHz, 176,4 kHz, 192 kHz ou renvoi) ou un signal de référence vidéo (uniquement par renvoi du signal reçu par le connecteur d'entrée IN). Utilisez le sélecteur THRU/WORD OUT pour choisir le signal produit.

#### 40 Sélecteur 75Ω ON/OFF/THRU/WORD OUT

Utilisez ce sélecteur à trois positions pour faire un des réglages suivants.

## 2 – Noms et fonctions des parties

Terminaison OFF et WORD/VIDEO THRU  
 Terminaison OFF et WORD OUT (pas de sortie vidéo)  
 Terminaison ON et WORD OUT (pas de sortie vidéo)

### ④① **Connecteur ETHERNET**

Sert à la connexion à un réseau pour le transfert de fichiers et le contrôle de cette unité depuis un autre appareil du réseau.

### ④② **Borne GROUND**

Quand vous utilisez une télécommande RC-HS32PD ou RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément), en fonction de l'environnement de fonctionnement, l'écran couleur peut vaciller ou du bruit peut être entendu à l'écoute. Si cela se produit, utilisez la borne GROUND pour mettre l'unité à la masse (aucun câble n'est prévu pour cet usage, aussi veuillez préparer le vôtre).

## Connecteur PARALLEL

Le connecteur **PARALLEL** de la face arrière permet une commande externe de cette unité.

Vous pouvez aussi brancher une RC-SS20 TASCAM (branchez-vous au connecteur REMOTE 1 de la RC-SS20). L'assignation des broches est la suivante.

N° broche	Normal	TASCAM RC-SS20 PonMode	E/S
1	Masse	Masse	
2	PLAY	FLASH 1	E
3	STOP	FLASH 2	E
4	ENREGIS.	FLASH 3	E
5	SAUT AVANT	FLASH 4	E
6	SAUT ARRIÈRE	FLASH 5	E
7	(Réservé)	STOP	E
8	DÉMARR. AU FADER	DÉMARR. AU FADER	E
9	TALLY BC_STOP	TALLY BC_STOP	S
10	TALLY PAUSE/TALLY BC_PAUSE	TALLY PAUSE/TALLY BC_PAUSE	S
11	TALLY ENREG.	RÉSERVÉ	S
12	TALLY STOP	TALLY STOP	S
13	TALLY LECTURE	TALLY LECTURE	S
14	SÉLECT. TÉLÉC., Haut ou Ouvert	SÉLECT. TÉLÉC., Bas	E
15	PAUSE	FLASH 6	E
16	(Réservé)	FLASH 7	E
17	AUX1, Avance rapide	FLASH 8	E
18	AUX2, Retour rapide	FLASH 9	E
19	AUX3, MARQUEUR	FLASH 10	E
20	(Réservé)	PAGE FLASH	E
21	TALLY BC_STANDBY	TALLY BC_STANDBY	S
22	TALLY CF1/TALLY BC_CM	TALLY CF1/TALLY BC_CM*	S
23	TALLY ONLINE	TALLY ONLINE	S
24	TALLY CF2/TALLY BC_END	TALLY CF2/TALLY BC_END**	S
25	+5 V***	+5 V***	

E : entrée de commande pour le contrôle du transport

Circuit interne, +5 V pull-up

Fonctionne avec des commandes basses d'au moins 50 ms

O : sortie de commande, pour l'envoi d'un témoin (tally)

Le circuit interne est à collecteur ouvert

(impédance de sortie 10 Ω)

Envoie des commandes basses lors du fonctionnement

Tension maximale 20 V, courant maximal 35 mA

\* Avec une RC-SS20, assigné au voyant CF

\*\* Avec une RC-SS20, assigné au voyant CD

\*\*\* +5 V : courant maximal fourni de 50mA

## 2 – Noms et fonctions des parties

Quand la sélection de télécommande (broche 14) est réglée en position haute, elle peut être employée comme un contrôleur parallèle ordinaire.

En position basse, le mode de lancement instantané (flash start) est activé. De plus, selon le réglage haut/bas de la Page Flash (broche 20), les assignations de touches sont les suivantes.

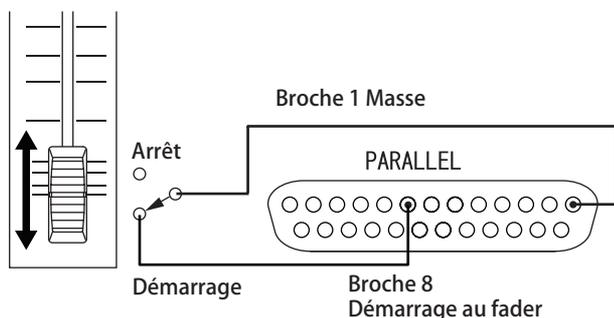
Broche 14	Broche 20	Lancement instantané de prise
Bas	Haut	1-10
Bas	Bas	11-20

TALLY BC\_\* : utilisez le réglage de menu pour commuter la sortie (OFF, ON) (quand une RC-SS20 est connectée, réglez la sortie sur OFF).

TALLY BC\_STOP/CM/END : sortie pulsée 250 ms

TALLY BC\_STANDBY/PAUSE : niveau de sortie

L'exemple suivant est celui d'une connexion utilisant un fader pour lancer et arrêter la lecture de cet appareil.



Pour des informations sur l'assignation des fonctions AUX 1-3 (broches 17-19), voir la « Page PARALLEL » en page 106.

### NOTE

- Si vous contrôlez cette unité avec un appareil externe branché au connecteur **PARALLEL**, lui envoyer simultanément les signaux LECTURE et ENREGISTREMENT alors qu'elle est à l'arrêt lance immédiatement l'enregistrement.
- En mode Timeline, en lui envoyant simultanément les signaux LECTURE et ENREGISTREMENT durant la lecture, vous pouvez lancer un enregistrement remplaçant (avec écrasement).

## Connecteur RS-232C

Le connecteur **RS-232C** de la face arrière peut être branché à un connecteur **RS-232C** d'un ordinateur pour permettre à ce dernier de piloter cette unité.

Faites les réglages concernant la communication en page **RS-232C** de l'écran **REMOTE SETUP** (voir « Page RS-232C » en page 107).

### NOTE

Veillez contacter l'assistance clientèle TASCAM pour des informations sur le protocole de commande RS-232C de cette unité.

## Connecteur RS-422

Vous pouvez commander cette unité à distance en reliant le connecteur **RS-422** de sa face arrière à un contrôleur ou éditeur compatible avec le protocole SONY P2 (RS-422).

Utilisez la page RS-422 de l'écran **REMOTE SETUP** pour faire les réglages de fonctionnement (voir « Page RS-422 » en page 108).

### NOTE

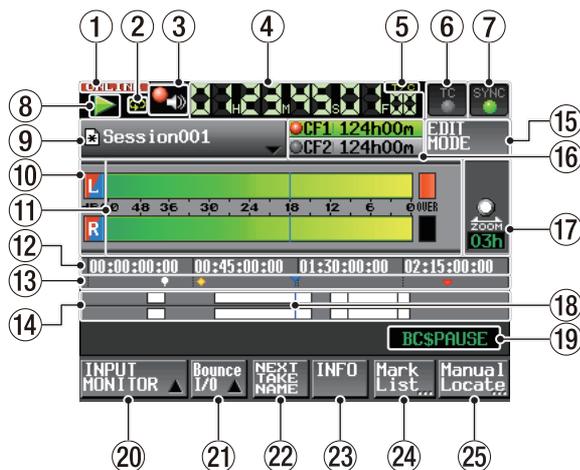
Veillez contacter l'assistance clientèle TASCAM pour des informations sur la compatibilité du protocole de cette unité.

## 2 – Noms et fonctions des parties

### Écran d'accueil

Pressez la touche **HOME** pour ouvrir l'écran d'accueil.

### En mode Timeline



#### ① Témoin de statut ONLINE

Quand le mode d'envoi en ligne est activé, l'icône **ONLINE** rouge apparaît.

Quand le mode d'envoi en ligne est désactivé, l'icône **ONLINE** est éteinte.

#### ② Indication de statut de lecture en boucle

Quand la lecture en boucle est activée, l'icône verte apparaît.

Quand la lecture en boucle n'est pas en service, l'icône est éteinte.

#### ③ Statut de l'écoute de vérification d'enregistrement (bouton)

Cette icône indique le statut de l'écoute de vérification d'enregistrement.

Écoute de vérification d'enregistrement activée

Écoute de vérification d'enregistrement désactivée

Touchez ce bouton pour ouvrir la page « REC MODE » de l'écran REC SETUP où vous pouvez régler l'écoute de vérification d'enregistrement (voir « Page REC MODE » en page 100).

#### NOTE

Ce bouton n'apparaît qu'en mode Timeline et en mode Take.

#### ④ Compteur temporel (bouton)

Le temps affiché est soit le temps écoulé soit le temps du timecode.

Touchez le compteur temporel pour changer le mode d'affichage temporel.

#### ⑤ Indicateur de mode temporel (bouton)

Indique le mode d'affichage temporel actuel.

Touchez le compteur temporel pour changer le mode d'affichage temporel.



C'est le temps écoulé depuis le début de la timeline qui est affiché.



C'est le timecode de la timeline qui est affiché.

#### ⑥ Statut de timecode (bouton/indicateur)



Quand un timecode adéquat est reçu et correctement reconnu, l'indicateur TC apparaît en vert.



Si le timecode n'est pas reconnu, l'indicateur TC apparaît estompé.

Le statut de lecture synchronisée est affiché quand la lecture est synchronisée sur le timecode.



L'indicateur CHASE apparaît en vert si la lecture ou l'enregistrement est synchronisé avec un timecode externe ou le générateur de timecode interne (sélectionnable).



L'indicateur CHASE clignote si la synchronisation par timecode n'est pas employée ou en l'absence de synchronisation alors que la synchronisation par timecode est utilisée.

Touchez cette zone pour ouvrir l'écran SYNC T/C (voir « Réglages de synchro et de timecode (SYNCT/C) » en page 103).

#### ⑦ Statut de synchronisation audio (bouton/indicateur)



En synchronisation sur une horloge maître, l'indicateur SYNC apparaît en vert.



L'indicateur SYNC clignote en cas de non-synchronisation sur une horloge maître.

Touchez cette zone pour ouvrir l'écran SYNC T/C (voir « Réglages de synchro et de timecode (SYNCT/C) » en page 103).

#### ⑧ Indicateur de statut de transport (bouton)

Cette icône indique le statut de transport actuel.



En lecture ou recherche auditive (avant)



En recherche auditive (arrière)



Pause de lecture



À l'arrêt



Recherche vers l'arrière



Recherche vers l'avant



Recherche vers l'arrière (à haute vitesse)



Recherche vers l'avant (à haute vitesse)



Le nombre affiché en recherche vers l'arrière (fonctionnement de type shuttle) indique la vitesse actuelle : x2, x4, x8, x16, x32.



Le nombre affiché en recherche vers l'avant (fonctionnement de type shuttle) indique la vitesse actuelle : x2, x4, x8, x16, x32.

## 2 – Noms et fonctions des parties



Enregistrement

En armement pour l'enregistrement (armement)

Touchez cette zone pour ouvrir l'écran **PLAY SETUP**.

### ⑨ Nom de fichier AES31 (bouton)

Affiche le nom du fichier AES31 actuellement chargé (fichier d'information d'édition AES31).

Un « \* » apparaît dans l'icône si le fichier n'a pas été sauvegardé après l'édition de timeline, l'ajout ou la suppression d'un marqueur, ou l'accomplissement d'autres changements.

Touchez cette zone pour ouvrir un menu local.



#### Bouton START TIME EDIT

Ouvre l'écran **START TIME** où vous pouvez fixer l'heure de départ du mode Timeline.

Cela ne peut être fait qu'avec le transport à l'arrêt.

#### Bouton REBUILD

Reconstitue les fichiers d'indexation supplémentaires pour le HS-2000 quand des fichiers ont été supprimés ou modifiés à distance à l'aide par exemple d'un FTP.

Cela ne peut être fait qu'avec le transport à l'arrêt.

#### Bouton SAVE

Sauvegarde le contenu de la timeline.

Cela ne peut être fait qu'avec le transport à l'arrêt (voir « Sauvegarde d'informations d'édition AES31 » en page 53).

#### Bouton SAVE AS

Vous permet de renommer et de sauvegarder le contenu de la timeline.

Cela ne peut être fait qu'avec le transport à l'arrêt (voir « Dénomination et sauvegarde des informations d'édition AES31 » en page 53).

#### Bouton CREATE AES31

Ouvre l'écran **AES31 NAME** pour créer un nouveau fichier AES31.

Cela ne peut être fait qu'avec le transport à l'arrêt (voir « Création de nouvelles informations d'édition AES31 » en page 54).

#### Bouton IMPORT ALL TAKES

Sert à importer toutes les prises d'une session.

Cela ne peut être fait qu'avec le transport à l'arrêt (voir « Importation de toutes les prises » en page 55).

### ⑩ Indicateurs d'écoute d'entrée

Les extrémités gauches des indicateurs de niveau sont les indicateurs d'écoute d'entrée. Leur couleur de fond dépend du statut d'écoute d'entrée, comme expliqué ci-dessous.

	Mode Playlist	Mode Timeline ou Take
Écoute désactivée	L	L
Écoute activée		L

### ⑪ Indicateurs de niveau

Quand l'écoute d'entrée est activée (ON), le niveau du signal entrant est affiché en armement pour l'enregistrement et en enregistrement.

Chaque canal a également un indicateur de saturation sur son côté droit qui apparaît en rouge quand le niveau du signal entrant fait saturer l'entrée.

Durant la lecture, le niveau de lecture est affiché si l'écoute de contrôle d'entrée est désactivée (OFF).

Si la source choisie est l'entrée numérique alors qu'il n'y a pas de signal entrant ou que le signal entrant diffère des réglages internes, l'indicateur de niveau du canal est grisé et un des messages suivants apparaît.

Message	Signification
D-IN NO SIGNAL	Pas de signal entrant
D-IN UNLOCK	Le signal entrant n'est pas synchronisé avec le système
D-IN NOT AUDIO	L'information du bit C du signal entrant indique un signal non audio
D-IN Cbit ERROR	L'information du bit C du signal entrant diffère du mode de fonctionnement actuel



Message D-IN NO SIGNAL

Les réglages d'affichage de niveau suivants peuvent être faits en page **METER SETUP** de l'écran **MENU**.

- Point de mesure
- Temps de maintien d'affichage de crête
- Temps de redescente
- Niveau crête de l'indicateur de saturation
- Commutation on/off de l'affichage de niveau ligne de référence

## 2 – Noms et fonctions des parties

### 12 Zone d'affichage temporel

La timeline est automatiquement divisée en quatre parties égales qui affichent le temps conformément au mode d'affichage temporel.

Cette zone défile horizontalement en relation avec le compteur temporel.

### 13 Zone d'affichage des marqueurs

Les marqueurs de la timeline apparaissent ici.

Cette zone défile horizontalement en relation avec le compteur temporel.

-  Marqueur BC\$CM
-  Marqueur BC\$END
-  Marqueur BC\$FILE
-  Marqueur BC\$PAUSE
-  Marqueur BC\$STANDBY
-  Marqueur BC\$START
-  Marqueur BC\$STOP
-  Marqueur IN
-  Marqueur OUT
-  Autres types de marqueur

### 14 Zone d'affichage des pistes

Les régions de chaque piste sont affichées ici, avec la piste gauche au-dessus et la droite au-dessous.

Les fondus (fade-in, fade-out et cross-fade) des régions sont représentés en bleu clair.

Les couleurs suivantes indiquent le statut de chaque région.

Statut ordinaire	Blanc	
Enregistrement	Orange	
Fade-in Fade-out Zone de cross-fade	Bleu clair	
Région sélectionnée	Bleu moyen	
Silence sélectionné	Bleu foncé	

Cette zone défile horizontalement en relation avec le compteur temporel.

### 15 Bouton EDIT MODE

Touchez ce bouton pour activer/désactiver le mode d'édition qui vous permet de diviser, effacer et couper des parties de région (voir « Édition de timeline » en page 58).



### 16 Affichage du support d'enregistrement (bouton)

Indique quelle fente pour carte CF est actuellement utilisée et le temps d'enregistrement restant.

Le fond du support actuellement utilisé apparaît en vert durant la lecture et en rouge durant l'enregistrement.

S'il n'y a pas de support dans la fente pour carte CF, No Media apparaît sur fond gris clair.

Si la carte CF ne contient ni projet ni session, No Project s'affiche. Si une carte CF non formatée est insérée, UNFORMAT s'affiche.

Si une carte CF est insérée dans la fente non utilisée durant l'enregistrement, UNMOUNT s'affiche. Quand l'enregistrement s'arrête, le temps restant pour celui-ci réapparaît.

Si le nombre total d'éléments dans un dossier de session, y compris fichiers et sous-dossiers, dépasse environ 20 000, l'enregistrement devient impossible et Rec Limit s'affiche. Pour des détails, voir « Limitations des opérations d'enregistrement » en page 34.

Pressez cette zone pour ouvrir l'écran MEDIA SELECT (voir « Sélection de carte » en page 29).

#### Indicateurs de statut de support

Ces indicateurs permettent de savoir si une carte peut ou non être utilisée pour l'enregistrement et si elle est sélectionnée.

Ils apparaissent dans les modes Timeline et Take, mais pas en mode Playlist.

- Affichage d'indicateur

 Enregistrable  Non enregistrable  Non sélectionné

- Exemples de boutons de temps restant sur le support

#### ① Quand REC MODE est réglé sur Single



#### ② Quand REC MODE est réglé sur Mirror



#### ③ Quand REC MODE est réglé sur Mirror, mais que Mirror n'est pas permis\*



\*Pour savoir quand l'enregistrement n'est pas possible et quand le mode Mirror n'est pas permis, voir « Aspect du bouton de réglage » en page 127.

## 2 – Noms et fonctions des parties

### 17 Réglage de zoom

Affiche le niveau du zoom sur la zone des pistes, sous la forme de la durée de temps affichée. Tournez la molette **DATA** vers la droite pour un zoom avant (une moins grande zone est affichée) et tournez-la vers la gauche pour un zoom arrière (une plus grande zone est affichée).

### 18 Curseur de timeline

Ce curseur affiche la position actuelle de la tête de lecture ou d'enregistrement. Il est toujours au centre de l'écran.

### 19 Nom de marqueur

C'est le nom du marqueur présent sur le temps actuel ou immédiatement précédent. Touchez-le quand un nom de marqueur non automatique est affiché pour ouvrir l'écran d'édition de nom de marqueur.

### 20 Bouton INPUT MONITOR

Touchez-le pour ouvrir un menu local avec des boutons pour commuter ON/OFF l'écoute de contrôle d'entrée. Sur ON, le signal reçu par les connecteurs d'entrée est toujours produit par cette unité.

### 21 Bouton Bounce I/O

Touchez-le pour ouvrir le menu local de report (Bounce).

#### Bouton BOUNCE

Touchez-le pour effectuer un report. Dans les circonstances suivantes, il apparaît grisé et ne peut pas être utilisé.

- Quand ni le point IN ni le point OUT n'ont été fixés
- Durant la lecture ou l'enregistrement.

#### Bouton SET IN

Touchez-le pour faire de la position actuelle le point du début du report (IN).

#### Bouton SET OUT

Touchez-le pour faire de la position actuelle le point du fin du report (OUT).

#### Touche CLEAR

Touchez-le pour effacer les points de début (IN) et de fin (OUT) de report actuellement fixés.

Pour des détails sur l'utilisation de ces boutons, voir « Report (Bounce) » en page 69.

### 22 Bouton NEXT TAKE NAME

Touchez-le afin d'ouvrir la page **NEXT TAKE NAME** (nom de la prise suivante) où vous pouvez saisir le nom qui sera donné aux futurs fichiers et prises enregistrés.

- Première moitié du nom des prises

La première moitié du nom de prise peut être choisie entre **User Word** (mot personnel) ou **Session Name** (nom de la session, réglage par défaut).

#### ATTENTION

La première moitié du nom de prise ne peut être changé qu'avec l'unité à l'arrêt.

- Mode User Word (bouton)

Touchez-le pour utiliser le mot personnel (« User Word ») comme première moitié du nom de prise (Take).

Pressez le bouton **EDIT** pour ouvrir l'écran où vous pouvez changer ce mot personnel (il fonctionne comme l'écran d'édition des noms de projet).



- Mode Session Name (bouton)

Touchez-le pour utiliser le nom de la session (« Session Name ») comme première moitié du nom de prise (Take).



## 2 – Noms et fonctions des parties

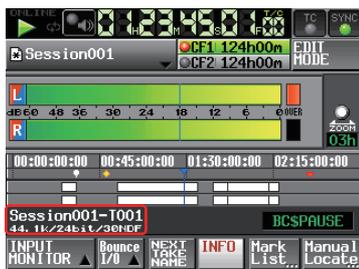
- Seconde moitié des noms de prise  
La seconde moitié du nom de prise se compose d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres.  
Pressez le bouton **EDIT** pour ouvrir l'écran où vous pouvez changer la lettre.  
Vous pouvez changer le nombre à trois chiffres avec les boutons **+** et **-**. Vous pouvez aussi toucher la partie numérique pour la surligner en jaune et utiliser la molette **DATA** pour changer le nombre.  
Dans les cas suivants, « --- » apparaît et la valeur ne peut pas être changée.
  - Aucun projet ni session n'est chargé
  - La carte sélectionnée est indisponible
  - La partie numérique du nom de fichier de la prise actuelle est 999

### NOTE

- Le réglage Next Take Name (nom de la prise suivante) est sauvegardé avec chaque projet. Si vous changez de projet, c'est le réglage du projet chargé qui sera employé.
- La partie numérique de la seconde moitié du nom de prise peut être changée même durant la lecture et l'enregistrement (la première moitié du nom de prise et la lettre de la seconde moitié ne peuvent être changées qu'à l'arrêt).
- Tant que la première moitié du nom de prise ou la lettre de la seconde moitié sont différents, une prise portant un nombre à trois chiffres existant déjà peut être créée.

### 23 Bouton INFO

Ouvre une fenêtre d'informations indiquant les réglages actuels de l'unité et le nom du fichier pour la région qui se trouve actuellement sous le curseur de timeline.



La ligne supérieure affiche le nom de fichier pour la région actuellement sous le curseur de timeline. La ligne inférieure affiche les réglages actuels de fréquence d'échantillonnage, résolution en bits et cadence d'images.

### 24 Bouton Mark List

Ouvre la liste des marqueurs (voir « Écran de liste des marqueurs (MARK LIST) » en page 123).

### 25 Bouton Manual Locate

Ouvre l'écran **MANUAL LOCATE** (repérage manuel) (voir « Fonction de repérage manuel » en page 125).

## En mode Take ou Playlist



Écran d'accueil du mode Take

### NOTE

En mode Playlist, les boutons **INPUT MONITOR**, **EDIT** et **NEXT TAKE NAME** n'apparaissent pas.

### 26 Numéro de prise/élément

Le numéro de la prise ou de l'élément actuellement sélectionné est affiché. En pause d'enregistrement, le nom de fichier qui sera donné à la prochaine prise enregistrée est affiché.

Les prises sont numérotées selon leur ordre d'enregistrement dans une session.

### 27 Mode d'affichage du temps (bouton)

Cette icône indique le mode d'affichage temporel actuel.

Touchez le compteur temporel pour changer le mode d'affichage temporel.

Mode	Signification
	Temps écoulé depuis le début de la prise
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durant la lecture, temps restant jusqu'à la fin de la prise</li> <li>• Durant l'enregistrement, temps restant avant que la taille de fichier maximale soit atteinte</li> </ul>
	Temps écoulé depuis le début de la session
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durant la lecture, temps restant jusqu'à la fin de la session</li> <li>• Durant l'enregistrement, temps restant avant que la carte sélectionnée ne soit pleine avec les réglages d'enregistrement actuels</li> </ul>
	Timecode du fichier d'enregistrement/lecture

### 28 Barre de temps

Affiche la position actuelle de la tête de lecture en fonction du mode d'affichage temporel.

Mode	Signification	Affichage de la barre
	Position de lecture actuelle par rapport à la longueur de la prise ou de l'élément	S'allonge de gauche à droite
<b>REMAIN</b>		Se raccourcit de gauche à droite
<b>TOTAL</b>	Position de lecture actuelle par rapport à la longueur de toutes les prises de la session ou de la totalité de la playlist (des lignes blanches verticales apparaissent aux limites de prise et d'élément)	S'allonge de gauche à droite
<b>T.REM</b>		Se raccourcit de gauche à droite
<b>T/C</b>		S'allonge de gauche à droite

### NOTE

Durant l'enregistrement, une barre de progression rouge s'allonge de gauche à droite toutes les cinq secondes environ.

### 29 Affichage du nom de prise/élément (bouton)

Affiche le nom et l'icône de la prise ou de l'élément actuellement actif.

En pause d'enregistrement, le nom de fichier qui sera donné à la prochaine prise enregistrée est affiché.

En mode Playlist, un « \* » apparaît dans l'icône si la playlist n'a pas été sauvegardée après avoir été modifiée (y compris en y ajoutant des éléments ou en supprimant).

Touchez-le pour ouvrir un menu local.

#### En mode Take



#### Bouton TAKE List

Ouvre l'écran de sélection de prise (TAKE).

Dans l'écran de sélection de prise ouvert avec ce bouton, presser une zone de nom de dossier de session n'ouvre pas l'écran de sélection SESSION (voir « Emploi de l'écran PROJECT » en page 35).

#### Bouton CIRCLE @ TAKE

Ajoute ou retire « @ » au début du nom de la prise actuelle (voir « Écran de sélection de prise » en page 37).

#### Bouton REBUILD

Reconstitue les fichiers d'indexation supplémentaires pour le HS-2000 quand des fichiers ont été supprimés ou modifiés à distance hors de l'unité à l'aide par exemple d'un FTP.

### En mode Playlist



#### Bouton ASSIGN FILE

Ouvre l'écran ASSIGN où vous pouvez assigner des fichiers (voir « Écran d'assignation de fichier (ASSIGN) » en page 86).

#### Bouton ENTRY LIST

Ouvre l'écran de liste des éléments (ENTRY) (voir « Écran de liste des éléments (ENTRY) » en page 84).

#### Bouton ADJUST ENTRY

Ouvre l'écran ADJUST ENTRY \*\*\* où vous pouvez modifier les éléments (voir « Édition des noms d'élément » en page 88, « Édition des points de début/fin de lecture » en page 89, « Édition de l'heure de début de lecture » en page 92, « Édition des durées et niveaux des fondus (fade-ins/outs) » en page 92).

#### Bouton REBUILD

Reconstitue les fichiers d'indexation supplémentaires pour le HS-2000 quand des fichiers ont été supprimés ou modifiés à distance hors de l'unité à l'aide par exemple d'un FTP.

#### Bouton SAVE

Sauvegarde la playlist actuelle. Cela ne peut être fait qu'avec le transport à l'arrêt (voir « Sauvegarde des playlists » en page 94).

#### Bouton SAVE AS

Renomme et sauvegarde la playlist actuelle. Cela ne peut être fait qu'avec le transport à l'arrêt (voir « Dénomination et sauvegarde des playlists » en page 94).

#### Bouton CREATE PLAYLIST

Ouvre l'écran PLAYLIST NAME où vous pouvez créer une nouvelle playlist (voir « Création d'une nouvelle playlist » en page 82).

### 30 Indicateurs de niveau

Ce sont les mêmes que dans l'écran d'accueil du mode Timeline.

## 2 – Noms et fonctions des parties

### 31 Zone d'affichage temporel

Les temps qui s'affichent dépendent du mode d'affichage temporel.

Mode	Bord gauche	Bord droit
	00:00:00:00	Durée totale de prise ou d'élément
REMAIN	Durée totale de prise ou d'élément	00:00:00:00
TOTAL	00:00:00:00	Durée totale de session ou de playlist
T.REM	Durée totale de session ou de playlist	00:00:00:00
T/C	Heure de début de session ou de playlist	Heure de fin de session ou de playlist

En enregistrement ou en armement pour l'enregistrement, le temps et les lignes de division ne s'affichent pas.

### 32 Numéro et bouton de page Flash

Affiche le numéro de page Flash. Touchez cette zone pour valider la sélection (fond jaune) et tournez la molette **DATA** afin de changer de numéro de page (tournez vers la droite pour augmenter et vers la gauche pour diminuer).

### 33 Curseur de position temporelle actuelle

Affiche la position de la tête de lecture et défile horizontalement avec le compteur de temps. Il n'est pas affiché durant l'enregistrement (mode Take uniquement)

### 34 Nom de marqueur

C'est le nom du marqueur présent sur le temps actuel ou immédiatement précédent. Quand le nom d'un marqueur autre que celui d'un marqueur automatique est affiché, touchez cette zone pour ouvrir l'écran d'édition de nom de marqueur **MARK NAME**.

### 35 Bouton INPUT MONITOR

C'est le même que dans l'écran d'accueil du mode Timeline.

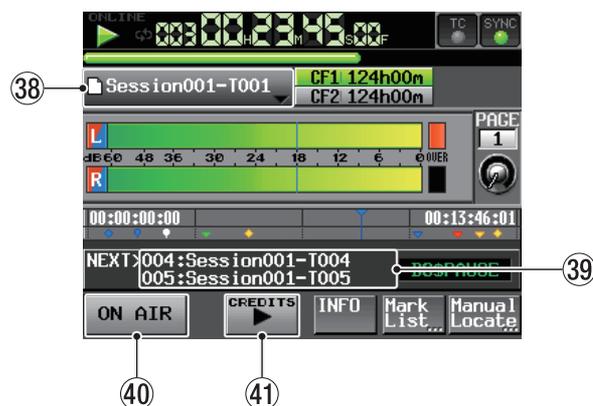
### 36 Touche EDIT

Ouvre un menu local pour l'édition de prise.

### 37 Bouton NEXT TAKE NAME

C'est le même que dans l'écran d'accueil du mode Timeline.

## En mode On-air



Écran d'accueil du mode On-air

### 38 Affichage du nom de prise (bouton)

Affiche l'icône et le nom de la prise actuellement active.

Touchez-le pour ouvrir un menu local.



#### Bouton ON AIR LIST

Touchez-le pour ouvrir l'écran **ON AIR LIST** (liste de diffusion) (voir « Sélection des fichiers à lire » en page 97).

#### Bouton REBUILD

Reconstitue les fichiers d'indexation supplémentaires pour le HS-2000 quand des fichiers ont été supprimés ou modifiés à distance à l'aide par exemple d'un client FTP.

### 39 Zone d'informations

En écran d'accueil du mode On-air, la zone d'informations affiche le nom des deux prochaines prises. Touchez-la pour ouvrir l'écran **ON AIR LIST** (liste de diffusion).

### 40 Bouton ON AIR

Alterne entre le mode de lecture pour diffusion et le mode de lecture de préparation/confirmation (voir « Emploi du bouton ON AIR pour alterner les modes entre lecture de préparation/confirmation et lecture pour diffusion » en page 98).

### ④ **Bouton de lecture CREDITS**

Touchez-le pour lancer la lecture du premier segment, du début du fichier sélectionné jusqu'au marqueur approprié (voir « Lecture de premier segment (« Credits ») » en page 98).

#### **NOTE**

- Le bouton **ON AIR** ne fonctionne qu'à l'arrêt.
- Le bouton **CREDITS** peut être utilisé quand le bouton **ON AIR** est désactivé et le transport arrêté ou durant la lecture de premier segment (**CREDITS**). Il ne peut pas être utilisé quand le bouton **ON AIR** est activé ou durant la lecture ordinaire.
- Durant la lecture de premier segment, vous pouvez presser le bouton **CREDITS** pour arrêter la lecture (sert à activer/désactiver la lecture de premier segment).

# 3 – Préparations

## Insertion et retrait des cartes CF

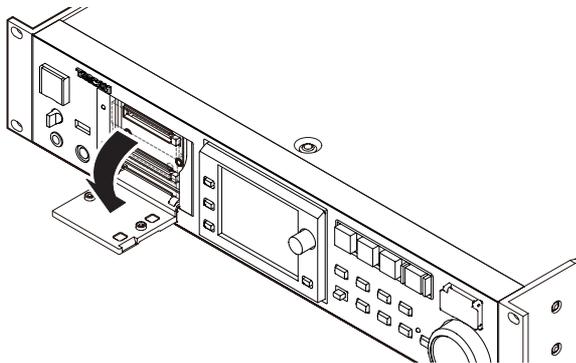
### Insertion de cartes CF

Insérez une carte CF dans une fente pour carte CF en face avant de l'unité afin de l'utiliser pour l'enregistrement et la lecture.

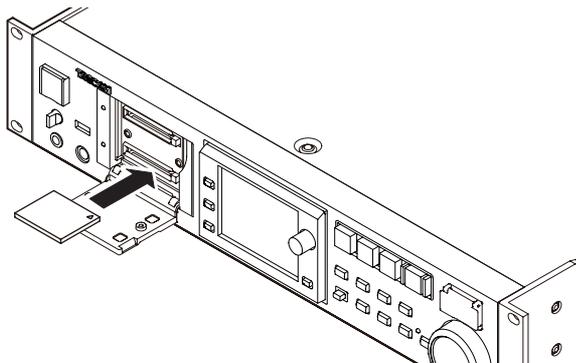
#### NOTE

Les cartes CF peuvent être insérées, que l'unité soit ou non sous tension.

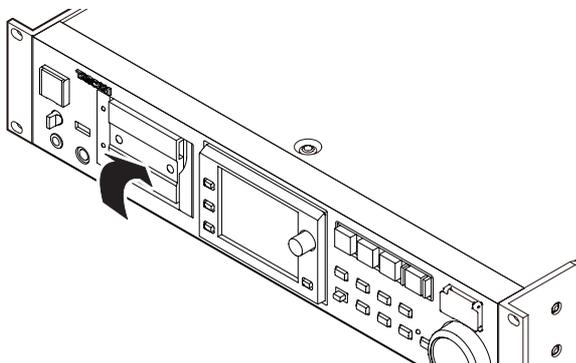
1. Tirez vers l'avant le volet de la fente pour carte CF afin de l'ouvrir.



2. Insérez la carte CF en respectant l'orientation correcte. Avec l'étiquette vers le haut, insérez complètement l'extrémité portant le connecteur.



3. Fermez le volet.



#### NOTE

Si vous ne pouvez pas fermer le volet, retirez la carte CF et pressez le bouton carré sur la droite de la fente puis réinsérez la carte.

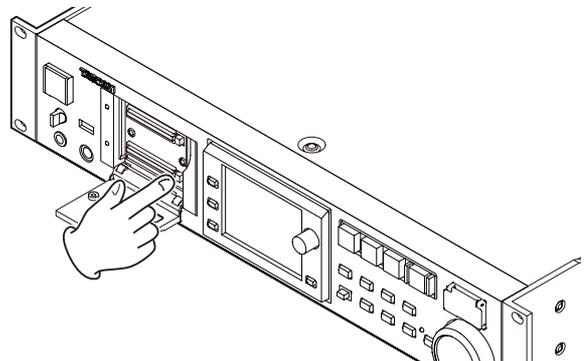
### Retrait de cartes CF

Éteignez l'appareil ou arrêtez son fonctionnement avant de retirer une carte CF.

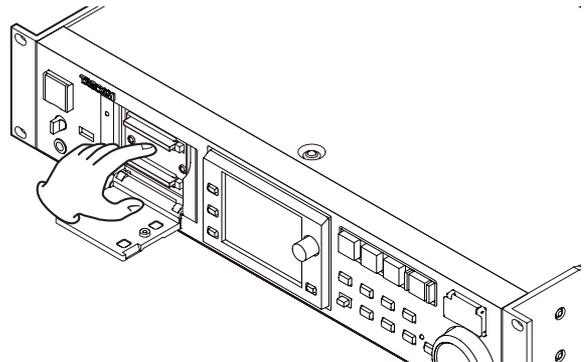
#### ATTENTION

Ne retirez jamais une carte CF durant l'enregistrement, la lecture ou toute autre opération nécessitant un accès à la carte CF. Cela pourrait par exemple causer des erreurs d'enregistrement, la perte de données enregistrées, et la production de bruits forts et soudains au travers de l'équipement d'écoute, avec pour résultat des dommages pour l'équipement et des pertes auditives.

1. Tirez vers l'avant le volet de la fente pour carte CF afin de l'ouvrir.
2. Pressez le bouton carré sur la droite de la fente pour carte CF afin de faire ressortir le bouton.
3. Pressez à nouveau le bouton carré pour partiellement éjecter la carte CF.

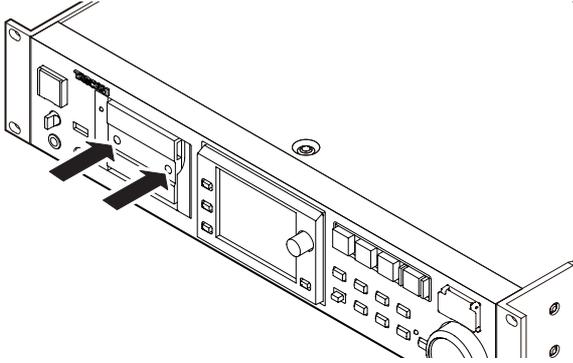


4. Retirez la carte CF à la main.



### Vis de sécurité

Les vis de sécurité fournies peuvent servir à verrouiller le volet de fente pour carte CF. Utilisez un tournevis cruciforme pour monter ou retirer les vis.



### À propos de l'écran

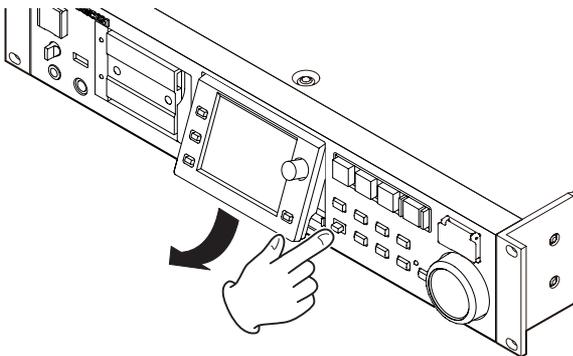
#### Réglage de l'angle de l'écran

Poussez la touche **LCD TILT** pour déverrouiller l'écran, puis tirez vers vous le bas de l'écran pour régler son inclinaison. Tirez sur le bas de l'écran jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

Pour le ramener à sa position verticale, poussez à nouveau la touche **LCD TILT** afin de déverrouiller l'écran, et repoussez le bas de l'écran. Repoussez le bas de l'écran jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

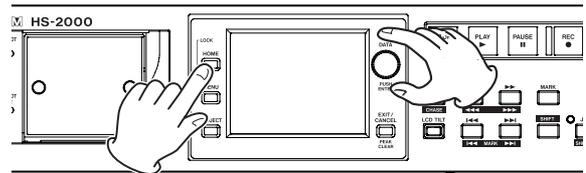
#### ATTENTION

N'appuyez pas sur l'écran lui-même.



### Réglage de la luminosité de l'écran et des voyants

Tournez la molette **DATA** tout en maintenant pressée la touche **HOME** pour régler la luminosité de l'écran couleur, des touches **PAUSE**, **REC**, **PLAY** et **ON LINE**, et des voyants **JOG [SHUTTLE]**, **SLOT 1** et **SLOT 2**. Pressez et tournez la molette **DATA** en maintenant enfoncée la touche **HOME** pour ne régler que la luminosité de l'écran couleur.



### Précautions relatives à l'utilisation de l'écran

- L'écran peut facilement se rayer, aussi n'utilisez pas d'objets pointus, y compris les ongles, pour le toucher. Utilisez toujours vos doigts.
- Ne pressez pas fortement l'écran avec un doigt et ne le pressez pas avec un crayon, un cure-dent ou autre objet pointu. Cela pourrait rayer l'écran ou entraîner un mauvais fonctionnement.
- L'écran tactile est composé d'un film et d'une vitre. N'appliquez pas de force excessive sur sa surface. Cela pourrait briser la vitre.
- Quand vous utilisez l'écran, ne posez pas la main sur la dalle et ne pressez pas excessivement autour de l'écran. Cela pourrait empêcher une détection précise de la position.
- Ne placez rien sur l'écran et n'exercez pas de force prolongée au même endroit. Cela pourrait voiler la dalle ou entraîner une détection de position incorrecte.
- N'appliquez aucun film de protection d'écran du commerce sur l'écran. Cela empêcherait un fonctionnement normal.
- Essuyez délicatement l'écran avec un chiffon sec et doux ne peluchant pas (par exemple un chiffon de nettoyage). Évitez d'essuyer avec un chiffon rêche ou avec trop de force. Cela pourrait endommager la surface de l'écran LCD. N'utilisez pas de benzène, diluant, dissolvant, alcool ou autres substances similaires.

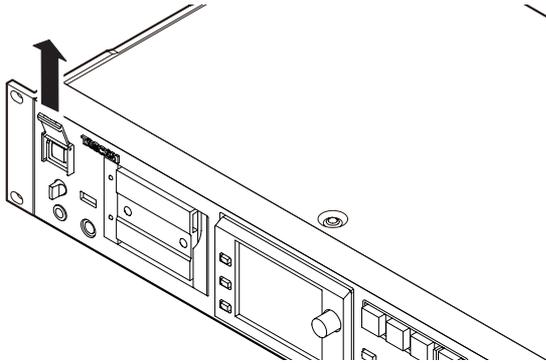
#### NOTE

L'écran est produit selon des technologies de fabrication d'une précision extrêmement élevée, et 99,99% des pixels ou plus sont fonctionnels, mais parfois des pixels peuvent ne pas apparaître ou au contraire rester sous la forme de points rouges ou noirs. Ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

# 3 – Préparations

## Mise sous et hors tension

Ouvrez le cache de l'interrupteur **POWER** de la face avant et pressez l'interrupteur **POWER**.



Écran de démarrage



Écran d'accueil

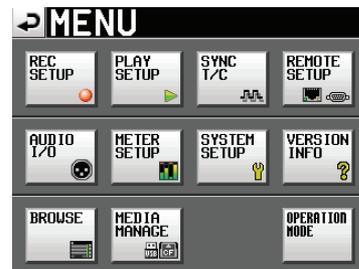
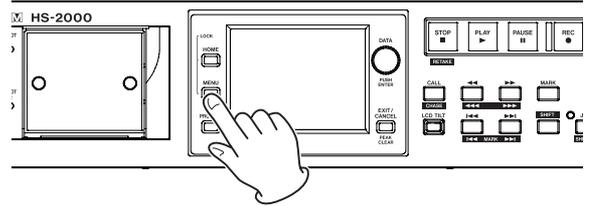
Pour éteindre l'appareil, pressez de nouveau l'interrupteur **POWER** de la face avant.

### ATTENTION

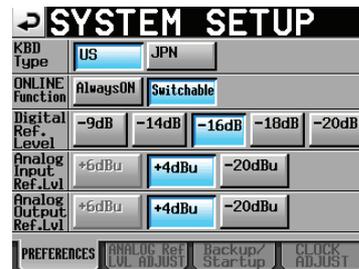
Ne coupez jamais l'alimentation durant l'enregistrement, la lecture ou toute autre opération nécessitant un accès à la carte CF. Cela pourrait par exemple causer des erreurs d'enregistrement, la perte de données enregistrées, et la production de bruits forts et soudains au travers de l'équipement d'écoute, avec pour résultat des dommages pour l'équipement et des pertes auditives.

## Réglage de l'horloge intégrée

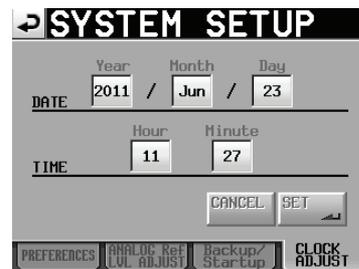
1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.



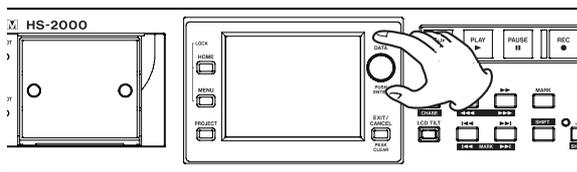
2. Touchez le bouton **SYSTEM SETUP** pour ouvrir l'écran **SYSTEM SETUP** (configuration du système).



3. Touchez l'onglet **CLOCK ADJUST** pour ouvrir la page **CLOCK ADJUST** où vous pouvez régler l'horloge intégrée.



4. Touchez le paramètre que vous voulez changer et utilisez la molette **DATA** de la face avant pour changer sa valeur.



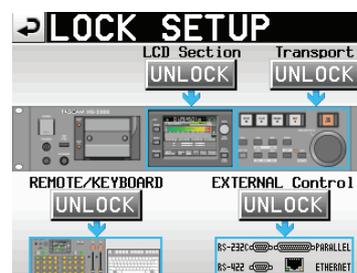
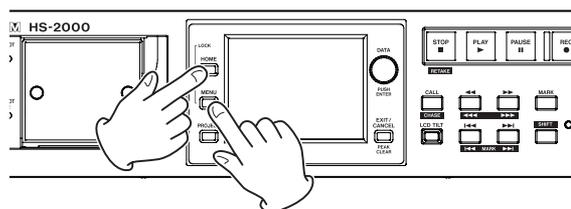
5. Touchez le bouton SET ou pressez la molette **DATA** pour confirmer le réglage.

### NOTE

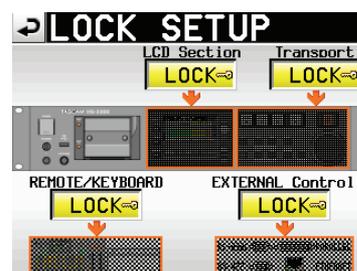
Après achat de cette unité, réglez son horloge avant de faire votre premier enregistrement. Si vous ne le faites pas, l'horodatage des fichiers enregistrés sera incorrect.

## Fonction Lock (verrouillage)

Pressez la touche **MENU** en maintenant pressée la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran **LOCK SETUP** dans lequel vous pouvez interdire ou autoriser toute opération effectuée depuis la face avant et des appareils externes.



La face avant est divisée en deux sections, qui peuvent être séparément verrouillées et déverrouillées. Le contrôle par des appareils externes peut aussi être divisé en deux catégories, qui peuvent être séparément verrouillées et déverrouillées. Si vous pressez le bouton pour une section, il passe de **UNLOCK** (déverrouillée) à **LOCK** (verrouillée, avec un fond jaune) et la zone verrouillée apparaît atténuée.

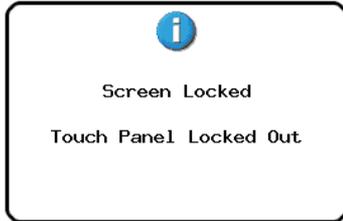


Écran **LOCK SETUP** avec toutes les sections verrouillées

## 3 – Préparations

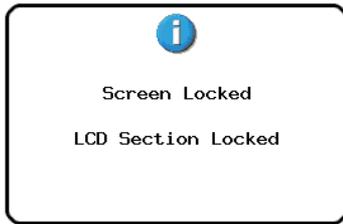
- Quand LCD Section est réglé sur LOCK :

- Si on touche l'écran, le message suivant apparaît.



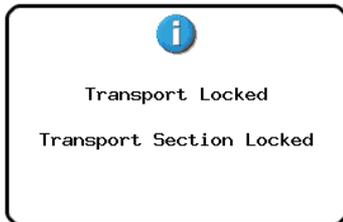
Écran tactile (LCD) verrouillé

- Si on emploie une des touches entourant l'écran, le message suivant apparaît.



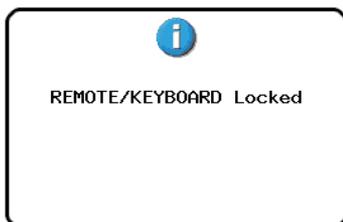
Touches de pourtour d'écran (LCD) verrouillées

- Si on emploie une des touches de transport alors que la section Transport est verrouillée (réglée sur LOCK), le message suivant apparaît.



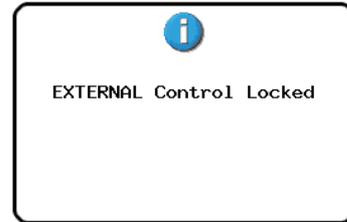
Section de transport verrouillée

- Si la section REMOTE/KEYBOARD est verrouillée (réglée sur LOCK), quand on utilise une télécommande ou un clavier connecté à un connecteur de télécommande, le message suivant apparaît.



Télécommande/clavier verrouillés

- Si la section EXTERNAL CONTROL est verrouillée (réglée sur LOCK), quand une opération est effectuée via les ports RS-232C, RS-422, PARALLEL ou ETHERNET, le message suivant apparaît.



Autres commandes externes verrouillées

### Durées d'enregistrement

Le tableau ci-dessous donne les durées d'enregistrement totales possibles (en heures et minutes) sur des cartes CF de diverses capacités pour chaque format d'enregistrement.

Format d'enregistrement de fichier	Capacité de la carte		
	8 Go	16 Go	32 Go
16 bits/44,1 kHz	12:34	25:10	50:21
16 bits/48 kHz	11:32	23:07	46:16
24 bits/44,1 kHz	8:22	16:46	33:34
24 bits/48 kHz	7:41	15:24	30:50
24 bits/88,2 kHz	4:11	8:23	16:47
24 bits/96 kHz	3:50	7:42	15:25
24 bits/176,4 kHz	2:05	4:11	8:23
24 bits/192 kHz	1:55	3:51	7:42

- Les durées d'enregistrement indiquées ci-dessus sont des estimations. Elles peuvent différer en fonction de la carte CF utilisée.
- Les durées d'enregistrement indiquées ci-dessus ne sont pas des données d'enregistrement en continu mais le total pouvant être obtenu en additionnant les durées d'enregistrement sur la carte CF.

# 4 – Fonctionnement de base

Dans ce chapitre, nous expliquons les procédures de base qui sont les mêmes dans chaque mode de fonctionnement.

L'écran est tactile.

Faites fonctionner l'unité à l'aide de ses touches, de ses commutateurs et des boutons de l'écran tactile.

Dans chaque écran excepté l'écran d'accueil, un bouton  apparaît en haut à gauche. Touchez-le pour revenir à l'écran précédent.



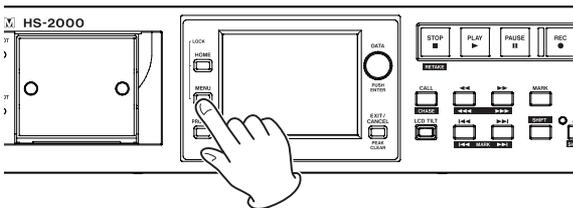
### NOTE

Vous pouvez aussi revenir à l'écran précédent en pressant la touche **EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR]**.

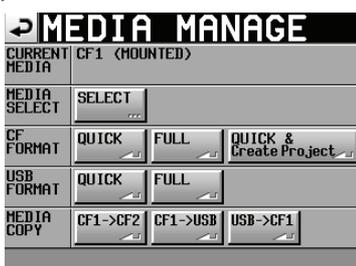
## Préparation de la carte CF

### Sélection de carte

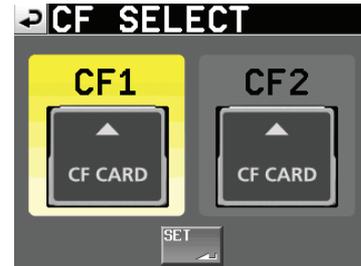
1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.



2. Touchez le bouton **MEDIA MANAGE** (gestion de support) pour ouvrir l'écran **MEDIA MANAGE**.



3. Touchez le bouton **SELECT** (sélection de support) à côté du paramètre **MEDIA SELECT** pour ouvrir l'écran **CF SELECT**.



### NOTE

Vous pouvez aussi ouvrir l'écran **CF SELECT** en touchant le bouton du support d'enregistrement dans l'écran d'accueil.

4. Touchez le bouton de la carte que vous voulez utiliser pour la sélectionner. Le fond de la carte sélectionnée s'affiche en jaune.
5. Touchez le bouton **SET** pour revenir à l'écran **MEDIA MANAGE** (gestion de support).
6. Si vous voulez aussi formater la carte maintenant, suivez la procédure à partir de l'étape 3 de « Formatage d'une carte CF » dans la section suivante.

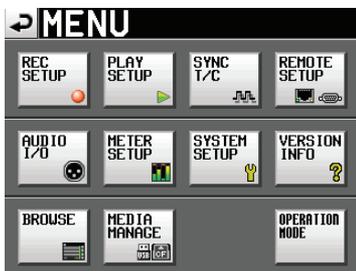
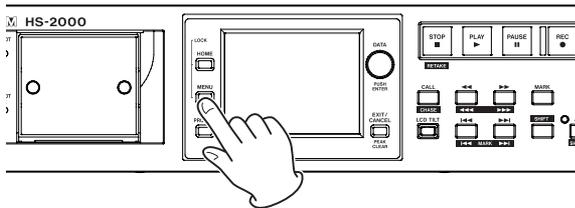
## 4 – Fonctionnement de base

### Formatage d'une carte CF

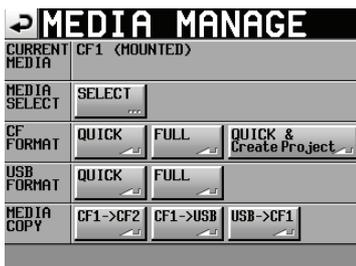
#### ATTENTION

- Le formatage d'une carte CF efface toutes les données qu'elle contient.
- Formatez toujours les cartes CF dans cette unité avant de les utiliser avec elle. Si une carte CF qui a été formatée par un autre appareil ou par un PC est utilisée, le fonctionnement peut en être affecté.

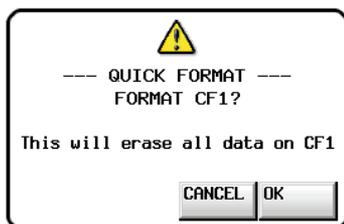
- Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.



- Touchez le bouton **MEDIA MANAGE** (gestion de support) pour ouvrir l'écran **MEDIA MANAGE**.



- Touchez le bouton **QUICK** à côté du paramètre **CF FORMAT**. Le message local suivant apparaît.

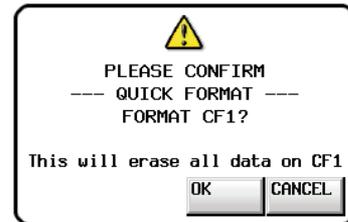


#### NOTE

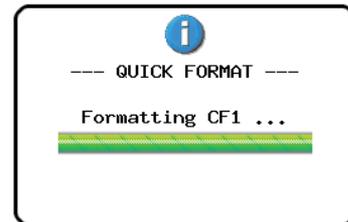
Si aucune carte CF n'est insérée dans ce slot, le message local suivant apparaît.



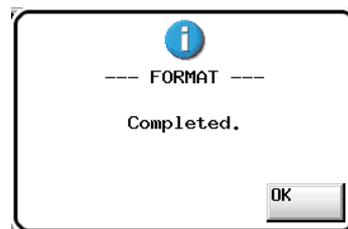
- Touchez le bouton **OK** dans la fenêtre locale. Une fenêtre locale de reconfirmation apparaît.



- Touchez le bouton **OK** dans la fenêtre locale. Durant le formatage, le message suivant apparaît.



Une fois le formatage terminé, le message suivant apparaît.



- Touchez le bouton **OK** dans la fenêtre locale. L'écran **CREATE PROJECT** (créer projet) s'ouvre automatiquement.



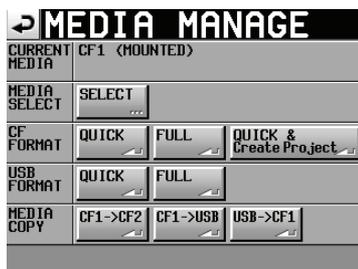
- Pour faire un nouveau projet, suivez les procédures en commençant par l'étape 2 de « Création d'un nouveau projet » en page 31.

## Création automatique d'un projet après formatage rapide

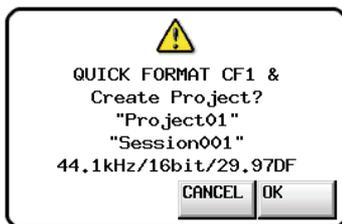
Si vous pressez le bouton **QUICK & Create Project** à la place du bouton **QUICK** dans la ligne **FORMAT**, un nouveau projet sera créé après le formatage rapide de la carte CF.

Par contre, vous ne pouvez bien entendu pas changer les réglages de projet. Le nouveau projet créé aura les mêmes réglages que le projet actuel.

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**. Ensuite, touchez le bouton **MEDIA MANAGE** en écran **MENU** pour ouvrir l'écran **MEDIA MANAGE** (gestion de support).



2. Touchez le bouton **QUICK & Create Project** sur la ligne **FORMAT**. Le message local suivant apparaît.



Cette fenêtre affiche le nom du projet, le nom de la session, la fréquence d'échantillonnage, la résolution en bits et la cadence d'images du projet à créer.

3. Touchez le bouton **OK** dans la fenêtre locale. Une autre fenêtre locale apparaît pour reconfirmer.



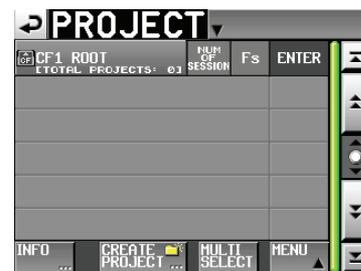
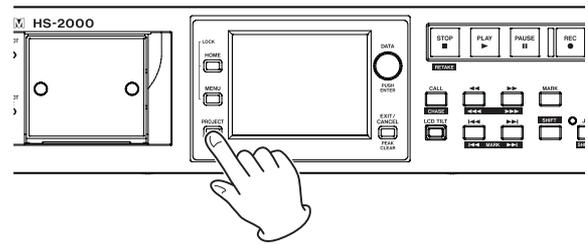
4. Touchez le bouton **OK** dans la fenêtre locale pour lancer le formatage rapide. Une fois le formatage rapide terminé, un nouveau projet est automatiquement créé. Une fois le projet créé, l'écran d'accueil réapparaît.

### NOTE

Touchez le bouton **CANCEL** de la fenêtre pour interrompre la procédure de formatage et revenir à l'écran **MEDIA MANAGE** (gestion de support).

## Création d'un nouveau projet

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.



2. Touchez le bouton **CREATE PROJECT** pour ouvrir l'écran **CREATE PROJECT** (créer projet).



L'écran **CREATE PROJECT** a 3 pages.

Dans la première page, vous pouvez changer le nom de projet, le nom de la première session créée, la fréquence d'échantillonnage et la fréquence d'échantillonnage inscrite dans les tronçons (chunks) BWF.

Pour des détails sur chaque paramètre, voir « Création de nouveaux projets » en page 38.

3. Touchez le bouton **NEXT** pour ouvrir la page suivante. Dans cette page, vous pouvez changer la cadence des images et la résolution en bits.

### NOTE

Plutôt que de toucher le bouton **NEXT**, vous pouvez toucher le bouton **CREATE PROJECT** en page un de l'écran **CREATE PROJECT** (1/3 en bas de la page) pour créer un projet avec les réglages actuels sans les ajuster dans les écrans suivants. Toucher le bouton **CREATE PROJECT** en page deux (2/3) de **CREATE PROJECT** a le même effet. Dans les deux cas, continuez la procédure depuis l'étape 6.

4. Touchez à nouveau le bouton **NEXT** pour ouvrir la troisième page [3/3] où vous pouvez déterminer par exemple l'heure de début en mode Timeline. Pour des détails sur chaque paramètre des écrans 1-3 de **CREATE PROJECT**, voir « Création de nouveaux projets » en page 38.

## 4 – Fonctionnement de base

- Après avoir terminé les réglages, touchez le bouton **CREATE PROJECT**.

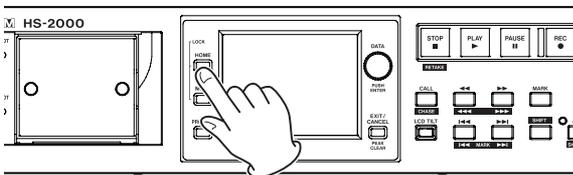
### NOTE

Si un projet portant le même nom existe déjà, le bouton **CREATE PROJECT** est grisé et vous ne pouvez pas créer de nouveau projet. Si cela arrive, changez le nom du projet.

- Une fenêtre de confirmation apparaît.  
Confirmez les réglages et touchez le bouton **OK** dans la fenêtre pour revenir à l'écran d'accueil.

## Réglage de l'horloge maître (Master)

- Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.



- Touchez le bouton **SYNC** pour ouvrir l'écran **SYNC T/C**.



### NOTE

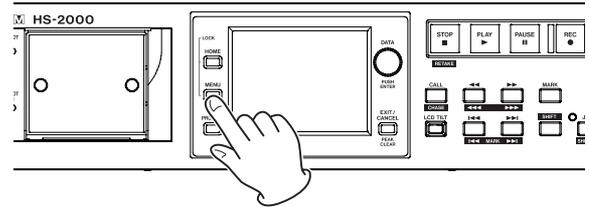
Vous pouvez aussi ouvrir l'écran **SYNC T/C** en touchant le bouton **SYNC T/C** dans l'écran **MENU**.

- Sélectionnez l'horloge maître à utiliser avec le paramètre **MASTER** (voir « Réglages de synchro et de timecode (SYNC T/C) » en page 103).

## Réglage des entrées et des sorties

### Réglage des entrées

- Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.

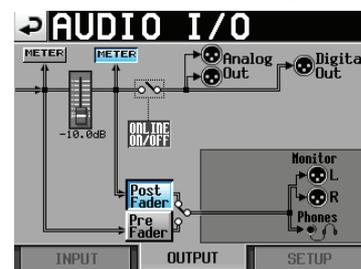


- Touchez le bouton **AUDIO I/O** (entrées/sorties audio) pour ouvrir l'écran **AUDIO I/O**.



En page **INPUT**, faites les réglages de source d'entrée pour chaque canal. Pour des détails, voir « Page **INPUT** » en page 110.

- Si nécessaire, touchez l'onglet **OUTPUT** (sortie) ou **SETUP** (configuration) pour ouvrir la page correspondante où divers réglages peuvent être faits. En page **OUTPUT**, faites les réglages concernant la sortie et le routage du signal. Pour des détails sur cet écran, voir « Page **OUTPUT** » en page 110.



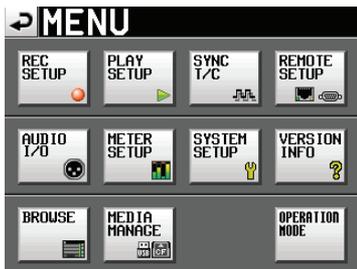
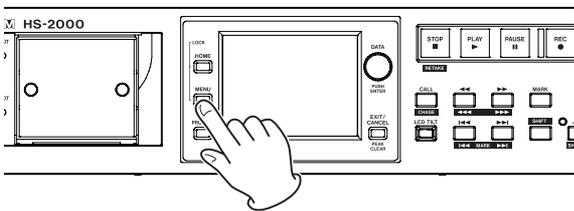
## 4 – Fonctionnement de base

En page **SETUP**, vous pouvez activer ou couper l'écoute de contrôle pendant la lecture en ligne. Pour des détails sur cet écran, voir « Réglage des entrées et sorties de signal audio (page SETUP) » en page 110.

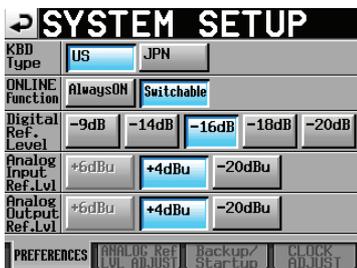


### Réglage des niveaux de référence

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.



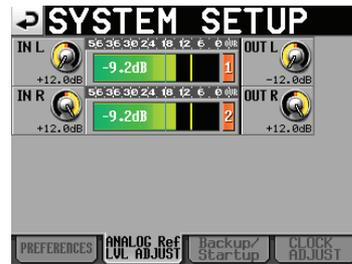
2. Touchez le bouton **SYSTEM SETUP** (configuration du système) pour ouvrir l'écran **SYSTEM SETUP**.



En page **PREFERENCES**, réglez le niveau de référence numérique, le niveau de référence d'entrée analogique et le niveau de référence de sortie analogique (vous pouvez aussi y régler le type de clavier et la fonction Online).

Pour des détails, voir « Page **PREFERENCES** » en page 112.

3. Si nécessaire, touchez l'onglet **ANALOG Ref LVL ADJUST** pour régler chaque canal.



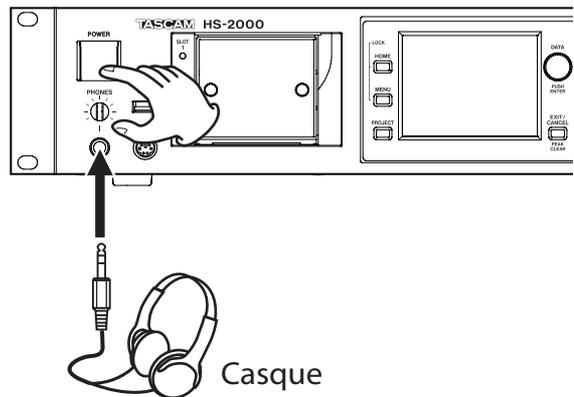
En page **ANALOG Ref LVL ADJUST**, vous pouvez régler avec précision les niveaux de référence des entrées et sorties analogiques, indépendamment pour chaque canal. Pour des détails sur cet écran, voir « Page **ANALOG Ref. LVL ADJUST** » en page 113.

#### NOTE

Vous pouvez changer l'heure du système en page **CLOCK ADJUST** (réglage d'horloge).

### Branchement d'un casque

Branchez un casque à la prise **PHONES** de la face avant. Gardez le bouton de volume du casque tourné à fond à gauche (volume au minimum) quand vous branchez un casque.



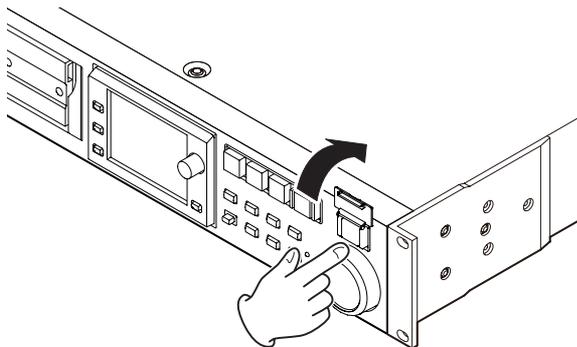
#### ATTENTION

Avant de brancher un casque, baissez le bouton **PHONES** au volume minimum. Ne pas le faire peut entraîner de forts bruits soudains risquant d'endommager votre audition ou votre matériel.

## 4 – Fonctionnement de base

### Emploi des fonctions online

Enclenchez la touche **ON LINE** pour que le son soit produit par les prises de sortie (la touche **ON LINE** de la face avant a un cache, aussi soulevez-le pour presser la touche).



La touche **ON LINE** s'allume quand la fonction est activée (ON).

Vous pouvez aussi brancher par exemple une télécommande RC-HS32PD/RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément), et utiliser son fader master pour convenablement régler le niveau. Quand le fader master est complètement abaissé, les prises de sortie ne produisent pas de son.

Pressez à nouveau la touche **ONLINE** pour la désactiver (OFF). Ce commutateur s'éteint, et le son cesse d'être produit par les prises de sortie.

Pour des détails sur la fonction online de lecture en ligne, voir « Fonction de lecture en ligne (Online Function) » en page 129.

### Limitations des opérations d'enregistrement

Avec cette unité, l'enregistrement dans un dossier peut être impossible si le nombre total de fichiers, sous-dossiers et autres éléments dans ce dossier est trop important. Pour cette raison, les choses suivantes peuvent se produire.

- **Quand le nombre total d'éléments dépasse environ 20 000 dans un dossier**

L'enregistrement d'une nouvelle prise peut ne pas être possible en lancement à l'arrêt. De plus, quand un projet ou session est chargé, l'enregistrement dans cette session peut ne pas être possible. Dans ces cas, la fenêtre de message suivante apparaît.

- **Quand on répète des enregistrements/éditions en mode Timeline et que l'espace mémoire disponible est insuffisant**

Des enregistrements et éditions répétés peuvent entraîner une pénurie de mémoire pour gérer les régions et l'historique d'édition. Dans ce cas, l'enregistrement ne peut pas se faire, et le message suivant apparaît.



Dans ce cas, l'indicateur de temps d'enregistrement restant pour la carte actuellement sélectionnée affiche Rec Limit en écran d'accueil.



#### ATTENTION

Le nombre total d'éléments dans un dossier prend en compte les fichiers et dossiers non créés par cet appareil. Les fichiers de gestion, fichiers système et autres fichiers et dossiers ordinairement invisibles sont aussi inclus dans ce total.

## Organisation par projet

Cette unité gère les fichiers audio dans des projets. Une carte CF contient des dossiers de projet et chaque dossier de projet contient des dossiers de session. Les dossiers de session contiennent des fichiers audio, appelés « prises » (en anglais « takes »).

Projet (Project)	Contient toutes les données d'un programme ou d'un travail.
Session	Ensemble de données au sein d'un projet
Prise (Take)	Données enregistrées dans une session

### ATTENTION

Chaque projet a une fréquence d'échantillonnage fixe et ne peut contenir que des fichiers audio à cette même fréquence d'échantillonnage.

## Formats de fichier

Cette unité peut enregistrer et lire les fichiers ayant les formats suivants.

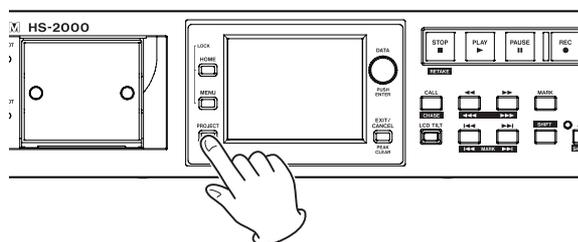
Format de fichier	BWF/WAV*
Fréquence d'échantillonnage	44,1, 47,952, 48, 48,048, 88,2, 96, 176,4, 192 kHz (47,952, 48,048 : 48 kHz ±0,1% pull-down/pull-up)
Résolution en bits	16/24 bits
Nombre de pistes	2

\*Cette unité n'enregistre que des fichiers BWF. Elle ne peut pas enregistrer de fichiers WAV standard, mais peut en lire.

## Emploi de l'écran PROJECT

Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**. La dernière page d'écran **PROJECT** utilisée (sélection de projet, sélection de session, sélection de fichier AES31, sélection de prise ou sélection de playlist) s'ouvre.

Les explications suivantes partent du principe que l'écran de sélection **PROJECT** est ouvert.



## Écran de sélection de projet



- **Répertoire**  
Le niveau de répertoire actuel et le nombre de projets s'affichent (dans l'exemple ci-dessus, le niveau racine (Root) de la carte CF contient cinq projets).
- **NUM OF SESSION**  
Affiche le nombre de sessions dans chaque projet.
- **Fs**  
Affiche la fréquence d'échantillonnage du projet. Les valeurs de fréquence d'échantillonnage sont abrégées comme suit.

Fréquence d'échantillonnage	Abréviations Fs
44,1 kHz	44k
47,952 kHz (48 kHz 0,1% pull-down)	48k-
48,048 kHz (48 kHz 0,1% pull-up)	48k+
88,2 kHz	88k
176,4 kHz	176k

- **Boutons ENTER**  
Touchez le bouton → du projet actuel pour voir le contenu de ce projet. L'icône **C** du projet actuellement chargé est jaune et porte la lettre « C ». Si vous touchez le bouton → d'un autre projet que le projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour vous demander de confirmer que vous voulez bien charger ce projet. Touchez le bouton **OK** pour charger le projet et ensuite afficher son contenu.
- **Boutons de nom de projet**  
Touchez celui d'un projet pour sélectionner ce projet. L'icône **C** du projet actuellement chargé est jaune et porte la lettre « C ».
- **Bouton INFO**  
Touchez-le pour ouvrir une fenêtre affichant des informations sur le projet actuellement sélectionné. Si aucun projet n'est sélectionné, pressez ce bouton pour afficher des informations sur la totalité de la carte.
- **Bouton CREATE PROJECT**  
Touchez-le pour ouvrir l'écran **CREATE PROJECT** (créer un projet).
- **Bouton MULTI SELECT**  
Touchez-le pour permettre la sélection de plusieurs projets.

## 5 – Projets

- **Bouton MENU**

Touchez-le pour ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner **LOAD** (charger), **REBUILD** (reconstituer), **EDIT NAME** (éditer le nom) et **DELETE** (supprimer).

- **Boutons de défilement**

Utilisez ces boutons pour faire défiler la liste de projets vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez aussi utiliser la molette **DATA** pour parcourir la liste des projets ligne par ligne.

- **Nom du projet et nom de la session en haut à droite**

Touchez cette zone pour ouvrir l'écran suivant selon le mode actuel.

Mode Timeline	Écran de sélection de fichier AES31 pour la session actuelle
Mode Take	Écran de sélection de prise (take) pour la session actuelle
Mode Playlist	Écran de sélection de liste de lecture (playlist) pour la session actuelle

- **Bouton INFO**

Touchez-le pour ouvrir une fenêtre affichant des informations sur la session actuellement sélectionnée.

Si aucune session n'est sélectionnée, pressez ce bouton pour afficher les informations sur le projet actuel.

- **Bouton MAKE SESSION**

Touchez-le pour ouvrir un écran grâce auquel vous pouvez créer une nouvelle session.

- **Bouton MULTI SELECT**

Touchez-le pour permettre la sélection de plusieurs sessions.

- **Bouton MENU**

Touchez-le pour ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner **LOAD** (charger), **REBUILD** (reconstituer), **EXPORT** (exporter) et **DELETE** (supprimer).

- **Boutons de défilement**

Utilisez ces boutons pour faire défiler la liste de sessions vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez aussi utiliser la molette **DATA** pour parcourir la liste des sessions ligne par ligne.

- **Nom du projet et nom de la session en haut à droite**

Touchez cette zone pour ouvrir l'écran suivant selon le mode actuel.

Mode Timeline	Écran de sélection de fichier AES31 pour la session actuelle
Mode Take	Écran de sélection de prise (take) pour la session actuelle
Mode Playlist	Écran de sélection de liste de lecture (playlist) pour la session actuelle

### Écran de sélection de session



- **Nom du projet**

Affiche le nom du projet actuel.  
Touchez-le pour ouvrir l'écran de sélection de projet.

- **NUM OF TAKE (modes Timeline et Take)**

Affiche le nombre de prises dans la session.

- **TOTAL TIME (modes Timeline et Take)**

Affiche la durée totale des prises de la session.

- **NUM OF PLAYLISTS (mode Playlist)**

Affiche le nombre de playlists dans la session.

- **Boutons ENTER**

Touchez le bouton → de la session actuelle pour voir son contenu. L'icône **C** de la session actuellement chargée est jaune et porte la lettre « C ».

Si vous touchez le bouton → d'une autre session que la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour vous demander de confirmer que vous voulez bien charger cette session. Touchez le bouton **OK** pour charger cette session et afficher son contenu.

- **Boutons de nom de session**

Touchez un de ces boutons pour sélectionner la session correspondante.  
L'icône **C** de la session actuellement chargée est jaune et porte la lettre « C ».

## Écran de sélection de fichier AES31

L'écran de sélection de fichier AES31 ne s'affiche qu'en mode Timeline.



- **Nom de la session**  
Affiche le nom de la session actuelle.  
Touchez-le pour ouvrir l'écran de sélection de session.
- **Boutons LOAD →**  
Touchez le bouton → du fichier AES31 correspondant pour importer ses informations d'édition.
- **Boutons de nom de fichier AES31**  
Touchez-en un pour sélectionner le fichier AES31 correspondant.
- **Bouton INFO**  
Touchez-le quand un fichier AES31 est sélectionné pour ouvrir une fenêtre locale contenant des informations sur le fichier sélectionné.  
Si aucun fichier AES31 n'est sélectionné, les informations affichées concernent la session actuelle.
- **Bouton CREATE AES31**  
Touchez-le pour ouvrir un écran où créer de nouveaux fichiers AES31.
- **Bouton MENU**  
Touchez-le pour ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner LOAD (charger), EDIT NAME (éditer le nom) et DELETE (supprimer).

## Écran de sélection de prise

L'écran de sélection de prise ne s'affiche qu'en mode Take.



- **Nom de la session**  
Affiche le nom de la session actuelle.  
Touchez-le pour ouvrir l'écran de sélection de session.

### NOTE

L'écran de sélection de session ne peut pas être ouvert depuis un écran de sélection de prise ouvert en touchant le bouton TAKE LIST dans le menu local qui apparaît quand vous touchez un bouton de nom de prise en écran d'accueil.

- **LENGTH**  
Affiche la durée de la prise (temps).
- **Boutons LOAD →**  
Pressez le bouton → d'une prise pour charger cette prise.
- **Boutons de nom de prise**  
Touchez-en un pour sélectionner la prise correspondante.  
L'icône 001 de la prise actuellement chargée est jaune et porte la lettre « C ».
- **Bouton INFO**  
Touchez-le pour ouvrir une fenêtre affichant des informations sur la prise sélectionnée.  
Si aucune prise n'est sélectionnée, pressez ce bouton pour afficher des informations sur la session actuelle.
- **Bouton CIRCLE @ TAKE**  
Touchez-le quand une prise est sélectionnée pour ajouter un « @ » au début du nom de cette prise. Si le nom de cette prise commence déjà par un « @ », touchez ce bouton pour le supprimer.
- **Bouton MULTI SELECT**  
Touchez-le pour permettre la sélection de plusieurs prises.
- **Bouton MENU**  
Touchez-le pour ouvrir un menu local où sélectionner LOAD (charger), REBUILD (reconstituer), EDIT TC (éditer le timecode), EXPORT (exporter), DELETE (supprimer), SORT (trier), MOVE (déplacer) et EDIT NAME (éditer le nom).
- **Boutons de défilement**  
Utilisez ces boutons pour faire défiler la liste de prises vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez aussi utiliser la molette DATA pour parcourir la liste des prises ligne par ligne.

## Écran de sélection de playlist

L'écran de sélection de playlist ne s'affiche qu'en mode Playlist.



- Nom de la session**  
 Affiche le nom de la session actuelle.  
 Touchez-le pour ouvrir l'écran de sélection de session.
- Boutons LOAD →**  
 Touchez un bouton → pour ouvrir une fenêtre où confirmer que vous voulez bien charger cette playlist.
- Boutons de nom de playlist**  
 Touchez-en un pour sélectionner une playlist.  
 L'icône 📁 de la playlist actuellement chargée est jaune et porte la lettre « C ».
- Bouton INFO**  
 Touchez-le pour ouvrir une fenêtre affichant des informations sur la playlist sélectionnée.  
 Si aucune playlist n'est sélectionnée, pressez ce bouton pour afficher des informations sur la session actuelle.
- Bouton CREATE PLAYLIST**  
 Affiche l'écran de création d'une nouvelle playlist.
- Bouton MENU**  
 Touchez-le pour ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner LOAD (charger), EDIT NAME (éditer le nom) et DELETE (supprimer).
- Boutons de défilement**  
 Utilisez-les pour faire défiler la playlist vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez aussi utiliser la molette DATA pour parcourir la playlist ligne par ligne.

## Opérations sur les projets

### Création de nouveaux projets

- Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran PROJECT.
- Touchez le bouton **CREATE PROJECT** (créer projet) de l'écran PROJECT pour ouvrir l'écran **CREATE PROJECT**.

Cet écran a trois pages.



Écran CREATE PROJECT 1

Vous pouvez faire les réglages suivants dans cet écran.

- Project Name**  
 Touchez le bouton Project Name (nom de projet) pour ouvrir un écran dans lequel vous pouvez éditer le nom du projet.  
 Les noms de projet et de session peuvent avoir jusqu'à 31 caractères. Les caractères excédentaires sont ignorés.
- Session Name**  
 Touchez le bouton Session Name (nom de session) pour ouvrir l'écran 1st SESSION (1ère session) où vous pouvez modifier le nom de la première session créée.  
 Dans l'écran 1st SESSION (1ère session), le nombre maximal de caractères autorisé est indiqué par un fond jaune.
- Fs**  
 Règle la fréquence d'échantillonnage pour le projet.
- BWF Chunk Fs**  
 Règle la fréquence d'échantillonnage inscrite dans le tronçon (chunk) BWF de chaque fichier audio enregistré. Pour utiliser la fréquence d'échantillonnage réelle des enregistrements, sélectionnez Actual Rate.  
 Pour choisir pull-up/pull-down, sélectionnez Fake Rate afin d'écrire en 48k à la place du 48k±0,1%.

■ **Bouton NEXT**

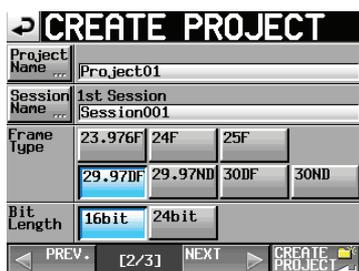
Touchez-le pour ouvrir la page suivante.

■ **Bouton CREATE PROJECT**

Touchez-le pour créer un projet ayant les réglages actuels.

Si un projet portant le même nom existe déjà, ce bouton est grisé et vous ne pouvez pas créer de nouveau projet.

- Après avoir terminé les réglages, pressez le bouton **NEXT**.



Écran CREATE PROJECT 2

Vous pouvez faire les réglages suivants dans cet écran.

■ **Frame Type**

Règle la cadence d'images du timecode.

■ **Bit Length**

Règle la résolution en bits utilisée pour enregistrer.

■ **Bouton PREV**

Ouvre l'écran précédent.

- Après avoir terminé les réglages, pressez le bouton **NEXT**.



Écran CREATE PROJECT 3

Vous pouvez faire les réglages suivants dans cet écran.

■ **TIMELINE START TIME**

Règle l'heure de début utilisée en mode Timeline. Pressez le bouton **EDIT** pour ouvrir l'écran où vous pouvez changer l'heure de début.

■ **OTHERS**

Touchez le bouton **Current Setting** (réglage actuel) pour que les paramètres autres que ceux qui apparaissent dans les écrans Create Project lors de la création d'un projet utilisent les réglages actuels.

Touchez **Factory Preset** pour utiliser plutôt les réglages par défaut.

- Après avoir terminé les réglages, touchez le bouton **CREATE PROJECT**.

**NOTE**

- Si un projet portant le même nom existe déjà, le bouton **CREATE PROJECT** est grisé et vous ne pouvez pas créer de nouveau projet. Dans ce cas, changez le nom du projet.
- Dans les écrans 2 et 3, pressez le bouton **PREV** pour revenir à l'écran précédent.

- Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK**.



Une fois la création du projet terminée, l'écran d'accueil réapparaît.

**NOTE**

- Immédiatement après la création, le nouveau projet devient le projet en cours (chargé).
- Dans l'écran **PROJECT**, l'icône **C** à gauche du projet actuellement chargé est jaune et porte la lettre « C ».

# 5 – Projets

## Édition des noms de projet

Des procédures similaires peuvent aussi servir à saisir et éditer par exemple des noms de session et de prise.

1. Touchez le bouton Project Name de l'écran CREATE PROJECT pour ouvrir l'écran PROJECT NAME (nom de projet).



### ATTENTION

Les écrans dans lesquels les noms sont saisis comme l'écran PROJECT NAME ne peuvent pas afficher d'autres caractères que des caractères alphanumériques et des symboles.

Si un nom contient des caractères autres que des caractères alphanumériques et des symboles, ces caractères sont supprimés quand un écran de saisie de nom tel que l'écran PROJECT NAME est affiché.

#### ■ Bouton Date

Touchez-le pour donner comme nom au projet la date actuellement réglée au format « aaaa-mm-jj ».

Si un projet ou une session de même nom existe déjà, un trait de soulignement (« \_ ») suivi d'un numéro n'ayant pas encore été utilisé est ajouté.

### NOTE

- Après avoir pressé le bouton « Date » pour transformer le nom en date du jour, vous pouvez encore modifier le nom dans cet écran.

#### ■ Zone d'affichage du nom de projet

Le nom de projet saisi est affiché.

Le nombre maximal de caractères autorisé est indiqué par un fond jaune.

#### ■ Boutons de caractère

Servent à saisir le nom de projet.

#### ■ Bouton BS

Sert à effacer le caractère situé à gauche du curseur.

#### ■ Bouton DEL

Sert à effacer le caractère situé à droite du curseur.

#### ■ Bouton Shift

Touchez-le pour alterner entre chiffres et symboles et entre majuscules et minuscules.

#### ■ Bouton Caps

Utilisez-le pour saisir des lettres majuscules.

#### ■ Bouton Space

Utilisez-le pour saisir un espace.

#### ■ Boutons <- / ->

Utilisez-les pour déplacer le curseur.

#### ■ Bouton Enter

Touchez-le pour valider la saisie du nom.

### NOTE

Quand l'écran PROJECT NAME est ouvert, vous pouvez aussi utiliser un clavier externe pour saisir les noms.

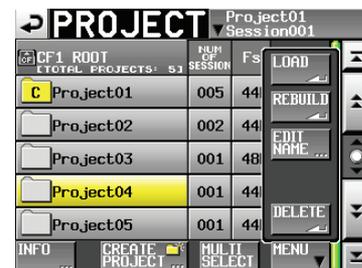
2. Touchez le bouton Enter de l'écran PROJECT NAME ou pressez la molette DATA pour valider le nom du projet.

#### Limitation de saisie des caractères

Le nombre maximal de caractères autorisé est indiqué par le fond jaune dans la zone d'affichage du nom de projet. Les caractères excédentaires ont un fond gris et ne sont pas conservés quand on presse le bouton Enter.

## Changement ultérieur des noms de projet

1. Sélectionnez le projet dont vous voulez changer le nom en écran PROJECT. Le fond du nom du projet sélectionné s'affiche en jaune.
2. Touchez le bouton MENU en écran PROJECT pour ouvrir son menu local.



3. Touchez le bouton EDIT NAME dans le menu local pour ouvrir l'écran PROJECT NAME.

### NOTE

Quand plusieurs projets sont sélectionnés, le bouton EDIT NAME du menu local ne peut pas être employé.

4. Saisissez le nom du projet à l'aide des procédures décrites ci-dessus.
5. Touchez le bouton Enter en écran PROJECT NAME ou pressez la molette DATA pour valider le nom du projet et revenir à l'écran PROJECT.

## Édition du nom de la première session

Touchez le bouton **Session Name** (nom de session) en écran **CREATE PROJECT** pour ouvrir l'écran **1st SESSION** (1ère session) représenté ci-dessous.



Suivez les mêmes procédures que dans « Édition des noms de projet » en page 40 pour changer le nom.

### NOTE

Le nom d'une session ne peut plus être changé une fois la session créée.

## Chargement des projets

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.



2. Sélectionnez le projet à charger.
3. Touchez le bouton **MENU** en écran **PROJECT** pour ouvrir son menu local.
4. Touchez le bouton **LOAD** (charger) dans le menu local.

### NOTE

Quand plusieurs projets sont sélectionnés, l'option **LOAD** (charger) ne peut pas être employée.

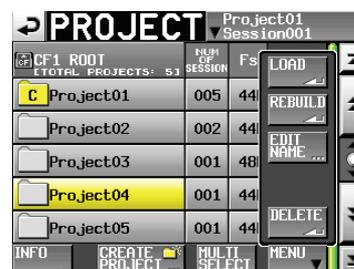
5. Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.  
Une fois le chargement terminé, l'écran d'accueil réapparaît.



## Reconstitution de projets

Vous devez reconstituer un projet lorsqu'il y a une incohérence entre le fichier de gestion du projet de l'unité et les fichiers audio. Cela peut arriver quand un fichier audio a été supprimé de l'unité par exemple via FTP.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Sélectionnez le projet que vous voulez reconstituer. Vous pouvez utiliser le bouton **MULTI SELECT** en écran **PROJECT** pour permettre la sélection de plusieurs projets.
3. Touchez le bouton **MENU** en écran **PROJECT** pour ouvrir son menu local.



Un projet sélectionné



Plusieurs projets sélectionnés

4. Touchez le bouton **REBUILD** (reconstituer) dans le menu local.
5. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



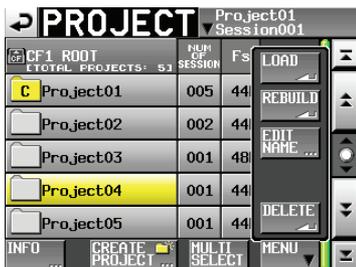
Durant la reconstitution, une fenêtre de progression apparaît. Une fois la reconstitution terminée, la fenêtre disparaît.

### NOTE

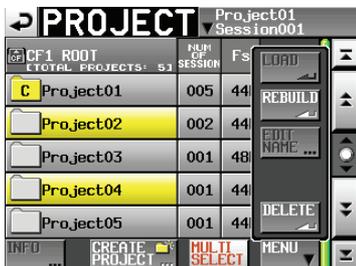
Si vous sélectionnez **REBUILD** alors qu'aucun projet n'a été sélectionné en écran **PROJECT**, c'est tout le contenu de la carte sélectionnée qui est reconstitué.

## Suppression d'un projet

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Sélectionnez le projet que vous voulez supprimer. Vous pouvez utiliser le bouton **MULTI SELECT** en écran **PROJECT** pour permettre la sélection de plusieurs projets.
3. Touchez le bouton **MENU** en écran **PROJECT** pour ouvrir son menu local.

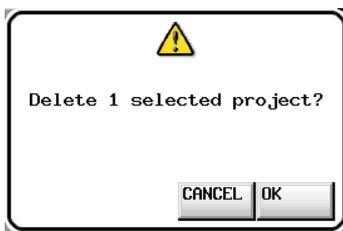


Un projet sélectionné



Plusieurs projets sélectionnés

4. Touchez le bouton **DELETE** (supprimer) dans le menu local.
5. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Durant la suppression, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand la suppression est terminée, la fenêtre disparaît.

### ATTENTION

Supprimer un projet supprime aussi tous les dossiers de session, données de timeline, prises et playlists contenus dans le projet.

## Opérations de session

### Création de nouvelles sessions

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet auquel vous voulez ajouter une session pour ouvrir l'écran de sélection de session.

S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.



3. Touchez le bouton **MAKE SESSION** pour ouvrir l'écran **MAKE SESSION** (créer une session).



Vous pouvez faire les réglages suivants dans cet écran.

#### ■ Session Name

Touchez-le pour ouvrir un écran où vous pouvez modifier le nom de la session.

Les noms de session peuvent avoir jusqu'à 31 caractères. Les caractères excédentaires sont ignorés. Le nombre maximal de caractères autorisé est indiqué par un fond jaune.

#### ■ TIMELINE START TIME

Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un écran où vous pouvez changer l'heure de début en mode Timeline.

### ATTENTION

- Le nom d'une session ne peut plus être changé une fois la session créée.
- Vous ne pouvez pas utiliser le symbole « @ » en début de nom de session.

4. Touchez le bouton **MAKE SESSION**.
5. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Durant la création d'une session, une fenêtre affichant la progression apparaît. Une fois la session créée, la fenêtre disparaît.

#### NOTE

- Immédiatement après la création, la nouvelle session devient la session en cours (chargée).
- Dans l'écran de sélection de session, l'icône **C** à gauche de la session actuellement chargée est jaune et porte la lettre « C ».

## Chargement de sessions

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient la session que vous voulez charger pour ouvrir la liste des sessions. S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Sélectionnez la session que vous voulez charger.
4. Touchez le bouton **MENU** en écran **SESSION** pour ouvrir un menu local.



5. Touchez le bouton **LOAD** (charger) dans le menu local.
6. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Une fois le chargement terminé, l'écran d'accueil réapparaît.

#### NOTE

Dans l'écran de sélection de session, l'icône **C** à gauche de la session actuellement chargée est jaune et porte la lettre « C ».

## Reconstitution de sessions

Vous devez reconstituer une session lorsqu'il y a une incohérence entre le fichier de gestion de session de l'unité et les fichiers audio. Cela peut arriver quand un fichier audio a été supprimé de l'unité par exemple via FTP.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient la session que vous voulez reconstituer pour ouvrir l'écran de sélection de session.  
S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Sélectionnez la session que vous voulez reconstituer.  
Touchez le bouton **MULTI SELECT** pour permettre la sélection de plusieurs sessions.
4. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de session pour ouvrir un menu local.

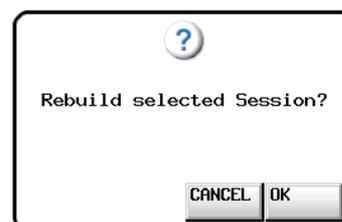


Une session sélectionnée



Plusieurs sessions sélectionnées

5. Touchez le bouton **REBUILD** (reconstituer) dans le menu local.
6. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Durant la reconstitution, une fenêtre de progression apparaît. Une fois celle-ci terminée, la fenêtre disparaît.

#### NOTE

- Vous pouvez aussi reconstituer une session à partir de l'écran de sélection des prises de cette session.
- Si vous ne sélectionnez pas de session en écran Session, c'est tout le projet actuel qui est reconstitué.

## 5 – Projets

### Exportation des sessions

Vous pouvez exporter des dossiers de session du support sélectionné vers un autre support (deux supports sont nécessaires). Quand vous exportez une session, la structure de dossiers source est dupliquée à l'emplacement de destination de l'export.

#### ATTENTION

N'exportez pas une session dans un projet ayant une fréquence d'échantillonnage différente. Sinon, la session ne pourra pas être reconstituée et ne sera pas utilisable dans ce projet.

#### NOTE

Vous ne pouvez pas exporter dans la mémoire flash USB, mais vous pouvez y copier des fichiers. Pour des détails, voir « Copie d'un dossier/fichier » en page 117.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient la session que vous voulez exporter pour ouvrir l'écran de sélection de session.  
Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Sélectionnez la session que vous voulez exporter.  
Touchez le bouton **MULTI SELECT** pour permettre la sélection de plusieurs sessions.
4. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de session pour ouvrir un menu local.



Une session sélectionnée



Plusieurs sessions sélectionnées

5. Touchez le bouton **EXPORT** (exporter) dans le menu local.

6. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Durant l'exportation, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand l'exportation est terminée, la fenêtre disparaît.

#### ATTENTION

Si une session portant le même nom existe déjà sur le support de destination, la fenêtre de confirmation suivante apparaît.



Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** pour supprimer la session existante sur le support de destination et la remplacer par la session exportée.

## Suppression de sessions

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient la session que vous voulez supprimer pour ouvrir l'écran de sélection de session. S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Sélectionnez la session que vous voulez supprimer. Touchez le bouton **MULTI SELECT** pour permettre la sélection de plusieurs sessions.
4. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de session pour ouvrir un menu local.

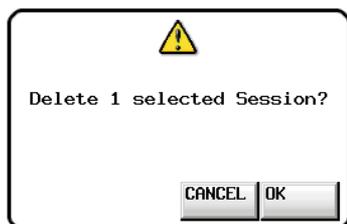


Une session sélectionnée



Plusieurs sessions sélectionnées

5. Touchez le bouton **DELETE** (supprimer) dans le menu local.
6. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



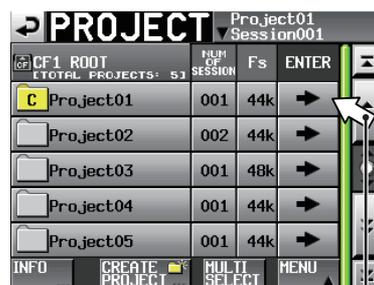
Durant la suppression, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand la suppression est terminée, la fenêtre disparaît.

### ATTENTION

Quand vous effacez une session, toutes les données de timeline, prises et playlists contenues dans le dossier sont aussi effacées.

## Changement d'écran de projet

Quand vous pressez le bouton **ENTER** ou un bouton de nom de dossier (nom de projet ou nom de session) dans un écran de projet (écran de sélection de projet, écran de sélection de session, écran de sélection de fichier AES31, écran de sélection de prise, écran de sélection de playlist), un écran différent s'ouvre comme représenté ci-dessous.



Écran de sélection de projet



Écran de sélection de session



Écran de sélection de fichier AES31



Écran de sélection de prise



Écran de sélection de playlist

Mode Timeline

Mode Take

Mode Playlist

# 6 – Modes de fonctionnement

Cette unité a les quatre modes de fonctionnement suivants.

## ● Mode Timeline

Le mode Timeline procure un environnement de travail linéaire similaire à celui d'un magnétophone à bande. En mode Timeline, deux pistes peuvent être enregistrées et reproduites. Les marqueurs, y compris les points BWF-J CUE, peuvent aussi être édités.

## ● Mode Take

Le mode Take utilise des fichiers appelés prises (Takes en anglais) comme unités d'enregistrement et de lecture. Deux pistes peuvent être enregistrées et une ou deux pistes peuvent être lues.

Les marqueurs, y compris les points BWF-J CUE, peuvent aussi être édités.

## ● Mode Playlist

Le mode Playlist offre une fonction de lecture de playlist (liste de lecture).

Une ou deux pistes peuvent être lues.

## ● Mode On-air

Ce mode lit les fichiers audio (qui correspondent à la fréquence d'échantillonnage à laquelle est réglée l'unité) dans le dossier racine de la carte sélectionnée. Deux pistes peuvent être lues.

## Fonctions du mode Timeline

Les fonctions suivantes peuvent être utilisées en mode Timeline.

- Enregistrement et lecture de deux canaux à toutes les fréquences d'échantillonnage (Fs) compatibles
- L'écoute de vérification d'enregistrement permet de lire simultanément l'audio enregistré (quand la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz, 48 kHz ou 48 kHz  $\pm 0,1\%$  et REC Mode sur Single)
- Fonction d'enregistrement miroir exploitant les deux fentes pour carte CF
- Enregistrement et lecture synchronisés sur le timecode
- La fonction de report (Bounce) peut créer un seul fichier à partir d'une section désignée sur la timeline
- Les marqueurs, y compris les points BWF-J CUE, peuvent être placés, gérés, modifiés et utilisés pour la lecture
- La compatibilité avec la norme AES31 permet l'échange de données avec d'autres appareils

En mode Timeline, les unités de lecture sont appelées des « régions » et leur étendue est affichée dans la zone des pistes de l'écran d'accueil.

### NOTE

Comme la norme de fichier AES31 ne prend pas en charge les fréquences d'échantillonnage de 176,4 kHz et 192 kHz, les informations d'édition pour les projets créés à ces fréquences d'échantillonnage seront sauvegardées à un format propre à TASCAM, dérivé de l'AES31. Ce format peut ne pas être compatible avec d'autres produits.

## Fonctions du mode Take

Les fonctions suivantes peuvent être utilisées en mode Take.

- Enregistrement et lecture de deux canaux à toutes les fréquences d'échantillonnage (Fs) compatibles
- L'écoute de vérification d'enregistrement permet de lire simultanément l'audio enregistré (quand la fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz, 48 kHz ou 48 kHz  $\pm 0,1\%$  et REC Mode sur Single)
- Fonction d'enregistrement miroir exploitant les deux fentes pour carte CF
- Fonctions de lecture Auto Cue (repérage automatique), Auto Ready (préparation automatique) et incrémentielle
- Lecture à lancement instantané (Flash Start) avec une RC-HS32PD TASCAM (3 pages de 32 touches chacune), une RC-HS20PD (5 pages de 20 touches chacune) ou d'autres télécommandes (toutes vendues séparément)
- Les marqueurs, y compris les points BWF-J CUE, peuvent être placés, gérés, modifiés et utilisés pour la lecture

### Fonctions du mode Playlist

Les fonctions suivantes peuvent être utilisées en mode Playlist.

- Les playlists peuvent être éditées (modifiées) et gérées
- Fonctions de lecture Auto Cue (repérage automatique), Auto Ready (préparation automatique) et incrémentielle
- La compatibilité avec les normes de lancement instantané (Flash Start) JPPA permet l'échange de playlists avec d'autres appareils.
- Lecture de deux canaux à toutes les fréquences d'échantillonnage (Fs) compatibles
- Lecture à lancement instantané (Flash Start) avec une RC-HS32PD TASCAM (3 pages de 32 touches chacune), une RC-HS20PD (5 pages de 20 touches chacune) ou d'autres télécommandes (toutes vendues séparément)

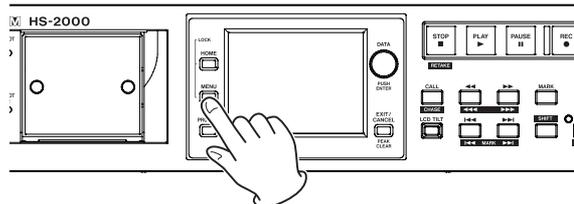
### Fonctions du mode On-air

Les fonctions suivantes peuvent être utilisées en mode On-air.

- Lecture de deux canaux à toutes les fréquences d'échantillonnage (Fs) compatibles
- Lecture des points de repère BWF-J CUE
- Lecture de premier segment (CREDITS)

### Sélection du mode de fonctionnement

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran MENU.



2. Touchez le bouton **OPERATION MODE** pour ouvrir l'écran **OPERATION MODE** (mode de fonctionnement).



3. Sélectionnez le mode que vous voulez utiliser en touchant son bouton.  
Le bouton du mode sélectionné apparaît en jaune.  
**TIMELINE MODE**  
**TAKE MODE**  
**PLAYLIST MODE**  
**ON AIR MODE**
4. Touchez le bouton **SET** pour activer le mode sélectionné et revenir à l'écran d'accueil.

# 7 – Mode Timeline

Dans ce chapitre, nous expliquons comment utiliser l'unité quand son fonctionnement est réglé sur TIMELINE MODE (voir « Sélection du mode de fonctionnement » en page 47).

Veuillez vous référer à « 4 – Fonctionnement de base » pendant que vous lisez ce chapitre.

## Préparation à l'enregistrement

### Préparations de base

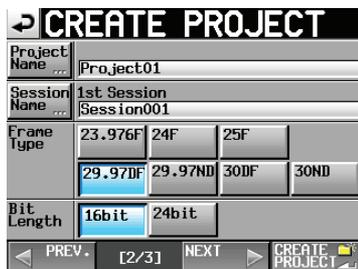
Référez-vous à « 4 – Fonctionnement de base » et faites les préparations de base pour l'enregistrement.

### Création d'un nouveau projet

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **CREATE PROJECT** de l'écran **PROJECT** pour ouvrir l'écran **CREATE PROJECT** (créer projet) [1/3].



Dans cet écran, choisissez le nom du projet, le nom pour la première session, la fréquence d'échantillonnage et la fréquence d'échantillonnage des tronçons BWF (chunks). Touchez le bouton **NEXT** pour ouvrir la page suivante [2/3].



Réglez la cadence des images et la résolution en bits. Touchez le bouton **NEXT** pour ouvrir la page suivante [3/3].



Enfin, réglez l'heure de début du mode Timeline, puis déterminez si les autres réglages doivent être conservés tels que dans le projet actuellement ouvert ou si les réglages d'usine par défaut doivent être utilisés à la place.

Pour plus de détails sur ces réglages, voir « Création de nouveaux projets » en page 38.

3. Après avoir terminé les réglages, touchez le bouton **CREATE PROJECT**.

### NOTE

- Si un projet portant le même nom existe déjà, le bouton **CREATE PROJECT** est grisé et vous ne pouvez pas créer de nouveau projet. Dans ce cas, changez le nom du projet.
  - Vous pouvez aussi toucher le bouton **CREATE PROJECT** dans les écrans 1/3 et 2/3 de **CREATE PROJECT** afin de créer un projet.
4. Touchez le bouton **OK** quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.

### Création de nouvelles sessions

Créez si nécessaire de nouvelles sessions.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet dans lequel vous voulez créer une nouvelle session afin d'ouvrir son écran de sélection de session. S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.



3. Touchez le bouton **MAKE SESSION** pour ouvrir l'écran **MAKE SESSION** (créer une session).



4. Touchez le bouton **Session Name** (nom de session) pour ouvrir l'écran **SESSION NAME** dans lequel vous pouvez changer le nom de la session.



Pour saisir le nom de la session, suivez les mêmes procédures que dans « Édition des noms de projet » en page 40.

### NOTE

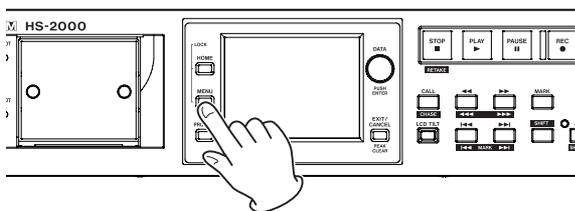
Vous ne pouvez pas faire commencer un nom de session par le symbole « @ ».

5. Touchez le bouton **Enter** ou pressez la molette **DATA** pour revenir à l'écran **MAKE SESSION**.
6. Si nécessaire, réglez l'heure de début de la timeline.
7. Quand vous avez fini les réglages, pressez le bouton **MAKE SESSION**.
8. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** pour revenir à l'écran d'accueil.

Pour des détails sur les opérations de session, voir « Opérations de session » en page 42.

## Réglages du mode d'enregistrement

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.



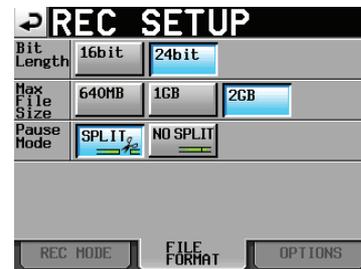
2. Touchez le bouton **REC SETUP** pour ouvrir l'écran **REC SETUP** (réglages d'enregistrement).



En page **REC MODE**, vous pouvez changer le mode d'enregistrement. Un réglage actif a un fond bleu clair. Pour plus de détails, voir « Page **REC MODE** (mode d'enregistrement) » en page 100.

## Réglage du format de fichier

Touchez l'onglet **FILE FORMAT** (format de fichier) en écran **REC SETUP** pour ouvrir l'écran suivant.



En page **FILE FORMAT**, réglez la résolution en bits, la taille maximale de fichier et la façon dont les fichiers sont traités quand l'enregistrement est mis en pause. Un réglage actif a un fond bleu clair.

Pour des détails, voir « Page **FILE FORMAT** (format de fichier) » en page 101.

## Autres réglages d'enregistrement

Touchez l'onglet **OPTIONS** en écran **REC SETUP** pour ouvrir l'écran suivant.



En page **OPTIONS**, vous pouvez changer les réglages de temps de préenregistrement et de marqueurs automatiques. Pour des détails, voir « Page **OPTIONS** » en page 101.

# 7 – Mode Timeline

## Faire un enregistrement

### Placement sur la position de début d'enregistrement

Utilisez les touches ◀◀ [◀◀◀] et ▶▶ [▶▶▶], sautez jusqu'à un marqueur ou utilisez la fonction de positionnement manuel pour vous placer sur le temps auquel démarrera l'enregistrement.

Quand la synchronisation sur le timecode est activée (ON), l'enregistrement se fait sur le point correspondant du timecode reçu, aussi le placement décrit ci-dessus n'est-il pas nécessaire.

### Enregistrement

Quand l'unité est à l'arrêt, pressez la touche **REC** pour la faire passer en pause d'enregistrement (armer l'enregistrement).

L'icône indique ce statut de transport.

En pause d'enregistrement, pressez la touche **PLAY** pour lancer l'enregistrement depuis le point repéré (point actuel). En synchronisation sur le timecode, l'enregistrement démarre à la valeur de timecode reçue au moment où la touche **PLAY** est pressée.

L'affichage du statut de transport en haut à gauche de l'écran d'accueil se change en affichage de statut d'enregistrement et une partie du fond de l'écran d'accueil vire au rouge, indiquant que l'unité enregistre. Le compteur temporel démarre aussi.

Si le temps écoulé (temps ABS) depuis le début de la timeline atteint 23:59:59:MM (MM est le nombre maximal d'images), l'avertissement « RECORD stopped. ABS time is over 24h » s'affiche (arrêt de l'enregistrement, temps ABS dépassant 24 h).

#### NOTE

À l'arrêt, presser la touche **PLAY** en maintenant pressée la touche **REC** lance également l'enregistrement.



### Écrasement d'un enregistrement

Durant la lecture, presser la touche **PLAY** en maintenant pressée la touche **REC** lance également l'enregistrement.

#### NOTE

- L'enregistrement peut aussi être contrôlé (à l'exception du réenregistrement) depuis une télécommande branchée au connecteur parallèle.
- En pause d'enregistrement, l'unité produit un signal haut de commande parallèle pour TALLY\_RECORD

(TALLY\_ENREGISTREMENT) et un signal bas pour TALLY\_PAUSE.

- En pause d'enregistrement, les touches **REC** et **PAUSE** de la face avant sont allumées.

## Arrêt de l'enregistrement

Pour arrêter l'enregistrement, pressez la touche **STOP [RETAKE]**.

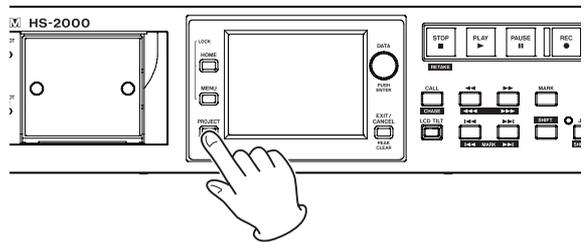
## Réenregistrement d'une prise

Pressez la touche **STOP [RETAKE]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour effacer la dernière région enregistrée. Le fichier audio enregistré originellement restera comme prise pour éventuellement être réutilisé ultérieurement.

## Lecture en mode Timeline

### Sélection d'un projet et d'une session

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.



2. Touchez le bouton → à côté du projet que vous voulez lire pour ouvrir l'écran de sélection de session. S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton OK.
3. Touchez un bouton de nom de session pour sélectionner cette session.
4. Touchez le bouton MENU pour ouvrir un menu local et touchez le bouton LOAD (charger). Le message « Load selected Session? » (charger la session sélectionnée ?) s'affiche.



5. Touchez le bouton **OK**.  
Une fois le chargement terminé, l'écran d'accueil réapparaît.

## Réglage de l'écoute d'entrée

Désactivez l'écoute d'entrée (OFF) durant la lecture. Si l'écoute d'entrée est activée (ON), les signaux entrants seront produits par tous les connecteurs de sortie.

1. Touchez le bouton **INPUT MONITOR** en écran d'accueil pour ouvrir une fenêtre locale avec les boutons **ON/OFF** d'écoute d'entrée.



2. Si l'écoute d'entrée est sur **ON** (le bouton est bleu), touchez le bouton **OFF** pour la désactiver (le bouton **OFF** devient bleu).

## Réglages de la fonction de lecture en ligne (Online)

Référez-vous à « Fonction de lecture en ligne (Online Function) » en page 129 pour faire les réglages de la sortie en ligne.

## Placement sur la position de début de lecture

Utilisez les touches **◀◀ [◀◀◀]** et **▶▶ [▶▶▶]**, sautez jusqu'à un marqueur ou utilisez la fonction de positionnement manuel pour vous placer sur le temps auquel vous voulez lancer la lecture.

Quand la synchronisation sur le timecode est activée (ON), la lecture se fait sur le timecode entrant, aussi le placement décrit ci-dessus n'est-il pas nécessaire.

## Contrôle de la lecture en mode Timeline

Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture.  
Pressez la touche **PAUSE** pour mettre en pause la lecture.  
Pressez à nouveau la touche **PLAY** pour reprendre la lecture.  
Pressez la touche **STOP [RETAKE]** pour stopper la lecture.  
Pressez la touche **◀◀ [MARK ◀◀]** ou la touche **▶▶ [MARK ▶▶]** pour sauter au début d'une autre région.

Pressez et maintenez la touche **◀◀ [◀◀◀]** ou **▶▶ [▶▶▶]** pour une recherche vers l'arrière ou vers l'avant.

Pressez la touche **◀ [MARK ◀]** ou la touche **▶ [MARK ▶]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour vous déplacer entre les marqueurs.

Pressez et maintenez la touche **◀◀ [◀◀◀]** ou **▶▶ [▶▶▶]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour une recherche à haute vitesse.

En maintenant pressée la touche **STOP**, pressez la touche **◀◀ [MARK ◀◀]** ou la touche **▶▶ [MARK ▶▶]** pour sauter au début de la première région enregistrée ou à la fin de la dernière région (cela ne fonctionne qu'avec les touches de la face avant).

### NOTE

Les fonctions de lecture peuvent aussi être pilotées depuis une télécommande branchée au connecteur parallèle.

## Emploi de la fonction de rappel (Call)

Pressez la touche **CALL [CHASE]** pour revenir au dernier point de démarrage de la lecture depuis le mode de pause de lecture (point call) et remettre l'unité en pause de lecture.

## Point BWF-J (mode Timeline)

Quand le paramètre Follow BWF-J (suivre les repères BWF-J) est activé (ON), si un point de repère BWF-J est détecté durant la lecture, l'opération correspondante suivante se produit. De plus, si le paramètre BWF-J Tally Out est réglé sur ON, en réponse à chaque point BWF-J, le signal cue et le signal tally seront produits par le connecteur parallèle. Toutefois, quand la lecture est synchronisée sur le timecode, seuls les signaux cue et tally seront produits et les opérations suivantes n'auront pas lieu.

BC\$STANDBY	Quand une session est chargée, le transport se cale sur le premier point BC\$STANDBY qui survient et se met en pause. Durant la lecture, la lecture se met en pause quand ce point de repère est détecté. Dans les deux cas, un signal témoin tally BC\$STANDBY est produit.
BC\$CM	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$CM est produit.
BC\$END	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$END est produit.
BC\$STOP	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$STOP est produit et la lecture s'arrête.
BC\$FILE	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$END est produit.
BC\$PAUSE	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal témoin tally BC\$PAUSE est produit et la lecture se met en pause.

# 7 – Mode Timeline

## Chargement, sauvegarde et création d'informations d'édition AES31

### Chargement d'informations d'édition AES31

Vous pouvez charger des informations d'édition AES31 dans la session actuelle sur la timeline.

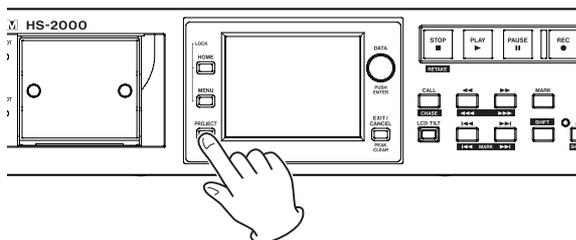
Quand on le visualise sur un ordinateur, le répertoire d'une carte doit être le suivant.

{nom du lecteur de carte}:\{nom du projet}\{nom de session}\{informations d'édition AES31}

#### NOTE

- Vous ne pouvez pas charger un fichier d'informations d'édition AES31 depuis le dossier d'une session autre que la session actuelle.
- Comme la norme de fichier AES31 ne prend pas en charge les fréquences d'échantillonnage de 176,4 kHz et 192 kHz, les informations d'édition pour les projets créés à ces fréquences d'échantillonnage seront sauvegardées à un format propre à TASCAM, dérivé de l'AES31. Ce format peut ne pas être compatible avec d'autres produits.

1. Pressez la touche **PROJECT** pour ouvrir l'écran PROJECT.



2. Touchez le bouton → en face du projet qui contient la session où se trouvent les informations d'édition AES31 que vous voulez charger pour ouvrir l'écran de sélection de session.  
S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton OK.
3. Touchez le bouton → de la session contenant les informations d'édition AES31 que vous voulez charger pour ouvrir l'écran de sélection de fichier AES31.

Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton OK.

Si des fichiers de données d'édition AES31 se trouvent dans la session, ils apparaissent dans la liste.



#### CONSEIL

- Après avoir touché une zone de nom de fichier pour sélectionner un fichier, touchez le bouton INFO pour afficher la date et l'heure de sa dernière modification et sa taille.
  - L'icône du fichier AES31 actuellement chargé est jaune et porte la lettre « C » (C).
4. Pressez le bouton → en face des informations d'édition AES31 que vous voulez charger.
  5. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA.



Durant le chargement des informations d'édition AES31, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand le chargement est terminé, cette fenêtre disparaît et l'écran d'accueil s'ouvre. Les informations chargées sont maintenant utilisées par la timeline.

## Sauvegarde d'informations d'édition AES31

Vous pouvez sauvegarder la timeline actuelle sous forme de fichier AES31. Le fichier sauvegardé est créé dans le dossier de la session actuelle.

### ATTENTION

Quand vous éditez la timeline, sauvegardez les informations d'édition AES31 lorsque c'est nécessaire. Sinon, vos changements seront perdus en cas de chargement d'autres informations d'édition AES31, de retrait de la carte ou d'extinction de l'unité.

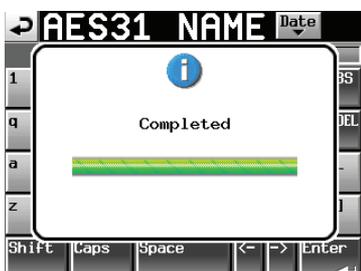
Si vous n'avez pas sauvegardé les informations après édition, un symbole « \* » apparaît dans le bouton d'affichage de nom de fichier AES31.

Quand un « \* » est affiché, si par exemple vous chargez d'autres informations d'édition AES31, en créez de nouvelles ou changez de mode de fonctionnement, un message apparaît, vous demandant si vous souhaitez d'abord sauvegarder les informations d'édition AES31 actuelles.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton d'affichage de nom de fichier AES31 dans l'écran d'accueil pour ouvrir un menu local.



3. Quand vous touchez le bouton **SAVE** du menu local, les informations sont sauvegardées dans la carte sélectionnée. Durant la sauvegarde, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand la sauvegarde est terminée, la fenêtre locale disparaît.



## Dénomination et sauvegarde des informations d'édition AES31

Vous pouvez nommer et sauvegarder la timeline actuelle sous forme de fichier AES31. Le fichier créé est sauvegardé dans le dossier de la session actuelle.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton d'affichage de nom de fichier AES31 dans l'écran d'accueil pour ouvrir un menu local.



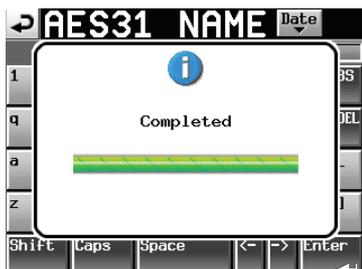
3. Touchez le bouton **SAVE AS** dans le menu local pour ouvrir l'écran **AES31 NAME** dans lequel vous pouvez saisir un nom pour le fichier de données AES31.



Saisissez le nom du fichier. Suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.

## 7 – Mode Timeline

4. Touchez le bouton **Enter** de l'écran **AES31 NAME** ou pressez la molette **DATA** pour sauvegarder les données sous ce nom.  
Durant la sauvegarde, une fenêtre affichant la progression apparaît.  
Quand la sauvegarde est terminée, la fenêtre locale disparaît.



### NOTE

Si un fichier portant le même nom existe déjà, une fenêtre locale s'ouvre pour que vous confirmiez que vous voulez l'écraser. Touchez le bouton **OK** pour écraser le fichier existant ou touchez le bouton **CANCEL** (annuler) pour revenir à l'écran **AES31 NAME**.



## Création de nouvelles informations d'édition AES31

Vous pouvez créer un nouveau fichier AES31 dans la session actuelle (session chargée).

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton d'affichage de nom de fichier AES31 dans l'écran d'accueil pour ouvrir un menu local.



3. Pressez le bouton **CREATE AES31** dans le menu local pour ouvrir l'écran **AES31 NAME** dans lequel vous pouvez nommer le fichier de données AES31. Saisissez le nom du fichier. Suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.



### NOTE

Vous pouvez aussi créer un nouveau fichier AES31 en touchant le bouton **CREATE AES31** en écran de sélection de fichier AES31.

4. Touchez le bouton **Enter** ou pressez la molette **DATA** en écran **AES31 NAME**.

- Quand un message de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** pour créer le nouveau fichier d'informations AES31 sous le nom saisi.



### NOTE

Si un fichier portant le même nom existe déjà, une fenêtre locale s'ouvre avec le message « This name already exists. » (ce nom existe déjà). Touchez le bouton **CLOSE** (fermer) pour revenir à l'écran **AES31 NAME** et saisissez un autre nom.



## Importation de toutes les prises

Importer toutes les prises efface la timeline actuelle et importe les informations d'édition AES31 de toutes les prises présentes dans le dossier de la session actuelle. Chaque prise est importée dans la timeline à la valeur de timecode réglée pour elle. S'il n'y a pas de valeur de timecode réglée, la prise est importée au début de la timeline (00 h 00 m 00 s 00 f).

### NOTE

Les prises sont importées dans l'ordre de la liste des prises. Si des prises se chevauchent, c'est la prise ajoutée en dernier qui est lue dans la région où elles se chevauchent. Si deux prises se chevauchent entièrement, c'est celle qui est la plus proche de la fin de la liste qui est lue.

- Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
- Touchez le bouton d'affichage de nom de fichier AES31 dans l'écran d'accueil pour ouvrir un menu local.



- Touchez le bouton **IMPORT ALL TAKES** (importer toutes les prises) dans le menu local.
- Une fenêtre de confirmation apparaît.



Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** pour effacer la timeline actuelle et importer toutes les prises depuis le dossier de la session actuelle. Pressez la touche **CANCEL** (annuler) pour revenir à l'écran d'accueil.

# 7 – Mode Timeline

## Édition des noms de fichier AES31

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient le fichier AES31 que vous voulez renommer pour afficher l'écran de sélection de session.



Si l ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.

3. Touchez le bouton **→** de la session qui contient le fichier AES31 que vous voulez renommer pour ouvrir l'écran de sélection de fichier AES31.



Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.

4. Sélectionnez le fichier AES31 que vous voulez renommer.  
Le fond du fichier AES31 sélectionné devient jaune.



5. Touchez le bouton **MENU** pour ouvrir un menu local.



6. Touchez le bouton **EDIT NAME** (éditer le nom) dans le menu local pour ouvrir l'écran **AES31 NAME** dans lequel vous pouvez éditer le nom du fichier AES31. Suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.



### NOTE

Si c'est le fichier AES31 chargé qui est sélectionné, le bouton **EDIT NAME** est désactivé dans le menu local.

7. Touchez le bouton **Enter** de l'écran **AES31 NAME** ou pressez la molette **DATA**.

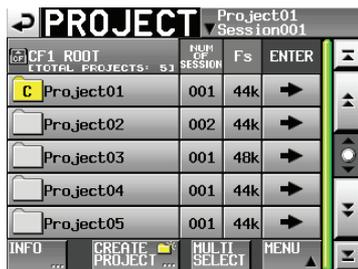
### NOTE

Si le nom de fichier saisi existe déjà, une fenêtre locale s'ouvre avec le message « This name already exists. » (ce nom existe déjà). Touchez le bouton **CLOSE** (fermer) pour revenir à l'écran **AES31 NAME** et saisissez un autre nom.



## Suppression d'un fichier AES31

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton → du projet qui contient le fichier AES31 à supprimer pour afficher l'écran de sélection de session.



S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.

3. Touchez le bouton → de la session qui contient le fichier AES31 à supprimer pour afficher l'écran de sélection de fichier AES31.



Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.

4. Sélectionnez le fichier AES31 que vous voulez supprimer.  
Le fond du fichier AES31 sélectionné devient jaune.



5. Touchez le bouton **MENU** pour ouvrir un menu local.



6. Touchez le bouton **DELETE** (supprimer) dans le menu local.

### NOTE

Si c'est le fichier AES31 chargé qui est sélectionné, le bouton **DELETE** est désactivé dans le menu local.

7. Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** quand la fenêtre de confirmation apparaît.  
Quand la suppression est terminée, la fenêtre locale disparaît.



# 7 – Mode Timeline

## Édition de timeline

Vous pouvez couper, effacer et diviser des régions  
Les procédures d'édition de base sont les suivantes.  
Pour des détails sur chaque opération, voir son explication.

### NOTE

L'édition en mode Timeline est non destructive. Quand vous éditez des régions, les fichiers audio d'origine sont préservés.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.



2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.

Le bouton **EDIT MODE** devient blanc à lettres rouges tandis que les boutons **INPUT MONITOR**, **Bounce I/O** et **NEXT TAKE NAME** sont remplacés par les boutons **EDIT**, **Fade/Level** et **SET/SELECT**, comme représenté ci-dessous.



3. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



Le menu local comprend neuf boutons de fonction d'édition (**Copy**, **Cut**, **Erase**, **Divide**, **Insert**, **Insert File**, **Insert Mute**, **Paste** et **Paste File**) et les boutons **UNDO** (annuler) et **REDO** (rétablir).

### ATTENTION

Si vous ne sauvegardez pas les informations d'édition AES31, vos changements seront perdus en cas de chargement d'un autre projet, d'une autre session ou d'autres informations d'édition AES31, de retrait de la carte ou d'extinction de l'unité.

### NOTE

Des enregistrements et éditions répétés peut entraîner une pénurie de la mémoire système nécessaire pour gérer les régions et l'historique d'édition. Dans ce cas, l'enregistrement n'est pas possible, et un message avertit que l'édition est impossible pour cause de limite système atteinte (« Cannot Edit. System limit reached. »).

## Sélection de la plage à copier/couper/supprimer

- Si les points de début (IN) et de fin (OUT) d'édition sont définis, la plage qu'ils délimitent est sélectionnée (voir ci-dessous).
- S'ils ne sont pas définis, toute la région située sous le curseur de temps est sélectionnée.



### Points de début et de fin d'édition non définis

- Quand le curseur de la timeline est sur la bordure entre deux régions, c'est la région située à sa droite qui sera éditée sauf si elle est réduite au silence (mute), auquel cas rien n'est sélectionné.

## Réglage du point de début (IN) d'édition

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Avec les touches **◀◀/▶▶** (ou d'autres commandes), placez le curseur de timeline à l'endroit (temps) où doit débiter l'édition.
4. Touchez le bouton **SET/SELECT** (définir/sélectionner) pour ouvrir un menu local.



5. Touchez le bouton **SET IN** (définir le début) dans le menu local pour fixer le point de début d'édition (point IN).  
Le marqueur IN (📌) apparaîtra dans la zone d'affichage des marqueurs à la position actuelle.



## Réglage du point de fin (OUT) d'édition

6. Avec les touches **◀◀/▶▶** (ou d'autres commandes), placez le curseur de timeline à l'endroit (temps) où doit se terminer l'édition.
7. Touchez le bouton **SET/SELECT** (définir/sélectionner) pour ouvrir un menu local.
8. Touchez le bouton **SET OUT** (définir la fin) dans le menu local pour fixer le point de fin d'édition (point OUT).  
Le marqueur OUT (📌) apparaîtra dans la zone d'affichage des marqueurs à la position actuelle.



C'est l'intervalle affiché en bleu clair entre les marqueurs IN (📌) et OUT (📌) qui sera touché par les opérations d'édition.

## Effacement des points de début et de fin

1. Touchez le bouton **SET/SELECT** (définir/sélectionner) pour ouvrir un menu local.



2. Touchez le bouton **CLEAR** (effacer) dans le menu local. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**. Les points IN et OUT actuels sont supprimés, et les marqueurs IN (📌) et OUT (📌) disparaissent.

# 7 – Mode Timeline

## Sélection d'une région complète à éditer

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.



3. Amenez le curseur de la timeline sur la région à éditer.
4. Touchez le bouton **SET/SELECT** (définir/sélectionner) pour ouvrir un menu local.



5. Quand vous touchez le bouton **SELECT Region** (sélectionner la région) dans le menu local, la totalité de la région située sous le curseur de timeline est sélectionnée et le début de cette région devient le point de début d'édition (IN) et sa fin le point de fin d'édition (OUT).



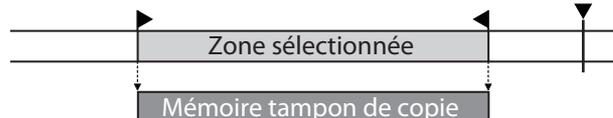
C'est l'intervalle affiché en bleu clair entre les marqueurs IN (I) et OUT (O), c'est-à-dire la région sélectionnée, qui sera touché par les opérations d'édition.

## Copie des données de la zone sélectionnée (Copy)

Vous pouvez copier la zone sélectionnée.

### NOTE

- Les données copiées sont conservées dans la mémoire tampon de copie.
- Si une zone entière de fondu (fade in/out) est incluse, les informations de fondu sont aussi conservées.



1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline sur la zone à copier.
4. Touchez le bouton **SET/SELECT** et sélectionnez la région à copier avec les boutons **SET IN** et **SET OUT** ou **SELECT Region** du menu local.



5. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



6. Touchez le bouton **COPY** (copier) dans le menu local. Quand la copie est terminée, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



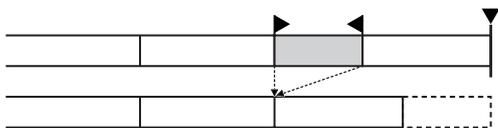
Dans ce cas, le menu local **EDIT** reste ouvert.

## Découpe des données de la zone sélectionnée (Cut)

Vous pouvez couper les données d'une région sélectionnée. Cela les copie dans la mémoire tampon de copie. La zone vidée est remplie par l'avancée des données de session qui se trouvaient après le point OUT jusqu'au point IN pour combler la disparition des données.

### NOTE

- Les données coupées sont conservées dans la mémoire tampon de copie.
- Si une zone entière de fondu (fade in/out) est incluse, les informations de fondu sont aussi conservées.
- Si un point IN ou OUT est à l'intérieur d'une région, toute partie de la région extérieure à la zone coupée devient une nouvelle région.
- Quand le point IN ou le point OUT est à l'intérieur d'une zone de fondu (fade in/out), les informations de fondu sont supprimées.



1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline sur la zone à couper.
4. Touchez le bouton **SET/SELECT** et définissez la région à couper avec les boutons **SET IN** et **SET OUT** ou **SELECT Region** du menu local.



5. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



6. Touchez le bouton **Cut**. (couper) dans le menu local. Quand la coupe est terminée, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



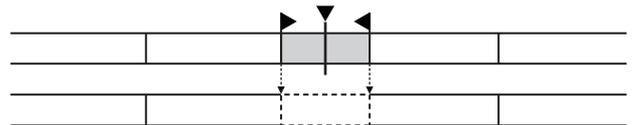
Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

## Effacement des données de la zone sélectionnée (Erase)

Vous pouvez effacer une région sélectionnée pour la rendre silencieuse. Les régions postérieures à la zone effacée ne changent pas de position.

### NOTE

- Les données effacées sont conservées dans la mémoire tampon de copie.
- Si une zone entière de fondu (fade in/out) est incluse, les informations de fondu sont aussi conservées dans la mémoire tampon de copie.
- Si un point IN ou OUT est à l'intérieur d'une région, toute partie de la région extérieure à la zone effacée devient une nouvelle région.
- Quand le point IN ou le point OUT est à l'intérieur d'une zone de fondu (fade in/out), les informations de fondu sont effacées.



1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline sur la zone à effacer.
4. Touchez le bouton **SET/SELECT** et définissez la région à effacer avec les boutons **SET IN** et **SET OUT** ou **SELECT Region** du menu local.



5. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



## 7 – Mode Timeline

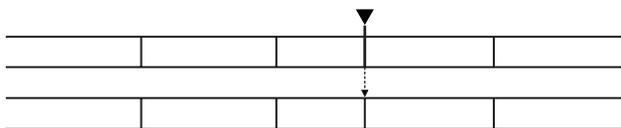
6. Touchez le bouton **Erase** (effacer) dans le menu local. Quand l'effacement est terminé, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

### Division des régions à un endroit spécifique (Divide)

Vous pouvez diviser une région en deux à l'endroit où se trouve le curseur de timeline.



1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline à l'endroit où vous voulez diviser la région.
4. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



5. Touchez le bouton **Divide** (diviser) dans le menu local. Quand la division est terminée, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



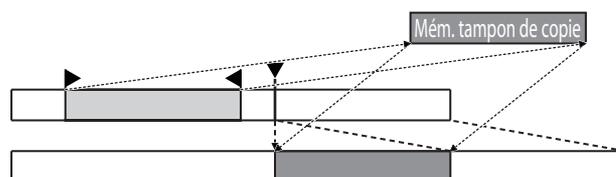
Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

### Insertion des données de la mémoire tampon de copie à un endroit donné (Insert)

#### NOTE

Toutes les régions postérieures à l'insertion reculeront dans la timeline d'un temps correspondant à la longueur des données insérées.

- L'insertion dans une région crée trois régions : une région avant le curseur de timeline, le contenu de la mémoire tampon de copie, et une région après le curseur de timeline.
- Quand le point d'insertion est à l'intérieur d'une zone de fondu (fade in/out), les informations de fondu sont supprimées.



1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline à l'endroit où vous voulez insérer les données.
4. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



Touchez le bouton **Insert** (insérer) dans le menu local.

#### NOTE

Le bouton **Insert** n'est disponible que si la mémoire tampon de copie contient des données.

5. Quand l'insertion est terminée, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

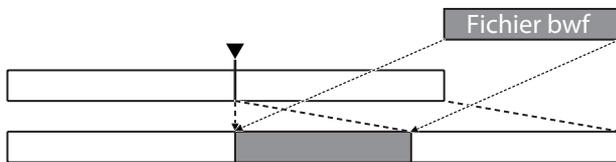
## Insertion d'un fichier à un endroit donné (Insert File)

Vous pouvez insérer la totalité d'un fichier BWF/WAV à 2 canaux à un endroit donné.

Le fichier n'a pas à appartenir au même projet, ni même au même support, mais il doit avoir la même fréquence d'échantillonnage que le projet.

### NOTE

- Toutes les régions postérieures à l'insertion reculeront dans la timeline d'un temps correspondant à la longueur des données insérées.
- L'insertion dans une région crée trois régions : une région avant le curseur de timeline, le contenu du fichier, et une région après le curseur de timeline.
- Quand le point d'insertion est à l'intérieur d'une zone de fondu (fade in/out), ces informations de fondu sont supprimées.

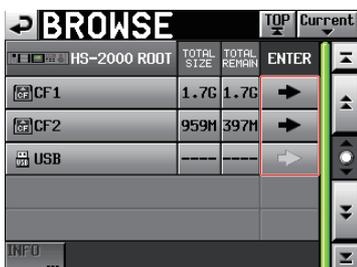


1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline à l'endroit où vous voulez insérer le fichier.
4. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



Touchez le bouton **Insert File** dans le menu local pour ouvrir l'écran **BROWSE** (parcourir).

5. Dans l'écran **BROWSE**, touchez le bouton **→** pour sélectionner le support contenant le fichier à insérer.



### NOTE

Si la page supérieure de l'écran **BROWSE** n'est pas affichée, touchez **TOP** en haut de l'écran pour ouvrir l'écran de sélection de support.

6. Après avoir sélectionné un fichier à insérer en écran **BROWSE**, touchez le bouton **Insert File**.



7. Quand la fenêtre locale **Select Insert Position** (sélectionner le point d'insertion) apparaît, touchez le bouton **Current Position** (position actuelle) ou le bouton **File T/C** (timecode du fichier) pour lancer l'insertion.



Vous pouvez aussi toucher le bouton **CANCEL** (annuler) pour revenir à l'écran **BROWSE**.

### NOTE

- Si on touche le bouton **File T/C** alors que le fichier sélectionné ne contient pas d'informations de timecode, le fichier est inséré au début (00 h 00 m 00 s 00 f).
- Si vous sélectionnez un fichier d'un autre dossier que celui de la session actuelle, il est copié dans le dossier actuel puis inséré.
- Si un fichier portant le même nom existe déjà dans le dossier de la session actuelle, « Cannot Copy for Insert » (impossible de copier pour l'insertion) apparaît dans une fenêtre locale. Dans ce cas, vous pouvez toucher le bouton **RENAME** pour changer le nom du fichier avant de l'insérer. Vous pouvez aussi toucher le bouton **CANCEL** (annuler) pour arrêter l'insertion.



8. Quand l'insertion est terminée, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît. Dans ce cas, le menu local **EDIT** est fermé.

## 7 – Mode Timeline

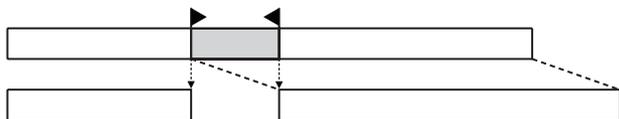


### Insertion de silence dans une zone donnée (Insert Mute)

Vous pouvez insérer du silence dans la zone de votre choix.

#### NOTE

- Toutes les régions postérieures au point IN seront repoussées.
- Toutes les régions postérieures au point IN reculeront dans la timeline d'un temps correspondant à la longueur du silence inséré.
- L'insertion dans une région crée deux régions : une région avant le curseur de timeline et une région après le curseur de timeline.
- Quand le point IN est à l'intérieur d'une zone de fondu (fade in/out), ces informations de fondu sont supprimées.



1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Touchez le bouton **SET/SELECT** et définissez la région où insérer du silence avec les boutons **SET IN** et **SET OUT** ou **SELECT Region** du menu local.



4. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



5. Touchez le bouton **Insert Mute** dans le menu local pour insérer du silence. Quand l'insertion est terminée, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



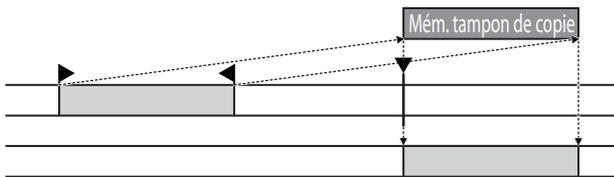
Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

## Collage des données de la mémoire tampon de copie à un endroit donné (Paste)

Vous pouvez coller à un endroit donné les données copiées.

### NOTE

Quand la zone de collage est à l'intérieur d'une zone de fondu (fade in/out), les informations de fondu sont supprimées.



1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline à l'endroit où vous voulez coller les données de la mémoire tampon de copie.
4. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



Touchez le bouton Paste (coller) dans le menu local.

### NOTE

Le bouton Paste apparaît en blanc et n'est disponible que si la mémoire tampon de copie contient des données.

5. Quand le collage est terminé, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

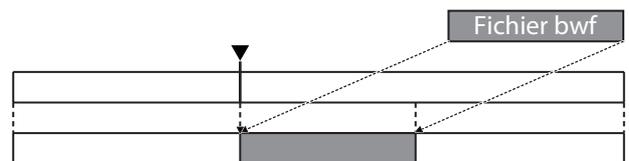
## Collage d'un fichier à un endroit donné (Paste File)

Vous pouvez coller la totalité d'un fichier BWF/WAV à 2 canaux à un endroit donné.

Le fichier n'a pas à appartenir au même projet, ni même au même support, mais il doit avoir la même fréquence d'échantillonnage que le projet.

### NOTE

Quand la zone de collage est à l'intérieur d'une zone de fondu (fade in/out), les informations de fondu sont supprimées.

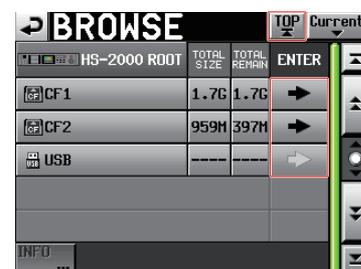


1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline à l'endroit où vous voulez coller le fichier.
4. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



Touchez le bouton Paste File dans le menu local pour ouvrir l'écran BROWSE (parcourir).

5. Dans l'écran BROWSE, touchez le bouton → pour sélectionner le support contenant le fichier à coller.



### NOTE

Si la page supérieure de l'écran BROWSE n'est pas affichée, touchez en haut de l'écran pour ouvrir l'écran de sélection de support.

## 7 – Mode Timeline

6. Après avoir sélectionné un fichier à coller en écran **BROWSE**, touchez le bouton **Paste File**.



7. Quand la fenêtre locale **Select Paste Position** (sélectionner le point de collage) apparaît, touchez le bouton **Current Position** (position actuelle) ou le bouton **File T/C** (timecode du fichier) pour lancer le collage.



Vous pouvez aussi toucher le bouton **CANCEL** (annuler) pour revenir à l'écran **BROWSE**.

### NOTE

- Si on touche le bouton **File T/C** alors que le fichier sélectionné ne contient pas d'informations de timecode, le fichier est collé au début (00 h 00 m 00 s 00 f).
- Si vous sélectionnez un fichier d'un autre dossier que celui de la session actuelle, il est copié dans le dossier actuel puis collé.
- Si un fichier portant le même nom existe déjà dans le dossier de la session actuelle, « Cannot Copy for Paste » (impossible de copier pour le collage) apparaît dans une fenêtre locale. Dans ce cas, vous pouvez toucher le bouton **RENAME** pour changer le nom du fichier avant de le coller. Vous pouvez aussi toucher le bouton **CANCEL** (annuler) pour arrêter le collage.

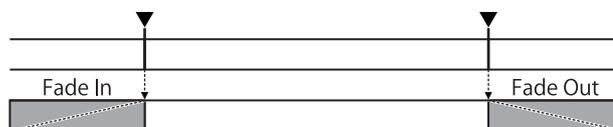


8. Quand le collage est terminé, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît. Dans ce cas, le menu local **EDIT** est fermé.



## Réglage des fondus pour les régions (Fade IN/FadeOut)

Vous pouvez régler comme vous le voulez les durées de fondus (fade-ins et fade-outs). Ces fondus linéaires sont non destructifs (ils n'affectent que la lecture, pas les données stockées).

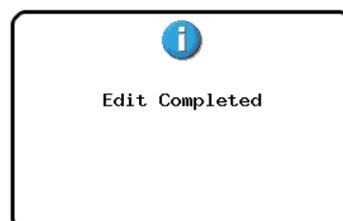


### NOTE

- Les zones de fade-in/out sont indiquées en bleu clair.
  - Le fade-in dure du début de la région jusqu'au point choisi.
  - Le fade-out dure du point choisi jusqu'à la fin de la région.
1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
  2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
  3. Dans la région où vous voulez définir un fade-in ou fade-out, amenez le curseur de timeline sur la fin du fade-in ou sur le début du fade out.
  4. Touchez le bouton **Fade/Level** (fendu/niveau) pour ouvrir un menu local.



- Pour définir un fade-in, touchez le bouton **Fade IN**.
  - Pour définir un fade-out, touchez le bouton **FadeOut**.
5. Quand le fade-in/out est défini, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local **Fade/Level** reste ouvert.

## Suppression de fondus (Remove Fade IN/Remove FadeOut)

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de timeline sur la région qui contient le fade-in/out à supprimer.
4. Touchez le bouton **Fade/Level** (fendu/niveau) pour ouvrir un menu local.



- Pour supprimer un fade-in, touchez le bouton Remove Fade IN.
  - Pour supprimer un fade-out, touchez le bouton Remove FadeOut.
5. Quand la suppression de fondu est terminée, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local **Fade/Level** reste ouvert.

## Réglage du niveau de lecture d'une région (Level)

Vous pouvez régler le niveau de lecture de la totalité d'une région (sur l'intervalle compris entre la fin du fade-in et le début du fade-out). Si aucun fondu n'a été réglé, c'est la totalité de la région qui est concernée. Ce réglage n'affecte que la lecture, pas les données elles-mêmes.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Amenez le curseur de la timeline sur la région dont vous voulez régler le niveau de lecture.
4. Touchez le bouton **Fade/Level** (fendu/niveau) pour ouvrir un menu local.



5. Touchez le bouton **Level** (niveau) dans le menu local. La région jaune sous le curseur de timeline sera la cible de cet ajustement de niveau.



6. Une commande rotative de niveau apparaît au-dessus du bouton **Level**. Avec la molette **DATA**, réglez le niveau de lecture.

### Plage de réglage

$-\infty, -120 \text{ dB}$  à  $+10.0 \text{ dB}$

7. Touchez à nouveau le bouton **Level** pour masquer la commande rotative de niveau (le réglage du niveau de lecture sera conservé).

## 7 – Mode Timeline

### Annulation de l'éditior précédente (UNDO)

Vous pouvez annuler la dernière édition de la timeline.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



4. Touchez le bouton **UNDO** (annuler) dans le menu local. Après annulation de l'édition, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

#### NOTE

- Le menu local Fade/Level a aussi un bouton **UNDO** qui peut servir à annuler les éditions.
- Le bouton **UNDO** apparaît avec des lettres blanches lorsqu'il est possible d'annuler une édition. Le bouton **UNDO** est désactivé si aucune édition n'a été effectuée.
- En mode Timeline, l'historique d'édition peut conserver jusqu'aux 10 dernières opérations d'enregistrement/édition. Vous pouvez annuler et rétablir les éditions dans cet historique. Toutefois, quand le nombre des éditions et des régions augmente, le nombre d'opérations pouvant être conservées peut diminuer.
- L'historique d'édition du mode Timeline sera effacé par les actions suivantes :
  - Coupure de l'alimentation de cette unité
  - Chargement d'un projet ou session
  - Chargement d'informations d'édition AES31
  - Changement du mode de fonctionnement

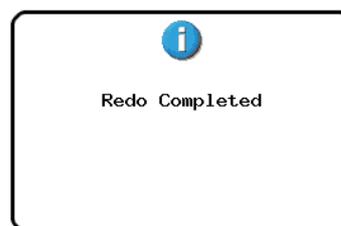
### Rétablissement d'une édition (REDO)

Après avoir annulé une édition, vous pouvez la rétablir.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT MODE** pour passer en mode d'édition.
3. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



4. Touchez le bouton **REDO** (rétablir) dans le menu local. Après rétablissement de l'édition, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

#### NOTE

- Le menu local Fade/Level a aussi un bouton **REDO** qui peut servir à rétablir les éditions.
- Si aucune édition n'a été annulée, le bouton **REDO** est désactivé. Le bouton **REDO** apparaît avec des lettres blanches lorsqu'il est possible de rétablir une édition.
- En mode Timeline, l'historique d'édition peut conserver jusqu'aux 10 dernières opérations d'enregistrement/édition. Vous pouvez annuler et rétablir les éditions dans cet historique. Toutefois, quand le nombre des éditions et des régions augmente, le nombre d'opérations pouvant être conservées peut diminuer.
- L'historique d'édition du mode Timeline sera effacé par les actions suivantes :
  - Coupure de l'alimentation de cette unité
  - Chargement d'un projet ou session
  - Chargement d'informations d'édition AES31
  - Changement du mode de fonctionnement

## Report (Bounce)

Vous pouvez sauvegarder (reporter) une partie de région ou un intervalle chevauchant plusieurs régions sous forme d'une seule prise.

### Fixation du point du début du report

1. Touchez la touche **HOME** pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Avec les touches ◀ et ▶ (ou d'autres commandes), placez le curseur de timeline sur le point (temps) voulu comme début du report.
3. Touchez le bouton Bounce I/O (début/fin de report) pour ouvrir un menu local.



4. Touchez le bouton SET IN (définir le début) dans le menu local pour fixer le point de début de report (point IN).

Le marqueur IN (I) apparaît dans la zone d'affichage des marqueurs à la position actuelle.



### Fixation du point de fin du report

5. Avec les touches ◀ et ▶ (ou d'autres commandes), placez le curseur de timeline sur le point (temps) voulu comme fin du report.
6. Touchez le bouton Bounce I/O (début/fin de report) pour ouvrir un menu local.
7. Touchez le bouton SET OUT (définir la fin) dans le menu local pour fixer le point de fin de report (point OUT).

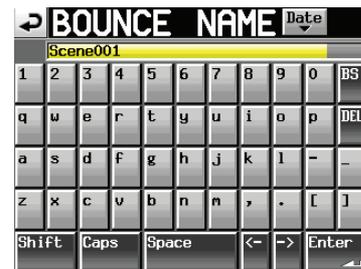
Le marqueur OUT (O) apparaît dans la zone d'affichage des marqueurs à la position actuelle.



C'est l'intervalle affiché en bleu clair entre les marqueurs IN (I) et OUT (O) qui sera reporté.

### Report de l'intervalle

8. Touchez le bouton Bounce I/O (début/fin de report) pour ouvrir un menu local.
9. Touchez le bouton BOUNCE dans le menu local pour ouvrir l'écran BOUNCE NAME dans lequel vous pouvez saisir le nom du fichier qui sera créé par le report.



Saisissez le nom du fichier. Suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.

10. Touchez le bouton Enter. Un message de confirmation apparaîtra.



- Touchez le bouton Root dir pour sauvegarder le fichier de report dans le répertoire racine de la carte CF utilisée.
- Touchez le bouton Current Session pour sauvegarder le fichier de report dans la session actuelle.
- Touchez le bouton CANCEL (annuler) pour revenir à l'écran BOUNCE NAME sans effectuer le report. Durant la création du fichier, une fenêtre affichant la progression apparaît. Une fois le fichier créé, la fenêtre disparaît.

### NOTE

Vous pouvez annuler un report en pressant la touche CANCEL pendant que la fenêtre d'affichage de progression est ouverte.

### Effacement des points de début et de fin de report

11. Touchez le bouton Bounce I/O (début/fin de report) pour ouvrir un menu local.
12. Touchez le bouton CLEAR (effacer) dans le menu local. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA. Les points IN et OUT qui ont été fixés sont effacés et les marqueurs IN (I) et OUT (O) disparaissent de la zone d'affichage des marqueurs.

# 8 – Mode Take

Dans ce chapitre, nous expliquons comment utiliser l'unité quand son fonctionnement est réglé sur TAKE MODE (voir « Sélection du mode de fonctionnement » en page 47). Veuillez vous référer à « 4 – Fonctionnement de base » en page 29 pendant que vous lisez ce chapitre.

## Préparation à l'enregistrement

### Préparations de base

Référez-vous à « 4 – Fonctionnement de base » en page 29 et faites les préparations de base pour l'enregistrement.

### Création d'un nouveau projet

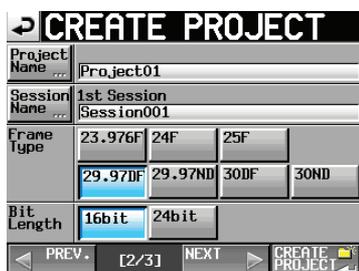
Créez si nécessaire de nouveaux projets. Vous n'avez pas besoin de créer un nouveau projet si vous envisagez d'enregistrer dans un projet existant.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **CREATE PROJECT** de l'écran **PROJECT** pour ouvrir l'écran **CREATE PROJECT** (créer projet) [1/3].



Dans cet écran, réglez le nom du projet, le nom pour la première session, la fréquence d'échantillonnage et la fréquence d'échantillonnage inscrite dans les tronçons (chunks) BWF.

Touchez le bouton **NEXT** pour ouvrir la page suivante [2/3].



Réglez la cadence des images et la résolution en bits. Touchez le bouton **NEXT** pour ouvrir la page suivante [3/3].



Enfin, réglez l'heure de début du mode Timeline, puis déterminez si les autres réglages doivent être conservés tels que dans le projet actuellement ouvert ou si les réglages d'usine par défaut doivent être utilisés à la place.

Pour plus de détails sur ces réglages, voir « Création d'un nouveau projet » en page 31.

3. Après avoir terminé les réglages, touchez le bouton **CREATE PROJECT**.

### NOTE

Si un projet portant le même nom existe déjà, le bouton **CREATE PROJECT** est grisé et vous ne pouvez pas créer de nouveau projet. Dans ce cas, changez le nom du projet.

4. Touchez le bouton **OK** quand le message de confirmation apparaît.

## Création de nouvelles sessions

Créez si nécessaire de nouvelles sessions. Vous n'avez pas besoin de créer une nouvelle session si vous envisagez d'enregistrer dans une session existante.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet dans lequel vous voulez créer une nouvelle session afin d'ouvrir son écran de sélection de session.

S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.



3. Touchez le bouton **MAKE SESSION** pour ouvrir l'écran **MAKE SESSION** (créer une session).



4. Touchez le bouton **Session Name** (nom de session) pour ouvrir l'écran **SESSION NAME** dans lequel vous pouvez changer le nom de la session.



Pour saisir le nom de la session, suivez les mêmes procédures que dans « Édition des noms de projet » en page 40.

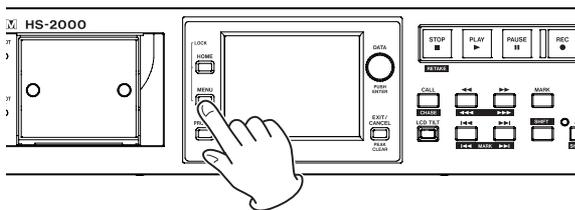
### NOTE

Vous ne pouvez pas utiliser le symbole « @ » en début de nom de session.

5. Touchez le bouton **Enter** ou pressez la molette **DATA** pour revenir à l'écran **MAKE SESSION**.
6. Si nécessaire, réglez l'heure de début de la timeline.
7. Quand vous avez fini les réglages, pressez le bouton **MAKE SESSION**.
8. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** pour revenir à l'écran d'accueil.  
Pour des détails sur les opérations de session, voir « Opérations de session » en page 42.

## Réglages du mode d'enregistrement

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.



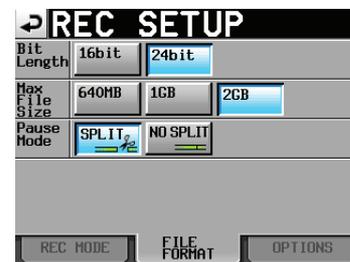
2. Touchez le bouton **REC SETUP** pour ouvrir l'écran **REC SETUP** (réglages d'enregistrement).



En page **REC MODE**, vous pouvez sélectionner le mode d'enregistrement. Un réglage actif a un fond bleu clair. Pour plus de détails, voir « Page **REC MODE** (mode d'enregistrement) » en page 100.

## Réglage du format de fichier

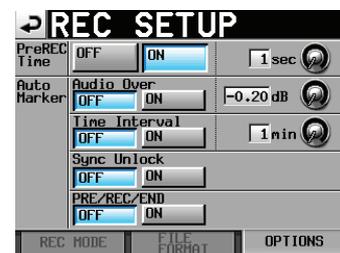
Touchez l'onglet **FILE FORMAT** (format de fichier) en écran **REC SETUP** pour ouvrir l'écran suivant.



En page **FILE FORMAT**, réglez la résolution en bits, la taille maximale de fichier et la façon dont les fichiers sont traités quand l'enregistrement est mis en pause. Un réglage actif a un fond bleu clair. Pour des détails, voir « Page **FILE FORMAT** (format de fichier) » en page 101.

## Autres réglages d'enregistrement

Touchez l'onglet **OPTIONS** en écran **REC** pour ouvrir l'écran suivant.



En page **OPTIONS**, vous pouvez changer les réglages de temps de préenregistrement et de marqueurs automatiques. Pour des détails, voir « Page **OPTIONS** » en page 101.

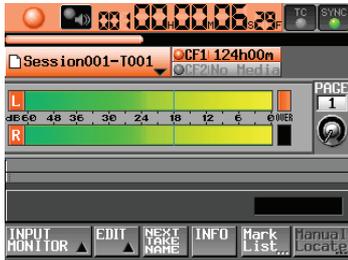
## 8 – Mode Take

### Faire un enregistrement

#### Enregistrement

Quand l'unité est à l'arrêt, pressez la touche **REC** pour la faire passer en pause d'enregistrement (armer l'enregistrement). À cet instant, l'icône  indique ce statut de transport. En pause d'enregistrement, pressez la touche **PLAY** pour lancer l'enregistrement.

L'affichage du statut de transport en haut à gauche de l'écran d'accueil se change en affichage de statut d'enregistrement et une partie du fond de l'écran d'accueil vire au rouge, indiquant que l'unité enregistre. Le compteur temporel démarre simultanément.



#### NOTE

- À l'arrêt, presser la touche **PLAY** en maintenant pressée la touche **REC** lance également l'enregistrement.
- L'enregistrement peut également être contrôlé par commande parallèle (excepté le réenregistrement d'une prise).
- Contrairement à ce qui se passe en mode Timeline, presser la touche **PLAY** en maintenant pressée la touche **REC** durant la lecture ne lance pas l'enregistrement remplaçant.
- En pause d'enregistrement, les signaux de commande parallèle sont en position haute pour le témoin TALLY\_RECORD (TALLY\_ENREGISTREMENT) et basse pour le témoin TALLY\_PAUSE.
- En pause d'enregistrement, les touches **REC** et **PAUSE** de la face avant sont allumées.

### Arrêt de l'enregistrement

Pour arrêter l'enregistrement, pressez la touche **STOP [RETAKE]**.

### Réenregistrement d'une prise

Pressez la touche **STOP [RETAKE]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour effacer la dernière prise enregistrée (le fichier audio enregistré est lui-même supprimé).

Si vous pressez la touche **PAUSE** durant l'enregistrement pour enregistrer plusieurs prises (fichiers) consécutives et si le paramètre Pause Mode est réglé sur SPLIT, cela n'effacera que la dernière prise. S'il est réglé sur NO SPLIT, l'enregistrement n'est pas fractionné en plusieurs prises donc cela efface la totalité de l'enregistrement, du début à la fin.

Pour des détails sur le paramètre Pause Mode, voir « Page FILE FORMAT (format de fichier) » en page 101.

### Lecture en mode Take

#### Sélection d'un projet, d'une session et d'une prise

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.



#### NOTE

Vous pouvez aussi toucher la zone de nom de session/prise en écran d'accueil pour ouvrir l'écran **PROJECT**.

2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient la prise que vous voulez charger pour ouvrir l'écran de sélection de session.

S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.



3. Touchez le bouton **→** de la session qui contient la prise que vous voulez charger pour ouvrir l'écran de sélection de prise.

Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.



#### NOTE

Pour charger une prise depuis la session actuelle, plutôt que les étapes 1–4 ci-dessus, touchez le bouton de nom de session en haut à droite de l'écran **PROJECT** ou touchez le bouton de nom de prise en écran d'accueil et touchez le bouton **Take List** (liste des prises) dans le menu local afin d'ouvrir l'écran de sélection de prise pour la session actuelle.

- Sélectionnez la prise que vous voulez charger.
- Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de prise pour ouvrir un menu local.



- Touchez le bouton **LOAD** (charger) dans le menu local.
- Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Une fois le chargement terminé, l'écran d'accueil réapparaît.

### NOTE

Vous pouvez aussi presser le bouton **→** d'une prise pour la charger. Dans ce cas, aucune fenêtre locale n'apparaît et l'écran de sélection de prise reste ouvert après chargement (pas de retour à l'écran d'accueil).

## Réglages de la fonction de lecture en ligne (Online)

Référez-vous à « Fonction de lecture en ligne (Online Function) » en page 129 pour faire les réglages de la sortie en ligne.

## Réglage de l'écoute d'entrée

Désactivez l'écoute d'entrée (OFF) durant la lecture. Si l'écoute d'entrée est activée (ON), le son reçu par les connecteurs d'entrée sera produit par tous les connecteurs de sortie de cette unité.

- Touchez le bouton **INPUT MONITOR** en écran d'accueil pour ouvrir une fenêtre locale avec les boutons **ON/OFF** d'écoute d'entrée.



- Si l'écoute d'entrée est activée (bouton **ON** bleu), touchez le bouton **OFF** pour la désactiver (le bouton **OFF** devient bleu).

## Contrôle de la lecture en mode Take

Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture. Pressez la touche **PAUSE** pour mettre en pause la lecture. Pressez à nouveau la touche **PLAY** pour reprendre la lecture. Pressez la touche **STOP [RETAKE]** pour stopper la lecture. Pressez la touche **◀◀ [MARK]◀◀** ou la touche **▶▶ [MARK]▶▶** pour sauter au début d'une autre prise. Pressez et maintenez la touche **◀◀ [◀◀◀]◀◀** ou **▶▶ [▶▶▶]▶▶** pour une recherche vers l'arrière ou vers l'avant. Pressez la touche **◀◀ [MARK]◀◀** ou la touche **▶▶ [MARK]▶▶** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour vous déplacer entre les marqueurs. Pressez et maintenez la touche **◀◀ [◀◀◀]◀◀** ou **▶▶ [▶▶▶]▶▶** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour une recherche à haute vitesse.

### NOTE

- En écran **PLAY SETUP** (réglages de lecture), vous pouvez déterminer si seule la prise actuellement sélectionnée est lue ou si toutes les prises présentes dans le dossier actuel doivent l'être. Vous pouvez aussi activer et désactiver la lecture en boucle (voir « Réglages de lecture (PLAY SETUP) » en page 102).
- Les fonctions de lecture peuvent aussi être pilotées depuis une télécommande branchée au connecteur parallèle.

## Emploi de la fonction de rappel (Call)

Pressez la touche **CALL [CHASE]** pour revenir au dernier point de démarrage de la lecture depuis le mode de pause de lecture (point call) et remettre l'unité en pause de lecture.

## 8 – Mode Take

### Point BWF-J (mode Take)

Quand le paramètre Follow BWF-J (suivre les repères BWF-J) est activé (ON), si un point de repère BWF-J est détecté durant la lecture, l'opération correspondante suivante se produit. De plus, si le paramètre BWF-J Tally Out (sortie de témoin BWF-J) est activé (ON), en réponse à chaque point de repère BWF-J, le signal de repère cue et le signal témoin tally seront produits par le connecteur de télécommande parallèle.

BC\$STANDBY	Quand une prise est chargée, le transport se cale sur le premier point BC\$STANDBY comme point de début de lecture. Durant la lecture, la lecture se met en pause quand ce point de repère est détecté. Dans les deux cas, un signal témoin tally BC\$STANDBY est produit.
BC\$CM	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$CM est produit.
BC\$END	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$END est produit.
BC\$STOP	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$STOP est produit et la lecture s'arrête.
BC\$FILE	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$END est produit. S'il y a un point de repère BC\$STANDBY dans la prise suivante, la lecture se met en pause à cet endroit. Un témoin tally BC\$STANDBY est produit.
BC\$PAUSE	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal témoin tally BC\$PAUSE est produit et la lecture se met en pause.

### Emploi de la fonction de lancement instantané (Flash Start)

La lecture à lancement instantané est possible à l'aide d'une télécommande RC-HS32PD ou RC-HS20PD TASCAM (vendues séparément) ou d'une autre télécommande. Pour des détails, voir « Fonction Flash Start » en page 130.

### Opérations sur les prises

Plusieurs prises peuvent être créées dans le même dossier de session.

Pour des détails sur les opérations concernant projet et session, voir « 5 – Projets » en page 35.

Les opérations suivantes sont possibles avec les prises.

- Changer l'heure de début de prise
- Exporter des prises
- Supprimer des prises
- Trier les prises
- Changer l'ordre des prises
- Éditer les noms de prise
- Diviser des prises
- Réunir des prises
- Annuler l'édition précédente
- Rétablir l'édition annulée

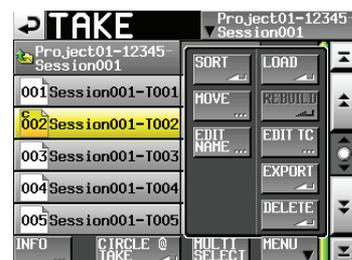
### Changement de l'heure de début d'une prise

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton → du projet qui contient la prise dont vous voulez modifier l'heure de début pour ouvrir l'écran de sélection de session. S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Touchez le bouton → de la session qui contient la prise dont vous voulez modifier l'heure de début pour ouvrir l'écran de sélection de prise. Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.

#### NOTE

Pour charger une prise depuis la session actuelle, plutôt que les étapes 2-3 ci-dessus, touchez le bouton de nom de session en haut à droite de l'écran de projet ou touchez le bouton de nom de prise en écran d'accueil et touchez le bouton **TAKE List** (liste des prises) dans le menu local afin d'ouvrir l'écran de sélection de prise pour la session actuelle.

4. Sélectionnez la prise dont vous voulez modifier l'heure de début.
5. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de prise pour ouvrir un menu local.



6. Touchez le bouton **EDIT TC** dans le menu local pour ouvrir l'écran **TAKE TC** (timecode de prise).
7. En écran **TAKE TC**, utilisez le bouton **FRAME EDIT** (modification de la cadence d'images) pour choisir de saisir ou non le nombre d'images.



Modification du nombre d'images activée



Modification du nombre d'images désactivée

8. Utilisez les boutons numériques pour saisir l'heure de début de la prise.
  - Si vous commencez la saisie sans sélectionner une unité, la saisie se fera à partir de la plus petite unité.
  - Pour saisir une unité spécifique, touchez-la afin de rendre son fond jaune, puis utilisez les boutons numériques ou la molette **DATA** pour saisir deux chiffres à la fois.
  - Touchez le bouton **CLEAR** pour ramener toutes les valeurs à 00.
9. Touchez le bouton **ENTER** pour valider la saisie.

### CONSEIL

- L'édition peut aussi se faire depuis un clavier externe.
  - Pressez la touche **ESC** (Échap) du clavier pour effacer toutes les valeurs (les ramener à 00).
10. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.

## Exportation des prises

Vous pouvez exporter les prises de la session actuelle vers les destinations suivantes.

- Racine (Root dir) de la même carte CF
- Racine (Root dir) d'une autre carte CF
- Session actuelle (Current) d'une autre carte CF

1. Sélectionnez la prise que vous voulez exporter en écran de sélection de prise.
2. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de prise pour ouvrir un menu local.



3. Touchez le bouton **EXPORT** dans le menu local pour ouvrir la fenêtre locale suivante. Touchez le bouton de la destination où vous voulez exporter la prise. Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** pour exporter la prise sélectionnée. Touchez le bouton **CANCEL** (annuler) de la fenêtre locale pour revenir à l'écran de liste de prises.



### NOTE

- Si la destination de l'exportation est vide (pas de session actuelle quand CFn Current est sélectionnée), la même structure projet/session que pour la source est automatiquement créée durant l'exportation.
- Si la destination de l'exportation contient un fichier portant le même nom, l'exportation échouera et une fenêtre avertira que la prise sélectionnée existe déjà dans la destination de l'exportation (« Selected Take Already exists in Export destination »).
- Si la taille totale du fichier d'exportation est supérieure à l'espace libre dans la destination de l'exportation, l'exportation échouera et une fenêtre avertira que l'exportation est impossible par manque de place sur la carte CFn (« Cannot EXPORT. Not enough space on CFn »).
- Si la fréquence d'échantillonnage du projet de destination d'exportation diffère, l'exportation échouera et une fenêtre avertira que l'exportation est impossible pour cause de différence de fréquence d'échantillonnage (« Cannot EXPORT. Destination Project is different Fs »).

## 8 – Mode Take

### Suppression d'une prise

1. Sélectionnez la prise que vous voulez supprimer en écran de sélection de prise.
2. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de prise pour ouvrir un menu local.



Écran de sélection de prise avec menu local ouvert

3. Touchez le bouton **DELETE** (supprimer) dans le menu local.
4. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Message de confirmation

5. Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** à nouveau quand un second message de confirmation apparaît.



Second message de confirmation

Durant la suppression, une fenêtre affichant la progression apparaît.  
Quand la suppression est terminée, la fenêtre locale disparaît.

#### ATTENTION

Vous pouvez supprimer des prises utilisées par les modes Timeline et Playlist.  
Si c'est le cas, un message d'erreur apparaîtra quand vous essayez de lire la région ou l'élément correspondant.

### Tri des prises

Vous pouvez trier les prises pour les lire par ordre alphabétique.

1. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de prise pour ouvrir un menu local.



Écran de sélection de prise avec menu local ouvert

2. Touchez le bouton **SORT** (trier) dans le menu local pour ouvrir une fenêtre de confirmation.

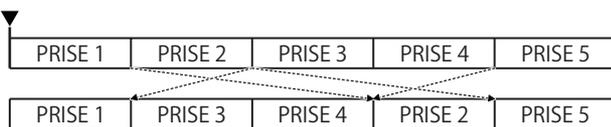


Message de confirmation

3. Touchez le bouton **OK** dans la fenêtre locale ou pressez la touche **ENTER** pour organiser la lecture des prises par leur nom.  
Touchez le bouton **CANCEL** (annuler) pour revenir à l'écran de sélection de prise.

## Reclassement des prises

Vous pouvez déplacer les prises pour changer leur ordre de lecture.



1. Sélectionnez la prise à déplacer en écran de sélection de prise.
2. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de prise pour ouvrir un menu local.



Écran de sélection de prise avec menu local ouvert

3. Touchez le bouton **MOVE** dans le menu local pour ouvrir l'écran **TAKE MOVE** (déplacer une prise).



4. Avec la molette **DATA** et les boutons de défilement, déplacez la prise sélectionnée.



5. Touchez le bouton **MOVE** ou pressez la touche **ENTER** pour déplacer la prise à l'emplacement indiqué. Touchez le bouton **↵** en haut à gauche de l'écran ou pressez la touche **EXIT/CANCEL** pour retourner à l'écran de sélection de prise sans déplacer la prise.

## Édition des noms de prise

1. Sélectionnez la prise dont vous voulez éditer le nom en écran de sélection de prise.
2. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de prise pour ouvrir un menu local.



Écran de sélection de prise avec menu local ouvert

3. Touchez le bouton **EDIT NAME** dans le menu local pour ouvrir l'écran **TAKE NAME**.



Écran TAKENAME (nom de la prise)

### NOTE

Quand plusieurs prises sont sélectionnées, vous ne pouvez pas utiliser le bouton **EDIT NAME** du menu local.

4. Éditez le nom de la prise. Voir « Édition des noms de projet » en page 40 pour la méthode de saisie.
5. Touchez le bouton **Enter** en écran **TAKE NAME** ou pressez la molette **DATA** pour valider le nom de la prise et revenir à l'écran de sélection de prise.

### ATTENTION

Vous pouvez changer le nom de prises utilisées par les modes Timeline et Playlist. Si vous changez le nom d'une telle prise, un message d'erreur apparaîtra quand vous essaieriez de lire la région ou l'élément correspondant.

# 8 – Mode Take

## Division de prises

Vous pouvez diviser une prise en deux à l'endroit de votre choix.



1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Amenez le curseur de la timeline à l'endroit approximatif où vous voulez diviser la prise.
3. Touchez le bouton **EDIT** en écran d'accueil pour ouvrir un menu local.



4. Touchez le bouton **Divide** (diviser) dans le menu local.
5. Quand -- Divide Mode -- est affiché, la lecture par balayage audio est activée, et vous pouvez vous servir des opérations suivantes pour trouver le point de division exact.
  - Tournez la molette **JOG/SHUTTLE**.
  - Pressez la touche **◀/▶** pour un déplacement d'un échantillon
  - Pressez la touche **◀◀[◀◀◀] ou ▶▶ [▶▶▶]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour un déplacement d'une milliseconde.
  - Pressez la touche **◀◀ [MARK◀◀] ou la touche ▶▶ [MARK▶▶]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour un déplacement au marqueur adjacent.



Quand le point de division est déterminé, touchez le bouton **Divide** (diviser) en bas à droite de l'écran. Pour au contraire ne pas diviser, touchez le bouton **CANCEL** (annuler) en bas à gauche de l'écran, ou pressez la touche **STOP** ou **EXIT/CANCEL**. Si le nom qui doit être assigné à un des nouveaux fichiers obtenus par division existe déjà, un message apparaît, avertissant que la division n'est pas possible (« Cannot Divide »).

6. Quand la division est terminée, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



### Noms des prises et ordre de lecture après division

- Après division, les noms de prise sont assignés comme suit :
  - Première partie :
    - <Nom de la prise avant division>\_a
  - Deuxième partie :
    - <Nom de la prise avant division>\_b
- La première partie sera suivie de la deuxième dans l'ordre de lecture.
- La deuxième partie deviendra la prise sélectionnée.
- Les prises qui suivaient celle qui a été divisée suivront dorénavant la prise correspondant à la deuxième partie.
- Après division, il y a donc une prise de plus.
- Si un point de marquage existe à l'endroit de la division, il marque désormais le début de la prise correspondant à la deuxième partie.

### Exemple de division

Liste des prises avant division de Scene001-T001

Project01 Session001	LENGTH	LOAD
001 Scene001-T001	0h00n20s	▶
002 Scene002-T001	0h00n20s	▶
003 Scene003-T001	0h00n20s	▶

Liste des prises après division de Scene001-T001

Project01 Session001	LENGTH	LOAD
001 Scene001-T001_a	0h00n03s	▶
002 Scene001-T001_b	0h00n16s	▶
003 Scene002-T001	0h00n20s	▶
004 Scene003-T001	0h00n20s	▶

### ATTENTION

Vous pouvez diviser des prises utilisées par les modes Timeline et Playlist. Si vous divisez une telle prise, un message d'erreur apparaîtra quand vous essaieriez de lire la région ou l'élément correspondant.

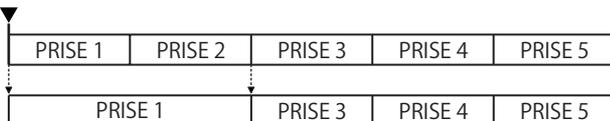
## Réunion de prises

Vous pouvez réunir deux prises en une seule.

### NOTE

Vous ne pouvez pas réunir de prises dans les cas suivants.

- Les résolutions en bits, les nombres de canaux ou les fréquences d'échantillonnage diffèrent
- La taille du fichier issu de la réunion des prises dépasse la taille maximale de fichier (Max File Size) fixée en page FILE FORMAT de l'écran REC SETUP
- L'espace libre sur le support est inférieur à la taille de fichier de la deuxième des deux prises à réunir



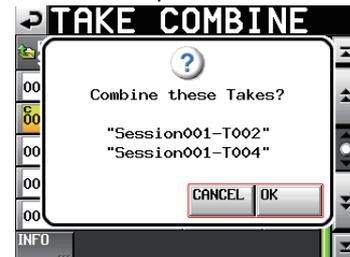
1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Sélectionnez une prise comme prise actuelle. Ce sera la première partie de la prise issue de la réunion.
3. Touchez le bouton **EDIT** en écran d'accueil pour ouvrir un menu local.



4. Touchez le bouton **Combine** (réunir) dans le menu local.
5. Une fois l'écran de sélection de prise ouvert, touchez le bouton **→** de la prise à associer comme seconde partie à la prise actuelle.  
(L'icône jaune identifie la prise sélectionnée à l'étape 3 et qui sera donc la première partie de la prise issue de la réunion.)



6. Un message de confirmation apparaît, et une boucle de 4 secondes à cheval sur les parties antérieure et postérieure au point de réunion sera lue. Touchez le bouton **OK** ou pressez la touche **ENTER** pour réunir les prises. Touchez le bouton **CANCEL** (annuler) ou pressez la touche **EXIT/CANCEL** pour arrêter la boucle et rouvrir l'écran de sélection de prise.



7. Durant la réunion des prises, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand la réunion est terminée, cette fenêtre disparaît et l'écran d'accueil s'ouvre.



### NOTE

- C'est le nom du fichier de la première prise qui servira à la prise issue de la réunion.
- Ce sont les informations de timecode de la première prise qui serviront à la prise issue de la réunion.
- Si le nombre de marqueurs de la prise issue de la réunion dépasse 100, tous ceux situés au-delà du 100e seront perdus. Ces marqueurs ne peuvent pas être récupérés avec **UNDO** (annuler).

### ATTENTION

Vous pouvez réunir des prises utilisées par les modes Timeline et Playlist. Si vous réunissez de telles prises, un message d'erreur apparaîtra quand vous essaieriez de lire la région ou l'élément correspondant.

## 8 – Mode Take

### Annulation de la dernière édition de prise

Vous pouvez annuler la dernière opération de division ou de réunion.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



3. Touchez le bouton **UNDO** (annuler) dans le menu local. Après annulation de l'édition, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

#### NOTE

- Si aucune édition n'a été effectuée, le bouton **UNDO** est désactivé. Le bouton **UNDO** apparaît avec des lettres blanches lorsqu'il est possible d'annuler une édition.
- L'historique d'édition du mode Take sera effacé par les actions suivantes :
  - Coupure de l'alimentation de cette unité
  - Chargement d'un projet ou session
  - Changement du mode de fonctionnement
  - Enregistrement

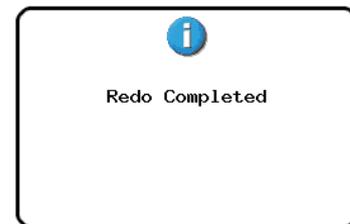
### Rétablissement d'une édition de prise

Après avoir annulé une édition de prise, vous pouvez la rétablir, mais une seule fois.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir un menu local.



3. Touchez le bouton **REDO** (rétablir) dans le menu local. Après rétablissement de l'édition, une fenêtre locale s'affiche temporairement, puis l'écran d'accueil réapparaît.



Dans ce cas, le menu local EDIT reste ouvert.

#### NOTE

- Si aucune édition n'a été effectuée, le bouton **UNDO** est désactivé. Le bouton **UNDO** apparaît avec des lettres blanches lorsqu'il est possible d'annuler une édition.
- L'historique d'édition du mode Take sera effacé par les actions suivantes :
  - Coupure de l'alimentation de cette unité
  - Chargement d'un projet ou session
  - Changement du mode de fonctionnement
  - Enregistrement

Dans ce chapitre, nous expliquons comment utiliser l'unité en mode Playlist (voir « Sélection du mode de fonctionnement » en page 47).

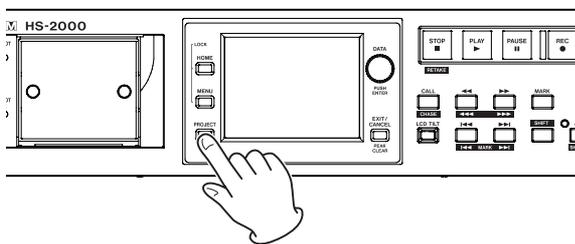
Veuillez vous référer à « 4 – Fonctionnement de base » en page 29 pendant que vous lisez ce chapitre.

## Opérations sur la playlist

### Chargement de projets et de sessions

Les prises et fichiers ne peuvent être ajoutés à la playlist que depuis le dossier de la session actuellement chargée. Quand des prises et fichiers d'autres dossiers de session sont ajoutés à une playlist, ils sont d'abord copiés dans le dossier de la session actuelle. Chargez d'abord la session.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.



2. Touchez le bouton **→** à côté du projet que vous voulez sélectionner pour ouvrir l'écran de sélection de session.

S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.

3. Touchez le nom de la session pour la sélectionner. Son fond devient jaune.
4. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de session pour ouvrir un menu local.



5. Touchez le bouton **LOAD** (charger) dans le menu local.

#### NOTE

Vous pouvez aussi charger une session en pressant son bouton **→**. Dans ce cas, si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.

6. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Quand le chargement est terminé, la dernière playlist chargée est automatiquement chargée (ou à la place une playlist par défaut est créée en cas de nouvelle session) et l'écran d'accueil revient.

## 9 – Mode Playlist

### Création d'une nouvelle playlist

Vous pouvez créer une playlist (fichier JPPA PPL) dans le dossier de la session actuelle.

Le chemin d'accès quand vous examinez la carte sur un ordinateur est le suivant :

{Nom du lecteur de carte}:\{Nom du projet}\{Nom de la session}\\_playlists\{Fichier de playlist}

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton → du projet dans lequel vous voulez créer une nouvelle playlist afin d'ouvrir l'écran de sélection de session.  
S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Touchez le bouton → de la session dans laquelle vous voulez créer une nouvelle playlist afin d'ouvrir l'écran de sélection de playlist.  
Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.



#### NOTE

Quand vous créez une session, un fichier JPPA PPL est automatiquement créé.

4. Touchez le bouton **CREATE PLAYLIST** pour ouvrir l'écran **PLAYLIST NAME** (nom de playlist).



Saisissez le nom de la playlist.

Pour saisir le nom de la playlist, suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.

5. Touchez le bouton **Enter** ou pressez la molette **DATA**.

6. Quand la fenêtre de message de confirmation apparaît, en mode simple, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** pour valider le nom de playlist.



Durant la création de la playlist, une fenêtre affichant la progression apparaît. Une fois la playlist créée, la fenêtre disparaît.

#### NOTE

- Immédiatement après sa création, la nouvelle playlist est chargée comme playlist actuelle.
- Vous pouvez aussi créer une nouvelle playlist en touchant le bouton **CREATE PLAYLIST** (créer une playlist) dans le menu local qui s'ouvre en touchant un bouton de nom d'élément en écran d'accueil.
- « C » apparaît dans l'icône de la playlist actuellement chargée.

### Changement ultérieur des noms de playlist

Vous pouvez changer ultérieurement les noms de playlist.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton → du projet qui contient la playlist dont vous voulez changer le nom pour ouvrir l'écran de sélection de session.  
S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Touchez le bouton → de la session qui contient la playlist dont vous voulez changer le nom pour ouvrir l'écran de sélection de playlist.  
Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.
4. Sélectionnez la playlist que vous voulez changer. Le fond du nom de la playlist sélectionnée s'affiche en jaune.

5. Touchez le bouton **MENU** pour ouvrir un menu local.



6. Touchez le bouton **EDIT NAME** dans le menu local pour ouvrir l'écran **PLAYLIST NAME** (nom de playlist).



### NOTE

Si c'est la playlist chargée qui est sélectionnée, le bouton **EDIT NAME** du menu local ne peut pas être sélectionné.

7. Éditez le nom de la playlist. Suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.
8. Touchez le bouton **Enter** en écran **PLAYLIST NAME** ou pressez la molette **DATA** pour valider le nom de la playlist et revenir à l'écran **PLAYLIST**.

## Chargement de playlists

Vous pouvez charger une playlist (fichier JPPA PPL) se trouvant dans le dossier de la session actuelle.

Le chemin d'accès quand vous examinez la carte sur un ordinateur est le suivant :

{Nom du lecteur de carte}:\{Nom du projet}\{Nom de la session}\\_playlists\{Fichier de playlist}

### NOTE

Vous ne pouvez pas charger un fichier de playlist qui n'est pas dans la session actuelle.

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient la playlist que vous voulez charger pour ouvrir l'écran de sélection de session.  
S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Touchez le bouton **→** de la session qui contient la playlist que vous voulez charger pour ouvrir l'écran de sélection de playlist.  
Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.
4. Sélectionnez la playlist que vous voulez charger.
5. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de playlist pour ouvrir un menu local.



6. Touchez le bouton **LOAD** (charger) dans le menu local.

### NOTE

Vous pouvez aussi charger une playlist en touchant son bouton **→**.

7. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Une fois le chargement terminé, l'écran d'accueil réapparaît.

## 9 – Mode Playlist

### Suppression d'une playlist

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient la playlist que vous voulez supprimer pour ouvrir l'écran de sélection de session.  
S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.
3. Touchez le bouton **→** de la session qui contient la playlist que vous voulez supprimer pour ouvrir l'écran de sélection de playlist.  
Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.
4. Sélectionnez la playlist que vous voulez supprimer.
5. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de playlist pour ouvrir un menu local.



6. Touchez le bouton **DELETE** (supprimer) dans le menu local.

#### NOTE

Si vous avez sélectionné la playlist actuellement chargée, vous ne pouvez pas utiliser le bouton **DELETE** dans le menu local.

7. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.



Durant la suppression, une fenêtre affichant la progression apparaît.  
Quand la suppression est terminée, la fenêtre locale disparaît.

### Édition de playlists (ajout, suppression et travail sur les éléments)

Une unité de lecture dans une playlist est appelée un « élément ».

Au maximum, 100 éléments peuvent être ajoutés à une playlist.

Seules les prises (fichiers) de la session dans laquelle la playlist a été créée peuvent être ajoutées comme éléments.

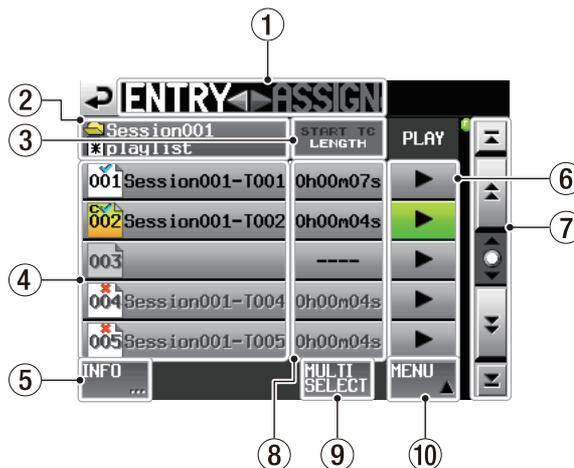
Quand une prise (fichier) d'un autre dossier de session du même projet est ajoutée à une playlist, elle est copiée dans la session où la playlist a été créée.

Même durant la lecture d'une playlist, des éléments peuvent être ajoutés ou retirés de cette dernière et leurs noms peuvent être changés. L'élément actuellement en cours de lecture ne peut toutefois pas être changé.

Utilisez les écrans **ENTRY** (liste des éléments) et **ASSIGN** (assignation des fichiers) pour éditer les playlists.

### Écran de liste des éléments (ENTRY)

Pour ouvrir cet écran, touchez un bouton de nom de prise ou d'élément en écran d'accueil afin d'ouvrir un menu local et touchez le bouton **ENTRY LIST**, ou touchez la partie **ENTRY** ◀ du bouton **ENTRY** ◀▶ **ASSIGN** en écran **ASSIGN**.



- ① **Bouton ENTRY ◀▶ ASSIGN**  
Fait alterner entre l'écran de liste des éléments **ENTRY** et celui d'assignation de fichier **ASSIGN**. Touchez la partie ▶ **ASSIGN** pour ouvrir l'écran d'assignation de fichier **ASSIGN**.
- ② **Affichage du nom de playlist**  
Le nom de la playlist actuelle est affiché. ✖ s'affiche si l'édition a été faite mais sans sauvegarde.
- ③ **Bouton START TC/LENGTH**  
Touchez cette zone pour faire alterner l'affichage de l'heure de début (**START TC**) et la durée (**LENGTH**) dans la colonne **START TC/LENGTH**. L'intitulé en blanc indique la valeur affichée.

## ④ Bouton de nom d'élément

Touchez-en un pour sélectionner l'élément correspondant.  
Touchez ce bouton pour afficher la liste des prises sur le côté droit.  
Vous pouvez assigner une prise à ce bouton en touchant son nom de prise.



### Liste des prises affichée

Le numéro d'élément apparaît dans l'icône .  
Le statut de l'élément apparaît dans l'icône . Si le format du fichier diffère ou si le fichier n'existe pas, son nom apparaît en gris.

	Élément actuellement chargé
	Élément correct
	Élément à un format illisible
	Élément manquant car le fichier référencé a été supprimé par FTP ou en écran BROWSE
	Pas d'élément

## ⑤ Bouton INFO

Quand un élément est sélectionné, pressez ce bouton pour ouvrir une fenêtre locale d'informations concernant cet élément.  
Si aucun élément n'est sélectionné, pressez ce bouton pour afficher des informations sur la playlist actuelle.

## ⑥ Boutons PLAY

Touchez-les pour lire l'élément correspondant.  
Ils virent au vert durant la lecture des éléments correspondants.  
Touchez-en un durant la lecture pour arrêter la lecture de l'élément correspondant.

## ⑦ Boutons de défilement

Utilisez ces boutons pour faire défiler la liste d'éléments vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez aussi utiliser la molette **DATA** pour parcourir la liste des éléments ligne par ligne.

## ⑧ Affichage START TC/LENGTH

L'heure de début d'élément ou la durée d'élément (temps) est affichée. L'intitulé en blanc dans le bouton START TC/LENGTH indique ce qui est affiché.

## ⑨ Bouton MULTI SELECT

Touchez-le pour permettre la sélection de plusieurs éléments.

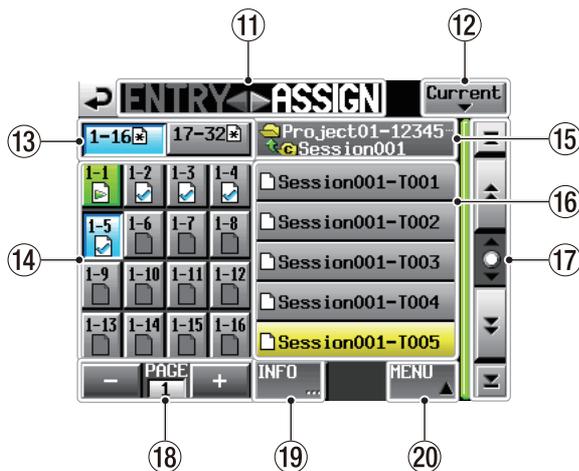
## ⑩ Bouton MENU

Touchez-le pour ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner REBUILD, CAPTURE BC#, CLEAR, ADJUST, SAVE et SAVE AS.

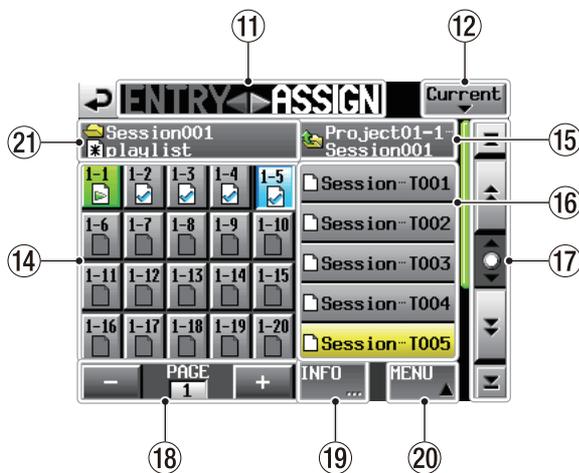
## 9 – Mode Playlist

### Écran d'assignation de fichier (ASSIGN)

Pour ouvrir cet écran, touchez un bouton de nom de prise ou d'élément en écran d'accueil afin d'ouvrir un menu local et touchez le bouton ASSIGN FILE, ou touchez la partie ► ASSIGN du bouton ENTRY ◀► ASSIGN en écran ENTRY.



RC-HS32PD connectée/télécommande (Remote) non connectée



RC-HS20PD connectée

- ⑪ **Bouton ENTRY ◀► ASSIGN**  
Fait alterner entre l'écran de liste des éléments ENTRY et celui d'assignation de fichier ASSIGN. Touchez la partie ENTRY ◀ pour ouvrir l'écran de liste des éléments ENTRY.
- ⑫ **Bouton Current**  
Touchez ce bouton pour ouvrir la liste de noms de prise de la session actuelle.
- ⑬ **Boutons de sélection de jeu de touches**  
Déterminent si ce sont les boutons d'assignation du jeu de touches de droite ou de gauche qui sont affichés. Quand des éléments ont été édités mais pas sauvegardés, apparaît.
- ⑭ **Boutons de liste d'assignation de touches**  
Ces boutons servent à assigner les éléments. Le numéro de page Flash et le numéro de touche Flash sont affichés, séparés par un « - ».

Le statut de vérification de playlist apparaît aussi dans l'icône .

L'icône de l'élément actuellement lu est et son bouton est allumé en vert.

- Élément actuellement lu
- Élément correct
- Élément à un format illisible
- Élément manquant car le fichier référencé a été supprimé par FTP ou en écran BROWSE
- Pas d'élément

Après avoir touché un de ces boutons, touchez un nom de prise pour assigner cette prise à ce bouton.

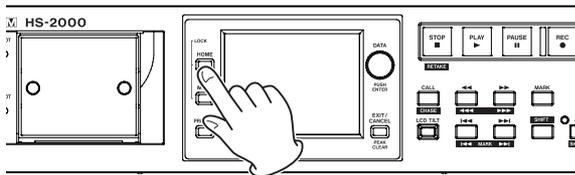
- ⑮ **Bouton de dossier actuel**  
C'est le nom du dossier qui est affiché dans la zone de liste de prises. Touchez ce bouton pour afficher la liste des sessions dans la zone de liste de prises.
- ⑯ **Boutons de liste de prises/sessions**  
Cette liste affiche généralement les prises de la session actuelle. Après avoir touché un bouton d'assignation de touche, touchez un nom de prise pour assigner cette prise à ce bouton. Touchez le bouton de dossier actuel pour afficher la liste des sessions du projet actuel. Touchez le bouton de la session que vous voulez charger pour ouvrir la liste des prises dans cette session.
- ⑰ **Boutons de défilement**  
Utilisez ces boutons pour faire défiler la liste de prises ou de sessions vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez aussi utiliser la molette DATA pour parcourir la liste ligne par ligne.
- ⑱ **Affichage de page et boutons de sélection**  
La page actuelle des boutons d'assignation de touche est affichée. Touchez les boutons + ou - pour changer de page.
- ⑲ **Bouton INFO**  
Quand un bouton d'assignation de touche est sélectionné, pressez ce bouton pour ouvrir une fenêtre locale d'informations sur ce bouton. Si une prise est sélectionnée, touchez ce bouton pour afficher des informations sur la prise sélectionnée. Si rien n'est sélectionné, touchez ce bouton pour afficher des informations sur la playlist actuelle.
- ⑳ **Bouton MENU**  
Touchez-le pour ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner REBUILD, CAPTURE BC#, CLEAR, ADJUST, SAVE et SAVE AS.
- ㉑ **Affichage du nom de session et de playlist**  
Le nom de la session et celui de la playlist sont affichés. Quand des changements ont été faits mais pas sauvegardés, apparaît.

#### NOTE

Les explications qui suivent utiliseront les écrans qui s'affichent quand une RC-HS32PD est connectée.

## Assignation d'une prise à un élément

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.



2. Touchez le bouton de nom de fichier ou de titre pour ouvrir un menu local et touchez le bouton **ASSIGN FILE** pour ouvrir l'écran d'assignation de fichier **ASSIGN** où vous pouvez assigner des éléments.



Sur le côté gauche se trouvent des boutons qui peuvent recevoir les assignations et sur le côté droit se trouve la liste des prises qui peuvent être assignées.

3. Utilisez les boutons **+** et **-** pour ouvrir la page dans laquelle vous voulez assigner le fichier.
4. Touchez le bouton d'assignation de la touche à laquelle vous voulez assigner une prise dans la liste sur la gauche. Le bouton sélectionné apparaît en bleu clair.
5. Touchez un nom de prise dans la liste des prises pour assigner cette prise à ce bouton. Quand une prise est assignée à un bouton, l'icône du bouton se change de  (pas d'assignation) à .
6. Répétez les étapes 3-6 si nécessaire.
7. Après avoir terminé les assignations, sauvegardez la playlist si nécessaire.  
Pour sauvegarder une playlist, touchez le bouton **MENU** de l'écran d'assignation de fichier **ASSIGN** ou de liste d'éléments **ENTRY** afin d'ouvrir un menu local et touchez le bouton **SAVE**. Vous pouvez aussi sauvegarder depuis l'écran d'accueil en touchant un bouton de nom de fichier ou de titre afin d'ouvrir un menu local et en touchant le bouton **SAVE**.  
Pour des détails sur la sauvegarde, voir « Sauvegarde des playlists » en page 94.

### ATTENTION

Si vous ne sauvegardez pas la playlist, tous les changements seront perdus au chargement d'une autre playlist, si la carte est retirée ou à l'extinction de l'unité.

### NOTE

- Si vous touchez un bouton auquel est déjà assigné un élément, la prise correspondante apparaît en jaune dans la liste des prises.
- Seules les prises du projet dans lequel se trouve la playlist peuvent être ajoutées à la playlist.
- Si la prise que vous voulez ajouter n'apparaît pas dans la liste, utilisez les boutons de défilement et la molette **DATA** pour faire défiler la liste jusqu'à ce que la prise apparaisse, puis touchez son nom.
- Si la prise que vous voulez ajouter se trouve dans une autre session du même projet, touchez le bouton de nom de session actuelle pour ouvrir la liste des sessions. Ensuite, touchez le nom de la session qui contient cette prise afin d'ouvrir la liste des noms de prise de cette session.

### CONSEIL

- Vous pouvez aussi assigner des prises aux éléments en utilisant la même procédure en écran **ENTRY**.
- Vous pouvez aussi toucher le bouton **▶ ASSIGN** dans l'écran **ENTRY** pour ouvrir l'écran **ASSIGN**.



## Allocation des éléments aux pages

Les numéros d'éléments de playlist apparaissent comme suit dans les pages.

### RC-HS32PD connectée

Numéro de page	Numéros d'éléments
1	1-32
2	33-64
3	65-96

### RC-HS20PD connectée

Numéro de page	Numéros d'éléments
1	1-20
2	21-40
3	41-60
4	61-80
5	81-100

## 9 – Mode Playlist

### Effacement des assignations d'élément

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le nom de fichier ou le titre puis touchez le bouton **ENTRY LIST** dans le menu local pour ouvrir l'écran de liste des éléments **ENTRY** où vous pouvez travailler sur les éléments.



3. Sélectionnez l'élément dont vous voulez effacer l'assignation. Son fond devient jaune et la liste des prises s'affiche sur le côté droit. Si vous sélectionnez un élément auquel une prise a été assignée, le fond de la prise en question sera jaune dans la liste des prises.
4. Touchez le bouton **MENU** en écran de liste d'éléments **ENTRY** pour ouvrir un menu local.



5. Touchez le bouton **CLEAR** dans le menu local pour effacer l'élément.

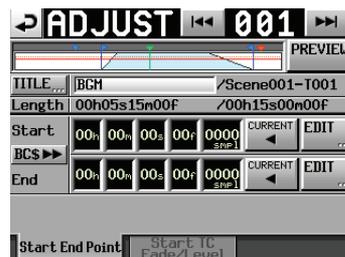
#### NOTE

- Vous pouvez aussi effacer l'assignation de l'élément sélectionné en touchant le nom de la prise surlignée.
- En écran d'assignation de fichier **ASSIGN**, quand un bouton de gauche est sélectionné, vous pouvez effacer son élément en touchant le nom de prise qui apparaît en jaune dans la liste des prises sur le côté droit ou en touchant le bouton **MENU** puis en touchant le bouton **CLEAR** dans le menu local.



### Édition des noms d'élément

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le nom de fichier ou le titre, puis touchez le bouton **ADJUST ENTRY** dans le menu local pour ouvrir l'écran **ADJUST XXX** (« XXX » est le numéro d'élément).



3. Les caractères affichés à côté du bouton **TITLE** forment le titre de l'élément sélectionné. Touchez le bouton **TITLE** pour ouvrir l'écran **EDIT TITLE** (éditer le titre) où vous pouvez modifier le titre de l'élément.



Saisissez le titre. Suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.

4. Touchez le bouton **Enter** de l'écran **EDIT TITLE** ou pressez la molette **DATA** pour valider le changement de titre.

#### NOTE

Quand une prise est sélectionnée en écran **ENTRY** ou quand un des boutons d'assignation de touche de gauche est sélectionné en écran d'assignation de fichier **ASSIGN**, vous pouvez aussi ouvrir l'écran **ADJUST** en touchant le bouton **MENU** puis en touchant le bouton **ADJUST** dans le menu local.



Écran de liste des éléments (**ENTRY**)

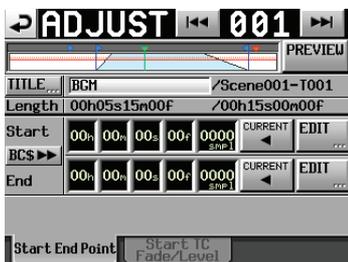


Écran d'assignation de fichier (ASSIGN)

## Édition des points de début/fin de lecture

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez le nom de fichier ou le titre, puis touchez le bouton **ADJUST** ENTRY dans le menu local pour ouvrir l'écran **ADJUST XXX** (« XXX » est le numéro d'élément).

La page de points de début/fin (Start End Point) s'affichera automatiquement.



3. Quand vous touchez une unité dans l'affichage de temps, son fond devient jaune et le curseur correspondant commence à clignoter. Après sélection d'une unité dans l'affichage de temps, utilisez la molette **DATA** pour changer le point de début (Start) et le point de fin (End). Amener l'unité sélectionnée au-delà de sa limite maximale (minimale) augmentera (diminuera) de un l'unité supérieure.
4. Sélectionnez l'unité de résolution que vous voulez changer. Sélectionnez l'unité frame (f) pour changer avec une précision d'une image (frame), ou sélectionnez l'unité sample (smpl) pour changer avec une précision d'un échantillon.

### NOTE

- Quand une prise est sélectionnée en écran **ENTRY** ou quand un des boutons d'assignation de touche de gauche est sélectionné en écran d'assignation de fichier **ASSIGN**, vous pouvez aussi ouvrir l'écran **ADJUST** en touchant le bouton **MENU** puis en touchant le bouton **ADJUST** dans le menu local.
- Touchez le bouton **CURRENT** pour capturer la position de lecture actuelle comme position de début/fin (Start/End).
- Touchez le bouton **BC\$ ▶▶** pour ouvrir une fenêtre locale dans laquelle vous pouvez régler les heures de début (Start) et de fin (End) sur les marqueurs **BC\$STANDBY** et **END** ou les ramener respectivement aux heures de début et de fin du fichier.
  - Touchez le bouton **CAPTURE** pour régler les points Start et End sur les marqueurs **BC\$STANDBY** et **END**.
  - Touchez le bouton **RESET** pour ramener les points Start et End sur le début et la fin du fichier.



## 9 – Mode Playlist

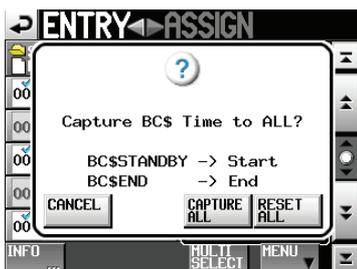
### Réglage de la lecture sur la plage BC\$STANDBY/END

En une seule opération, vous pouvez régler la plage de lecture sur l'intervalle compris entre les marqueurs BC\$STANDBY–BC\$END.

1. Touchez le bouton MENU en écran ASSIGN ou ENTRY de mode Playlist pour ouvrir un menu local.



2. Touchez le bouton CAPTURE BC\$ pour ouvrir la fenêtre locale suivante.



#### NOTE

Touchez le bouton CANCEL de la fenêtre locale pour revenir à l'écran ASSIGN ou ENTRY.

3. Touchez le bouton CAPTURE ALL (tout capturer) pour ouvrir une fenêtre de confirmation.



4. Dans la fenêtre de confirmation, touchez le bouton CAPTURE ALL pour choisir l'intervalle BC\$STANDBY–BC\$END comme plage de lecture.

#### NOTE

Touchez le bouton CANCEL de la fenêtre locale pour revenir à l'écran ASSIGN ou ENTRY.

5. Dans la fenêtre locale qui apparaît après l'étape 1, si vous touchez le bouton RESET ALL (tout réinitialiser), le message suivant apparaît.



6. Touchez le bouton RESET ALL de la fenêtre locale pour réinitialiser les heures de début et de fin de l'élément et les recaler sur le début et la fin du fichier.

#### NOTE

Touchez le bouton CANCEL de la fenêtre locale pour revenir à l'écran ASSIGN ou ENTRY.

## Édition des points de début et de fin de lecture à l'aide des boutons numériques et de l'écran de liste des marqueurs

1. Quand vous touchez le bouton **EDIT** en page Start End Point de l'écran **ADJUST XXX**, l'écran **EDIT START POINT** ou **EDIT END POINT** pour l'édition respectivement du point de début et du point de fin de lecture s'affiche.



Utilisez le bouton **FRAME EDIT** de l'écran **EDIT START POINT** pour déterminer si vous voulez ou non saisir le nombre d'images.

2. Utilisez les boutons numériques pour saisir le point de début/fin de lecture.
  - Si vous commencez la saisie sans sélectionner une unité, la saisie se fera à partir de la plus petite unité.
  - Pour saisir une unité spécifique, touchez-la afin de rendre son fond jaune, puis utilisez les touches numériques et la molette **DATA** pour saisir deux chiffres à la fois.
  - Touchez le bouton **CURRENT ▼** pour copier la position actuelle de lecture comme valeur saisie.
  - Touchez le bouton **SET MAX ▲** pour saisir comme valeur la fin du fichier.



- Touchez le bouton **CLEAR** pour ramener toutes les valeurs à 00.
- Touchez le bouton **Mark List** pour ouvrir la liste des marqueurs dans laquelle vous pouvez copier la position temporelle d'un marqueur donné.



Dans cet écran, touchez le bouton **→** d'un marqueur pour copier sa position temporelle dans le point de début/fin de lecture et revenir à l'écran **ADJUST XXX**.

3. Touchez le bouton **ENTER** pour confirmer le réglage.

### NOTE

Quand vous changez l'heure de début/fin de lecture, la longueur de l'intervalle entre le début et la fin de la lecture est automatiquement ajustée pour dépasser la longueur totale du fade-in et du fade-out.

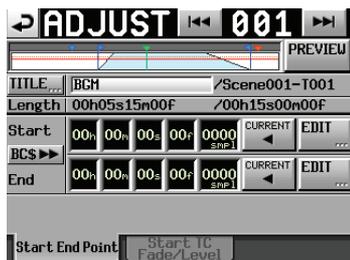
### CONSEIL

- Vous pouvez aussi utiliser la touche **PLAY** et d'autres touches de transport tout en écoutant l'audio pour trouver l'endroit voulu puis presser le bouton **CURRENT ▼** pour saisir cette valeur.
- Cela peut aussi s'éditer au moyen d'un clavier externe dans les écrans **EDIT START POINT** et **EDIT END POINT**. Pressez la touche **ESC** (Échap) du clavier pour effacer toutes les valeurs (les ramener à 00).

## 9 – Mode Playlist

### Édition de l'heure de début de lecture

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez un nom de fichier ou un titre, puis touchez le bouton **ADJUST ENTRY** dans le menu local pour ouvrir l'écran **ADJUST XXX** (« XXX » est le numéro d'élément).



#### NOTE

Quand une prise est sélectionnée en écran **ENTRY** ou quand un des boutons d'assignation de touche de gauche est sélectionné en écran d'assignation de fichier **ASSIGN**, vous pouvez aussi ouvrir l'écran **ADJUST** en touchant le bouton **MENU** puis en touchant le bouton **ADJUST** dans le menu local.

3. Touchez l'onglet **Start TC Fade/Level** pour ouvrir la page représentée ci-dessous. La valeur affichée pour le paramètre **Start TC** est l'heure de début pour l'élément sélectionné.



4. Touchez le bouton **EDIT** pour ouvrir l'écran **EDIT START T/C** et utilisez les boutons numériques pour régler le timecode de début (**Start TC**).



Utilisez le bouton **FRAME EDIT** de l'écran **EDIT START T/C** pour déterminer si vous voulez ou non saisir le nombre d'images.

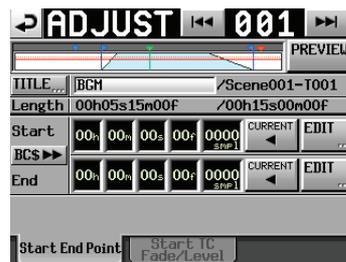
5. Utilisez les boutons numériques pour saisir l'heure de début de lecture.
  - Si vous commencez la saisie sans sélectionner une unité, la saisie se fera à partir de la plus petite unité.
  - Pour saisir une unité spécifique, touchez-la afin de rendre son fond jaune, puis utilisez les boutons numériques et la molette **DATA** pour saisir deux chiffres à la fois.
  - Touchez le bouton **CURRENT ▼** pour copier le timecode actuel comme valeur saisie.
  - Touchez le bouton **CLEAR** pour ramener toutes les valeurs à 00.
7. Touchez le bouton **ENTER** pour valider la saisie.

#### CONSEIL

- Vous pouvez aussi utiliser la touche **PLAY** et d'autres touches de transport tout en écoutant l'audio pour trouver l'endroit voulu puis presser le bouton **CURRENT ▼** pour saisir cette valeur.
- L'édition peut aussi se faire depuis un clavier externe.
- Pressez la touche **ESC** (Échap) du clavier pour effacer toutes les valeurs (les ramener à 00).

### Édition des durées et niveaux des fondus (fade-ins/outs)

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez un nom de fichier ou un titre, puis touchez le bouton **ADJUST ENTRY** dans le menu local pour ouvrir l'écran **ADJUST XXX** (« XXX » est le numéro d'élément).



3. Touchez l'onglet **Start TC Fade/Level** pour ouvrir la page représentée ci-dessous.



- Sélectionnez la commande rotative Fade In, Fade Out ou Level (niveau), et tournez la molette **DATA** pour changer la valeur.

### Plages de réglage :

Fade In/Out Length (durée de fade-in/out) : 0–30 secondes (0,1 seconde par pas ou 1,0 seconde par pas quand la molette est pressée pendant qu'on la tourne)  
 Level (niveau) : -∞ à +10 dB

### NOTE

- Quand la durée du fade-in ou fade-out est changée, la valeur est automatiquement ajustée pour rester dans l'intervalle déterminé par les heures de début et de fin de lecture.
- Le niveau de lecture est représenté par la ligne rouge pleine.
- Le niveau nominal (0 dB) est représenté par la ligne orange en pointillés.

## Lecture dans les écrans ADJUST

Vous pouvez utiliser les commandes de transport en écran **ADJUST XXX** pour lire une prise pendant que vous ajustez ses réglages.

- Le fonctionnement est le même que durant une opération de transport normale sauf que les touches **◀◀** ou **▶▶** servent à sauter au début du fichier, au point de début (Start Point), au point de fin (End Point) et à la fin du fichier.
- Si vous changez le point de début ou la durée de fade-in, la tête de lecture se place sur le point de début. Si vous les changez durant la lecture, la lecture reprend après déplacement de la tête de lecture.
- Si vous changez le point de fin ou la durée de fade-out, la tête de lecture se place sur le point ci-dessous. Si vous les changez durant la lecture, la lecture reprend après déplacement de la tête de lecture.

	PREVIEW OFF	PREVIEW ON
<b>Si vous changez le point de fin (End Point)</b>	2 secondes avant le point de fin	2 secondes avant le début du fade-out
<b>Si vous changez la durée du fade out (Fade Out Length)</b>	2 secondes avant le début du fade-out	2 secondes avant le début du fade-out

- Touchez le bouton **PREVIEW** pour changer la façon dont se fait la lecture en écran **ADJUST XXX**.

### Lecture quand **PREVIEW** est désactivé (**OFF**)

- L'audio d'origine est lu sans être affecté par les réglages Fade In, Fade Out et Level.
- Vous pouvez sortir de la plage délimitée par les points de début et de fin.
- Quand le point de fin est atteint durant la lecture, la tête de lecture revient au point de début et s'arrête.
- Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture depuis le point de début (Start Point).
- Allez au-delà du point de fin (End Point) en utilisant la touche **▶▶**, la touche **▶▶|**, les touches **SHIFT+▶▶|** et la molette **JOG/SHUTTLE**.

### Lecture quand **PREVIEW** est activé (**ON**)

- Seule la plage entre les points de début et de fin est lue. Accéder à des points extérieurs à cette plage n'est pas possible.
- L'audio est lu avec intervention des réglages Fade In, Fade Out et Level.

## 9 – Mode Playlist

### Sauvegarde des playlists

Vous pouvez sauvegarder la playlist actuelle dans la session chargée sous forme de fichier JPPA PPL.

#### ATTENTION

Après avoir édité une playlist, sauvegardez-la si nécessaire. Si vous ne sauvegardez pas une playlist que vous avez éditée, tous les changements effectués seront effacés quand, par exemple, vous chargerez une autre playlist, retirerez la carte sélectionnée ou éteindrez l'unité.

Un « \* » apparaît dans le bouton de nom de fichier ou de titre lorsqu'une édition a été effectuée mais qu'il n'y a pas eu encore de sauvegarde. Quand un « \* » est affiché, un message local vous demandant si vous voulez sauvegarder la playlist apparaît lorsque vous essayez de faire quoi que ce soit qui pourrait effacer les éditions, y compris le chargement d'une autre playlist, la création d'une nouvelle playlist et le changement de mode de fonctionnement.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant PPL pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez un nom de fichier ou un titre pour ouvrir un menu local et touchez le bouton **SAVE** pour commencer la sauvegarde de la playlist.



Durant la sauvegarde, une fenêtre affichant la progression apparaît. Une fois la sauvegarde terminée, la fenêtre disparaît.

#### NOTE

Vous pouvez aussi sauvegarder une playlist en touchant le bouton **MENU** de l'écran **ASSIGN** ou **ENTRY** pour ouvrir un menu local et en touchant le bouton **SAVE**.



Écran de liste des éléments (ENTRY)

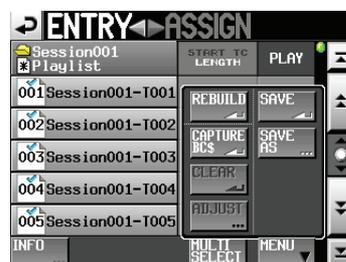


Écran d'assignation de fichier (ASSIGN)

### Dénomination et sauvegarde des playlists

Dans l'écran **ENTRY** ou **ASSIGN**, après avoir touché le bouton **MENU** pour ouvrir le menu local, si vous touchez le bouton **SAVE AS** au lieu du bouton **SAVE**, vous pouvez renommer la playlist avant de la sauvegarder.

1. Pressez la touche **HOME** de la face avant pour ouvrir l'écran d'accueil.
2. Touchez un bouton de nom de fichier ou de titre pour ouvrir un menu local et touchez le bouton **SAVE AS**.



L'écran **PLAYLIST NAME** dans lequel vous pouvez saisir un nouveau nom pour la playlist s'ouvre.



3. Saisissez le nom de la playlist. Suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.
4. Touchez le bouton **Enter** de l'écran **PLAYLIST NAME** ou pressez la molette **DATA** pour sauvegarder la playlist avec ce nom. Durant la création du fichier, une fenêtre affichant la progression apparaît. Une fois le fichier créé, la fenêtre disparaît.

#### NOTE

Si un fichier portant le même nom existe déjà, une fenêtre locale s'ouvre pour que vous confirmiez que vous voulez écraser le fichier affiché. Touchez le bouton **OK** pour écraser le fichier. Touchez le bouton **CANCEL** (annuler) pour revenir à l'écran **PLAYLIST NAME**.

## CONSEIL

Vous pouvez aussi sauvegarder une playlist en touchant le bouton **MENU** de l'écran d'assignation de fichier **ASSIGN** ou de liste d'éléments **ENTRY** afin d'ouvrir un menu local et en touchant le bouton **SAVE AS**.



## CONSEIL

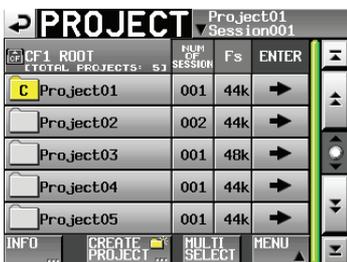
Vous pouvez aussi toucher le bouton de nom de projet/session actuel en haut à droite de l'écran **PROJECT** pour ouvrir l'écran de sélection de playlist pour la session actuelle.

4. Touchez le nom de la playlist que vous voulez lire pour la sélectionner. Son fond devient jaune.
5. Touchez le bouton **MENU** en écran de sélection de playlist pour ouvrir un menu local.

## Lecture en mode Playlist

### Sélection de projet, session et playlist

1. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.



2. Touchez le bouton **→** du projet qui contient la playlist que vous voulez lire pour ouvrir l'écran de sélection de session.

S'il ne s'agit pas du projet actuel, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien le charger. Touchez le bouton **OK**.



3. Touchez le bouton **→** de la session qui contient la playlist que vous voulez lire pour ouvrir l'écran de sélection de playlist.

Si ce n'est pas la session actuelle, une fenêtre locale apparaît pour que vous confirmiez que vous voulez bien la charger. Touchez le bouton **OK**.



#### Menu local de l'écran de sélection de playlist

6. Touchez le bouton **LOAD** dans le menu local pour charger la playlist. Une fenêtre de confirmation apparaît.



7. Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**. Une fois le chargement terminé, l'écran d'accueil réapparaît.

## NOTE

Dans l'écran de sélection de playlist, vous pouvez aussi toucher le bouton **→** de la playlist que vous voulez charger plutôt que de toucher le bouton **MENU** puis le bouton **LOAD** dans le menu local.

Quand le même message que ci-dessus apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.

## Réglages de la fonction de lecture en ligne (Online)

Référez-vous à « Fonction de lecture en ligne (Online Function) » en page 129 pour faire les réglages de la sortie en ligne.

## 9 – Mode Playlist

### Contrôle de la lecture en mode Playlist

Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture.

Pressez la touche **PAUSE** pour mettre la lecture en pause.

Pressez à nouveau la touche **PLAY** pour reprendre la lecture.

Pressez la touche **STOP [RETAKE]** pour stopper la lecture.

Pressez la touche **◀◀ [MARK ◀◀]** ou la touche **▶▶ [MARK ▶▶]** pour sauter à la prise voisine.

Pressez et maintenez la touche **◀◀ [◀◀◀◀]** ou **▶▶ [▶▶▶▶]** pour une recherche vers l'arrière ou vers l'avant.

Pressez la touche **◀◀ [MARK ◀◀]** ou **▶▶ [MARK ▶▶]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour vous déplacer entre les marqueurs.

Pressez et maintenez la touche **◀◀ [◀◀◀◀]** ou **▶▶ [▶▶▶▶]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour une recherche à haute vitesse.

#### NOTE

- En écran **PLAY SETUP** (réglages de lecture), vous pouvez déterminer si seule la prise actuellement sélectionnée est lue ou si toutes les prises de la session actuelle doivent l'être. Vous pouvez aussi activer et désactiver la lecture en boucle (voir « Réglages de lecture (PLAY SETUP) » en page 102).
- Les fonctions de lecture peuvent aussi être pilotées depuis une télécommande branchée au connecteur parallèle.

### Emploi de la fonction de rappel (Call)

Pressez la touche **CALL [CHASE]** pour revenir au dernier point de démarrage de la lecture depuis le mode de pause de lecture (point call) et remettre l'unité en pause de lecture.

### Point BWF-J (mode Playlist)

Quand le paramètre Follow BWF-J (suivre les repères BWF-J) est activé (ON), si un point de repère BWF-J est détecté durant la lecture, l'opération correspondante suivante se produit. De plus, si le paramètre BWF-J Tally Out (sortie de témoin BWF-J) est activé (ON), en réponse à chaque point de repère BWF-J, le signal de repère cue et le signal témoin tally seront produits par le connecteur de télécommande parallèle.

BC\$STANDBY	Quand un élément est sélectionné, le transport se cale sur le premier point BC\$STANDBY comme point de début de lecture. Durant la lecture, la lecture se met en pause quand ce point de repère est détecté. Dans les deux cas, un signal témoin tally BC\$STANDBY est produit.
BC\$CM	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$CM est produit.
BC\$END	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$END est produit.
BC\$STOP	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$STOP est produit et la lecture s'arrête.
BC\$FILE	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$END est produit. S'il y a un point de repère BC\$STANDBY dans l'élément suivant, la lecture se met en pause à cet endroit. Un témoin tally BC\$STANDBY est produit.
BC\$PAUSE	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal témoin tally BC\$PAUSE est produit et la lecture se met en pause.

### Emploi de la fonction de lancement instantané (Flash Start)

La lecture à lancement instantané est possible à l'aide d'une télécommande RC-HS32PD ou RC-HS20PD TASCAM (vendues séparément) ou d'une autre télécommande. Pour des détails, voir « Fonction Flash Start » en page 130.

Dans ce chapitre, nous expliquons comment utiliser l'unité en mode On-air (voir « Sélection du mode de fonctionnement » en page 47).

Veillez vous référer à « 4 – Fonctionnement de base » en page 29 pendant que vous lisez ce chapitre ainsi qu'à « En mode On-air » en page 22.

## Sélection des fichiers à lire

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner les fichiers audio du dossier racine de la carte CF pour les lire (seuls les fichiers ayant la fréquence d'échantillonnage sur laquelle est actuellement réglée l'unité peuvent être lus).

1. Touchez le champ d'information ou le bouton de nom de prise en écran d'accueil pour ouvrir un menu local et touchez le bouton **ON AIR LIST** pour ouvrir l'écran **ON AIR LIST**. Vous pouvez aussi presser la touche **PROJECT** pour ouvrir l'écran **ON AIR LIST**. L'écran **ON AIR LIST** affiche par ordre alphabétique les fichiers audio du répertoire racine de la carte CF qui correspondent à la fréquence d'échantillonnage réglée.
2. Touchez les boutons **SELECT** du côté gauche de l'écran **ON AIR LIST** pour cocher/décocher les fichiers. Les fichiers cochés serviront à la lecture on-air. Décochez une case (elle devient grise) pour désélectionner un fichier de la lecture on-air.



### NOTE

- Par défaut, tous les fichiers du dossier racine de la carte CF sont cochés.
- Seuls sont affichés les fichiers dont la fréquence d'échantillonnage correspond à celle réglée pour l'unité (Fs).
- Même si leur fréquence d'échantillonnage correspond au réglage Fs, les fichiers ayant plus de 2 canaux et les autres fichiers qui ne peuvent pas être lus par cette unité ne seront ni reconnus ni affichés.
- Le nombre maximal de fichiers audio pouvant être reconnus et affiché est de 100. Si le dossier racine contient plus de 100 fichiers à la fréquence d'échantillonnage (Fs) actuellement réglée, les 100 premiers (par ordre alphabétique) seront reconnus.
- Les boutons **SELECT** ne peuvent être utilisés que quand la lecture est arrêtée et le bouton **ON AIR** sur **OFF**.
- La colonne **LENGTH** affiche la longueur de la zone lisible du fichier. Sous l'intitulé de la colonne « **LENGTH** », en haut à droite, est affichée la durée totale de lecture de tous les fichiers sélectionnés.

- Touchez le bouton **INFO** pour ouvrir une fenêtre locale affichant des informations sur le fichier de la prise actuellement sélectionnée s'il y en a une.



Si aucune prise n'est actuellement sélectionnée ou s'il n'y a aucun fichier valide, les informations concernent le réglage de fréquence d'échantillonnage (Fs) et la capacité de la carte.



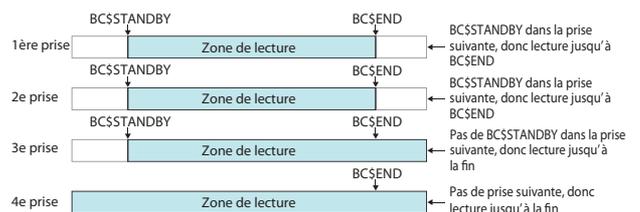
## Zone de lecture en mode On-air

Bouton ON AIR	BWF-J Follow	BC\$END Mode	Zone lisible
OFF	-	-	Totalité de la prise
ON	OFF	-	Totalité de la prise
ON	ON	Normal	Totalité de la prise
ON	ON	Jump to Standby	Si la prise suivante a un marqueur BC\$STANDBY :
			BC\$STANDBY jusqu'à BC\$END
ON	ON	Jump to Standby	Si la prise suivante n'a pas de marqueur BC\$STANDBY :
			BC\$STANDBY jusqu'à la fin de la prise

### NOTE

- S'il n'y a pas de marqueur BC\$STANDBY, la lecture se fait depuis le début de la prise
- S'il n'y a pas de marqueur BC\$END, la lecture se fait jusqu'à la fin de la prise
- Les marqueurs autres que BC\$STANDBY et BC\$END n'ont pas d'effet sur la zone de lecture.
- Pour des détails sur l'utilisation de BC\$END MODE, voir « Page GENERAL (réglages de lecture) » en page 102.

### Exemples de zones de lecture avec ON AIR activé, Follow BWF-J sur ON et BC\$END Mode sur Jump to Standby



## 10 – Mode On-air

### Emploi du bouton ON AIR pour alterner les modes entre lecture de préparation/confirmation et lecture pour diffusion

Vous pouvez utiliser les boutons ON AIR dans l'écran d'accueil et dans l'écran ON AIR LIST pour alterner entre les modes lecture de « préparation/confirmation » et lecture pour « diffusion ».

- Bouton ON AIR activé (rouge) : mode de lecture de diffusion

Le bouton de lecture de premier segment (CREDITS) est désactivé et seule la plage lisible peut être lue (la lecture CREDITS et les boutons de contrôle d'écran ON AIR LIST et de nom de fichier sont aussi désactivés). Quand vous passez de OFF à ON, le compteur temporel de l'écran d'accueil se met à afficher le temps total et la lecture se met en pause au début de la première prise.

- Bouton ON AIR désactivé : mode de lecture de préparation/confirmation

Le bouton de lecture CREDITS est activé, et il est possible de rallier et lire n'importe quelle partie d'un fichier (prise).

Quand vous passez de ON à OFF, le compteur temporel de l'écran d'accueil se met automatiquement à afficher le temps écoulé.

#### NOTE

Le bouton ON AIR ne peut être utilisé qu'à l'arrêt.

### Contrôle de la lecture en mode On-air

Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture.

Pressez la touche **PAUSE** pour mettre la lecture en pause.

Pressez à nouveau la touche **PLAY** pour reprendre la lecture.

Pressez la touche **STOP [RETAKE]** pour stopper la lecture.

Pressez la touche **◀◀ [MARK ◀◀]** ou la touche **▶▶ [MARK ▶▶]** pour sauter à l'élément voisin.

Pressez et maintenez la touche **◀◀ [◀◀◀] ou ▶▶ [▶▶▶]** pour une recherche vers l'arrière ou vers l'avant.

Pressez la touche **◀◀ [MARK ◀◀]** ou la touche **▶▶ [MARK ▶▶]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour vous déplacer entre les marqueurs.

Pressez et maintenez la touche **◀◀ [◀◀◀] ou ▶▶ [▶▶▶]** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour une recherche à haute vitesse.

#### NOTE

- En écran **PLAY SETUP** (réglages de lecture), vous pouvez déterminer si seule la prise actuellement sélectionnée est lue ou si toutes les prises du dossier racine doivent l'être. Vous pouvez aussi activer et désactiver la lecture en boucle (voir « Réglages de lecture (PLAY SETUP) » en page 102).
- Les fonctions de lecture peuvent aussi être pilotées depuis une télécommande branchée au connecteur parallèle.

### Lecture de premier segment (« Credits »)

Cette fonction facilite la lecture des débuts de fichier. Le terme « credits » est couramment utilisé au Japon pour l'audio lu au début d'un programme.

1. Désactivez le bouton ON AIR en écran d'accueil ou en écran ON AIR LIST.
2. Sélectionnez le fichier (prise) voulu avec les boutons de nom de fichier de l'écran ON AIR LIST ou les touches **◀◀** et **▶▶**.

#### NOTE

- Seuls les fichiers lisibles peuvent être sélectionnés.
  - Après démarrage, changement de la fréquence d'échantillonnage (Fs) ou activation du mode On-air, le premier fichier lisible de la liste sera sélectionné comme prise actuelle pour la lecture.
3. Touchez le bouton de lecture CREDITS dans l'écran d'accueil ou l'écran ON AIR LIST pour lancer la lecture du premier segment de la prise actuelle depuis son début. La lecture s'arrête quand le marqueur approprié est atteint.

- Quand le réglage Follow BWF-J est sur ON, la lecture se poursuit du début du fichier jusqu'au premier marqueur BC\$STANDBY.

- Quand le réglage Follow BWF-J est sur OFF, la lecture se poursuit du début du fichier jusqu'au premier marqueur.

- Si aucune des conditions précédentes ne s'applique, le fichier est lu jusqu'à sa fin puis la lecture s'arrête.

Durant la lecture, le bouton de nom de prise du fichier lu apparaît en vert dans l'écran ON AIR LIST.



4. Durant la lecture de premier segment, vous pouvez presser le bouton de lecture CREDITS pour arrêter la lecture.

#### NOTE

Les boutons de nom de prise et de lecture CREDITS de l'écran ON AIR LIST ne peuvent être utilisés que si le bouton ON AIR est désactivé (OFF) et la lecture à l'arrêt ou durant la lecture de premier segment. Ils ne peuvent pas être utilisés quand le bouton ON AIR est activé (ON) ou durant la lecture ordinaire.

### Emploi de la fonction de rappel (Call)

Pressez la touche **CALL [CHASE]** pour revenir au dernier point de démarrage de la lecture depuis le mode de pause de lecture (point call) et remettre l'unité en pause de lecture.

## Point BWF-J (mode On-air)

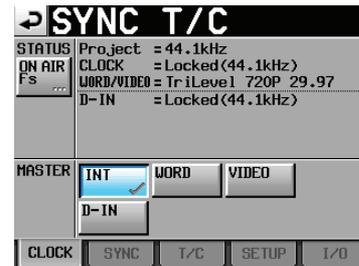
Quand le paramètre Follow BWF-J (suivre les repères BWF-J) est activé (ON), si un point de repère BWF-J est détecté durant la lecture, l'opération correspondante suivante se produit. De plus, si le paramètre BWF-J Tally Out (sortie de témoin BWF-J) est activé (ON), en réponse à chaque point de repère BWF-J, le signal de repère cue et le signal témoin tally seront produits par le connecteur de télécommande parallèle.

BC\$STANDBY	Quand le bouton ON AIR est activé (ON), le transport rejoint le premier point BC\$STANDBY de la première prise comme point de début de lecture. Durant la lecture, la lecture se met en pause quand ce type de point de repère est détecté.* Dans les deux cas, un signal témoin tally BC\$STANDBY est produit. *Si BC\$END Mode est réglé sur Jump to Standby, la lecture se met en pause.
BC\$CM	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$CM est produit.
BC\$END	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$END est produit. *Si BC\$END Mode est réglé sur Jump to Standby et si la prise suivante possède un point de repère BC\$STANDBY, la lecture se poursuit depuis ce point.
BC\$STOP	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$STOP est produit et la lecture s'arrête.
BC\$FILE	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal CUE BC\$END est produit. S'il y a un point de repère BC\$STANDBY dans l'élément suivant, la lecture se met en pause à cet endroit. Un témoin tally BC\$STANDBY est produit.
BC\$PAUSE	Durant la lecture, quand ce point de repère est détecté, un signal témoin tally BC\$PAUSE est produit et la lecture se met en pause.

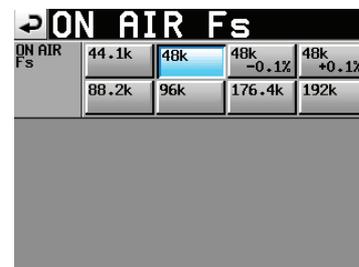
## Changement de la fréquence d'échantillonnage en mode On-air

Vous pouvez changer la fréquence d'échantillonnage quand la lecture est arrêtée en mode On-air au moyen de la page CLOCK de l'écran SYNC T/C.

1. Touchez le bouton SYNC de l'écran d'accueil ou le bouton SYNC T/C de l'écran MENU pour ouvrir la page CLOCK de l'écran SYNC T/C.



2. Touchez le bouton ON AIR Fs en haut à gauche de l'écran pour ouvrir l'écran ON AIR Fs.



3. Touchez le bouton de la fréquence d'échantillonnage désirée pour ouvrir une fenêtre de confirmation. Touchez le bouton OK.
4. Quand un second message de confirmation apparaît, touchez à nouveau le bouton OK.

### NOTE

- Après avoir changé la fréquence d'échantillonnage (Fs), seuls les fichiers correspondant à la valeur sélectionnée pour Fs seront affichés dans l'écran ON AIR LIST.
- Même si leur fréquence d'échantillonnage correspond au réglage Fs, les fichiers ayant plus de 2 canaux et les autres fichiers qui ne peuvent pas être lus par cette unité ne seront pas reconnus.

## Limitations en mode On-air

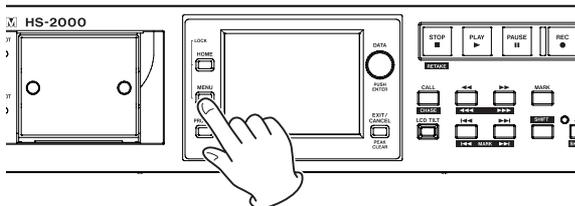
- Certains réglages (mode de lecture en boucle, auto cue, auto ready, lecture incrémentielle) de l'écran PLAY SETUP seront désactivés lors du passage en mode On-air. Ils peuvent être activés (ON), mais ce changement ne sera pas conservé.
- En mode On-air, il n'est pas possible de fixer, éditer ou effacer des marqueurs. Si vous pressez la touche Mark, un message apparaît pour vous avertir qu'on ne peut pas placer de marqueur en mode On-air (« Cannot set Mark point in ON AIR Mode »).
- Les boutons EDIT NAME, EDIT TIME et DELETE de l'écran de liste des marqueurs apparaissent désactivés.

# 11 – Réglages internes

Dans ce chapitre, nous expliquerons en détail les réglages internes de l'unité.

## Écran Menu

Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran MENU comme représenté ci-dessous.



- **Bouton REC SETUP**  
Pour les réglages d'enregistrement.
- **Bouton PLAY SETUP**  
Pour les réglages de lecture.
- **Bouton SYNC T/C**  
Pour les réglages de synchronisation et de timecode.
- **Bouton REMOTE SETUP**  
Pour les réglages de télécommande externe.
- **Bouton AUDIO I/O**  
Pour les réglages relatifs aux signaux audio entrants et sortants.
- **Bouton METER SETUP**  
Pour les réglages d'indicateur de niveau.
- **Bouton SYSTEM SETUP**  
Pour les réglages de système.
- **Bouton VERSION INFO**  
Pour afficher la version du système.
- **Bouton BROWSE**  
Pour afficher et effectuer des opérations sur les dossiers et fichiers des cartes CF et de la mémoire USB.
- **Bouton MEDIA MANAGE**  
Pour effectuer des opérations, dont la copie et le formatage, sur les cartes CF et la mémoire USB.
- **Bouton OPERATION MODE**  
Pour régler le mode de fonctionnement.

## Réglages d'enregistrement (REC SETUP)

L'écran REC SETUP a trois onglets (pages) : REC MODE, FILE FORMAT et OPTIONS.

Touchez un onglet en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

### Page REC MODE (mode d'enregistrement)

Sert aux réglages relatifs au mode d'enregistrement.



#### Confidence Monitor

Commute ON (par défaut) ou OFF la fonction d'écoute de vérification d'enregistrement, qui permet l'écoute immédiate du signal enregistré en vue de contrôle. Toutefois, pour utiliser la fonction d'écoute de vérification d'enregistrement, la fréquence d'échantillonnage et le nombre de pistes doivent être réglés comme suit.

Fs (fréquence d'échantillonnage) 44.1k, 48k, 48k-0.1% ou 48+0.1%

REC Mode Single

#### NOTE

Si le réglage de fréquence d'échantillonnage (Fs) du projet actuel est 88,2, 96, 176,4 ou 192 kHz, ou si REC Mode est réglé sur Mirror, le réglage Confidence Monitor restera sur OFF.

#### REC Mode

Single L'unité n'enregistre que sur la carte CF actuellement sélectionnée (par défaut).

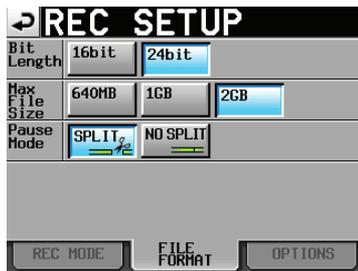
Mirror L'unité enregistre simultanément sur les deux cartes CF.

#### NOTE

Si le réglage de fréquence d'échantillonnage (Fs) du projet actuel est 88,2, 96, 176,4 ou 192 kHz, ou si Confidence Monitor est réglé sur ON, le réglage REC Mode restera sur Single.

## Page FILE FORMAT (format de fichier)

Sert aux réglages relatifs au format de fichier.



### Bit Length

Réglez la résolution en bits de la quantification d'enregistrement des fichiers au moyen des boutons suivants.

Boutons de réglage : 16bit (par défaut), 24bit

### Max File Size

Réglez la taille maximale des fichiers d'enregistrement au moyen des boutons suivants.

Boutons de réglage : 640MB, 1GB, 2GB (par défaut)

### Pause Mode

Choisissez de créer ou non des fichiers séparés à chaque pause d'enregistrement au moyen des boutons suivants.

Boutons de réglage : SPLIT (par défaut), NO SPLIT (pas de création de nouveau fichier)

## Page OPTIONS

Sert aux réglages relatifs au préenregistrement et aux marqueurs automatiques.



### PreREC Time

Réglez cette fonction de pré-enregistrement ON ou OFF et fixez sa durée (par défaut : OFF).

Quand PreREC Time est sur ON, les signaux qui entrent alors que l'enregistrement n'est qu'armé sont quand même capturés et conservés dans la mémoire intégrée durant le temps réglé ici, ce qui permet d'enregistrer et de conserver temporairement 5 secondes de signal entrant avant que l'enregistrement ne soit lancé manuellement.

Pour fixer le temps de pré-enregistrement, touchez le bouton rotatif et réglez sa valeur avec la molette **DATA**.

Plage de réglage : 1–5 secondes (par défaut : 2 secondes).

### Auto Marker

Sert aux réglages relatifs aux marqueurs automatiques.

- **Audio Over**  
Sert à ajouter des marqueurs quand le niveau audio que vous avez fixé est dépassé.  
Réglez cette fonction ON ou OFF et fixez son seuil de déclenchement (par défaut : OFF).  
Pour fixer le seuil de déclenchement, touchez le bouton rotatif et réglez sa valeur avec la molette **DATA**.

**Options de réglage :** -0.20dB (par défaut), -0.17dB, -0.13dB, -0.10dB, -0.06dB, -0.03dB

Les réglages faits ici se reflètent dans le paramètre Over Level de l'écran **METER SETUP**.

- **Time Interval**  
Sert à ajouter des marqueurs à intervalles de temps fixes. Réglez cette fonction ON ou OFF et fixez l'intervalle de temps (par défaut : OFF).  
Pour fixer l'intervalle de temps, touchez le bouton rotatif, et réglez sa valeur avec la molette **DATA**.  
La plage de réglage va de 1 à 10 minutes (par défaut : 5 minutes).
- **Sync Unlock**  
Sert à ajouter un marqueur en cas de perte de synchronisation avec l'horloge maître. Commutez cette fonction ON ou OFF (par défaut : OFF).
- **PRE/REC/END**  
Sur ON, des marqueurs sont automatiquement ajoutés au point de début de pré-enregistrement, au point de début d'enregistrement et au point de fin d'enregistrement (par défaut : OFF).

### NOTE

- Un événement Audio Over survient quand le niveau dépasse le seuil représenté par le niveau maximal (0 dBFS) minoré de la valeur réglée par l'utilisateur (dans l'exemple ci-dessus, ce serait quand le niveau arrive à moins de 0,20 dB du niveau maximal).
- Les marqueurs automatiques PRE/REC/END ne sont ajoutés aux prises qu'en mode Take. Ils n'apparaîtront pas dans la timeline en mode Timeline.
- Après qu'un marqueur automatique Audio Over ou Sync Unlock ait été ajouté, le même type de marqueur ne pourra pas être de nouveau ajouté dans les 10 secondes suivantes.

# 11 – Réglages internes

## Réglages de lecture (PLAY SETUP)

Sert aux réglages relatifs à la lecture.

### Page GENERAL (réglages de lecture)

Sert aux réglages relatifs au mode de lecture.



#### Play Mode

Déterminez comment se fait la lecture des prises et éléments au moyen des boutons suivants. Ce réglage affecte tous les modes sauf le mode Timeline.

**One Take (par défaut)** Seule la prise ou l'élément actuellement sélectionné est lu.

**All Take** Toutes les prises de la session actuellement chargée ou tous les éléments de la playlist sont lus.

#### Repeat Mode

Active (ON)/désactive (OFF, par défaut) la lecture en boucle.

#### Follow BWF-J (par défaut : OFF)

Active (ON) ou désactive (OFF) la fonction de point de repère BWF-J.

Ce réglage peut être fait indépendamment pour chaque mode.

Quand la fonction de point de repère BWF-J est sur ON, le fonctionnement suit les points BWF-J présents dans les sessions et dans les prises.

Pour des détails de fonctionnement, voir les pages suivantes.

- Mode Timeline : (voir « Point de repère BWF-J (mode Timeline) » en page 51).
- Mode Take : (voir « Point de repère BWF-J (mode Take) » en page 74).
- Mode Playlist : (voir « Point de repère BWF-J (mode Playlist) » en page 96).
- Mode On-air : (voir « Point de repère BWF-J (mode On-air) » en page 99).

#### BCSEND Mode (mode On-air uniquement)

En mode de lecture On-air, vous pouvez changer la fonction des marqueurs **BCSEND**.



<b>Normal</b> (par défaut)	Un signal témoin (Tally) de fin (END) est produit et la lecture se poursuit.
<b>Jump to Standby</b>	Un signal témoin (Tally) de fin (END) est produit et le transport saute au marqueur BC\$STANDBY de la prise suivante et la lecture se poursuit. Si la prochaine prise ne contient pas de marqueur BC\$STANDBY, la lecture se poursuit sans saut.

#### NOTE

Ce réglage ne peut être activé qu'en mode On-Air. Il ne s'affiche pas dans les autres modes de fonctionnement.

## Page CONTROL

Sert à divers réglages de la fonction de lecture.



#### Auto Cue (par défaut : OFF)

Active (ON) ou désactive (OFF) la fonction Auto Cue. Si Auto Cue est sur ON, quand on change de prise ou quand on en charge une, l'unité passe en pause de lecture au premier point de la prise où le signal dépasse le niveau fixé ici.

S'il n'y a pas de signal supérieur au niveau seuil Auto Cue dans la prise et si le mode de lecture (Play Mode) est réglé sur One Take, le transport s'arrête au début de la prise. S'il n'y a pas de signal supérieur au niveau seuil Auto Cue dans la prise et si le mode de lecture (Play Mode) est réglé sur All Take, l'unité cherche un signal dans la prise suivante.

Ce réglage affecte tous les modes sauf le mode Timeline.

Pour régler le niveau de détection du point de démarrage Auto Cue, touchez la zone du bouton et changez sa valeur avec la molette **DATA**.

Options de réglage -72dB, -66dB, -60dB, -54dB (par défaut), -48dB, -42dB, -36dB, -30dB, -24dB

## Auto Ready (par défaut : OFF)

Active (ON)/désactive (OFF) la fonction Auto Ready. Si Auto Ready est sur ON, quand la lecture d'une prise est terminée, l'unité s'arrête automatiquement au début de la prise suivante. Ce réglage affecte tous les modes sauf le mode Timeline.

## Inc. Play (par défaut : OFF)

Active (ON) ou désactive (OFF) la fonction de lecture incrémentielle. Quand la lecture incrémentielle est sur ON, vous pouvez presser la touche **PLAY** durant la lecture pour sauter au début de la prise suivante et poursuivre la lecture. Vous pouvez aussi presser la touche **STOP [RETAKE]** durant la lecture pour sauter au début de la prise suivante et y mettre la lecture en pause. Ce réglage affecte tous les modes sauf le mode Timeline.

## PLAY Inhibit Time

C'est le temps de rémanence durant lequel la lecture du même élément ou prise ne peut pas être redéclenché. Après le lancement de la lecture d'une prise, les commandes suivantes sont désactivées durant le temps réglé ici.

Face avant	Touche <b>PLAY</b>
Télécommande (RC-HS32PD/RC-HS20PD TASCAM) (vendues séparément)	Touche <b>PLAY</b> , touches de lancement instantané et fonction de démarrage au fader
Commande externe (RS-232C, RS-422, parallèle, clavier)	Commandes de lecture et de lancement instantané

Plage de réglage : 0 (par défaut)–1000 msec (intervalles de 100 msec), Inf (durant la lecture, les touches concernées sont désactivées)

### NOTE

Si PLAY Inhibit Time est réglé sur Inf, la fonction de lecture incrémentielle est automatiquement réglée sur OFF et ne peut pas être changée.

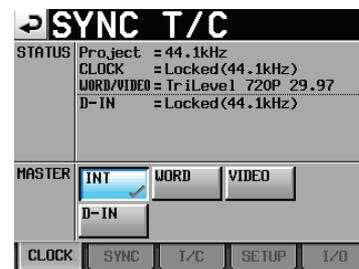
## Réglages de synchro et de timecode (SYNC T/C)

Pour les réglages de synchronisation audio et de timecode. Cet écran a cinq pages : CLOCK, SYNC, T/C, SETUP et I/O.

Touchez un onglet en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

### Page CLOCK

Affiche diverses informations de statut d'horloge et permet de sélectionner l'horloge servant à la synchronisation.



### STATUS

#### Projet (Project) :

Affiche la fréquence d'échantillonnage du projet.

#### Horloge (CLOCK) :

Affiche l'état de la synchronisation d'horloge.

#### WORD/VIDEO :

Affiche WORD, VIDEO ou TriLevel selon le signal de synchronisation reçu.

#### D-IN :

Affiche le statut du signal numérique entrant comme indiqué dans le tableau suivant.

Statut du signal d'entrée numérique	Affichage
Si verrouillé	Locked (xx.xxx kHz)
Si la conversion de fréquence d'échantillonnage est activée	Locked (xx.xxx kHz FsCnv)
Si non verrouillé	Unlocked (xx.xxx kHz)
Si aucun signal n'est reçu	Unlocked (No Signal)
Si un signal non-audio est reçu	Not Audio
Si l'information du bit C diffère du mode de fonctionnement actuel	Unmatched Cbit

### MASTER

Avec les boutons, sélectionnez quelle horloge maître utiliser.

#### INT (par défaut) :

Utilise l'horloge interne de l'unité.

#### WORD :

Synchronise sur le signal word clock reçu par le connecteur WORD/VIDEO IN.

# 11 – Réglages internes

## VIDEO :

Synchronise sur le signal d'horloge vidéo reçu par le connecteur WORD/VIDEO IN.

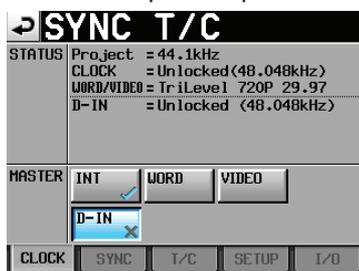
## D-IN :

Synchronise sur l'horloge du signal audio numérique sélectionné comme entrée pour DIGITAL IN.

Vous ne pouvez pas sélectionner une entrée audio numérique comme horloge maître si le convertisseur de fréquence d'échantillonnage est activé (ON) pour cette entrée.

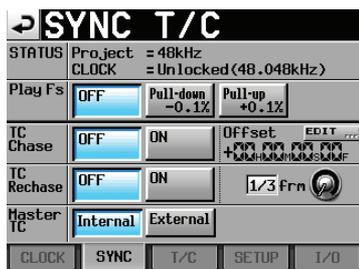
## NOTE

- Le bouton de l'horloge maître actuellement activée est coché .
- En cas d'interruption de la synchronisation sur une horloge externe, c'est l'horloge interne qui prend le relais. Dans ce cas, le bouton INT est coché  pour indiquer que l'horloge interne est maintenant active et un marquage  apparaît sur le bouton de l'horloge externe sélectionnée qui a été perdue.



## Page SYNC

Sert aux réglages relatifs à la synchronisation.



## STATUS

Affiche la fréquence d'échantillonnage du projet actuellement chargé et le statut de synchronisation de timecode (horloge ou CLOCK).

## Play Fs

Lors de la lecture d'une prise enregistrée à une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz, 48 kHz pull-up ou 48 kHz pull-down, l'unité peut se synchroniser sur une horloge externe ayant une autre fréquence d'échantillonnage (48 kHz, 48 kHz pull-up ou 48 kHz pull-down) en la réglant pour une lecture avec pull-up ou pull-down.

Selon la combinaison des réglages de fréquence d'échantillonnage du projet et de lecture (Play Fs), l'unité fonctionnera à la fréquence d'échantillonnage suivante (par défaut : OFF).

Fréquence d'échantill. du projet	Réglage Play Fs		
	OFF	Pull-down	Pull-up
48 kHz	48 kHz	48 kHz-0,1%	48 kHz+0,1%
48 kHz pull-down	48 kHz-0,1%	Impossible	48 kHz
48 kHz pull-up	48 kHz+0,1%	48 kHz	Impossible
Tous les autres	Fréquence d'échantill. du projet	Impossible	Impossible

## ATTENTION

Réglez ce paramètre sur OFF avant d'enregistrer. L'enregistrement n'est pas possible avec un réglage Pull-up +0,1% ou Pull-down -0,1%. Si vous essayez d'enregistrer avec un réglage autre que OFF, « Cannot REC » (impossible d'enregistrer) apparaît dans une fenêtre.

## TC Chase (par défaut : OFF)

Sert à activer (ON) ou désactiver (OFF) la synchronisation sur le timecode. Choisissez ON, si vous voulez faire correspondre le timing de la lecture audio de cette unité avec le timecode d'une unité maître (enregistreur audio, vidéo ou générateur de timecode). Vous pouvez aussi régler le décalage du timecode (TC Offset) par rapport à l'appareil maître du timecode. Touchez le bouton EDIT pour ouvrir l'écran CHASE Offset où vous pouvez régler le décalage (offset) dans une plage entre -23:59:59.29 et +23:59:59.29 (par défaut : 00:00:00.00).

## NOTE

TC Chase peut aussi être commuté ON et OFF en pressant en même temps les touches **SHIFT** et **CALL**.

## TC Rebase

Commutez cette fonction On ou OFF (par défaut). Elle resynchronise quand la synchronisation sur le timecode devient inexacte durant la lecture. Sur OFF, après la synchronisation initiale, le timecode entrant est ignoré et l'unité fonctionne en mode Free Run (roue libre). Fixez le seuil d'inexactitude déclenchant la resynchronisation quand TC Rebase est sur ON. Pour fixer le seuil d'inexactitude qui déclenche la resynchronisation, touchez le bouton et tournez la molette **DATA** pour sélectionner une valeur en images de 1/3, 1, 2 (par défaut), 5 ou 10.

## Master TC

Détermine si l'unité se synchronise sur le timecode du générateur interne ou sur celui reçu d'un autre appareil.

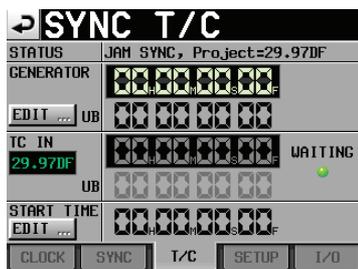
- Internal :** se synchronise sur le générateur interne
- External (par défaut) :** se synchronise sur le timecode d'un autre appareil.

## Page T/C (time code)

Sert aux réglages relatifs au timecode.



Mode Free Run (roue libre)



Jam Sync (ou Free Once)

### STATUS

Affiche le mode du générateur de timecode de l'unité et la cadence d'images du timecode du projet actuellement chargé.

### GENERATOR

La ligne du haut donne l'heure du générateur de timecode. La ligne du bas affiche les bits utilisateur (UB pour « User Bits »).

Touchez le bouton EDIT du paramètre GENERATOR ou la zone de numéro des bits utilisateur (UB) pour ouvrir l'écran T/C USER BITS.

Quand le générateur de timecode est en mode Free Run, touchez le bouton RESTART pour ramener le timecode du générateur sur l'heure de départ.

### TC IN

La ligne du haut affiche l'heure du timecode entrant et la cadence des images. La ligne du bas affiche les bits utilisateur (UB pour « User Bits ») du timecode entrant. En mode Free Run, touchez le bouton CAPTURE pour saisir le timecode actuel et en faire le timecode du générateur de timecode.

Si le mode du générateur de timecode est réglé sur Free Once ou Jam Sync, le voyant de statut de capture (WAITING) s'allume en vert en attente du timecode et s'éteint une fois le timecode capturé.

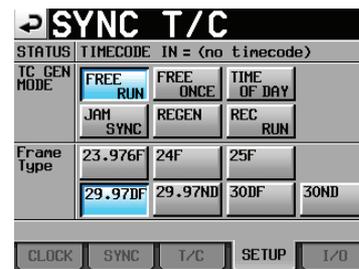
### START TIME

Quand vous touchez le bouton RESTART du paramètre GENERATOR, l'heure à laquelle le timecode redémarre est affichée.

Touchez le bouton EDIT du paramètre START TIME ou la zone d'affichage de l'heure de démarrage (START TIME) pour ouvrir l'écran START TIME de réglage de l'heure de démarrage.

## Page SETUP (réglages de synchro et de timecode)

Sert aux réglages relatifs au générateur de timecode.



### STATUS

Affiche la cadence d'images du timecode du projet actuellement chargé.

### TC GEN MODE

Utilisez ces boutons pour régler le mode du générateur de timecode.

#### FREE RUN :

Le générateur de timecode est en roue libre (non asservi).

#### FREE ONCE :

Le générateur de timecode de l'unité capture une fois le timecode reçu, puis défile indépendamment.

#### TIME OF DAY :

Si vous effectuez une des opérations suivantes, la valeur de timecode est capturée à partir de l'horloge date/heure actuelle de l'unité et le générateur de timecode de l'unité défile indépendamment.

- Mise sous tension
- Réglage de TC GEN MODE sur ce mode
- Réinitialisation de l'horloge interne

#### JAM SYNC :

Quand le timecode est reçu, l'unité se synchronise dessus. Si l'entrée du timecode est interrompue, le générateur de timecode de l'unité défile indépendamment.

#### REGEN :

L'unité se synchronise sur le timecode reçu.

#### REC RUN (par défaut) :

Le générateur de timecode ne fonctionne qu'à l'enregistrement. En dehors de cela, il s'arrête.

### Frame Type

Détermine la cadence d'images du timecode du projet actuellement chargé.

Boutons de réglage : 23.976F, 24F, 25F, 29.97DF (par défaut), 29.97ND, 30DF, 30ND

# 11 – Réglages internes

## Page I/O (entrée/sortie)

Sert à visualiser le statut du signal de synchronisation et à déterminer la sortie du timecode.



### STATUS

Affiche le statut des signaux de synchronisation.

#### TIMECODE IN :

Quand un timecode est reçu, sa cadence d'images est indiquée.

#### WORD/VIDEO IN :

Quand un signal de synchronisation est reçu par ce connecteur, WORD, VIDEO ou TriLevel (triniveau) s'affiche.

### TC Out Mode

Utilisez ces boutons pour régler le mode de sortie du timecode.

#### Bouton GenOut :

C'est le timecode du générateur interne qui est produit.

#### Bouton PlayOut (par défaut) :

En mode Timeline, c'est le timecode pour la lecture et l'enregistrement qui est produit. Dans les modes Take et Playlist, c'est le timecode enregistré dans le fichier qui est produit durant la lecture.

## Réglages de télécommande (REMOTE SETUP)

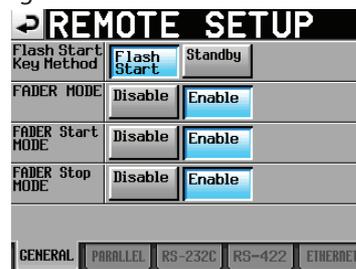
Pour les réglages des connecteurs **PARALLEL**, **RS-232C**, **RS-422** et **ETHERNET**.

L'écran **REMOTE SETUP** a 5 pages : **GENERAL**, **PARALLEL**, **RS-232C**, **RS-422** et **ETHERNET**.

Touchez un onglet en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

## Page GENERAL (réglages de télécommande)

Sert aux réglages de télécommande externe.



### Flash Start Key Method (méthode de déclenchement de la lecture instantanée)

Détermine comment fonctionnent les touches de lancement instantané (Flash Start).

#### Flash Start (par défaut) :

Presser une touche de lancement instantané fait démarrer la lecture instantanée.

#### Standby :

À l'arrêt, pressez une touche de lancement instantané pour passer en attente de lecture. Puis pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture.

Durant la lecture, presser une autre touche de lancement instantané entraîne le repérage de la prise ou de l'élément correspondant pour la lecture (sans arrêter la lecture de l'élément en cours).

Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture de ce nouvel élément. Si le mode de lecture (Play Mode) est réglé sur All Take, quand la lecture de l'élément en cours est terminé, celle de l'élément ainsi repéré commence. Si le mode de lecture (Play Mode) est réglé sur One Take, quand la lecture de l'élément en cours est terminé, l'élément ainsi repéré passe en attente de lecture.

### NOTE

Quand une RC-HS20PD est connectée, ce réglage est verrouillé sur Flash Start et Standby ne peut pas être choisi.

### FADER MODE

Détermine si les faders des télécommandes externes comme par exemple les RC-HS32PD/RC-HS20PD TASCAM (vendues séparément), sont activés ou désactivés. Avec un réglage sur Disable (désactivé), le fader interne est verrouillé sur une valeur de 0 dB. Boutons de réglage : Disable, Enable (par défaut)

## FADER Start MODE

Quand la fonction de démarrage au fader d'une télécommande externe est activée (ON), ce paramètre active (Enable) ou désactive (Disable) le démarrage au fader, qui vous permet de passer de l'attente de lecture à la lecture rien qu'en montant le fader depuis sa position  $-\infty$ .

Boutons de réglage : Disable, Enable (par défaut)

## FADER Stop MODE

Quand la fonction de démarrage au fader d'une télécommande externe est activée (ON), ce paramètre active (Enable) ou désactive (Disable) l'arrêt au fader, qui vous permet de passer de la lecture à l'attente de lecture rien qu'en baissant le fader sur  $-\infty$ .

Boutons de réglage : Disable, Enable (par défaut)

### NOTE

Si vous réglez sur Disable (désactivé) à la fois le démarrage au fader (FADER Start MODE) et l'arrêt au fader (FADER Stop MODE), la fonction de démarrage au fader de la télécommande externe RC-HS32PD/RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément) est automatiquement désactivée (OFF) et le voyant FADER START est éteint. Dans ces conditions, si vous pressez la touche FADER START de la télécommande RC-HS32PD TASCAM, un message apparaît, avertissant que le changement est impossible en raison du mode actuel (« Cannot Change Now. Fixed in current mode »).

## Page PARALLELE

Sert à assigner les fonctions AUX 1-3 du connecteur PARALLELE.



### AUX Assign

Touchez un bouton rotatif pour le sélectionner, ce qui fait passer le fond en jaune, et tournez la molette **DATA** pour sélectionner le paramètre. Les paramètres qui peuvent être sélectionnés comprennent F.FWD, REW, MARK, MARK SKIP-, MARK SKIP+, ONLINE et CALL.

- AUX1 Function (par défaut : **MARK SKIP+**) : Détermine la fonction de la broche 17 (AUX1) du connecteur **PARALLELE**
- AUX2 Function (par défaut : **MARK SKIP-**) : Détermine la fonction de la broche 18 (AUX2) du connecteur **PARALLELE**
- AUX3 Function (par défaut : **MARK**) : Détermine la fonction de la broche 19 (AUX3) du connecteur **PARALLELE**

## BWF-J Tally

Quand vous n'êtes pas en mode BWF-J (quand Follow BWF-J est sur OFF), détermine si un signal témoin tally BWF-J est produit.

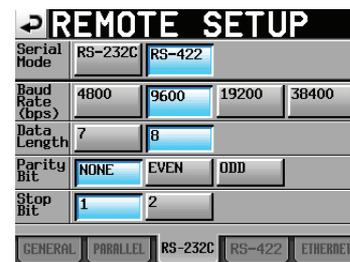
Boutons de réglage : OFF (par défaut), ON

### NOTE

Les signaux témoins BWF-J sont toujours produits en mode BWF-J.

## Page RS-232C

Sert aux réglages de transmission de commande série RS-232C.



### Serial Mode

Règle le mode de connexion série grâce aux boutons suivants.

Boutons de réglage : RS-232C, RS-422 (par défaut)

### NOTE

- Les connecteurs **RS-232C** et **RS-422** ne peuvent pas être employés tous les deux en même temps. Seul peut être utilisé le connecteur sélectionné par ce réglage.
- Ce réglage est lié à son homologue Serial Mode de la page RS-422.

### Baud Rate (bps)

Régalez la vitesse de transmission (débit en bauds) avec ces boutons.

Boutons de réglage (bps) : 4800, 9600, 19200, 38400 (par défaut)

### Data Length

Régalez la longueur des données en bits avec ces boutons.

Boutons de réglage (bits) : 7, 8 (par défaut)

### Parity Bit

Déterminez s'il y a un bit de parité et son type avec ces boutons.

Boutons de réglage : NONE (par défaut), EVEN, ODD

### Stop Bit

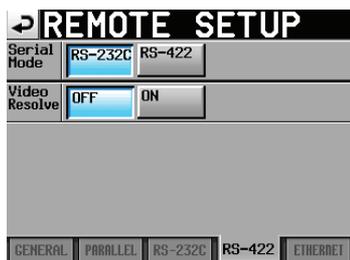
Régalez le bit d'arrêt avec ces boutons.

Régalez (bit) : 1 (par défaut) ou 2

# 11 – Réglages internes

## Page RS-422

Sert aux réglages de transmission de commande série RS-422.



### Serial Mode

Règle le mode de connexion série grâce aux boutons suivants.

Boutons de réglage : RS-232C, RS-422 (par défaut).

### NOTE

- Les connecteurs **RS-232C** et **RS-422** ne peuvent pas être employés tous les deux en même temps. Seul peut être utilisé le connecteur sélectionné par ce réglage.
- Les réglages Serial Mode des pages RS-422 et RS-232C sont synchronisés (les changements apportés à l'un se reflètent dans l'autre).

### Video Resolve

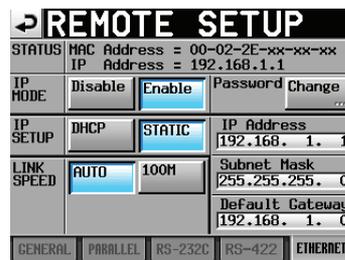
Quand vous asservisiez cette unité à un magnétoscope, les signaux de synchro vidéo peuvent remplacer les signaux de synchro word comme horloge standard commune. Comme avec les signaux de synchro word, vous pouvez choisir que le timecode suive l'horloge vidéo (synchronisation du début des images du time code sur les bords d'image du signal vidéo) ou qu'il soit indépendant de l'horloge des images vidéo.

Ce paramètre doit être réglé sur ON pour piloter cette unité depuis un éditeur vidéo.

ON (par défaut) : le début des images du timecode est synchronisé sur les bords d'image du signal vidéo  
OFF : indépendant de l'horloge des images vidéo

## Page ETHERNET

Sert aux réglages relatifs à la communication ETHERNET.



### STATUS

Affiche l'adresse MAC et l'adresse IP actuelle de cette unité.

### IP MODE

Ces boutons permettent d'activer (Enable) ou désactiver (Disable) la fonction ETHERNET.

Boutons de réglage : Disable (par défaut), Enable

### IP SETUP

Ces boutons déterminent si l'adresse IP est fixée par DHCP ou est statique (STATIC).

En mode DHCP, si un serveur DHCP existe sur le même réseau local (LAN) que l'unité, l'adresse IP (IP address), le masque de sous-réseau (Subnet Mask) et la passerelle par défaut (Default Gateway) sont automatiquement réglés.

En mode STATIC, les valeurs pour l'adresse IP (IP address), le masque de sous-réseau (Subnet Mask) et la passerelle par défaut (Default Gateway) doivent être saisies manuellement.

Boutons de réglage : DHCP, STATIC (par défaut)

### LINK SPEED

Ces boutons servent à régler la vitesse de la liaison.

Boutons de réglage : Auto (par défaut, négocie la plus haute vitesse de liaison possible pour les conditions de réseau)

100M (fonctionne à une vitesse de liaison fixe de 100 Mb/s)

### IP Address/Subnet Mask/Default Gateway

En mode d'adressage IP STATIC, ces champs servent à visualiser et définir les valeurs utilisées pour l'adresse IP, le masque de sous-réseau et la passerelle par défaut.

Par défaut : 0.0.0.0

Selon le réglage de IP SETUP, l'affichage de cette zone change comme suit :

IP Address 192.168. 1. 1	IP Address 192.168. 1. 1	IP Address 192.168. 1. 1
Subnet Mask 255.255.255. 0	Subnet Mask 255.255.255. 0	Subnet Mask 255.255.255. 0
Default Gateway 192.168. 1. 0	Default Gateway 192.168. 1. 0	Default Gateway 192.168. 1. 0

Réglé sur DHCP

Réglé sur STATIC

Quand il est touché

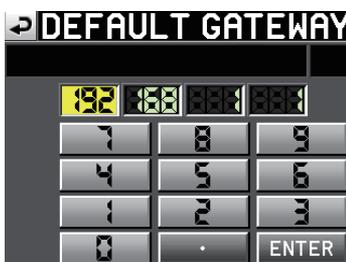
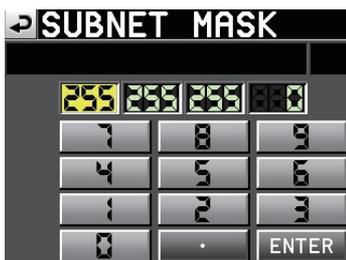
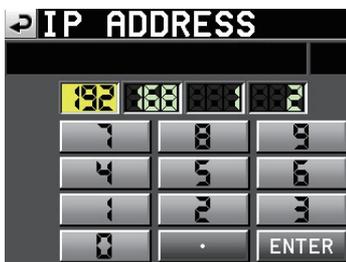
## Changement des réglages IP Address, Subnet Mask et Default Gateway

Touchez la zone correspondante en page ETHERNET de l'écran REMOTE SETUP pour afficher un écran de réglage de ces paramètres.

- Chaque champ utilise trois chiffres, mais pour les valeurs à deux chiffres ou moins, les zéros de début peuvent être omis.
- Le premier champ (la plus grande unité) est sélectionné à l'ouverture de l'écran.
- Après sélection d'un champ, toucher un bouton numérique remplace le contenu du champ par ce seul chiffre. Saisissez des chiffres supplémentaires comme sur une calculatrice.
- Touchez le point (« . ») pour sélectionner le champ suivant.

Exemple :

Premier champ sélectionné	192.168. 1. 1	
Saisissez 1, 2, 3, 4	234.168. 1. 1	Le premier « 1 » est éliminé
Saisissez « . »	192.168. 1. 1	Fait passer au champ suivant.



## Changement de mot de passe

Touchez le bouton Password Change en page ETHERNET de l'écran REMOTE SETUP pour ouvrir l'écran CHANGE PASSWORD où vous pouvez définir le mot de passe. Vous pouvez utiliser jusqu'à 9 caractères. Voir « 13 – Autres fonctions » pour des détails sur l'usage du mot de passe.



# 11 – Réglages internes

## Réglages d'entrée et de sortie de signal audio (AUDIO I/O)

Utilisez l'écran AUDIO I/O pour faire les réglages d'entrée et de sortie concernant les signaux audio. Cet écran a trois pages : INPUT, OUTPUT et SETUP. Touchez un onglet en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

### Page INPUT

Sert à faire les réglages d'entrée.



#### INPUT SOURCE

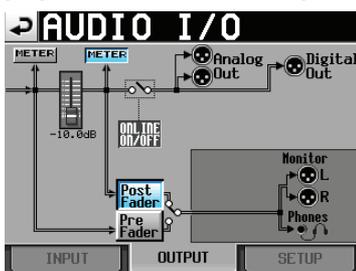
Sélectionne comme source d'entrée l'entrée analogique (Analog) ou numérique (Digital).  
Boutons de réglage : Analog (par défaut), Digital

#### Fs CONVERT

Active (ON)/désactive (OFF, par défaut) le convertisseur de fréquence d'échantillonnage.

### Page OUTPUT

Affiche les réglages de sortie et le routage du signal.



#### Boutons d'indicateur de niveau (METER)

Utilisez ces boutons pour choisir que les indicateurs affichent les niveaux pris avant ou après fader.  
Touchez le bouton METER de gauche pour afficher le niveau pré-fader ou celui de droite pour afficher le niveau post-fader.

#### Post/Pre Fader

Utilisez ces boutons pour choisir que la sortie d'écoute de contrôle soit prise avant ou après fader.

#### Pre Fader :

Ce sont les signaux pris avant le fader qui sortent pour l'écoute de contrôle.

#### Post Fader (par défaut) :

Ce sont les signaux pris après le fader qui sortent pour l'écoute de contrôle.

#### Fader

Quand une RC-HS32PD ou RC-HS20PD est connectée, le niveau de son fader est affiché.  
Si aucune télécommande n'est affichée, son niveau est verrouillé à 0 dB.

## Réglage des entrées et sorties de signal audio (page SETUP)

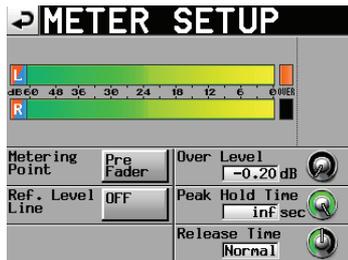


#### Monitor Mute by Online

Détermine si l'écoute de contrôle est ou non automatiquement coupée durant la lecture en ligne ou online (par défaut : OFF).

## Réglages des indicateurs de niveau (METER SETUP)

Dans cet écran, vous faites les réglages des indicateurs de niveau.



### Metering Point (point de mesure)

Détermine si les indicateurs de niveau affichent les signaux pris avant ou après le fader.



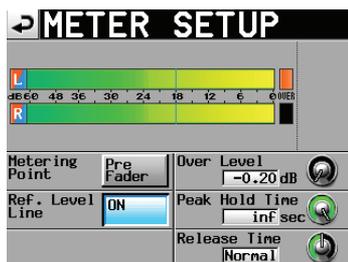
Les indicateurs affichent le niveau mesuré avant le fader (par défaut).



Les indicateurs affichent le niveau mesuré après le fader. Dans ce cas, le bouton apparaît en bleu clair.

### Ref. Level Line (ligne de niveau de référence)

Touchez ce bouton pour commuter ON (par défaut) ou OFF la ligne de niveau de référence. Sur ON, elle apparaît sous forme d'une ligne bleue croisant les deux indicateurs de niveau.



Ligne de niveau de référence activée (Ref. Level Line ON)

### Over Level (seuil d'indication de saturation)

Sert à régler le niveau auquel le voyant de saturation s'allume. Le niveau d'indication de saturation est le niveau maximal (pleine échelle) minoré de cette valeur.

Touchez ce bouton rotatif et réglez son niveau avec la molette **DATA**.

Options de réglage : -0.20dB (par défaut), -0.17dB, -0.13dB, -0.10dB, -0.06 dB, -0.03 dB.

Ce réglage se retrouve dans le champ Audio Over du paramètre Auto Marker en page **OPTIONS** de l'écran **REC SETUP** (changer de valeur dans un de ces écrans fait de même dans l'autre).

### Peak Hold Time (temps de maintien d'affichage de crête)

Sert à régler le temps de maintien d'affichage de crête. Touchez ce bouton rotatif et réglez le temps avec la molette **DATA**.

Options de réglage : 0 sec, 1 sec, 2 sec (par défaut), inf (maintien permanent)

### Release Time (durée de redescente)

Sert à régler le temps de redescente.

Touchez ce bouton rotatif et réglez le temps avec la molette **DATA**.

Options de réglage : Slow, Normal (par défaut), Fast

### NOTE

Si Peak Hold Time est réglé sur inf, vous pouvez réinitialiser les indicateurs de crête depuis l'écran d'accueil en pressant la touche **EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR]**.

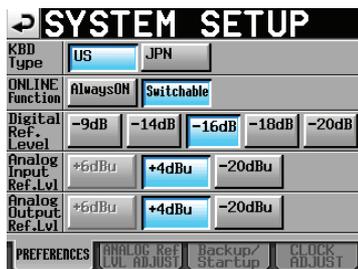
# 11 – Réglages internes

## Réglages du système (SYSTEM SETUP)

Dans cet écran, faites les réglages de système. L'écran SYSTEM SETUP a 4 pages : PREFERENCES, ANALOG Ref LVL ADJUST, Backup/Startup et CLOCK ADJUST. Touchez un onglet en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

### Page PREFERENCES

Dans cette page, vous réglez les préférences du système.



#### KBD Type

Sert à choisir le type de clavier connecté entre US pour les claviers anglais américains et JPN pour les claviers japonais.

Boutons de réglage : US, JPN (par défaut)

#### ONLINE Function

Détermine le mode opératoire de la fonction en ligne ou « online » (par défaut : Switchable). Choisissez « Switchable » (commutable) pour permettre l'activation de la lecture en ligne depuis le connecteur parallèle, le connecteur série (RS-232C), ou une télécommande RC-HS32PD/RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément).

Choisissez « AlwaysON » (toujours en service) pour ne pas permettre la commutation de la lecture en ligne et toujours produire le son par tous les connecteurs. Pour des détails, voir « Fonction de lecture en ligne (Online Function) » en page 129.

#### Digital Ref. Level (niveau de référence numérique)

Règle le niveau de référence pour les entrées et sorties numériques sur un nombre de décibels en dessous du niveau maximal (pleine échelle).

Options de réglage : -9dB, -14dB, -16dB, -18dB, -20dB (par défaut)

#### Analog Input Ref. Lvl (niveau de référence de l'entrée analogique)

Fixe le niveau de référence pour les entrées analogiques.

Les options dépendent du réglage Digital Ref. Level.

Réglage de Digital Ref. Level	Analog Input Ref. Lvl
-9 dB	Fixé à +6 dB
Autre que -9 dB	+4 dB ou -20 dB

#### Analog Output Ref. Lvl (niveau de référence de sortie analogique)

Fixe le niveau de référence pour les sorties ligne analogiques.

Les options diffèrent en fonction du réglage Digital Ref. Level.

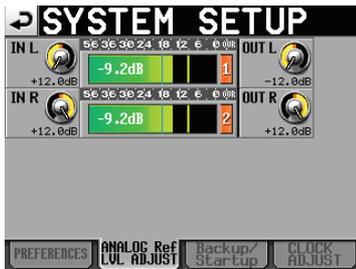
Réglage de Digital Ref. Level	Analog Output Ref. Lvl
-9 dB	Fixé à +6 dB
Autre que -9 dB	+4 dB ou -20 dB

#### NOTE

L'audio reçu par les entrées audio analogiques au niveau de référence d'entrée analogique est converti en audio numérique au niveau de référence numérique. L'audio numérique au niveau de référence numérique est converti en audio analogique au niveau de référence de sortie analogique et produit par les sorties audio analogiques.

## Page ANALOG Ref LVL ADJUST

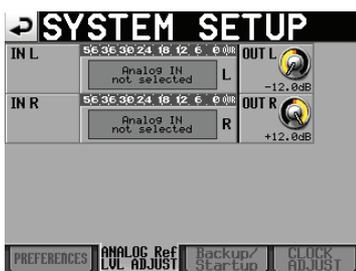
Vous pouvez régler finement et indépendamment pour chaque canal les niveaux de référence analogique d'entrée et de sortie.



Avec un bouton rotatif IN X (« X » correspond à L ou R), réglez le niveau d'entrée analogique du canal correspondant, et avec un bouton rotatif OUT X, réglez le niveau de sortie analogique du canal correspondant. Touchez un bouton rotatif pour le sélectionner, ce qui fait passer son fond en jaune, et tournez la molette **DATA** pour régler le niveau.

Tournez la molette pour le régler par pas de 0,1 dB, ou pressez et tournez la molette pour le régler par pas de 1 dB. La valeur est affichée sous chaque bouton rotatif. Plage de réglage : -6dB à +6dB (par défaut : 0 dB)

Si le paramètre INPUT SOURCE en onglet INPUT de l'écran AUDIO I/O est réglé sur Digital et non sur Analog, le bouton rotatif correspondant n'apparaît pas et « Analog IN not selected » (entrée analogique non sélectionnée) s'affiche dans la zone de menu.



Non réglé sur l'entrée analogique

## Page Backup/Startup

Vous pouvez importer et exporter des fichiers système, sauvegarder et charger des réglages personnels, et régler le mode de démarrage en page Backup/Startup de l'écran SYSTEM SETUP.



### ■ System Backup (sauvegarde de système)

- Utilisez le bouton Export pour enregistrer toutes les données de sauvegarde du système (y compris les réglages de preset utilisateur) sur la carte sélectionnée. Un seul jeu de données de sauvegarde de système peut être sauvegardé sur une carte.
- Utilisez le bouton Import ALL pour recharger dans la mémoire interne toutes les données de sauvegarde du système (y compris les réglages de preset utilisateur) depuis la carte sélectionnée et ainsi écraser le contenu de la mémoire interne (le remplacer).
- Les réglages de preset utilisateur importés sont immédiatement appliqués au fonctionnement de l'unité.
- Utilisez le bouton Import User pour n'importer que les réglages de preset utilisateur parmi les données de sauvegarde de système de la carte sélectionnée et ainsi écraser (remplacer) le preset utilisateur de la mémoire interne.
- Les réglages de preset utilisateur importés ne sont pas immédiatement appliqués au fonctionnement de l'unité. Après importation, touchez le bouton Load Preset User pour appliquer les réglages de preset utilisateur.
- S'il n'y a pas de fichiers de sauvegarde de système, une fenêtre locale apparaît, indiquant que l'importation ne peut se faire.

### ■ Save User Preset (sauvegarde de preset utilisateur)

Touchez le bouton Save pour sauvegarder les valeurs de réglage actuelles comme données de preset utilisateur dans la mémoire interne.

### ■ Load Preset (chargement de preset)

Touchez le bouton User pour charger les réglages de preset utilisateur ou le bouton Factory pour charger les réglages de preset d'usine (valeurs en sortie d'usine).

### ■ Startup MODE (mode de démarrage)

Last Setting : les derniers réglages se chargent à la mise sous tension

User Preset : les réglages du preset utilisateur se chargent à la mise sous tension

Factory Preset : les réglages du preset d'usine se chargent à la mise sous tension

# 11 – Réglages internes

## NOTE

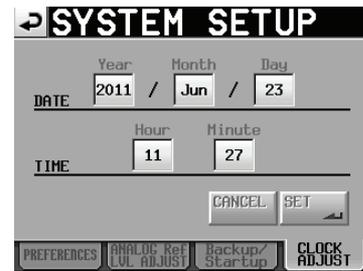
- Les réglages suivants, qui ne sont pas inclus dans le projet, sont sauvegardés et chargés dans les presets.

Nom d'écran	Nom de page	Réglages dans les presets
Écran d'accueil		Mode d'affichage du compteur temporel
Écran LOCK SETUP		Tous les réglages
Écran PLAY SETUP	Page CONTROL	PLAY Inhibit Time
Écran SYNC T/C	Page CLOCK	MASTER
	Page SYNC	Master TC
Écran ON AIR Fs		ON AIR Fs
Écran REMOTE SETUP	Page GENERAL	FADER MODE
		FADER Start MODE
		FADER Stop MODE
	Page PARALLEL	AUX Assign
	Page RS-232C	Tous les réglages
Page ETHERNET	Tous les réglages	
Écran AUDIO I/O	Page INPUT	INPUT SOURCE
Écran SYSTEM SETUP	Page PREFERENCES	ONLINE Function
		Digital Ref. Level
		Analog Input Ref Lvl
		Analog Output Ref. Lvl
	Page ANALOG Ref. LVL ADJUST	Tous les réglages
Page Backup/Startup	Startup MODE	
Écran OPERATION MODE		Mode de fonctionnement On-air ou mode différent (pour tout autre mode que On-air, c'est le mode de fonctionnement sauvegardé sur la carte CF qui est activé).

- Les réglages de preset utilisateur sont les mêmes que ceux du preset d'usine quand l'unité est neuve.
- Si on fait redémarrer l'unité sans sauvegarder le preset utilisateur après avoir réglé le mode de démarrage (Startup MODE) sur User Preset alors que le réglage de mode de démarrage conservé dans la mémoire du preset utilisateur est Last Setting ou Factory Preset, ce sont les réglages du preset utilisateur qui sont chargés. Ensuite, le mode de démarrage (Startup MODE) change pour le réglage Last Setting ou Factory Preset conservé dans la mémoire de preset utilisateur. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de recharger les réglages Last Setting ou Factory Preset. Au prochain démarrage de l'unité, les réglages Last Setting ou Factory Preset seront chargés.

## Page CLOCK ADJUST

Dans cette page, vous réglez l'heure de l'horloge intégrée.



Touchez la case à régler et réglez-la avec la molette **DATA** (voir « Réglage de l'horloge intégrée » en page 26). Touchez le bouton **SET** de l'écran **CLOCK ADJUST** ou pressez la molette **DATA** pour confirmer le réglage.

## NOTE

Pendant que vous réglez l'heure, l'horloge s'arrête et le « : » ne clignote pas. Quand vous touchez le bouton **SET**, l'horloge redémarre et le « : » clignote.

## Visualisation des versions de système et de firmware (VERSION INFO)

Cet écran affiche la version du système.



Touchez le bas de l'écran en son centre pour afficher les versions des sous-systèmes internes et de ceux de la télécommande RC-HS32PD/RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément) active s'il y en a une de connectée.



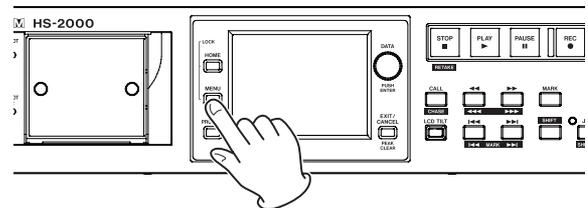
## Visualisation et utilisation des dossiers et fichiers (BROWSE)

Cette section décrit comment visualiser et utiliser des dossiers et fichiers sur cartes CF et mémoire flash USB.

- Visualisation de dossiers et de fichiers
- Visualisation d'informations sur les dossiers et fichiers
- Suppression de dossiers et de fichiers
- Copie de dossiers et de fichiers

### Visualisation de dossiers et de fichiers

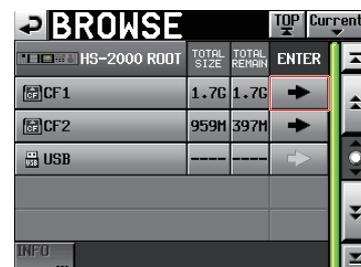
1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.



2. Touchez le bouton **BROWSE** pour ouvrir l'écran **BROWSE**.

La première fois qu'il est ouvert, l'écran de sélection de support apparaît.

La seconde fois qu'il est ouvert et les fois suivantes, le contenu du dernier support/dossier ouvert apparaît.



Ouverture de CF1

### NOTE

- Touchez le bouton **TOP** pour revenir à l'écran de sélection de support.
- Touchez le bouton **Current** pour ouvrir le dossier de la session actuelle sur le support actuel.
- L'icône **C** du dossier projet/session actuel sur le support actuel apparaît en jaune et porte la lettre « C ».

# 11 – Réglages internes

3. Touchez un bouton → de support/dossier pour l'ouvrir et voir son contenu.



Ouverture du dossier Project01

4. Touchez un bouton → de sous-dossier pour l'ouvrir et voir son contenu.



5. Touchez le bouton de nom de support/dossier en haut à gauche de l'écran pour le réouvrir et du coup fermer le sous-dossier.



## Visualisation d'informations sur les dossiers et fichiers

1. Ouvrez le support/dossier contenant le dossier/fichier que vous voulez voir.



Ouverture de CF1

2. Sélectionnez le dossier/fichier.



Ouverture du dossier Project01

Le dossier/fichier sélectionné apparaît en jaune.

3. Touchez le bouton INFO pour ouvrir une fenêtre avec des informations sur le dossier/fichier sélectionné.
  - Si c'est un dossier qui est sélectionné, sa date et son heure de création sont indiqués.



- Si c'est un fichier autre qu'un fichier BWF/WAV qui est sélectionné, la date et l'heure de sa dernière modification et sa taille sont indiqués.



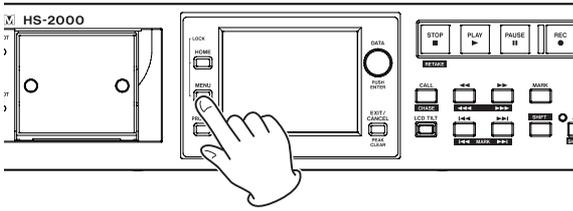
- Si c'est un fichier BWF/WAV qui est sélectionné, les informations suivantes sont affichées.



- Date et heure de la dernière modification
- Taille du fichier
- Fréquence d'échantillonnage
- Résolution en bits/Nombre de canaux
- Durée (LENGTH)/Timecode de départ (START T/C)

## Copie d'un dossier/fichier

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran MENU.

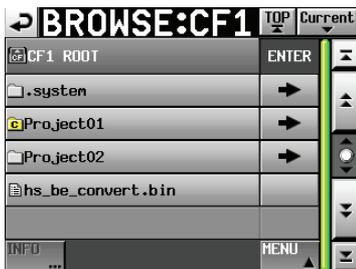


2. Touchez le bouton **BROWSE** pour ouvrir l'écran BROWSE.



Ouverture de CF1

3. Ouvrez le support/dossier contenant le dossier/fichier que vous voulez copier.



Ouverture du dossier Project01

4. Sélectionnez le dossier/fichier que vous voulez copier. Le dossier/fichier sélectionné apparaît en jaune. Touchez le bouton **MENU** pour ouvrir un menu local.

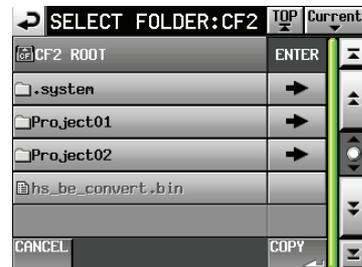


5. Touchez le bouton **COPY** (copier) dans le menu local pour ouvrir l'écran de sélection du dossier de destination de la copie.
6. Ouvrez le dossier de destination de la copie.
  - Quand vous copiez pour la première fois, l'écran de sélection de support s'ouvre. Touchez le bouton → du support contenant le dossier de destination de la copie.



Écran de sélection de support la première fois

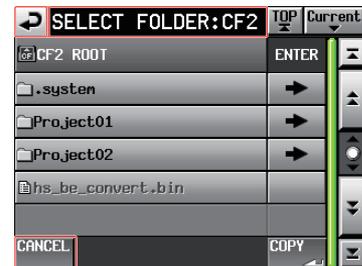
- Lors des copies suivantes, c'est l'écran de sélection du dernier dossier de destination de copie qui est réouvert.



La carte CF préalablement ouverte s'ouvre à nouveau

### NOTE

- Après sélection de la destination de copie, le titre de l'écran BROWSE devient SELECT FOLDER (sélectionner dossier) et clignote.
- Quand une destination a été sélectionnée pour la copie, touchez le bouton **CANCEL** ou le bouton ↵ pour revenir à l'écran BROWSE.



# 11 – Réglages internes

7. Touchez le bouton **COPY** pour ouvrir une fenêtre de confirmation.  
Touchez le bouton **OK** ou pressez la touche **ENTER** pour copier.



Pour annuler la copie ou revenir en arrière pour changer la destination de copie, touchez le bouton **CANCEL**.

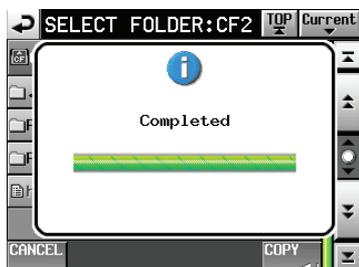
## NOTE

Si un dossier/fichier portant le même nom existe déjà à l'emplacement de destination, un message vous avertit que le dossier ou fichier ne peut pas être copié (« Cannot Copy Folder ou Cannot Copy File »).  
Pour changer le nom du dossier/fichier copié, touchez le bouton **RENAME** (renommer).  
Pour la façon de saisir les noms, voir « Édition des noms de projet » en page 40.



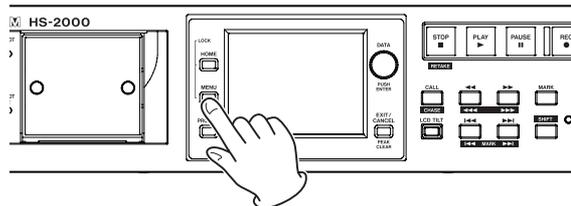
Touchez le bouton **CANCEL** pour interrompre la copie.

8. Une fenêtre locale s'ouvrira durant la copie. Une fois la copie terminée, cette fenêtre disparaît et l'écran **BROWSE** réapparaît.



## Suppression d'un dossier/fichier

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran **MENU**.



2. Touchez le bouton **BROWSE** pour ouvrir l'écran **BROWSE**.



Overture de CF1

3. Ouvrez le support/dossier contenant le dossier/fichier que vous voulez supprimer.



Overture du dossier Project01

Sélectionnez le dossier/fichier à supprimer.  
Le dossier/fichier sélectionné apparaît en jaune.

4. Touchez le bouton **MENU** pour ouvrir un menu local.



5. Touchez le bouton **DELETE** (supprimer) dans le menu local.
6. Quand la fenêtre de confirmation apparaît, touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA**.

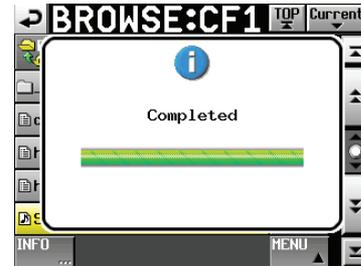


7. Une autre fenêtre de confirmation apparaît. Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** pour supprimer le fichier.



Pour interrompre la suppression, touchez le bouton **CANCEL**.

8. Durant la suppression, une fenêtre locale apparaît. Quand la suppression est terminée, la fenêtre locale se ferme et le bouton **BROWSE** réapparaît.



### ATTENTION

Vous pouvez supprimer des dossiers et fichiers utilisés par les modes Timeline et Playlist. Si c'est le cas, un message d'erreur apparaîtra quand vous essaieriez de lire la région ou l'élément correspondant.

### NOTE

Si un fichier audio de la session actuelle est supprimé, une fenêtre de confirmation de reconstitution (rebuild) apparaît. Exécutez la reconstitution. Si vous ne le faites pas, le fichier de gestion et les fichiers audio ne correspondront pas, et des messages d'erreur de lecture (Play Error) peuvent apparaître.

Si la reconstitution est nécessaire, des icônes  apparaissent sur les boutons suivants.

Touchez le bouton **REBUILD** (reconstituer), qui se trouve dans plusieurs menus, pour reconstituer la session.

- Bouton de nom de fichier dans l'écran d'accueil
- Bouton **MENU** dans l'écran **PROJECT**
- Boutons **REBUILD** dans divers menus

# 11 – Réglages internes

## Gestion de support (MEDIA MANAGE)

Vous pouvez sélectionner, copier et formater les cartes CF et la mémoire flash USB.

### ATTENTION

Si vous utilisez n'importe laquelle des commandes **FORMAT**, toutes les données de ce support seront effacées. De même, les commandes **COPY** effacent toutes les données présentes sur le support de destination avant la copie. N'exécutez ces commandes que si vous êtes absolument certain de vouloir effacer le contenu du support.

### CURRENT MEDIA

Affiche le support actuellement sélectionné et son statut.

### MEDIA SELECT

Ouvre l'écran **MEDIA SELECT** dans lequel vous pouvez choisir le support servant à l'enregistrement et à la lecture.

### CF FORMAT

Sert à formater la carte CF sélectionnée.

Bouton QUICK	Ne formate que les informations de gestion de la carte CF.
Bouton FULL	Formate la totalité de la carte CF.
Bouton QUICK & Create Project	Après formatage des seules informations de gestion de la carte CF, un nouveau projet est automatiquement créé avec les mêmes réglages que le projet actuel.

### USB FORMAT

Sert à formater la mémoire flash USB.

Bouton QUICK	Ne formate que les informations de gestion de la mémoire USB.
Bouton FULL	Formate la totalité de la mémoire USB.

### MEDIA COPY

Copie le contenu d'un support dans un autre.

CF1 → CF2/ CF2 → CF1	Copie tout le contenu de la première carte CF sur la seconde carte CF.
CF1 → USB/ CF2 → USB	Copie tout le contenu de la carte CF sélectionnée dans la mémoire flash USB.
USB → CF1/ USB → CF2	Copie tout le contenu de la mémoire flash USB dans la carte CF sélectionnée.

## Sélection du mode de fonctionnement (OPERATION MODE)

Dans cet écran, choisissez le mode de fonctionnement de l'unité.

Après sélection du mode de fonctionnement, touchez le bouton **SET** pour le valider et ouvrir l'écran d'accueil de ce mode. Voir « 6 – Modes de fonctionnement » en page 46).

### TIMELINE MODE

Sélectionnez et touchez **SET** pour activer le mode Timeline et ouvrir son écran d'accueil.

### TAKE MODE

Sélectionnez et touchez **SET** pour activer le mode Take et ouvrir son écran d'accueil.

### PLAYLIST MODE

Sélectionnez et touchez **SET** pour activer le mode Playlist et ouvrir son écran d'accueil.

### ON AIR MODE

Sélectionnez et touchez **SET** pour activer le mode On-air et ouvrir son écran d'accueil.

## Structure des dossiers

La structure des dossiers est représentée ci-dessous. Vous pouvez contrôler la structure des dossiers et fichiers d'une carte CF en y accédant par exemple depuis un ordinateur avec un lecteur de carte.

Sachez toutefois que si vous utilisez un ordinateur pour changer ou effacer des fichiers dans un projet, ou si vous changez un nom quelconque, l'unité peut ne plus être à même de lire ce projet.

### NOTE

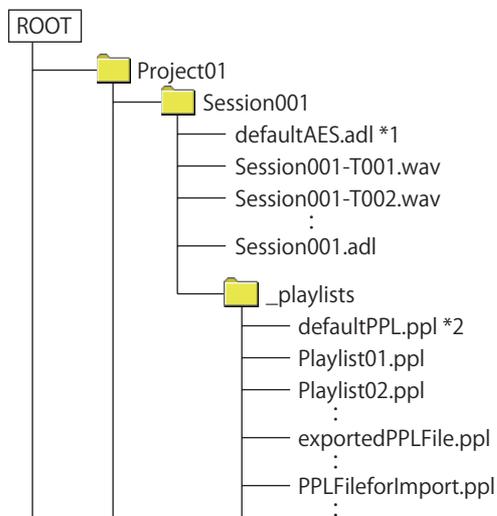
D'autres fichiers et dossiers de gestion sont créés en plus de ceux-ci.

### ATTENTION

Ne sauvegardez pas de données dans le dossier « \.system\backup » créé pour la gestion sur chaque support. Cela pourrait entraîner la suppression des données.

## Noms des fichiers

Le format utilisé pour nommer les fichiers est le suivant.  
[Première moitié du nom de prise]-[lettre][numéro de prise].wav



\*1 : ce fichier AES31 est créé automatiquement

\*2 : ce fichier PPL est créé automatiquement

ROOT : racine du support

# 12 – Fonctions de marqueurs et de repérage

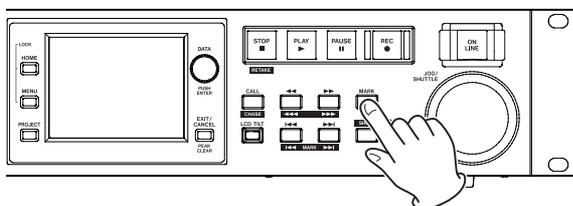
## Fonctions de marqueurs

### Ajout de marqueurs

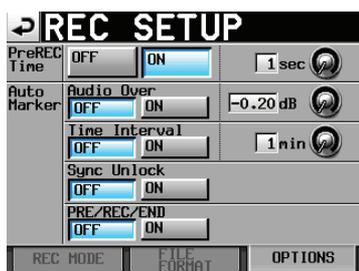
Une timeline ou une prise peut avoir un maximum de 99 marqueurs y compris les marqueurs créés automatiquement.

Utilisez les méthodes suivantes pour créer des marqueurs.

- Pressez la touche **MARK** de la face avant. Pressez la touche **MARK** pour ajouter un marqueur à l'emplacement temporel actuel de lecture/enregistrement. En mode Timeline, les marqueurs ne sont ajoutés qu'à la timeline. Ils ne sont pas ajoutés aux fichiers eux-mêmes. Les marqueurs sont nommés selon un format « MARK XX ».



- Utilisez les fonctions de marqueurs automatiques



Des marqueurs peuvent être ajoutés automatiquement quand l'audio sature, à des intervalles réguliers, quand des erreurs de synchronisation surviennent et quand l'enregistrement démarre et s'arrête (y compris quand le pré-enregistrement commence). Ces marqueurs sont ajoutés quand la fonction de marqueur automatique appropriée est activée (ON) (voir « Page OPTIONS » en page 101).

En mode Timeline, les marqueurs sont ajoutés à la fois à la timeline et au fichier lui-même.

Les marqueurs sont nommés en fonction de l'origine de leur création.

Origine d'un marqueur automatique	Nom du marqueur
Saturation audio	OVER xx
À intervalles de temps donnés	TIME xx
Erreur de synchronisation	UNLK xx

### ATTENTION

Les marqueurs automatiques suivants ne sont ajoutés qu'au fichier (prise), et n'apparaîtront pas dans la timeline en mode Timeline.

Origine d'un marqueur automatique	Nom du marqueur
Point de début d'enregistrement	REC xx
Point de fin d'enregistrement	END xx
Point de début de préenregistrement	PRE xx

### NOTE

- Une saturation audio (« audio over ») survient quand le niveau dépasse le niveau maximal (pleine échelle) minoré de la valeur réglée par l'utilisateur (dans l'exemple ci-dessus, ce serait quand le niveau arrive à moins de 0,20 dB du niveau maximal).
- Si un événement devant créer un marqueur est reçu d'une commande parallèle, un marqueur est ajouté comme si on avait pressé la touche **MARK**.
- Après ajout d'un marqueur automatique de saturation audio ou d'erreur de synchronisation, les événements du même type survenant dans les 10 secondes suivantes n'entraîneront pas de marqueurs supplémentaires.

### Emploi des touches pour accéder aux marqueurs

Pressez la touche **◀◀ [MARK] ◀◀** ou la touche **▶▶ [MARK] ▶▶** en maintenant pressée la touche **SHIFT** pour un déplacement au marqueur adjacent.

### NOTE

L'unité rejoindra aussi le marqueur suivant ou précédent si un événement MARK SKIP (saut au marqueur) +/- est reçu par une commande parallèle.

## Écran de liste des marqueurs (MARK LIST)

Touchez le bouton **Mark List** de l'écran d'accueil pour ouvrir l'écran **MARK LIST**.



### Bouton NAME (nom)

Touchez-le pour trier les marqueurs par ordre alphabétique descendant ou ascendant. Quand les noms des marqueurs sont triés par ordre ascendant, une icône ▲ apparaît dans le bouton **NAME**. En cas de tri par ordre descendant, une icône ▼ apparaît dans ce bouton.

### Bouton TIME (temps)

Touchez-le pour trier les marqueurs par ordre temporel descendant ou ascendant. Quand les marqueurs sont triés par ordre temporel ascendant, une icône ▲ apparaît dans le bouton **TIME**. En cas de tri par ordre descendant, une icône ▼ apparaît dans ce bouton.

### Boutons de nom de marqueur

Touchez-en un pour sélectionner le marqueur correspondant.

### Boutons LOCATE (📍)

Touchez un de ces boutons pour accéder au marqueur correspondant.

### Bouton LIST INFO

Touchez-le pour ouvrir l'écran d'information de la liste des marqueurs qui affiche le nombre de marqueurs par type dans la prise actuellement sélectionnée.

### Bouton EDIT NAME

Touchez-le pour ouvrir l'écran **MARK NAME** (nom de marqueur) où vous pouvez éditer le nom du marqueur sélectionné.

### Bouton EDIT TIME

Touchez-le pour ouvrir l'écran **MARK EDIT** (éditer marqueur) où vous pouvez éditer la position du marqueur sélectionné.

### Bouton MULTI SELECT

Utilisez-le pour permettre la sélection de plusieurs marqueurs.

### Bouton DELETE

Touchez ce bouton pour supprimer le ou les marqueurs sélectionnés.

### Boutons de défilement

Utilisez ces boutons pour faire défiler la liste de marqueurs vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Utilisez la molette **DATA** pour parcourir la liste des marqueurs ligne par ligne.

## Accès aux marqueurs

Touchez un bouton 📍 pour accéder au marqueur correspondant.

## Visualisation des informations de marqueur

Touchez le bouton **LIST INFO** en écran **MARK LIST** pour ouvrir la page **LIST INFO**. Cet écran affiche une liste avec les nombres de marqueurs par type dans la prise actuellement chargée. Touchez à nouveau le bouton **LIST INFO** pour revenir à l'écran **MARK LIST**.

TYPE	COUNT
TOTAL	8
MANUAL MARK	5
TIME	0
OVER	0
UNLK	0

Écran d'informations MARK LIST

### NOTE

Après enregistrement, l'écran **MARK LIST** peut afficher un nombre **TOTAL** de marqueurs plus grand de deux ou trois unités que la somme des catégories **MANUAL MARK**, **TIME**, **OVER** et **UNLK**. Cela est dû au fait que le nombre total comprend les marqueurs **REC**, **END** et parfois **PRE** (quand vous utilisez le préenregistrement) qui sont créés durant l'enregistrement.

# 12 – Fonctions de marqueurs et de repérage

## Suppression de marqueurs

1. Sélectionnez le ou les marqueurs à supprimer en écran MARK LIST.



Écran MARK LIST

2. Touchez le bouton DELETE en écran MARK LIST.
3. Quand un message de confirmation apparaît, touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA pour supprimer le ou les marqueurs.



Effacement de marqueurs depuis l'écran MARK LIST

### NOTE

Dans l'écran d'informations de liste des marqueurs, vous pouvez sélectionner un type de marqueur que vous souhaitez supprimer et toucher le bouton DELETE pour supprimer tous les marqueurs de ce type. Quand vous faites cela, un message de demande de confirmation « Delete all marks of this type? » apparaît. Touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA pour supprimer tous les marqueurs de ce type.

TYPE	COUNT
TOTAL	8
MANUAL MARK	5
TIME	0
OVER	0
UNLK	0

Écran d'informations MARK LIST



Suppression de tous les marqueurs d'un même type à l'aide de l'écran d'informations de liste des marqueurs.

## Édition de la position des marqueurs

Utilisez la liste des marqueurs (MARK LIST) pour changer la position (temporelle) des marqueurs ajoutés avec la touche MARK (marqueurs nommés « MARK xx »).

### NOTE

Vous ne pouvez pas éditer la position des marqueurs ajoutés automatiquement.

1. Sélectionnez le marqueur que vous voulez éditer en écran MARK LIST.



2. Touchez le bouton EDIT TIME pour ouvrir l'écran MARK EDIT. Touchez le bouton FRAME EDIT pour déterminer si le nombre d'images doit ou non être modifié.



Modification du nombre d'images activée



Modification du nombre d'images désactivée

3. Touchez les boutons numériques pour saisir les valeurs temporelles du marqueur, ou utilisez la molette DATA pour changer la valeur de l'unité de temps sélectionnée. Touchez le bouton ENTER pour confirmer le réglage et revenir à l'écran MARK LIST.
  - Si vous commencez la saisie sans sélectionner une unité de temps, la saisie se fera à partir de la plus petite unité.
  - Pour saisir une unité de temps spécifique, touchez-la afin de rendre son fond jaune, puis utilisez les boutons numériques et la molette DATA pour saisir deux chiffres à la fois.
  - Touchez le bouton CURRENT ▼ pour copier la position actuelle de lecture comme valeur saisie.
  - Touchez le bouton CLEAR pour ramener toutes les valeurs à 00.

# 12 – Fonctions de marqueurs et de repérage

## CONSEIL

L'édition peut aussi se faire depuis un clavier externe. Pressez sa touche Enter pour confirmer un réglage ou la touche ESC (échappement) pour ramener toutes les valeurs à 00.

## Édition des noms de marqueur

1. Sélectionnez le marqueur que vous voulez éditer en écran MARK LIST.



2. Touchez le bouton EDIT NAME pour ouvrir l'écran MARK NAME.



Suivez les procédures de « Édition des noms de projet » en page 40.

Si vous voulez éditer le nom d'un point de repère BWF-J, touchez le bouton BCS en haut à droite pour ouvrir un menu déroulant de noms de points de repère dans lequel vous pouvez sélectionner le type désiré.



## NOTE

Vous pouvez aussi ouvrir l'écran MARK NAME en touchant la zone de nom de marqueur dans l'écran d'accueil. Comme les noms des marqueurs automatiques ne peuvent pas être édités, l'écran MARK NAME ne s'ouvrira pas pour eux.



## Fonction de repérage manuel

Vous pouvez directement saisir une valeur de temps pour y accéder.

Touchez le bouton Manual Locate de l'écran d'accueil pour ouvrir l'écran MANUAL LOCATE (repérage manuel).

Touchez le bouton FRAME EDIT pour déterminer si le nombre d'images doit ou non être modifié.



Modification du nombre d'images activée



Modification du nombre d'images désactivée

Les trois modes de repérage suivants existent.

ABS : saisissez une valeur de temps absolue et accédez-y.

+ : saisissez le temps dont vous voulez avancer à partir de la position temporelle actuelle.

- : saisissez le temps dont vous voulez reculer à partir de la position temporelle actuelle.

Saisissez le temps à l'aide des boutons numériques.

Vous pouvez également saisir un champ d'unité et utiliser la molette DATA pour régler le temps.

Touchez le bouton LOCATE pour accéder à ce nouveau temps et revenir à l'écran d'accueil.

Touchez le bouton CLEAR pour réinitialiser les valeurs saisies.

Touchez le bouton CLEAR pour ramener toutes les valeurs à 00.

## NOTE

Si l'affichage de temps actuel (CURRENT) est réglé sur T/C, c'est le timecode qui sert de référence pour les temps de repérage.

## CONSEIL

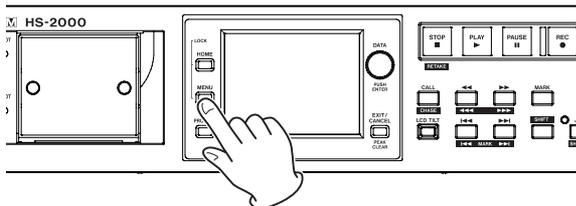
L'édition peut aussi se faire depuis un clavier externe. Pressez sa touche Enter pour confirmer un réglage ou la touche ESC (échappement) pour ramener toutes les valeurs à 00.

# 13 – Autres fonctions

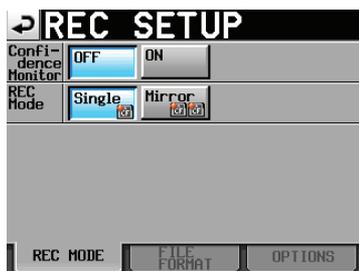
## Écoute de vérification d'enregistrement

Durant l'enregistrement, l'audio enregistré peut être lu immédiatement depuis le support et produit pour écoute de contrôle.

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran MENU.



2. Touchez le bouton REC SETUP pour ouvrir l'écran REC SETUP (réglages d'enregistrement).



3. Touchez le bouton Confidence Monitor ON pour activer la fonction d'écoute de vérification d'enregistrement (par défaut : ON).

### Impératifs pour l'écoute de vérification d'enregistrement

Pour utiliser l'écoute de vérification d'enregistrement, les réglages doivent être les suivants.

Fs (fréquence d'échantillonnage)	44.1k, 48k, 48k-0.1% ou 48+0.1k
REC Mode	Single

#### NOTE

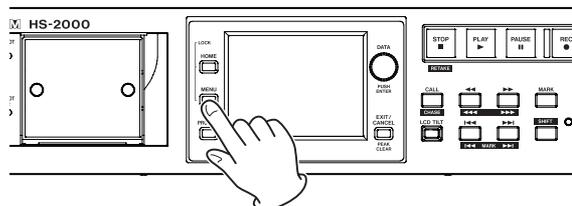
- Si le réglage de fréquence d'échantillonnage (Fs) du projet actuel est 88,2, 96, 176,4 ou 192 kHz, ou si REC Mode est réglé sur Mirror, le réglage Confidence Monitor est verrouillé sur OFF.
- La fréquence d'échantillonnage (Fs) se règle à la création d'un projet. Elle ne peut plus être changée une fois le projet créé.
- Quand on utilise l'écoute de vérification d'enregistrement, le signal est lu avec un retard d'environ 2,4 secondes par rapport à la source enregistrée.

- Quand une région (prise) est divisée ou quand la région (prise) d'enregistrement atteint la taille maximale, le signal d'écoute de vérification d'enregistrement est interrompu durant quelques secondes.

## Enregistrement miroir

L'enregistrement miroir vous permet d'enregistrer simultanément sur deux cartes CF.

1. Chargez des cartes CF dans le Slot 1 et dans le Slot 2.
2. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran MENU.



3. Touchez le bouton REC SETUP pour ouvrir l'écran REC SETUP (réglages d'enregistrement).



4. Touchez le bouton REC Mode Mirror pour activer l'enregistrement miroir (le réglage par défaut de REC MODE est Single).

### Impératifs pour l'enregistrement miroir

Pour utiliser l'enregistrement miroir, les réglages doivent être les suivants.

- Fs (fréquence d'échantillonnage) : 44.1k, 48k, 48k-0.1% ou 48+0.1k
- Confidence Monitor : OFF

#### NOTE

Si le réglage de fréquence d'échantillonnage (Fs) du projet actuel est 88,2, 96, 176,4 ou 192 kHz, ou si Confidence Monitor est réglé sur ON, REC Mode sera verrouillé sur Single.

- Aspect du bouton de réglage

Réglage du mode d'enregistrement (REC Mode)	Boutons
Single	
Mirror	
Mirror (sélectionné mais enregistrement impossible* ou enregistrement miroir désactivé**)	

\*Conditions rendant l'enregistrement impossible :

- L'espace restant sur la carte CF actuelle est insuffisant.
- La carte CF actuellement sélectionnée n'est pas montée.
- La carte CF choisie comme support n'est pas d'un type compatible (mode PIO).
- Le format de la carte CF actuelle n'est pas compatible (ni FAT16 ni FAT32).
- Une carte CF a déjà une prise dont le nom correspond au réglage NEXT TAKE NAME et qui est numérotée 999 (« ---- » s'affiche pour le numéro en écran NEXT TAKE NAME).
- Le nombre total d'éléments dans les dossiers actuels des deux cartes CF (nombre total de fichiers et de dossiers) dépasse la limitation du système.
- Des enregistrements/éditions ont été répétés en mode Timeline, et il n'y a pas suffisamment de mémoire disponible pour gérer la région et l'historique d'édition, donc l'enregistrement ne peut pas se faire (« ReLimit » apparaît dans le bouton d'affichage d'espace restant sur la carte CF).

\*\*Conditions qui désactivent l'enregistrement miroir :

- L'espace restant sur la carte CF miroir (non actuellement sélectionnée) est insuffisant (l'enregistrement est aussi impossible si l'espace restant sur la carte CF actuellement sélectionnée est épuisé\*).
  - La carte miroir n'est pas montée (l'enregistrement est aussi impossible si la carte CF actuellement sélectionnée n'est pas montée\*).
  - La carte CF miroir n'est pas d'un type compatible (mode PIO) (l'enregistrement est aussi impossible si la carte CF actuellement sélectionnée n'est pas compatible\*).
  - Le format de la carte CF miroir est non compatible (autre que FAT16 ou FAT32) (l'enregistrement est aussi impossible si le format de la carte CF actuellement sélectionnée n'est pas compatible\*).
  - La carte CF n'est pas compatible avec l'UDMA.
  - Une des cartes CF ou les deux n'ont pas été formatées par cette unité (non formatées avec la taille de cluster recommandée).
- ➔ Si l'une quelconque des conditions ci-dessus s'applique, l'enregistrement miroir ne se fera pas mais l'enregistrement sur la carte CF actuelle se fera.

## NOTE

- Avec un réglage sur Mirror, un projet/dossier identique au projet/dossier de la carte CF actuelle est créé sur la carte CF miroir.
- Si vous lancez l'enregistrement avec un réglage sur Mirror, des prises portant le même nom sont

enregistrées dans les projets/dossiers correspondants sur les deux cartes CF.

- Si vous refaites une prise avec un réglage sur Mirror, seule la prise de la carte CF actuelle sera supprimée. La prise de la carte CF miroir ne le sera pas.
- Avec un réglage sur Mirror, s'il n'est pas possible d'enregistrer sur la carte CF actuelle, l'enregistrement est impossible, même si la carte CF miroir a de l'espace disponible.
- En enregistrement miroir, si le mode d'affichage du compteur temporel est TOTAL REMAIN, c'est le temps d'enregistrement restant sur la carte CF où il reste le moins de place qui est affiché. Si une des cartes CF vient à manquer d'espace durant l'enregistrement miroir, c'est le temps d'enregistrement restant sur la carte CF poursuivant l'enregistrement qui est affiché.

## Divers messages

- Si le mode d'enregistrement (REC Mode) est basculé sur Mirror quand l'enregistrement miroir est désactivé, les messages suivants s'affichent.

- Quand il n'est pas possible d'enregistrer sur une des cartes CF



- Si une carte CF n'est pas compatible avec l'UDMA



- Si une des cartes CF n'a pas été formatée par cette unité



## 13 – Autres fonctions

- Si l'enregistrement commence quand l'enregistrement miroir est désactivé, les messages suivants s'affichent.

- ① Quand l'enregistrement miroir est désactivé pour une raison autre que ② ou ③ ci-dessous



- ② Une carte CF n'est pas compatible avec l'UDMA



- ③ Une carte CF n'a pas été formatée par cette unité



- Si l'espace vient à manquer ou si une erreur survient sur l'une ou l'autre des cartes CF durant l'enregistrement réglé sur Mirror, l'enregistrement s'arrête sur la carte où il ne reste plus d'espace ou qui a été le siège de l'erreur. L'enregistrement du fichier en cours s'arrête aussi sur l'autre carte, mais il se poursuit immédiatement avec un nouveau fichier pour la prise suivante. Un message apparaît alors et les boutons d'affichage d'espace restant sur les cartes CF ont l'aspect suivant :

- ① Quand une carte CF tombe à court d'espace



Boutons de temps restant



- ② Si une erreur d'enregistrement est survenue sur une des cartes CF



Boutons de temps restant



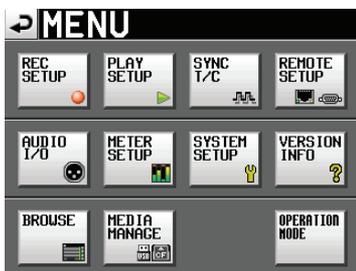
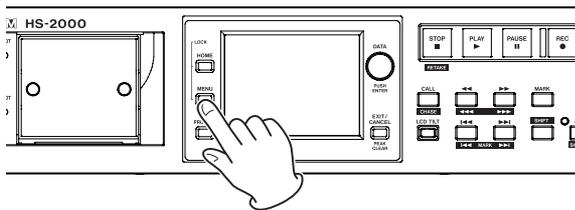
## Fonction de lecture en ligne (Online Function)

La touche **ON LINE** peut servir à mettre en ou hors service la sortie par les sorties principales.

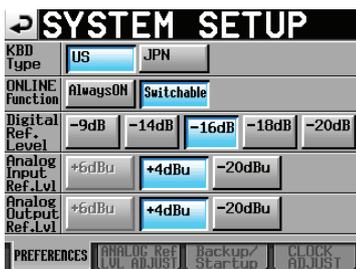
### Activation de la fonction en ligne (Online)

Afin d'utiliser la fonction en ligne, elle doit être réglée sur Switchable (commutable).

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran MENU.



2. Touchez le bouton **SYSTEM SETUP** (configuration du système) pour ouvrir l'écran **SYSTEM SETUP**.

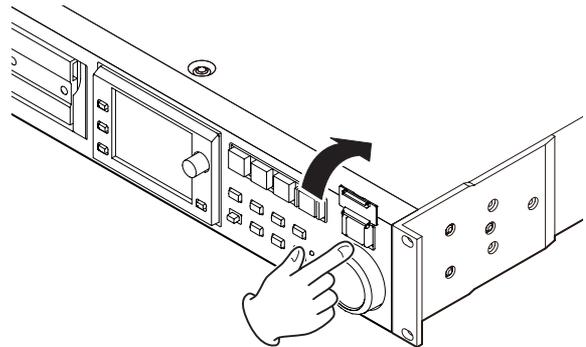


3. Touchez le bouton **Switchable** pour activer la commutation de la fonction en ligne (ONLINE Function, valeur par défaut : Switchable). Quand la fonction de lecture en ligne est réglée sur AlwaysON (toujours en service), le mode de lecture en ligne est toujours activé et la touche **ON LINE** reste allumée pour témoigner de ce statut.

## Commutation du mode de lecture en ligne

Quand la fonction de lecture en ligne peut être changée (paramètre ONLINE Function réglé sur Switchable), les opérations suivantes peuvent servir à commuter on/off le mode de lecture en ligne.

- Presser la touche **ON LINE** de la face avant.



- Envoyer un événement ONLINE par commande parallèle
- Envoyer une commande ONLINE par commande série RS-232C
- Presser la touche **ON LINE** d'une télécommande RC-HS32PD ou RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément)

Si vous utilisez une télécommande RC-HS32PD TASCAM (vendue séparément), pressez la touche **ON LINE** du lecteur A pour commuter ON/OFF la lecture en ligne.

Quand le mode de lecture en ligne est commuté ON/OFF, voici ce qui se produit.

- Quand le mode de lecture en ligne est activé (ON), l'icône **ONLINE** apparaît en haut de l'écran d'accueil.
- Quand le mode de lecture en ligne est désactivé (OFF), l'icône **ONLINE** n'apparaît pas en haut de l'écran d'accueil.

## Sorties durant la lecture en ligne

La relation entre le mode de lecture en ligne et les sorties audio est la suivante.

Mode de lecture en ligne	OFF	ON
ANALOG OUT LINE	×	○
DIGITAL OUT LINE	×	○
MONITOR ANALOG OUT	○*	○*
PHONES	○*	○*
RC-HS32PD/RC-HS20PD (casque, enceintes)	○*	○*

\*Le signal d'écoute de contrôle est toujours produit.

### ATTENTION

Quand le paramètre ONLINE Function est réglé sur AlwaysON, le son est toujours produit par tous les connecteurs.

# 13 – Autres fonctions

## CONSEIL

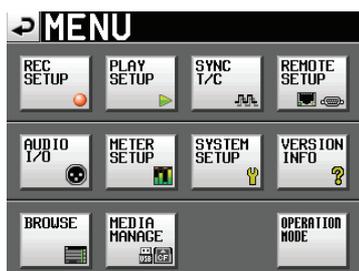
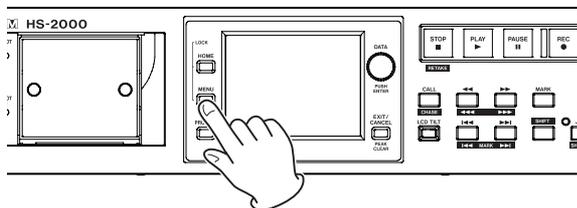
En réglant sur ON le paramètre Monitor Mute by Online (page SETUP de l'écran AUDIO I/O), vous pouvez obtenir que la sortie d'écoute de contrôle soit automatiquement coupée quand le mode de lecture en ligne est activé (pour des détails sur le paramètre Monitor Mute by Online, voir « Réglage des entrées et sorties de signal audio (page SETUP) » en page 110).

## Fonction Flash Start

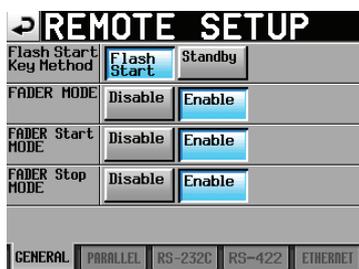
Utilisez la fonction Flash Start pour démarrer instantanément la lecture de prises désignées à l'avance. Un maximum de 100 prises peuvent être lancées instantanément depuis un clavier ou un appareil externe branché à un des connecteurs de télécommande de l'unité (REMOTE et PARALLEL).

## Réglage de la fonction de touche Flash

1. Pressez la touche **MENU** de la face avant pour ouvrir l'écran MENU.



2. Touchez le bouton **REMOTE SETUP** pour ouvrir l'écran **REMOTE SETUP** (configuration de télécommande).



En page GENERAL, réglez ce qui se passe quand une touche Flash est pressée et réglez les fonctions de fader si vous utilisez une télécommande RC-HS32PD/RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément). Pour des détails, voir « Page GENERAL (réglages de télécommande) » en page 106.

## Sélection de la page Flash

1. En mode Take, sélectionnez la session que vous voulez lire (voir « Chargement de sessions » en page 43). En mode Playlist, sélectionnez une playlist (voir « Chargement de playlists » en page 83).
2. Après avoir touché le bouton rotatif d'utilisation/affichage de page Flash en écran d'accueil, tournez la molette **DATA** pour sélectionner la page qui contient les fichiers ou éléments que vous voulez lire. Les 96 (RC-HS32PD) ou 100 (RC-HS20PD) premiers numéros de prises ou éléments de la session ou playlist sélectionnée peuvent être lus par lancement instantané (Flash Start).

### RC-HS32PD

Numéro de page	Numéros de prise/élément
1	1-32
2	33-64
3	65-96

### RC-HS20PD

Numéro de page	Numéros de prise/élément
1	1-20
2	21-40
3	41-60
4	61-80
5	81-100

3. Pressez une touche de lancement instantané (Flash Start) pour immédiatement lancer la lecture de la prise ou de l'élément qui correspond à cette touche.

## NOTE

- Si vous utilisez une télécommande RC-HS32PD TASCAM (vendue séparément), les noms de fichier (ou les premières parties des noms de fichier longs) apparaissent sur les touches, ce qui facilite la vérification des fichiers.
- Si vous utilisez une télécommande RC-SS20 TASCAM (vendue séparément), vous pouvez lancer instantanément les 20 premiers numéros de prises ou éléments.
- Si vous utilisez un clavier d'ordinateur, vous pouvez lancer instantanément les 12 premiers numéros de prises ou éléments.

## Lecture avec lancement instantané (Flash Start)

Quand le paramètre Flash Start Key Method est réglé sur Flash Start, presser une touche de lancement instantané entraîne la lecture immédiate de la prise ou du fichier correspondant.

---

### Attente de lecture (uniquement avec les télécommandes RC-HS32PD)

1. Quand le paramètre Flash Start Key Method est réglé sur Standby, presser une touche de lancement instantané à l'arrêt met en pause de lecture la prise ou le fichier correspondant à cette touche. Cette touche clignote en jaune en attente de lecture.
2. Puis pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture. Cette touche s'allume en vert durant la lecture.
3. Durant la lecture, presser une autre touche de lancement instantané entraîne le repérage de la prise ou de l'élément correspondant pour la lecture (sans arrêter la lecture de l'élément en cours). Cette touche s'allume en jaune.
4. Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture de ce nouvel élément.  
Pour annuler la pause, appuyez à nouveau sur la touche de la prise ainsi calée (touche jaune).

---

### Emploi avec un clavier d'ordinateur

Vous pouvez piloter cette unité en connectant un clavier compatible IBM-PC à interface PS/2 ou USB au connecteur approprié de la face avant de cette unité.

Toute une variété d'opérations sont possibles, mais l'emploi du clavier est particulièrement utile pour la saisie des noms.

---

### Réglage du type de clavier

Réglez le type de clavier connecté (américain ou japonais) en page PREFERENCES de l'écran SYSTEM SETUP (voir « Page PREFERENCES » en page 112).

---

### Emploi d'un clavier pour saisir des noms

Vous pouvez saisir et modifier les caractères des éléments suivants de la même façon que sur un ordinateur.

- Noms de projet (voir « Édition des noms de projet » en page 40).
- Nom de session (voir « Édition du nom de la première session » en page 41 et « Création de nouvelles sessions » en page 42).
- Noms de prise (voir « Édition des noms de prise » en page 77).
- Première moitié du nom de la prochaine prise
- Lettre de la seconde moitié du nom de la prochaine prise

Vous pouvez aussi l'employer afin de saisir des chiffres pour les éléments suivants.

- Bits utilisateur de timecode (T/C USER BITS)
- Heure de démarrage (START TIME)
- Marqueurs  
(voir « Édition de la position des marqueurs » en page 124 et « Édition des noms de marqueur » en page 125).
- Points de repérage manuel (Manual Locate)  
(voir « Fonction de repérage manuel » en page 125).
- Décalages du timecode (Timecode Offsets)  
(voir « Page SYNC » en page 104).
- Noms de playlist  
(voir « Création d'une nouvelle playlist » en page 82 et « Sauvegarde des playlists » en page 94).
- Noms de fichier AES31  
(voir « Création de nouvelles informations d'édition AES31 » en page 54).
- Noms d'élément de playlist  
(voir « Édition des noms d'élément » en page 88).
- Noms de fichier de report  
(voir « Report (Bounce) » en page 69).

## 13 – Autres fonctions

### Réglage du type de caractère à saisir :

Comme avec un ordinateur, utilisez les touches Shift (Maj) et Caps Lock (verrouillage des majuscules) pour sélectionner le type de caractère à saisir.

### Saisie des caractères :

Utilisez les touches de chiffres, lettres et symboles pour directement les saisir.

### Déplacement du curseur :

Utilisez les touches ← / → .

Utilisez la touche **HOME** / ↑ pour ramener le curseur au début.

Utilisez la touche **FIN** / ↓ pour amener le curseur à la fin.

### Effacement de caractères :

Utilisez la touche Delete (supprimer) pour effacer le caractère sur lequel se trouve le curseur. Utilisez la touche Backspace (retour en arrière) pour effacer le caractère situé avant le curseur.

### Insertion de caractères :

Saisissez les caractères à l'emplacement désiré.

#### ATTENTION

- Les symboles et signes de ponctuation suivants ne peuvent pas être utilisés dans les noms :  
 \ / : \* ? " < > |
- La lettre de la seconde moitié du nom de prise suivante ne peut être qu'une lettre majuscule de l'alphabet.

## Liste des opérations possibles au clavier

En plus de la saisie des noms, un clavier peut également servir à piloter le transport et à effectuer diverses autres opérations. Voici un résumé des fonctions des touches de clavier.

Clavier	Fonction
Touche F1	Comme la touche  ◀◀
Touche F2	Comme la touche ▶▶
Touche F3	Comme la touche <b>CALL</b>
Touche F4	Comme la touche <b>STOP</b>
Touche F5	Comme la touche <b>PLAY</b>
Touche F6	Comme la touche <b>PAUSE</b>
Touche F7	Commute Auto Cue ON/OFF
Touche F8	Comme la touche <b>REC</b>
Touche F9	Commute Auto Ready ON/OFF
Touche F10	Commute ON/OFF le mode de lecture en boucle
Touche F11	Change le mode de lecture
Touche F12	Indisp.
CTRL + touche F1	FLASH 1
CTRL + touche F2	FLASH 2
CTRL + touche F3	FLASH 3
CTRL + touche F4	FLASH 4
CTRL + touche F5	FLASH 5
CTRL + touche F6	FLASH 6
CTRL + touche F7	FLASH 7
CTRL + touche F8	FLASH 8
CTRL + touche F9	FLASH 9
CTRL + touche F10	FLASH 10
CTRL + touche F11	FLASH 11
CTRL + touche F12	FLASH 12

## Fonctions réseau (FTP/telnet/VNC)

### FTP (File Transfer Protocol/protocole de transfert de fichiers)

En utilisant une application client FTP, vous pouvez transférer des fichiers entre cette unité et un ordinateur. Connectez-vous à cette unité et identifiez-vous de la même façon qu'avec d'autres serveurs FTP.

Après connexion et identification, « A: », « B: » et « C: » apparaîtront dans le répertoire racine. Ils correspondent aux slots CF1 et CF2 et au port USB de l'unité. Si un slot ou port ne contient pas de carte ou de mémoire flash, le « A: », « B: » ou « C: » correspondant apparaîtra vide.

#### NOTE

- Pour afficher du japonais, utilisez une application FTP prenant en charge l'Unicode.
- Réglez toujours le nombre maximal de transferts simultanés de l'application client FTP sur « 1 ». S'il n'est pas réglé sur « 1 », les fichiers ne peuvent pas être correctement transférés.
- Pour des informations sur les applications client FTP qui ont été validées comme fonctionnant correctement avec cette unité, veuillez contacter le service clientèle TASCAM.

#### • Réglages nécessaires pour la connexion FTP

Les réglages suivants sont nécessaires pour la connexion à cette unité par FTP.

Adresse IP :	L'adresse IP de cette unité est affichée dans le champ IP Address en page ETHERNET de l'écran REMOTE SETUP.
Numéro de port :	21
Nom d'utilisateur :	HS-2000 (ne peut pas être changé, prise en compte des majuscules)
Mot de passe :	HS-2000 (par défaut, prise en compte des majuscules) Ce réglage peut être changé en utilisant le bouton Password Change en page ETHERNET de l'écran REMOTE SETUP.

#### NOTE

- Le nombre de connexions simultanées est de « 1 ».
- Selon l'application client FTP, deux communications simultanées avec cette unité peuvent être possibles, mais les fichiers risquent de ne pas être correctement transférés, donc nous vous recommandons de ne pas utiliser plusieurs connexions FTP simultanées avec cette unité.
- Les connexions FTP ne peuvent pas se faire quand EXTERNAL Control a été réglé sur LOCK en écran Lock Setup.
- De même, un réglage sur LOCK mettra fin à toute connexion FTP active.

- Changer n'importe quel réglage en page ETHERNET de l'écran REMOTE SETUP mettra également fin à toute connexion FTP active.

#### • Travail avec des fichiers à l'aide d'une application client FTP

1. Lecture de fichiers depuis l'unité  
Vous pouvez à tout moment lire des fichiers depuis cette unité.
2. Ajout de nouveaux fichiers à l'unité.  
Vous pouvez à tout moment ajouter des fichiers à cette unité.  
En enregistrement, si vous ajoutez des fichiers BWF ou WAV à la session actuelle, ils s'afficheront dans la liste avec les fichiers existants, les fichiers enregistrés et les fichiers ajoutés, dans cet ordre.
3. Écrasement de fichiers existants dans l'unité.  
Vous ne pouvez écraser que la prise actuelle quand l'unité est à l'arrêt.  
Vous ne pouvez pas écraser une prise qui est utilisée en écran d'édition d'élément du mode Playlist. Vous pouvez à tout moment écraser d'autres fichiers. Toutefois, quand le réglage Play Mode en page GENERAL de l'écran PLAY SETUP est sur All Take, vous pouvez ne pas être à même d'écraser la prise qui suit la prise actuelle en fonction du timing.

#### ATTENTION

- En mode Playlist, si vous écrasez une prise qui a été ajoutée à une playlist, un « ? » s'affichera pour l'élément correspondant dans les écrans ENTRY et ASSIGN et ce fichier sera ignoré pour la lecture. Vous devez ajouter les fichiers de remplacement comme éléments pour leur permettre d'être lus.
- En mode On-air, si vous écrasez un fichier affiché en écran de liste on-air, la prise correspondante sera décochée et le fichier sera ignoré pour la lecture.
- En mode On-air, lorsque le message de confirmation de reconstitution s'affiche, touchez OK. Quand vous reconstituez, toutes les prises sont activées pour la lecture (cochées), aussi désélectionnez toutes celles que vous ne désirez pas reproduire.
- Si l'écrasement entraîne un changement de taille, de nombre de canaux, de débit binaire ou de fréquence d'échantillonnage par rapport au fichier précédent, des incohérences peuvent survenir dans la timeline ou playlist existante. Si de telles incohérences surviennent, un message d'erreur s'affiche quand vous lancez la lecture.
- Faites ce qui suit pour éliminer l'incohérence et empêcher l'apparition du message d'erreur.

Mode Timeline	Effacez la région affectée.
Mode Take	Supprimez la prise affectée de la carte CF.
Mode Playlist	Ajoutez le fichier de remplacement comme élément.
Mode On-air	Utilisez le bouton REBUILD (reconstituer) du menu déroulant de l'écran d'accueil pour reconstituer la structure de fichiers.

- N'écrasez pas un fichier audio existant avec un fichier ayant une fréquence d'échantillonnage différente. Il

## 13 – Autres fonctions

pourrait en résulter une condition d'erreur ne pouvant pas être solutionnée.

#### 4. Suppression d'un fichier dans l'unité

La prise actuelle ne peut être supprimée que si l'unité est à l'arrêt.

Les autres fichiers que la prise actuelle peuvent être supprimés à tout moment.

Supprimer des fichiers entraînera des incohérences entre les fichiers système et les fichiers audio, donc il est nécessaire d'effectuer une reconstitution après suppression de fichiers.

- Après avoir supprimé un fichier (et arrêté la lecture ou l'enregistrement), le message de confirmation de reconstitution suivant apparaîtra. Touchez **OK** pour reconstituer.



- Si vous ne faites pas la reconstitution, des incohérences entre les fichiers système et les fichiers audio surviendront et le message suivant apparaîtra.



- Lorsque la reconstitution devient nécessaire, des icônes  apparaissent sur les boutons suivants. Touchez le bouton **REBUILD** (reconstituer), qui se trouve dans plusieurs menus, pour reconstituer la session.
- Bouton de nom de fichier dans l'écran d'accueil
- Bouton **MENU** dans l'écran **PROJECT**
- Boutons **REBUILD** dans divers menus

#### 5. Ajout d'un nouveau dossier dans cette unité

Vous pouvez à tout moment ajouter un nouveau dossier dans cette unité.

#### 6. Suppression d'un dossier de cette unité

Vous ne pouvez supprimer le dossier de projet/session actuel qu'à l'arrêt.

Vous pouvez à tout moment supprimer n'importe quel dossier autre que le dossier de projet/session actuel dans cette unité.

#### 7. Édition des noms de fichier/dossier dans cette unité

Vous ne pouvez pas éditer les noms de fichier/dossier de cette unité.

### ATTENTION

Si vous travaillez avec des fichiers/dossiers en utilisant le FTP durant l'enregistrement, vous ne pourrez pas utiliser la fonction Retake pour réenregistrer une prise (en effaçant la dernière région/prise enregistrée).

## Télécommande par Telnet

La télécommande de cette unité est possible par Ethernet via le port 23 grâce à Telnet.

### • Réglages nécessaires pour la connexion Telnet

Les réglages suivants sont nécessaires pour la connexion à cette unité par Telnet.

Adresse IP : L'adresse IP de cette unité est affichée dans le champ IP Address en page **ETHERNET** de l'écran **REMOTE SETUP**.

Numéro de port : 21

Mot de passe : HS-2000 (par défaut, prise en compte des majuscules)

Ce réglage peut être changé en utilisant le bouton **Password Change** en page **ETHERNET** de l'écran **REMOTE SETUP**.

### • Connexion à l'unité par Telnet

- Après connexion à cette unité par Telnet à l'aide de l'adresse IP et du numéro de port ci-dessus, pressez la touche Entrée de l'ordinateur.
- Quand « Enter Password » s'affiche sur la console Telnet, saisissez le mot de passe ci-dessus et pressez la touche Entrée.
- Quand la connexion s'est faite, « Login Successful » s'affiche sur la console Telnet. Saisissez « exit » et pressez la touche Entrée pour mettre fin à la connexion Telnet.

### NOTE

- 2 connexions Telnet simultanées sont possibles.
- Les connexions Telnet ne peuvent pas se faire quand **EXTERNAL Control** a été réglé sur **LOCK** en écran **Lock Setup**. De même, un réglage sur **LOCK** mettra fin à toute connexion Telnet active.
- Changer n'importe quel réglage en page **ETHERNET** de l'écran **REMOTE SETUP** mettra également fin à toute connexion Telnet active.
- Pour des d'informations sur le protocole de commande Telnet de cette unité, veuillez contacter le service clientèle **TASCAM**.

## VNC (Virtual Network Computing)

En utilisant une application client VNC (Viewer), vous pouvez voir et manipuler le contenu de l'écran LCD de cette unité depuis un ordinateur.

Dans l'application client VNC, vous pouvez utiliser une souris pour effectuer les opérations suivantes.

Clic gauche de souris :	Revient à toucher l'écran LCD de l'unité.
Clic de la molette de souris :	Revient à presser la touche <b>ENTER</b> de l'unité.
Emploi de la molette de souris :	Revient à tourner la molette <b>DATA</b> de l'unité.
Pression et rotation de la molette de souris :	Revient à tourner la molette <b>DATA</b> de l'unité tout en la pressant afin d'obtenir des changements plus rapides de réglage (fonctionnement en mode grossier ou « COARSE »).

De plus, quand l'application client VNC est active, vous pouvez effectuer les opérations suivantes à l'aide du clavier de l'ordinateur.

Touches F1–F12 :	Fonctionnent comme un clavier externe connecté à l'unité. Pour des détails, voir la « Liste des opérations possibles au clavier » dans « Emploi avec un clavier d'ordinateur » au chapitre « 13 – Autres fonctions » du mode d'emploi de cette unité.
Touche HOME :	Fonctionne comme la touche <b>HOME</b> de cette unité et ouvre l'écran d'accueil. Pressez la touche Fin en maintenant enfoncée la touche Home pour ouvrir l'écran <b>LOCK SETUP</b> .
Touche Fin :	Fonctionne comme la touche <b>MENU</b> de cette unité et ouvre l'écran <b>MENU</b> . Pressez la touche Fin en maintenant enfoncée la touche Home pour ouvrir l'écran <b>LOCK SETUP</b> .
Page suivante :	Fonctionne comme la touche <b>PROJECT</b> de cette unité et ouvre l'écran <b>PROJECT</b> .
Touche curseur ↑ :	Fonctionne comme si l'on tournait la molette <b>DATA</b> de cette unité vers la droite.
Touche curseur ↓ :	Fonctionne comme si l'on tournait la molette <b>DATA</b> de cette unité vers la gauche.
Touches de saisie de caractère :	Servent à saisir des caractères lorsqu'un écran clavier apparaît sur l'unité.

### • Réglages nécessaires pour la connexion VNC

Les réglages suivants sont nécessaires pour la connexion à cette unité à l'aide de l'application client VNC.

- Adresse IP : L'adresse IP de cette unité est affichée dans le champ IP Address en page ETHERNET de l'écran **REMOTE SETUP**.
- Mot de passe : HS-2000 (par défaut, prise en compte des majuscules)  
Ce réglage peut être changé en utilisant le bouton Password Change en page ETHERNET de l'écran **REMOTE SETUP**.

### NOTE

- Il n'est pas possible d'avoir simultanément plusieurs connexions VNC.
- Quand EXTERNAL Control a été réglé sur LOCK en écran Lock Setup, l'affichage est possible à l'aide d'une application client VNC, mais VNC ne peut pas servir à contrôler l'unité.
- Changer n'importe quel réglage en page ETHERNET de l'écran **REMOTE SETUP** mettra également fin à toute connexion VNC active.
- Pour des informations sur les applications client VNC (Viewers) qui ont été validées comme fonctionnant correctement avec cette unité, veuillez contacter le service clientèle TASCAM.
- Quand des fichiers sont transférés par FTP ou quand la fréquence d'échantillonnage du système est de 88,2, 96, 176,4 ou 192 kHz, l'affichage et le fonctionnement de l'application client VNC ne sont pas fluides.

# 14 – Synchronisation sur le timecode

Dans ce chapitre, nous expliquons l'utilisation de la synchronisation sur le timecode.

L'enregistrement et la lecture de cette unité peuvent être synchronisés avec le timecode SMPTE entrant par le connecteur **TIMECODE INPUT** de la face arrière ou avec le générateur de timecode intégré (« timecode master » ci-après).

La synchronisation sur le timecode diffère en fonction du mode de fonctionnement.

---

## Lecture synchronisée avec le timecode

---

---

### Mode Timeline

En mode Timeline, la lecture peut être synchronisée sur le timecode maître (master).

Si elle est réglée pour cela, la lecture se synchronise avec le timecode master quand elle démarre.

---

### Mode Take

La lecture synchronisée sur le timecode n'est pas prise en charge dans ce mode.

---

### Mode Playlist

La lecture synchronisée sur le timecode n'est pas prise en charge dans ce mode.

---

### Mode On-air

La lecture synchronisée sur le timecode n'est pas prise en charge dans ce mode.

---

## Enregistrement synchronisé avec le timecode

---

---

### Mode Timeline

L'enregistrement peut être synchronisé sur le timecode master en mode Timeline.

En enregistrement avec synchronisation sur le timecode, le timecode master est capturé à l'instant où l'enregistrement commence, et l'enregistrement démarre sur la timeline à partir de cette valeur de timecode.

---

### Mode Take

L'enregistrement ne peut pas être synchronisé sur le timecode master dans ce mode.

Toutefois, le timecode du générateur interne est capturé au début de l'enregistrement comme heure de début du fichier.

---

### Mode Playlist

En mode Playlist, l'enregistrement n'est pas possible quel que soit le statut de synchronisation sur le timecode.

---

### Mode On-air

En mode On-air, l'enregistrement n'est pas possible quel que soit le statut de synchronisation sur le timecode.

## Fonctionnement de base avec synchronisation de timeline

1. En mode Timeline, chargez la session que vous voulez enregistrer ou lire.
2. L'une comme l'autre des opérations suivantes activera la synchronisation de timeline.
  - Tout en maintenant pressée la touche **SHIFT**, pressez la touche **CALL [CHASE]** en face avant.
  - En page **SYNC** de l'écran **SYNC T/C**, réglez TC Chase sur ON. L'indicateur **CHASE** apparaîtra à la place de l'indicateur TC dans l'écran d'accueil.
3. Pressez la touche **PLAY** pour lancer la lecture synchronisée ou les touches **PLAY** et **RECORD** pour lancer l'enregistrement synchronisé. L'indicateur **CHASE** de l'écran d'accueil apparaît en vert.
4. Pressez la touche **STOP** durant l'enregistrement ou la lecture avec synchronisation sur le timecode pour arrêter le transport. L'indicateur **CHASE** de l'écran d'accueil clignote à l'arrêt.
5. Pour reprendre l'enregistrement et la lecture avec synchronisation sur le timecode, répétez les étapes 3 et 4.
6. L'une comme l'autre des opérations suivantes désactivera la synchronisation.
  - Tout en maintenant pressée la touche **SHIFT**, pressez la touche **CALL [CHASE]** en face avant.
  - En page **SYNC** de l'écran **SYNC T/C**, réglez TC Chase sur OFF.

### NOTE

Dans les deux cas, l'enregistrement comme la lecture se poursuivront sans interruption. L'indicateur TC apparaîtra à la place de l'indicateur **CHASE** dans l'écran d'accueil.

## Décalage (offset) du timecode

Vous pouvez demander un décalage (offset) pour la synchronisation sur le timecode maître (master). Ainsi, vous pouvez obtenir une synchronisation sur le timecode maître pour une lecture avec le décalage temporel de votre choix (voir « Page SYNC » en page 104).

## Asservissement continu (Rechase)

Cette unité continue de surveiller le timecode maître (master) même après le démarrage de la lecture synchronisée. Si l'heure de lecture de cette unité et le timecode maître (master) se désynchronisent pour une raison quelconque, l'unité peut se « recalculer » sur le timecode. Vous pouvez choisir que l'unité se recalcule ou non et l'ampleur du décalage déclenchant cette resynchronisation (voir « Page SYNC » en page 104).

### ATTENTION

Durant l'enregistrement synchronisé, l'unité ne se synchronise qu'une fois sur le timecode maître, au démarrage de l'enregistrement. Il n'y a pas de fonction d'asservissement continu (Rechase) comme en lecture synchronisée.

# 15 – Importation de fichiers enregistrés par d'autres appareils

Cette unité peut importer et lire les fichiers audio répondant aux impératifs suivants.

De plus, les fichiers créés par d'autres unités de la gamme HS TASCAM peuvent être lus s'ils répondent aux conditions suivantes :

Format de fichier :	BWF/WAV
Fréquence d'échantillonnage :	44,1, 47,952*, 48, 48,048*, 88,2, 96, 176,4, 192 kHz *48 kHz-0,1% pull-down **48 kHz+0,1% pull-up
Résolution en bits :	16/24 bits
Nombre de pistes :	1 ou 2

## ATTENTION

Comme la fréquence d'échantillonnage lisible est déterminée par le projet, la fréquence d'échantillonnage du fichier doit correspondre à la fréquence d'échantillonnage (Fs) réglée pour le projet.

## Préparation avant l'importation

Vérifiez préalablement la fréquence d'échantillonnage du ou des fichiers que vous voulez importer.

1. Sélectionnez un projet avec une valeur de Fs qui correspond à la fréquence d'échantillonnage du ou des fichiers ou créez un nouveau projet ayant la même fréquence d'échantillonnage que le ou les fichiers en utilisant le paramètre Fs de l'écran CREATE PROJECT 1/3.



Écran CREATE PROJECT 1/3

2. Créez si nécessaire une session.

## NOTE

Pour des détails sur la création de projets et sessions, voir « Opérations sur les projets » en page 38 et « Opérations de session » en page 42.

3. Notez les noms du projet et de la session que vous voulez utiliser pour importer le fichier.  
Dans cet exemple, le nom du projet est « Project\_i » et le nom de la session est « Session\_i ».
4. Vérifiez que le voyant du slot où est insérée la carte CF ne clignote pas rapidement et éjectez la carte CF.
5. Insérez par exemple cette carte CF dans la fente pour carte CF d'un ordinateur.  
Si cette carte a été formatée par cette unité, elle sera reconnue par l'ordinateur comme un lecteur nommé HS-2000.  
Dans cet exemple, le nom de lecteur HS-2000 est utilisé.

6. Copiez le ou les fichiers audio que vous voulez importer dans le dossier « Session\_i » à l'intérieur du dossier « Project\_i », qui se trouve dans le lecteur HS-2000.

## ATTENTION

N'éjectez pas une carte CF pendant que des données y sont inscrites. Cela pourrait endommager les données de la carte CF et même les rendre illisibles. Pour plus d'informations, veuillez lire les modes d'emploi de votre ordinateur, de votre lecteur de carte ou de tout autre appareil utilisé dans ce but.

7. Une fois la copie terminée, éjectez la carte du slot de l'ordinateur (par exemple).

## Emploi des fichiers importés dans cette unité

1. Insérez la carte CF qui contient le ou les fichiers copiés dans un des slots pour carte de cette unité.
2. Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran PROJECT et touchez le bouton → à droite du projet qui contient le fichier importé (Project\_i) pour ouvrir l'écran de sélection de session.
3. Sélectionnez la session qui contient le fichier importé (Session\_i). Une fois sélectionnée, elle apparaît en jaune.
4. Touchez le bouton MENU pour ouvrir le menu local et touchez le bouton LOAD (charger).



Le fichier importé est maintenant reconnu comme une prise.

5. Vous pouvez lire le fichier en l'ajoutant à la timeline au moyen des fonctions d'édition du mode Timeline, vous pouvez lire le fichier en mode Take, ou vous pouvez l'ajouter à une playlist et le lire en mode Playlist.  
Pour plus d'informations, voir « 7 – Mode Timeline » en page 48 pour les fonctions d'édition du mode Timeline, « 8 – Mode Take » en page 70 pour des détails sur la lecture en mode Take, et « 9 – Mode Playlist » en page 81 pour des détails sur la lecture en mode Playlist.

Si le fonctionnement de cette unité devient irrégulier, veuillez vérifier les points suivants avant de solliciter une réparation.

Si les mesures suivantes ne résolvent pas le problème, contactez le magasin auprès duquel vous avez acheté l'appareil ou un service après-vente TEAC.

## ● L'unité ne se met pas sous tension.

- Vérifiez par exemple que le cordon d'alimentation est bien enfoncé.

## ● Le support n'est pas reconnu.

- Vérifiez que la carte est bien insérée dans la fente pour carte.
- Mettez en pause l'enregistrement ou la lecture.

## ● Les commandes de l'unité ne fonctionnent pas.

- Le verrouillage de son panneau de commandes est-il activé (ON) ?

## ● La lecture est impossible.

- Vérifiez que la fréquence d'échantillonnage (44,1/47,952/48/48,048/88,2/96/176,4/192 kHz) et la résolution en bits (16/24) du fichier audio sont compatibles.
- Vérifiez que la fréquence d'échantillonnage du projet et celle des fichiers audio sont les mêmes.

## ● Il n'y a pas de son.

- Revérifiez les branchements de votre système d'écoute et contrôlez le volume de votre amplificateur.
- Si vous utilisez une télécommande RC-HS32PD/RC-HS20PD TASCAM (vendue séparément), vérifiez que son fader n'est pas abaissé.
- Si vous ne pouvez pas entendre le signal entrant, activez l'écoute de contrôle d'entrée (monitoring).
- Si vous ne pouvez pas entendre le son lu, désactivez l'écoute de contrôle d'entrée (monitoring).
- Vérifiez les réglages de la fonction de lecture en ligne et de son mode.
- Vérifiez que Monitor Mute by Online est réglé sur OFF en page SETUP de l'écran AUDIO I/O. S'il est sur ON, le signal d'écoute est coupé durant la lecture en ligne.

## ● L'enregistrement est impossible.

- Revérifiez les branchements.
- Réglez les niveaux d'enregistrement.
- Si la carte CF n'a plus assez d'espace libre, effacez les données inutiles pour augmenter son espace disponible ou changez de carte.
- Si le nombre maximal de prises enregistrables ou de prises tout court a été atteint, changez de session d'enregistrement.
- Si le nombre total d'éléments du dossier, incluant fichiers et sous-dossiers/répertoires, est trop grand, changez de session d'enregistrement.

## ● Les changements de réglage ne sont pas conservés.

- Cette unité sauvegarde les réglages quand on change la sélection de carte CF, quand on charge un projet, une session ou une prise, et en cas de lecture ou d'enregistrement. Après la mise en service, si aucune de ces actions n'est effectuée, les réglages changés peuvent ne pas être sauvegardés.

## ● J'entends du bruit.

- Vérifiez qu'aucun des câbles ne pose de problèmes.

## ● La dalle tactile ne fonctionne pas correctement.

- N'utilisez pas de film protecteur pour écran LCD du commerce sur la dalle tactile.
- Vérifiez que la fonction de verrouillage de la dalle tactile n'est pas activée, empêchant l'accès par l'écran.

## ● Je ne peux pas créer de nouveaux projets.

- Vérifiez qu'un projet portant le même nom n'existe pas déjà.
- Si l'espace restant disponible sur la carte CF est insuffisant, il est impossible de créer un nouveau projet. Effacez des données inutiles puis créez le projet.

# 17 - Messages

Ci-dessous se trouve une liste des messages que le HS-2000 affiche dans des fenêtres locales dans certaines circonstances. Référez-vous à cette liste pour en savoir plus sur les messages ainsi que sur la façon d'y répondre. Les premiers messages de la liste ont des contenus qui varient en fonction de la situation. Les messages suivants sont listés par ordre alphabétique.

Message	Détails et réponses	Notes																		
MM "vvvvvvv" NUM OF PROJECTS: p USED SIZE: u FREE SIZE: f TOTAL SIZE: t	C'est un affichage d'informations sur une carte CF.	MM = CF1 ou CF2 vvvvvvv = niveau de volume p : nombre de projets u : capacité utilisée f : capacité non utilisée t : capacité totale de la carte																		
MM DEVICE ERROR	Le support ne peut pas être reconnu.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM Format failed	Une erreur s'est produite durant le formatage et celui-ci n'a pu être terminé.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM has no projects. Please create a project.	La carte CF n'a aucun projet.	MM = CF1 ou CF2																		
MM is not available	Ce support n'est pas disponible.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM is not usable	Vous ne pouvez pas copier.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM MEDIUM ERROR	L'unité n'a pas pu lire le support.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM formatting not optimal for Recording.	Comme la carte CF n'a pas été formatée par cette unité, le bon fonctionnement de l'enregistrement et de la lecture ne peut être garanti. Vous devriez reformater la carte.	MM = CF1 ou CF2 Cela apparaît quand l'enregistrement est lancé sur une carte formatée avec une taille de cluster plus petite que celle standard pour cette unité.																		
MM formatting not optimal for Recording/Search. Format this card?	Comme la carte CF n'a pas été formatée par cette unité, le bon fonctionnement de l'enregistrement et de la recherche ne peut être garanti. Vous devriez reformater la carte.	MM = CF1 ou CF2 Cela apparaît quand une carte est formatée avec une taille de cluster plus petite que celle standard pour cette unité.																		
MM Read Error	Une erreur s'est produite pendant la lecture du support.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM to MM' Copy failed.	Il n'a pas été possible de copier toutes les données du premier support sur l'autre.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB MM' = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM unrecognized format Please Format this card.	Ce support a été formaté selon un format autre que FAT. Formatez-le avec cette unité.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM unsupported type	Ce support ne répond pas aux caractéristiques requises par le système, il ne peut donc être utilisé.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
MM Write Error	Une erreur s'est produite durant l'écriture sur la carte.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB																		
Copy N selected session(s) to MM?	Confirmez que vous voulez exporter les sessions sélectionnées.	N = nombre sélectionné MM = CF1 ou CF2																		
Copy N selected Take(s) to MM?	Confirmez que vous voulez exporter les prises sélectionnées.	N = nombre sélectionné MM = CF1 ou CF2																		
"nnn": "eeeeeee" "ttttttt" fs/bit/FileMode/NumOfTracks Entry LENGTH: *h*m**s**f START T/C: hh:mm:ss.ff	C'est un affichage d'informations sur un élément.	<table border="1"> <tr> <td>nnn :</td> <td>numéro d'élément</td> </tr> <tr> <td>eeeeeeee :</td> <td>nom d'élément</td> </tr> <tr> <td>ttttttt :</td> <td>nom de prise</td> </tr> <tr> <td>fs :</td> <td>fréquence d'échantillonnage</td> </tr> <tr> <td>bit :</td> <td>résolution en bits</td> </tr> <tr> <td>FileMode :</td> <td>MONO ou POLY</td> </tr> <tr> <td>NumOfTracks :</td> <td>nombre de pistes</td> </tr> <tr> <td>Entry LENGTH :</td> <td>longueur de l'élément</td> </tr> <tr> <td>START T/C :</td> <td>timecode de début d'élément</td> </tr> </table>	nnn :	numéro d'élément	eeeeeeee :	nom d'élément	ttttttt :	nom de prise	fs :	fréquence d'échantillonnage	bit :	résolution en bits	FileMode :	MONO ou POLY	NumOfTracks :	nombre de pistes	Entry LENGTH :	longueur de l'élément	START T/C :	timecode de début d'élément
nnn :	numéro d'élément																			
eeeeeeee :	nom d'élément																			
ttttttt :	nom de prise																			
fs :	fréquence d'échantillonnage																			
bit :	résolution en bits																			
FileMode :	MONO ou POLY																			
NumOfTracks :	nombre de pistes																			
Entry LENGTH :	longueur de l'élément																			
START T/C :	timecode de début d'élément																			
nnn: NNNNNNNN cannot be found.	La prise ayant ce numéro et ce nom ne peut pas être trouvée.	nnn : numéro de prise NNNNNNNN : nom de la prise																		
"pppppppp" SESSION: n Fs: f TIMECODE: t	C'est un affichage d'informations sur un projet.	pppppppp = nom de projet n : nombre de sessions f : fréquence d'échantillonnage t : cadence d'images du timecode																		
"ssssssss" TAKES: n Fs: f TOTAL SIZE: u TOTAL TIME: t	C'est un affichage d'informations sur une session.	ssssssss = nom de session n : nombre de prises f : fréquence d'échantillonnage u : capacité utilisée t : durée totale de toutes les prises																		

Message	Détails et réponses	Notes
"ttttttt" date fs/bit/FileMode/NumOfTracks SIZE: u LENGTH: *h**m**s**f	C'est un affichage d'informations sur une prise.	ttttttt = nom de prise date : année/mois/jour heure:minute fs : fréquence d'échantillonnage bit : résolution en bits FileMode : MONO ou POLY NumOfTracks : nombre de pistes u : capacité utilisée
"ttttttt" START T/C: **: **: **: ** END TC: **: **: **: ** FRAME TYPE: **F	C'est un affichage d'informations sur une prise.	ttttttt = nom de prise START T/C : timecode de début de fichier END T/C : timecode de fin de fichier FRAME TYPE : cadence d'images
<AES31 ADL Info> "ffffff" Size: **MB yyyy/mm/dd hh: mm	C'est un affichage d'informations sur un fichier de données d'édition AES31.	ffffff = nom du fichier d'informations d'édition
Bounce Selected Area to file? "ffffff"	La région sélectionnée sera reportée dans « fffffff ».	ffffff = nom de fichier
Canceled	L'opération a été annulée.	
Cannot Change Now Currently **	Ce paramètre ne peut pas être changé durant la lecture, le fonctionnement en ligne, l'asservissement (chase) au timecode ou l'enregistrement ni quand on-air est sur ON.	** = Playing, ONLINE, Chasing TC ou Recording
Cannot Change Now Fixed in current Fs.	Ceci ne peut pas être changé avec la fréquence d'échantillonnage actuelle.	
Cannot Change Now Fixed in current mode.	Dans le mode actuel, les réglages sont fixes et ne peuvent pas être changés.	
Cannot Change Now Inc.Play cannot set to ON while Play Inhibit Time is Inf.	Comme Play Inhibit Time est réglé sur Inf, Inc.Play ne peut pas être réglé sur ON.	
Cannot Copy. "ttttttt" already exists in current session.	Quand vous assignez une prise d'une autre session à un élément, cette prise est copiée dans la session actuelle. Dans ce cas, un fichier portant le même nom que la prise copiée existe déjà dans la session actuelle. Bouton RENAME : changer le nom et copier le fichier Bouton CANCEL : ne pas copier	ttttttt = nom de la prise à copier
Cannot Copy. Destination Project is different Fs.	La copie n'est pas possible car la fréquence d'échantillonnage du projet de destination est différente.	
Cannot Copy File. "ffffff" already exists in Destination.	La copie n'est pas possible car le fichier sélectionné existe déjà dans la destination.	ffffff : nom de fichier
Cannot Copy Folder. "ffffff" already exists in Destination.	La copie n'est pas possible car le dossier sélectionné existe déjà dans la destination.	ffffff : nom de dossier
Cannot Copy for Insert. "ffffff" already exists in current Session.	La copie pour l'insertion n'est pas possible car le fichier sélectionné existe déjà dans la session actuelle.	ffffff : nom de fichier
Cannot Copy for Paste. "ffffff" already exists in current Session.	La copie pour le collage n'est pas possible car le fichier sélectionné existe déjà dans la session actuelle.	ffffff : nom de fichier
Cannot Copy. Selected Take already exists in Copy destination.	La copie n'est pas possible car la prise sélectionnée existe déjà dans la destination.	
Cannot Copy. Source folder and Destination folder are same.	La copie n'est pas possible car les dossiers source et destination sont les mêmes.	
Cannot Copy. Destination folder is sub-folder of source folder.	La copie n'est pas possible car le dossier de destination est un sous-dossier du dossier source.	
Cannot create more than 100 projects	Le nombre maximal de projets a déjà été atteint, empêchant la création d'un nouveau projet.	

# 17 - Messages

Message	Détails et réponses	Notes
Cannot create new mark point. Mark point already exists at the same timestamp.	Vous avez essayé de créer un marqueur à un endroit où il en existe déjà un. Vous ne pouvez pas créer un marqueur au même endroit qu'un autre.	
Cannot create new project. Media Full.	La carte CF n'a plus assez d'espace pour créer un nouveau projet.	
Cannot Divide. "ttttttt_a" ou/et "ttttttt_b" already exist in current Session.	Division impossible car un fichier portant le même nom existe déjà dans la session actuelle.	ttttttt : nom de prise
Cannot Edit. System limit reached.	Édition impossible car il n'y a plus assez d'espace disponible dans la mémoire pour gérer la région de timeline ou l'historique d'édition.	
Cannot edit this mark point. Mark point already exists at the same timestamp.	Comme un marqueur existe déjà au même endroit, le marqueur ne peut pas être modifié.	Si la position temporelle diffère au niveau sub-frame (non affiché), l'édition est possible même si les temps semblent identiques au niveau frame (image) et aux niveaux supérieurs.
Cannot execute bounce. Media Full.	Le report n'est pas possible car le support n'a plus assez d'espace.	
Cannot execute bounce. Bounce file size is over 2GB.	Le report n'est pas possible car le fichier qu'il donnerait dépasserait 2 Go.	
Cannot execute combine. "aaaaaaa" "bbbbbbbb" These property are not matched.	Impossible de réunir les deux prises car leurs propriétés sont différentes.	aaaaaaa = nom de la première prise à réunir bbbbbbbb = nom de la deuxième prise à réunir
Cannot execute combine. Combined file size is over MMM.	Impossible de réunir les deux prises car le fichier obtenu dépasserait la taille maximale fixée avec Max File Size en page Format de l'écran REC SETUP.	MMM = 640MB, 1GB ou 2GB
Cannot execute combine. Media Full.	La réunion n'est pas possible car le support n'a plus assez d'espace libre.	
Cannot execute. File property is not matched to current project.	Exécution impossible car les propriétés du fichier sont différentes de celles du projet actuel.	
Cannot execute. Media Full.	Exécution impossible car le support n'a plus assez d'espace.	
Cannot Export. Not enough space on MM	Il n'y a plus assez d'espace libre sur la carte CF de destination de l'exportation.	MM = CF1 ou CF2
Cannot Export. Destination Project is different Fs.	Impossible d'exporter car la fréquence d'échantillonnage de la destination de copie est différente.	
Cannot Export. Folder already exists on MM. Overwrite session?	Une session portant le même nom existe déjà à l'emplacement de destination de l'exportation. Confirmez-vous que vous voulez écraser cette session ?	MM = CF1 ou CF2
Cannot Export. Selected Take already exists in Export destination.	Impossible d'exporter car une prise portant le même nom existe déjà à l'emplacement de destination de l'exportation.	
Cannot increment Take. Interval is too short. Ou Media almost full	Moins de 4 secondes se sont écoulées depuis que vous avez pressé la touche <b>REC</b> ou la carte CF n'a pas assez d'espace libre, donc le lancement de l'enregistrement de la prise suivante n'est pas possible.	
Cannot increment Take. System limit reached, Please make new session.	Le nombre total d'éléments du dossier, incluant fichiers et dossiers/répertoires, est trop grand donc lancer l'enregistrement de la prochaine prise n'est pas possible.	
Cannot create more than 1000 sessions.	Le nombre maximal de sessions a déjà été atteint, empêchant la création d'une nouvelle session.	
Cannot make new Session. Media Full.	La carte CF n'a plus assez d'espace pour créer une nouvelle session.	
Cannot RECORD. (Internal state error)	Quelque chose empêche l'enregistrement.	
Cannot RECORD. ABS time is over 24h	Le temps ABS en mode timeline dépasse 24 heures donc l'enregistrement ne peut pas démarrer.	
Cannot RECORD. Media Full.	Le support n'a pas assez d'espace libre pour que vous puissiez enregistrer.	

Message	Détails et réponses	Notes
Cannot RECORD Play Fs setting is not OFF. Please change Play Fs to OFF.	L'enregistrement n'est pas possible car Play Fs est réglé sur Pull-down ou Pull-up.	
Cannot RECORD System limit reached. Please make new Session.	Le nombre total d'éléments du dossier, incluant fichiers et sous-dossiers/ répertoires, est trop grand, donc lancer l'enregistrement n'est pas possible.	
Cannot RECORD. Take limit reached. Please change to another Session	Comme le nombre maximal de prises enregistrables ou de prises tout court a été atteint, l'enregistrement n'est pas possible. Changez de session.	
Cannot Retake. No Recent REC history.	Vous ne pouvez pas réenregistrer une prise tant qu'il n'y a pas eu au moins un enregistrement de fait dans cette session.	
Cannot set Mark point in ON AIR Mode.	On ne peut pas ajouter de marqueurs en mode On-air.	
Cannot set Mark point. Mark limit reached.	Vous ne pouvez pas créer plus de 99 marqueurs.	
Cannot turn Fs convert On. D-In is already Master Clock.	Vous avez essayé d'activer le convertisseur de fréquence d'échantillonnage pour l'entrée numérique choisie comme horloge maître.	
Cannot use Bridge file because it is illegal.	Impossible d'utiliser le fichier bridge car il n'est pas correct.	
Capture BC\$ Time to ALL? BC\$STANDBY -> Start BC\$END -> End	Confirmez que vous voulez utiliser les positions temporelles des marqueurs BC\$STANDBY et BC\$END pour tous les éléments.	
Capture BC\$ Time? BC\$STANDBY -> Start BC\$END -> End	Confirmez que vous voulez utiliser les positions temporelles des marqueurs BC\$STANDBY et BC\$END.	
CFn(vvvvvvvv) Fs: fs USED SIZE: u FREE SIZE: f TOTAL SIZE: t	Affiche des informations sur la carte CF en mode On-air.	n = 1 ou 2 vvvvvvvv = niveau de volume fs : réglage actuel de fréquence d'échantillonnage u : capacité utilisée f : capacité non utilisée t : capacité totale de la carte CF
CF1 Media Full. CF1: Stopped. CF2: Still RECORDING.	Comme la carte CF 1 n'a pas suffisamment d'espace libre, l'enregistrement sur cette carte a été stoppé. L'enregistrement continue sur la carte CF 2.	Cela survient quand REC Mode est réglé sur Mirror.
CF2 Media Full. CF1: Still RECORDING. CF2: Stopped.	Comme la carte CF 2 n'a pas suffisamment d'espace libre, l'enregistrement sur cette carte a été stoppé. L'enregistrement continue sur la carte CF 1.	Cela survient quand REC Mode est réglé sur Mirror.
CFn not recommended for Recording/Search. (not Ultra DMA)	Cette carte CF ne répond pas aux caractéristiques requises par le système aussi l'utiliser pour enregistrer/rechercher n'est pas recommandé.	n = 1 ou 2
CF1 Record Error. CF1: Stopped. CF2: Still RECORDING.	Comme une erreur est survenue lors de l'enregistrement sur CF1, l'enregistrement sur cette carte a été stoppé. L'enregistrement continue sur la carte CF 2.	Cela survient quand REC Mode est réglé sur Mirror.
CF2 Record Error. CF1: Still RECORDING. CF2: Stopped.	Comme une erreur est survenue lors de l'enregistrement sur CF2, l'enregistrement sur cette carte a été stoppé. L'enregistrement continue sur la carte CF 1.	Cela survient quand REC Mode est réglé sur Mirror.
Change Fs to nnkHz?	La fréquence d'échantillonnage du système basculera sur la fréquence indiquée.	nn : fréquence d'échantillonnage
Clear Current EDL and Import All Takes?	Confirmez que vous voulez effacer les données d'édition AES31 actuelles et importer toutes les prises.	
Clear In/Out Point?	Confirmez que vous voulez effacer les points IN et OUT.	
Combine these Takes? "aaaaaaa" "bbbbbbbb"	Confirmez que vous voulez réunir les deux prises.	aaaaaaa = nom de la première prise à réunir bbbbbbbb = nom de la deuxième prise à réunir
Completed	L'opération a été terminée.	
Confidence Monitor is not available while REC Mode is Mirror.	Quand REC Mode est réglé sur Mirror, l'écoute de vérification d'enregistrement ne peut pas être activée (ON).	
Confidence Monitor is not available with current Fs.	L'écoute de vérification d'enregistrement ne peut pas être activée (ON) car elle n'est pas acceptée par le réglage actuel de Fs.	

# 17 - Messages

Message	Détails et réponses	Notes
CONFIRM QUICK FORMAT MM & Create Project? "pppppppp" "ssssssss" fs/bit/FrameType/NumOfTracks	Reconfirmez que vous voulez à la fois le formatage rapide et la création d'un projet.	MM = CF1 ou CF2 pppppppp = nom du projet créé ssssssss = nom de la première session créée
Copy MM to MM'? This will erase all data on MM'.	Confirmez que vous voulez copier toutes les données entre les supports.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB MM' = CF1, CF2 ou mémoire USB
Copy selected Folder? "nnnnnnnn"	Confirmez que vous voulez copier le dossier sélectionné.	nnnnnnnn = nom du dossier à copier
Copy selected File? "nnnnnnnn"	Confirmez que vous voulez copier le fichier sélectionné.	nnnnnnnn = nom du fichier à copier
Copy selected Take?	Confirmez que vous voulez copier la prise sélectionnée.	« Takes » s'il y en a plusieurs
Copying Folder.	Le dossier est en cours de copie.	
Copying File.	Le fichier est en cours de copie.	
Copying Take.	La prise est en cours de copie.	« Takes » s'il y en a plusieurs
Create EDL failed.	Échec de la création d'un fichier de données d'édition AES31.	EDL = edit decision list (liste de montage)
Create new EDL? "eeeeeeee"	Confirmez que vous voulez créer un nouveau fichier de données d'édition AES31.	eeeeeeee = nom du fichier de données d'édition AES31 EDL = edit decision list (liste de montage)
Create new Playlist? "pppppppp"	Confirmez que vous voulez créer une nouvelle playlist.	pppppppp = nom de playlist
Create new project? "pppppppp" "ssssssss" Fs: **kHz, Frame Type: **F	Confirmez que vous voulez créer un nouveau projet.	pppppppp = nom du projet à créer ssssssss = nom de la première session à créer
Create Project failed	Échec de la création du projet.	
Creating EDL.	Le fichier de données d'édition AES31 est en cours de création.	EDL = edit decision list (liste de montage)
Creating Project ...	Le projet est en cours de création.	
Delete all marks of this type? (Count: N)	Confirmez que vous voulez supprimer les marqueurs du type sélectionné.	N = nombre de marqueurs du type sélectionné
Delete N selected marks?	Confirmez que vous voulez supprimer les marqueurs sélectionnés.	N = nombre de marqueurs
Delete N selected project?	Confirmez que vous voulez supprimer le ou les projets sélectionnés.	N = nombre sélectionné
Delete N selected session?	Confirmez que vous voulez supprimer la ou les sessions sélectionnées.	N = nombre sélectionné
Delete N selected take?	Confirmez que vous voulez supprimer la ou les prises sélectionnées.	N = nombre sélectionné
Delete selected EDL?	Confirmez que vous voulez supprimer le fichier de données d'édition AES31 sélectionné.	EDL = edit decision list (liste de montage)
Delete selected playlist?	Confirmez que vous voulez supprimer la playlist sélectionnée.	
Delete this Folder?	Confirmez que vous voulez supprimer le dossier sélectionné.	
Delete this File?	Confirmez que vous voulez supprimer le fichier sélectionné.	
Deleting EDL.	Le fichier de données d'édition AES31 est en cours de suppression.	EDL = edit decision list (liste de montage)
Deleting Playlist...	La playlist est en cours de suppression.	
Deleting Folder.	Le dossier est en cours de suppression.	
Deleting File.	Le fichier est en cours de suppression.	
Deleting Project...	Le projet est en cours de suppression.	
Deleting Session...	La session est en cours de suppression.	
Deleting Take...	La prise est en cours de suppression.	
Digital Input Error (eeeeeeee)	Une erreur s'est produite avec l'entrée numérique sélectionnée pour le signal entrant.	eeeeeeee = une des erreurs suivantes Unlocked : non synchronisée avec le système no signal : aucun signal n'entre not audio : la donnée du bit C du signal entrant indique un signal non audio unmatched Cbit : la donnée du bit C est différente du mode de fonctionnement actuel
D-In: Fs convert On Cannot select as Master clock.	Le convertisseur de fréquence d'échantillonnage est en service sur l'entrée numérique que vous avez essayé de choisir comme horloge maître.	
Directory contents changed. REBUILD required. REBUILD Now?	Le répertoire doit être reconstitué car son contenu a été changé.	

Message	Détails et réponses	Notes
Directory contents changed via FTP. REBUILD required.  REBUILD Now?	Le répertoire doit être reconstitué car le contenu a été changé par FTP.	
Edit Completed	L'opération d'édition est terminée.	
EDL Load completed but there are some wrong regions.	Le chargement des informations d'édition AES31 est terminé mais certaines régions sont incorrectes.	
--- error --- INFO WRITING	Une erreur s'est produite durant l'écriture de données.	
Export System Backup Data to MM?	Confirmez que vous voulez exporter des données de sauvegarde du système sur la carte CF.	MM = CF1 ou CF2
Exporting session(s).	Confirmez que vous voulez exporter la ou les sessions.	
Exporting Take(s).	Confirmez que vous voulez exporter la ou les prises.	
External Clock Lost, Switched to Internal	La synchronisation avec l'horloge externe a été interrompue donc l'horloge interne a été activée.	
External Clock Regained Switch to External?	La synchronisation avec une horloge externe est de nouveau possible. Confirmez que vous voulez revenir à l'horloge externe.	
EXTERNAL Control Locked	L'entrée par les connecteurs de commande externes est verrouillée pour éviter toute mauvaise manipulation.	
Folder Copy Failed.	Échec de la copie du dossier.	
File Copy Failed.	Échec de la copie du fichier.	
--- FORMAT --- Completed	Le formatage est terminé.	
--- FULL FORMAT --- FORMAT MM? This will erase all DATA on card	Confirmez que vous voulez exécuter un formatage complet.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB
--- FULL FORMAT --- Formatting MM...	Un formatage complet est en cours.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB
Import All System Backup Data from MM?	Confirmez que vous voulez importer toutes les données de sauvegarde du système depuis la carte CF.	MM = CF1 ou CF2
Import User Preset Data from System Backup Data on MM?	Confirmez que vous voulez importer les données de preset utilisateur depuis les données de sauvegarde du système de la carte CF.	MM = CF1 ou CF2
Initializing ...	L'unité démarre.	
Last loaded project has no session. Please make new session.	Le dernier projet sélectionné ne contient aucune session. Créez une nouvelle session.	
Last loaded project cannot be found. Please select a project.	Le dernier projet sélectionné n'a pas pu être trouvé. Sélectionnez un autre projet.	
Last loaded session cannot be found. Please select a session.	La dernière session sélectionnée n'a pas pu être trouvée. Sélectionnez une session.	
Load Factory Preset?	Confirmez que vous voulez charger les réglages d'usine.	
Load selected playlist? "pppppppp"	Confirmez que vous voulez charger la playlist sélectionnée.	pppppppp = nom de la playlist à charger
Load selected project? "pppppppp"	Confirmez que vous voulez charger le projet sélectionné.	pppppppp = nom du projet à charger
Load selected session? "ssssssss"	Confirmez que vous voulez charger la session sélectionnée.	ssssssss = nom de la session à charger
Load selected take? "ttttttt"	Confirmez que vous voulez charger la prise sélectionnée.	ttttttt = nom de la prise à charger
Load User Preset?	Confirmez que vous voulez charger les réglages de preset utilisateur.	
Loading File.	Le fichier est en cours de chargement.	
Loading Playlist ...	La playlist est en cours de chargement.	
Loading Take ...	La prise est en cours de chargement.	
Loading Session ...	La session est en cours de chargement.	
Make new Session? "ssssssss" TIMELINE Start Time: **h**m**g**f	Confirmez que vous voulez créer une nouvelle session.	ssssssss = nom de session

# 17 - Messages

Message	Détails et réponses	Notes
Make Playlist failed	Échec de la création d'une playlist.	
Make session failed	Échec de la création d'une session.	
Making Playlist ...	Une playlist est en cours de création.	
Making session ...	Une session est en cours de création.	
Mark Point set	Un marqueur a été créé.	
Mirror REC is not available. (MM is not available)	L'enregistrement miroir n'est pas possible car la carte CF ne peut pas être employée.	Cela survient quand REC Mode est réglé sur Mirror. MM = CF1 ou CF2
Mirror REC is not available. CF not recommended type for Recording. (not Ultra DMA)	L'enregistrement miroir n'est pas possible car la carte CF ne répond pas aux spécifications requises par le système et un enregistrement correct ne peut pas être garanti.	Cela survient quand REC Mode est réglé sur Mirror.
Mirror REC is not available. MM formatting not optimal for Recording.	L'enregistrement miroir n'est pas possible car la carte CF n'a pas été formatée par cette unité et un enregistrement correct ne peut pas être garanti. Formatez la carte avec cette unité avant utilisation.	Cela survient quand REC Mode est réglé sur Mirror. MM = CF1 ou CF2
Mirror REC is not available while Confidence Monitor is ON.	Comme l'écoute de vérification d'enregistrement (confidence monitoring) est activée (ON), l'enregistrement miroir ne peut pas l'être.	
Network Control Locked	Le contrôle réseau a été verrouillé pour éviter toute mauvaise manipulation.	
New Session Name must not start with "@"	Ce nom de session n'est pas autorisé. Vous ne pouvez pas utiliser le symbole « @ » en début de nom de session.	
No Call Point	Le point de rappel n'existe pas (aucune lecture n'a eu lieu depuis le chargement de la session ou de la prise)	
No Mark Point	Vous avez essayé de sauter à des marqueurs mais aucun marqueur n'a encore été ajouté.	Cela disparaît automatiquement après 2 secondes.
Now Working. Do not remove Media.	Une opération est en cours de traitement. Ne retirez pas le support.	
--- ONLINE Function --- Changes Output Routing. Touch OK to make ONLINE *****.	Activer ou désactiver la fonction de lecture en ligne change le trajet du signal de sortie audio.	***** = always ON/switchable
Operation failed.	L'opération n'a pas pu être effectuée pour une raison quelconque.	
Operation failed. Cannot find this ***. Please Rebuild.	Le projet/session/prise désigné n'a pas pu être trouvé, empêchant l'opération d'être effectuée. Reconstituez l'élément sélectionné.	*** = nom du projet, session ou prise
Operation failed. Internal File/Session limit reached.	Le nombre maximal de sessions pouvant être créées a été atteint, empêchant l'opération d'être effectuée.	
Operation failed. Path Name is too long.	Le nom de chemin d'accès a plus de caractères qu'il n'en est permis, ce qui empêche l'opération d'être effectuée.	Cela apparaît quand la création d'une session ou d'un enregistrement entraîne un chemin d'accès de fichier dépassant 255 caractères. Cela peut arriver après avoir utilisé un ordinateur pour donner de longs noms à des projets et sessions.
Operation Failed. Unmatched Fs.	La fréquence d'échantillonnage ne correspond pas.	
Play Error. Buffer underrun	La lecture des données n'a pas pu suivre durant la reproduction.	
Play Error.	Une erreur s'est produite durant la lecture.	
Play Error. nnn : NNNNNNNN	Une erreur de lecture s'est produite avec la prise dont le numéro et le nom sont affichés.	nnn : numéro de prise NNNNNNNN : nom de la prise
Playlist Import completed but there are some wrong entries.	L'importation d'une playlist est terminée, mais certains éléments présentent des problèmes.	
<PlayList Info> "PPPPPPPP" Size: **MB yyyy/mm/dd hh: mm	Affiche des informations sur la playlist.	PPPPPPPP = nom de playlist
Playlist Load completed but there are some wrong entries.	Le chargement d'une playlist est terminée, mais certains éléments sont incorrects.	
PLEASE CONFIRM Capture BC\$ Time to ALL? BC\$STANDBY -> Start BC\$END -> End	Reconfirmez que vous voulez utiliser les positions temporelles des marqueurs BC\$STANDBY et BC\$END pour tous les éléments.	
PLEASE CONFIRM Change Fs to nnkHz?	Reconfirmez que vous voulez changer la fréquence d'échantillonnage du système pour la valeur Fs affichée.	nn : fréquence d'échantillonnage

Message	Détails et réponses	Notes
PLEASE CONFIRM --- FULL FORMAT --- FORMAT MM? This will erase all data on card	Reconfirmez que vous voulez complètement formater le support.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB
PLEASE CONFIRM --- QUICK FORMAT --- FORMAT MM? This will erase all data on card	Reconfirmez que vous voulez formater rapidement le support.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB
PLEASE CONFIRM Copy MM to MM'? This will erase all data on MM'.	Reconfirmez que vous voulez tout copier entre les supports.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB MM' = CF1, CF2 ou mémoire USB
PLEASE CONFIRM  Delete this File? "nnnnnnnn"	Reconfirmez que vous voulez supprimer le fichier sélectionné.	nnnnnnnn = nom du fichier à supprimer
PLEASE CONFIRM  Delete this Folder? "nnnnnnnn"	Reconfirmez que vous voulez supprimer le dossier sélectionné.	nnnnnnnn = nom du dossier à supprimer
PLEASE CONFIRM Delete N selected take?	Reconfirmez que vous voulez supprimer les prises sélectionnées.	N = nombre sélectionné
PLEASE CONFIRM Export System Backup Data to MM?	Reconfirmez que vous voulez exporter des données de sauvegarde du système sur la carte CF.	MM = CF1 ou CF2
PLEASE CONFIRM Import All System Backup Data? from MM?	Reconfirmez que vous voulez importer toutes les données de sauvegarde du système depuis la carte CF.	MM = CF1 ou CF2
PLEASE CONFIRM Import User Preset Data from System Backup Data on MM?	Reconfirmez que vous voulez importer les données de preset utilisateur depuis les données de sauvegarde du système de la carte CF.	MM = CF1 ou CF2
PLEASE CONFIRM Load Factory Preset?	Reconfirmez que vous voulez charger les réglages d'usine.	
PLEASE CONFIRM Load User Preset?	Reconfirmez que vous voulez charger les réglages de preset utilisateur.	
PLEASE CONFIRM Save current setting to User Preset?	Reconfirmez que vous voulez sauvegarder les réglages actuels comme preset utilisateur.	
Project Delete failed.	Échec de la suppression du projet.	
Project Load failed.	Échec du chargement du projet.	
Project Rename failed	Échec du changement de nom de projet.	
Project save failed.	Une erreur s'est produite pendant la sauvegarde du projet et la sauvegarde a échoué. Touchez le bouton CLOSE pour fermer la fenêtre locale. Le système de fichiers FAT peut être endommagé. Formatez la carte CF ou utilisez-en une autre. Le formatage effacera toutes les données de la carte.	
PROJECT screen is not available in Jog Mode	L'écran PROJECT ne peut pas être ouvert en mode jog.	
Écran PROJECT is not available while Recording	L'écran PROJECT ne peut pas être ouvert durant l'enregistrement.	
--- QUICK FORMAT --- FORMAT MM? This will erase all DATA on card	Confirmez que vous voulez formater rapidement le support.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB
--- QUICK FORMAT --- Formatting MM...	Un formatage rapide est en cours.	MM = CF1, CF2 ou mémoire USB
QUICK FORMAT MM & Create Project? "pppppppp" "ssssssss" fs/bit/FrameType	Le formatage rapide sera exécuté et un projet sera créé.	MM = CF1 ou CF2 "pppppppp" = nom du projet créé "ssssssss" = nom de la première session créée fs : fréquence d'échantillonnage bit : résolution en bits Frame Type : cadence des images
Reading DATA.	Des données sont en cours de lecture.	
Reading Media ...	Le support est en cours de lecture.	

# 17 - Messages

Message	Détails et réponses	Notes
Rebuild all Projects?	Confirmez que vous voulez reconstituer tous les projets.	
Rebuild changed Directory?	Confirmez que vous voulez reconstituer le répertoire modifié.	Ce message apparaît quand vous touchez un bouton REBUILD avec un symbole  après qu'un fichier de cette unité ait été changé par FTP ou dans l'écran BROWSE.
Rebuild current project and changed Directory?	Confirmez que vous voulez reconstituer le projet actuel et le répertoire modifié.	Ce message apparaît quand vous touchez un bouton REBUILD avec un symbole  après qu'un fichier de cette unité ait été changé par FTP ou dans l'écran BROWSE.
Rebuild current Project?	Confirmez que vous voulez reconstituer le projet actuel.	
Rebuild current session and changed Directory?	Confirmez que vous voulez reconstituer la session actuelle et le répertoire modifié.	Ce message apparaît quand vous touchez un bouton REBUILD avec un symbole  après qu'un fichier de cette unité ait été changé par FTP ou dans l'écran BROWSE.
Rebuild current Session?	Confirmez que vous voulez reconstituer la session actuelle.	
Rebuild failed	Échec de la reconstitution.	
Rebuild selected project and changed Directory?	Confirmez que vous voulez reconstituer le projet sélectionné et le répertoire modifié.	Ce message apparaît quand vous touchez un bouton REBUILD avec un symbole  après qu'un fichier de cette unité ait été changé par FTP ou dans l'écran BROWSE.
Rebuild selected project?	Confirmez que vous voulez reconstituer le projet sélectionné.	
Rebuild selected session and changed Directory?	Confirmez que vous voulez reconstituer la session sélectionnée et le répertoire modifié.	Ce message apparaît quand vous touchez un bouton REBUILD avec un symbole  après qu'un fichier de cette unité ait été changé par FTP ou dans l'écran BROWSE.
Rebuild selected Session?	Confirmez que vous voulez reconstituer la session sélectionnée.	
Rebuilding All ...	Confirmez que vous voulez reconstituer tous les projets.	
Rebuilding project ...	Le projet est en cours de reconstitution.	
Rebuilding Session ...	La session est en cours de reconstitution.	
RECORD Error	Une erreur s'est produite durant l'enregistrement.	
RECORD Error Buffer overflow	La mémoire tampon (buffer) d'enregistrement a été saturée durant l'enregistrement, empêchant la continuité d'écriture sur le support.	
RECORD stopped. ABS time is over 24h.	Le temps ABS a dépassé les 24 heures en mode Timeline, entraînant l'arrêt de l'enregistrement.	
RECORD stopped. Media Full.	Le support est tombé à court d'espace, entraînant l'arrêt de l'enregistrement.	
Redo Completed	Une édition a été rétablie.	
REMOTE/KEYBOARD Locked	Les connecteurs de télécommande et de clavier ont été verrouillés pour éviter toute erreur de manipulation.	
Renaming Project "pppppp" to "nnnnnn"	Le nom du projet est en cours de changement.	pppppppp = ancien nom de projet nnnnnn = nouveau nom de projet
--- RETAKE --- Ignore last RECORD pass?	Un réenregistrement de prise sera exécuté. L'ancienne prise sera éliminée.	
Save changes in Current EDL "sssssss"	Confirmez que vous voulez sauvegarder les changements dans la timeline actuelle.	sssssss = nom du fichier de données d'édition AES31 EDL = edit decision list (liste de montage)
Save changes in Current Playlist "IIIIIIII"	Confirmez que vous voulez sauvegarder les changements dans la playlist actuelle.	IIIIIIII = nom de playlist
Save current setting to User Preset?	Confirmez que vous voulez sauvegarder les réglages actuels comme preset utilisateur.	
Save Failed.	Échec de la sauvegarde du fichier.	
Saving File. Do not remove MM	Le fichier est en cours de sauvegarde. Ne retirez pas la carte CF.	MM = CF1 ou CF2
Screen Locked LCD Section Locked	Les commandes de la section LCD ont été verrouillées pour éviter toute erreur de manipulation.	
Screen Locked Touch Panel Locked Out	L'écran tactile a été verrouillé pour éviter toute erreur de manipulation.	
Select Insert Position [File T/C][Current Position]	Sélectionnez la position de timecode du fichier ou la position actuelle comme point d'insertion du fichier.	
Select Paste Position [File T/C][Current Position]	Sélectionnez la position de timecode du fichier ou la position actuelle comme point de collage du fichier.	
Session Delete failed.	Échec de la suppression de session.	
Session Export failed	Échec de l'exportation de session.	
Session Load failed.	Échec du chargement de session	
Sort all takes?	Confirmez que vous voulez trier toutes les prises.	

Message	Détails et réponses	Notes
Take Copy failed.	Échec de la copie de prise.	
Take Delete failed.	Échec de la suppression de prise.	
Take Export failed.	Échec de l'exportation de prise.	
Take Load failed.	Échec du chargement de prise.	
There is no Entry.	La playlist n'a aucun élément donc sa lecture n'est pas possible. Sélectionnez une playlist avec des éléments ou ajoutez des éléments à la playlist actuelle.	
There is no project. Please create a project.	Il n'y a pas de projet donc l'enregistrement ne peut être fait. Créez un projet.	
There is no Session. Please make a Session.	Il n'y a pas de session donc l'enregistrement ne peut être fait. Créez une session.	
There is no Take.	Il n'y a pas de prises, donc la lecture n'est pas possible. Sélectionnez une session avec des prises.	
This file was converted to BWF format.	Le format de fichier a été converti en BWF.	Cela se produit après que le timecode de début d'un fichier WAV ait été édité.
This name already exists.	Un autre projet, session ou prise porte déjà ce nom.	
This name already exists. Overwrite this file? "nnnnnnnn"	Un fichier portant le même nom existe déjà. Confirmez que vous voulez l'écraser.	nnnnnnnn = nom de fichier
Transport Locked Transport Section Locked	Les touches de transport ont été verrouillées pour éviter toute erreur de manipulation.	
Undo Completed	Une édition a été annulée.	
Unsupported File (too many tracks)	Le fichier que vous avez essayé de lire ou d'ajouter à une playlist possède un nombre de pistes qui n'est pas pris en charge.	
Unsupported Fs	La fréquence d'échantillonnage du fichier que vous avez essayé d'ajouter à une playlist n'est pas prise en charge.	
Writing System File...	L'enregistrement s'est arrêté, mais les informations d'enregistrement sont toujours écrites.	

# 18 – Caractéristiques techniques

## Générales

### Supports d'enregistrement

Cartes Compact Flash

### Système de fichiers

FAT32 (4 Go ou plus)

FAT16 (2 Go ou moins)

### Formats de fichier

BWF (Broadcast Wave)

WAV (Waveform Audio)

### Nombre de canaux

2 canaux

### Résolution en bits

16 bits, 24 bits

### Fréquences d'échantillonnage

44,1/47,952/48/48,048/88,2/96/176,4/192 kHz

(47,952/48,048 : 48 kHz  $\pm 0,1\%$  pull-down/pull-up)

### Horloges de référence

interne, word clock, vidéo, entrée numérique

### Cadences d'images du timecode

23,976, 24, 25, 29,97DF, 29,97NDF, 30DF, 30NDF

## Entrées et sorties

### Entrées et sorties audio analogiques

L'erreur pour les niveaux nominaux et maximaux est de  $\pm 1$  dB pour toutes les prises d'entrée et de sortie sauf pour la prise **PHONES** (casque).

#### Connecteurs ANALOG IN (LINE) (L/R)

Connecteurs : XLR-3-31

(1 : masse, 2 : point chaud, 3 : point froid)

Impédance d'entrée : 4,3 k $\Omega$

Niveau d'entrée nominal :

+4 dBu (1,23 Vrms)  $\pm 1$  dB/-20 dBu (0,0775 Vrms)  $\pm 1$  dB

(+4 dBu/-20 dBu réglable)

(+6 dBu uniquement avec réglage Max +15 dBu)

(+6 dBu uniquement quand le niveau de référence numérique est réglé sur -9 dB)

Niveau d'entrée maximal (sélectionnable) :

+15 dBu (4,36 Vrms) (Réf. num. : -9 dBFS, Entrée an. : +6 dBu)

+18 dBu (6,16 Vrms) (Réf. num. : -14 dBFS, Entrée an. : +4 dBu)

+20 dBu (7,75 Vrms) (Réf. num. : -16 dBFS, Entrée an. : +4 dBu)

+22 dBu (9,76 Vrms) (Réf. num. : -18 dBFS, Entrée an. : +4 dBu)

+24 dBu (12,3 Vrms) (Réf. num. : -20 dBFS, Entrée an. : +4 dBu)

-6 dBu (0,388 Vrms) (Réf. num. : -14 dBFS, Entrée an. : -20 dBu)

-4 dBu (0,489 Vrms) (Réf. num. : -16 dBFS, Entrée an. : -20 dBu)

-2 dBu (0,616 Vrms) (Réf. num. : -18 dBFS, Entrée an. : -20 dBu)

0 dBu (0,775 Vrms) (Réf. num. : -20 dBFS, Entrée an. : -20 dBu)

Réf. num. : réglage de Digital Ref. Level

Entrée an. : réglage d'Analog Input Ref Lvl

#### Connecteurs ANALOG OUT (LINE) (L/R)

Connecteur : XLR-3-32 (1 : masse, 2 : point chaud, 3 : point froid)

Impédance de sortie : 100 ohms ou moins

Niveau de sortie nominal :

+4 dBu (1,23 Vrms)  $\pm 1$  dB/-20 dBu (0,0775 Vrms)  $\pm 1$  dB

(+4 dBu/-20 dBu réglable)

(+6 dBu uniquement quand le niveau de référence

numérique est réglé sur -9 dB)

Niveau de sortie maximal (réglable) :

+15 dBu (4,36 Vrms) (Réf. num. : -9 dBFS, Sortie an. : +6 dBu)

+18 dBu (6,16 Vrms) (Réf. num. : -14 dBFS, Sortie an. : +4 dBu)

+20 dBu (7,75 Vrms) (Réf. num. : -16 dBFS, Sortie an. : +4 dBu)

+22 dBu (9,76 Vrms) (Réf. num. : -18 dBFS, Sortie an. : +4 dBu)

+24 dBu (12,3 Vrms) (Réf. num. : -20 dBFS, Sortie an. : +4 dBu)

-6 dBu (0,388 Vrms) (Réf. num. : -14 dBFS, Sortie an. : -20 dBu)

-4 dBu (0,489 Vrms) (Réf. num. : -16 dBFS, Sortie an. : -20 dBu)

-2 dBu (0,616 Vrms) (Réf. num. : -18 dBFS, Sortie an. : -20 dBu)

0 dBu (0,775 Vrms) (Réf. num. : -20 dBFS, Sortie an. : -20 dBu)

Réf. num. : réglage de Digital Ref. Level

Sortie an. : réglage d'Analog Output Ref. Lvl

#### Connecteurs ANALOG OUT (MONITOR) (L/R)

Connecteur : XLR-3-32 (1 : masse, 2 : point chaud, 3 : point froid)

Impédance de sortie : 100 ohms ou moins

Niveau de sortie nominal :

Avec niveau de référence réglé sur -9 dB : +6 dBu (1,55 Vrms)

Avec niveau de référence réglé sur toute autre valeur que

9 dB : +4 dBu (1,23 Vrms)

Niveau de sortie maximal (réglable) :

+15 dBu (4,36 Vrms) (Réf. num. : -9 dBFS, Sortie an. : +6 dBu)

+18 dBu (6,16 Vrms) (Réf. num. : -14 dBFS, Sortie an. : +4 dBu)

+20 dBu (7,75 Vrms) (Réf. num. : -16 dBFS, Sortie an. : +4 dBu)

+22 dBu (9,76 Vrms) (Réf. num. : -18 dBFS, Sortie an. : +4 dBu)

+24 dBu (12,3 Vrms) (Réf. num. : -20 dBFS, Sortie an. : +4 dBu)

Réf. num. : réglage de Digital Ref. Level

Sortie an. : réglage d'Analog Output Ref. Lvl

#### Prise PHONES

Connecteur : jack 6,35 mm stéréo standard

Niveau de sortie maximal : 45 mW + 45 mW ou plus

(DHT+B 0,1% ou moins, sous 32  $\Omega$ )

## Entrées et sorties audio numériques

### Connecteur DIGITAL IN [LINE]

Connecteur : XLR-3-31

Amplitude de tension du signal entrant :  
200 mVc-c à 10 Vc-c

Impédance d'entrée : 110  $\Omega$   $\pm$ 20%

Format : AES3-2003/IEC60958-4 (AES/EBU)  
IEC60958-3 (S/PDIF)

Fréquences d'échantillonnage prises en charge :  
44,1/47,952/48/48,048/88,2/96/176,4/192 kHz  
(simple/double/quadruple)  
(47,952/48,048 : 48 kHz  $\pm$ 0,1% pull-down/pull-up)

Note : quand le convertisseur de fréquence  
d'échantillonnage est en service, la plage des  
fréquences recevables est 32–192 kHz.

### Connecteur DIGITAL OUT [LINE]

Connecteur : XLR-3-32

Tension de sortie : 2–5 Vc-c

Impédance de sortie : 110  $\Omega$   $\pm$ 20%

Format : IEC60958-4 (AES3-2003, AES/EBU)

Fréquences d'échantillonnage prises en charge :  
44,1/47,952/48/48,048/88,2/96/176,4/192 kHz  
(simple/double/quadruple)  
(47,952/48,048 : 48 kHz  $\pm$ 0,1% pull-down/pull-up)

## Entrées et sorties de commande

### Connecteur RS-422

Connecteur : D-sub 9 broches  
(femelle, filetage en pouces)

### Connecteur RS-232C

Connecteur : D-sub 9 broches  
(femelle, filetage en pouces)

### Connecteur PARALLEL

Connecteur : D-sub 25 broches  
(femelle, filetage en pouces)

### Connecteur TIME CODE INPUT

Connecteur : XLR-3-31

Amplitude de tension du signal : 0,5-10 Vc-c

Impédance d'entrée : 10 k $\Omega$

Format : conforme SMPTE 12M-1999

### Connecteur TIME CODE OUTPUT

Connecteur : XLR-3-32

Amplitude de tension du signal : 2 Vc-c

Impédance de sortie : 100  $\Omega$

Format : conforme SMPTE 12M-1999

### Connecteur WORD/VIDEO IN

Connecteur : BNC

Tension d'entrée : équivalent 5 V TTL (entrée word)

Amplitude de tension du signal : 1 Vc-c (entrée vidéo)

Impédance d'entrée : 75  $\Omega$   $\pm$ 10 %

Déviations de fréquence autorisées pour la  
synchronisation externe :  $\pm$  100 ppm

Comprend un commutateur d'activation de terminaison

Fréquence d'entrée (word)

44,1/47,952/48/48,048/88,2/96/176,4/192 kHz

(47,952/48,048 : 48 kHz  $\pm$ 0,1% pull-down/pull-up)

Signal entrant (vidéo) :

24/25/29,97/30 images

(salve de noir NTSC/PAL, TV HD tri-niveau)

### Connecteur WORD/VIDEO THRU/OUT

Connecteur : BNC

Amplitude de tension du signal : 5V équivalent TTL

Impédance de sortie 75  $\Omega$   $\pm$ 10%

Fréquence de sortie (word)

44,1/47,952/48/48,048/88,2/96/176,4/192 kHz

(47,952/48,048 : 48 kHz  $\pm$ 0,1% pull-down/pull-up)

Stabilité de fréquence :  $\pm$ 10 ppm ou moins

(Ta = 20° C)

Sélecteur OUT/THRU inclus (OUT (sortie) ne  
concerne que la sortie de signal WORD)

### Connecteur ETHERNET

Connecteur : RJ45

Normes prises en charge : 100BASE-TX, 1000BASE-T

### Connecteur KEYBOARD

Connecteur : Mini-DIN (PS/2)

### Connecteur USB

Connecteur : USB 4 broches type A

Protocole : USB 2.0 haute vitesse (480 Mb/s)

### Connecteur REMOTE

Connecteur : etherCON (compatible CAT6)

Tension d'alimentation électrique : 13 V/41 V

Signal : série LVDS

# 18 – Caractéristiques techniques

## Performances audio

### Réponse en fréquence

ANALOG IN vers ANALOG OUT:

20 Hz – 20 kHz :  $\pm 0,5$  dB (Fs = 44,1/48 kHz, JEITA)  
(enregistrement et lecture)

20 Hz – 40 kHz :  $+0,5$  dB/-2 dB (Fs = 88,2/96 kHz, JEITA)  
(enregistrement et lecture)

20 Hz – 80 kHz :  $+0,5$  dB/-5 dB (Fs = 176,4/192 kHz,  
JEITA) (enregistrement et lecture)

### Distorsion

ANALOG IN vers ANALOG OUT: 0,005% ou moins  
(JEITA) (enregistrement et lecture)

### Rapport signal/bruit

ANALOG IN vers ANALOG OUT: 100 dB ou plus  
(JEITA) (enregistrement et lecture)

## Autres caractéristiques

### Alimentation

CA 100-240 V, 50-60 Hz

### Consommation électrique

25 W

### Dimensions externes (L x H x P)

482,6 x 94 x 317,1 mm (hors protrusions)

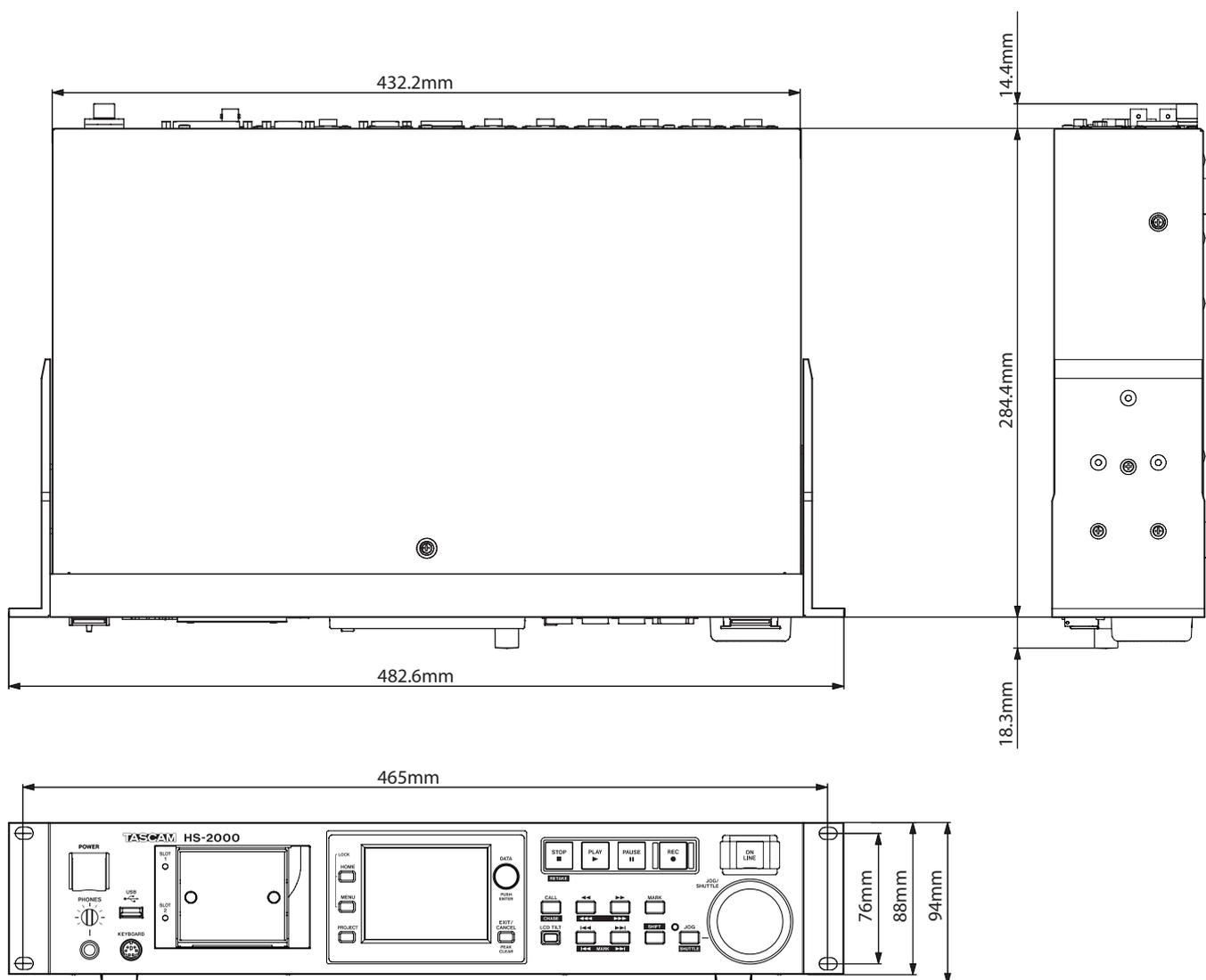
### Poids

5,1 kg

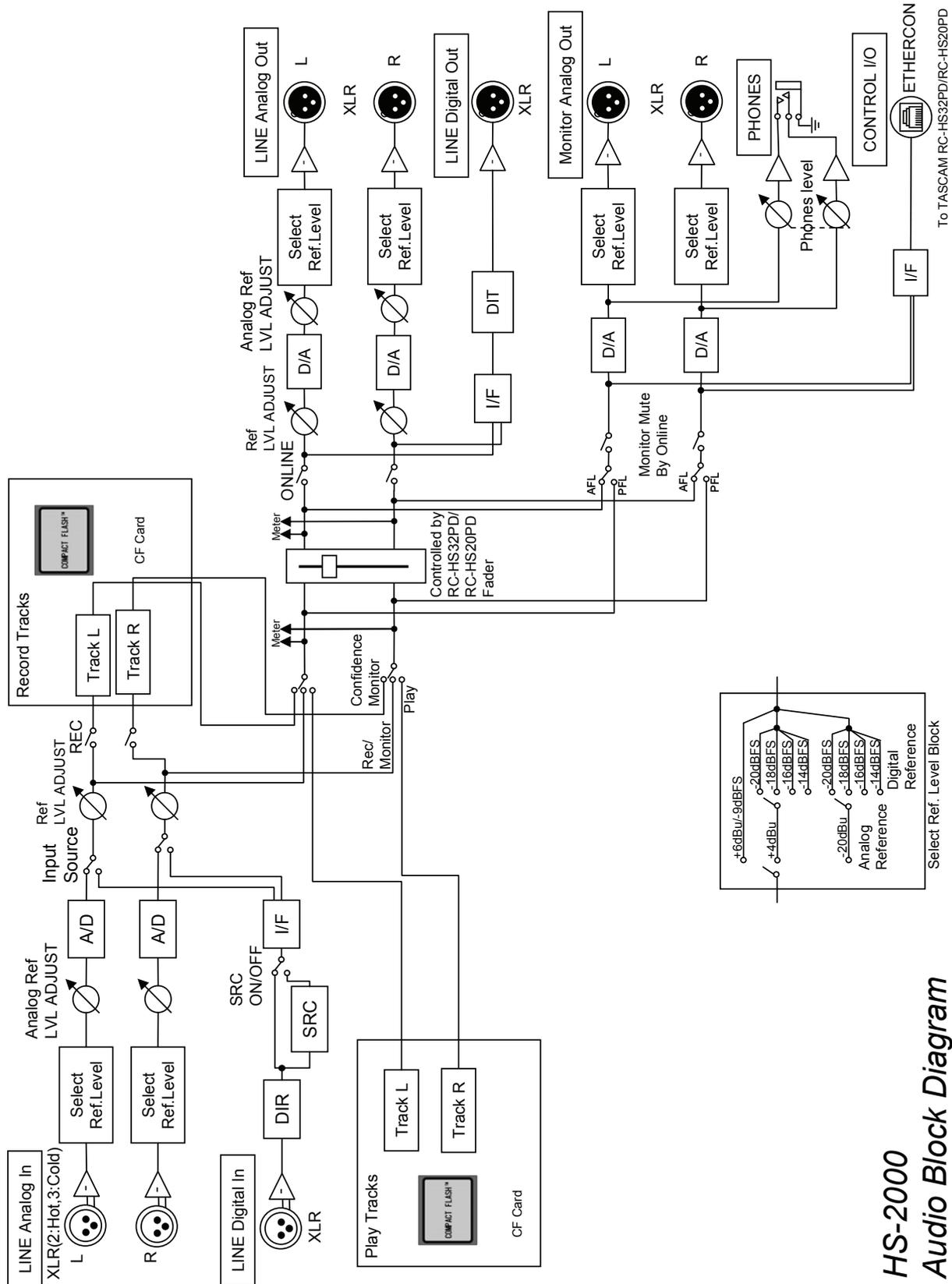
### Plage de température de fonctionnement

5 – 35° C

## Dessin avec cotes



## Schéma synoptique







# TASCAM

# HS-2000

## TEAC CORPORATION

Téléphone : +81-42-356-9143  
1-47 Ochiai, Tama-shi, Tokyo 206-8530, Japon

<http://tascam.jp/>

## TEAC AMERICA, INC.

Téléphone : +1-323-726-0303  
7733 Telegraph Road, Montebello, Californie 90640 U.S.A.

<http://tascam.com/>

## TEAC CANADA LTD.

Téléphone : +1905-890-8008 Télécopie : +1905-890-9888  
5939 Wallace Street, Mississauga, Ontario L4Z 1Z8, Canada

<http://tascam.com/>

## TEAC MEXICO, S.A. de C.V.

Téléphone : +52-55-5010-6000  
Río Churubusco 364, Colonia Del Carmen, Delegación Coyoacán, CP 04100, México DF, Mexique

<http://www.teacmexico.net/>

## TEAC UK LIMITED

Téléphone : +44-8451-302511  
Suites 19 & 20, Building 6, Croxley Green Business Park, Hatters Lane, Watford, Hertfordshire, WD18 8TE, Royaume-Uni

<http://www.tascam.co.uk>

## TEAC EUROPE GmbH

Téléphone : +49-611-71580  
Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Allemagne

<http://www.tascam.de/>