

# TASCAM<sup>®</sup>

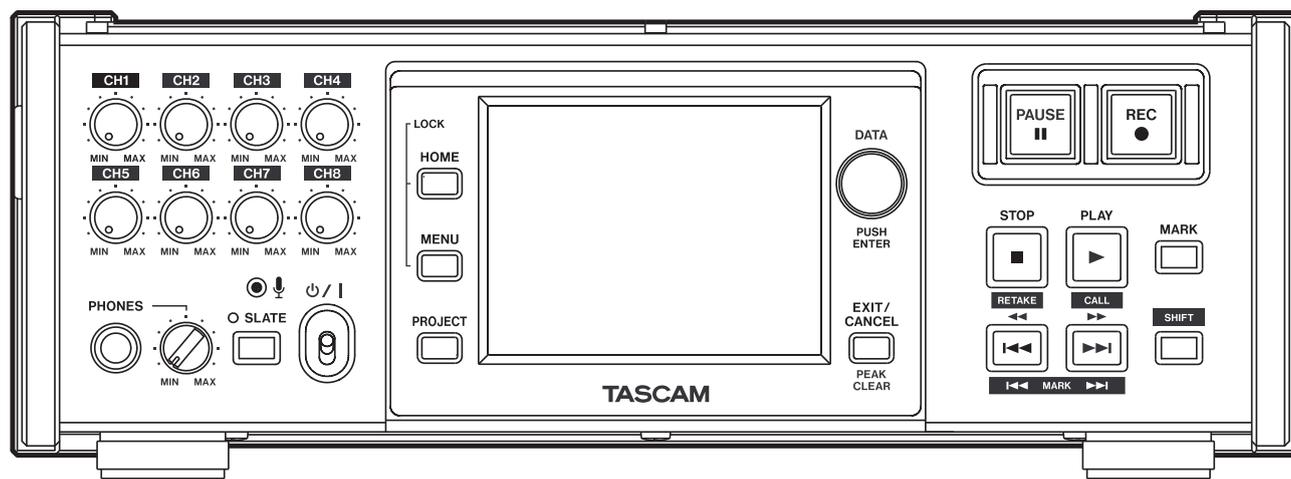
TEAC PROFESSIONAL

D01109181A

# HS-P82

## Enregistreur multipiste portable de terrain

### MANUEL DE RÉFÉRENCE



# Sommaire

<b>1 – Projets .....</b>	<b>3</b>	Réglages de canal (CHANNEL SETUP).....	16
Formats de fichier .....	3	Réglages d'indicateur de niveau (METER SETUP).....	17
Modes monophonique et polyphonique .	3	Réglages du système (SYSTEM SETUP) .....	18
À propos des écrans de projet .....	3	Page PREFERENCES .....	18
Écran de projet .....	3	Page ALARM TONE (tonalité d'alarme) .	18
Écran de scène .....	3	Page CLOCK ADJUST (réglage d'horloge) .....	19
Écran de prise .....	4	Gestion des cartes CF et de la connexion USB (CF/USB MANAGE) .....	19
Opérations sur les projets .....	4	Affichage de la version (VERSION INFO).....	19
Création de nouveaux projets.....	4	<b>3 – Fonctions de marqueur et de repérage .....</b>	<b>20</b>
Modification du nom de projet .....	5	Fonctions de marqueur .....	20
Changement ultérieur d'un nom de projet.....	5	Ajout de marqueurs.....	20
Modification du nom de la première scène .....	5	Emploi des touches pour accéder aux marqueurs .....	20
Chargement des projets .....	6	Écran de liste des marqueurs (MARK LIST) .....	20
Reconstitution de projets .....	6	Accès aux marqueurs .....	20
Effacement d'un projet .....	7	Visualisation des informations de marqueur.....	20
Opérations sur les scènes .....	7	Effacement de marqueurs.....	21
Création de nouvelles scènes .....	7	Modification des marqueurs .....	21
Chargement de scènes.....	7	Fonction de repérage manuel .....	22
Reconstitution de scènes .....	8	<b>4 – Transfert de données entre l'unité et un ordinateur .....</b>	<b>23</b>
Copie de scènes.....	8	Systèmes d'exploitation requis .....	23
Effacement de scènes .....	9	Branchement à un ordinateur .....	23
Opérations sur les prises.....	9	Déconnexion d'un ordinateur.....	24
Chargement de prises.....	9	Structure des dossiers.....	25
Effacement des prises .....	10	Noms des fichiers.....	25
Ajout et suppression de "@" dans les noms de prise.....	10	<b>5 – Guide de dépannage.....</b>	<b>26</b>
<b>2 – Réglages internes et fonctionnement. 11</b>		<b>6 – Messages .....</b>	<b>27</b>
Écran Menu .....	11		
Réglages d'enregistrement (REC SETUP).....	11		
Page REC TRACKS (pistes d'enregistrement) .....	11		
Page FILE FORMAT (format de fichier) ..	11		
Page OPTIONS .....	11		
Réglages de lecture (PLAY SETUP).....	12		
Réglages de synchro et de time code (SYNC T/C).....	12		
Page CLOCK (horloge) .....	12		
Page TIMECODE .....	13		
Page SETUP (configuration) .....	13		
Page I/O (entrées/sorties) .....	14		
Édition des bits utilisateur du time code sortant .....	14		
Édition du temps de démarrage (START TIME) .....	14		
Réglages du mélangeur (MIXER SETUP).....	15		
Page INPUT (entrée) .....	15		
Page SIGNAL PROCESSING (traitement de signal) .....	15		
LOW CUT FILTER (bouton).....	15		
Page SETUP (configuration) .....	16		
CHx NAME (bouton) .....	16		
Limitation du nombre de caractères .....	16		

Cette unité gère des fichiers audio dans des projets. Chaque carte CF contient des dossiers de projet et chaque dossier de projet contient des dossiers de scène. Ces dossiers de scène contiennent des fichiers audio correspondant à des prises nommées "Takes".

**Projet (Project)** : contient toutes les données d'un programme ou d'un travail.

**Scène (Scene)** : comprend toutes les données d'une certaine partie d'un projet.

**Prise (Take)** : un enregistrement faisant partie d'une scène.

## Formats de fichier

Cette unité peut enregistrer et lire les types de format de fichier suivants.

- Format de fichier : BWF
- Fréquence d'échantillonnage : 44,1, 48, 48 pull-down, 48 pull-up, 88,2, 96, 176,4 et 192 kHz
- Résolution en bits: 16 ou 24
- Nombre de pistes :
  - 1–8 pistes (à 44,1, 48, 88,2 ou 96 kHz)
  - 1–8 pistes + mixage stéréo (à 44,1 ou 48 kHz)
  - 1–4 pistes (à 176,4 ou 192 kHz)
- Mode de fichier : monophonique ou polyphonique

## Modes monophonique et polyphonique

En mode monophonique, chaque piste est enregistrée comme un fichier BWF mono indépendant.

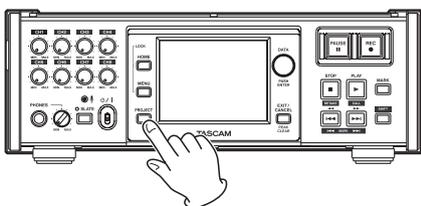
En mode polyphonique, plusieurs pistes sont enregistrées ensemble sous forme d'un fichier BWF.

Lors du transfert d'un fichier à une application audio compatible avec les fichiers polyphoniques, plusieurs pistes peuvent être reçues en même temps.

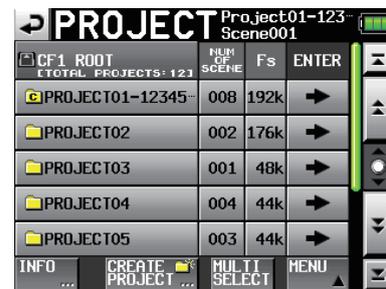
Le fichier 2mix (mixage) est toujours enregistré comme un fichier polyphonique (fichier stéréo).

## À propos des écrans de projet

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 scène ou sélection de prise) s'ouvre.



## Écran de projet



**Affichage du 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 1 contient 12 projets).

**NUM OF SCENE** : affiche le nombre de scènes dans chaque projet.

**Fs** : affiche la fréquence d'échantillonnage du projet. Les valeurs sont abrégées. 44,1 kHz s'affiche comme "44k", 48 kHz -0,1% (pull-down) comme "48k-", 48 kHz +0,1% (pull-up) comme "48k+", 88,2 kHz comme "88k" et 176,4 kHz comme "176k".

**ENTER** : pressez un bouton "→" de projet pour afficher le contenu de ce projet.

**Boutons de nom de projet** : touchez-les pour sélectionner un ou plusieurs projets.

**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 les informations sur la carte CF utilisée.

**Bouton CREATE PROJECT** : touchez-le pour ouvrir l'écran **CREATE PROJECT** (créer projet).

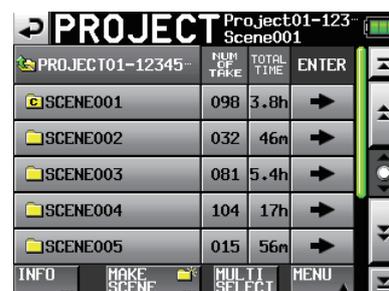
**Bouton MULTI SELECT** : touchez-le pour permettre la sélection de plusieurs projets.

**Bouton MENU** : touchez-le pour ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner **LOAD** (charger), **REBUILD** (reconstituer), **EDIT NAME** (modifier le nom) et **DELETE** (supprimer).

**Boutons de défilement** : utilisez-les pour faire défiler la liste vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez également faire défiler la liste ligne par ligne à l'aide de la molette **DATA**.

Touchez le nom de projet/scène affiché sur la gauche de l'icône de batterie pour ouvrir un écran affichant la liste des prises dans le projet/scène actuel.

## Écran de scène



# 1 – Projets

**Affichage du nom de projet** : le nom de projet actuel est affiché.

**NUM OF TAKE** : affiche le nombre de prises dans chaque scène.

**TOTAL TIME** : affiche le temps d'enregistrement total des prises de cette scène.

**ENTER** : pressez un bouton “ ➔ ” de scène pour afficher le contenu de cette scène.

**Boutons de nom de scène** : touchez-les pour sélectionner une ou plusieurs scènes.

**Bouton INFO** : touchez-le pour ouvrir une fenêtre affichant des informations sur la scène actuellement sélectionnée.

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

**Bouton MAKE SCENE** : touchez-le pour ouvrir l'écran MAKE SCENE (créer une scène).

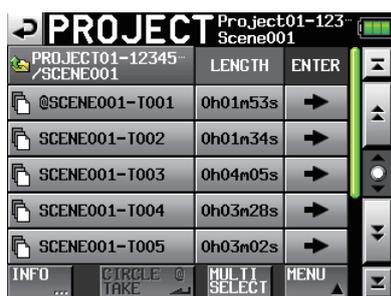
**Bouton MULTI SELECT** : touchez-le pour permettre la sélection de plusieurs scènes.

**Bouton MENU** : touchez-le pour ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner LOAD (charger), REBUILD (reconstituer), COPY (copier) et DELETE (supprimer).

**Boutons de défilement** : utilisez-les pour faire défiler la liste vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez également faire défiler la liste ligne par ligne à l'aide de la molette DATA.

Touchez le nom de projet/scène affiché sur la gauche de l'icône de batterie pour ouvrir un écran affichant la liste des prises dans le projet/scène actuel.

## Écran de prise



**Affichage du nom de scène** : le nom de la scène actuelle est affiché.

**LENGTH** : affiche la longueur de chaque prise.

**ENTER** : pressez un bouton “ ➔ ” de prise pour charger la prise.

**Boutons de nom de prise** : touchez-les pour sélectionner une ou plusieurs prises.

**Bouton INFO** : touchez-le pour ouvrir une fenêtre affichant des informations sur la prise actuellement sélectionnée.

Si aucune prise n'est sélectionnée, pressez ce bouton pour afficher les informations sur la scène actuelle.

**Bouton CIRCLE TAKE** : touchez-le pour ajouter ou retirer l'arobase @ au nom de prise.

**Bouton MULTI SELECT** : touchez-le pour permettre la sélection de plusieurs prises.

**Bouton MENU** : touchez-le pour ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner LOAD (charger), REBUILD (reconstituer) et DELETE (supprimer).

**Boutons de défilement** : utilisez-les pour faire défiler la liste vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez également faire défiler la liste ligne par ligne à l'aide de la molette DATA.

## Opérations sur les projets

### Création de nouveaux projets

- 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). Cet écran a deux pages.



Dans la première page de l'écran CREATE PROJECT, vous pouvez faire les réglages suivants.

**Project Name** : touchez le bouton Project Name (nom de projet) pour ouvrir l'écran où vous pouvez modifier le nom du projet.

Dans l'écran PROJECT NAME, le nombre maximal de caractères permis est indiqué par le fond jaune. Le nombre maximal de caractères pour les noms de projet et de scène est de 31. Les caractères excédentaires sont ignorés.

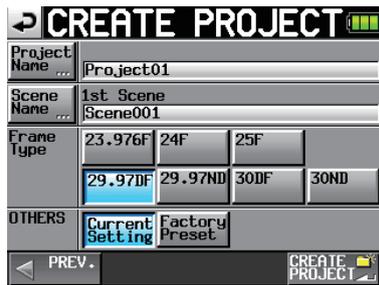
**Scene Name** : touchez le bouton Scene Name (nom de scène) pour ouvrir l'écran où vous pouvez modifier le nom de la première scène.

**Fs** : règle la fréquence d'échantillonnage du projet.

La fréquence d'échantillonnage 48k-0.1% est compatible pull-down et 48k+0.1% est compatible pull-up.

**BWF Chunk Fs** : règle la fréquence d'échantillonnage des tronçons BWF. 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%.

**NEXT** : ouvre la page suivante.



La seconde page de l'écran CREATE PROJECT possède les réglages suivants.

**Frame Type** : règle le nombre d'images du time code.

**OTHERS** : utilisez les réglages actuels (Current Settings) d'autres paramètres pour créer un projet ou sélectionnez Factory Preset pour utiliser les réglages d'usine par défaut.

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 la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.



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.
- La lettre "C" apparaît sur l'icône de dossier à gauche du nom du projet actuellement actif en écran "PROJECT".

## Modification du nom de projet

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



Boutons de caractère : utilisez-les pour saisir le nom de projet.

Bouton BS : utilisez ce bouton de retour arrière pour effacer le caractère situé à gauche du curseur.

Bouton DEL : utilisez ce bouton de suppression pour 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

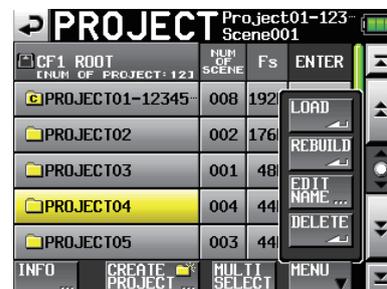
Quand l'écran "PROJECT NAME" est ouvert, vous pouvez aussi utiliser un clavier externe branché à la prise KEYBOARD du panneau latéral gauche pour saisir les noms.

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

## Changement ultérieur d'un nom de projet

1 Sélectionnez le projet dont vous voulez changer le nom en écran PROJECT.

2 Touchez le bouton MENU pour ouvrir un menu local.



#### NOTE

Quand plusieurs projets sont sélectionnés, les options "LOAD" (charger) et "EDIT NAME" (modifier le nom) ne sont pas disponibles.

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

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.

## Modification du nom de la première scène

Touchez le bouton Scene Name (nom de scène) en écran CREATE PROJECT pour ouvrir l'écran suivant.

# 1 – Projets



Suivez les mêmes procédures que dans “Modification du nom de projet” en page 5 pour changer le nom de la scène.

## NOTE

Le nom de la scène ne peut pas être changé ultérieurement car il sert également au nom des fichiers de prise.

## Chargement des projets

- 1 Appuyez sur la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
- 2 Sélectionnez le projet que vous voulez charger.
- 3 Touchez le bouton **MENU** pour ouvrir un menu local.



## NOTE

Quand plusieurs projets sont sélectionnés, les options “LOAD” (charger) et “EDIT NAME” (modifier le nom) ne sont pas disponibles.

- 4 Touchez le bouton **LOAD** dans le menu local.
- 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.



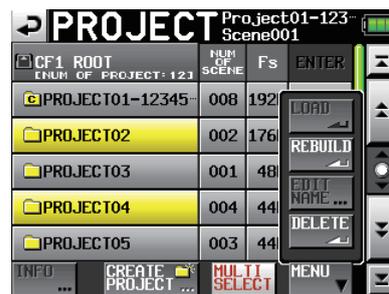
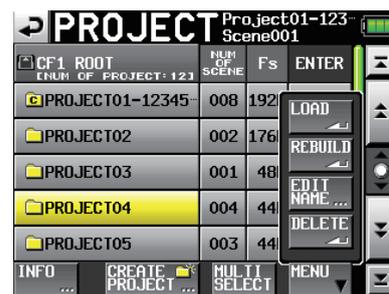
## NOTE

Quand un projet est chargé, la dernière scène chargée l'est aussi. La prise de numéro le plus élevé dans cette scène est aussi chargée.

## Reconstitution de projets

Vous pouvez reconstituer un projet pour lire des fichiers de données qui n'ont pas été enregistrés par l'unité, des scènes qui ont été copiées depuis un autre projet dans l'unité et des fichiers audio qui ont été copiés d'un ordinateur dans une scène de l'unité (les fichiers copiés depuis un ordinateur doivent être à un format lisible par l'unité).

- 1 Appuyez sur la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
- 2 Sélectionnez le projet que vous voulez reconstituer.  
Touchez le bouton **MULTI SELECT** en écran **PROJECT** pour permettre la sélection de multiples projets.
- 3 Touchez le bouton **MENU** en écran **PROJECT** pour ouvrir un menu local.



- 4 Touchez le bouton **REBUILD** dans le menu local.
- 5 Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.



Durant la reconstitution, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand la reconstitution est terminée, cette fenêtre disparaît et l'écran d'accueil s'ouvre.

## NOTE

Si vous faites une reconstitution alors qu'aucun projet n'a été sélectionné en écran **PROJECT**, c'est la carte **CF** sélectionnée qui est totalement reconstituée.

## Effacement d'un projet

- 1 Pressez la touche PROJECT de la face avant pour ouvrir l'écran PROJECT.
- 2 Sélectionnez le projet que vous voulez effacer.  
Touchez le bouton MULTI SELECT en écran PROJECT pour permettre la sélection de multiples projets.
- 3 Touchez le bouton MENU en écran PROJECT pour ouvrir un menu local.



- 4 Touchez le bouton DELETE dans le menu local.
- 5 Touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.



Durant l'effacement, une fenêtre affichant la progression apparaît. Une fois l'effacement terminé, la fenêtre disparaît.

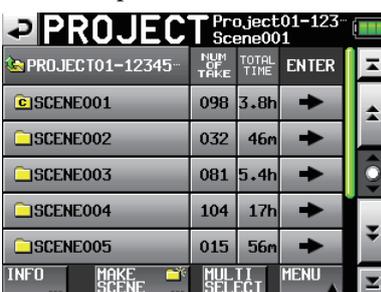
### ATTENTION

Quand vous effacez un projet, toutes les scènes et prises du projet sont aussi effacées.

## Opérations sur les scènes

### Création de nouvelles scènes

- 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 scène pour ouvrir l'écran de scène.



- 3 Touchez le bouton MAKE SCENE pour ouvrir l'écran MAKE SCENE dans lequel vous pouvez nommer la scène.



Suivez les mêmes procédures que dans "Modification du nom de projet" en page 5 pour nommer la scène.

### NOTE

Vous ne pouvez pas utiliser le symbole "@" en début de nom de scène.

- 4 Touchez le bouton Enter ou pressez la molette DATA pour ouvrir une fenêtre contenant un message de confirmation. Touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA pour valider le nom de la scène.

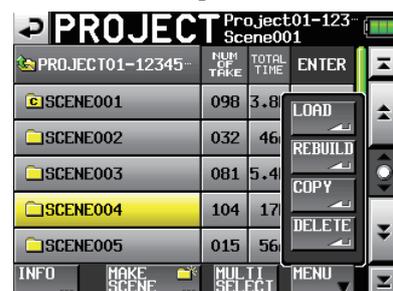
La nouvelle scène devient la scène en cours dès qu'elle a été créée.



Durant la création d'une scène, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand la création de la scène est terminée, cette fenêtre disparaît et l'écran d'accueil s'ouvre.

## Chargement de scènes

- 1 Pressez la touche PROJECT de la face avant pour ouvrir l'écran PROJECT.
- 2 Touchez le bouton "➔" du projet qui contient la scène que vous voulez charger pour ouvrir l'écran de scène.
- 3 Sélectionnez la scène que vous voulez charger.
- 4 Touchez le bouton MENU pour ouvrir un menu local.



# 1 – Projets

- 5 Touchez le bouton **LOAD** dans le menu local.
- 6 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.

## NOTE

La lettre "C" apparaît sur l'icône de dossier à gauche du nom de la scène actuellement sélectionnée.

## Reconstitution de scènes

Vous pouvez reconstituer une scène pour lire des fichiers de données qui n'ont pas été enregistrés par l'unité, ainsi que des scènes qui ont été copiées depuis un autre projet dans l'unité et des fichiers audio qui ont été copiés d'un ordinateur dans une scène de l'unité (les fichiers copiés depuis un ordinateur doivent être à un format lisible par l'unité).

- 1 Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
- 2 Touchez le bouton "➔" du projet qui contient la scène que vous voulez reconstituer, pour ouvrir l'écran de scène.
- 3 Sélectionnez la scène que vous voulez reconstituer. Touchez le bouton **MULTI SELECT** pour permettre la sélection de multiples scènes.
- 4 Touchez le bouton **MENU** pour ouvrir un menu local.



- 5 Touchez le bouton **REBUILD** dans le menu local.
- 6 Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.



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

## NOTE

Vous pouvez aussi reconstituer une scène à partir de l'écran de sélection des prises de cette scène.

## Copie de scènes

Vous pouvez copier des scènes entre CF1 et CF2 (deux cartes CF sont alors nécessaires).

Si vous copiez une scène, la même structure de dossier est créée à l'emplacement de destination de la copie.

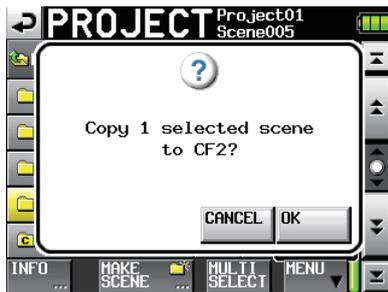
## ATTENTION

- Pour lire des scènes copiées sur cette unité, vous devez reconstituer le projet ou la scène de destination.
- Si vous copiez dans un projet une scène ayant une fréquence d'échantillonnage différente de celui-ci, la scène ne peut pas être reconstituée.

- 1 Pressez la touche **PROJECT** de la face avant pour ouvrir l'écran **PROJECT**.
- 2 Touchez le bouton "➔" du projet qui contient la scène que vous voulez copier, pour ouvrir l'écran de scène.
- 3 Sélectionnez la scène que vous voulez copier. Touchez le bouton **MULTI SELECT** pour permettre la sélection de multiples scènes.
- 4 Touchez le bouton **MENU** en écran **PROJECT** pour ouvrir un menu local.



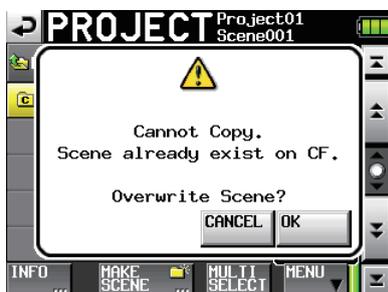
- 5 Touchez le bouton **COPY** dans le menu local.
- 6 Touchez le bouton **OK** ou pressez la molette **DATA** quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.



Durant la copie, une fenêtre affichant la progression apparaît. Quand la copie est terminée, cette fenêtre disparaît et l'écran d'accueil s'ouvre.

## NOTE

Si une scène portant le même nom existe déjà sur la carte CF de destination, un message vous demandant de confirmer que vous voulez écraser la scène existante apparaît. Touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA pour écraser le fichier existant et copier à la place la scène sélectionnée.



## Effacement de scènes

- 1 Pressez la touche PROJECT de la face avant pour ouvrir l'écran PROJECT.
- 2 Touchez le bouton "➔" du projet qui contient la scène que vous voulez effacer, pour ouvrir l'écran de scène.
- 3 Sélectionnez la scène que vous voulez effacer. Touchez le bouton MULTI SELECT pour permettre la sélection de multiples scènes.
- 4 Touchez le bouton MENU en écran PROJECT pour ouvrir un menu local.



- 5 Touchez le bouton DELETE dans le menu local.
- 6 Touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.



Durant l'effacement, une fenêtre affichant la progression apparaît. Une fois l'effacement terminé, la fenêtre disparaît.

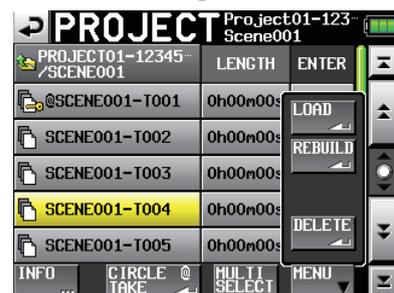
## ATTENTION

- Quand vous effacez une scène, toutes les prises de cette scène sont aussi effacées.
- Vous ne pouvez pas modifier les noms de scène.

## Opérations sur les prises

### Chargement de prises

- 1 Pressez la touche PROJECT de la face avant pour ouvrir l'écran PROJECT.
- 2 Touchez le bouton "➔" du projet qui contient la prise que vous voulez charger.
- 3 Touchez le bouton "➔" de la scène qui contient la prise que vous voulez charger.
- 4 Sélectionnez la prise que vous voulez charger.
- 5 Touchez le bouton MENU pour ouvrir un menu local.



- 6 Touchez le bouton LOAD dans le menu local.

## NOTE

Sinon, touchez le bouton "➔" à côté de la prise que vous voulez charger.

- 7 Touchez le bouton OK ou pressez la molette DATA quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.

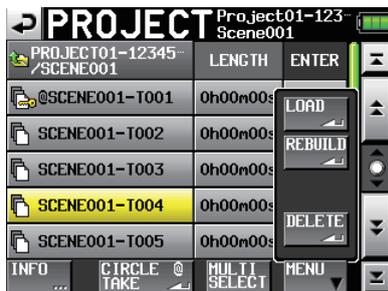
# 1 – Projets



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

## Effacement des prises

- 1 Appuyez sur la touche PROJECT de la face avant pour ouvrir l'écran PROJECT.
- 2 Touchez le bouton "→" du projet qui contient la prise que vous voulez effacer.
- 3 Touchez le bouton "→" de la scène qui contient la prise que vous voulez effacer.
- 4 Sélectionnez la prise que vous voulez effacer. Touchez le bouton MULTI SELECT pour permettre la sélection de multiples prises.
- 5 Touchez le bouton MENU pour ouvrir un menu local.



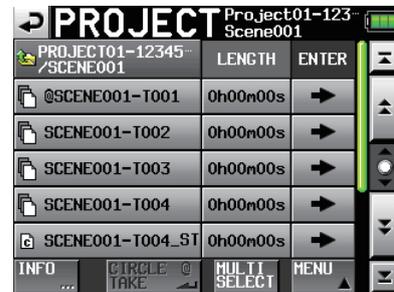
- 6 Touchez le bouton DELETE dans le menu local.
- 7 Touchez le bouton OK ou appuyez sur la molette DATA quand la fenêtre portant le message de confirmation apparaît.



Durant l'effacement, une fenêtre affichant la progression apparaît. Une fois l'effacement terminé, la fenêtre disparaît.

## Ajout et suppression de "@" dans les noms de prise

Sélectionnez une prise et touchez le bouton "CIRCLE @ TAKE" pour ajouter ou supprimer "@" dans le nom de prise.



### CONSEIL

Vous pouvez utiliser ce symbole pour marquer par exemple les bonnes prises.

### ATTENTION

Vous ne pouvez pas modifier les noms de prise.

# 2 – Réglages internes et fonctionnement

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 suivant.



- **Bouton REC SETUP**

Sert aux réglages d'enregistrement.

- **Bouton PLAY SETUP**

Règle l'unité pour ne lire qu'une prise ou toutes les prises.

- **Bouton SYNC T/C**

Sert aux réglages relatifs à la synchronisation et au time code.

- **Bouton MIXER SETUP**

Sert aux réglages relatifs au mélangeur.

- **Bouton CHANNEL SETUP**

Sert aux réglages de chaque canal.

- **Bouton METER SETUP**

Sert aux réglages d'indicateur de niveau.

- **Bouton SYSTEM SETUP**

Sert aux réglages de système.

- **Bouton CF/USB MANAGE**

Sert à gérer les cartes CF et les opérations par USB.

- **Bouton VERSION INFO**

Affiche la version du système.

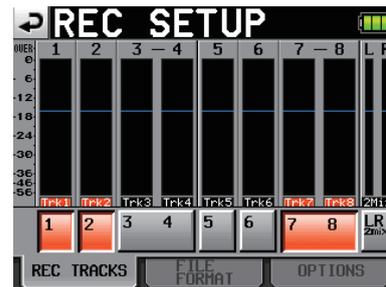
## Réglages d'enregistrement (REC SETUP)

L'écran **REC SETUP** a trois onglets : **REC TRACKS**, **FILE FORMAT** et **OPTIONS**. Touchez les onglets en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

### Page REC TRACKS (pistes d'enregistrement)

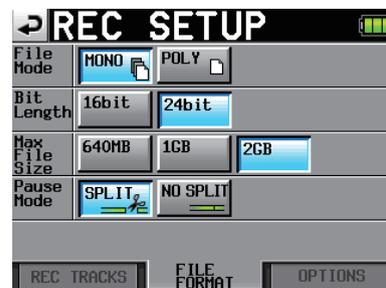
Armez ou désarmez chaque piste pour l'enregistrement.

Touchez les boutons de fonction d'enregistrement sous les indicateurs de niveau pour armer l'enregistrement sur les pistes qui doivent être enregistrées et désarmer les pistes qui ne doivent pas l'être. Quand la fonction d'enregistrement est armée, le fond du bouton est rouge (par défaut : toutes les pistes désarmées).



### Page FILE FORMAT (format de fichier)

Sert à faire les réglages de format de fichier.



#### File Mode

Règle le mode des fichiers d'enregistrement.

**MONO** (valeur par défaut) : chaque piste est gérée comme un fichier mono.

**POLY** : plusieurs pistes sont gérées comme un même fichier les réunissant.

#### Bit Length

Règle la résolution en bits de la quantification d'enregistrement.

Boutons de réglage : 16bit, 24bit (valeur par défaut)

#### Max File Size

Règle la taille maximale des fichiers d'enregistrement.

Boutons de réglage : 640MB, 1GB, 2GB (valeur par défaut)

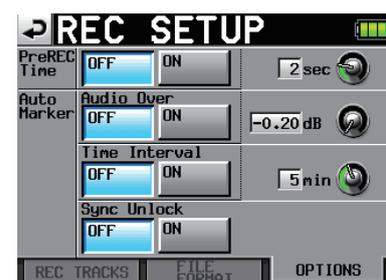
#### Pause Mode

Détermine si un changement de fichier doit se faire lors de la mise en pause d'un enregistrement.

Boutons de réglage : **SPLIT** (valeur par défaut), **NO SPLIT** (pas de création de nouveau fichier)

### Page OPTIONS

Sert aux réglages relatifs au préenregistrement et aux marqueurs automatiques.



## 2 – Réglages internes et fonctionnement

### PreREC Time

Règle la durée et l'activation/désactivation du préenregistrement. Réglez cette fonction ON/OFF et déterminez sa durée en secondes (par défaut : 0FF).

Pour régler la durée de préenregistrement, touchez le bouton rotatif. Vous pouvez régler la valeur à l'aide de la molette **DATA**. La plage de réglage va de 1 à 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 déterminez est atteint. Commutez cette fonction ON ou OFF (par défaut : 0FF).

Pour régler le niveau de détection audio en décibels, touchez le bouton rotatif. Vous pouvez régler la valeur à l'aide de la molette **DATA**. La plage de réglage va de -0,2 dB à -0,03 dB (par défaut : -0,2 dB).

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 déterminez l'intervalle de temps (par défaut : 0FF).

Pour régler le temps, touchez le bouton rotatif. Vous pouvez régler la valeur à l'aide de 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 : 0FF).

## Réglages de lecture (PLAY SETUP)



### Play Mode

Détermine comment est gérée la lecture des prises.

One Take : seule la prise actuellement sélectionnée est lue.

All Take : toutes les prises du projet actuellement chargé sont lues.

(Réglage par défaut : One Take).

## Réglages de synchro et de time code (SYNC T/C)

Utilisez l'écran **SYNC T/C** pour faire les réglages de synchronisation et de time code. Cet écran a quatre pages :

**CLOCK**, **TIMECODE**, **SETUP** et **I/O**. Touchez les onglets en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

### Page **CLOCK** (horloge)

Affiche diverses informations de statut d'horloge et permet de sélectionner l'horloge servant à la synchronisation.



Sélectionnez l'horloge maître à utiliser avec les options du paramètre **MASTER**.

**INT** (valeur par défaut) : utilise l'horloge interne de cette unité.

**WORD** : synchronise l'unité sur l'entrée word clock par le connecteur **CASCADE/WORD/VIDEO IN**.

**VIDEO** : synchronise l'unité sur l'entrée d'horloge vidéo par le connecteur **CASCADE/WORD/VIDEO IN**.

**AES (1-2, 3-4, 5-6, 7-8)** : synchronise l'unité avec l'horloge du signal numérique AES/EBU entrant par le connecteur **DIGITAL I/O**.

Vous ne pouvez pas sélectionner une entrée comme horloge maître si le convertisseur de fréquence d'échantillonnage est activé pour cette entrée.

### NOTE

- Le bouton de l'horloge maître actuellement activée est coché.
- En cas d'interruption de la synchronisation depuis une horloge externe, c'est l'horloge interne de l'unité qui prend le relais. Dans ce cas, le bouton **INT** est coché pour indiquer que l'horloge interne est maintenant active et un "x" apparaît sur le bouton de l'horloge externe qui avait été sélectionnée.



### NOTE

Les statuts des signaux numériques entrants (AESx-IN) sont indiqués dans la case du paramètre **STATUS** comme suit.

En cas de verrouillage  
"Locked (xx.xxxkHz)"

En cas de conversion de fréquence d'échantillonnage  
"Locked (xx.xxxkHz FsCnv)"

## 2 – Réglages internes et fonctionnement

En cas de non verrouillage  
"Unlocked (xx.xxxkHz)"

En cas d'absence de signal  
"Unlocked (No signal)"

En cas d'absence de signal audio  
"Not Audio"

Quand le bit C d'information est non professionnel  
"Not Professional"

Quand l'information du bit C et le mode de fonctionnement  
actuel diffèrent  
"Unmatched Cbit"

### Page TIMECODE

Sert aux réglages relatifs au time code. La première illustration ci-dessous montre l'écran en mode Free Run (roue libre) et la seconde en mode Free Once ou Jam Sync.



#### STATUS

Cette zone affiche le mode du générateur de time code de l'unité et le nombre d'images du time code du projet actuel.

#### GENERATOR

La ligne du haut affiche le temps du générateur de time code actuel.

La ligne du bas affiche les bits utilisateur.

Touchez le bouton **EDIT** du paramètre **GENERATOR** ou la zone d'affichage de bits utilisateur pour ouvrir l'écran **T/C USER BITS**.

Quand le générateur de time code est en mode Free Run, pressez le bouton **RESTART** pour le faire redémarrer.

#### TC IN

La cadence d'image apparaît en vert sur le côté gauche.

La ligne du haut affiche le temps du time code entrant.

La ligne du bas affiche les bits utilisateur du time code entrant.

En mode Free run, touchez le bouton **CAPTURE** pour saisir

le time code actuel et en faire le temps de démarrage du générateur de time code.

Si le mode du générateur de time code est Free Once ou Jam Sync, l'affichage de statut de capture (indicateur **WAITING**) s'allume en vert en attente du time code et s'éteint une fois le time code capturé.

#### START TIME

Quand vous touchez le bouton **RESTART** du paramètre **GENERATOR**, le temps auquel le time code redémarre est affiché. Touchez le bouton **EDIT** du paramètre **START TIME** ou la zone d'affichage de temps de démarrage pour ouvrir l'écran de réglage du temps de démarrage.

### Page SETUP (configuration)

Sert aux réglages relatifs au générateur de time code.



#### STATUS

Affiche la cadence d'images du time code du projet actuel.

#### TC GEN MODE

Règle le mode du générateur de time code.

**FREE RUN** : le générateur de time code est en roue libre (non asservi).

**FREE ONCE** (par défaut) : une fois que le time code entrant a été capturé, l'unité fonctionne en mode Free run.

**TIME OF DAY** : quand vous mettez sous tension, si **TC GEN MODE** est ainsi réglé ou si vous réinitialisez l'horloge interne, le temps est capturé depuis l'horloge interne puis l'unité démarre en mode Free run.

**JAM SYNC** : quand du time code entre, l'unité se synchronise sur ce time code entrant. En cas d'interruption d'entrée du time code, l'unité bascule en mode Free run.

**REGEN** : l'unité se synchronise sur le time code entrant.

**REC RUN** : le générateur de time code ne fonctionne qu'à l'enregistrement. En dehors, il s'arrête.

#### POWER OFF GEN

Détermine si le générateur de time code continue ou pas de tourner quand l'alimentation est rétablie après avoir été coupée pendant qu'il tournait (par défaut : **OFF**).

Avec un réglage **TIME OF DAY**, **REGEN** ou **REC RUN**, ce paramètre n'a pas d'effet.

Avec un réglage sur "ON", le time code continue d'avancer même si l'alimentation est coupée, afin que quand vous la rétablissez, le générateur de time code redémarre dans la continuité du temps écoulé. Cela rend inutile une nouvelle

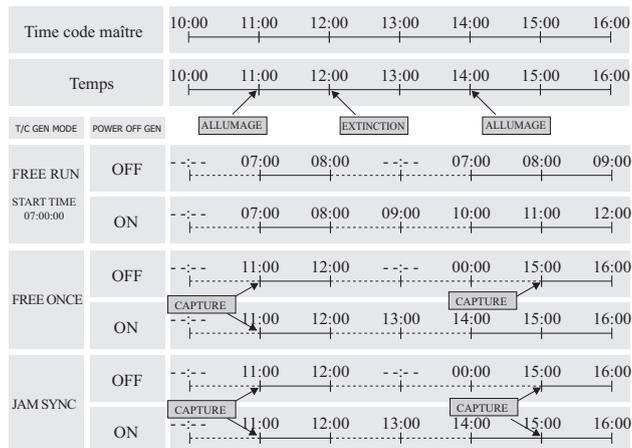
## 2 – Réglages internes et fonctionnement

capture du time code et les autres préparatifs.

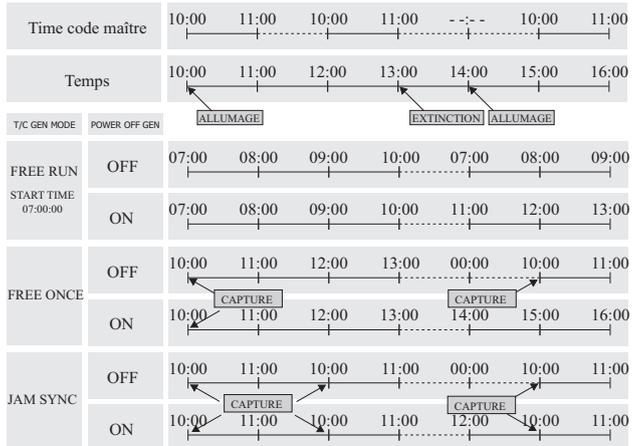
Toutefois, comme cette fonction utilise l'horloge interne comme base pour l'interpolation, une légère erreur peut parfois survenir dans la valeur du time code ainsi relancé.

Quand la cadence d'image est 23.976F, 29.97DF, 29.97ND, 30DF, la déviation sera plus importante.

Cas 1 : le time code maître se poursuit



Cas 2 : le time code maître ne se poursuit pas



“CAPTURE” signifie que l'unité reconnaît le time code entrant.

### Page I/O (entrées/sorties)

Règle les sources des sorties BNC OUT1 et BNC OUT2.



#### STATUS

Affiche le statut des signaux de synchronisation.

#### BNC OUT1

Détermine le signal produit par le connecteur **TIME CODE/ DIGITAL (OUT 1)**.

Boutons de réglage : **TIME CODE**, **AES31d 2MIX** (par défaut)

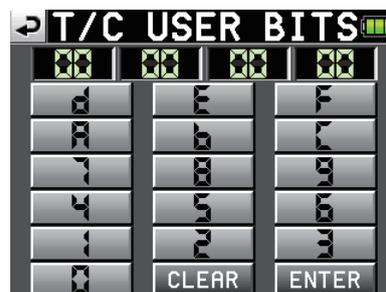
#### BNC OUT2

Détermine le signal produit par le connecteur **CASCADE/ WORD (OUT 2)**.

Boutons de réglage : **WORD OUT** (sortie word clock, par défaut), **WORD THRU** (renvoi de word clock)

### Édition des bits utilisateur du time code sortant

En page **TIMECODE**, touchez le bouton **EDIT** du paramètre **GENERATOR** ou la zone d'affichage des bits utilisateur pour ouvrir l'écran **T/C USER BITS** (bits utilisateur du time code).



Saisissez les 8 chiffres des données au format hexadécimal (base 16).

Si vous commencez la saisie sans sélectionner un champ, la saisie se fera à partir de la plus petite unité.

Touchez un champ pour le sélectionner en vue de la saisie. Le fond d'un chiffre sélectionné devient jaune. Utilisez les touches de chiffres/lettres ou la molette **DATA** pour saisir les deux chiffres (deux octets) à la fois.

Touchez le bouton **ENTER** pour valider la saisie.

Touchez le bouton **CLEAR** pour ramener tous les chiffres à 0.

#### CONSEIL

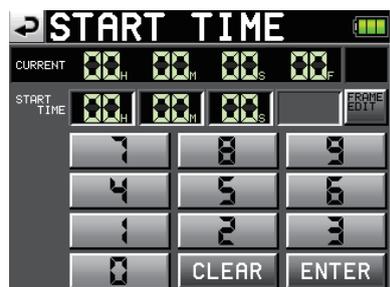
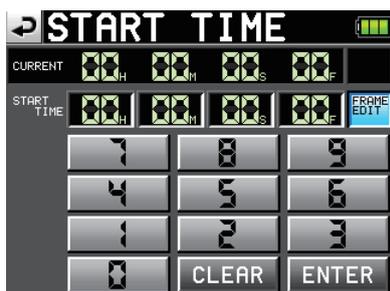
- Utilisez cela par exemple pour la date.
- Vous pouvez utiliser un clavier PS/2 pour régler ces valeurs. Pressez la touche **ESC** (échappement) pour ramener tous les chiffres à 0.

### Édition du temps de démarrage (START TIME)

En page **TIMECODE**, touchez le bouton **EDIT** du paramètre **START TIME** ou la zone d'affichage du temps de démarrage pour ouvrir l'écran où vous pouvez régler le temps de démarrage du générateur de time code.

Utilisez le bouton **FRAME EDIT** de l'écran **START TIME** pour déterminer si vous voulez ou non saisir le nombre d'images. La première illustration ci-dessous représente l'écran avec l'édition du nombre d'images activée et le second avec celle-ci désactivée.

## 2 – Réglages internes et fonctionnement



Utilisez les boutons de chiffres pour saisir le temps de démarrage du générateur de time code.

Si vous commencez la saisie sans sélectionner un champ, la saisie se fera à partir de la plus petite unité.

Touchez un champ pour le sélectionner en vue de la saisie. Le fond d'un chiffre sélectionné devient jaune. Utilisez les touches de chiffres/lettres ou la molette DATA pour saisir les deux chiffres à la fois.

Touchez le bouton ENTER pour valider la saisie.

Touchez le bouton CLEAR pour ramener toutes les valeurs à 0.

### CONSEIL

Vous pouvez utiliser un clavier PS/2 pour régler ces valeurs. Pressez la touche ESC (échappement) pour ramener tous les chiffres à 0.

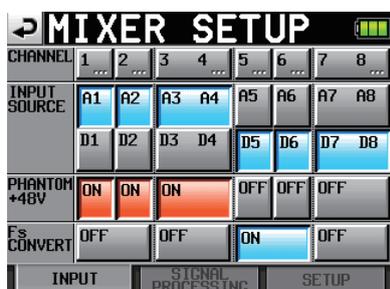
## Réglages du mélangeur (MIXER SETUP)

Faites les réglages de mélangeur dans cet écran.

L'écran MIXER SETUP a 3 pages : INPUT, SIGNAL PROCESSING et SETUP. Touchez les onglets en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

### Page INPUT (entrée)

Faites les réglages d'entrée dans cette page.



### INPUT SOURCE

Détermine la source d'entrée de chaque canal (A1–A8 : entrées analogiques, D1–D8 : entrées numériques) (par défaut : A1–A8).

### PHANTOM POWER +48V

Commute ON ou OFF l'alimentation fantôme pour chaque entrée (par défaut : toutes sur OFF).

### Fs CONVERT

Commute ON ou OFF le convertisseur de fréquence d'échantillonnage pour chaque paire d'entrées (par défaut : toutes sur OFF).

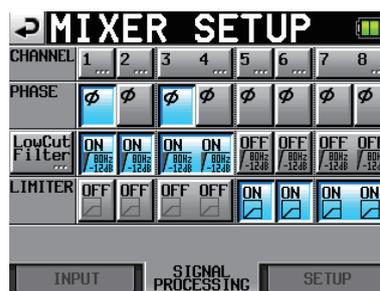
### NOTE

Vous ne pouvez pas régler Fs CONVERT sur ON pour l'entrée numérique sélectionnée comme horloge maître.

Pressez un bouton de canal en ligne supérieure pour ouvrir l'écran CHx SETUP (configuration de canal x) correspondant.

## Page SIGNAL PROCESSING (traitement de signal)

Dans cette page, vous pouvez inverser la phase, commuter ON ou OFF les filtres coupe-bas et les limiteurs.



### PHASE (boutons $\emptyset$ )

Touchez ces boutons pour inverser ou non la phase (la phase est fixe à 180°) (par défaut : tous sur OFF).

### Low Cut Filter

Touchez ces boutons pour commuter ON ou OFF le filtre coupe-bas. Touchez le bouton LowCut Filter pour ouvrir l'écran de réglage LOW CUT FILTER (par défaut : tous sur OFF).

### LIMITER

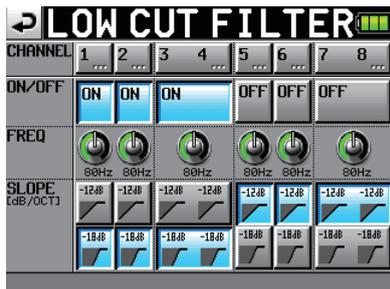
Commute ON ou OFF le limiteur (par défaut : tous sur OFF).

Pressez un bouton de canal en ligne supérieure pour ouvrir l'écran CHx SETUP (configuration de canal x) correspondant.

### LOW CUT FILTER (bouton)

Touchez le bouton LowCut Filter... en page SIGNAL PROCESSING de l'écran MIXER SETUP pour ouvrir l'écran LOW CUT FILTER.

## 2 – Réglages internes et fonctionnement



### ON/OFF

Commute ON ou OFF le filtre coupe-bas (par défaut : tous sur OFF).

### FREQ

Touchez le bouton de la fréquence de coupure que vous voulez régler. Utilisez la molette **DATA** pour la régler. Les valeurs de réglage sont 40Hz, 80Hz (par défaut) et 120Hz.

### SLOPE

Règle la pente du filtre (par défaut : tous à -12 dB).

Pressez un bouton de canal en ligne supérieure pour ouvrir l'écran CHx SETUP (configuration de canal x) correspondant.

## Page SETUP (configuration)

Dans cette page, vous accédez à l'édition du nom de canal et pouvez commuter ON ou OFF le couplage des canaux.



### CH NAME

Touchez ces boutons pour modifier le nom du canal correspondant.

### CH Link

Touchez ces boutons pour coupler (ON) ou découpler (OFF) les paires de canaux (par défaut : tous sur OFF).

Les paramètres suivants sont partagés par les canaux couplés.

Volume 2MIX

SOLO

LOW CUT FILTER (filtre coupe-bas)

LIMITER (limiteur)

REC FUNCTION (armement pour l'enregistrement)

INPUT SOURCE (sélection de source d'entrée analogique/numérique)

Alimentation fantôme ON/OFF

Les signaux envoyés par les canaux couplés au bus 2MIX sont affectés par le réglage de balance (les canaux gauches ne sont envoyés qu'au bus gauche ou L et les canaux droits qu'au bus droit ou R).

Quand les canaux sont couplés, si l'une des entrées de canal sature, le limiteur s'applique aux deux canaux. Toutefois, la teinte bleue apparaissant sur le numéro de piste quand le limiteur est activé n'est pas affectée par le couplage, donc seul le canal dont l'entrée sature apparaît en bleu.

Pressez un bouton de canal en ligne supérieure pour ouvrir l'écran CHx SETUP (configuration de canal x) correspondant.

### CHx NAME (bouton)

Dans cet écran, vous modifiez le nom du canal sélectionné.

Utilisez les boutons **Shift** et **CAPS** pour changer les types de caractère disponibles.



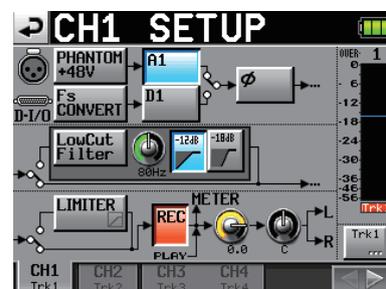
Suivez les mêmes procédures de saisie de nom que dans "Modification du nom de projet" en page 5. Un maximum de 4 caractères est autorisé pour les noms de canaux.

### Limitation du nombre de caractères

En écran CH NAME (écran PROJECT NAME, écran SCENE NAME et écran CHx NAME), le nombre maximal de caractères autorisés est indiqué par le fond jaune. Les caractères sur fond gris ne sont pas pris en compte quand vous touchez le bouton **Enter**.

## Réglages de canal (CHANNEL SETUP)

Sert à faire les réglages pour chaque canal. Sélectionnez le canal à l'aide des onglets situés en bas de l'écran.



Bouton PHANTOM +48V : commute ON ou OFF l'alimentation fantôme (par défaut : OFF).

## 2 – Réglages internes et fonctionnement

Bouton Fs CONVERT : commute ON ou OFF le convertisseur de fréquence d'échantillonnage (par défaut : OFF).

Boutons Ax/Dx (x étant le numéro du canal) : sélectionnent la source d'entrée (par défaut : A1-A8).

Bouton  $\emptyset$  : commute ON ou OFF l'inversion de phase (par défaut : OFF).

Bouton Low Cut Filter : commute ON ou OFF le filtre coupe-bas (par défaut : OFF).

Bouton rotatif Low Cut Filter : touchez-le pour régler la fréquence de coupure du filtre coupe-bas. Utilisez la molette DATA pour faire le réglage (réglages : 40Hz, 80Hz (par défaut) et 120Hz).

Boutons -12dB/-18dB : déterminent la pente du filtre coupe-bas (par défaut : -12dB).

Bouton LIMITER : commute ON ou OFF le limiteur (par défaut : OFF).

Bouton REC : arme/désarme la piste pour l'enregistrement. Quand la piste est armée pour l'enregistrement, le fond du bouton et le nom du canal de l'indicateur de niveau deviennent rouges (par défaut : OFF).

Bouton rotatif de niveau : touchez-le pour régler le niveau envoyé au bus stéréo. Quand sa couleur de fond devient jaune, utilisez la molette DATA pour faire le réglage. Les valeurs de réglage vont de "-∞" dB à +10 dB (par défaut : 0dB).

Bouton rotatif Pan : touchez-le pour régler la position panoramique du signal envoyé au bus stéréo. Quand sa couleur de fond devient jaune, utilisez la molette DATA pour faire le réglage. Les valeurs de réglage vont de L100 (extrême gauche) à R100 (extrême droite) avec C comme valeur centrale (par défaut : C).

Indicateur de niveau : durant la lecture, l'indicateur de niveau affiche le niveau de lecture. Pour les pistes armées pour l'enregistrement et qui ne sont pas en lecture, l'indicateur affiche le niveau du signal entrant.

La zone située en bas de l'indicateur de niveau affiche le nom de la piste (4 caractères ou moins) et agit comme témoin d'armement pour l'enregistrement. Si le sélecteur MIC/LINE du canal actuel est réglé sur MIC 0 ou MIC -25, la zone de nom affiche momentanément la valeur de gain quand vous tournez le bouton de gain d'entrée. Si la source d'entrée est numérique et s'il n'y a pas de signal sur l'entrée numérique correspondante ou si le signal entrant diffère du réglage de l'unité, l'indicateur de niveau du canal est grisé et les messages suivants apparaissent.

- S'il n'y a pas d'entrée correspondante, AESx-x NO SIGNAL.
- Si le signal entrant diffère des réglages faits sur l'unité, AESx-x UNLOCK.
- Quand le bit C d'information du signal entrant est non audio, AESx-x NOT AUDIO.
- Quand le bit C d'information du signal entrant est non professionnel, AESx-x NOT PRO.

- Quand le bit C d'information du signal entrant et le mode de fonctionnement actuel diffèrent, AESx-x Cbit ERROR.

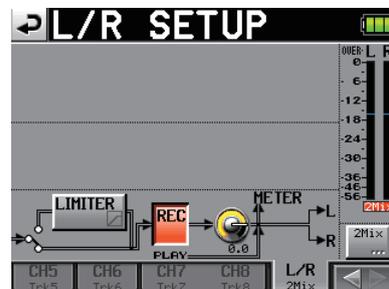
Bouton de nom de canal : touchez ce bouton en bas à droite de l'écran pour modifier le nom du canal.

Bouton ◀ ou ▶ : touchez ce bouton pour ouvrir l'écran de réglage du canal suivant.

Quand les canaux sont couplés, l'écran apparaît comme suit.

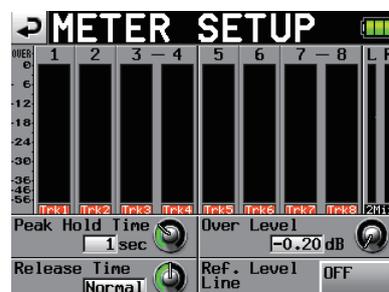


L'écran de configuration d'un canal stéréo (G/D ou L/R) a moins d'options et apparaît comme suit.



### Réglages d'indicateur de niveau (METER SETUP)

Dans cet écran, vous faites les réglages de l'indicateur de niveau.



Bouton Peak Hold Time : touchez-le pour régler le temps de maintien d'affichage de crête. Utilisez la molette DATA pour régler ce temps. Les valeurs de réglage sont 0 sec, 1 sec, 2 sec et inf (maintien infini) (par défaut : 1 sec).

Bouton Release Time : touchez-le pour régler le temps de redescende. Utilisez la molette DATA pour régler ce temps. Les valeurs de réglage sont Slow (lente), Normal (normale) et Fast (rapide). (par défaut : Normal).

Bouton Over Level : touchez-le pour régler le niveau auquel s'allume l'indicateur de saturation (en nombre de dB

## 2 – Réglages internes et fonctionnement

sous le niveau maximal). Utilisez la molette **DATA** pour régler le niveau. Les valeurs de réglage possibles sont -0.20 dB (par défaut), -0.17 dB, -0.13 dB, -0.10 dB, -0.06 dB, ou -0.03 dB.

Ces réglages se reflètent dans la valeur Audio Over du paramètre Auto Marker de la page **OPTIONS** de l'écran **REC SETUP**.

Bouton **Ref. Level Line** : touchez-le pour commuter **ON** ou **OFF** la ligne de niveau de référence (par défaut : **ON**).



### NOTE

Si vous pressez la touche **EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR]** quand l'écran d'accueil est ouvert, l'affichage de maintien de crête est réinitialisé.

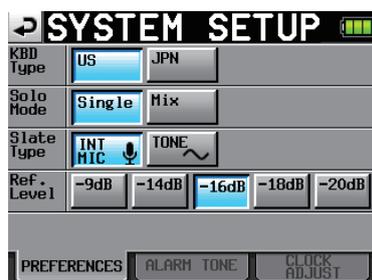
## Réglages du système (SYSTEM SETUP)

Dans cet écran, faites les réglages de système.

L'écran **SYSTEM SETUP** a 3 pages : **PREFERENCES**, **ALARM TONE** et **CLOCK ADJUST**. Touchez les onglets en bas de l'écran pour ouvrir la page correspondante.

### Page PREFERENCES

Dans cette page, réglez les préférences du système.



#### KBD Type

Règle le type de clavier connecté.

Boutons de réglage : **US** (par défaut) et **JPN**

#### Solo Mode

Règle le mode solo.

Choisissez "Single" pour mettre en solo une piste à la fois ou "Mix" pour permettre à plusieurs pistes d'être mises en solo en même temps.

Boutons de réglage : **Single** (par défaut) et **Mix**

#### Slate Type

Détermine si le signal pilote est reçu du micro intégré ou de l'oscillateur interne.

Boutons de réglage : **INT MIC** (par défaut) et **TONE**

#### Ref. Level

Règle le niveau de référence pour l'entrée et la sortie analogiques sur un nombre de décibels en dessous du niveau maximal (utilisation de toute la résolution en bits).

Boutons de réglage : -9dB, -14dB, -16dB (par défaut), -18dB et -20dB

## Page ALARM TONE (tonalité d'alarme)

Dans cette page, faites les réglages d'alarme.



#### Write Error

Choisissez d'activer ou non un son d'alarme en cas d'erreur d'écriture (par défaut : **ON**).

#### Input Clip

Choisissez d'activer ou non un son d'alarme si l'entrée dépasse le maximum (par défaut : **OFF**).

#### Battery Caution

Choisissez d'activer ou non un son d'alarme si la tension de la batterie devient trop faible (par défaut : **ON**).

#### CF Remain Caution

Choisissez d'activer ou non un son d'alarme si le temps restant disponible sur la carte CF devient faible (par défaut : **ON**).

Touchez le bouton rotatif et quand son fond devient jaune, utilisez la molette **DATA** pour régler le seuil de temps restant servant au déclenchement. La plage de réglage va de 1 à 9 minutes (par défaut : 3 min).

Le son d'alarme suit les motifs suivants.

Write Error	— — — — —
Input Clip	.....
CF Remain Caution	— .. — .. — ..
Battery Caution	— . — . — .

Motifs de son d'alarme

## 2 – Réglages internes et fonctionnement

### Page CLOCK ADJUST (réglage d'horloge)

Dans cette page, réglez l'heure de l'horloge intégrée



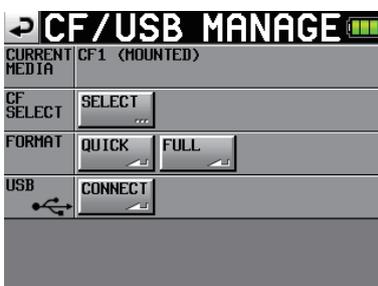
Touchez le paramètre que vous voulez régler. Utilisez la molette **DATA** pour régler ce paramètre. Quand vous avez fini de régler les paramètres, pressez la molette **DATA** ou touchez le bouton **SET** de la page **CLOCK ADJUST** pour confirmer le réglage.

#### NOTE

Pendant que vous réglez l'heure, l'horloge s'arrête et le ":" ne clignote plus. Quand vous touchez le bouton **SET**, l'horloge redémarre et le ":" clignote.

### Gestion des cartes CF et de la connexion USB (CF/USB MANAGE)

Utilisez cet écran pour gérer les cartes CF et la connexion USB.



#### CURRENT MEDIA

Affiche la carte actuellement sélectionnée.

#### CF SELECT

Touchez ce bouton pour ouvrir l'écran **CF SELECT** dans lequel vous pouvez choisir la carte CF servant à l'enregistrement et à la lecture.

#### FORMAT

Formatez la carte CF à l'aide des options de formatage **QUICK** ou **FULL**.

**QUICK** : cela ne formate que les informations de gestion de fichier.

**FULL** : cela format la totalité du support.

#### NOTE

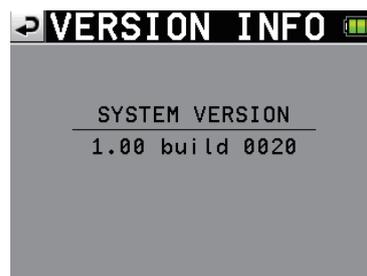
Les cartes CF d'une capacité de 2 Go ou moins ayant été formatées par cette unité peuvent être vues par des ordinateurs comme n'ayant pas de mémoire disponible, ce qui empêche d'y écrire des fichiers et des dossiers.

#### USB

Branchez l'unité à un ordinateur (voir "Branchement à un ordinateur" en page 23).

### Affichage de la version (VERSION INFO)

Affiche la version du système de l'unité.



Touchez l'écran en bas et au centre pour afficher la version des données internes de l'unité.



# 3 – Fonctions de marqueur et de repérage

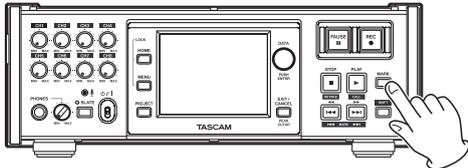
## Fonctions de marqueur

### Ajout de marqueurs

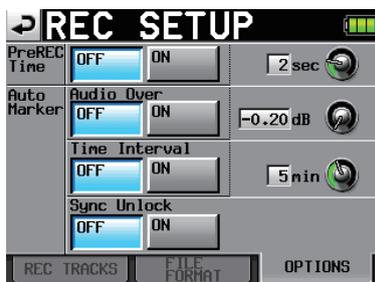
Un fichier (prise) peut avoir un maximum de 99 marqueurs y compris les marqueurs créés automatiquement.

Utilisez les deux méthodes suivantes pour créer des marqueurs.

- Appuyez sur la touche **MARK** de la face avant.



- Utilisez la fonction Auto Marker (voir Page OPTIONS en page 11).



Selon le réglage de la fonction Auto Marker, des marqueurs sont automatiquement ajoutés lors du dépassement d'un certain niveau audio, à intervalles de temps réguliers ou en cas d'erreur de synchronisation.

Les marqueurs sont nommés en fonction de ce qui les a créés.

Touche **MARK** : MARK XX

Niveau audio : OVER XX

À intervalle de temps : TIME XX

En cas d'erreur de synchronisation : UNLK XX

Les marqueurs automatiques suivants ne peuvent pas être activés ou désactivés.

Point de début d'enregistrement : REC xx

Point de fin d'enregistrement : END xx

Point de début de préenregistrement : PRE xx

### Emploi des touches pour accéder aux marqueurs

Pressez la touche **◀◀ [I◀◀]** ou **▶▶ [▶▶I]** en maintenant enfoncée la touche **SHIFT** pour accéder au marqueur précédent ou suivant.

### 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** : touchez-le pour réordonner les marqueurs par ordre alphabétique croissant ou décroissant.

Bouton **TIME** : touchez-le pour réordonner les marqueurs par ordre temporel croissant ou décroissant.

Boutons de nom de marqueur et de temps de marqueur : touchez en un pour sélectionner le marqueur correspondant.

Boutons **LOCATE** (" [LOCATE] ") : touchez un de ces boutons pour accéder au marqueur correspondant.

Bouton **LIST INFO** : touchez-le pour afficher une liste des nombres de marqueurs par type dans la prise actuellement sélectionnée.

Bouton **RENUMBER** : renumérote les marqueurs. Réordonnez les marqueurs par ordre temporel ascendant et changez les nombres présents à la fin du nom de chaque marqueur pour refléter ce nouvel ordre.

Bouton **DELETE** : quand un marqueur est sélectionné, touchez le bouton **DELETE** pour effacer ce marqueur.

Bouton **Edit** : quand un marqueur est sélectionné, touchez le bouton **Edit** pour modifier ce marqueur.

Boutons de défilement : utilisez-les pour faire défiler la liste vers son début ou sa fin ou pour avancer ou reculer de page en page (5 lignes). Vous pouvez également faire défiler la liste ligne par ligne à l'aide de la molette **DATA**.

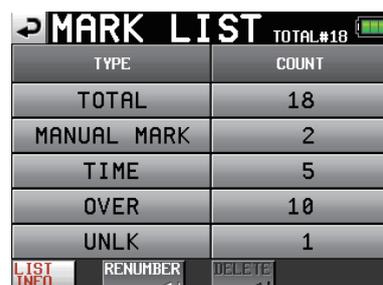
### Accès aux marqueurs

Touchez le bouton " [LOCATE] " pour accéder au marqueur correspondant.

### Visualisation des informations de marqueur

Touchez le bouton **LIST INFO** de l'écran **MARK LIST** pour ouvrir un écran d'informations donnant la liste du nombre de marqueurs par type dans la prise actuellement chargée.

Touchez à nouveau le bouton **LIST INFO** pour revenir à l'écran **MARK LIST**.



# 3 – Fonctions de marqueur et de repérage

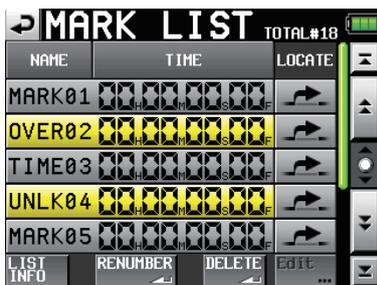
## NOTE

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 PRE (quand vous utilisez le préenregistrement) qui sont toujours créés durant l'enregistrement.



## Effacement de marqueurs

- 1 Sélectionnez le marqueur que vous voulez effacer en écran MARK LIST ou saisissez le type de marqueur que vous voulez effacer en écran d'informations MARK LIST.



Écran MARK LIST

TYPE	COUNT
TOTAL	18
MANUAL MARK	2
TIME	5
OVER	10
UNLK	1

Écran d'informations MARK LIST

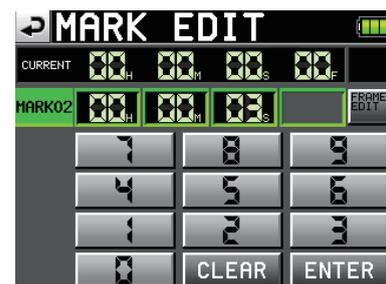
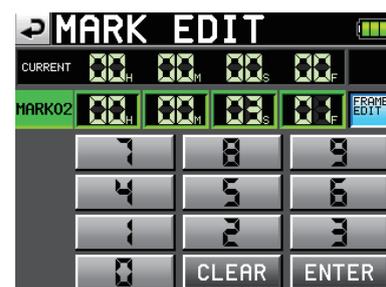
- 2 Touchez le bouton DELETE.
- 3 Quand une fenêtre portant un message de confirmation apparaît, pressez le bouton OK ou la molette DATA pour effacer le ou les marqueurs.



## Modification des marqueurs

- 1 Sélectionnez le marqueur que vous voulez modifier en écran MARK LIST.

- 2 Touchez le bouton Edit pour ouvrir l'écran MARK EDIT. Touchez le bouton FRAME EDIT pour déterminer si le nombre d'images doit ou non être saisi. La première illustration ci-dessous montre l'affichage avec cette option activée et la seconde avec l'option désactivée.



- 3 Touchez un bouton de chiffre pour éditer un marqueur. Utilisez la molette DATA pour changer la position temporelle du numéro sélectionné.  
Appuyez sur la touche ENTER/MARK pour confirmer le changement et revenir à l'écran MARK LIST.  
Touchez le bouton CLEAR pour réinitialiser les valeurs saisies.

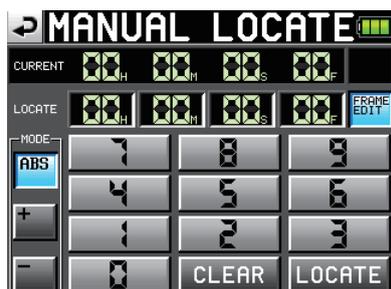
## CONSEIL

Vous pouvez utiliser un clavier PS/2 pour régler ces valeurs. Pressez la touche Enter pour valider ou la touche ESC (échappement) pour ramener tous les chiffres à 0.

## 3 – Fonctions de marqueur et de repérage

### Fonction de repérage manuel

Vous pouvez directement saisir une valeur de temps et y accéder. Touchez le bouton **Manual Locate** de l'écran d'accueil pour ouvrir l'écran **MANUAL LOCATE**. Touchez le bouton **FRAME EDIT** pour déterminer si le nombre d'images doit ou non être saisi. La première illustration ci-dessous montre l'affichage avec cette option activée et la seconde avec l'option désactivée.



Il y a trois modes de repérage.

**ABS** : saisissez complètement la valeur de temps absolue et accédez-y.

**+** : saisissez l'intervalle de temps duquel vous voulez avancer par rapport au temps actuel et accédez-y.

**-** : saisissez l'intervalle de temps duquel vous voulez reculer par rapport au temps actuel et accédez-y.

Saisissez le temps à l'aide des boutons de chiffre. Vous pouvez également sélectionner un champ numérique et vous servir de la molette **DATA** pour régler le temps.

Pressez le bouton **LOCATE** pour accéder au nouveau temps et revenir à l'écran d'accueil.

Touchez le bouton **CLEAR** pour réinitialiser les valeurs saisies.

#### CONSEIL

*Vous pouvez utiliser un clavier PS/2 pour régler ces valeurs.*

*Pressez la touche Enter pour valider ou la touche ESC (échappement) pour ramener tous les chiffres à 0.*

# 4 – Transfert de données entre l'unité et un ordinateur

En branchant cette unité par USB à un ordinateur, vous pouvez transférer des données et vérifier la composition des dossiers et fichiers. Sachez toutefois que si vous changez ou effacez un fichier dans un projet, ou si vous changez un nom quelconque, le HS-P82 peut ne plus pouvoir reproduire ce projet.

## ■ Précautions lors de la copie de fichiers dans un ordinateur

Veuillez bien noter le point suivant lorsque vous copiez des fichiers d'une carte CF formatée pour le HS-P82 dans un ordinateur.

- Si vous envisagez de lire correctement un projet ultérieurement sur un HS-P82, copiez la totalité du dossier de projet et ne changez aucune partie de celui-ci. Si vous changez la composition du dossier ou ne copiez que les fichiers WAV, l'unité peut ne plus pouvoir lire le projet avec par exemple le nombre correct de pistes ou les bons numéros de piste.

## ■ Précautions lors de la copie de fichiers depuis un ordinateur

Veuillez bien noter le point suivant lorsque vous copiez des fichiers dans une carte CF formatée pour le HS-P82 depuis un ordinateur.

- Pour lire un fichier copié, exécutez l'option REBUILD en page de sélection de projet de l'écran PROJECT.
- Le HS-P82 ne peut lire que les fichiers WAV PCM ayant des fréquences d'échantillonnage de 44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 ou 192 kHz et des résolutions de 16 ou 24 bits. Il ne peut lire aucun autre type de fichier. Le HS-P82 ne peut pas reconnaître de fichiers d'un autre format que WAV. L'unité ignorera les autres types de fichier.
- Des fichiers ayant des fréquences d'échantillonnage différentes ne peuvent pas être utilisés dans le même projet. N'ajoutez à un projet existant que des fichiers ayant la même fréquence d'échantillonnage que le projet. Les fichiers ayant des fréquences d'échantillonnage différentes de celles du projet ne peuvent pas être lus.
- Les noms de fichier et dossier utilisant des caractères japonais ou autres à multiples octets ne peuvent pas être correctement affichés.
- Ne copiez pas de fichiers dépassant 2 Go sur une carte CF formatée pour le HS-P82. Cela rendrait instable le fonctionnement de l'unité et d'autres fichiers de la carte CF pourraient être endommagés.

Dans ce chapitre, les références faites à un "ordinateur" correspondent à un ordinateur personnel fonctionnant sous un système d'exploitation Windows ou Macintosh compatible avec cette unité. Voir la section suivante.

### NOTE

- Branchez cette unité à un ordinateur pour transmettre à l'ordinateur les données audio enregistrées sur l'unité.
- Les cartes CF d'une capacité de 2 Go ou moins ayant été formatées par cette unité peuvent être vues par des ordinateurs comme n'ayant pas de mémoire disponible, ce qui empêche d'y écrire des fichiers et des dossiers.

## Systèmes d'exploitation requis

Cette unité peut fonctionner avec des ordinateurs ayant les systèmes d'exploitation suivants.

### Windows

Windows XP, Windows Vista ou Windows 7

### Mac OS X

Mac OS X 10.2 ou ultérieur

Quand cette unité est connectée à un ordinateur, ce dernier la détecte comme un disque amovible. Aucun pilote spécial n'est nécessaire.

### NOTE

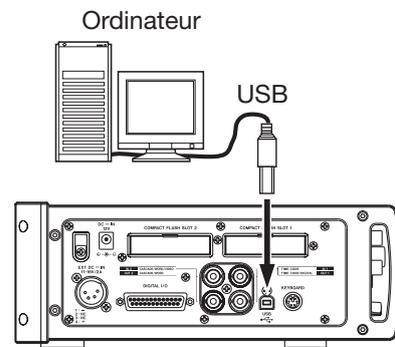
Le transfert de données entre cette unité et un ordinateur se fait à la vitesse de l'USB 2.0 (maximum). L'emploi d'un câble compatible USB 2.0 est nécessaire pour atteindre cette vitesse.

## Branchement à un ordinateur

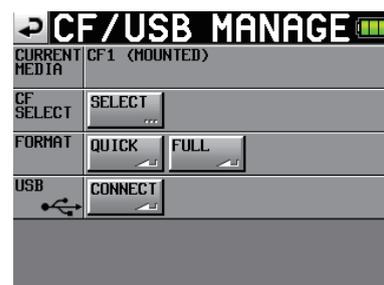
En branchant cette unité par USB à un ordinateur, vous pouvez transférer dans l'ordinateur les données audio enregistrées par l'unité.

Utilisez le port USB de cette unité pour la brancher à un ordinateur.

### 1 Reliez l'unité et l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.



### 2 Touchez le bouton CF/USB MANAGE en écran MENU pour ouvrir l'écran CF/USB MANAGE (gestion CF/USB).

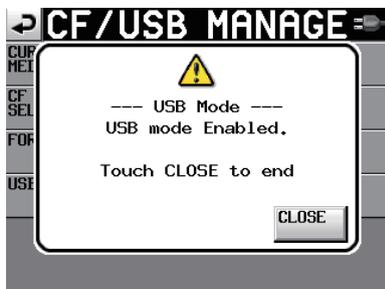


### 3 Touchez le bouton CONNECT à côté du paramètre USB. La fenêtre de message suivante apparaît.

## 4 – Transfert de données entre l'unité et un ordinateur



- 4 Touchez le bouton **OK** pour établir la connexion avec l'ordinateur. L'écran suivant apparaît quand l'unité est connectée à un ordinateur.



### ATTENTION

- Cette unité peut être alimentée par des batteries ou un adaptateur secteur. Elle ne peut pas être alimentée par USB.
- Ne branchez pas l'unité à un ordinateur par USB si le niveau des batteries est faible. En cas d'interruption de l'alimentation durant le transfert de données, des données peuvent être perdues et ces données peuvent ne plus être récupérables.

### Déconnexion d'un ordinateur

Utilisez les procédures suivantes pour débrancher l'unité d'un ordinateur. Suivez toujours attentivement ces procédures car ne pas le faire pourrait endommager certains fichiers.

### ATTENTION

N'interrompez pas la connexion USB et ne déconnectez pas le câble USB durant le transfert de données. Cela pourrait endommager les données de l'ordinateur ou de cette unité.

- 1 **Interrompez la connexion depuis l'ordinateur. Le HS-P82 a deux emplacements pour carte CF. Utilisez les procédures suivantes pour interrompre les connexions avec chacune des cartes.**

### Déconnexion depuis Windows XP, Windows Vista ou Windows 7

Faites un clic droit sur le périphérique carte CF (le lecteur E dans l'illustration) que vous voulez éjecter à l'aide de l'explorateur Windows et sélectionnez Éjecter.



### NOTE

Si vous cliquez sur l'icône de Retrait de périphérique en toute sécurité dans la barre du système (généralement en bas à droite de l'écran) et éjectez le périphérique, les deux cartes CF du HS-P82 sont "éjectées". Pour rétablir leur détection par l'ordinateur, débranchez et rebranchez le câble USB.

### Déconnexion depuis un Macintosh

Faites glisser l'icône de HS-P82 pour ce périphérique sur la corbeille, ou sélectionnez-la et tapez Commande + E ou sélectionnez "Éjecter" depuis le menu Fichier pour éjecter une carte.

### NOTE

Selon la version du système d'exploitation et ses réglages, vous pouvez aussi éjecter la carte en cliquant sur l'icône d'éjection à côté du lecteur HS-P82 affichée dans le finder ou par Contrôle-clic sur l'icône et sélection de l'option "Éjecter" dans le menu contextuel.

Après cela, vous pouvez retirer les cartes CF de l'unité en toute sécurité. Vous pouvez également insérer une autre carte CF et continuer l'enregistrement.

- 2 **Interruption de la connexion depuis cette unité.**

Pour cela, touchez le bouton **CANCEL**. Le message suivant apparaît dans une fenêtre.



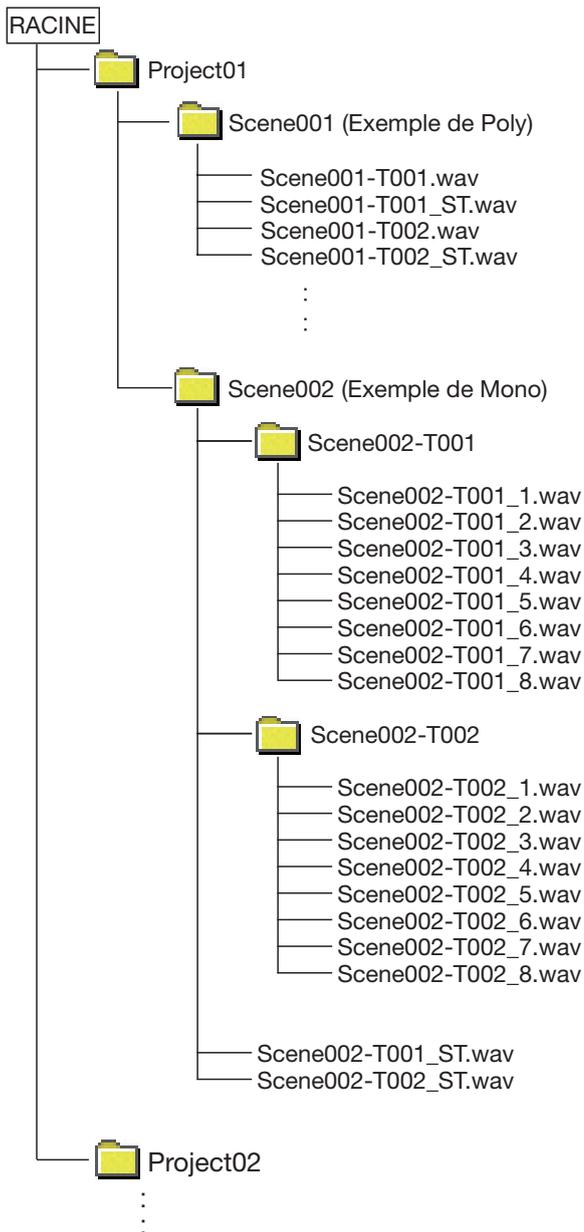
# 4 – Transfert de données entre l'unité et un ordinateur

Touchez le bouton **OK** dans la fenêtre pour interrompre la connexion avec l'ordinateur et revenir à l'écran **CF/USB MANAGE**. Touchez le bouton **CANCEL** pour revenir à la fenêtre du mode **USB**.

## 3 Débranchez le câble USB.

### Structure des dossiers

La structure des dossiers est représentée ci-dessous. Vous pouvez vérifier la structure des dossiers et fichiers en branchant le HS-P82 à un ordinateur. Sachez toutefois que si vous changez ou effacez un fichier dans un projet, ou si vous changez un nom quelconque, le HS-P82 peut ne plus pouvoir reproduire ce projet.



#### NOTE

Les fichiers poly sont créés directement dans le dossier de la scène.

Les fichiers mono sont créés à l'intérieur de dossiers eux-mêmes créés pour chaque prise à l'intérieur du dossier de scène.

### Noms des fichiers

Le format utilisé pour nommer les fichiers est le suivant.

Fichiers poly 1-8 pistes

[Nom de scène]-[préfixe de nom de prise][numéro de prise].wav

Fichiers mono 1-8 pistes

[Nom de scène]-[préfixe de nom de prise][numéro de prise][numéro de piste].wav

Fichiers 2mix

[Nom de scène]-[préfixe de nom de prise][numéro de prise]\_ST.wav

# 5 – Guide de dépannage

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 que la fiche de l'adaptateur secteur fourni (si vous l'utilisez) est insérée à fond dans la prise d'alimentation.
- Vérifiez que le câble est bien inséré dans l'unité si vous utilisez l'adaptateur V-Mount pour batterie externe.
- Vérifiez que la batterie a encore assez d'énergie.

## ■ Le support n'est pas reconnu.

- Vérifiez que la carte CF est bien insérée dans la fente pour carte CF.

## ■ La lecture est impossible.

- Vérifiez que le fichier a une fréquence d'échantillonnage (44,1/48/48 pull-down/48 pull-up/88,2/96/176,4/192 kHz) et une résolution (16/24) compatibles.

## ■ Il n'y a pas de son.

- Revérifiez les branchements de votre système d'écoute et contrôlez le niveau de votre amplificateur.

## ■ L'enregistrement est impossible.

- Revérifiez les branchements.
- Réglez les niveaux d'enregistrement.

## ■ Les changements que j'ai apportés aux réglages ne sont pas mémorisés.

- Cette unité sauvegarde les réglages chaque fois qu'ils sont modifiés. Toutefois, cette sauvegarde peut ne pas avoir le temps de se faire si l'alimentation est coupée trop tôt après l'exécution d'un changement. N'éteignez pas immédiatement après avoir changé un réglage.

## ■ J'entends du bruit.

- Vérifiez que tous les branchements par câble sont bien faits.

## ■ 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 la quantité d'espace restant disponible sur la carte CF est trop faible, il est impossible de créer un nouveau projet. Effacez des données inutiles et réessayez.

# 6 – Messages

Ci-dessous se trouve une liste de messages affichés dans des fenêtres locales par cette unité. Le HS-P82 affiche des fenêtres locales en fonction des conditions. Référez-vous à cette liste pour en savoir plus sur chaque message ainsi que sur la façon d'y répondre.

Message	Détails et réponses	Remarques
--- error --- INFO WRITING	Une erreur s'est produite durant l'écriture d'informations.	
--- FORMAT --- Completed.	Le formatage est terminé.	
--- FULL FORMAT --- FORMAT CFn? This will erase all data on card Really Continue?	Un formatage complet sera exécuté.	n = 1 ou 2
--- FULL FORMAT --- Formattin9 CFn...	Un formatage complet est en cours.	n = 1 ou 2
--- QUICK FORMAT --- FORMAT CFn? This will erase all data on card Really Continue?	Un formatage rapide sera exécuté.	n = 1 ou 2
--- QUICK FORMAT --- Formattin9 CFn...	Un formatage rapide est en cours.	n = 1 ou 2
--- RETAKE --- Delete last take? "tttttttttt"	Un réenregistrement de prise sera exécuté.	ttttttt = le nom de la prise à supprimer
--- Shutdown --- workin9...	L'unité est en cours d'extinction.	
--- USB Mode --- Touch OK To Disable USB	Le mode USB sera désactivé.	
--- USB Mode --- Touch OK To Enable USB	Le mode USB sera activé.	
--- USB Mode --- USB Mode Enabled. Touch CLOSE To end	Le mode USB est activé.	
AC Adapter Power Lost, Switched to N	L'alimentation secteur s'est interrompue, donc une autre source d'alimentation (N) a été activée.	N = "EXTERNAL DC" ou "INTERNAL BATTERY"
AESn-n Input: 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 l'horloge maître.	n-n = 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
Cannot Change Now Currently **in9	Ce paramètre ne peut pas être changé durant la lecture ou l'enregistrement.	** = "Play" ou "Record"
Cannot Copy Not enough space on CFn	Il n'y a plus assez d'espace libre sur la carte de destination de la copie.	n = 1 ou 2
Cannot Copy Scene already exists on CFn. Overwrite Scene?	Une scène portant le même nom existe déjà à l'emplacement de destination de la copie. Voulez-vous écraser cette scène ?	n = 1 ou 2
Cannot create more than 100 projects.	Le nombre maximal de projets a déjà été atteint, empêchant la création d'un nouveau projet.	
Cannot create new mark point.. Mark point already exists at the same timestamp.	Vous essayez 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 n'a plus assez d'espace pour créer un nouveau projet.	
Cannot increment Take. Interval is too short.	L'intervalle n'est pas suffisamment long pour permettre à l'unité de passer à la prise suivante.	
Cannot create more than 1000 scenes.	Le nombre maximal de scènes a déjà été atteint, empêchant la création d'une nouvelle scène.	
Cannot make new scene. Media Full.	La carte n'a plus assez d'espace pour créer une nouvelle scène.	
Cannot Power Off Now Currently **in9	Vous ne pouvez pas éteindre l'unité durant la lecture ou l'enregistrement.	** = "Play," "Record" ou "Work"
Cannot RECORD. (Internal state error)	Quelque chose empêche l'enregistrement.	

## 6 – Messages

Message	Détails et réponses	Remarques
Cannot RECORD. Media Full.	La carte CF n'a pas assez d'espace disponible pour que vous puissiez enregistrer.	
Cannot RECORD. Take limit reached. Please change to another Scene	Comme le nombre maximal de prises enregistrables ou de prises a été atteint, l'enregistrement n'est pas possible. Changez de scène.	
Cannot Retake. No Recent Take History.	Vous ne pouvez pas réenregistrer la prise.	
Cannot set Mark point. Mark limit reached.	Vous ne pouvez pas créer plus de 99 marqueurs.	
Cannot turn Fs convert On. AESn-n Input is already Master Clock.	Vous avez essayé d'activer le convertisseur de fréquence d'échantillonnage pour l'entrée numérique sélectionnée comme horloge maître.	n-n = 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
CFn DEVICE ERROR	La carte CF ne peut pas être reconnue.	n = 1 ou 2
CFn Format failed	Une erreur s'est produite durant le formatage et celui-ci n'a pu être terminé.	n = 1 ou 2
CFn has no projects. Please create a project.	La carte CF n'a aucun projet.	
CFn is not available.	Il n'y a pas de carte CF.	n = 1 ou 2
CFn is not usable.	Vous ne pouvez pas copier.	n = 1 ou 2
CFn MEDIUM ERROR	L'unité n'a pas pu lire la carte.	n = 1 ou 2
CFn not recommended format for Recording/Playing.	Le support n'a pas été formaté par cette unité, donc il ne peut être garanti un enregistrement ni une lecture corrects.	n = 1 ou 2 Cela apparaît quand la carte est formatée avec une taille de cluster plus petite que celle standard pour cette unité.
CFn not recommended for Recording/Playing. (not UltraDMA)	Cette carte ne répond pas aux caractéristiques requises par le système aussi l'utiliser pour enregistrer/lire n'est pas recommandé.	n = 1 ou 2
CFn Read Error	Un erreur s'est produite pendant la lecture de la carte.	n = 1 ou 2
CFn unrecognized format Please Format this card.	Cette carte a été formaté selon un format autre que FAT. Formatez-la pour l'utiliser avec cette unité.	n = 1 ou 2
CFn unsupported type	Cette carte ne répond pas aux caractéristiques requises par le système, elle ne peut donc être utilisée.	n = 1 ou 2
CFn Write Error	Un erreur s'est produite durant l'écriture sur la carte.	n = 1 ou 2
CFn(vvvvvvvv) NUM OF PROJECTS : p USED SIZE : u FREE SIZE : f TOTAL SIZE : t	C'est un affichage d'informations sur la carte CF.	n = 1 ou 2 vvvvvvv = niveau de volume p : numéro de projet, u : capacité utilisée, f : capacité non utilisée, t : capacité totale de la carte CF
Completed	L'opération a été terminée.	
Copy N selected scene to CFn?	Confirmez que vous voulez copier la ou les scènes sélectionnées.	N = nombre de scènes sélectionnées n = 1 ou 2
Copying scene...	La scène est en cours de copie.	
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 scène à créer
Create Project failed	La création du projet a échoué.	
Creating Project...	Le projet est en cours de création.	
Delete all marks of this type? (Count:N)	Confirmez la suppression des marqueurs du type sélectionné.	N = nombre de marqueurs du type sélectionné

Message	Détails et réponses	Remarques
Delete N selected marks?	Confirmez la suppression des marqueurs sélectionnés.	N = nombre de marqueurs
Delete N selected project?	Confirmez la suppression des projets sélectionnés.	N = nombre sélectionné
Delete N selected scene	Confirmez la suppression des scènes sélectionnées.	N = nombre sélectionné
Delete N selected take?	Confirmez la suppression des prises sélectionnées.	N = nombre sélectionné
Deleting Project...	Le projet est en cours de suppression.	
Deleting Scene...	La scène est en cours de suppression.	
Deleting Take...	La prise est en cours de suppression.	
Digital Input Error AES1-2 (Unlocked) AES3-4 (no signal) AES5-6 (not audio) AES7-8 (unmatched Cbit)	Une erreur s'est produite avec l'entrée numérique sélectionnée pour le signal entrant.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unlocked : non synchronisée avec le système</li> <li>• no signal : aucun signal n'entre</li> <li>• not audio : l'information du bit C du signal entrant indique un signal non audio</li> <li>• not professional : l'information du bit C du signal entrant indique un signal grand public (consumer)</li> <li>• unmatched Cbit : l'information du bit C du signal entrant est différente du mode de fonctionnement actuel</li> </ul>
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.	
EXTERNAL DC Power Lost, Switched to INTERNAL BATTERY	L'alimentation CC externe a été interrompue donc la batterie interne a été activée.	
EXTERNAL DC Power now available, Switch to External DC?	Durant le fonctionnement à l'aide de la batterie interne, une source d'alimentation CC externe est devenue disponible.	
EXTERNAL DC Voltage too low, Switched to INTERNAL BATTERY	La tension de la batterie CC externe est devenue trop faible, donc la batterie interne a été activée.	
Input Volume Locked Input Volume is locked	La commande de volume d'entrée a été verrouillée pour éviter toute erreur de manipulation.	
INTERNAL BATTERY Power Lost, Switch to EXTERNAL DC	La batterie interne a été retirée, entraînant l'activation de la source d'alimentation CC externe.	
INTERNAL BATTERY Voltage too low, Switched to EXTERNAL DC	La tension de la batterie interne est devenue trop faible, entraînant l'activation de la source d'alimentation CC externe.	
Last loaded project has no scenes. Cannot make new scene.	Le dernier projet chargé ne contenait aucune scène. Créez une nouvelle scène.	
Last loaded project cannot be found. Please create a project.	Le dernier projet sélectionné n'a pas pu être trouvé. Sélectionnez un autre projet.	
Last loaded scene cannot be found. Please select a scene.	La dernière scène sélectionnée n'a pas pu être trouvée. Sélectionnez une scène.	
Load selected Project? "PPPPPPPP"	Confirmez que vous voulez charger le projet sélectionné.	pppppppp = nom du projet à créer
Load selected Scene? "SSSSSSSS"	Confirmez que vous voulez charger la scène sélectionnée.	ssssssss = nom de la scène à charger
Load selected Take? "TTTTTTTT"	Confirmez que vous voulez charger la prise sélectionnée.	TTTTTTT = nom de la prise à charger
Loading Project...	Le projet est en cours de chargement.	
Loading Scene...	La scène est en cours de chargement.	

## 6 – Messages

Message	Détails et réponses	Remarques
Loading Take...	La prise est en cours de chargement.	
Lost all power. Shutdown automatically in 20 seconds.	Toutes les sources d'alimentation ont été perdues. L'unité s'éteindra automatiquement dans 20 s.	
Make new scene? ""sssssss""	Confirmez que vous voulez créer une nouvelle scène.	sssssss = nom de la scène
Make Scene failed	Échec de la création de la scène.	
Making Scene...	La scène est en cours de création.	
Mark Point set	Le marqueur a été créé.	
New Scene Name must not start with ""@""	Ce nom de scène n'est pas autorisé. Un nom de scène ne doit pas commencer par le symbole "@".	
No Call Point	Le point d'appel n'existe pas.	
No Mark Point	Le marqueur n'existe pas.	Vous avez essayé de sauter des marqueurs avant que le marqueur n'ait été validé. Cela disparaît automatiquement après 2 s.
No Tracks Armed for Record	Aucune piste n'est armée pour l'enregistrement.	
Operation failed.	L'opération n'a pas pu être effectuée pour une raison quelconque.	
Operation failed. Internal File / Folder limit reached.	Le nombre maximal de fichiers et dossiers pouvant être créés a été atteint, empêchant l'opération d'être effectuée.	
Operation failed. Cannot find this ***, Please Rebuild.	Le projet/scène/prise sélectionné n'a pas pu être trouvé, empêchant l'opération d'être effectuée. Reconstituez l'élément sélectionné.	*** = projet, scène ou prise
Operation failed. Internal File / Folder limit reached.	Le nombre maximal de fichiers ou de dossiers a été atteint, empêchant de créer un nouveau dossier.	
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.	Ce message apparaît quand la création d'une scène ou d'un enregistrement entraîne un chemin d'accès de fichier dépassant 255 caractères. Cela peut arriver si vous donnez aux projets et aux scènes des noms longs depuis un ordinateur.
Play Error.	Une erreur s'est produite durant la lecture.	
Play Error. Buffer underrun	Durant la lecture, l'unité n'a pas pu lire les données en temps et en heure.	
Power Off ? Touch OK to confirm	Confirmez que vous voulez éteindre l'unité.	
PPPPPPP SCENES : n Fs : f TIMECODE : t	Affichage des informations sur le projet.	pppppppp = nom de projet n : nombre de scènes f : fréquence d'échantillonnage t : cadence de time code
Project Delete failed.	Échec de la suppression du projet.	
Project Load failed.	Échec du chargement du projet.	
Project Rename failed	Échec du changement du nom de projet.	
Project save failed.	Un erreur s'est produite pendant la sauvegarde du projet et la sauvegarde a échoué. Utilisez le bouton CLOSE pour fermer la fenêtre. Le système de fichier FAT peut être endommagé. Formatez la carte CF ou utilisez-en une autre. Le formatage effacera toutes les données de la carte.	
Reading Media...	Le support est en cours de lecture.	
Reading Data...	Des données sont en cours de lecture.	
Rebuild all Projects?	Confirmez que vous voulez reconstituer tous les projets.	
Rebuild current Project?	Confirmez que vous voulez reconstituer le projet actuel.	

Message	Détails et réponses	Remarques
Rebuild current Scene?	Confirmez que vous voulez reconstituer la scène actuelle.	
Rebuild failed	Échec de la reconstitution.	
Rebuild selected Project?	Confirmez que vous voulez reconstituer le projet sélectionné.	
Rebuild selected Scene?	Confirmez que vous voulez reconstituer la scène sélectionnée.	
Rebuilding All...	Tous les projets sont en cours de reconstitution.	
Rebuilding Project...	Le projet est en cours de reconstitution.	
Rebuilding scene...	La scène est en cours de reconstitution	
RECORD Error	Une erreur s'est produite durant l'enregistrement.	
RECORD Error Buffer overflow	La mémoire tampon (buffer) a été remplie durant l'enregistrement, entraînant une lecture trop tardive sur la carte.	
RECORD stopped. Media Full.	La carte CF est tombée à court d'espace, entraînant l'arrêt de l'enregistrement.	
Renaming Project ""PPPPPP"" to ""nnnnnn""	Le projet est en cours de changement de nom.	pppppppp = ancien nom de projet nnnnnn = nouveau nom de projet
Renumber marks?	Confirmez que vous voulez renuméroter les marqueurs.	
Scene Copy failed	Échec de la copie de scène.	
Scene Delete failed.	Échec de la suppression de scène.	
Scene Load failed.	Échec du chargement de scène.	
Screen Locked Touch Panel Locked Out	La dalle tactile a été verrouillée pour éviter toute erreur de manipulation.	
Screen Locked LCD Section Locked	La section LCD a été verrouillée pour éviter toute erreur de manipulation.	
Selected take is in another project. Load that project and selected Take?	La prise sélectionnée appartient à un autre projet.	
ssssssss TAKES : n Fs : f TOTAL SIZE : u TOTAL TIME : t	Affichage des informations sur la scène	ssssssss = nom de la scène n : nombre de prises f : fréquence d'échantillonnage u : espace utilisé t : durée totale de toutes les prises
Starting USB	Le mode USB a été activé.	
Switched to AC Adapter.	L'alimentation secteur est maintenant utilisée.	
Take Delete failed.	Échec de la suppression de la prise.	
Take Load failed.	Échec du chargement de la prise.	
There is no project. Please create a project.	Il n'y a pas de projet donc l'enregistrement ne peut être fait. Veuillez créer un projet.	
There is no scene. Please select a scene.	Il n'y a pas de scène donc l'enregistrement ne peut être fait. Veuillez créer une scène.	
This name already exists.	Un projet, une scène ou une prise portant le même nom existe déjà.	
Transport Locked Transport Keys are locked	Les touches de transport ont été verrouillées pour éviter toute erreur de manipulation.	
ttttttt date : fs/bit/FileMode/NumOfTracks SIZE : u LENGTH : *h**m**s**	Affichage des informations de prise	ttttttt = nom de prise date : année/mois/jour heure : minutes fs : fréquence d'échantillonnage bit : résolution en bits FileMode : MONO ou POLY NumOfTracks: nombre de pistes u : espace utilisé
Writing System File...	Une fois l'enregistrement arrêté, les informations d'enregistrement sont écrites.	

**TASCAM**<sup>®</sup>  
TEAC PROFESSIONAL

# HS-P82

**TEAC CORPORATION**

Téléphone : +81-42-356-9143

1-47 Ochiai, Tama-shi, Tokyo 206-8530, Japon

[www.tascam.jp](http://www.tascam.jp)

---

**TEAC AMERICA, INC.**

Téléphone : +1-323-726-0303

7733 Telegraph Road, Montebello, Californie 90640 U.S.A.

[www.tascam.com](http://www.tascam.com)

---

**TEAC CANADA LTD.**

Téléphone : +1905-890-8008 Télécopie : +1905-890-9888

5939 Wallace Street, Mississauga, Ontario L4Z 1Z8, Canada

[www.tascam.com](http://www.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

[www.teacmexico.net](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

[www.tascam.co.uk](http://www.tascam.co.uk)

---

**TEAC EUROPE GmbH**

Téléphone : +49-611-71580

Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Allemagne

[www.tascam.de](http://www.tascam.de)