

TASCAM

TEAC Professional Division

MX-View

Interface graphique

MX-View Version 1.0b1
Mode d'emploi

TABLE DES MATIÈRES	2
CHAPITRE 1 : INTRODUCTION	8
1-1 Introduction	8
1-2 Conventions typographiques.....	8
CHAPITRE 2 : CONFIGURATION ETHERNET	10
2-1 Configuration requise	10
2-2 Connexion directe d'un MX-2424/MMR à un ordinateur.....	10
2-3 Connexion d'un MX-2424/MMR à ordinateur via un concentrateur (Hub) Ethernet	10
2-4 Définition des adresses IP	11
CHAPITRE 3 : PRÉSENTATION.....	13
3-1 Fenêtre principale de MX-View	13
3-2 Fenêtre de transport	14
3-3 Fenêtre Project/Track.....	14
3-4 Fenêtre Overview	15
3-5 Fenêtre Meters (Afficheurs de niveau).....	15
3-6 Réglages des menus (N/C).....	15
3-7 Fenêtre Location Markers (N/C)	15
3-8 Fenêtre Groups (N/C)	15
3-9 Barre Edit	16
3-10 Barre Machine Info	16
3-11 Fenêtre Network.....	17
3-12 Créer un nouveau projet.....	17
3-13 Lecture et enregistrement élémentaires.....	18
3-14 Réaliser une édition par copier-coller.....	18

3-15	Réglage des événements audio.....	20
3-16	Principes de base des pistes virtuelles.....	21

CHAPITRE 4 : TERMINOLOGIE ET PRINCIPES DE L'INTERFACE MX-VIEW

22

4-1	Utilisation des fenêtres.....	22
4-2	Fenêtres arrimées.....	23
4-3	Fenêtres extensibles.....	25
4-4	Positions des fenêtres (N/C).....	25
4-5	Utilisation des projets	25
4-6	Utilisation des pistes	26
4-7	Evénements, régions et formes d'ondes.....	27
4-8	Utilisation des compteurs.....	28
4-9	Réglage des points In et Out.....	28

CHAPITRE 5 : LECTURE, NAVIGATION ET ENREGISTREMENT.....

30

5-1	Lecture	30
5-2	Pages avec défilement de la tête de lecture.....	30
5-3	Lecture de In à Out.....	30
5-4	Lecture en boucle	31
5-5	Lancement de la lecture à partir du point de lancement précédent	31
5-6	Modes de lecture Audition.....	32
5-7	Placement de la tête de lecture selon la vue (Locate With View)	32
5-8	Lecture avec Pré-Roll et Post-Roll (Pre/Post Roll On Play)	32
5-9	Retour de la tête de lecture sur sa position de départ (Return After Play).....	33
5-10	Ramener la vue sur la tête de lecture (Return View To Playhead)	33
5-11	Lecture inversée.....	33
5-12	Utilisation du compteur de la tête de lecture.....	33
5-13	Avance rapide et retour rapide	33

5-14	Placement de la tête de lecture sur le marqueur suivant/précédent.....	34
5-15	Placement de la tête de lecture sur l'édition suivante/précédente	34
5-16	Localisation du début ou de la fin d'un projet.....	34
5-17	Localisation des points In et Out.....	34
5-18	Fonctions Roll Back et Roll Forward	34
5-19	Clic dans la fenêtre principale de MX-View	35
5-20	Fenêtre Overview	35
5-21	Zoom horizontal	35
5-22	Visualisation de la totalité d'un projet	36
5-23	Visualisation des échantillons	36
5-24	Hauteur des pistes	36
5-25	Zoom vertical	36
5-26	Défilement à l'aide de la souris.....	37
5-27	Défilement vers le haut/bas dans la fenêtre principale de MX-View	37
5-28	Enregistrement élémentaire	37
5-29	Enregistrement automatique et répétition automatique.....	38
5-30	Enregistrement en boucle	38
5-31	Synchronisation externe.....	39
5-32	Options de visualisation (menu View)	39

CHAPITRE 6 : EDITION 41

6-1	Sélection d'une région à éditer.....	41
6-2	Forcer la sélection d'une région.....	43
6-3	Couper.....	44
6-4	Coupe locale.....	44
6-5	Coupe à gauche.....	45
6-6	Coupe locale à gauche.....	45
6-7	Copier	46

6-8	Coller	46
6-9	Coller à gauche	47
6-10	Coller sur la position de la tête de lecture	48
6-11	Supprimer	48
6-12	Ouvrir	49
6-13	Insérer	50
6-14	Fonction Repeat Selection.....	51
6-15	Diviser.....	52
6-16	Séparer	53
6-17	Isoler	53
6-18	Fonction Sync Paste.....	54
6-19	Fonction Sync Insert	55
6-20	Nudge.....	55
6-21	Point In sur la position de la tête de lecture (“In to Now”).....	57
6-22	Renommer les événements.....	57
6-23	Fonction de fusion des événements	58
6-24	Inversion des événements.....	59
6-25	Annulation et rétablissement.....	59
6-26	Edition par glisser-déposer	59
6-27	Principes d'utilisation de l'outil Drag and Trim.....	60

CHAPITRE 7 : EDITION AVANCÉE..... 61

7-1	Principes de réglage des événements	61
7-2	Réglage horizontal.....	61
7-3	Réglage de la durée de plusieurs événements	62
7-4	Modification de la durée d'un événement avec déplacement des données adjacentes	63
7-5	Extension jusqu'à l'événement suivant	63
7-6	Fonction Lock Trim	64

7-7	Réglage du volume des événements	64
7-8	Fades et Crossfades.....	65
7-9	Presse-papiers multiples	67
7-10	Glissement des données d'un événement.....	68
7-11	Fonction Compile	69

CHAPITRE 8 : UTILISATION AVANCÉE..... 70

8-1	Utilisation des groupes (N/C)	70
8-2	Utilisation des marqueurs de localisation.....	70
8-3	Afficheurs de niveau	70
8-4	Automation du volume par points d'édition	71
8-5	Automation des Mutes	72

CHAPITRE 9 : PROJETS ET UTILITAIRES..... 73

9-1	Chargement des projets.....	73
9-2	Utilitaires des projets	73
9-3	Sauvegarde et restauration en réseau.....	75
9-4	Utilitaires de disque dur	77
9-5	Mise à jour logicielle (MX-2424).....	78
9-6	Préférences (N/C)	79

CHAPITRE 10 : PISTES 80

10-1	Menu des pistes.....	80
10-2	Création d'une nouvelle piste virtuelle.....	80
10-3	Charger une piste	81
10-4	Décharger une piste.....	81
10-5	Renommer une piste.....	81
10-6	Supprimer une piste	81

CHAPITRE 11 : UTILISATION DE PLUSIEURS ENREGISTREURS 82

11-1	Connexion à plusieurs enregistreurs.....	82
11-2	Configuration de studio	83
11-3	Plusieurs enregistreurs en cours d'utilisation.....	84
ANNEXE A : RACCOURCIS CLAVIER.....		85
ANNEXE B : ASSISTANCE TECHNIQUE		89
Aide en ligne.....		89
Mises à jour logicielles.....		89
Contacter le service clientèle		89
ANNEXE C : DESCRIPTION DES ERREURS ET MISES EN GARDE		90
ANNEXE D : ICÔNES DE LA FENÊTRE PROJECT/TRACK		90
INDEX		91

Chapitre 1 : Introduction


1-1 Introduction


Nous vous remercions de la confiance que vous nous témoignez en choisissant l'interface graphique MX-View, destinée aux enregistreurs TASCAM des séries MX et MM. Ce mode d'emploi se propose de guider les ingénieurs du son, qu'ils soient novices ou expérimentés, tout au long du processus d'enregistrement audio à l'aide de l'interface graphique MX-View. Il se peut que les vétérans chevronnés de l'enregistrement audio sur ordinateur décident de se passer de la lecture de ce mode d'emploi. Si vous faites partie de ceux-ci, nous vous encourageons à lire au moins le Chapitre 3 Présentation, qui décrit brièvement toutes les fenêtres et les boutons de l'interface MX-View, ainsi que les principes élémentaires relatifs à l'enregistrement, l'édition, le réglage des événements et les pistes virtuelles. L'interface MX-View va vous étonner par ses nombreuses nouvelles fonctions, ses raccourcis clavier et des modes de travail entièrement novateurs. Pour ceux d'entre vous qui découvrent le monde de l'édition audio sur ordinateur, nous vous souhaitons la bienvenue ! Avant d'aller plus loin, prenez le temps de parcourir le manuel afin de vous familiariser avec les différents boutons et fenêtres. Prenez votre souris en main et nous allons vous faire découvrir toutes les possibilités de l'interface MX-View : enregistrement, lecture, édition, sauvegarde... Préparez-vous à vivre une nouvelle expérience dans le domaine de l'ingénierie audio.

Avant toute chose, veuillez noter que ce mode d'emploi couvre tous les aspects de l'interface MX-View ; il vient en complément des modes d'emploi des enregistreurs MX-2424 et MMR/MMP. Il ne comprend pas les explications relatives à la synchronisation, à la configuration des entrées/sorties numériques ou aux réglages de façade. Pour obtenir ces informations, veuillez consulter les modes d'emploi des MX-2424 ou MMR/MMP.

1-2 Conventions typographiques

La rédaction de ce manuel est basée sur les conventions suivantes :

- La flèche indique la localisation d'un menu. Par exemple, **View Menu**→ **Waveforms** vous renvoie au menu déroulant View, puis à l'option Waveforms.
- Cmd Cmd signale qu'il faut appuyer sur la touche Commande (Pomme) d'un clavier de Macintosh.
- Ctrl Ctrl signale qu'il faut appuyer sur la touche Control (Ctrl) d'un clavier Microsoft Windows ou Macintosh.
- + Le symbole plus permet de décrire un raccourci clavier. Exemple : Cmd + B indique qu'il faut maintenir la touche Commande enfoncée et appuyer sur la touche B.
- R_C** Ce symbole désigne un Raccourci Clavier ; il décrit une autre manière d'exécuter une fonction à l'aide d'un raccourci clavier.
-  Le symbole de la page signale une note importante qu'il est essentiel de garder en mémoire.
- A_{stuce}** Le symbole de l'Astuce désigne une astuce essentielle et pertinente qui peut vous aider à exploiter tout le potentiel de votre enregistreur.

 **Note :** Il se peut que certaines captures d'écran du manuel du MX-View ne reflètent pas les affichages graphiques de la version la plus récente du logiciel. Cela est en partie dû à l'utilisation de la plate-forme BeOS pour les captures d'écran, ainsi qu'à des modifications récentes qui n'ont pas été incluses dans cette version du mode d'emploi.

Chapitre 2 : Configuration Ethernet

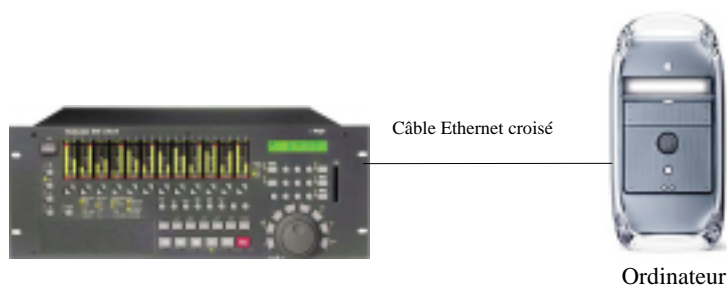
Le Chapitre 2 passe en revue les deux configurations Ethernet matérielles de base, ainsi que les configurations système requises. Veuillez consulter les notes de mise à jour du MX-View pour obtenir les instructions d'installation du logiciel.

2-1 Configuration requise

Veuillez consulter les notes de mise à jour pour obtenir la configuration requise.

2-2 Connexion directe d'un MX-2424/MMR à un ordinateur

Vous pouvez directement connecter un ordinateur utilisant MX-View à un enregistreur MX-2424/MMR à l'aide d'un câble Ethernet croisé de catégorie 5. Connectez une extrémité du câble au port Ethernet de l'enregistreur et l'autre extrémité au port Ethernet de l'ordinateur.



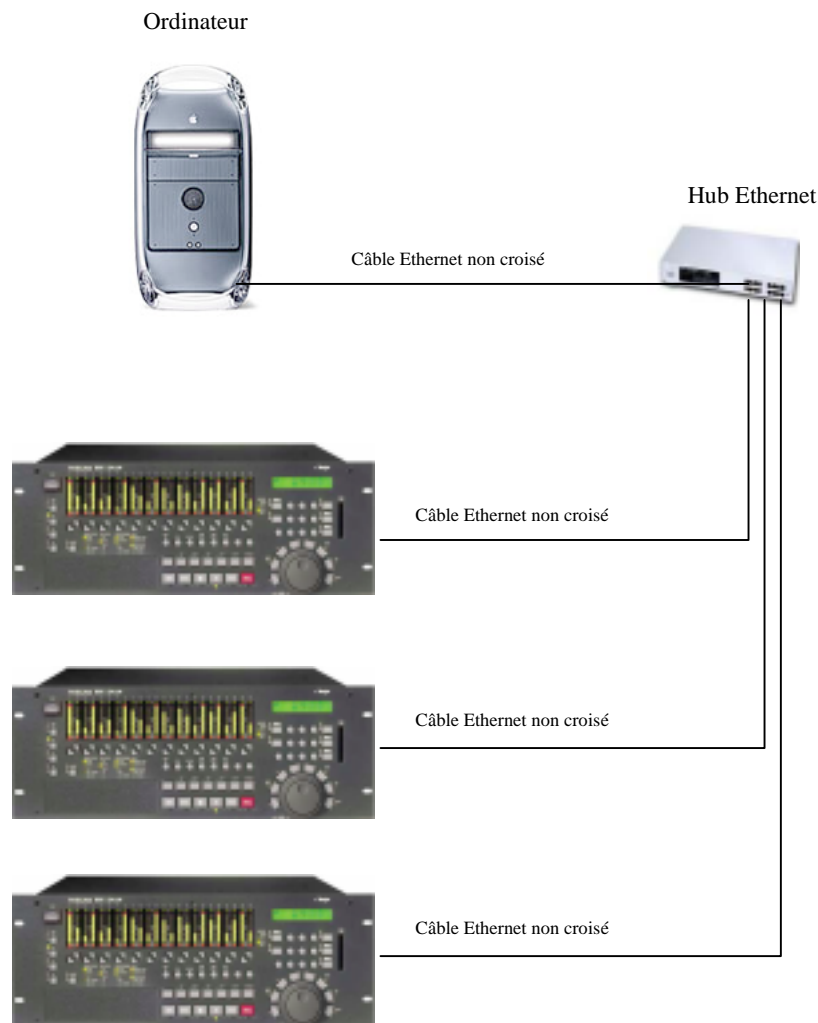
2-3 Connexion d'un MX-2424/MMR à ordinateur via un concentrateur (Hub) Ethernet

Vous pouvez relier un seul MX-2424/MMR ou un groupe d'enregistreurs MX-2424/MMR à un ordinateur équipé de MX-View grâce à un Hub Ethernet rapide 100-baseT. Tous les câbles de cette configuration doivent être des câbles Ethernet standard de catégorie 5 (câbles non croisés).

Reliez chaque enregistreur au Hub, ainsi que l'ordinateur. Le port de liaison (Uplink) du Hub doit uniquement être utilisé pour relier ce Hub spécifique à un autre Hub.



Note : Généralement, la longueur des câbles Ethernet ne doit pas excéder 100 mètres.



Note : Il est possible de réaliser des configurations en réseau plus complexes, avec plusieurs stations de travail MX-View, routeurs, Hubs et enregistreurs. Veuillez consulter votre administrateur réseau pour la configuration d'un réseau complexe.

2-4

Définition des adresses IP

Réglages IP du MX-2424

Pour accéder au menu 950 du MX-2424, appuyez sur SETUP, sur la touche numérique "0", puis plusieurs fois sur la flèche inférieure. Une adresse IP s'affiche, similaire à celle-ci : 192.168.100.001. NOTE : Il se peut que les nombres soient différents, mais ils suivent néanmoins la règle XXX.XXX.XXX.YYY.

Si votre ordinateur est déjà relié à un réseau avec modem Câble/DSL, la portion XXX.XXX.XXX de l'adresse IP doit être identique à la portion correspondante de l'adresse IP déjà assignée à votre ordinateur. La portion YYY de l'adresse IP du MX-2424 doit être unique et différente de la portion YYY de l'ordinateur. Assurez-vous que ce nombre est situé entre 1 et 254.

Sous Windows :

Sur le bureau de votre ordinateur, effectuez un clic droit sur l'icône de Voisinage réseau et sélectionnez l'option Propriétés. Placez en surbrillance l'icône TCP/IP correspondant à la carte Ethernet installée sur votre ordinateur et cliquez sur Propriétés.

Sélectionnez l'option Spécifier une adresse IP et inscrivez la portion XXX.XXX.XXX du menu 950 du MX-2424 dans le champ Adresse IP, telle qu'elle est affichée sur le MX-2424. Inscrivez une valeur différente pour la portion YYY de l'adresse IP. Assurez-vous que ce nombre est compris entre 1 et 254.

Exemple : Si le menu 950 affiche 192.168.100.001, le champ Adresse IP de l'ordinateur doit indiquer 192.168.100.YYY, où YYY est une valeur comprise entre 002 et 254. Sur l'ordinateur, saisissez la valeur 255.255.255.000 comme Masque de sous-réseau. Appuyez deux fois sur OK et redémarrez l'ordinateur.

Sur Macintosh :

Ouvrez le Tableau de bord TCI/IP, auquel vous pouvez accéder via le menu Pomme, dans le menu Tableaux de bord. Réglez l'option Connexion sur "Ethernet" et l'option Configuration sur "Manuellement".

Saisissez la portion XXX.XXX.XXX du menu 950 du MX-2424 dans le champ Adresse IP, telle qu'elle est affichée sur le MX-2424. Saisissez une valeur différente pour la portion YYY de l'adresse IP. Assurez-vous que ce nombre est situé entre 1 et 254.

Exemple : Si le menu 950 affiche 192.168.100.001, alors le champ Adresse IP de l'ordinateur doit afficher 192.168.100.YYY, où la valeur YYY est comprise entre 002 et 254.

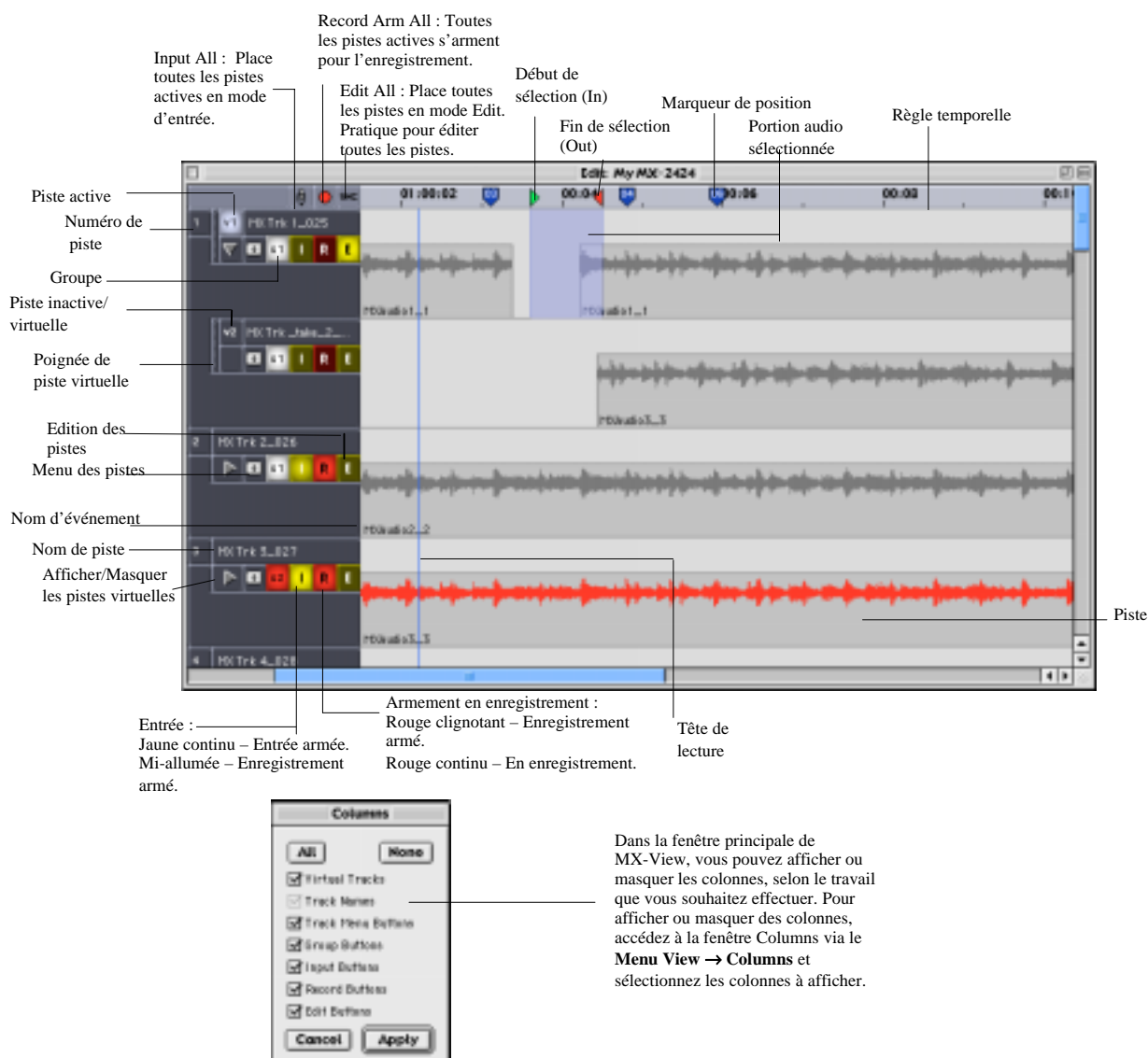
Sur l'ordinateur, saisissez la valeur 255.255.255.000 comme Masque sous-réseau. Fermez le Tableau de bord TCP/IP pour sauvegarder les modifications, puis redémarrez l'ordinateur.

Chapitre 3 : Présentation

Le Chapitre 3 comporte deux sections : Fenêtres de l'interface graphique MX-View et Guide de prise en main. Le Guide de prise en main fournit des astuces et indications pour une prise en main rapide de l'interface, avec des exemples d'opérations courantes. La section des Fenêtres de l'interface graphique MX-View illustre les principales fenêtres de MX-View et apporte des brèves descriptions des fonctions disponibles, ce qui vous permet de vous familiariser avec la présentation de l'interface.

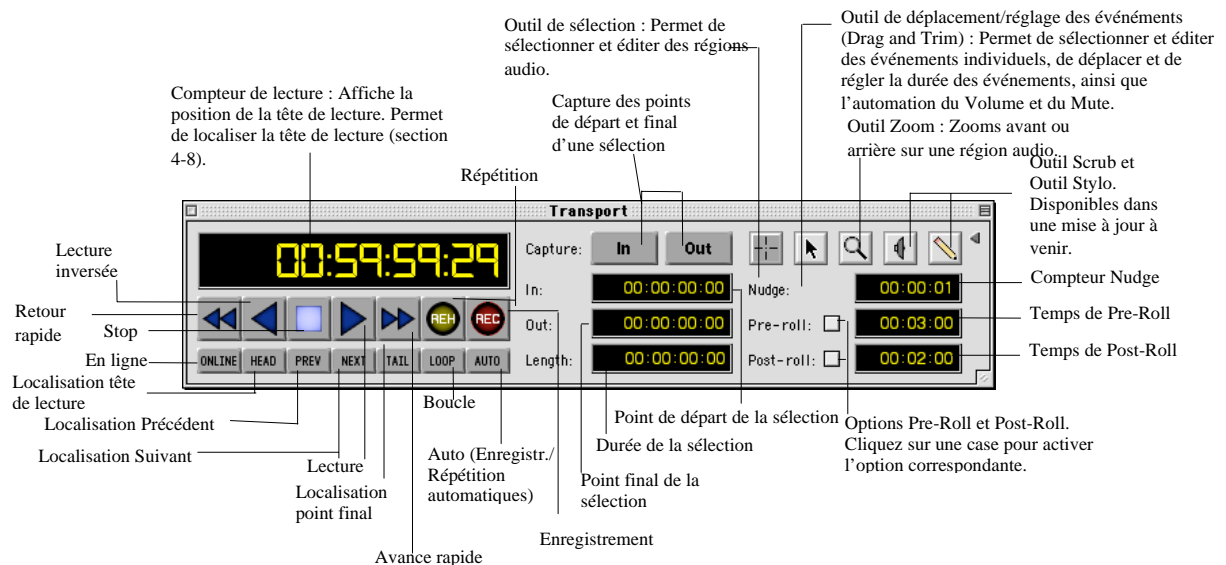
Fenêtres de l'interface graphique MX-View

3-1 Fenêtre principale de MX-View



3-2

Fenêtre de transport

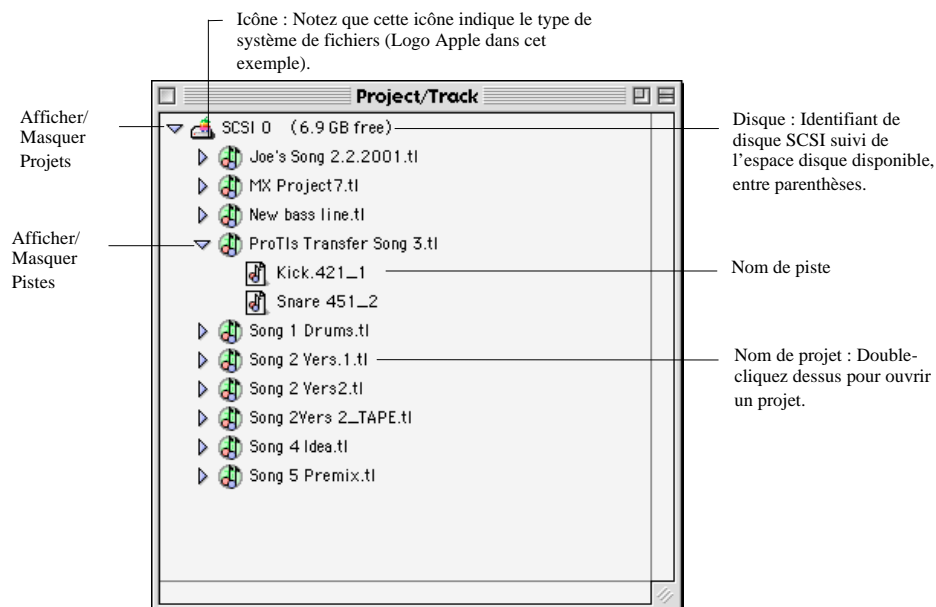


Astuce

En sélectionnant l'option Show Transport Hints (Afficher astuces de transport), dans le menu d'aide de la fenêtre Edit, vous pouvez accéder à tous les raccourcis clavier invisibles dans les menus.

3-3

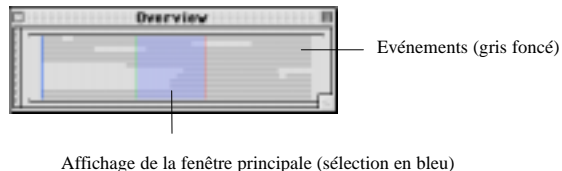
Fenêtre Project/Track



3-4

Fenêtre Overview

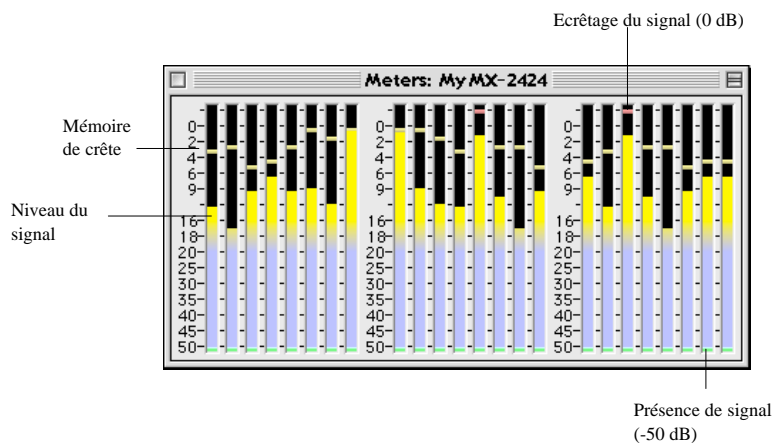
La fenêtre Overview présente la totalité d'un projet, offrant une visualisation ainsi qu'une navigation rapides vers tout point du projet. Lorsque vous sélectionnez une région dans la fenêtre Overview, cette région s'affiche dans la fenêtre principale de MX-View. Lorsque vous effectuez un seul clic dans la fenêtre Overview, l'affichage de la fenêtre principale de MX-View se place sur la position sur laquelle vous avez cliqué. Si l'option **Menu Playback → Locate with View** est sélectionnée et que le MX-2424 n'est pas en cours de transport, la tête de lecture se place au centre de la nouvelle vue.



3-5

Fenêtre Meters (Afficheurs de niveau)

La fenêtre Meters affiche 24 afficheurs indiquant l'amplitude du niveau audio (affichage similaire à celui que vous trouvez en façade du MX-2424).



3-6

Réglages des menus (N/C)

Cette fonction sera disponible dans une mise à jour ultérieure.

3-7

Fenêtre Location Markers (N/C)

Cette fonction sera disponible dans une mise à jour ultérieure.

3-8

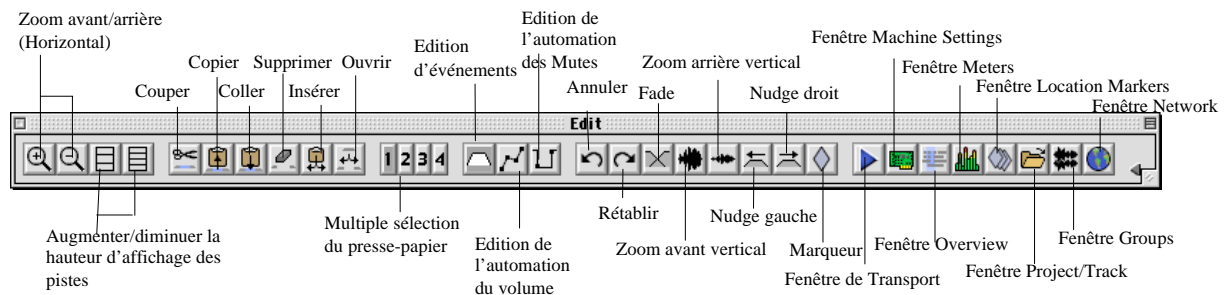
Fenêtre Groups (N/C)

Cette fonction sera disponible dans une mise à jour ultérieure.

3-9

Barre Edit

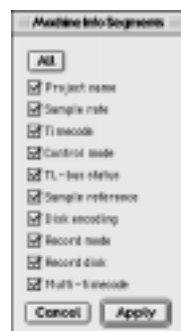
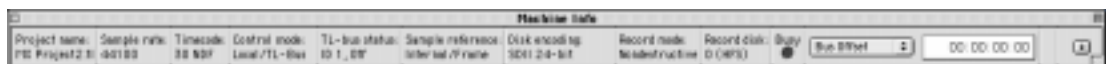
La barre d'édition comprend les fonctions de base, divisées en six sections (de gauche à droite) : Vue des pistes, fonctions d'édition élémentaires, sélection du presse-papier, sélection du mode d'édition, fonctions d'édition avancées et section d'ouverture des fenêtres.



3-10

Barre Machine Info

La barre Machine Info comprend des données importantes, notamment le nom du projet, la fréquence d'échantillonnage, le type de Time Code, le mode de contrôle, le statut des bus, la référence des échantillons, le codage du disque, le mode d'enregistrement et le disque d'enregistrement (identifiant et type). La LED d'activité Busy reflète la LED Busy située en façade de l'appareil. Cette LED d'activité s'avère pratique lorsque l'enregistreur se trouve dans un local d'équipements séparé ou hors de portée visuelle directe. Le menu déroulant permet de sélectionner les valeurs Bus Offset (décalage bus), Timecode Offset (décalage Time Code), Timecode Reader (lecteur Time Code) et Free space (espace disponible), avec le compteur situé à droite.



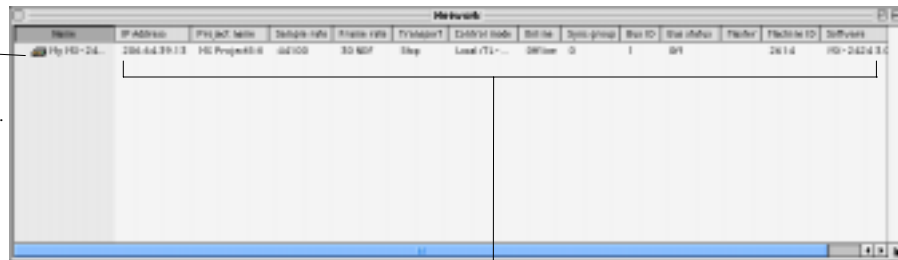
Vous pouvez personnaliser la barre Machine Info de sorte qu'elle affiche ou masque certains segments d'information. Sélectionnez **Menu View → Machine Info Segments**, puis sélectionnez les segments que vous souhaitez afficher.

3-11

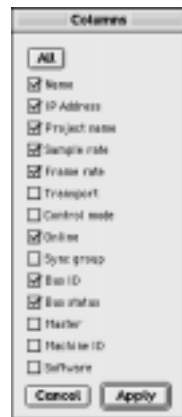
Fenêtre Network

La fenêtre Network affiche les enregistreurs auxquels vous pouvez être connecté. Cette fenêtre est particulièrement pratique si vous disposez de plusieurs enregistreurs sur un bus synchronisé. Vous pouvez sélectionner plusieurs appareils en maintenant enfoncée la touche Commande sur Macintosh ou la touche Ctrl sous Windows, puis en cliquant sur les appareils souhaités. Une fois les appareils sélectionnés, vous pouvez ouvrir la fenêtre principale de MX-View avec tous appareils sélectionnés en appuyant sur la barre d'espace ou en sélectionnant **Menu File → Edit**.

Nom de l'appareil :
Double-cliquez dessus
pour ouvrir la fenêtre
principale de MX-View.



Informations concernant l'appareil



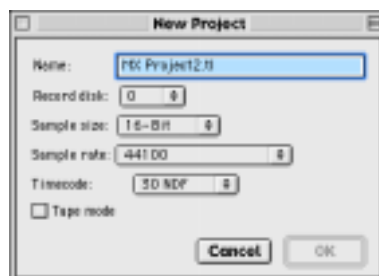
Vous pouvez personnaliser la fenêtre Network en affichant ou en masquant certaines colonnes. Sélectionnez la fenêtre **Menu Machine → Columns** dans la fenêtre Network, puis sélectionnez les colonnes que vous souhaitez afficher.

Guide de prise en main

3-12

Créer un nouveau projet

Pour commencer un nouveau projet, connectez d'abord le multipiste souhaité depuis la fenêtre Network. Double-cliquez sur le nom de l'enregistreur pour ouvrir la fenêtre principale de MX-View. Dans le menu File, sélectionnez New Project pour ouvrir cette fenêtre :



Inscrivez le nom du projet (champ Name), puis l'identifiant du disque d'enregistrement, la taille des échantillons, la fréquence d'échantillonnage et le type de Time Code. Si vous

souhaitez placer votre session en mode Tape, cliquez une fois sur la case Tape mode. Cliquez sur OK pour continuer. Vous êtes maintenant prêt à enregistrer !

3-13

Lecture et enregistrement élémentaires

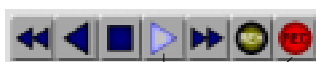
Enregistrement :

Utilisez les boutons d'armement en enregistrement pour sélectionner les pistes de destination de l'enregistrement.



Armement en enregistrement

Pour commencer à enregistrer, cliquez sur le bouton REC de la fenêtre de transport de sorte qu'il clignote, puis cliquez sur le bouton Play. Le bouton REC et les boutons d'armement en enregistrement s'allument en continu – l'enregistrement est lancé.



Play et REC s'allument en continu durant l'enregistrement

Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton Stop de la fenêtre de transport. Désarmez les pistes préparées pour l'enregistrement.


Lecture de votre enregistrement :

Pour placer la tête de lecture sur le point de départ du projet, cliquez sur le bouton Head de la fenêtre de transport.



Localisation du point de départ

Vous pouvez alors cliquer sur le bouton Play ou appuyer sur la barre d'espace pour lancer la lecture des données audio enregistrées.

Vous pouvez placer la tête de lecture sur tout point de la fenêtre principale de MX-View en un seul clic de souris lorsque l'outil de sélection est activé ().

Pour obtenir plus de détails sur les opérations de lecture, d'enregistrement et de navigation, consultez le Chapitre 5.

3-14


Réaliser une édition par copier-coller

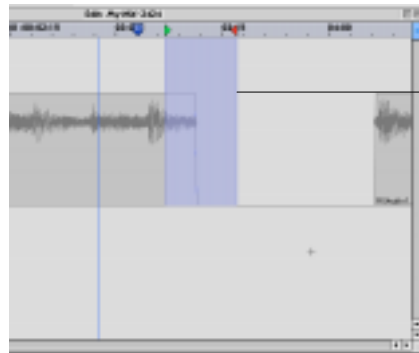
Sélection d'une région :

Pour sélectionner une région à éditer, vous devez d'abord sélectionner l'icône Edition d'événements (dans la barre Edit). Notez que l'icône Edition d'événements doit être sélectionnée pour toute édition d'événements audio.



Edition d'événements

Pour sélectionner une région, utilisez l'outil de sélection de la fenêtre de transport (). Effectuez un cliquer-déplacer sur la région audio souhaitée, de sorte qu'elle soit sélectionnée en bleu.



Région en surbrillance sélectionnée pour l'édition

Copier des données :

Pour copier la région sélectionnée dans le presse-papier, cliquez sur le bouton Copier de la barre d'édition.



Copier Coller

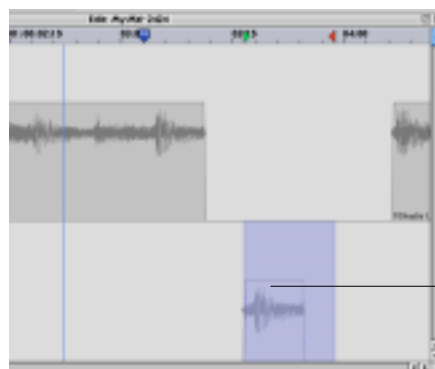
Coller des données :

Pour coller les données copiées, vous devez d'abord choisir une destination de copie. Avec l'outil de sélection, effectuez un cliquer-déplacer vers la position souhaitée.



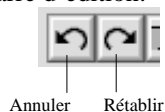
Position de destination de l'opération Coller

Cliquez sur Coller pour placer le contenu du presse-papier sur la position souhaitée.



Evénement audio collé depuis le presse-papier


Vous pouvez annuler ou rétablir une édition en cliquant sur le bouton Annuler (Undo) ou Rétablir (Redo) de la barre d'édition.

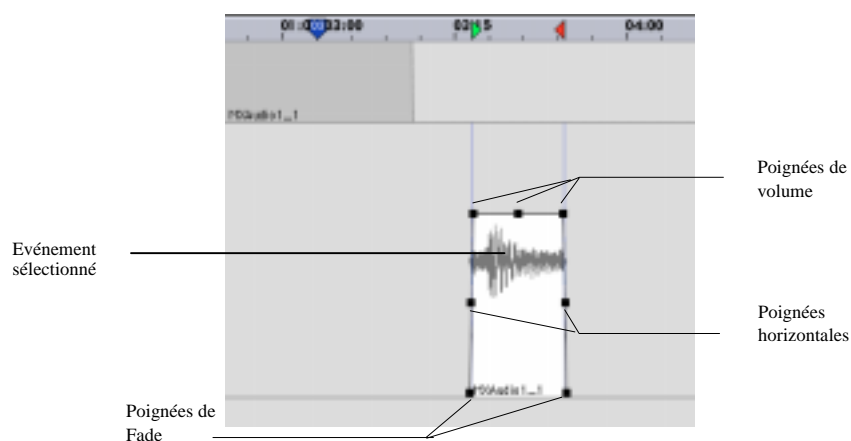


Les opérations d'édition élémentaires sont expliquées dans le Chapitre 6 et les opérations d'édition avancées sont détaillées dans le Chapitre 7.

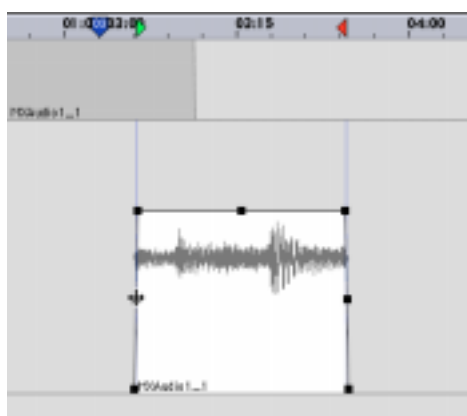
3-15

Réglage des événements audio

Pour modifier un événement audio, sélectionnez d'abord cet événement à l'aide de l'outil de déplacement/réglage des événements (Drag and Trim) () situé dans la fenêtre de transport. Les poignées de réglage des événements s'affichent, permettant de modifier le volume, la durée ou les Fades de l'événement. Dans l'exemple ci-dessous, la poignée horizontale gauche de l'événement permet d'étendre la durée de l'événement.



Pour modifier la durée de l'événement, placez le curseur de la souris sur la poignée horizontale gauche de sorte qu'il s'affiche sous forme d'une double flèche (\leftrightarrow). Cliquez-déplacez la poignée vers la gauche pour allonger la durée de l'événement.



Pour de plus amples détails sur le réglage des événements, consultez les sections 7-1 à 7-8 du Chapitre 7.

Principes de base des pistes virtuelles

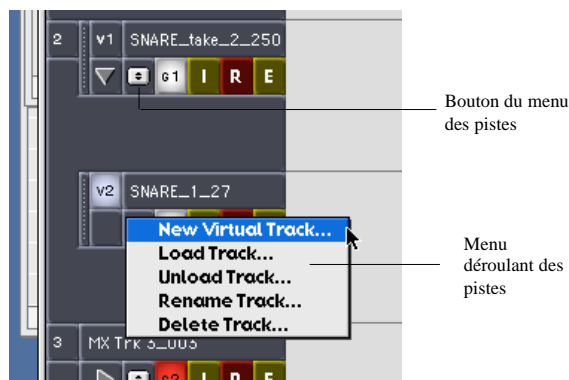
Trois types de pistes sont utilisés par l'interface MX-View : les pistes chargées, les pistes virtuelles et les pistes non chargées. Cette section traite des pistes chargées (actives) et des pistes virtuelles.

Les *pistes chargées* sont des pistes “actives” que vous pouvez lire, enregistrer et éditer. Elles sont visibles dans la fenêtre principale de MX-View.

Les *pistes virtuelles* sont des pistes “inactives”. Elles sont visibles et peuvent être éditées. Cependant, vous ne pouvez pas les placer en lecture ni y enregistrer des données.

Création d'une nouvelle piste virtuelle :

Pour créer une nouvelle piste virtuelle, sélectionnez une piste dont vous souhaitez enregistrer une prise alternative. Ouvrez le menu déroulant des pistes, comme illustré ci-dessous, et sélectionnez New Virtual Track. Inscrivez le nom de la nouvelle piste virtuelle et cliquez sur OK. La nouvelle piste virtuelle apparaît en dessous.



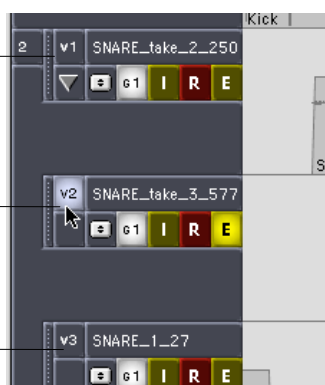
Chargement d'une piste virtuelle

Pour activer les fonctions de lecture et d'enregistrement d'une piste virtuelle, vous devez charger (ou “activer”) la piste souhaitée. Cliquez sur le bouton d'activation de la piste virtuelle (de sorte qu'il s'allume) pour charger ou activer la piste.

La piste virtuelle 1 est inactive. Les données audio de cette piste peuvent être visualisées et éditées, mais elles ne peuvent pas être lues ni enregistrées.

Cliquez sur le bouton d'activation de la piste virtuelle 2 afin de l'activer. Les données audio de cette piste peuvent être lues et enregistrées.

La piste virtuelle 3 est inactive. Les données audio de cette piste peuvent être visualisées et éditées, mais elles ne peuvent pas être lues ni enregistrées.



Pour plus de détails sur la gestion des pistes virtuelles, consultez la section 4-6 et le Chapitre 10.

Chapitre 4 : Terminologie et principes de l'interface MX-View

Ce chapitre propose une présentation générale des projets, pistes, événements et formes d'ondes, ainsi que d'utilisation des fenêtres. Les deux dernières sections de ce chapitre décrivent le réglage des points In et Out, ainsi que l'utilisation des compteurs.

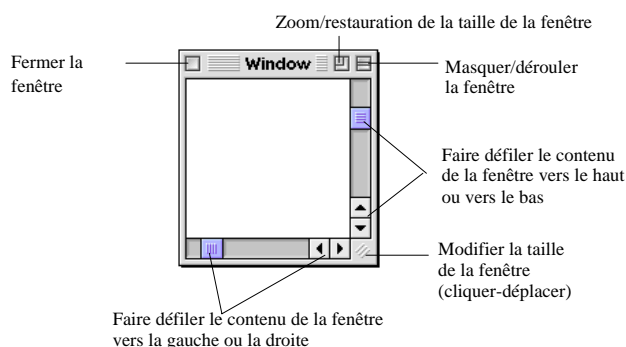
4-1 Utilisation des fenêtres

Les fenêtres de l'interface MX-View permettent de personnaliser votre mode de travail. Vous pouvez masquer, afficher, déplacer, réduire ou agrandir les fenêtres de MX-View. Pour ouvrir ces fenêtres, vous pouvez utiliser les boutons destinés à cet effet dans la section droite de la barre d'édition, le menu déroulant Windows ou les raccourcis clavier correspondants.

Note : Les fenêtres de l'interface graphique MX-View n'ont pas toutes les mêmes propriétés. Les fenêtres présentant des caractéristiques différentes seront signalées.

Macintosh :

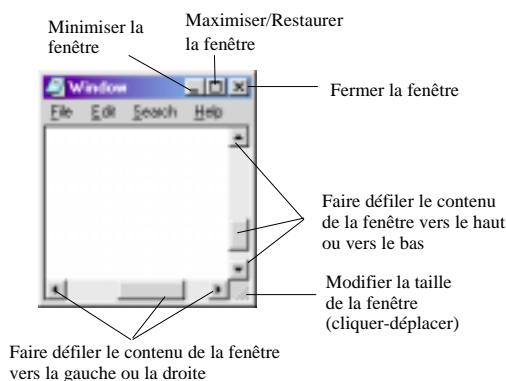
Lorsque vous travaillez sur une plate-forme Macintosh, vous pouvez aisément déplacer une fenêtre MX-View à l'écran par cliquer-déplacer sur les bords de la fenêtre. Vous pouvez modifier la taille d'une fenêtre MX-View en cliquant-déplaçant le coin inférieur droit de la fenêtre. Voici les caractéristiques d'une fenêtre sous Macintosh OS 9 :



R_C Fermeture d'une fenêtre sur Macintosh : Cmd +W

Microsoft Windows :

Sur une plate-forme Microsoft Windows, vous pouvez aisément déplacer une fenêtre MX-View à l'écran par cliquer-déplacer sur la barre supérieure de la fenêtre. Vous pouvez modifier la taille de la fenêtre MX-View en cliquant-déplaçant les bords ou la barre inférieure de la fenêtre ou en utilisant le coin inférieur droit de la fenêtre. Voici les caractéristiques d'une fenêtre sous Microsoft Windows 98 :



R_C Fermer une fenêtre sous Microsoft Windows : Ctrl +W

Vous pouvez ouvrir les fenêtres à l'aide du menu déroulant Windows de la fenêtre principale de l'interface MX-View. Vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier suivants pour ouvrir ou fermer les fenêtres de MX-View :

R_C Raccourcis clavier des fenêtres de MX-View

Fenêtre	Microsoft Windows	Macintosh
Transport	Ctrl + 1	Cmd + 1
Machine Settings	Ctrl + 2	Cmd + 2
Overview	Ctrl + 3	Cmd + 3
Meters	Ctrl + 4	Cmd + 4
Markers	Ctrl + 5	Cmd + 5
Groups	Ctrl + 6	Cmd + 6
Project/Track	Ctrl + 7	Cmd + 7
Import/Export Audio	Ctrl + 8	Cmd + 8
Edit	Ctrl + 9	Cmd + 9
Network	Ctrl + 0	Cmd + 0

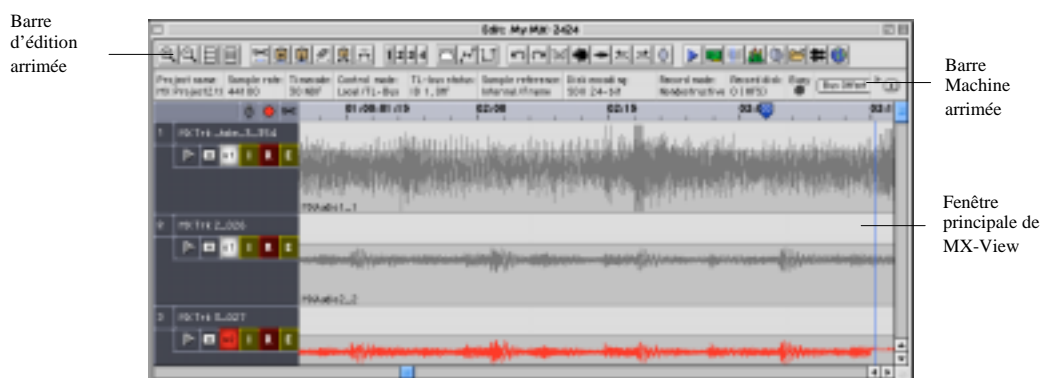
A_{stuce} Sous Microsoft Windows uniquement : Les raccourcis Ctrl+Tab ou Ctrl+F6 permettent de passer d'une fenêtre ouverte (non flottante) à l'autre à l'écran. Par exemple, si les fenêtres Network, Project/Track, Meters et Edit sont toutes ouvertes, le raccourci clavier Ctrl+Tab permet de passer de l'une à l'autre.

4-2

Fenêtres arrimées

Les fenêtres de Transport et Overview, ainsi que les barres Machine Info et Edit peuvent être arrimées. Elles peuvent être attachées à la fenêtre principale de MX-View, flotter dessus ou être masquées.

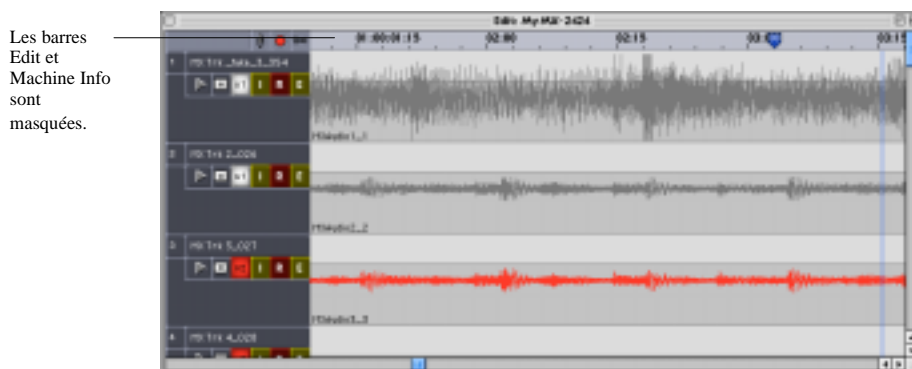
Par défaut, lorsque vous lancez MX-View, les fenêtres de Transport et Overview sont visibles : elles flottent sur la fenêtre principale de MX-View. Les barres Machine Info et Edit sont toutes deux arrimées au-dessus de la règle temporelle de la fenêtre principale.



Afficher et masquer une fenêtre ou barre arrimée

Lorsque les fenêtres de Transport et Overview sont flottantes, elles peuvent être masquées simplement par fermeture de la fenêtre (voir section 4-1 sur la fermeture d'une fenêtre sur Macintosh ou sur PC (Microsoft Windows)). Vous pouvez restaurer l'affichage de la fenêtre en cliquant sur le bouton correspondant dans la barre d'édition ou en sélectionnant la fenêtre souhaitée dans le menu Windows (**Menu Windows →**

Menu Transport et Windows → Overview). Vous pouvez afficher ou masquer les barres Edit et Machine Info en sélectionnant le **Menu View → Edit** ou **Menu View → Machine Info**. Lorsque les barres Edit et Machine Info sont flottantes, vous pouvez les masquer en fermant la fenêtre, comme décrit dans la section 4-1.

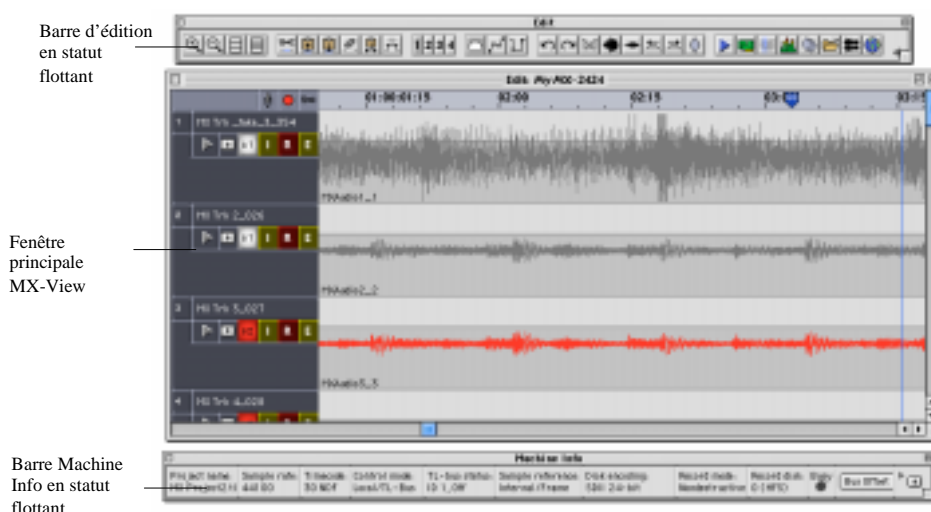


Du statut flottant à arrimé

Chaque fenêtre ou barre arrimée dispose d'une position d'arrimage spécifique dans la fenêtre principale de MX-View. Pour arrimer une fenêtre ou barre flottante, cliquez dans un espace "vide" de la fenêtre ou barre à arrimer, ou dans sa poignée si cela est possible, puis faites-la glisser vers sa position d'arrimage. La fenêtre ou barre se magnétise alors sur sa position d'arrimage.

Du statut arrimé à flottant

Pour faire passer une fenêtre ou barre du statut arrimé au statut flottant, cliquez dans un espace "vide" de la fenêtre ou barre à arrimer, ou dans sa poignée si cela est possible, puis éloignez-la de sa position d'arrimage. Déplacez la fenêtre Transport ou Overview vers le bas de l'écran et la barre Machine Info ou Edit vers le haut de l'écran. La fenêtre ou barre se détache de la fenêtre principale de MX-View et flotte au-dessus. La fenêtre ou barre flottante peut alors être placée à tout endroit de l'écran.

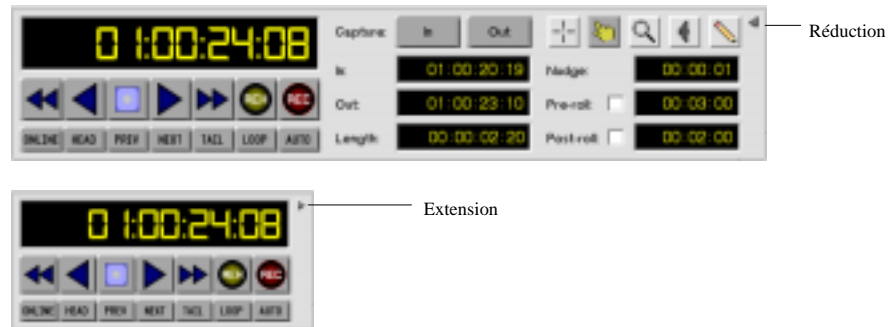


Astuce Sous Microsoft Windows uniquement : Vous pouvez instantanément ré-arrimer une fenêtre flottante en double-cliquant simplement dans sa barre de titre. Vous pouvez forcer une fenêtre flottante à rester flottante en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en relâchant la souris.

4-3

Fenêtres extensibles

La fenêtre de transport, la barre Machine Info et la barre Edit peuvent être étendues ou réduites pour afficher plus ou moins d'informations. Pour réduire ou étendre la taille d'une fenêtre, elle doit être en statut flottant (non arrimé). Pour réduire ou étendre la taille d'une fenêtre ou barre, cliquez sur les flèches de réduction ou d'extension illustrées ci-dessous.



4-4

Positions des fenêtres (N/C)

Cette fonction sera disponible dans une mise à jour ultérieure.

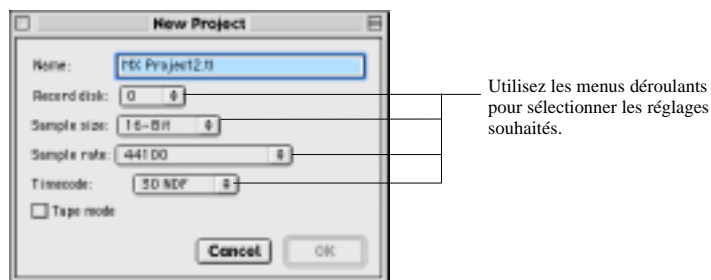
A_{stuce}

Chaque fois que vous fermez l'application MX-View, les positions des fenêtres sont mémorisées par MX-View. Lorsque vous relancez l'application MX-View, les fenêtres sont replacées selon leurs positions avant fermeture.

4-5

Utilisation des projets

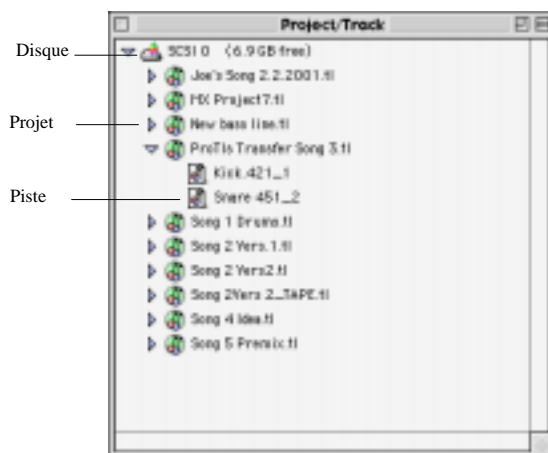
Création d'un nouveau projet : Vous pouvez créer un nouveau projet en sélectionnant le **Menu File → New Project**. La fenêtre New Project s'affiche, vous proposant de choisir le nom du nouveau projet (limité à 28 caractères), l'identifiant du disque d'enregistrement, la taille des échantillons, la fréquence d'échantillonnage, le type de Time Code et le mode Tape ou l'édition non-destructive.



R_C Nouveau projet : Ctrl+N sous Microsoft Windows, Cmd+N sur Macintosh

Ouvrir un projet :

Pour ouvrir un projet existant, sélectionnez **Menu File → Project/Track**. Vous ouvrez ainsi la fenêtre Project/Track.



Notez que la fenêtre Project/Track peut contenir plusieurs appareils et plusieurs disques. Cliquez sur l'appareil souhaité et sur le disque souhaité afin d'afficher tous les projets de ce disque. Pour ouvrir un projet existant, double-cliquez sur l'icône de ce projet. Vous trouverez dans l'Annexe D la liste des icônes de la fenêtre Project/Track.

R_C Ouvrir un projet : Ctrl + O sous Microsoft Windows, Cmd + O sur Macintosh

Fermer un projet :

Lorsque vous ouvrez un nouveau projet ou autre projet, le projet en cours se ferme automatiquement. Si vous souhaitez fermer un projet et placer l'enregistreur hors tension, vous devez d'abord désactiver tous les disques. La fonction Unmount se trouve dans le menu Volumes de la fenêtre Project/Track, ainsi qu'en façade de l'enregistreur. Lorsque les disques sont désactivés, vous pouvez désactiver l'enregistreur.



Désactiver tous les disques



Note : Les projets sont automatiquement sauvegardés sur le disque lorsque vous avez appuyé sur Stop et que les LED Busy et Disk sont inactives.

4-6

Utilisation des pistes

L'application MX-View comprend trois types de pistes : les pistes chargées, les pistes virtuelles et les pistes non chargées.

Piste chargée (active)

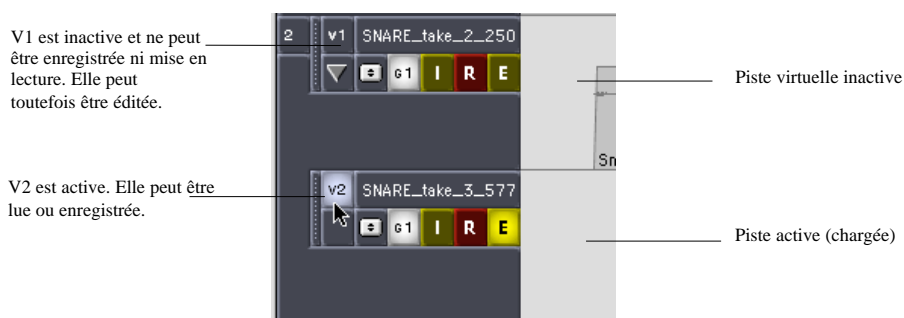
Une piste chargée dans MX-View se comporte de manière similaire à une piste de multipiste. Vous pouvez simultanément lire toutes les pistes chargées et enregistrer différents instruments sur différentes pistes. Les pistes chargées s'affichent dans la fenêtre principale de MX-View. Elles sont dites "actives" car elles peuvent être lues et enregistrées. Vous pouvez éditer et organiser de nombreux événements audio sur chaque piste.

Le nombre de pistes chargées sur MX-View est limité par le multipiste lui-même. Ainsi, le MX-2424 ne peut jamais lire/enregistrer plus de 24 pistes et le MMR-8 ne peut jamais lire/enregistrer plus de 8 pistes.

Piste virtuelle (Inactive)

Les pistes virtuelles s'affichent dans la fenêtre principale de MX-View, mais elles ne peuvent pas être lues ni enregistrées. Elles s'avèrent pratiques pour "compiler" plusieurs prises sur une seule piste ou pour écouter différentes prises. Le MX-2424 propose jusqu'à 100 pistes virtuelles.

Les pistes virtuelles "inactives" peuvent être activées. Pour cela, cliquez sur le bouton d'activation/désactivation de la piste. Cela désactive la piste précédemment chargée.



Piste non chargée

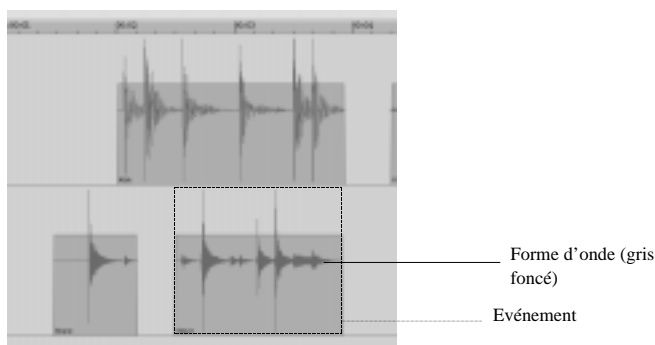
Les pistes non chargées ne sont pas affichées dans la fenêtre principale de MX-View. Elles sont disponibles sous forme de liste dans la fenêtre Project/Track. Les pistes non chargées doivent être chargées dans la fenêtre principale de MX-View pour les mettre en lecture. Un enregistreur MX-2424 peut offrir jusqu'à 999 pistes non chargées par projet.

Pour plus de détails sur la gestion des pistes, veuillez consulter le Chapitre 10.

4-7

Événements, régions et formes d'ondes

Un événement est un clip de données audio que vous pouvez éditer et déplacer dans les pistes chargées et les pistes virtuelles.



Vous pouvez visualiser les événements audio sous forme de formes d'ondes, soit une représentation graphique des données audio. Vous pouvez afficher ou masquer les formes d'ondes en sélectionnant ou non l'option Waveforms dans **Menu View → Waveforms**. Les formes d'ondes sont générées durant le processus d'enregistrement.

Une région audio peut être un événement, une partie d'événement ou un groupe d'événements sélectionné pour l'édition.

4-8

Utilisation des compteurs

Les compteurs de l'application MX-View peuvent être utilisés pour visualiser et modifier les valeurs de position, des points In et Out, des réglages Nudge, des Pre- et Post-Rolls, pour n'en citer que quelques-unes. Voici les deux procédures de saisie d'une valeur dans un compteur :

Sélection de tout le compteur :

1. Cliquez et faites glisser le curseur dans le compteur afin de le placer en surbrillance.



2. Saisissez les chiffres souhaités. Ils s'affichent de droite à gauche, comme en façade du MX-2424. Dans l'exemple ci-dessous, la séquence 12345612 a été saisie en commençant par le 1.



3. Appuyez sur la touche Enter pour vous placer sur la position choisie et quitter le compteur.



4. Pour quitter le compteur sans modifier la position, appuyez sur la touche Esc.

Sélection d'une paire de chiffres :

1. Effectuez un clic sur une paire de chiffres pour la sélectionner.



2. Appuyez sur les flèches supérieure/inférieure pour augmenter/diminuer la valeur ou saisissez deux chiffres. Dans l'exemple ci-dessous, nous avons appuyé quatre fois sur la flèche supérieure :



3. Appuyez sur les flèches gauche/droite pour passer sur la paire suivante (soit alterner entre heures, minutes, secondes et images). Dans l'exemple ci-dessous, nous avons appuyé deux fois sur la flèche droite.



4. Appuyez sur la touche Enter pour vous placer sur la position choisie et quitter le compteur.

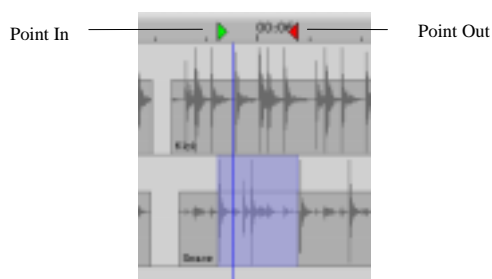


5. Pour quitter le compteur sans modifier la position, appuyez sur la touche Esc.

4-9

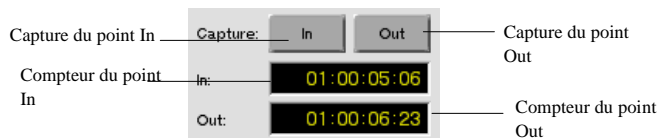
Réglage des points In et Out

Le réglage des points In et Out est essentiel à la plupart des opérations sur MX-View. Il existe plusieurs manières de définir les points In et Out.



Capture des points In et Out dans la fenêtre de transport :

En cliquant sur le bouton Capture In, le point In se place sur la position en cours de la tête de lecture. De même, lorsque vous cliquez sur le bouton Capture Out, le point Out se place sur la position en cours de la tête de lecture.



Utilisation des compteurs des points In et Out :

Cliquez dans un compteur et saisissez la position In ou Out souhaitée, comme décrit dans la section 4-8.

Sélection d'une région ou d'un événement :

Utilisez l'outil de sélection pour cliquer-déplacer le curseur sur la région souhaitée.

Sinon, vous pouvez utiliser l'outil Drag and Trim pour cliquer une fois sur un événement ou un groupe d'événement. Les points de départ et de fin des événements deviennent les points In et Out, respectivement. Pour plus de détails sur les outils de sélection et Drag and Trim, veuillez vous reporter à la section 6-1.

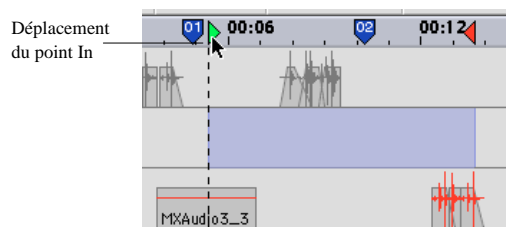
Utilisation des raccourcis clavier :

R_C

Microsoft Windows : Ctrl + ⬆ pour Capture In, Ctrl + ⬇ pour Capture Out.

Macintosh : Cmd + ⬆ pour Capture In, Cmd + ⬇ pour Capture Out.

Les points In et Out peuvent également être déplacés dans la règle temporelle. Pour cela, cliquez sur le point In ou Out souhaité, et faites-le glisser jusqu'à la position souhaitée en le déplaçant vers la gauche ou vers la droite.



Chapitre 5 : Lecture, navigation et enregistrement

Le Chapitre 5 décrit les opérations, modes et options d'enregistrement et de lecture. De plus, une section de navigation complète traite des opérations de localisation, zoom et manipulation au sein d'un projet.

Modes et options de lecture

5-1 Lecture

Pour lancer la lecture, vous pouvez appuyer sur la touche Play (▶) de la fenêtre de transport ou appuyer sur la barre d'espace. Durant la lecture, la tête de lecture reste stationnaire au centre de l'écran, tandis que les pistes audio défilent horizontalement vers la gauche, à moins qu'une autre option de lecture soit sélectionnée.

R_C Lecture ou arrêt : Barre d'espace sous Microsoft Windows ainsi que sur Macintosh.

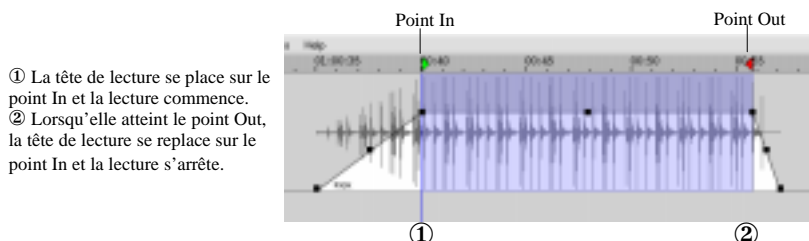
5-2 Pages avec défilement de la tête de lecture

Lorsque l'option Pages With Playhead est sélectionnée (**Menu Playback → Pages With Playhead**), la tête de lecture défile vers la droite de l'écran durant la lecture. Lorsqu'elle atteint le bord droit de l'écran, le contenu de la fenêtre principale de MX-View avance et la tête de lecture revient à gauche de l'écran pour recommencer à défiler.

5-3 Lecture de In à Out

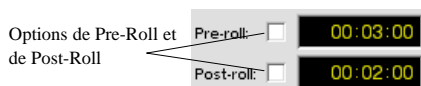
La commande "In to Out" permet de lancer la lecture du point In au point Out. Lorsque la tête de lecture atteint le point Out, elle vient se replacer sur le point In et s'arrête. Cela s'avère très pratique pour écouter une région audio. Pour réaliser une lecture "In to Out", réglez les points In et Out à votre convenance (voir section 4-9) et sélectionnez **Menu Playback → In to Out**.

Exemple : Les points In et Out sont définis et la lecture "In to Out" est lancée.



R_C Lecture de In à Out : Shift + Barre d'espace sous Microsoft Windows et Macintosh

A_{stuce} Pour ajouter un temps de Pre-Roll et de Post-Roll à la commande "In to Out", cliquez sur les options Pre-roll et Post-roll de la fenêtre de transport. La lecture "In to Out" commence alors sur le Pre-Roll avant le point In et finit sur le Post-Roll après le point Out. Pour plus de détails sur les Pre- et Post-Rolls, consultez la section 5-8.



5-4

Lecture en boucle

Pour utiliser la lecture en boucle, vous devez d'abord définir les points In et Out, comme indiqué dans la section 4-9. Cliquez sur le bouton Loop de la fenêtre de transport pour lancer la lecture en boucle.



Bouton Loop : S'allume en jaune lorsqu'il est sélectionné.



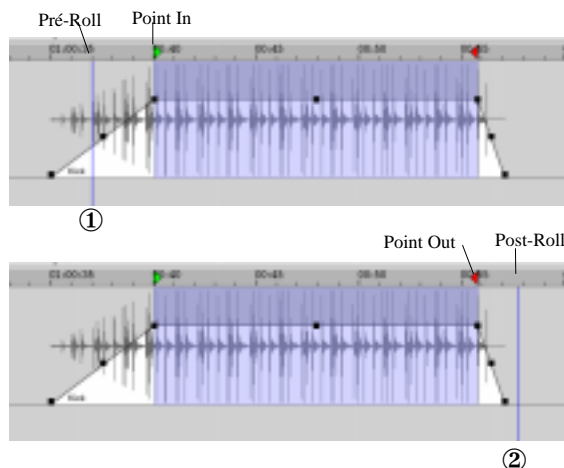
Note : Vous disposez de trois modes de lecture en boucle : lecture répétée (par défaut) ; lecture unique et repérage ; lecture unique et arrêt. Le menu 210 du MX-2424 permet d'accéder aux modes de lecture en boucle. Pour plus d'informations sur les modes de lecture en boucle, consultez le menu Bank 200 du mode d'emploi du MX-2424 : Réglages système (Page 38 du mode d'emploi du MX-2424).

Les points In et Out sont définis et la lecture en boucle est lancée

① La tête de lecture se place au début du Pre-Roll avant le point In et la lecture commence.

② La tête de lecture joue les données jusqu'à la fin du Post-Roll, après le point Out, puis s'arrête.

③ Selon le mode de lecture en boucle sélectionné au menu 210 du MX-2424, la boucle peut se répéter indéfiniment jusqu'à ce que vous l'arrêtiez, se placer sur le point 1 et s'arrêter ou rester au point 2.



R_C

Appuyez sur n'importe quel bouton de transport pour arrêter la lecture en boucle.

Ctrl + L sous Microsoft Windows, Cmd + L sur Macintosh

5-5

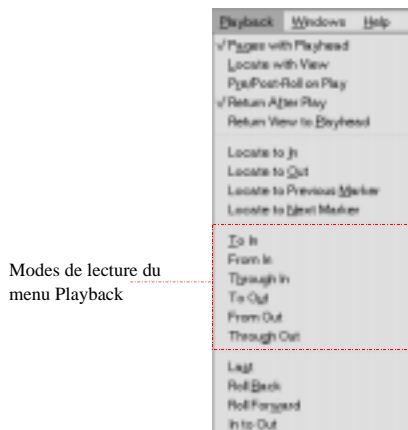
Lancement de la lecture à partir du point de lancement précédent

La commande Last lance la lecture à partir du point de lancement de la lecture précédemment utilisé. Pour cela, sélectionnez **Menu Playback → Last** ou appuyez sur la touche L.

5-6

Modes de lecture Audition

Différents modes de lecture simplifient la lecture des sections et événements audio. Ces modes se trouvent dans le menu Playback ; des raccourcis clavier leur sont aussi affectés.



Les modes de lecture sont détaillés dans le mode d'emploi du MX-2424 : TO/PREV/REF et FROM/NEXT/SYNC (page 23 du mode d'emploi du MX-2424).

R_C

Pour Microsoft Windows et Macintosh :

To In (Jusqu'au point In) – T suivi de I
 To Out (Jusqu'au point Out) – T suivi de O
 From In (Depuis le point In) – F suivi de I
 From Out (Depuis le point Out) – F suivi de O
 Thru In (Sur le point In) - Y suivi de I
 Thru Out (Sur le point Out) - Y suivi de O

5-7

Placement de la tête de lecture selon la vue (Locate With View)

L'option Locate With View se comporte différemment si le transport est en cours ou arrêté. Si vous sélectionnez **Menu Playback → Locate With View** alors que le transport *est arrêté* et que vous déplacez l'affichage pour visualiser une autre section du projet, la tête de lecture se repositionne sur la nouvelle vue et s'affiche au centre de l'écran. Par exemple, si vous utilisez la barre de défilement inférieure pour visualiser un refrain situé en aval, la tête de lecture suit la vue.

Si le transport *est en cours* (lecture ou enregistrement) et que vous déplacez l'affichage vers une autre section du projet, la tête de lecture continue à défiler sur sa position en cours. Elle n'apparaît plus à l'écran, jusqu'à ce que vous reveniez à la vue manuellement ou que vous sélectionniez l'option Return View To Playhead du menu Playback. Par exemple, si le transport est en cours au début du projet et que vous déplacez la vue à la fin du projet, le transport continue pendant que vous visualisez la fin du projet. En sélectionnant Return View To Playhead, la vue de la fenêtre principale vient se replacer sur la position de la tête de lecture.

5-8

Lecture avec Pré-Roll et Post-Roll (Pre/Post Roll On Play)

En utilisation normale, l'utilisateur doit souvent placer la tête de lecture un peu avant la section à écouter pour bien entendre le point de départ. De même, il est souhaitable que la lecture se prolonge un peu après la fin de la section (point Out).

Pour cela, sélectionnez la fonction "Pre/Post Roll on Play" du **Menu Playback → Pre/Post Roll On Play** et vérifiez que l'option Pre-Roll (de la fenêtre de transport) est sélectionnée avant de lancer la lecture. Le temps de Pre-Roll est utilisé par les commandes de lecture Play et "In to Out". Le temps de Post-Roll est uniquement utilisé

lors de la lecture d'une sélection en mode "In to Out" avec option Post-Roll sélectionnée dans la fenêtre de transport.

R_C Activation/Désactivation du Pre-Roll et Post-Roll : Ctrl + K sous Microsoft Windows, Cmd + K sur Macintosh



Note : Cette fonction est différente du Pre/Post-Roll des menus 212 et 213 tels que définis en façade du MX-2424. Les Pre/Post-Rolls des menus 212 et 213 sont uniquement appliqués aux modes de lecture en boucle ou audition. Les temps de Pre-Roll et de Post-Roll de la fenêtre de transport ne modifient pas les fonctions des boutons de transport en façade du MX-2424 et ils peuvent être utilisés avec des fonctions telles que la lecture ou la lecture "In to Out".

5-9 **Retour de la tête de lecture sur sa position de départ (Return After Play)**


Lorsque vous sélectionnez l'option Return After Play dans le menu Playback, la tête de lecture revient à son point de départ une fois le transport arrêté.

5-10 **Ramener la vue sur la tête de lecture (Return View To Playhead)**

Cette fonction se trouve dans le **Menu View → Return View To Playhead**. Elle permet de ramener la vue sur la tête de lecture. Cette fonction s'avère très pratique lorsque le transport est en cours et que la tête de lecture n'est pas visible à l'écran.

R_C Ramener la vue sur la tête de lecture : Ctrl + P sous Microsoft Windows, Cmd + P sur Macintosh

5-11 **Lecture inversée**

La commande de lecture inversée permet d'inverser le sens du transport, de sorte que la tête de lecture se déplace vers la gauche de l'écran à vitesse normale. Pour lancer la lecture inversée, cliquez sur le bouton correspondant dans la fenêtre de Transport. 

Localisation sur un projet

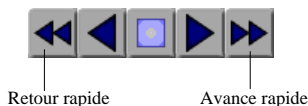
L'application MX-View vous permet de localiser aisément des positions d'un projet. Vous trouverez ci-dessous les outils de localisation disponibles.

5-12 **Utilisation du compteur de la tête de lecture**

Le compteur de la tête de lecture situé en haut à gauche de la fenêtre de transport vous permet de saisir une valeur et de placer la tête de lecture sur une position particulière. Il suffit de saisir la position, comme décrit dans la section 4-8 (Utilisation des compteurs), et d'appuyer sur la touche Enter.

5-13 **Avance rapide et retour rapide**

Les fonctions d'avance et de retour rapides fonctionnent comme sur un magnétophone classique, avec la même accélération et décélération. Pour accéder à ces fonctions, utilisez les boutons de la barre de transport ou les raccourcis clavier correspondants.



R_C Avance rapide : Ctrl + . (point) sous Microsoft Windows, Cmd + . (point) sur Macintosh.

R_C Retour rapide : Ctrl + , (virgule) sous Microsoft Windows, Cmd + , (virgule) sur Macintosh.

5-14

Placement de la tête de lecture sur le marqueur suivant/précédent

Cette fonction place directement la tête de lecture sur le marqueur de localisation suivant ou précédent. Elle est uniquement disponible via les raccourcis clavier :

R_C Marqueur Locate suivant : Ctrl + ⇨ sous Microsoft Windows, Cmd + ⇨ sur Macintosh.
Marqueur Locate précédent : Ctrl + ⇩ sous Microsoft Windows, Cmd + ⇩ sur Macintosh.

A_{stuce} Microsoft Windows : Pour sélectionner une région entre des marqueurs de localisation, maintenez enfoncées les touches Shift et Ctrl et utilisez les flèches du clavier pour passer au point de localisation suivant ou précédent.
Macintosh : Pour sélectionner une région entre des marqueurs de localisation, maintenez enfoncées les touches Shift et Cmd et utilisez les flèches du clavier pour passer au point de localisation suivant ou précédent.

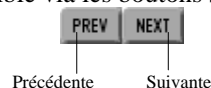


Note : Voir section 8-2, Utilisation des marqueurs de localisation, pour plus d'informations.

5-15

Placement de la tête de lecture sur l'édition suivante/précédente

Vous pouvez aisément faire passer la tête de lecture d'une édition à l'autre à l'aide des raccourcis clavier Shift + Tab pour la précédente et Tab pour la suivante. Cette fonction est également disponible via les boutons Suivant et Précédent de la fenêtre de transport.



R_C Edition suivante/précédente : Tab/Shift + Tab sur Microsoft Windows et Macintosh.

5-16

Localisation du début ou de la fin d'un projet

Pour vous placer au début d'un projet, cliquez sur le bouton Head de la fenêtre de transport (**HEAD**). La tête de lecture se place au tout début du premier événement audio. Pour vous placer à la fin d'un projet, cliquez sur le bouton Tail de la fenêtre de transport (**TAIL**). La tête de lecture se place ainsi à la fin du dernier événement audio.

5-17

Localisation des points In et Out

Pour placer la tête de lecture sur le point In, appuyez sur la touche "I". Pour placer la tête de lecture sur le point Out, appuyez sur la touche "O".

R_C Localisation du point In : Touche I sur Microsoft Windows et Macintosh.
Localisation du point Out : Touche O sur Microsoft Windows et Macintosh.

5-18

Fonctions Roll Back et Roll Forward

Appuyez sur la virgule “,” pour que la tête de lecture recule de la valeur Roll Back déterminée au menu 260 du MX-2424 (par défaut, cette valeur est de 5 secondes). Vous pouvez appuyer plusieurs fois sur la touche “,” pour reculer d'autant. Par exemple, avec la valeur par défaut de 5 secondes, vous pouvez appuyer trois fois sur la touche virgule “,” pour que la tête de lecture recule de 15 secondes. La fonction Roll Forward permet de faire avancer la tête de lecture. Elle fonctionne de la même manière, mais la touche à utiliser est le point “.”. Les fonctions Roll Back et Roll Forward sont également disponibles depuis le **Menu Playback → Roll Back** et **Menu Playback → Roll Forward**.


R_C Roll Back : Touche “,” sur Microsoft Windows et Macintosh.
Roll Forward : Touche “.” sur Microsoft Windows et Macintosh.



Note : Cette fonction équivaut à une double pression sur les boutons d'avance ou de retour rapide en façade du MX-2424 ou RC-2424.

5-19

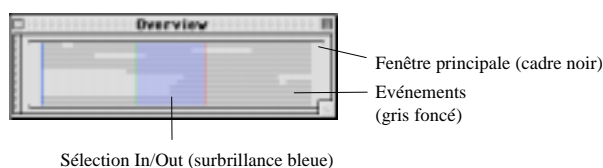
Clic dans la fenêtre principale de MX-View

A l'aide de l'outil de sélection () , effectuez un seul clic de la souris sur une piste dans la fenêtre principale MX-View pour placer la tête de lecture sur cette nouvelle position.

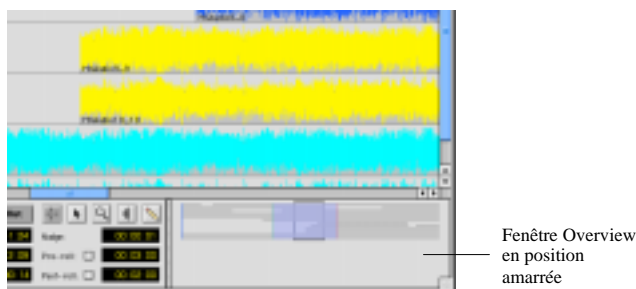
5-20

Fenêtre Overview

Cette fenêtre affiche la totalité du projet. Elle permet une visualisation et une navigation rapides vers toute position d'un projet. Si vous sélectionnez une région dans la fenêtre Overview, la fenêtre principale visualise cette sélection. Un seul clic dans la fenêtre permet de déplacer la vue dans la fenêtre principale MX-View vers la position du clic. Si l'option **Menu Playback → Locate with View** est sélectionnée et que le MX-2424 n'est pas en cours de transport, la tête de lecture se place au centre de la nouvelle vue.



La fenêtre Overview peut flotter sur l'écran et être déplacée à votre convenance. Lorsque le transport est en cours, la section en surbrillance bleue défile avec la fenêtre Edit.



Note : La fenêtre Overview ne permet pas d'effectuer des localisations durant l'enregistrement.

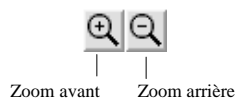
Outils de navigation


5-21

Zoom horizontal

Les fonctions de zoom horizontal permettent de visualiser le détail des formes d'ondes jusqu'au niveau des échantillons. Il existe trois procédures permettant d'effectuer des zooms avant et arrière dans la fenêtre MX-View principale : Les boutons Zoom avant et Zoom arrière situés dans la barre d'édition, l'outil Zoom situé dans la fenêtre de transport ou les raccourcis clavier correspondants.

- Cliquez sur les boutons Zoom avant et Zoom arrière, situés sur la barre d'édition, pour effectuer des zooms par incréments de un niveau à chaque fois. Lorsque vous cliquez sur ces boutons, la tête de lecture reste au centre de l'écran.



- L'outil Zoom situé dans la fenêtre de transport () permet de sélectionner la section à agrandir. Pour effectuer un zoom avant, cliquez et faites glisser la souris

autour de la zone à agrandir. Notez que cela ne modifie pas le placement de la tête de lecture à moins que l'option "Locate with View" soit sélectionnée (**Menu Playback → Locate with View**). L'outil Zoom permet aussi d'effectuer des zooms avant et arrière par incréments d'un niveau à chaque fois. Cliquez sur une section pour l'agrandir (zoom avant) ou maintenez la touche Shift enfoncée tout en cliquant pour réduire la taille d'affichage (zoom arrière).

- Les raccourcis clavier des fonctions de zoom fonctionnent comme les boutons Zoom avant et Zoom arrière.

R_C

Zoom avant : Ctrl + [sous Microsoft Windows ou Cmd + [sur Macintosh.

Zoom arrière : Ctrl +] sous Microsoft Windows ou Cmd +] sur Macintosh.

5-22

Visualisation de la totalité d'un projet

Pour visualiser la totalité d'un projet sélectionnez **Menu View → View Whole Project**.

R_C

Visualisation de la totalité d'un projet : Cmd + Shift + Z sous Microsoft Windows, Ctrl + Shift + Z sur Macintosh.

A_{stuce}

Vous pouvez aussi double-cliquer sur l'outil Zoom de la fenêtre de transport pour visualiser la totalité d'un projet.

5-23

Visualisation des échantillons

L'application MX-View vous permet d'effectuer des zooms jusqu'au niveau des échantillons en maintenant la touche Z enfoncée. Cela vous permet rapidement de visualiser une édition ou une jonction. Relâchez la touche Z pour ramener la fenêtre principale MX-View sur la vue précédente. Cette fonction est également disponible dans le **Menu View → View Samples**, cependant, elle ne revient pas sur la vue précédente.

R_C

Visualisation des échantillons : Touche Z sur Microsoft Windows et Macintosh.

5-24

Hauteur des pistes

Vous disposez des 10 niveaux de hauteur de piste. Pour augmenter ou diminuer la hauteur des pistes, cliquez sur les boutons Augmenter hauteur des pistes ou Diminuer hauteur des pistes, en haut à gauche de la barre d'édition.



Augmenter hauteur des pistes

Diminuer hauteur des pistes

R_C

Augmenter hauteur des pistes : Ctrl + = (égal) sous Microsoft Windows, Cmd + = (égal) sur Macintosh.

Diminuer hauteur des pistes : Ctrl + - (moins) sous Microsoft Windows, Cmd + - (moins) sur Macintosh.



Note : En mode d'enregistrement à fréquence d'échantillonnage x2 (96/88,2 kHz), le nombre de pistes est réduit à 12 pistes.

5-25

Zoom vertical

Le zoom vertical permet d'augmenter l'amplitude des formes d'ondes afin d'accroître la précision des éditions. Pour effectuer un zoom vertical avant ou arrière, cliquez sur les boutons Zoom vertical avant ou arrière dans la section centrale de la barre d'édition.



Zoom vertical avant

Zoom vertical arrière

5-26 Défilement à l'aide de la souris

La souris peut être utilisée comme outil de défilement : Cliquez et déplacez le curseur vers la gauche ou la droite dans la fenêtre principale de MX-View.

5-27 Défilement vers le haut/bas dans la fenêtre principale de MX-View

Vous pouvez faire défiler les pistes vers le haut ou vers le bas à l'aide des touches Page précédente et Page suivante. Par exemple, si vous visualisez les pistes 9-16, le fait d'appuyer sur la touche Page précédente permet de remonter l'affichage de la fenêtre principale MX-View de sorte que la piste 1 soit la première piste affichée. Pour faire remonter l'affichage de la fenêtre principale de MX-View jusqu'au début, de sorte que la piste 1 soit visible, appuyez sur la touche Début. Pour faire défiler l'affichage de la fenêtre principale de MX-View jusqu'à la fin, de sorte que la piste 24 soit visible, appuyez sur la touche Fin.



Note : Il se peut que certains ordinateurs portables ne soient pas équipés des touches Page précédente/Page suivante et Début/Fin.

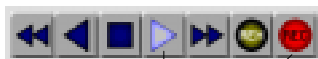
Enregistrement

5-28 Enregistrement élémentaire

Pour sélectionner une piste à enregistrer, cliquez sur le bouton d'armement en enregistrement de cette piste de sorte qu'il clignote.




Pour lancer l'enregistrement, cliquez sur le bouton REC de la fenêtre de transport de sorte qu'il clignote, puis cliquez sur le bouton de lecture Play. Les boutons REC et d'armement en enregistrement s'allument alors en continu et l'enregistrement commence.



Les boutons Play et REC sont tous deux allumés en continu lorsque le MX-2424 est en enregistrement

Astuce

Pour armer toutes les pistes en enregistrement, utilisez le bouton d'armement de toutes les pistes , situé au-dessus des boutons d'armement en enregistrement. Ce bouton permet également de désarmer toutes les pistes.


Pour arrêter l'enregistrement, appuyez simplement sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton Stop de la fenêtre de transport. Pour arrêter l'enregistrement mais continuer la lecture, cliquez sur le bouton Play de la fenêtre de Transport. Vous pouvez aussi désarmer des pistes individuelles en cliquant une fois sur le bouton d'armement en enregistrement de la piste souhaitée.

R_C Enregistrement : Ctrl + Barre d'espace sous Microsoft Windows, Cmd + Barre d'espace sur Macintosh.

R_C Arrêt : Barre d'espace sous Microsoft Windows et sur Macintosh.


R_C Arrêt de l'enregistrement et poursuite de la lecture : Ctrl + Barre d'espace sous Microsoft Windows et sur Macintosh.

Astuce

Pour annuler un enregistrement, il suffit de cliquer sur le bouton d'annulation  de la barre d'édition. Consultez la section 6-25 pour plus de détails sur les fonctions d'annulation et de rétablissement.

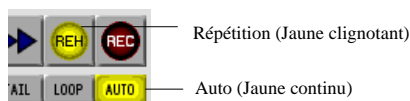
5-29

Enregistrement automatique et répétition automatique

Le mode d'enregistrement automatique déclenche l'enregistrement lorsque la lecture atteint le point In et arrête l'enregistrement au point Out pour reprendre la lecture. Pour réaliser un enregistrement automatique, vous devez d'abord définir les points In et Out. Armez en enregistrement les pistes souhaitées et cliquez sur le bouton Auto suivi du bouton REC dans la fenêtre de transport. A ce stade, les boutons d'armement en enregistrement et le bouton REC doivent clignoter en rouge et le bouton Auto doit être allumé en rouge continu : .

Placez la tête de lecture avant le point In à votre convenance et cliquez sur Play. L'enregistreur se met en lecture et passe en enregistrement au point In. Au point Out, l'enregistrement s'arrête et le multipiste repasse en lecture. Vous devez appuyer sur Stop pour arrêter le transport.

Le mode de répétition automatique fonctionne de la même manière, mais au lieu de passer en enregistrement, le MX lit les données reçues en entrée, ce qui vous permet de pré-écouter l'enregistrement. Pour activer le mode de répétition automatique, cliquez d'abord sur Auto puis sur le bouton de Répétition REH. Le bouton REH clignote en jaune et le bouton Auto s'allume en jaune. Pour lancer la répétition automatique, appuyez sur Play.



Pour quitter le mode de répétition ou d'enregistrement automatique, cliquez une fois sur le bouton Auto.



Note : Vous pouvez utiliser le mode d'enregistrement automatique avec Pre- et Post-Roll pour faciliter l'enregistrement par Punch-In/Out.



Mode d'enregistrement/répétition automatique : Ctrl + Shift + A sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + A sur Macintosh.

5-30

Enregistrement en boucle

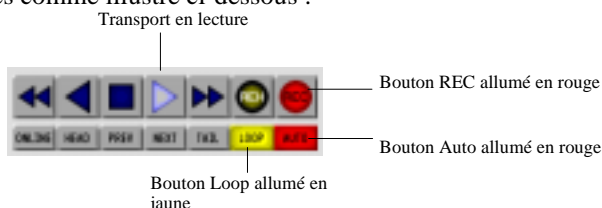
L'application MX-View propose plusieurs modes de mise en boucle :

- Lecture répétée (par défaut) : Ce mode enregistre continuellement sur les données audio existantes, sans s'arrêter.
- Lecture unique puis arrête : Ce mode enregistre une seule fois, puis s'arrête après au niveau du Post-Roll après le point Out.
- Lecture unique puis écoute : Ce mode enregistre une seule fois, puis place la tête de lecture au niveau du Pre-Roll, avant le point In.

Pour plus de détails sur ces fonctions, consultez le menu Bank 200 : section des réglages système du mode d'emploi du MX-2424 (page 38).

Avant d'effectuer un enregistrement en boucle, vous devez d'abord choisir le mode de mise en boucle souhaité dans le menu 210 du MX-2424. Ensuite, définissez les points In et Out à votre convenance, armez en enregistrement les pistes souhaitées et cliquez sur le bouton Auto de la fenêtre de transport. Le bouton Auto doit maintenant être allumé en rouge (en continu). Appuyez sur le bouton REC de la fenêtre de transport de sorte qu'il

clignote, ainsi que les pistes armées en enregistrement. Cliquez sur le bouton Loop de la fenêtre de transport pour lancer l'enregistrement en boucle. Les boutons de la fenêtre de transport sont alors allumés comme illustré ci-dessous :



Notez que vous pouvez également réaliser une boucle de répétition de la même manière, simplement le bouton REH doit être armé à la place du bouton REC.

Q

Boucle : Ctrl + L sous Microsoft Windows, Cmd + L sur Macintosh.

Enregistrement en boucle avec déchargement automatique (Auto Unload)

La fonction Auto Unload décharge automatiquement une piste afin que vous puissiez effectuer un nouvel enregistrement sans supprimer la prise précédente. L'enregistrement en boucle, configuré au menu 211 du MX-2424, alterne entre Auto Unload activé (On) ou désactivé (Off). Ce mode est particulièrement utile lorsque vous souhaitez enregistrer la meilleure prise sans effacer les prises précédentes.

5-31

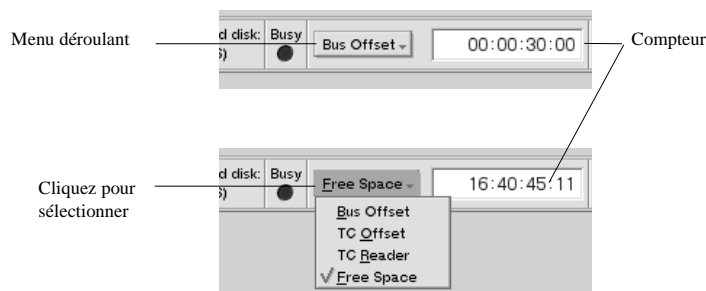
Synchronisation externe

Tandis que la plupart des paramètres de synchronisation externe des enregistreurs MX-2424 et MM se trouvent dans les réglages Machine Settings, de nombreuses caractéristiques essentielles se règlent dans la barre Machine Info et dans la fenêtre de transport. Lorsque le transport est synchronisé sur un appareil externe, le bouton Online doit être activé. Le bouton Online se trouve en bas à gauche de la fenêtre de transport et il s'allume en jaune lorsqu'il est activé (ONLINE).

A
stuce

Opt + Cliquer (sur Macintosh) ou Alt + Cliquer (Microsoft Windows) sur le bouton Online pour activer tous les appareils valides en ligne.

La barre Machine Info contient une brève présentation des réglages importants de l'appareil. De plus, cette barre vous permet de visualiser le Time Code reçu, de régler les Offsets de bus et de Time Code et de visualiser l'espace disque disponible pour l'enregistrement. Pour visualiser ou modifier ces réglages, ouvrez le menu déroulant situé à droite de la LED Busy.



Les Offsets de Bus et TC peuvent être définis grâce au compteur situé à droite du menu déroulant (comme décrit dans la section 4-8), tandis que les compteurs d'espace disque disponible (Free Space) et de Time Code reçu (TC Reader) sont en lecture uniquement.

5-32

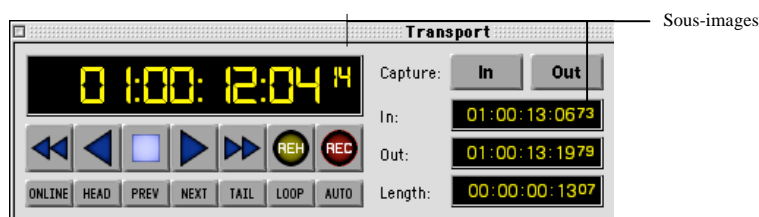
Options de visualisation (menu View)

Préchargement de toutes les formes d'ondes

L'option Preload All Waveforms du menu View est destinée aux utilisateurs avancés. Aux niveaux de zoom généralement utilisés en cours de travail, MX-View dispose de toutes les informations nécessaires à l'affichage des formes d'ondes. Toutefois, lorsque vous zoomez plus avant, il se peut que MX-View ne dispose plus des informations suffisantes et doive les charger "à la volée" depuis le MX-2424. Cela s'effectue souvent très rapidement, avec un léger retard dû au chargement des données manquantes par MX-View. Cependant, lorsque vous zoomez plus avant et que le MX-2424 est en cours de transport, il se peut que les formes d'ondes disparaissent et réapparaissent fréquemment. Le cas échéant, l'option Preload All Waveforms permet à l'application MX-View de charger toutes les données de formes d'ondes du projet depuis le MX-2424. Ce procédé élimine l'inconstance des formes d'ondes mais il prend beaucoup de temps et consomme beaucoup d'espace disque sur l'ordinateur utilisant MX-View.

Sous-images

Lorsque vous sélectionnez l'option Subframes du menu View, les deux chiffres des sous-images sont ajoutés aux compteurs de MX-View.

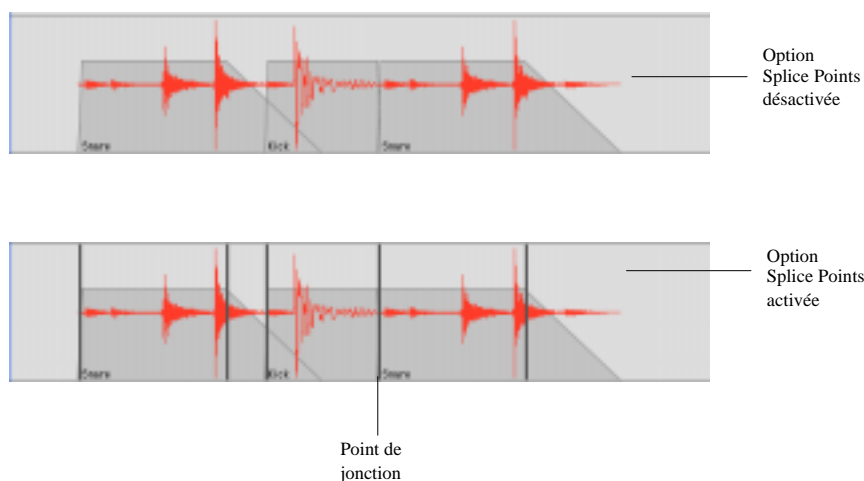


Option Feet/Frames (N/C)

Cette option sera disponible dans une mise à jour ultérieure.

Points de jonction

Lorsque vous activez l'option Splice Points du menu View, des lignes se placent sur les points de départ et de fin de chaque événement audio. Les points de jonction marquent plus nettement la séparation entre les événements, ce qui permet plus aisément de différencier les événements rapprochés.



Chapitre 6 : Edition


Le Chapitre 6 explique de manière approfondie les fonctions d'édition fondamentales, dont la sélection d'une région, les fonctions de couper, copier, coller, etc. Pour pouvoir utiliser ces commandes et fonctions, l'icône d'édition des événements doit être sélectionnée (dans la barre d'édition).

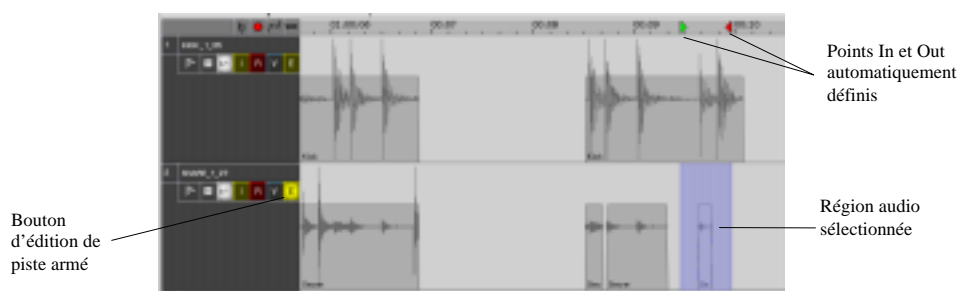



6-1 Sélection d'une région à éditer

Avant toute édition, une région audio doit être sélectionnée. Il existe plusieurs manières de sélectionner une région : à l'aide de l'outil de sélection, de l'outil Drag and Trim, ou par sélection individuelle des boutons d'édition des pistes et des points In et Out.

Outil de sélection

L'outil de sélection situé dans la fenêtre de transport () peut être utilisé pour sélectionner des régions à éditer. Pour sélectionner une région, cliquez-déplacez le curseur sur la région souhaitée. Les points In et Out sont automatiquement définis et les boutons d'édition des pistes sont automatiquement activés lors de la sélection de la région.



Pour ajouter une piste à éditer parmi un groupe de pistes déjà sélectionnées, maintenez la touche Shift enfoncée tout en cliquant sur les pistes souhaitées. Pour désélectionner une piste, maintenez la touche Shift enfoncée et cliquez une fois sur la piste sélectionnée ; ou maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur la piste sélectionnée. Vous pouvez aussi ajouter ou retirer des pistes du groupe d'édition en sélectionnant ou désélectionnant les boutons d'édition de piste correspondants (.


Il est possible d'étendre une région déjà sélectionnée en maintenant la touche Shift enfoncée et en effectuant un cliquer-déplacer sur la région souhaitée. Pour désélectionner une partie de la région sélectionnée, effectuez un Ctrl + Clic + Déplacer. Vous pouvez annuler une sélection par déplacement (si la souris est toujours enfoncée) à l'aide de la touche Esc (Echappe). Vous trouverez une liste des raccourcis clavier de l'outil de sélection dans l'Annexe A.

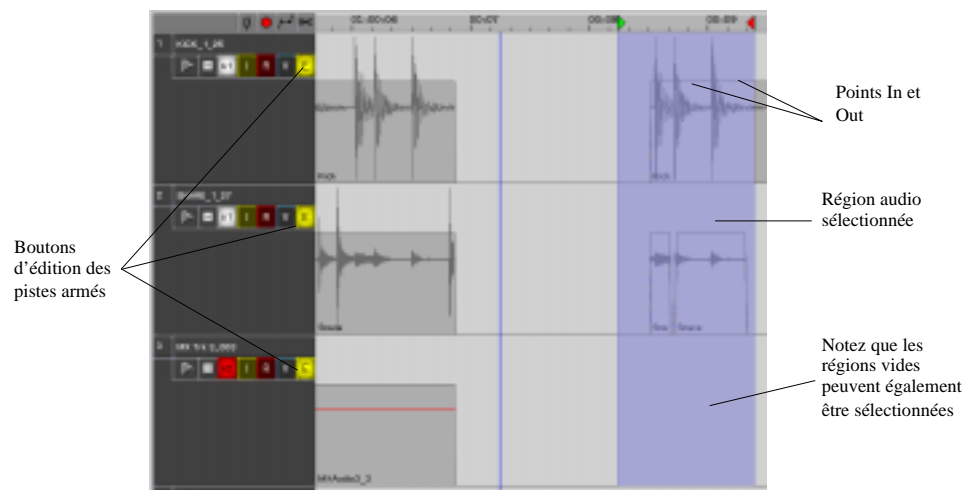
*

A_{stuce}

Pour désélectionner toutes les pistes à éditer tout en conservant les points In et Out, utilisez la fonction Deselect All (Désélectionner tout) du menu Edit ou la touche Esc.

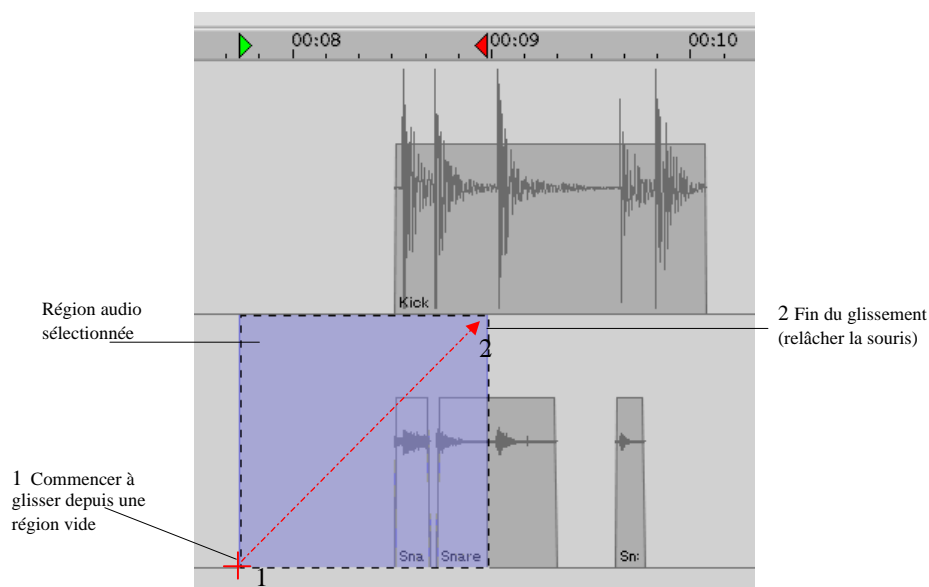
Outil de déplacement/réglage des événements (Drag and Trim)

L'outil Drag and Trim situé dans la fenêtre de transport () peut être utilisé pour sélectionner un événement ou un groupe d'événements et les déplacer vers une nouvelle position. Pour sélectionner un seul événement, il suffit de cliquer une fois dessus. Pour sélectionner un groupe d'événements, maintenez la touche Shift enfoncée et cliquez sur les événements souhaités. Lorsque vous sélectionnez des événements, les points In et Out sont automatiquement définis et les boutons d'édition des pistes automatiquement armés. Pour désélectionner un événement, maintenez la touche Shift enfoncée et cliquez sur l'événement sélectionné ; ou maintenez la touche Ctrl et cliquez sur l'événement sélectionné.




Vous pouvez sélectionner des événements supplémentaires en maintenant la touche Shift enfoncée, en cliquant sur une zone vide et en déplaçant le curseur sur les événements supplémentaires souhaités. Vous pouvez utiliser la même méthode pour désélectionner des événements, mais en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

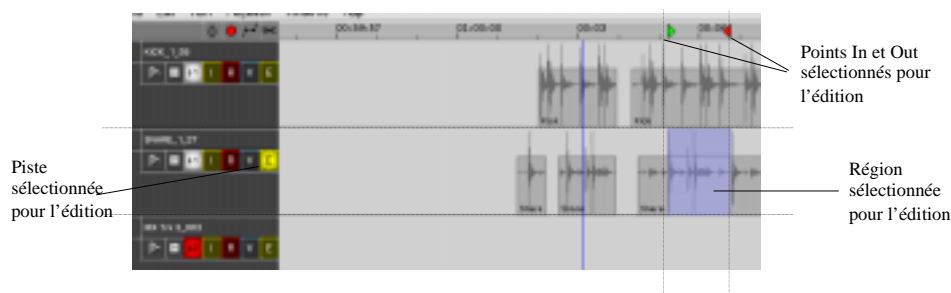
Pour sélectionner des événements, vous pouvez aussi cliquer sur une région vide et déplacer le curseur sur un événement ou un groupe d'événements. Utilisez la touche Esc pour annuler une sélection par cliquer-déplacer.





Boutons d'édition des pistes et points In/Out

Pour sélectionner une piste à éditer, cliquez sur le bouton d'édition de la piste concernée.

Le bouton d'édition s'allume alors en jaune . Ensuite, définissez les points In et Out comme décrit dans la section 4-9. La région sélectionnée s'affiche en surbrillance.



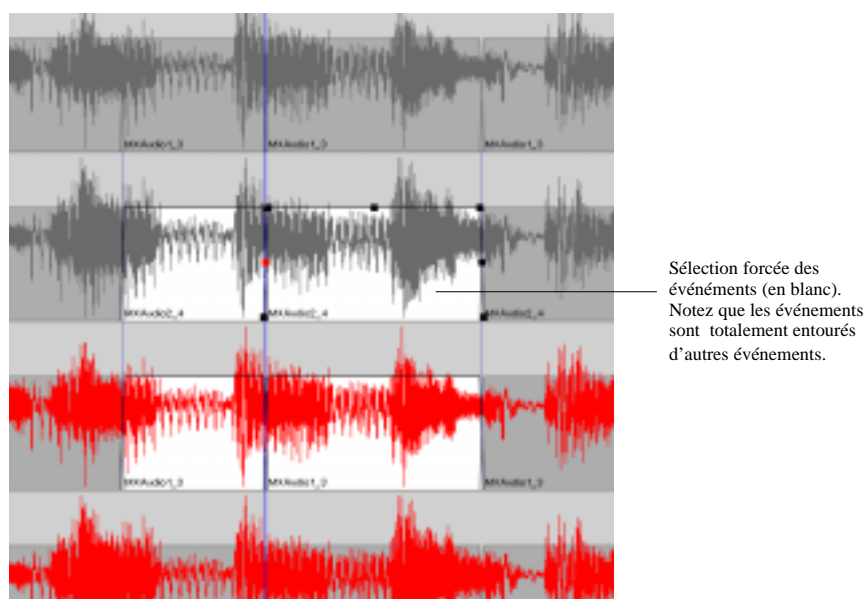
Astuce Pour armer ou désarmer toutes les pistes à éditer, cliquez sur le bouton Edit All (Editer tout) situé au-dessus du bouton d'édition de la piste 1 ().

Notez que lorsque l'ordinateur est en cours d'activité, le curseur de la souris prend la forme suivante : .

6-2

Forcer la sélection d'une région

Lorsque vous sélectionnez une région entourée d'événements (comme illustré ci-dessous) à l'aide de l'outil Drag and Trim, vous devez forcer la sélection pour éviter de déplacer les événements.



A l'aide de l'outil Drag and Trim, maintenez la touche R enfoncée et cliquez-glissez à gauche du premier événement à sélectionner. Un rectangle de sélection apparaît en surbrillance lorsque vous relâchez la souris.



Note : Il est inutile de forcer la sélection lorsque vous utilisez l'outil de sélection.

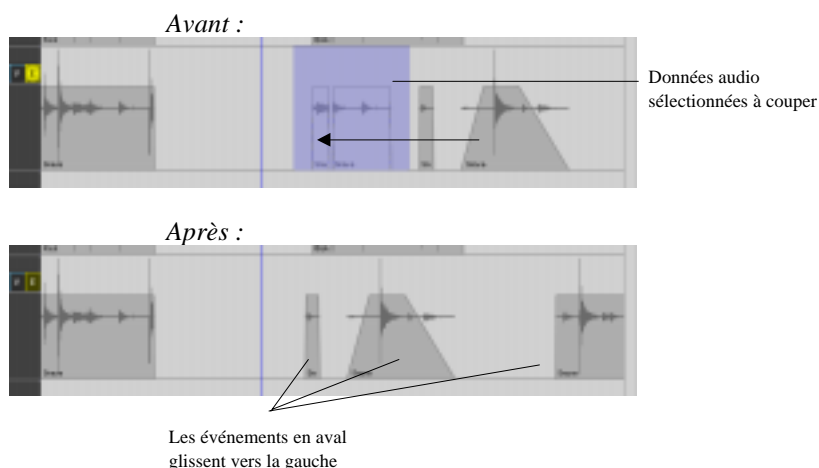
R_C

Sélection forcée d'une région : R + Clic + Glisser sur l'événement sous Microsoft Windows et sur Macintosh.

A_{stuce} La sélection d'une région peut être combinée à la touche Shift pour ajouter des événements ou à la touche Ctrl pour supprimer des événements de la sélection existante.

6-3 Couper

La fonction couper permet de supprimer des données audio entre les points In et Out et de faire glisser toutes les données audio en aval vers la gauche. Pour couper des données, sélectionnez la région souhaitée, puis cliquez sur Couper dans la barre d'édition ou sélectionnez Cut dans le menu Edit. Toute région audio coupée est sauvegardée dans le presse-papier.

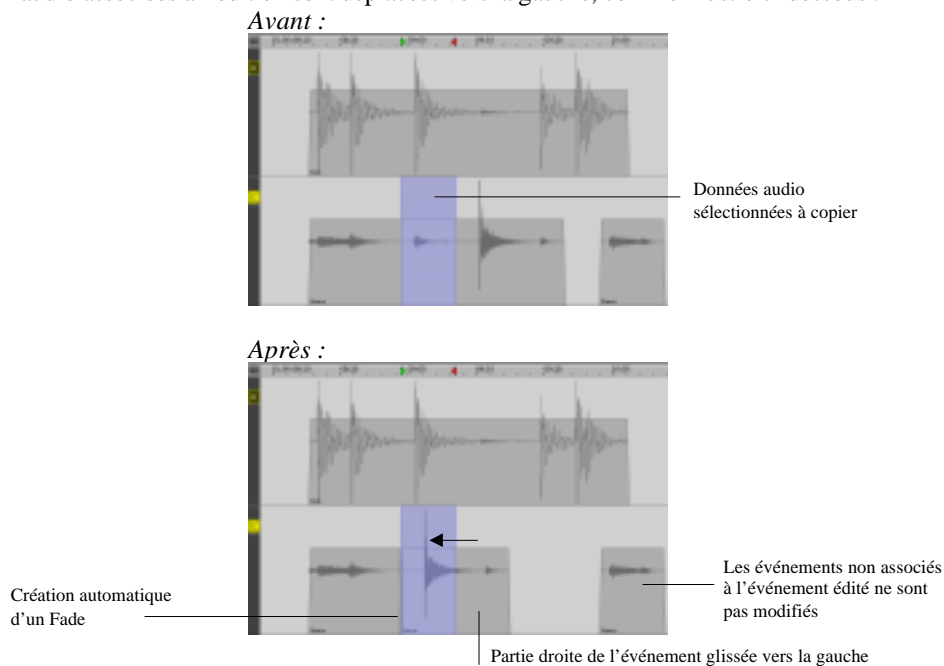


R_C Couper : Ctrl + X sous Microsoft Windows, Cmd + X sur Macintosh.

6-4

Coupe locale

La fonction de coupe locale déplace uniquement l'événement associé à l'édition. Les données audio associées à l'édition sont déplacées vers la gauche, comme illustré ci-dessous :



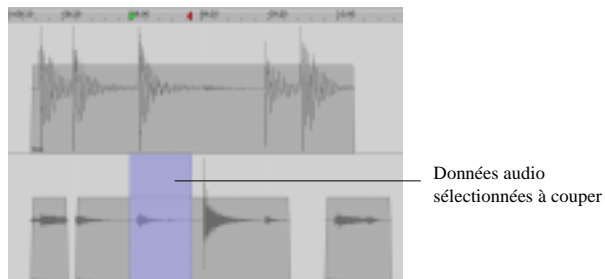
R_C Coupe locale : Ctrl + Shift + S sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + S sur Macintosh.

6-5

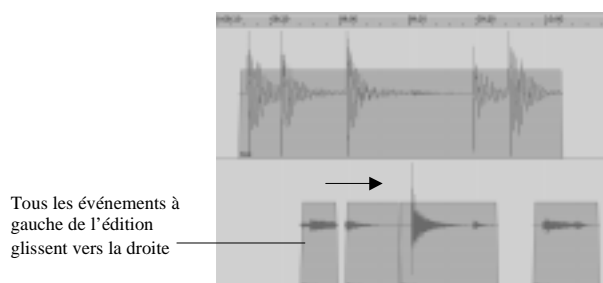
Coupe à gauche

La coupe gauche fait glisser vers la droite toutes les données situées à gauche de l'édition, comme illustré ci-dessous.

Avant :



Après :



R_C

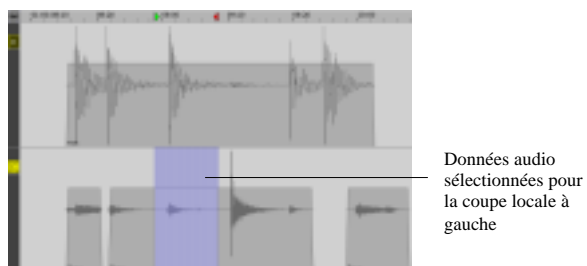
Coupe à gauche : Ctrl + Shift + X sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + X sur Macintosh

6-6

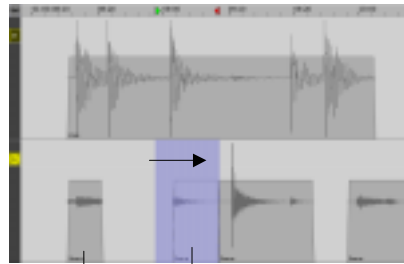
Coupe locale à gauche

La coupe locale à gauche est une coupe à gauche qui déplace uniquement l'événement associé à l'édition. Les données audio associées à l'édition se déplacent vers la droite.

Avant :



Après :



Les événements non associés à l'événement édité ne sont pas modifiés

La partie gauche de l'événement glisse vers la droite

R_C Coupe locale gauche : Ctrl + Shift + D sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + D sur Macintosh.

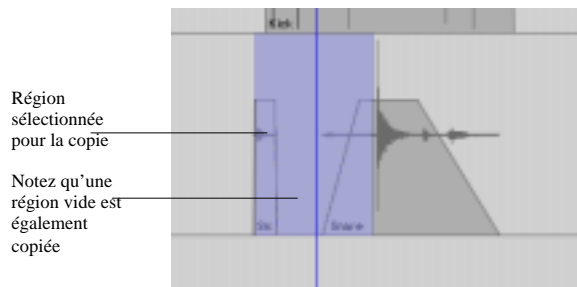
6-7

Copier

La fonction Copier permet de placer dans un emplacement du presse-papier les données audio sélectionnées, définies par les points In et Out et les boutons d'édition des pistes. Le contenu du presse-papier peut alors être collé ou inséré dans des pistes audio. Pour réaliser une copie, sélectionnez des données audio, puis cliquez sur le bouton Copier de la barre d'édition ou sélectionnez la fonction Copy dans le menu Edit.



Note : MX-View dispose de quatre emplacements de presse-papier. Pour plus de détails sur leur utilisation, veuillez vous référer à la section 7-9.



Région sélectionnée pour la copie

Notez qu'une région vide est également copiée

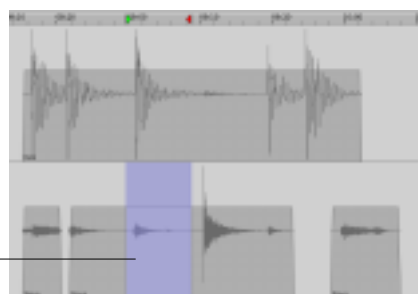
R_C Copier : Ctrl + C sous Microsoft Windows, Cmd + C sur Macintosh.

6-8

Coller

Pour toute commande Coller, les données doivent d'abord avoir été copiées dans le presse-papier. Lorsque vous avez défini le point In, vous pouvez coller ces données. La fonction Coller place le contenu du presse-papier sélectionné au point In, remplaçant les données audio qui se trouvent en aval.

Avant :

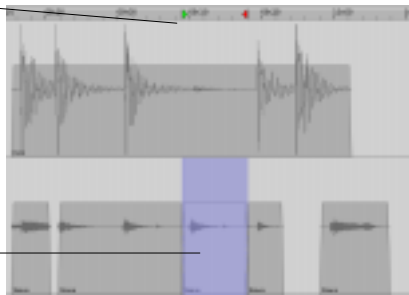


Région audio sélectionnée et copiée dans le presse-papier

Après :

Un nouveau point In est sélectionné

La région audio est collée, remplaçant les données audio existantes à droite du point In



Q_k

Coller : Ctrl + V sous Microsoft Windows, Cmd + V sur Macintosh

6-9

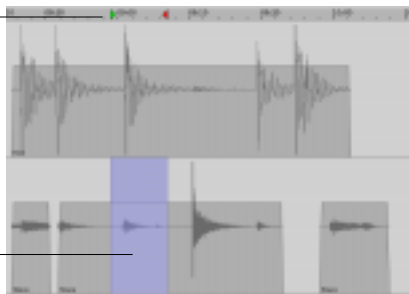
Coller à gauche

La commande Coller à gauche est similaire à la commande Coller, mais elle remplace les données situées à gauche du point In.

Avant :

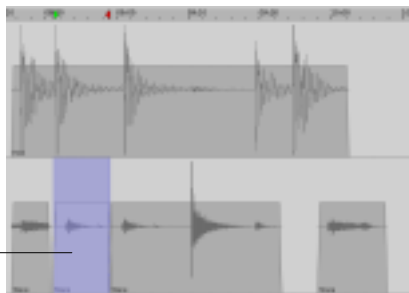
Point In sélectionné

Région audio sélectionnée et copiée dans le presse-papier



Après :

La région audio est collée, remplaçant les données existantes à gauche du point In



R_C

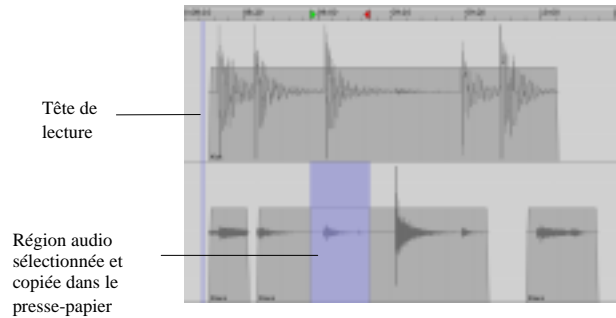
Coller à gauche : Ctrl + Shift + L sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + L sur Macintosh

6-10

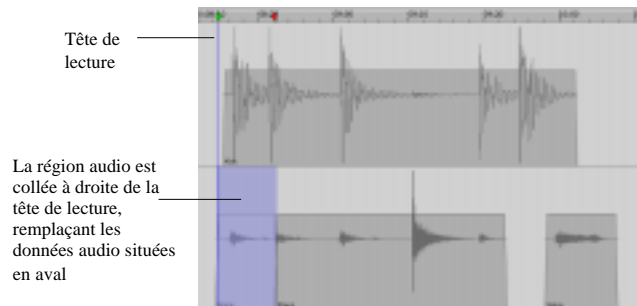
Coller sur la position de la tête de lecture

Cette commande d'édition place le point In au niveau de la tête de lecture et colle le contenu du presse-papier sur ce point.

Avant :



Après :



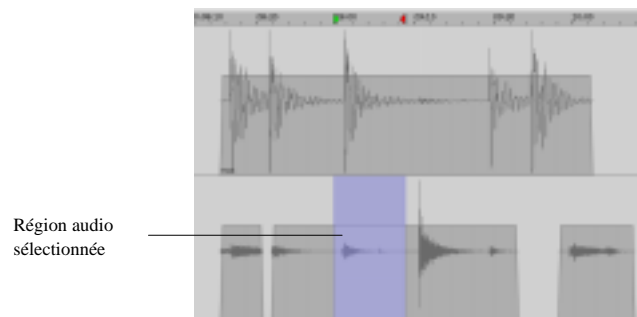
Coller sur la position de la tête de lecture : Ctrl + Shift + P sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + P sur Macintosh

6-11

Supprimer

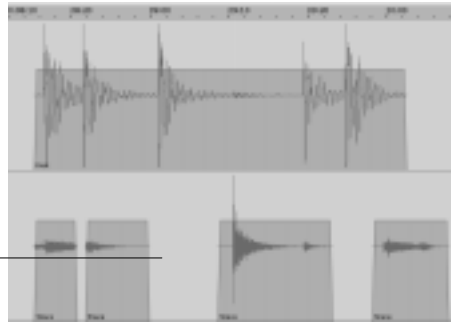
La commande Supprimer supprime les données audio situées entre les points In et Out, sans faire glisser les événements audio. La région supprimée est sauvegardée dans le presse-papier.

Avant :



Après :

Région audio
supprimée. Les autres
événements ne
sont pas déplacés.



R_C Supprimer : Ctrl + B ou Delete/Backspace (<-) sous Microsoft Windows, Cmd + B ou Delete/Backspace sur Macintosh

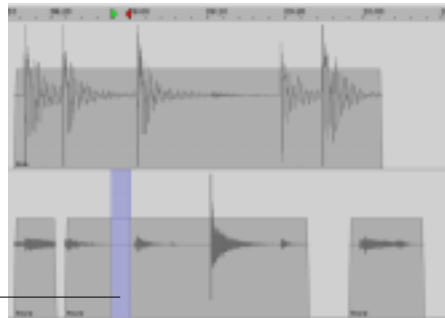
6-12

Ouvrir

La commande Ouvrir déplace les données audio situées entre les points In et Out vers la droite, laissant du silence entre les points In et Out.

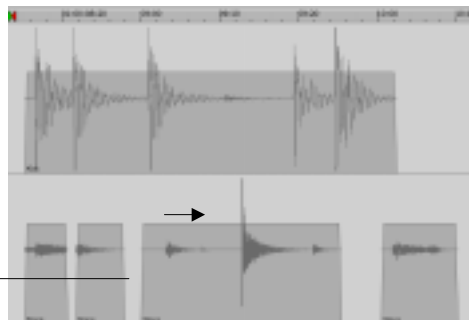
Avant :

Région audio
sélectionnée
pour la
commande
Ouvrir



Après :

L'édition ouvre une
zone vide entre les
points In et Out,
déplaçant les données
audio vers la droite



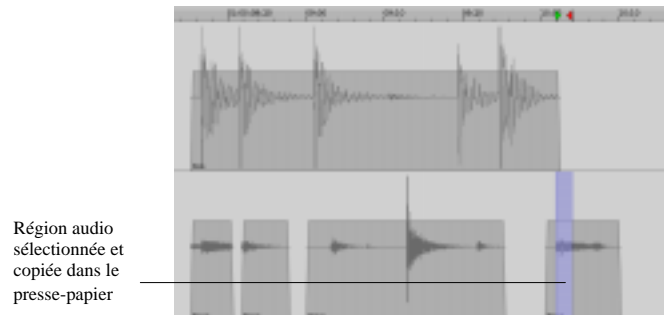
R_C Ouvrir : Ctrl + H sous Microsoft Windows, Cmd + H sur Macintosh

6-13

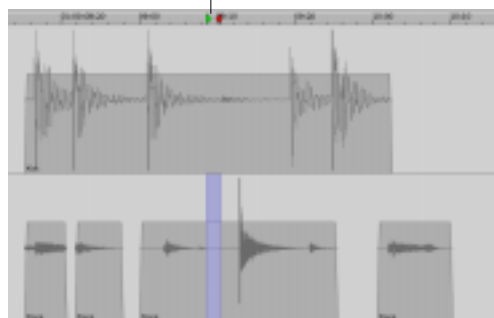
Insérer

La commande Insérer place les données audio du presse-papier sur le point In et déplace les données audio vers la droite.

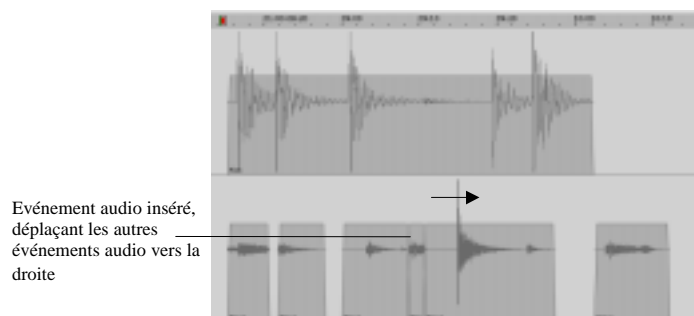
Avant :



Points In et Out sélectionnés pour l'insertion



Après :



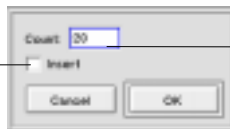
R_C

Insérer : Ctrl + I sous Microsoft Windows, Cmd + I sur Macintosh

Fonction Repeat Selection

Deux types de fonctions de répétition sont disponibles, Repeat Paste et Repeat Insert. Pour utiliser la fonction Repeat Paste ou Insert, déterminez les points In et Out, puis sélectionnez **Menu Edit → Repeat Selection**. Notez qu'il n'est pas nécessaire d'effectuer une copie pour la fonction Repeat, car les données répétées ne passent pas par le presse-papier. Saisissez le nombre de répétitions des données audio (champ Count) et sélectionnez Paste ou Insert. Avec la fonction Repeat Paste, les données collées à répétition remplacent les données audio existantes.

Option Repeat Insert. Par défaut, cette option n'est pas sélectionnée et la fonction Repeat Paste est en vigueur



Nombre de répétitions de la région audio

Avant :

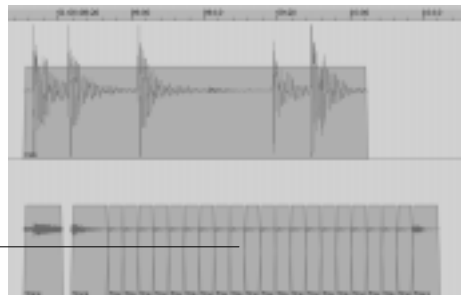
Région audio sélectionnée pour la répétition. Notez qu'il n'est pas nécessaire de copier cette région dans le presse-papier.

Nombre de répétitions du collage des données (20 dans cet exemple).



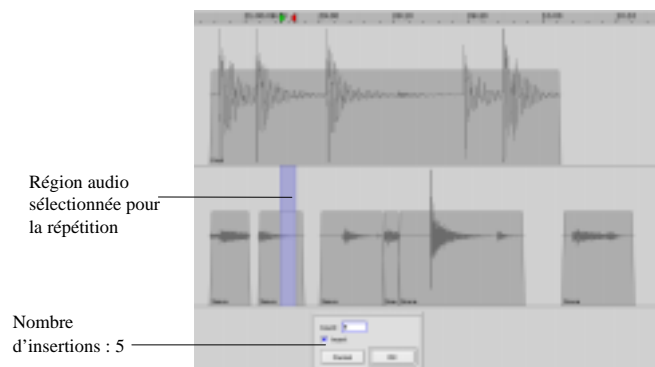
Après :

Région répétée 20 fois, remplaçant les données existantes en aval.

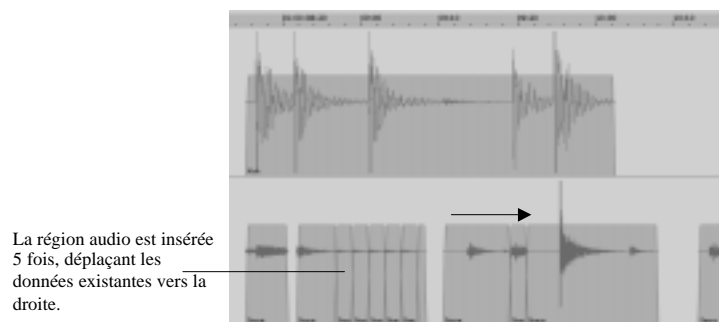


La fonction Repeat Insert est similaire à la fonction Repeat Paste, mais elle déplace les données audio en aval au lieu de les remplacer.

Avant :



Après:



R_C

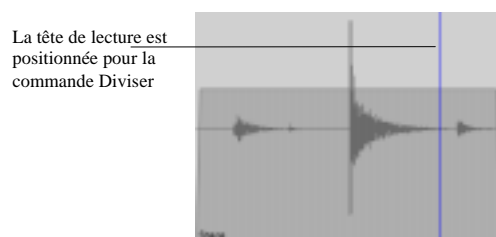
Répétition : Ctrl + R sous Microsoft Windows, Cmd + R sur Macintosh

6-15

Diviser

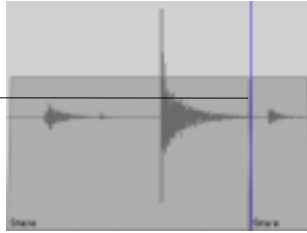
La commande Split sépare ou “divise” un événement audio en deux au niveau de la tête de lecture.

Avant :



Après :

La division est exécutée,
créant deux événements
séparés par un Crossfade



R_C Diviser : Ctrl + E sous Microsoft Windows, Cmd + E sur Macintosh

A_{stuce} Le fait d'activer les points de jonction (**Menu View → Splice Points**) crée une ligne de séparation plus prononcée entre les événements, ce qui permet plus facilement de visualiser les éditions Diviser, Séparer ou Isoler.

6-16

Séparer

La commande Séparer est similaire à la commande Split car elle sépare un événement audio. Cependant, la commande Séparer effectue une “division” au niveau des points In et Out, séparant un événement audio en trois événements.

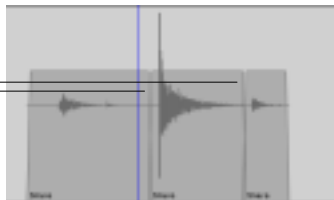
Avant :

Région audio
sélectionnée



Après :

L'événement audio est
séparé au niveau des
points In et Out



R_C Séparer : Ctrl + U sous Microsoft Windows, Cmd + U sur Macintosh

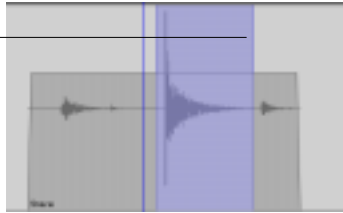
6-17

Isoler

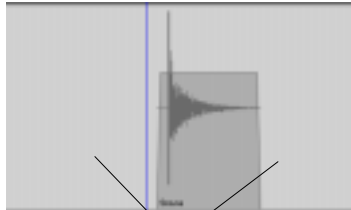
La commande Isoler supprime les données audio qui entourent les points In et Out, sans modifier les autres événements audio.

Avant :

Région audio
sélectionnée



Après :



L'isolation est exécutée, supprimant
les données audio situées à gauche et
à droite de l'événement.



Isoler : Ctrl + T sous Microsoft Windows, Cmd + T sur Macintosh

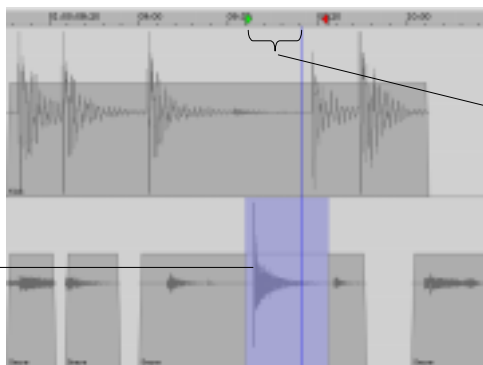
6-18

Fonction Sync Paste

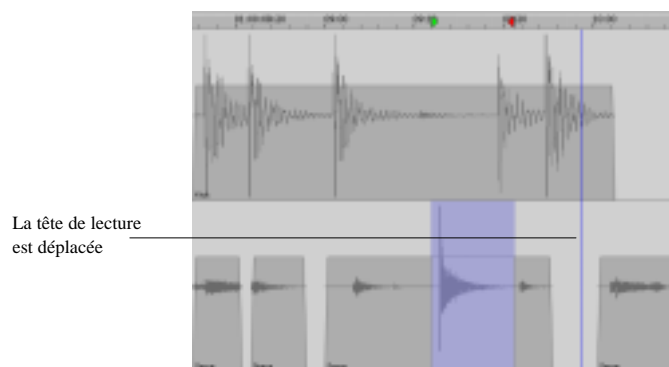
L'une des différences essentielles entre la fonction Sync Paste et la fonction Paste normale est qu'il n'est pas nécessaire de sélectionner un point In pour exécuter la fonction Sync Paste. En revanche, la tête de lecture est déplacée et les données audio du presse-papier sont collées au point In calculé par rapport à la tête de lecture. En d'autres termes, le collage des données est décalé de la distance qui sépare la tête de lecture du point In. Pour exécuter une commande Sync Paste, vous devez d'abord copier les données audio dans le presse-papier, en notant où se trouve le point In par rapport à la tête de lecture. Placez la tête de lecture sur la position souhaitée et exécutez la commande Sync Paste.

Avant :

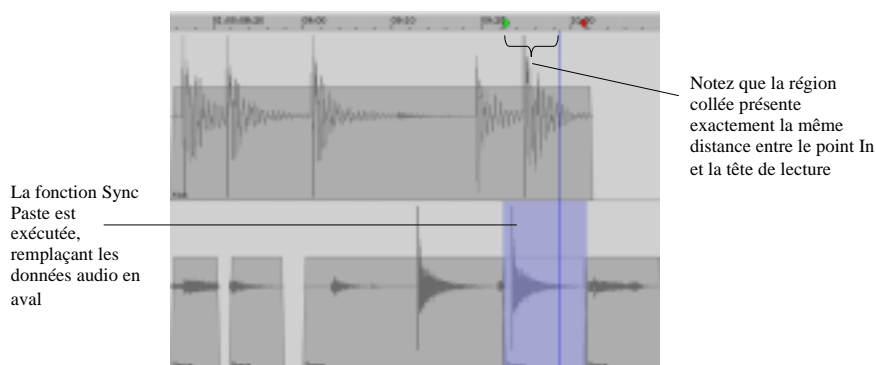
La région audio
sélectionnée est
copiée dans le
presse-papier



Notez la distance entre
le point In et la tête de
lecture



Après :



R_C Sync Paste : Ctrl + Shift + V sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + V sur Macintosh



Note : Sur le MMR, l'option Sync at Playhead doit être activée.

6-19

Fonction Sync Insert

La fonction Sync Insert est similaire à la fonction Sync Paste car l'édition est également référencée sur la position de la tête de lecture. Cependant, avec la fonction Sync Insert, la région audio insérée ne remplace pas les données audio existantes. Elle est simplement insérée, décalant les données existantes vers la droite.

R_C Sync Insert : Ctrl + Shift + I sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + I sur Macintosh

A_{stuce}

Les fonctions Sync Insert et Sync Paste sont très pratiques pour l'édition d'événements sur de la vidéo, comme placer le son d'un coup de feu sur la séquence vidéo d'une arme en cours de tir. Il suffit de placer la tête de lecture sur la crête de l'événement audio du coup de feu et d'effectuer une opération Sync Paste en plaçant la tête de lecture sur l'image d'une arme en cours de tir. D'autres applications permettent également de placer un son de batterie sur un passage vide.

6-20

Nudge

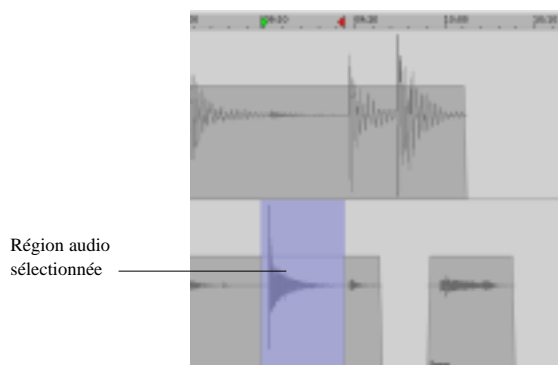
La valeur Nudge décale les données audio d'une valeur préprogrammée, déterminée dans le compteur Nudge de la fenêtre de transport.



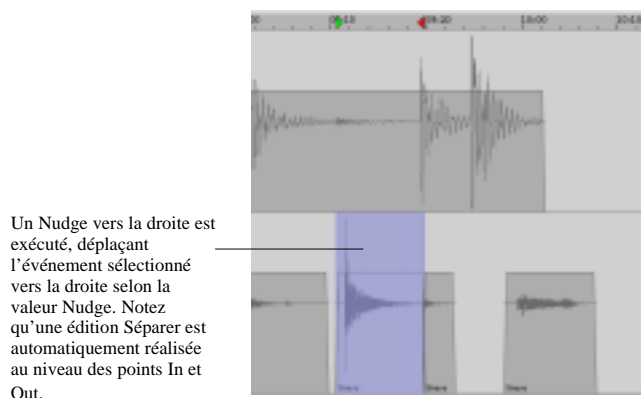
Les données audio peuvent être décalées plusieurs fois vers la gauche ou la droite à l'aide des touches + (plus) et - (moins). Les données décalées remplacent les événements audio existants.

Pour appliquer un Nudge, sélectionnez une région audio. Appuyez sur la touche + (plus) pour décaler les données audio vers la droite et sur la touche – (moins) pour les décaler vers la gauche.

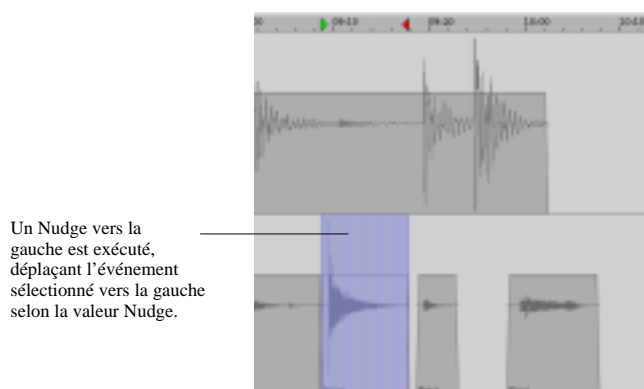
Avant :



Après un Nudge vers la droite :



Après un Nudge vers la gauche :



Un Nudge effectue automatiquement une division au niveau des points In et Out si ces points se trouvent à l'intérieur d'un événement audio.

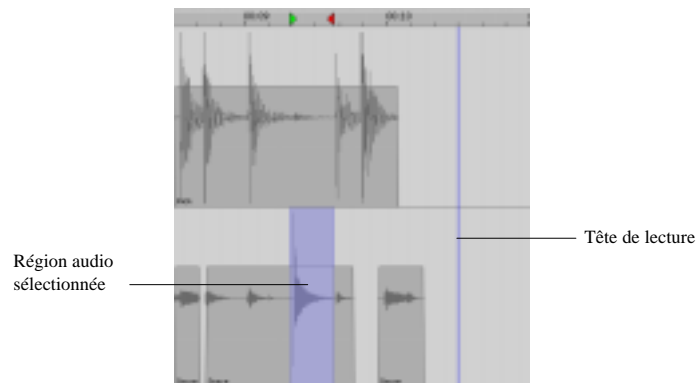
R_C Nudge vers la droite : + (plus) ou = (égal) sous Microsoft Windows, + (plus) ou = (égal) sur Macintosh
Nudge vers la gauche : - (moins) sous Microsoft Windows, - (moins) sur Macintosh

6-21

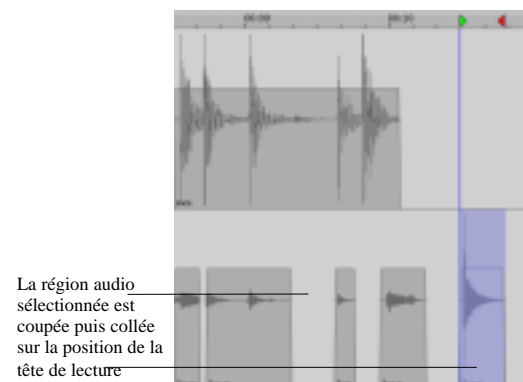
Point In sur la position de la tête de lecture (“In to Now”)

Cette fonction effectue d’abord une édition Séparer aux points In et Out définis (si nécessaire), puis elle colle l’événement sur la position de la tête de lecture. Pour exécuter cette fonction, sélectionnez les points In et Out, en vous assurant que le bouton d’édition des pistes concernées est activé. Placez la tête de lecture sur la position où vous souhaitez placer les données audio sélectionnées, puis sélectionnez “In to Now” dans le menu Edit.

Avant :



Après :



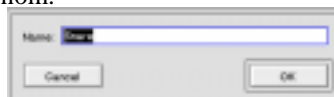
R_C

“In to Now” : Ctrl + M sous Microsoft Windows, Cmd + M sur Macintosh

6-22

Renommer les événements

Pour affecter un nouveau nom à un événement audio, double-cliquez sur cet événement à l’aide de l’outil Drag and Trim. Une fenêtre affiche en surbrillance le nom existant, vous permettant de modifier ce nom.



Note : Lorsque vous renommez un événement, cela ne modifie pas le nom du fichier audio se trouvant sur le disque.

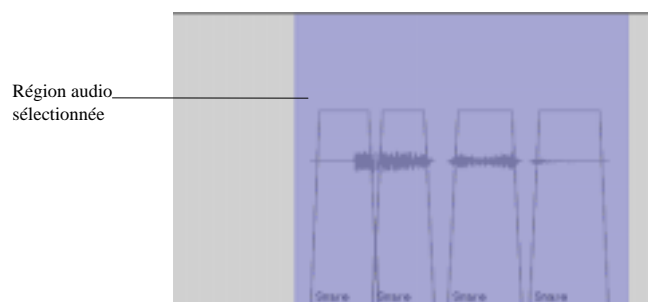
6-23

Fonction de fusion des événements

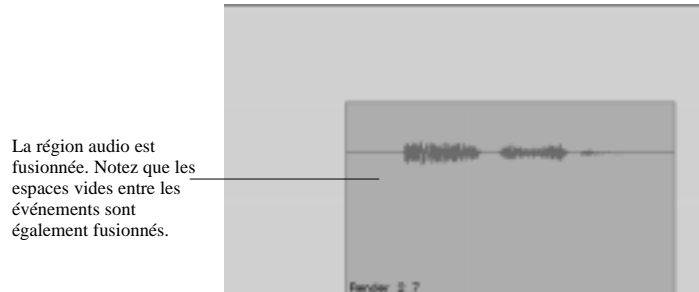
La fonction Render permet de créer un événement audio continu, ce qui s'avère très pratique pour augmenter les performances du disque. A l'instar de la fonction TapeMode Convert, la commande Render utilise les points In et Out comme points de départ et de fin. La fonction Render peut s'appliquer à des événements d'une même piste ou de plusieurs pistes. Lorsque la fonction est exécutée, le nouvel événement "fusionné" remplace les événements audio existants.

Pour exécuter la fonction Render, sélectionnez les événements souhaités et sélectionnez Render dans le menu Edit. Selon la durée et le nombre de pistes sélectionnées, il se peut que la procédure de fusion dure quelques minutes. Le curseur d'activité de l'ordinateur s'affiche durant cette procédure.

Avant :



Après :



R_C Render : Ctrl + Shift + R sous Microsoft Windows, Cmd + Shift + R sur Macintosh



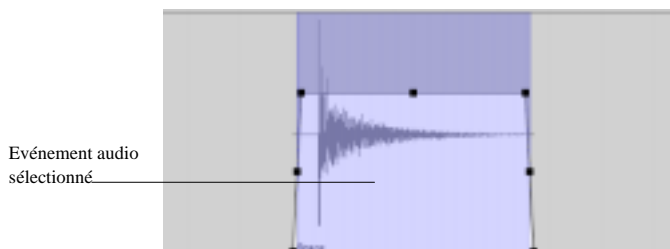
Note : La commande Render tient compte de l'automation du volume et du Mute. Le fichier audio qui vient d'être fusionné reflète les variations de volume.

6-24

Inversion des événements

La fonction Reverse “inverse” un événement ou une région audio, comme si ces données audio étaient lues à l’envers, mais sans modifier les pistes non sélectionnées. Le nouvel événement audio inversé remplace la région audio existante. Pour effectuer une inversion, sélectionnez la région ou les événements audio souhaités, puis sélectionnez la fonction Reverse du menu Edit. Selon la durée et le nombre des pistes sélectionnées, il se peut que l’inversion dure quelques minutes. Le curseur d’activité s’affiche durant cette procédure.

Avant :



Après :



6-25

Annulation et rétablissement

Le MX-2424 dispose de 99 niveaux d’annulation. Cela signifie qu’il peut annuler les 99 dernières éditions ou enregistrements réalisés. Les annulations sont uniquement possibles sur le projet en cours. Vous ne pouvez pas effectuer d’annulation sur un projet précédent. Les annulations ne sont pas sauvegardées avec le projet. La liste des annulations est supprimée à chaque fois que vous lancez un nouveau projet, que vous démontez un disque ou que vous placez le multipiste hors tension. Cliquez sur la touche Rétablir pour annuler une annulation. Les fonctions d’annulation et de rétablissement sont disponibles dans la barre d’édition, le menu Edit (Undo et Redo) ou sous forme de raccourcis clavier.

R_C

Annuler : Ctrl + Z sous Microsoft Windows, Cmd + Z sur Macintosh
Rétablir : Ctrl + Y sous Microsoft Windows, Cmd + Y sur Macintosh



Note : Le MMR est limité à 10 niveaux d’annulation.

6-26

Edition par glisser-déposer

L’édition par glisser-déposer permet d’éditer et de déplacer aisément les événements audio à l’aide de la souris et de différents raccourcis clavier. Tandis que l’outil de sélection permet surtout de sélectionner des régions audio, l’outil Drag and Trim permet de modifier la durée des événements et des Fades, de déplacer les événements audio, d’insérer et d’éditer des points d’automation du volume et de déplacer les marqueurs de localisation (l’automation du volume par points d’édition et le réglage des Fades sont détaillés dans le Chapitre 7).

Principes d'utilisation de l'outil Drag and Trim

Pour déplacer un seul événement, cliquez dessus et glissez-le vers la position souhaitée. Pour déplacer un groupe d'événements, cliquez sur le premier des événements, puis maintenez la touche Shift enfoncée et cliquez sur les autres événements du groupe, enfin, faites glisser le groupe sélectionné vers la position souhaitée. Notez que lorsque vous sélectionnez plusieurs événements, seul le dernier événement sélectionné dispose de poignées, même si la commande de modification de la durée s'applique à tous les événements sélectionnés. La procédure de modification de la durée des événements est détaillée dans le Chapitre 7.

L'outil Drag and Trim permet aussi d'accéder à des fonctions plus complètes. Tout en maintenant la touche Alt enfoncée, cliquez sur un événement pour le faire glisser. Cela crée une copie de l'événement, au lieu de le déplacer. Pour le coller, il suffit de relâcher la souris.

En maintenant la touche Ctrl enfoncée durant l'édition par glisser-déposer, vous pouvez déplacer les événements audio verticalement d'une piste à l'autre, sans les déplacer horizontalement. Cela s'avère particulièrement pratique lorsque vous souhaitez déplacer des données audio vers une autre piste tout en conservant la synchronisation.

R_C

Il est possible de changer temporairement d'outil grâce à différents raccourcis clavier. Le changement temporaire dure tant que vous maintenez la touche F6 ou F7 enfoncée. Lorsque vous relâchez la touche, le mode d'édition revient à son statut précédent.

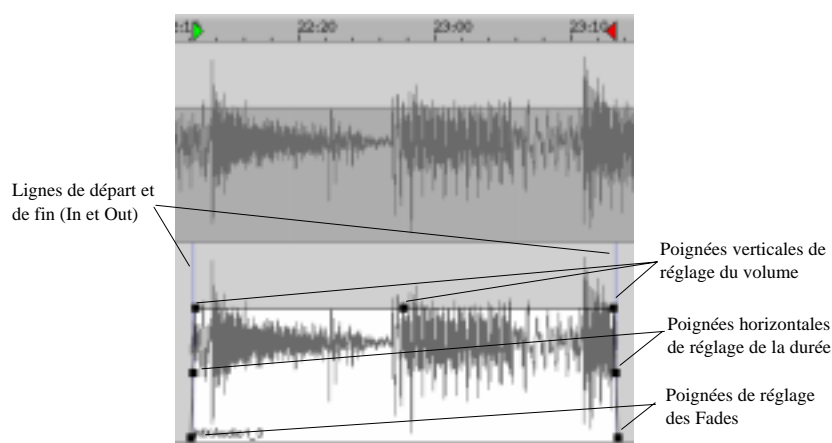
- Avec l'outil Drag and Trim, maintenez la touche F6 enfoncée pour passer temporairement à l'outil de sélection.
- Avec l'outil Drag and Trim, maintenez la touche F7 enfoncée pour passer temporairement à l'outil Zoom.
- Avec l'outil de sélection, maintenez la touche F6 enfoncée pour passer temporairement à l'outil Drag and Trim.
- Avec l'outil de sélection, maintenez la touche F7 enfoncée pour passer temporairement à l'outil Zoom.
- Les touches F6 et F7 peuvent être considérées comme des sélecteurs vers la gauche et vers la droite, respectivement, alternant temporairement entre les trois principaux outils de la fenêtre de transport : l'outil de sélection, l'outil Drag and Trim et l'outil Zoom.

Chapitre 7 : Edition avancée

Ce chapitre traite des fonctions d'édition avancées, dont les réglages de durée, de volume et de Fade des événements, la création de Fades et de Crossfades et l'utilisation de plusieurs presse-papiers.

7-1 Principes de réglage des événements

Pour régler les paramètres d'un événement, cliquez une fois dessus avec l'outil Drag and Trim. L'événement est sélectionné et présente sept poignées, comme illustré ci-dessous.



Note : Lorsque vous sélectionnez un événement à l'aide de l'outil de sélection, la sélection entre les points In et Out s'effectue en bleu. En outre, il n'est pas possible de régler la durée, le volume ou les Fades d'un événement à l'aide de l'outil de sélection.

7-2 Réglage horizontal

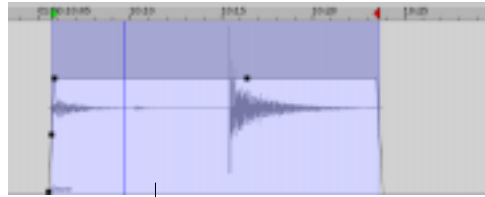
Le réglage horizontal modifie la durée de l'événement, sans le déplacer sur l'axe temporel. Pour régler la durée d'un événement audio, cliquez une fois sur l'événement de manière à afficher les poignées de réglage. Placez le curseur de la souris sur les poignées horizontales, de sorte que le curseur de réglage apparaisse (\leftrightarrow). Cliquez et faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite, puis relâchez la souris lorsque vous avez atteint la durée souhaitée.

Avant :



La poignée horizontale gauche est déplacée vers la gauche

Après :



La poignée de réglage est relâchée et l'événement est étendu vers la gauche. Notez que le point Out n'est pas modifié.



Note : Il n'est pas possible d'étendre un événement au-delà de la durée du fichier enregistré auquel il est associé. Si vous tentez de faire glisser le curseur de réglage vers la gauche ou la droite et qu'il reste bloqué, cela signifie que vous avez atteint la limite du fichier audio.

7-3

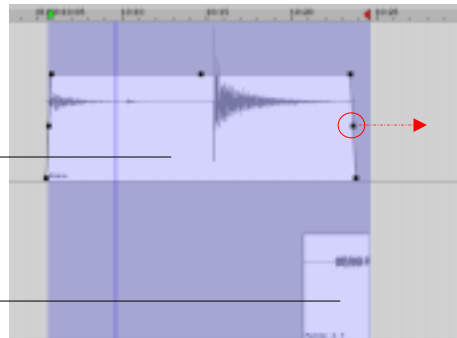
Réglage de la durée de plusieurs événements

Pour régler la durée de plusieurs événements à la fois, maintenez la touche Shift enfoncée et sélectionnez les événements à l'aide de l'outil Drag and Trim. Vous pouvez aussi utiliser l'outil Drag and Trim pour effectuer une édition par cliquer-glisser sur la zone comprenant les événements à sélectionner. Notez que seul le dernier événement sélectionné dispose de poignées de réglage, mais tous sont placés en surbrillance. Ensuite, utilisez les poignées du dernier événement sélectionné pour régler simultanément la durée de tous les événements sélectionnés.

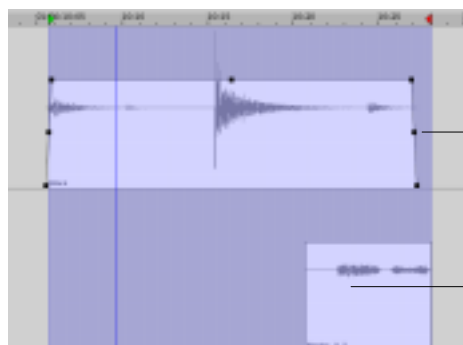
Avant :

Dernier événement sélectionné. Les poignées de réglage apparaissent sur cet événement.

Premier événement sélectionné



Après :



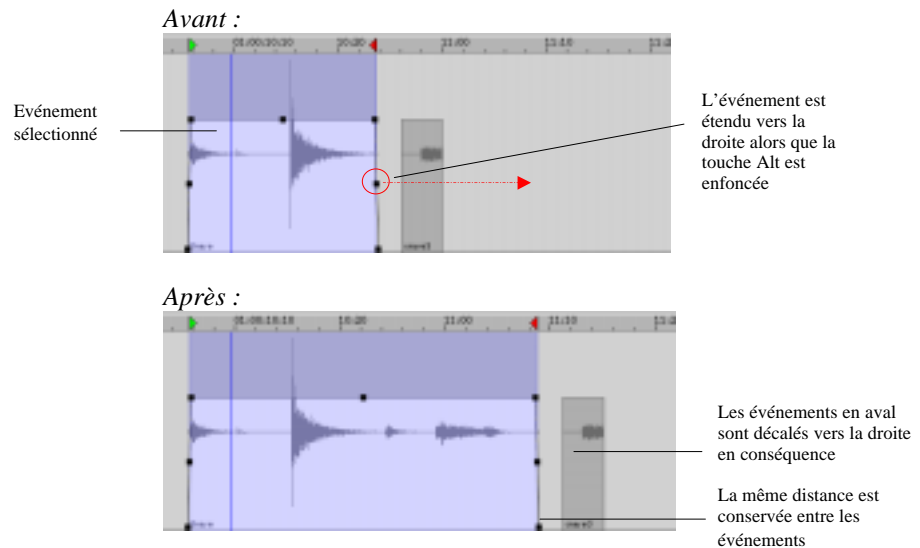
Le dernier événement sélectionné est déplacé vers la droite

Le premier événement sélectionné est également déplacé vers la droite

7-4

Modification de la durée d'un événement avec déplacement des données adjacentes

Cette fonction consiste à régler la durée d'un événement sélectionné en faisant glisser les données audio adjacentes vers la droite ou vers la gauche, selon le sens du réglage. Pour appliquer cette fonction, maintenez la touche Alt enfoncée, puis cliquez sur la poignée pour faire glisser la sélection.

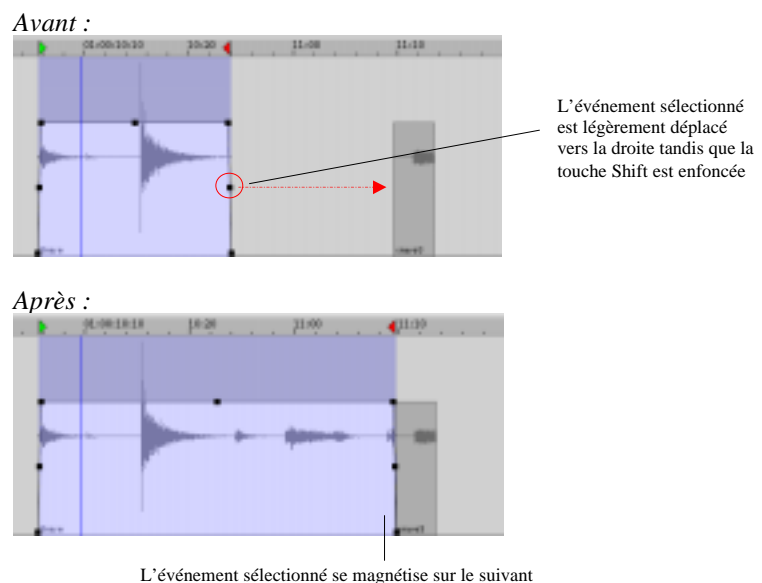


R_C Modification de la durée d'un événement avec déplacement des données adjacentes : Alt + Cliquer + Déplacer la poignée sous Microsoft Windows et sur Macintosh

7-5

Extension jusqu'à l'événement suivant

Cette fonction étend automatiquement la durée de l'événement sélectionné jusqu'à l'événement suivant sur la piste. Pour exécuter cette fonction, sélectionnez l'événement souhaité, maintenez la touche Shift enfoncée et faites légèrement glisser la poignée. Relâchez la souris. Le bord déplacé de l'événement sélectionné se magnétise automatiquement sur le début de l'événement suivant, de sorte que leurs bords se touchent.



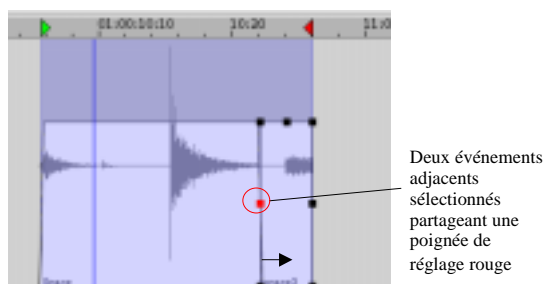
R_C Extension d'un événement jusqu'au suivant : Shift + Cliquer + Déplacer la poignée sous Microsoft Windows et sur Macintosh

7-6

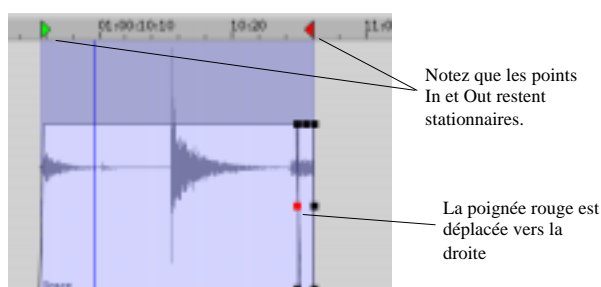
Fonction Lock Trim

Lorsque deux événements adjacents sont sélectionnés, une poignée de réglage rouge apparaît entre les deux événements, comme illustré ci-dessous. Cette poignée de réglage permet de déplacer le bord partagé par les deux événements. Pour exécuter cette fonction, sélectionnez d'abord deux événements adjacents. Faites ensuite glisser la poignée rouge située sur le bord partagé des événements, puis relâchez la souris quand vous le souhaitez.

Avant :



Après :



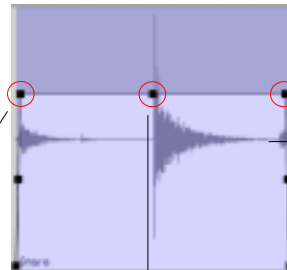
7-7

Réglage du volume des événements

Sur MX-View, deux méthodes permettent de modifier le volume des données audio : l'automation du volume par points d'édition et le réglage du volume à l'aide des poignées de réglage. L'automation du volume, détaillée dans la section 8-4, implique la création et le déplacement de points d'édition afin de faire varier le volume d'une piste. Il s'agit de la plus souple des deux méthodes. Le réglage du volume à l'aide des poignées de réglage est une méthode rapide vous permettant de modifier le volume d'un événement ou d'un groupe d'événements. Notez que ces deux méthodes peuvent être utilisées simultanément.

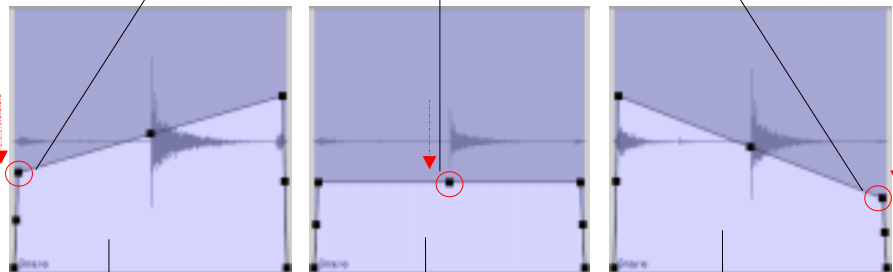
Les trois poignées de réglage du volume peuvent être utilisées pour augmenter ou diminuer le volume d'un événement. Pour afficher les poignées de réglage du volume d'un événement, cliquez sur l'événement souhaité de sorte qu'il se place en surbrillance. Cliquez et faites glisser la poignée souhaitée.

Avant :



L'événement est sélectionné

Après :



La poignée gauche de réglage du volume est déplacée vers le bas. Notez la modification de la forme d'onde reflétant la baisse de volume.

La poignée centrale de réglage du volume est déplacée vers le bas. Notez la modification de la forme d'onde reflétant la baisse de volume.

La poignée droite de réglage du volume est déplacée vers le bas. Notez la modification de la forme d'onde reflétant la baisse de volume.

A_{stuce}

Pour apporter un réglage fin au volume, maintenez la touche Ctrl enfoncée tandis que vous cliquez-déplacez la poignée.

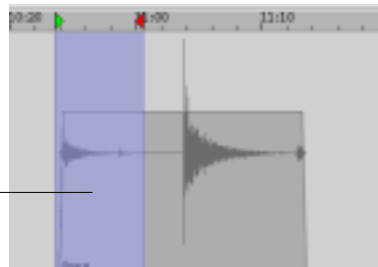
7-8

Fades et Crossfades

Création de Fades :

Pour créer un fondu entrant (Fade-In), utilisez l'outil de sélection pour sélectionner un point In à gauche de l'événement et un point Out à l'intérieur de l'événement.

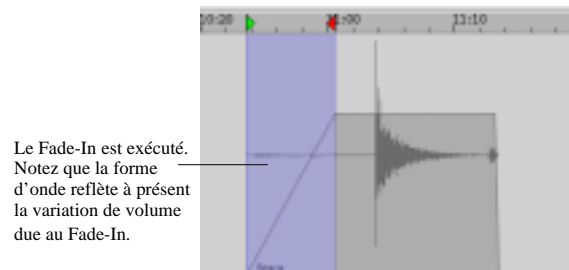
Avant :



Région audio sélectionnée pour le Fade-In

Cette zone est placée en surbrillance. La durée de la sélection détermine la durée du Fade. Cliquez sur le bouton Fade de la barre d'édition ou utilisez le raccourci clavier correspondant.

Après :



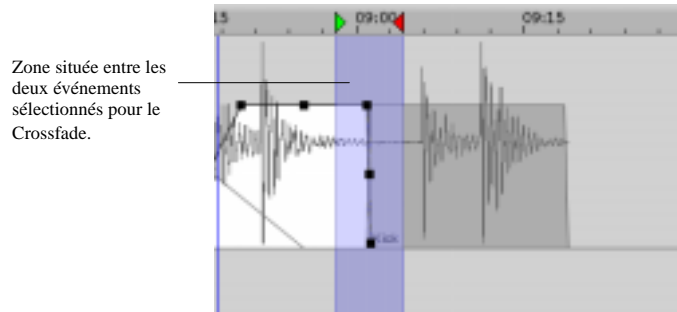
Procédez de la même manière pour réaliser un fondu sortant (Fade-Out), mais placez le point In à l'intérieur de l'événement et le point Out à droite de l'événement.

R_C Fade : Ctrl + F sous Microsoft Windows, Cmd + F sur Macintosh

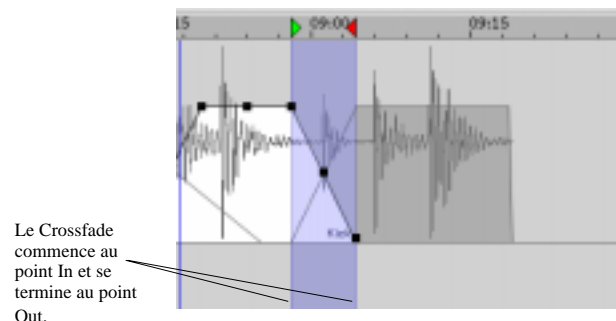
Création de Crossfades :

Pour créer un Crossfade, utilisez l'outil de sélection pour sélectionner un point In à l'intérieur de l'événement de gauche et un point Out à l'intérieur de l'événement de droite. La zone est placée en surbrillance. Cliquez sur le bouton Fade ou utilisez le raccourci clavier correspondant pour créer le Crossfade.

Avant :

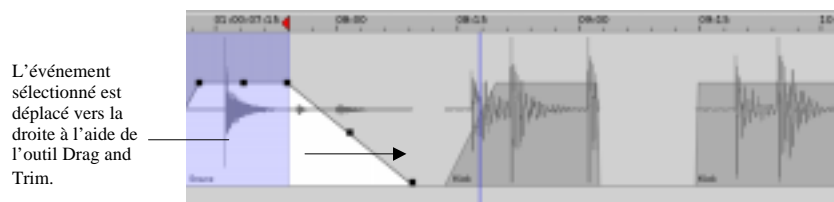


Après :

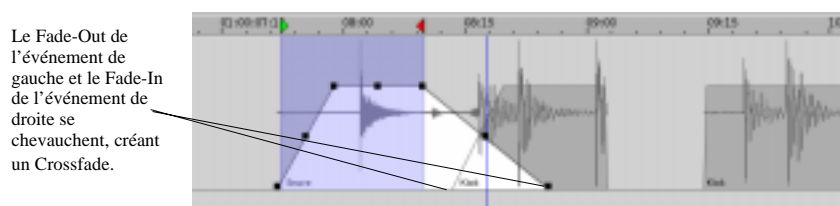


Vous pouvez aussi créer un Crossfade en faisant glisser un événement avec Fade-Out vers un événement avec Fade-In. Cliquez simplement sur l'événement de gauche avec l'outil Drag and Trim, puis faites-le glisser vers l'événement suivant.

Avant :



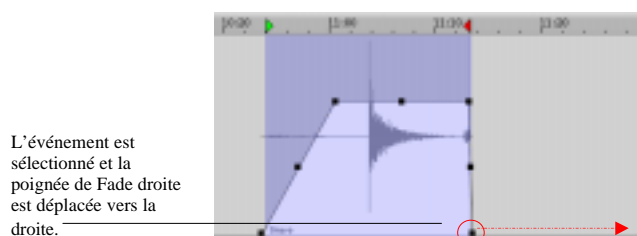
Après :



Réglage de la durée des Fades

Vous pouvez régler la durée des Fades à l'aide des poignées correspondantes. Pour accéder à ces poignées, cliquez une fois sur l'événement souhaité à l'aide de l'outil Drag and Trim. Déplacez la souris sur la poignée de Fade souhaitée de sorte que le curseur se transforme en une double-flèche. Cliquez-déplacez la poignée pour régler la durée du Fade.

Avant :



Après :



7-9

Presse-papiers multiples

Sur MX-View, vous pouvez sauvegarder des données dans un maximum de quatre presse-papiers indépendants et sélectionnables depuis la barre d'édition.



Sauvegarde de données dans le presse-papier :

Cliquez sur le presse-papier de destination de façon à le sélectionner. Sélectionnez une région ou un événement audio, puis choisissez une commande d'édition qui placera les données sélectionnées dans le presse-papier (commande Couper, Copier ou Supprimer). Vous pouvez ensuite sélectionner un autre numéro de presse-papier et exécuter une autre commande de Couper, Copier ou Supprimer.

Utilisation du contenu du presse-papier :

Sélectionnez d'abord le presse-papier souhaité. Choisissez alors une commande de type Coller ou Insérer pour placer le contenu du presse-papier dans la fenêtre principale de MX-View. Vous pouvez ensuite sélectionner un autre presse-papier et exécuter une autre commande de type Coller ou Insérer.

Tous les presse-papiers conservent leurs données d'un projet à l'autre. Cependant, ces données sont supprimées lorsque le MX-2424 est placé hors tension ou lorsque vous exécutez la commande de démontage (Unmount) ou de nettoyage (Disk Cleanup) du disque dur.



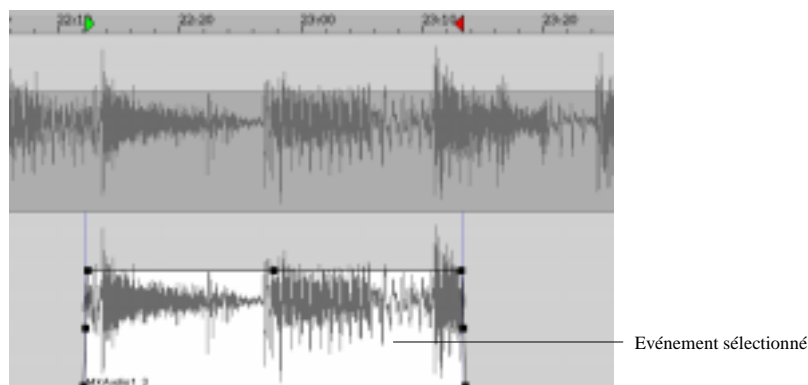
Note : Si aucun presse-papier n'est sélectionné, les données sont placées par défaut dans le presse-papier n° 1 (presse-papier par défaut).

7-10

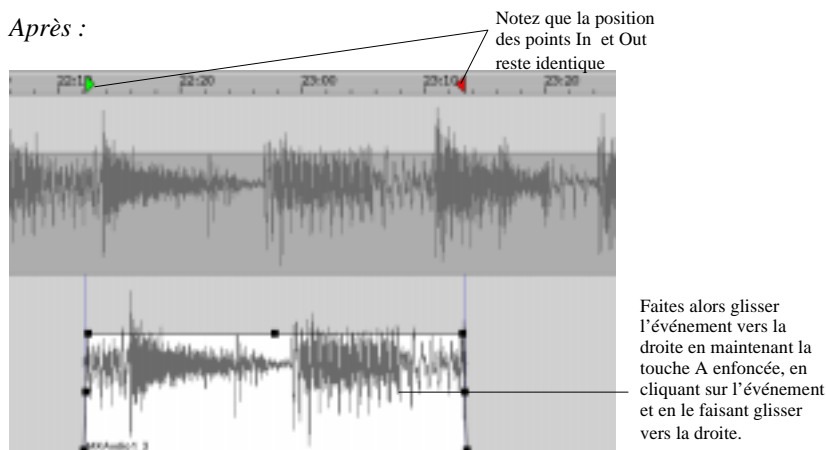
Glissement des données d'un événement

Cette fonction permet de faire glisser les données audio vers la gauche ou vers la droite sans déplacer les points In et Out. Pour exécuter cette fonction, sélectionnez un événement, maintenez la touche A enfoncée et cliquez-déplacez l'événement sélectionné. Notez que vous devez utiliser l'outil Drag and Trim pour cette fonction.

Avant :



Après :

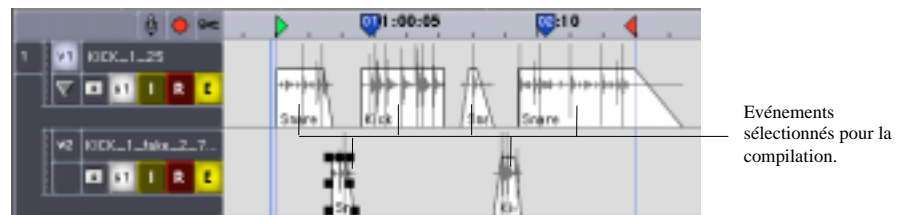


Cette fonction conserve la position des points In et Out tout en faisant glisser les données audio vers la gauche ou la droite à l'intérieur de l'événement sélectionné. Les données audio situées hors des points In et Out ne sont pas modifiées.

7-11

Fonction Compile

La fonction Compile crée une piste virtuelle "compilée" à partir d'événements audio sélectionnés parmi des pistes virtuelles sélectionnées. En maintenant la touche Shift enfoncée, sélectionnez des événements individuels à l'aide de l'outil Drag and Trim. Notez que vous pouvez uniquement sélectionner des événements situés dans un groupe de pistes virtuelles.



Dans le menu Edit, sélectionnez la fonction Compile. Saisissez un nouveau nom pour la piste compilée à créer.

Une nouvelle piste virtuelle comprenant les événements compilés est alors créée.



Note : Plus les événements sont situés vers le haut, plus ils sont prioritaires en cas de chevauchement des événements lors de la compilation.

Chapitre 8 : Utilisation avancée

Le Chapitre 8 traite de manière approfondie des groupes, des marqueurs de localisation, des afficheurs de niveau, ainsi que de l'automation du volume et des Mutes.

8-1 Utilisation des groupes (N/C)

Cette fonction sera disponible dans une mise à jour ultérieure.

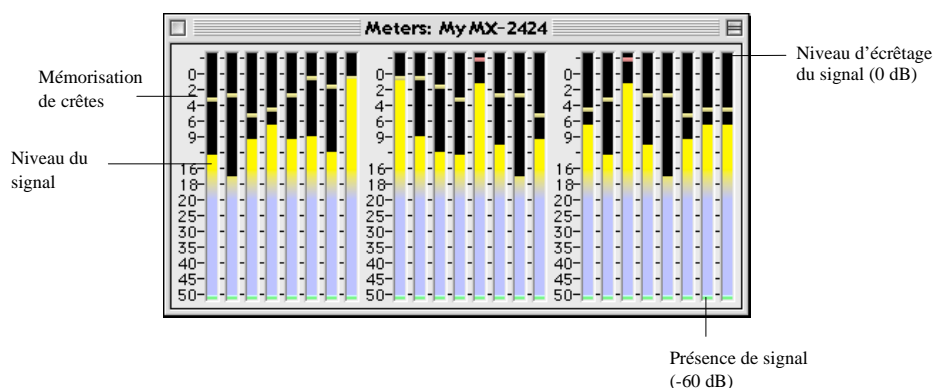
8-2 Utilisation des marqueurs de localisation

Note : La fenêtre des marqueurs de localisation sera disponible sur une mise à jour ultérieure. Cette fenêtre permettra de nommer, supprimer et déplacer les marqueurs de localisation. Pour l'instant, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier suivants :

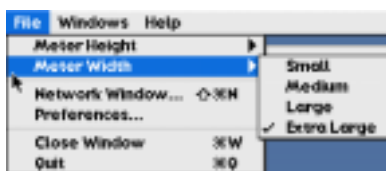
- R_C** Créer un nouveau marqueur :
Touche Return sous Microsoft Windows et sur Macintosh
- R_C** Créer des marqueurs spécifiques :
La touche C suivie de deux chiffres spécifiant un emplacement mémoire particulier sous Microsoft Windows et sur Macintosh
- R_C** Localisation d'un marqueur spécifique :
La touche V suivie de deux chiffres spécifiant un emplacement mémoire particulier sous Microsoft Windows et sur Macintosh

8-3 Afficheurs de niveau

La fenêtre Meters présente 24 afficheurs indiquant l'amplitude de niveau du signal audio, comme en façade du MX-2424.



Dans le menu File de la fenêtre Meters, vous pouvez configurer la hauteur et la largeur de la fenêtre Meters.



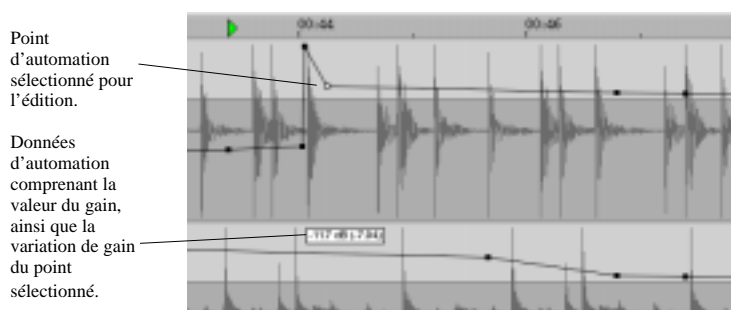
Notez qu'avec des fréquences d'échantillonnage x 2 (88,1 - 96 kHz), il ne s'affiche que 12 afficheurs de niveau par MX-2424.

Automation du volume par points d'édition

L'automation du volume par points d'édition permet de créer et de déplacer des points d'édition pour faire varier le volume d'une piste. Chaque piste individuelle dispose de ses propres données d'automation du volume. Le principe est similaire à celui des systèmes d'automation des Faders que l'on peut trouver sur les consoles de mixage.

Création de points d'automation :

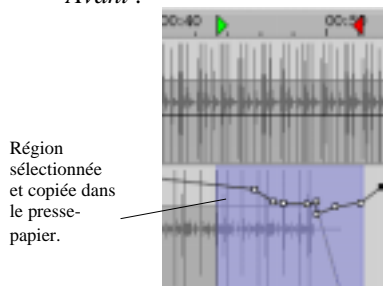
Pour commencer une automation du volume, cliquez sur le bouton d'automation du volume (🔊) de la barre d'édition, puis sélectionnez l'outil Drag and Trim. Pour créer un point d'automation, cliquez dans la piste souhaitée puis faites glisser le point sur le niveau souhaité. Un petit cadre comprenant la valeur du gain (ainsi que la variation du gain entre parenthèses) apparaît à l'écran pour vous aider à trouver le niveau souhaité de manière précise. Pour ajuster un point d'édition existant, cliquez sur ce point de sorte qu'il s'affiche en blanc, puis faites-le glisser verticalement ou horizontalement sur la piste. Pour apporter un réglage plus fin à un point d'édition existant, effectuez une édition par cliquer-déplacer.



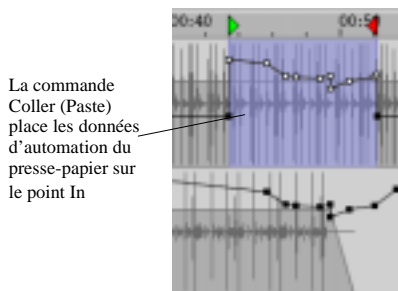
Edition des points d'automation :

Lorsque les données d'automation d'un point d'édition sont affichées, l'édition des données audio est verrouillée. Seules les données des points d'automation peuvent être modifiées. Cependant, les données d'automation peuvent également être éditées (copier, coller, supprimer, etc.) lorsque vous utilisez l'outil de sélection. Utilisez l'outil de sélection pour sélectionner les données d'automation à éditer. La région apparaît en surbrillance et les points d'automation s'affichent en blanc. Vous pouvez à présent effectuer les éditions souhaitées (Nudge, copier, coller, etc.). Pour supprimer des points d'automation, sélectionnez-les puis appuyez sur la touche Delete/Backspace.

Avant :



Après :




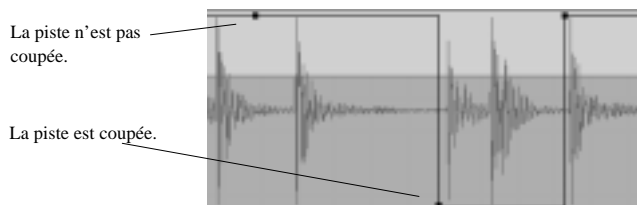
A_{stuce} Vous pouvez copier et coller les données d'automation en aval d'un morceau ou d'une piste à l'autre lorsque vous utilisez l'outil de sélection. Ainsi, il est facile d'affecter la même automation du volume à un refrain ou un couplet !

R_C Autres raccourcis clavier pratiques pour l'automation du volume par points d'édition :
 Shift-Cliquer : Sélection de points d'automation supplémentaires
 Alt-Cliquer & Déplacer : Copie de points d'automation
 Shift-Cliquer & Déplacer : Conserver le gain ou la position temporelle durant la modification de la durée ou la copie.

8-5

Automation des Mutes

L'automation des Mutes vous permet de couper ou non chaque piste individuelle, pratiquement comme les boutons Mute d'une console de mixage automatisée. Pour utiliser l'automation des Mutes, cliquez d'abord sur le bouton d'automation des Mutes () situé dans la barre d'édition, puis sélectionnez l'outil Drag and Trim. Un point d'automation de Mute peut se trouver en haut (piste non coupée) ou en bas (piste coupée). Pour créer un point de Mute, cliquez dans la piste souhaitée et faites glisser le point vers le haut ou vers le bas de la piste. Vous pouvez aussi faire glisser le point d'automation de Mute vers la gauche ou vers la droite.



Les règles d'édition des données d'automation décrites plus haut dans la section 8-4, Automation du volume, s'appliquent également à l'automation des Mutes.

R_C Les raccourcis clavier suivants simplifient la sélection de l'édition des formes d'ondes, de l'automation du volume ou de l'automation des Mutes.



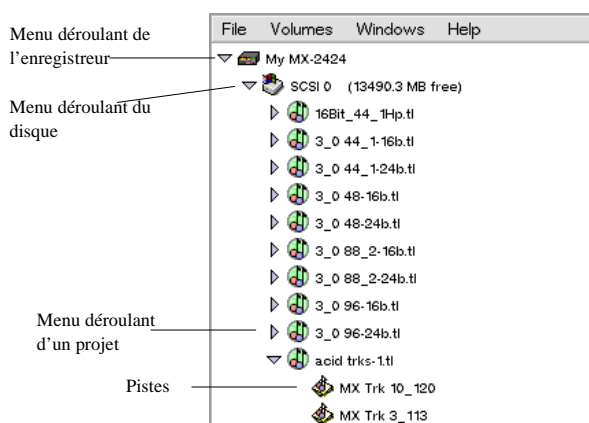
F8 : Edition des événements
 F9 : Edition de l'automation du volume
 F10 : Edition de l'automation des Mutes

Chapitre 9 : Projets et utilitaires

Le Chapitre 9 traite de la gestion des projets et du disque, du chargement et de la Smart Copy des projets à la sauvegarde/restauration par Ethernet. Vous y trouverez également toutes les informations concernant les préférences et les utilitaires du disque, dont les fonctions de nettoyage du disque, d'initialisation, de formatage de bas niveau, et plus encore.

9-1 Chargement des projets

La fenêtre Project/Track affiche tous les disques, projets et pistes disponibles sur chaque MX-2424 ou MMR/MMP en réseau. Les flèches de menu permettant d'afficher ou de masquer les éléments contenus. Pour charger un projet, accédez à la fenêtre Project/Track et cliquez sur le menu de l'appareil souhaité de sorte que tous les disques connectés s'affichent. Cliquez sur la flèche de menu du disque (SCSI ID) pour afficher tous les projets existants sur ce disque. Pour charger un projet, double-cliquez sur le nom ou l'icône du projet souhaité. Notez qu'un seul clic sur la flèche de menu d'un projet permet d'afficher toutes les pistes qu'il contient.



9-2 Utilitaires des projets

Pour exécuter un utilitaire de projet, comme la fonction Smart Copy, Rename ou la conversion TapeMode, un projet doit être sélectionné dans la fenêtre Project/Track. Notez que la progression de l'opération et un bouton d'annulation se trouvent en bas de la fenêtre Project/Track.

Fonction Smart Copy :

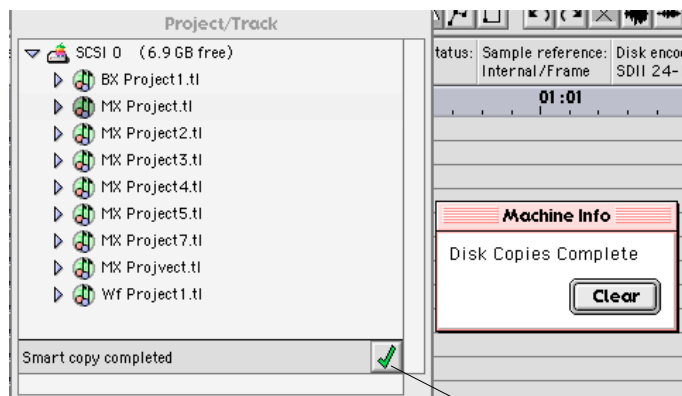
Pour effectuer une Smart Copy, sélectionnez le projet souhaité, puis sélectionnez la **fenêtre Project/Track → Menu File → Smart Copy**. Une fenêtre apparaît, permettant de renommer le projet (champ Project name) et de choisir le disque de destination (menu déroulant Destination device) (identifiant du disque SCSI).



A_{stuce}

Il est également possible d'effectuer la Smart Copy d'un projet en sélectionnant le projet dans la fenêtre Project/Track, puis en le faisant glisser sur un autre disque.

Lorsque vous avez lancé une procédure de Smart Copy, la progression est indiquée sous forme de pourcentage en bas de la fenêtre Project/Track. Lorsque la tâche est terminée, un message apparaît et une marque (v) apparaît en face de l'opération. Notez que lorsque vous cliquez sur l'opération réalisée, elle disparaît de la liste.



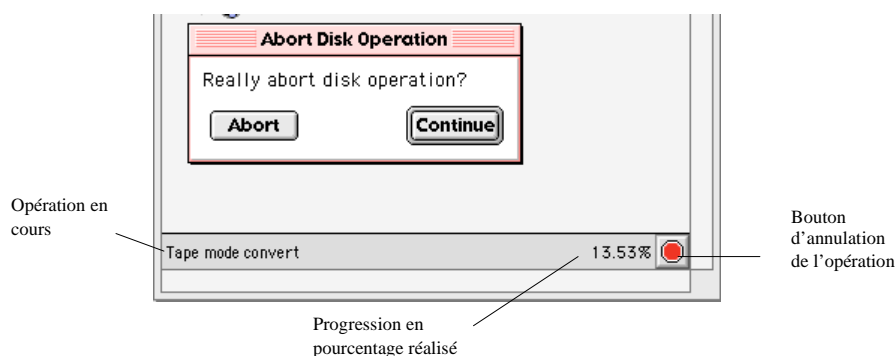
Cliquez sur cette marque pour supprimer le message de la fenêtre.

Fonction Tape Mode Convert :

Pour appliquer la fonction Tape Mode Convert, sélectionnez le projet souhaité, puis sélectionnez **Fenêtre Project/Track → Menu File → Tape Mode Convert**. Une fenêtre apparaît, vous invitant à choisir le disque de destination (identifiant du disque SCSI).

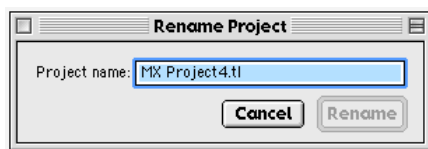


Comme avec la fonction Smart Copy, la progression s'affiche sous forme de pourcentage en bas de la fenêtre et vous disposez également d'un bouton d'annulation de l'opération. Si vous appuyez sur ce bouton d'annulation, une invite vous demande de confirmer l'opération avant de continuer.



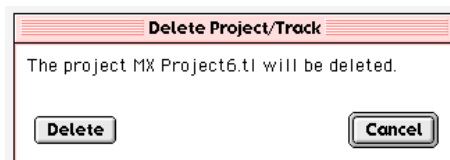
Renommer un projet :

Pour renommer un projet, sélectionnez le projet souhaité, puis sélectionnez **Fenêtre Project/Track → Menu File → Rename Project**. Une fenêtre apparaît, permettant de renommer le projet. Saisissez le nom souhaité dans le champ Project name, puis cliquez sur Rename pour confirmer ou Cancel pour quitter sans exécuter l'opération.



Supprimer un projet/une piste :

Pour supprimer un projet, sélectionnez la piste ou le projet souhaité, puis sélectionnez **Fenêtre Project/Track → Menu File → Delete Project**. Cliquez sur Delete pour confirmer ou sur Cancel pour annuler l'opération.

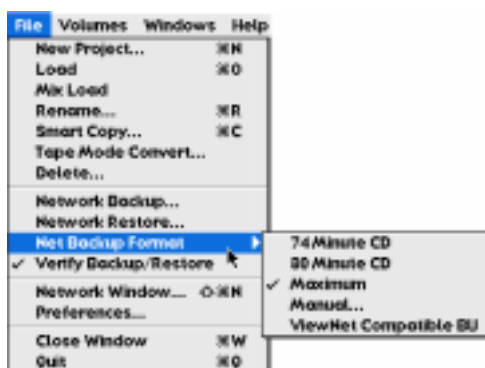


9-3

Sauvegarde et restauration en réseau

Sauvegarde en réseau :

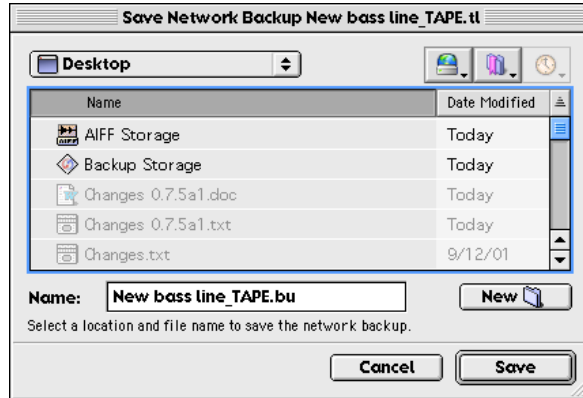
MX-View vous permet de sauvegarder votre projet par Ethernet sur l'ordinateur hôte. Les sauvegardes sont réalisées au format BU (TimeLine BackUp), ce qui vous permet de segmenter un projet pour l'adapter à différents supports de sauvegarde. Une fois sur l'ordinateur hôte, les segments BU peuvent aisément être sauvegardés sur CD-R, CD-RW, DVD-R ou autre support de sauvegarde. Ainsi, par exemple, un projet de 4 Go sur le disque dur de l'enregistreur peut être sauvegardé sur quelques CD seulement grâce à votre ordinateur. Avant d'effectuer une sauvegarde en réseau, sélectionnez le format souhaité dans **Menu File → Net Backup Format** (dans la fenêtre Project/Track).



Notez que vous pouvez aussi personnaliser la taille de chaque segment en choisissant l'option Manual.

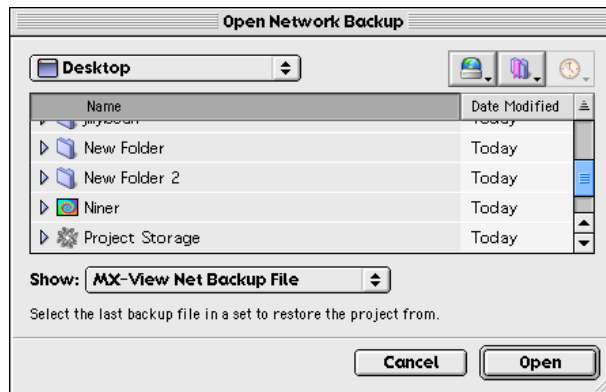


Lorsque vous avez choisi un format, sélectionnez la fonction Network Backup du menu File. Une fenêtre vous permet alors de choisir la destination et le nom de la sauvegarde. Cliquez sur le bouton Save pour lancer la procédure. Un compteur de progression apparaît alors en bas de la fenêtre Project/Track.

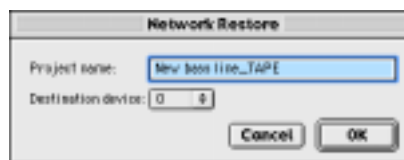


Restauration en réseau :

Pour récupérer un projet se trouvant sur votre ordinateur hôte, sélectionnez **Menu File → Network Restore** (dans la fenêtre Project/Track). Localisez et sélectionnez le dernier fichier de sauvegarde du groupe souhaité. Par exemple, lorsque vous récupérez un projet de 3 segments : MXProject.bu, MXProject_2.bu et MXProject_3.bu, sélectionnez d'abord le segment MXProject_3.bu.



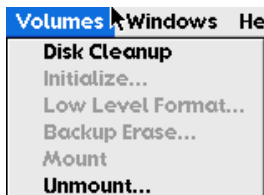
Après avoir sélectionné le fichier BU, cliquez sur Open. Une fenêtre vous demande alors de saisir le nom du projet et de choisir le disque SCSI de destination de la restauration.



Cliquez sur OK pour lancer l'opération. Un compteur de progression apparaît en bas de la fenêtre Project/Track. Lorsque la restauration est terminée, un message confirme que l'opération s'est correctement déroulée.

Utilitaires de disque dur

Pour utiliser un utilitaire du disque autre que la fonction de nettoyage Disk Cleanup, tous les volumes doivent être démontés. Pour démonter ou monter un volume, sélectionnez respectivement **Fenêtre Project/Track → Menu Volumes → Unmount** ou **Mount**. Pour plus d'informations sur les fonctions Mount/Unmount, consultez la page 19 du mode d'emploi complet du MX-2424.

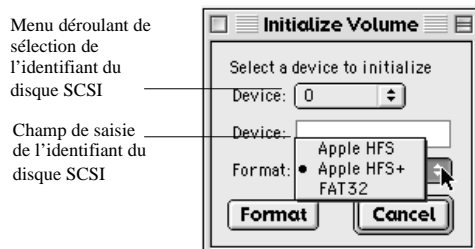


Nettoyage du disque dur :

Pour nettoyer le disque dur, vérifiez que tous les disques sont montés et sélectionnez **Fenêtre Project/Track → Menu Volumes → Disk Cleanup**. A la fin de la procédure, un message confirme que l'opération s'est correctement déroulée. Pour plus d'informations sur cette fonction, consultez la page 46 du didacticiel du MX-2424.

Initialisation :

Pour initialiser un volume, vérifiez que tous les disques sont démontés et sélectionnez **Fenêtre Project/Track → Menu Volumes → Initialize**. La fenêtre qui apparaît vous demande de sélectionner l'identifiant du disque SCSI et le format (HFS, HFS+ ou FAT32). Lorsque l'initialisation est terminée, un message vient confirmer le bon déroulement de l'opération.



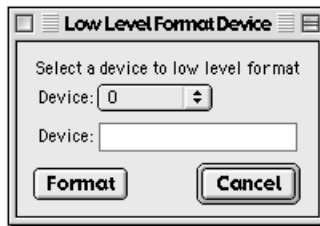
Pour plus d'informations sur l'initialisation du disque, consultez la page 48 du didacticiel du MX-2424.



Note : Si l'identifiant du disque SCSI n'apparaît pas dans le menu déroulant Device, sélectionnez l'option Other du menu déroulant. Ensuite, saisissez l'identifiant du disque SCSI dans le champ Device.

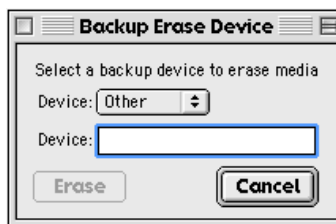
Formatage de bas niveau :

Pour appliquer un formatage de bas niveau à un volume, vérifiez que tous les disques sont démontés et sélectionnez **Fenêtre Project/Track → Menu Volumes → Low Level Format**. Une fenêtre apparaît, vous demandant de sélectionner l'identifiant du disque SCSI. Appuyez sur Format pour continuer. Lorsque l'opération est terminée, un message confirme que le formatage a été correctement effectué. Pour plus d'informations sur le formatage de bas niveau, consultez la page 47 du didacticiel du MX-2424.



Supprimer les données sauvegardées :

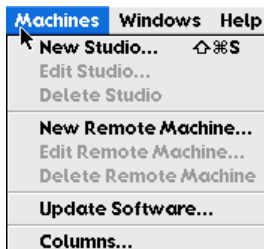
Pour supprimer les données sauvegardées sur un volume, vérifiez que tous les disques sont démontés et sélectionnez **Fenêtre Project/Track → Menu Volumes → Backup Erase**. Une fenêtre vous demande alors de sélectionner l'identifiant du disque SCSI. Notez que l'opération Backup Erase peut uniquement être appliquée à un support DVD-RAM ou Travan. A la fin de la procédure, un message confirme que le formatage s'est correctement déroulé.



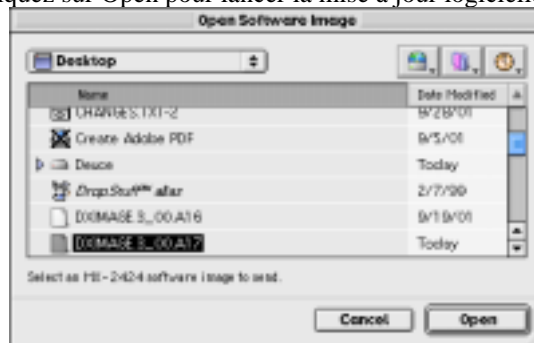
Pour plus d'informations sur la fonction Backup Erase, consultez la page 44 du mode d'emploi complet du MX-2424.

9-5 Mise à jour logicielle (MX-2424)

Il est possible d'effectuer une mise à jour logicielle via le menu Machines situé dans la fenêtre Network.



Lorsque vous sélectionnez la fonction Update Software, une fenêtre vous demande de sélectionner la DXIMAGE ou image logicielle à transmettre à la carte TL Media (carte Smart Media). Cliquez sur Open pour lancer la mise à jour logicielle.



A la fin de la mise à jour, une fenêtre vous demande de laisser la carte dans le MX-2424 et de redémarrer l'appareil. Au redémarrage, la carte TL Media remet à jour le logiciel du MX-2424. Retirez la carte TL Media et redémarrez encore le MX-2424. La mise à jour est terminée et le MX-2424 est prêt à être utilisé.

9-6

Préférences (N/C)

Cette fonctionnalité sera disponible dans une mise à jour ultérieure.

A_{stuce}

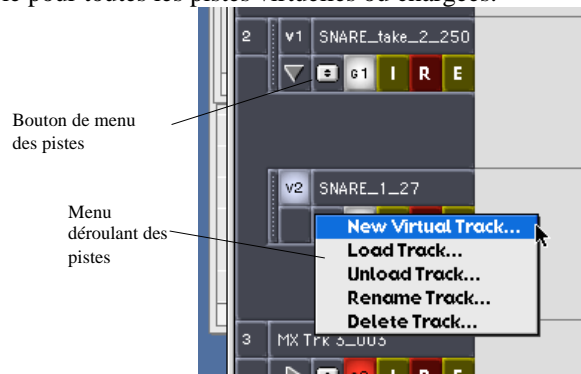
Suppression des préférences sur les ordinateurs sous Microsoft Windows : MX-View sauvegarde plusieurs préférences utilisateur, comme la taille et la position des fenêtres, etc. Ces préférences permettent à l'utilisateur de retrouver la configuration des fenêtres telle qu'elle était lors de la fermeture de l'application. Pour supprimer ces préférences et retrouver l'état initial de MX-View, il suffit de lancer l'application nommée "Clear MX-View Preferences" du groupe de programmes MX-View. Vous pouvez accéder au groupe de programmes MX-View depuis le bouton Démarrer de Windows.

Chapitre 10 : Pistes

Le Chapitre 10 traite de manière approfondie de la gestion des pistes (chargement, déchargement, suppression, renommer, utilisation des pistes virtuelles). Pour accéder aux définitions des pistes chargées, non chargées et virtuelles, consultez la section 4-6 et la page 35 du didacticiel du MX-2424 (Pistes virtuelles).

10-1 Menu des pistes

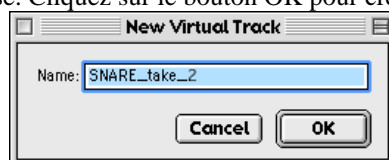
Pour utiliser les fonctions applicables aux pistes, vous devez d'abord appuyer sur le bouton de menu des pistes pour afficher le menu déroulant correspondant. Ce menu est disponible pour toutes les pistes virtuelles ou chargées.



Ce menu présente les options suivantes : création d'une nouvelle piste virtuelle (New Virtual Track), chargement d'une piste (Load Track), déchargement d'une piste (Unload Track), renommer une piste (Rename Track) et supprimer une piste (Delete Track).

10-2 Création d'une nouvelle piste virtuelle

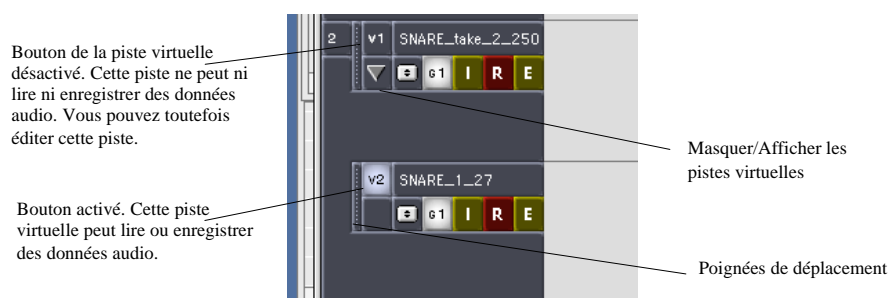
Accédez au menu déroulant d'une piste et sélectionnez l'option New Virtual Track. La fenêtre illustrée ci-dessous vous propose d'affecter un nom à la nouvelle piste virtuelle (champ Name). Le nom par défaut comprend le nom de la piste existante, suivi du numéro de la prise. Cliquez sur le bouton OK pour créer la nouvelle piste virtuelle.



La nouvelle piste virtuelle apparaît au-dessus de la piste d'origine.

Activer les pistes virtuelles

Pour activer/désactiver une piste virtuelle, il suffit de cliquer une fois sur le bouton Activation/Désactivation de la piste, de sorte qu'il se place en surbrillance. Vous pouvez masquer toutes les pistes virtuelles en cliquant sur le bouton Masquer/Afficher des pistes virtuelles.



Déplacer les pistes virtuelles

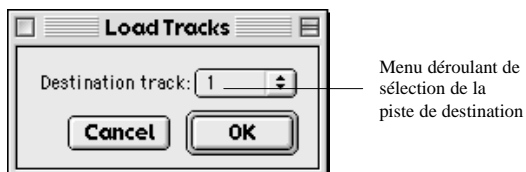
Vous pouvez déplacer les pistes virtuelles inactives vers le haut ou vers le bas à l'aide des poignées de déplacement. Une ligne blanche vous guide alors dans le déplacement de la piste virtuelle inactive souhaitée.



10-3

Charger une piste

Sélectionnez l'option Load Track dans le menu déroulant des pistes. Cela ouvre la fenêtre Project/Track et vous permet de choisir la piste à charger. Vous pouvez choisir de charger une piste du projet en cours ou d'autres projets. Une fois la piste à charger sélectionnée, vous pouvez la placer sur la piste de destination souhaitée à l'aide du menu déroulant Destination track. Notez que les projets à doubles fréquences d'échantillonnage (88,2 - 96 kHz) fonctionnent uniquement en mode 12 pistes ; vous ne pouvez alors choisir une piste de destination que parmi les pistes 1 à 12.



10-4

Décharger une piste

Sélectionnez l'option Unload Track dans le menu déroulant de la piste. Une fenêtre apparaît, vous permettant d'annuler l'opération ou de poursuivre le déchargement des pistes.

10-5

Renommer une piste

Sélectionnez l'option Rename Track dans le menu déroulant de la piste. Une fenêtre apparaît, permettant de renommer la piste. Saisissez le nom de piste souhaité, puis cliquez sur OK pour confirmer le nouveau nom ou sur Cancel pour annuler l'opération.

10-6

Supprimer une piste

Sélectionnez l'option Delete Track dans le menu déroulant de la piste. Cliquez sur Delete pour confirmer la suppression de la piste ou sur Cancel pour annuler l'opération.

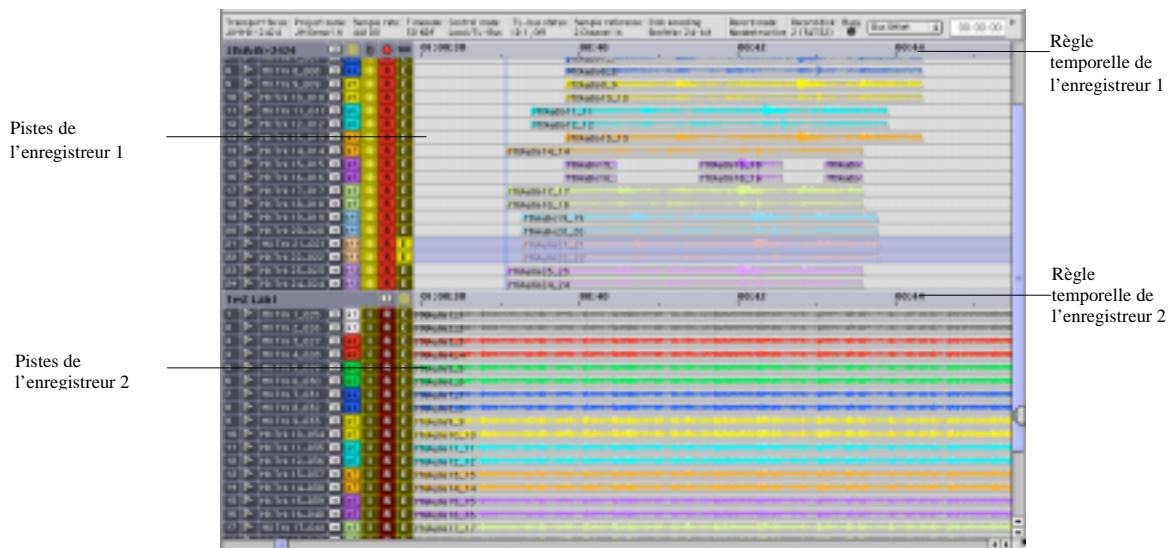
Chapitre 11 : Utilisation de plusieurs enregistreurs

Il est possible de visualiser plusieurs enregistreurs dans la fenêtre principale de MX-View. Ce chapitre traite de l'utilisation de plusieurs enregistreurs avec MX-View.

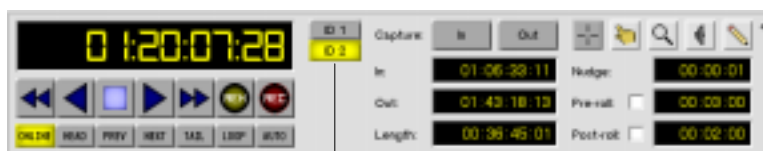
11-1 Connexion à plusieurs enregistreurs

Chargement des enregistreurs dans la fenêtre principale de MX-View :

MX-View détecte automatiquement tous les enregistreurs connectés au réseau local et les place automatiquement dans la fenêtre Network. Dans la fenêtre Network, sélectionnez les enregistreurs souhaités (local et distant) tout en maintenant enfoncée la touche Ctrl sous Microsoft Windows ou la touche Cmd sur Macintosh, de sorte qu'ils s'affichent en surbrillance. Ensuite, sélectionnez **Menu File → Edit** ou appuyez sur la barre d'espace. Les enregistreurs apparaissent à présent l'un après l'autre dans la fenêtre principale de MX-View. **L'ordre d'affichage des enregistreurs dans la fenêtre principale dépend de leur ordre de sélection dans la fenêtre Network.** Chaque enregistreur est séparé du précédent par sa propre règle temporelle et peut être utilisé indépendamment des autres appareils reliés au réseau, bien que cette fonction soit plus optimisée avec les appareils synchronisés via le Bus TL.



Lorsque plusieurs appareils sont lancés dans la fenêtre principale de MX-View, une colonne supplémentaire pour les numéros d'identifiant (ID) des appareils (Bus) est ajoutée à droite des principales commandes de transport. La fenêtre de transport et le clavier peuvent uniquement contrôler l'appareil dont l'identifiant est en surbrillance. Pour pouvoir contrôler un autre appareil à l'aide de la fenêtre de transport et du clavier, cliquez une fois sur l'identifiant de l'appareil souhaité.



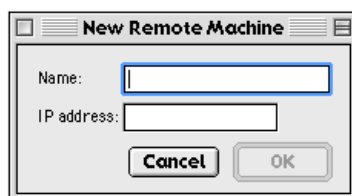
Identifiant de l'appareil (Bus ID). Dans cette illustration, la fenêtre de transport et le clavier contrôlent l'appareil relié au Bus 2.

Lorsque plusieurs enregistreurs sont connectés, le segment Transport focus (cible des commandes de transport) est ajouté à la barre Machine Info.

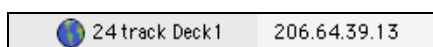


Connexion à des appareils distants :

Dans certaines situations, vous pouvez être amené à connecter un appareil ne se trouvant pas sur le réseau local. Par exemple, un utilisateur de MX-View à New York souhaite se connecter à un MX-2424 se trouvant dans un studio de Los Angeles. Grâce à la fonction New Remote Machine, cela est possible. Pour relier un appareil distant à la fenêtre Network, ouvrez la fenêtre Network et sélectionnez **Menu Machine → New Remote Machine**. Saisissez le nom et l'adresse IP de l'appareil distant.



L'appareil distant apparaît alors dans la liste principale de la fenêtre Network, avec l'icône d'un globe placée à gauche signalant qu'il s'agit d'un appareil distant.



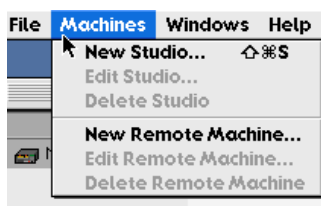
11-2

Configuration de studio

La fenêtre Network propose un système efficace de gestion de plusieurs studios et de plusieurs appareils.

Création d'un nouveau studio :

Sélectionnez l'option New Studio dans le menu Machines (fenêtre Network).



Saisissez le nom du nouveau studio. Chaque studio apparaît sous forme d'un dossier. Pour placer des appareils dans un studio, faites glisser l'icône de l'appareil dans le dossier de studio souhaité. Dans l'exemple suivant, la fenêtre Network affiche trois studios : Studio A, Studio B et Studio C. Le Studio B dispose d'un enregistreur 24 pistes distant.

Name	IP Address
Studio A	
Studio B	
24 track Deck1	206.64.39.13
Studio C	

Les enregistreurs peuvent être déplacés d'un studio à l'autre, renommés ou supprimés grâce au menu Machines de la fenêtre Network. Ce menu permet également de renommer et de supprimer les studios.

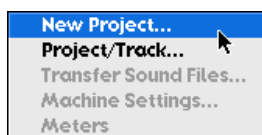
11-3

Plusieurs enregistreurs en cours d'utilisation

Pour que tous les enregistreurs fonctionnent simultanément dans la fenêtre principale de MX-View, ils doivent être synchronisés sur le Bus TL (Bus MMR pour les MMR/MMP). Vérifiez que tous les appareils sont en ligne (bouton Online) et que le Bus maître est bien sélectionné comme cible des commandes de transport (voir segment Transport focus, section 11-1). Chaque appareil dispose d'un bouton Online situé à gauche de son compteur temporel, ce qui permet une identification rapide des appareils en ligne.



A gauche du bouton Online se trouve un menu déroulant. Ce dernier existe uniquement lorsque plusieurs enregistreurs sont affichés dans une fenêtre principale de MX-View. Ce menu déroulant vous permet d'accéder aux réglages des appareils, d'ouvrir la fenêtre des afficheurs de niveau, de créer un nouveau projet, d'accéder à la fenêtre Project/Track et, dans une mise à jour ultérieure, d'importer et d'exporter des fichiers audio.



L'édition sur plusieurs enregistreurs dans la fenêtre principale de MX-View est similaire à l'édition sur un seul enregistreur. Toutefois, les données audio sélectionnées sur un multipiste ne peuvent pas être placées sur les pistes audio d'un autre multipiste.

Annexe A : Raccourcis clavier

Projet	Macintosh	Windows
Nouveau projet	Cmd + N	Ctrl + N
Charger projet/piste (ouvrir la fenêtre Project/Track)	Cmd + O	Ctrl + O
Fermer fenêtre	Cmd + W	Ctrl + W
Quitter	Cmd + Q	Ctrl + Q

Fenêtres (Afficher/Masquer)	Macintosh	Windows
Transport	Cmd + 1	Ctrl + 1
Réglages	Cmd + 2	Ctrl + 2
Vue générale	Cmd + 3	Ctrl + 3
Afficheurs de niveau	Cmd + 4	Ctrl + 4
Marqueurs de localisation	Cmd + 5	Ctrl + 5
Groupe	Cmd + 6	Ctrl + 6
Project/Track (chargement et utilitaires)	Cmd + 7 ou Cmd + O	Ctrl + 7
Importer/Exporter Audio	Cmd + 8	Ctrl + 8
Edition (fenêtre principale MX-View)	Cmd + 9	Ctrl + 9
Réseau	Cmd + 0 ou Cmd + Shift + N	Ctrl + 0 ou Ctrl + Shift + N

Edition	Macintosh	Windows
Annuler	Cmd + Z	Ctrl + Z
Rétablir	Cmd + Y	Ctrl + Y
Couper	Cmd + X	Ctrl + X
Copier	Cmd + C	Ctrl + C
Coller	Cmd + V	Ctrl + V
Supprimer	Cmd + B ou Delete/Backspace	Ctrl + B ou Delete/Backspace
Insérer	Cmd + I	Ctrl + I
Ouvrir	Cmd + H	Ctrl + H
Sélectionner tous les événements dans	Cmd + A	Ctrl + A
Sélectionner d'autres événements vers gauche/droite	Shift + ⇐/⇒	Shift + ⇐/⇒
Diviser	Cmd + E	Ctrl + E
Séparer	Cmd + U	Ctrl + U
Dupliquer	Cmd + D	Ctrl + D
Isoler	Cmd + T	Ctrl + T
Nudge	- / + (ou =)	- / + (ou =)
Fade	Cmd + F	Ctrl + F
Fade to start	Opt + D	Alt + D
Fade to end	Opt + G	Alt + G
Répéter	Cmd + R	Ctrl + R
Sync Insert	Cmd + Shift + I	Ctrl + Shift + I
Sync Paste	Cmd + Shift + V	Ctrl + Shift + V
Coller à gauche	Cmd + Shift + L	Ctrl + Shift + L
Coller sur tête de lecture	Cmd + Shift + P	Ctrl + Shift + P
Point In sur tête de lecture (In to Now)	Cmd + M	Ctrl + M
Couper à gauche	Cmd + Shift + X	Ctrl + Shift + X
Coupe locale	Cmd + Shift + S	Ctrl + Shift + S
Coupe locale à gauche	Cmd + Shift + D	Ctrl + Shift + D
Fusion des événements	Cmd + Shift + R	Ctrl + Shift + R

Transport et Locator	Macintosh	Windows
Play/Stop	Barre d'espace	Barre d'espace
Ramener vue sur tête de lecture	Cmd + P	Ctrl + P
Enregistrer	Cmd + Barre d'espace	Ctrl + Barre d'espace
Lecture du point In à Out	Shift + Barre d'espace	Shift + Barre d'espace
Online/Offline	Cmd + J	Ctrl + J
Online/Offline tous appareils	Cmd + Alt + J	Ctrl + Alt + J
Capture In	Cmd + ⬆	Ctrl + ⬆
Capture Out	Cmd + ⬇	Ctrl + ⬇
Capture nouveau marqueur de localisation	Enter (incréments automatiques)	Enter (incréments automatiques)
Capture	C suivi des deux chiffres du point en mémoire, ou de I pour In et O pour Out	C suivi des deux chiffres du point en mémoire, ou de I pour In et O pour Out
Placer sur marqueur	V suivi des deux chiffres du point en mémoire, ou de I pour In et O pour Out	V suivi des deux chiffres du point en mémoire, ou de I pour In et O pour Out
Placer tête de lecture sur marqueur précédent/suivant	Cmd + ⏮/⏭	Ctrl + ⏮/⏭
Placer tête de lecture sur édition précédente/suivante	Shift + Tab / Tab (précédent/suivant)	Shift + Tab / Tab (précédent/suivant)
Point In	I (localisation lorsqu'utilisé seul, ou cible après F,T,Y,C,V)	I (localisation lorsqu'utilisé seul, ou cible après F,T,Y,C,V)
Point Out	O (localisation lorsqu'utilisé seul, ou cible après F,T,Y,C,V)	O (localisation lorsqu'utilisé seul, ou cible après F,T,Y,C,V)
Destination (To)	T suivi de I ou O	T suivi de I ou O
Provenance (From)	F suivi de I ou O	F suivi de I ou O
Passant par (Thru)	Y suivi de I ou O	Y suivi de I ou O
Lecture à partir du dernier point de lancement	L	L
Roll avant/arrière	, / .	, / .
Avance rapide	Cmd + . (point)	Ctrl + . (point)
Retour rapide	Cmd + , (virgule)	Ctrl + , (virgule)

Valeurs des compteurs	Macintosh	Windows
Passer sur compteur suivant	` (guillemet fermant)	` (guillemet fermant)
Incrément / décrétement	⬆ / ⬇	⬆ / ⬇
Sélection des heures, minutes, secondes, images, sous-images	⏮, ⏭	⏮, ⏭
Annuler saisie	Escape	Escape
Confirmer la saisie	Enter	Enter

Options des boutons de pistes	Macintosh	Windows
Changer statut d'un paramètre et régler tous les autres sur le même statut (armement en enregistrement, vue automation du volume, édition, etc.)	Alt	Alt
Changer statut d'un paramètre et régler tous les autres sur le statut opposé	Ctrl	Ctrl

Sélection	Macintosh	Windows
Outil de sélection	F1	F1
Outil Main	F2	F2
Outil Zoom	F3	F3
Outil de Scrubbing	F4	F4
Sélection temporaire de l'outil de gauche	F6	F6
Sélection temporaire de l'outil de droite	F7	F7
Edition Evénements audio	F8	F8
Edition Automation du volume	F9	F9
Edition Automation des Mutes	F10	Non disponible

Modes de lecture	Macintosh	Windows
Automatique (enregistr./répétition)	Cmd + Shift + A	Ctrl + Shift + A
Avec Pré/Post-Roll	Cmd + K	Ctrl + K
En boucle	Cmd + L	Ctrl + L

Options de l'outils de sélection	Macintosh	Windows
Localisation	Cliquer	Cliquer
Sélection In, Out, pistes à éditer	Cliquer + Déplacer	Cliquer + Déplacer
Ajouter piste à éditer	Shift + Cliquer	Shift + Cliquer
Etendre In, Out, pistes à éditer	Shift + Cliquer + Déplacer	Shift + Cliquer + Déplacer
Désélectionner une piste à éditer	Shift + Cliquer sur piste sélectionnée Ou Ctrl + Cliquer sur piste sélectionnée	Shift + Cliquer sur piste sélectionnée Ou Ctrl + Cliquer sur piste sélectionnée
Supprimer région d'une sélection In, Out, pistes à éditer	Ctrl + Cliquer + Déplacer	Ctrl + Cliquer + Déplacer
Annuler sélection par glissement	Esc	Esc
Passer temporairement à l'outil Drag and Trim	F6	F6
Passer temporairement à l'outil Zoom	F7	F7

Options de l'outil Drag and Trim	Macintosh	Windows
Sélectionner événement	Cliquer	Cliquer
Ajouter événement à la sélection	Shift + Cliquer sur événement non sélectionné	Shift + Cliquer sur événement non sélectionné
Désélectionner événement	Shift + Cliquer sur événement sélectionné Ou Ctrl + Cliquer sur événement sélectionné	Shift + Cliquer sur événement sélectionné Ou Ctrl + Cliquer sur événement sélectionné
Déplacer	Cliquer + Déplacer	Cliquer + Déplacer
Déplacer événement sans variation temporelle horizontale	Ctrl	Ctrl
Copier au lieu de déplacer	Alt	Alt
Renommer événement	Double-cliquer sur événement	Double-cliquer sur événement
Glisser les données audio dans l'événement	A + Cliquer + Déplacer événement sélectionné	A + Cliquer + Déplacer événement sélectionné
Sélectionner événements de la région	Cliquer + Déplacer depuis zone vide	Cliquer + Déplacer depuis zone vide
Sélectionner événements supplémentaires dans la région	Shift + Cliquer + Déplacer depuis zone vide	Shift + Cliquer + Déplacer depuis zone vide

Options de l'outil Drag and Trim	Macintosh	Windows
Désélectionner événements dans la région	Ctrl + Cliquer + Déplacer depuis zone vide	Ctrl + Cliquer + Déplacer depuis zone vide
Forcer la sélection d'une région spécifique	R + Cliquer + Déplacer événement, fonctionne aussi avec Shift (ajouter) ou Ctrl (supprimer)	R + Cliquer + Déplacer événement, fonctionne aussi avec Shift (ajouter) ou Ctrl (supprimer)
Annuler sélection par déplacement, déplacement d'événement ou réglage de durée d'événement	Esc	Esc
Réglage durée ou volume d'un événement	Cliquer + Déplacer poignée	Cliquer + Déplacer poignée
Réglage fin durée ou volume d'un événement	Ctrl + Cliquer + Déplacer poignée	Ctrl + Cliquer + Déplacer poignée
Réglage de durée d'un événement avec déplacement des données adjacentes	Alt + Cliquer + Déplacer poignée	Alt + Cliquer + Déplacer poignée
Extension d'un événement jusqu'au début de l'événement suivant	Shift + Cliquer + Déplacer poignée	Shift + Cliquer + Déplacer poignée
Sélection temporaire de l'outil de sélection	F6	F6
Sélection temporaire de l'outil Zoom	F7	F7

Options de l'outil Zoom	Macintosh	Windows
Sélection vue	Cliquer + Déplacer	Cliquer + Déplacer
Zoom avant 2X	Cliquer	Cliquer
Zoom arrière 2X	Shift + Cliquer	Shift + Cliquer
Sélection temporaire de l'outil de sélection	F6	F6
Sélection temporaire de l'outil Main	F7	F7

Navigation	Macintosh	Windows
Zoom avant/arrière	Cmd + [/]	Ctrl + [/]
Visualiser projet entier	Cmd + Shift + Z	Ctrl + Shift + Z
Visualiser échantillons	Maintenez touche Z enfoncée	Maintenez touche Z enfoncée
Défilement de la fenêtre d'édition vers le haut/vers le bas	Page précédente / Page suivante	Page précédente / Page suivante
Début/Fin de la fenêtre d'édition	Début / Fin	Début / Fin
Augmenter/diminuer la hauteur des pistes	Cmd + = / -	Ctrl + = / -
Visualiser le point In	Shift + I	Shift + I
Visualiser le point Out	Shift + O	Shift + O

Annexe B : Assistance technique
--

Aide en ligne

Veillez vous référer aux notes de mise à jour pour obtenir les dernières informations concernant l'aide en ligne.

Mises à jour logicielles

Veillez vous référer aux notes de mise à jour pour obtenir les informations concernant les mises à jour logicielles.







Contacter le service clientèle

Veillez vous référer aux notes de mise à jour pour obtenir les dernières informations relatives au service clientèle.

Annexe C : Description des erreurs et mises en garde

Liste de description des erreurs et des mises en garde. (N/C)

Annexe D : Icônes de la fenêtre Project/Track

Icône	Description
	Volume Macintosh
	Volume Windows
	Volume WaveFrame (MMR/MMP uniquement)
	Volume de sauvegarde
	Volume non identifié
	Dossier

Index

A

Afficheurs de niveau,70
Annulation et rétablissement,38, 59
Automation des Mutes,72
Automation du volume par points d'édition,64, 71
Avance rapide et retour rapide,33

B

Barre Edit,16
Barre Machine Info,16

C

Chargement des projets,37, 73
Charger une piste,81
Clic dans la fenêtre principale de MX-View,35
Coller,46
Coller à gauche,47
Coller sur la position de la tête de lecture,48
Configuration de studio,83
Configuration requise,10
Connexion à plusieurs enregistreurs,82, 84
Connexion d'un MX-2424/MMR à un ordinateur via un Hub Ethernet,10
Connexion directe d'un MX-2424/MMR à un ordinateur,10
Conventions typographiques,8
Copier,46
Coupe à gauche,45
Coupe locale,44
Coupe locale à gauche,45
Couper,44
Création d'une nouvelle piste virtuelle,80
Créer un nouveau projet,17

D

Décharger une piste,81
Défilement à l'aide de la souris,37
Défilement vers le haut/bas dans la fenêtre principale de MX-View,37
Définition des adresses IP,11
Diviser,52

E

Edition par glisser-déposer,59
Enregistrement automatique et répétition automatique,38

Enregistrement élémentaire,37
Enregistrement en boucle,38
Evénements, régions et formes d'ondes,27
Extension jusqu'à l'événement suivant,63

F

Fades et Crossfades,20, 65
Fenêtre de transport,14
Fenêtre Groups (n/c),15
Fenêtre Location Markers (n/c),15
Fenêtre Meters,15
Fenêtre Network,17
Fenêtre Overview,15
Fenêtre Overviewn,35
Fenêtre principale de MX-View,13, 16, 17, 18, 20, 21
Fenêtre Project/track,14
Fenêtres arrimées,23
Fenêtres extensibles,25
Fonction Compile,69
Fonction de fusion des événements,58
Fonction In to now,57
Fonction Lock Trim,64
Fonction Repeat Selection,51
Fonction Sync Insert,55
Fonction Sync Paste,54
Fonctions Roll Back et Roll Forward,34
Forcer la sélection d'une région,38, 43, 55, 57, 58, 59, 60

G

Glissement des données d'un événement,68

H

Hauteur des pistes,36

I

Insérer,50
Introduction,8
Inversion des événements,59
Isoler,53

L

Lancement de la lecture à partir du point de lancement précédent,31
Lecture,30, 33, 34, 35
Lecture avec Pre-Roll et Post-Roll,30, 32
Lecture de In à Out,30, 38, 39

Lecture en boucle,31
Lecture et enregistrement élémentaires,18
Lecture inversée,33
Localisation des points In et Out,34
Localisation du début ou de la fin d'un projet,34

M

Menu des pistes,80
Mise à jour logicielle (MX-2424),78
Modes de lecture Audition,32
Modification de la durée d'un événement avec déplacement des données adjacentes,63

N

Nudge,55

O

Option Locate with view,32
Options de visualisation,39
Ouvrir,49

P

Pages avec défilement de la tête de lecture,30, 35, 36, 37, 38
Placement de la tête de lecture sur l'édition suivante/précédente,34
Placement de la tête de lecture sur le marqueur suivant/précédent,34
Plusieurs enregistreurs en cours d'utilisation,84
Positions des fenêtres (n/c),25
Préférences (n/c),79
Presse-papiers multiples,46, 67
Principes d'utilisation de l'outil Drag and Trim,60
Principes de base des pistes virtuelles,21
Principes de réglage des événements,20, 61, 68, 69

R

Ramenez la vue sur la tête de lecture,33

Réaliser une édition par copier-coller,18
Réglage de la durée de plusieurs événements,62
Réglage des événements audio,20
Réglage des points In et Out,28, 30, 31, 43
Réglage du volume des événements,64
Réglage horizontal,61
Réglages des menus (n/a),15
Renommer les événements,57
Renommer une piste,81
Retour de la tête de lecture sur sa position de départ,33

S

Sauvegarde et restauration en réseau,75
Sélection d'une région à éditer,29, 41, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55
Séparer,53
Supprimer,48
Supprimer une piste,81
Synchronisation externe,39

U

Utilisation des compteurs,28, 29, 33, 39
Utilisation des fenêtres,22, 23
Utilisation des groupes (n/c),70
Utilisation des marqueurs de localisation,34, 70
Utilisation des pistes,21, 26, 80
Utilisation des projets,25
Utilisation du compteur de la tête de lecture,33
Utilitaires de disque dur,77
Utilitaires des projets,73

V

Visualisation de la totalité d'un projet,36
Visualisation des échantillons,36

Z

Zoom horizontal,35
Zoom vertical,36

TASCAM

TEAC Professional Division

MX-View

Version 1.0b1 Mode d'emploi

TEAC CORPORATION 3-7-3, Nakacho, Musashino-shi, Tokyo 180, Japon Tél. : (0422) 52-5082

TEAC AMERICA, INC. 7733 Telegraph Road, Montebello, Californie 90640 Tél. : (213) 726-0303

TEAC CANADA LTD. 5939 Wallace Street, Mississauga, Ontario L4Z 1Z8, Canada Tél. : 905-890-8008 Fax : 905-890-9888

TEAC MEXICO, S.A. De C.V Privada De Corina, No.18, Colonia Del Carmen Coyoacan, Mexique DF 04100 Tél. : 5-658-1943

TEAC UK LIMITED 5 Marlin House, Marlins Meadow, The Croxley Centre, Watford, Herts. WD1 8YA, Royaume-Uni Tél. : 01923-819699

TEAC DEUTSCHLAND GmbH Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Allemagne Tél. : 0611-71580

TEAC FRANCE S. A. 17 Rue Alexis-de-Tocqueville, CE 005 92182 Antony Cedex, France Tél. : (01) 42.37.01.02

TEAC BELGIUM NV/SA P.A. TEAC Nederland BV, Perkinsbaan 11a, 3439 ND Nieuwegein, Pays-Bas Tél. : 0031-30-6048115

TEAC NEDERLAND BV Perkinsbaan 11a, 3439 ND Nieuwegein, Pays-Bas Tél. : 030-6030229

TEAC AUSTRALIA PTY., LTD. 106 Bay Street, Port Melbourne, Victoria 3207, Australie Tél. : (03) 9644-2442 A.C.N. 005 408 462

TEAC ITALIANA S.p.A. Via C. Cantù 5, 20092 Cinisello Balsamo, Milano, Italie Tél. : 02-66010500
