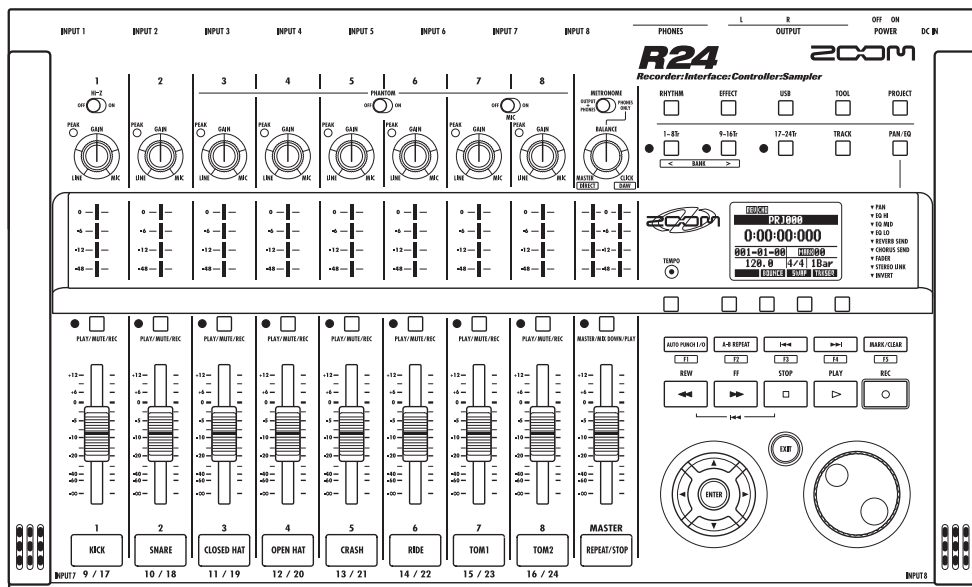


# R24

## Recorder:Interface:Controller:Sampler



## MODE D'EMPLOI



Vous pouvez télécharger le manuel de l'utilisateur à partir de la page web de ZOOM ([www.zoom.jp/docs/r24](http://www.zoom.jp/docs/r24)).

# ZOOM

© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, par quelque moyen que ce soit, est interdite.

# Précautions de sécurité et d'emploi

## PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :



Danger

Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si les utilisateurs ignorent cet avertissement et manipulent mal l'appareil, des blessures sérieuses voire mortelles peuvent en résulter.



Attention

Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si les utilisateurs ignorent ces précautions et manipulent mal l'appareil, il peut en résulter des blessures corporelles et des dommages pour l'équipement.

Veillez suivre les précautions suivantes pour vous assurer un emploi sûr de cet appareil.

### À propos de l'alimentation



Danger

Comme la consommation électrique de cet appareil est assez élevée, nous vous recommandons d'employer l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, utilisez des piles alcalines ou des batteries nickel-hydrure de métal.

#### Fonctionnement avec adaptateur secteur

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur CC 5 V/1 A avec le plus au centre (AD-14 ZOOM). L'emploi d'un adaptateur secteur autre que celui spécifié pourrait endommager l'appareil, causer un mauvais fonctionnement et entraîner un incendie ou d'autres problèmes.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise fournissant la tension nominale requise par celui-ci. Avant d'utiliser le R24 dans d'autres pays (ou régions) où la tension du secteur est différente, consultez toujours un revendeur ZOOM et employez l'adaptateur secteur adéquat.
- Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, tirez toujours sur le boîtier de l'adaptateur.
- Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

#### Fonctionnement sur piles

- Utilisez six piles AA 1,5 volt conventionnelles.
- Le R24 ne peut pas recharger des batteries.
- Lisez attentivement l'étiquette des piles.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et ses contacts pour retirer tout résidu de pile.
- Quand vous utilisez l'appareil, le compartiment des piles doit toujours être fermé.

### À propos de la mise à la terre

En fonction des conditions d'installation, une légère décharge électrique peut être ressentie quand vous touchez une partie métallique du R24. Pour éviter cela, mettez cet appareil à la terre en reliant une bonne terre externe à une vis de la face arrière. Pour éviter un risque dû à l'électricité, n'utilisez jamais les éléments suivants pour la mise à la terre :



Danger

- Conduites d'eau (risque d'électrocution)
- Conduites de gaz (risque d'explosion)
- Fil de terre de téléphone ou parafoudre (danger en cas d'orage)

### Environnement de fonctionnement

Évitez d'utiliser le R24 là où il serait exposé aux conditions suivantes pouvant causer un mauvais fonctionnement.



Attention

- Des températures extrêmes, basses ou hautes
- Une très forte humidité ou des éclaboussures
- Une poussière excessive ou du sable
- Des vibrations excessives

### Maniement



Danger

Ne placez jamais sur le R24 des vases ou d'autres objets remplis de liquide car cela peut causer un choc électrique. Le R24 est un instrument de précision. N'exercez pas de pression indue sur ses touches et autres commandes. L'emploi par exemple d'une force excessive, la chute ou le heurt de l'appareil peuvent casser celui-ci.



Attention

### Connexion des câbles aux prises d'entrée/sortie

Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles. Veillez aussi à débrancher tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'appareil.

### Modifications



Danger

N'ouvrez jamais le boîtier et ne tentez jamais de modifier l'appareil de quelque façon que ce soit car cela pourrait l'endommager. Zoom Corporation n'assume aucune responsabilité vis à vis de dommages résultant de modifications apportées à l'appareil.

### Volume



Danger

N'utilisez pas le R24 à fort volume durant longtemps. Cela pourrait endommager votre audition.

## Précautions d'emploi

### Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, le R24 a été conçu afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil, et d'être protégé vis-à-vis des interférences externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé près du R24. Si cela se produit, éloignez le R24 de l'autre appareil. Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris le R24, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Faites toujours attention aux appareils environnants.

### Nettoyage



Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer les faces de l'appareil si elles sont sales. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré. N'utilisez jamais de nettoyage abrasif, de cire ou de solvant comportant de l'alcool, du benzène ou du diluant pour peinture.

### Mauvais fonctionnement

Si l'appareil est cassé ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, basculez l'interrupteur d'alimentation sur OFF et débranchez les autres câbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'appareil ou le SAV Zoom avec les informations suivantes : modèle du produit, numéro de série et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

### Copyrights

Hormis pour une utilisation personnelle, l'enregistrement non autorisé de sources soumises à copyright, dont CD, disques, cassettes, produits vidéo, radiodiffusion, est interdit. Zoom Corporation n'assume aucune responsabilité vis à vis des conséquences relatives aux infractions aux lois sur les droits d'auteur.

© Le symbole SD  et le symbole SDHC  sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®. © Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc. © Steinberg et Cubase sont des marques commerciales ou déposées de Steinberg Media Technologies GmbH Inc. © Intel® et Pentium® sont des marques commerciales ou déposées d'Intel® Corporation. © AMD Athlon™ est une marque commerciale ou déposée d'Advanced Micro Devices, Inc.

© Tous les autres noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans cette documentation sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

© Toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'une visée d'identification et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

Merci beaucoup d'avoir choisi l'enregistreur/interface/contrôleur/échantillonneur R24 de ZOOM. Nous l'appellerons simplement "R24" dans ce mode d'emploi. Le R24 a les caractéristiques suivantes.

## ■ Enregistreur multipiste utilisant des cartes SDHC pouvant atteindre 32 Go

Le R24 peut enregistrer simultanément sur 8 pistes, permettant d'enregistrer sérieusement en live. Par exemple, un groupe entier ou un kit de batterie peut être enregistré sur des pistes individuelles avec plusieurs microphones. Après avoir enregistré en PCM linéaire (format WAV) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1/48 kHz en 16/24 bits, vous pouvez transférer les fichiers enregistrés sur votre ordinateur pour les utiliser dans votre logiciel station de travail audio numérique (que nous appellerons dorénavant DAW, de l'anglais Digital Audio Workstation). Vous pouvez même relier deux R24 à l'aide d'un câble USB pour enregistrer un maximum de 16 pistes.

## ■ Interface audio USB haute vitesse (USB 2.0)

Vous pouvez utiliser le R24 et ses nombreuses prises d'entrée et de sortie comme une interface audio USB haute vitesse (USB 2.0). En tant qu'interface, le R24 peut gérer 8 entrées et 2 sorties à une résolution maximale de 24 bits et 96 kHz. Ses effets peuvent même être utilisés (en 44,1 kHz uniquement). L'unité peut également fonctionner en étant alimentée par le bus USB.

## ■ Utilisable comme surface de contrôle pour un logiciel DAW

Le R24 a des fonctions qui permettent de contrôler le logiciel DAW d'un ordinateur via un câble USB. Vous pouvez piloter son transport, qu'il s'agisse des touches de lecture, d'enregistrement ou d'arrêt, et physiquement contrôler les faders à l'écran. Vous pouvez aussi assigner différentes fonctions de DAW aux touches de fonction F1–F5 du R24 (les fonctions assignables dépendent du logiciel DAW).

## ■ Différents effets

Le R24 a deux types d'effets intégrés. Les effets par insertion peuvent être appliqués aux signaux d'un canal spécifique et les effets en boucle départ/retour peuvent être utilisés au travers du bus départ/retour de la table de mixage. Vous pouvez utiliser ces effets de nombreuses façons, y compris durant l'enregistrement, en les appliquant à des pistes déjà enregistrées ou lors d'opérations de mastering telles que le mixage final et le report de pistes.

## ■ Fonctions de mixage complètes et intégrées

Le R24 est équipé d'un mélangeur numérique qui vous permet de mixer la reproduction des pistes audio. Vous pouvez régler le volume, le panoramique, l'égaliseur et les effets pour chaque piste et mixer le tout en un signal stéréo.

## ■ Gère diverses sources d'entrée dont les guitares, microphones et équipements de niveau ligne

Le R24 est équipé de 8 prises d'entrée qui acceptent à la fois les fiches XLR et jack standard, dont 1 qui peut gérer la haute impédance et 6 qui four-nissent une alimentation fantôme (24 V ou 48 V).

Le R24 peut accepter tous les types de sources, y compris les guitares et basses à haute impédance, les microphones dynamiques et à condensateur, les synthétiseurs et autres instruments de niveau ligne. Il intègre aussi deux microphones à hautes performances pratiques pour enregistrer les guitares acoustiques et les voix.

## ■ Échange de fichiers avec des ordinateurs et clés mémoire USB

Le R24 a un port USB 2.0 qui permet le transfert des données à haute vitesse. Vous pouvez transférer dans un ordinateur des fichiers audio WAV enregistrés sur le R24 par simple glisser-déposer. Vous pouvez aussi échanger des fichiers avec une clé mémoire USB connectée sans avoir à utiliser l'ordinateur.

## ■ Échantillonneur 24 voix intégré déclenchable grâce à 8 pads et 3 touches de banque

Utilisez l'échantillonneur pour assigner des sons à chaque piste (pad) et créer des boucles. Jouez en temps réel sur les pads, et créez même des données de jeu pour un morceau complet en combinant des boucles. En enchaînant simplement des boucles de batterie, tout le monde peut facilement créer des parties d'accompagnement de qualité professionnelle et des pistes basiques. Tout en écoutant la reproduction d'une boucle, vous pouvez enregistrer de l'audio sur d'autres pistes car l'enregistreur et l'échantillonneur du R24 fonctionnent ensemble de façon transparente.

## ■ Les fonctions rythme et métronome peuvent servir de guides et de pistes d'accompagnement

L'appareil possède d'entrée 400 patterns rythmiques utilisant la boîte à rythmes intégrée, et vous pouvez créer vos propres patterns par programmation en temps réel ou pas à pas. Le son du métronome peut ne sortir que par la prise casque, ce qui vous permet d'envoyer un clic au batteur en situation de jeu live, tandis que les signaux des prises de sortie sont envoyés à une table de mixage.

Note : dans le but d'améliorer ce produit, ses caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

# Sommaire

Précautions de sécurité et d'emploi . . . . .	1
Introduction . . . . .	2
Sommaire . . . . .	3
Flux opérationnel du R24 . . . . .	5
Guide d'enregistrement de base . . . . .	7
Agencement et fonctions des différentes faces . . . . .	9
Connexions . . . . .	11
Installation d'une carte SD . . . . .	12
Mise sous tension de l'appareil . . . . .	13
Mise sous/hors tension . . . . .	14
Réglage de la date et de l'heure . . . . .	14
Vue d'ensemble du fonctionnement des sélecteurs et touches . . . . .	15
Informations affichées . . . . .	16
UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)	

## Préparation à l'enregistrement

Flux d'enregistrement du R24 . . . . .	17
Création d'un nouveau projet . . . . .	17
Connexion d'instruments . . . . .	18
Réglages mono . . . . .	18
Hi-Z (haute impédance)	
Alimentation fantôme	
Réglages stéréo et touches de statut . . . . .	19
Microphones intégrés	
Entrées ligne stéréo	
Couplage stéréo (Stereo Link) . . . . .	20
Réglage du tempo . . . . .	21
Préparation d'une piste rythmique . . . . .	22

## Enregistrement de piste

Enregistrement de la première piste . . . . .	23
Réglage du gain, enregistrement et lecture	
Changement de la prise à lire . . . . .	25
Échange de pistes	

## Superposition (Overdub)

Enregistrement de pistes supplémentaires . . . . .	27
Lecture de pistes déjà enregistrées	
Enregistrement et lecture	

## Ré-enregistrement

Ré-enregistrement partiel (punch-in/out) automatique . . . . .	29
Ré-enregistrement partiel (punch-in/out) manuel . . . . .	30

## Lecture

Lecture de projet . . . . .	31
Lecture en boucle d'une section spécifique (A-B repeat) . . . . .	32
Emploi du compteur et des marqueurs pour accéder à un point . . . . .	33
Fonctions de marqueur	

## Outils

Accordeur (Tuner) . . . . .	35
Métronome . . . . .	36
Enregistrement synchronisé de 16 pistes avec deux unités . . . . .	37

## Mixage

Procédure de mixage sur le R24 . . . . .	39
Réglages de piste pour l'égaliseur, le panoramique et le niveau de départ . . . . .	40
Paramètres de piste . . . . .	41

## Mixage de réduction/Report

Report de plusieurs pistes sur 1–2 pistes . . . . .	43
Report	
Emploi d'un effet de mastering . . . . .	45
Enregistrement sur la piste master . . . . .	46

## Fonctions d'échantillonneur

Emploi de l'échantillonneur pour faire des morceaux . . . . .	47
Vue d'ensemble des fonctions d'échantillonneur . . . . .	48
Assignation de pistes . . . . .	49
Réglages de boucle . . . . .	50
Jeu sur les pads . . . . .	52
Méthodes de lecture	
Quantification globale	
Création d'une séquence . . . . .	53
Programmation en temps réel	
Programmation pas à pas	



Édition d'une séquence . . . . .	56
Insertion et suppression de temps	
Changement de la signature rythmique	
Lecture d'une séquence . . . . .	59
Changement du tempo (BPM) . . . . .	60
Changement du tempo sans changement de hauteur . . . . .	61
Coupage des parties inutiles des fichiers audio . . . . .	63
Réglage des fondus entrants et sortants . . . . .	64

## **Fonctions rythmiques**

Vue d'ensemble des fonctions rythmiques . . . . .	65
Lecture de patterns rythmiques . . . . .	66
Sélection d'un pattern rythmique	
Sélection du kit de batterie	
Jeu des sons de pad . . . . .	67
Changement de banque	
Roulements de batterie	
Sensibilité des pads	
Création d'un pattern rythmique . . . . .	68
Réglage des mesures, signature rythmique, quantification	
Vérification de la mémoire disponible	
Programmation en temps réel et pas à pas	
Copie de patterns rythmiques . . . . .	71
Suppression de patterns rythmiques . . . . .	72
Changement des noms des patterns rythmiques . . . . .	73
Importation de patterns rythmiques . . . . .	74
Réglage du volume et du placement stéréo . . . . .	75
Assignment de patterns rythmiques aux pistes . . . . .	76

## **Effets**

Vue d'ensemble des effets et des patches . . . . .	77
Entrée/sortie des effets par insertion et boucle départ/retour . . . . .	79
Sélection de patch d'effet	
Réglage de la position de l'effet par insertion . . . . .	81
Édition de patch . . . . .	83
Sauvegarde de patch . . . . .	85
Importation de patch . . . . .	86
Emploi de l'effet par insertion uniquement pour l'écoute de contrôle . . . . .	87

## **Projets**

Vue d'ensemble du projet . . . . .	89
Protection du projet . . . . .	89
Création d'un nouveau projet . . . . .	90
Sélection de projets et de fichiers . . . . .	91
Informations sur les projets et les fichiers . . . . .	92
Copie de projets et de fichiers . . . . .	93
Changement des noms de fichier et de projet . . . . .	94
Suppression de projets et de fichiers . . . . .	95
Division de fichiers . . . . .	96
Lecture séquentielle de projets . . . . .	97
Réglages d'enregistrement . . . . .	99

## **Système/cartes SD**

Réglage de l'écran . . . . .	100
Rétroéclairage et contraste	
Changement de carte SD avec l'appareil allumé . . . . .	101
Formatage de cartes SD . . . . .	102
Vérification de la capacité de la carte . . . . .	102
Vérification de la version du système . . . . .	103
Réglage du type des piles . . . . .	103
Réglages d'alimentation fantôme . . . . .	104

## **USB**

Branchement à un ordinateur . . . . .	105
Lecteur de carte . . . . .	106
Emploi de la mémoire USB pour sauvegarder et importer des données . . . . .	107
Interface audio/surface de contrôle . . . . .	110
Liste des patterns rythmiques . . . . .	113
Types et paramètres d'effet . . . . .	115
Liste des patches d'effet . . . . .	126
Liste des messages d'erreur . . . . .	132
Caractéristiques techniques . . . . .	133
Guide de dépannage . . . . .	134
Mise à jour du firmware . . . . .	135
Index . . . . .	137

# Flux opérationnel du R24

## Enregistreur multipiste

24 pistes audio

### Préparation à l'enregistrement

Faites différents réglages pour les micros intégrés, les instruments de musique connectés, les autres sources d'entrée, signaux et pistes. Utilisez l'accordeur et le métronome pour préparer un nouveau projet ou une prestation "live".

### Création de projet P.17

Préparez un projet pour sauvegarder vos enregistrements.

- **Nouveau projet**

### Réglages de connexion d'instrument P.18, 19

Cet enregistreur peut gérer divers instruments.

- **Microphones intégrés** P.19
- **Haute-impédance** P.18
- **Alimentation fantôme** P.18
- **Couplage stéréo** P.20

### Outils de jeu

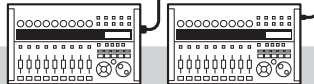
- **Accordeur** P.35
- **Métronome** P.36

### Assignation de piste P.49

Assignez aux pistes des fichiers audio et des rythmes.

### Créez des patterns rythmiques P.68

Créez des motifs (patterns) rythmiques ou utilisez ceux préprogrammés dans l'appareil.



**Couplage de deux unités : enregistrement synchronisé P.37**

### Enregistrement

Effets

P.77

### Effets par insertion P.79

#### 1. Après les prises d'entrée

### Enregistrement de piste P.23

Enregistrez sur les pistes les signaux reçus des sources d'entrée connectées.

Annulez le dernier enregistrement si ses résultats ne sont pas satisfaisants.

- **Annuler/Rétablir** P.16

### Lecture

P.31

Lisez jusqu'à 24 pistes d'audio mono et stéréo.

- **Lecture en boucle A-B** P.32
- **Réglage des marqueurs** P.33

### Réglages de boucle P.50

Assignez à la boucle des fichiers audio et des rythmes.

Connexion  
USB

## Interface audio

## Surface de contrôle

Enregistrement simultané de 8 pistes stéréo et mono

Mélangeur de pistes  
330 types d'effets

## Mixage et réduction

## Édition et sortie

Appliquez divers effets pour traiter les signaux qui entrent, ceux qui sont lus par l'enregistreur ou ceux produits par un générateur de sons.

• **Édition de patch, etc.** P.83~

Table de mixage P.39

Réglez les pistes enregistrées à l'aide du mélangeur de pistes.

Projet P.89

Les fichiers musicaux enregistrés et les réglages peuvent être gérés par morceau et mémorisés comme un projet puis modifiés de différentes façons.

- **PROJET/FICHER** P.91
- **INFORMATIONS** P.92
- **DIVISER** P.96
- **COPIER** P.93
- **SUPPRIMER** P.95
- **RENOMMER** P.94
- **PROTÉGER** P.89

Effets utilisés sur des signaux de pistes spécifiques

## 2. Pistes désirées dans le mélangeur

Superposition (Overdub) P.27

Enregistrez de nouvelles pistes tout en reproduisant des pistes déjà enregistrées.

Ré-enregistrement

Ré-enregistrez une partie d'un fichier déjà enregistré.

• **Ré-enregistrement partiel (PUNCH-IN/OUT)** P.29

## 3. Avant le fader MASTER

Effet par boucle départ/retour

Il y a deux effets internes de boucle départ/retour dans le mélangeur intégré – un effet chorus/delay et un effet reverb. Réglez les niveaux de départ d'effet individuellement pour chaque piste du mélangeur.

Mixage P.39

Réglez les paramètres pour chaque piste.

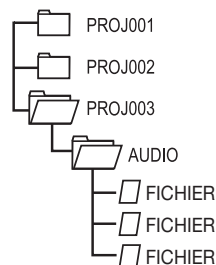
• **Égaliseur • Volume • Panoramique** P.40

Mixage final

Réunissez plusieurs pistes en une piste stéréo.

- **Report** P.43
- **Enregistrement d'une piste MASTER** P.46

Carte SD P.101



Créez une séquence P.53

Utilisez des données mises en boucle pour créer un morceau complet.

Lecteur de carte P.106

Mémoire USB P.107

Échangez des signaux entre un logiciel DAW et un équipement audio.

P.110~

Mode d'emploi de l'interface audio

Pilotez le logiciel DAW avec le R24.

P.110~

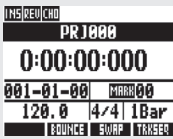
Mode d'emploi de l'interface audio

# Guide d'enregistrement de base Faire un enregistrement rapide avec le R24

Ici est expliqué comment enregistrer en stéréo avec les microphones intégrés sur les côtés gauche et droit de l'unité et comment enregistrer une guitare électrique en mono à l'aide de l'entrée haute impédance.

## ÉTAPE 1 Insérez une carte SD et allumez l'appareil.

## ÉTAPE 2 Créez un nouveau projet.



PROJECT

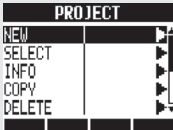
1 Pressez.

Changer de menu



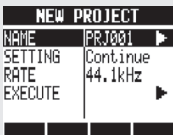
Utiliser les touches haut/bas

2 Sélectionnez NEW.



Pressez.

3 Vérifiez le nom du projet, etc.

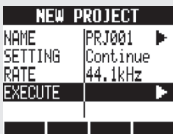


Changer de menu



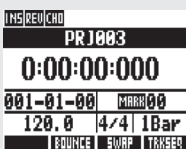
Utiliser les touches haut/bas

4 Sélectionnez EXECUTE.



Pressez.

Retournez à l'écran principal.



Réf. : Projets

P.89

## ÉTAPE 3 Réglez le sélecteur de source d'entrée sur ON.

Emploi des micros intégrés (enregistrement stéréo)

1 Réglez le commutateur **MIC** des entrées **INPUT 7 & 8** sur **ON**.

2 Pressez les touches de statut des entrées **INPUT 7 & 8** jusqu'à ce que leurs voyants s'allument en rouge.



OU

Enregistrement d'une guitare électrique (entrée mono à haute impédance)

1 Branchez la guitare en entrée **INPUT 1**.

2 Réglez le commutateur **Hi-Z** de l'entrée **INPUT 1** sur **ON**.

3 Pressez la touche de statut de l'entrée **INPUT 1** jusqu'à ce que son voyant s'allume en rouge.



## NOTE

- Seule l'entrée **INPUT 1** est donnée pour haute impédance (Hi-Z), et les microphones stéréo intégrés ne fonctionnent que sur les pistes 7 et 8.
- Les pistes 7 et 8 correspondent aux entrées **INPUT 7 & 8** et sont configurées par défaut comme deux pistes mono. Quand vous utilisez les micros intégrés pour un enregistrement stéréo, coupez ces deux pistes en stéréo pour créer une piste stéréo.

Réf. : Couplage stéréo (Stereo Link)  
Connexion d'instruments

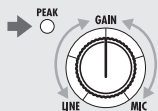
P.20

P.18, 19

## ÉTAPE 4 Réglez la sensibilité d'entrée, le niveau d'écoute et la sortie

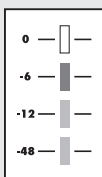
### 1 Réglez la sensibilité d'entrée (GAIN)

Réglez le **GAIN** de chaque entrée **INPUT** pour que le voyant **PEAK** ne clignote qu'occasionnellement.

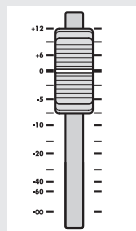


### 2 Réglez le niveau d'enregistrement

Le témoin rouge (0 dB) de l'indicateur de niveau ne doit pas s'allumer quand vous appliquez un effet par insertion à une entrée **INPUT**. Réglez par exemple le niveau du patch si nécessaire.



### 3 Réglez le niveau d'écoute



Réglez le niveau d'écoute d'un instrument avec le fader de la piste sur laquelle il est enregistré (**INPUT 1** pour par exemple la piste 1, 9 ou 17).

## NOTE

- Si un signal d'entrée souffre de distorsion à l'enregistrement, référez-vous à l'étape 4 et réglez la sensibilité d'entrée et le niveau d'enregistrement.
- Une fois l'enregistrement terminé, le message "Please wait" (veuillez attendre) s'affiche. N'éteignez pas l'appareil et ne sortez pas sa carte SD tant que cette fenêtre est ouverte. Vous risquez d'endommager les données ou de causer d'autres problèmes.

Réf. : Méthodes d'enregistrement en détail  
Emploi d'effets par insertion

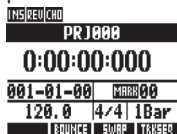
P.17~

P.81

## ÉTAPE 5 Enregistrer – Terminer – Lire

### Enregistrement


1 Tout en pressant , pressez  pour revenir au début.



2 Pressez  puis  pour lancer l'enregistrement.

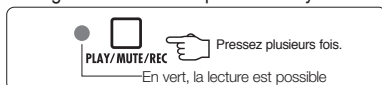
3 Commencer à jouer.



4 Pressez  pour arrêter l'enregistrement.

### Lecture

1 Appuyez sur la touche de statut pour désarmer l'enregistrement et faire passer le voyant au vert.



La piste armée pour l'enregistrement (rouge) passe est prête à la lecture (vert).

2 Tout en pressant , pressez  pour revenir au début.

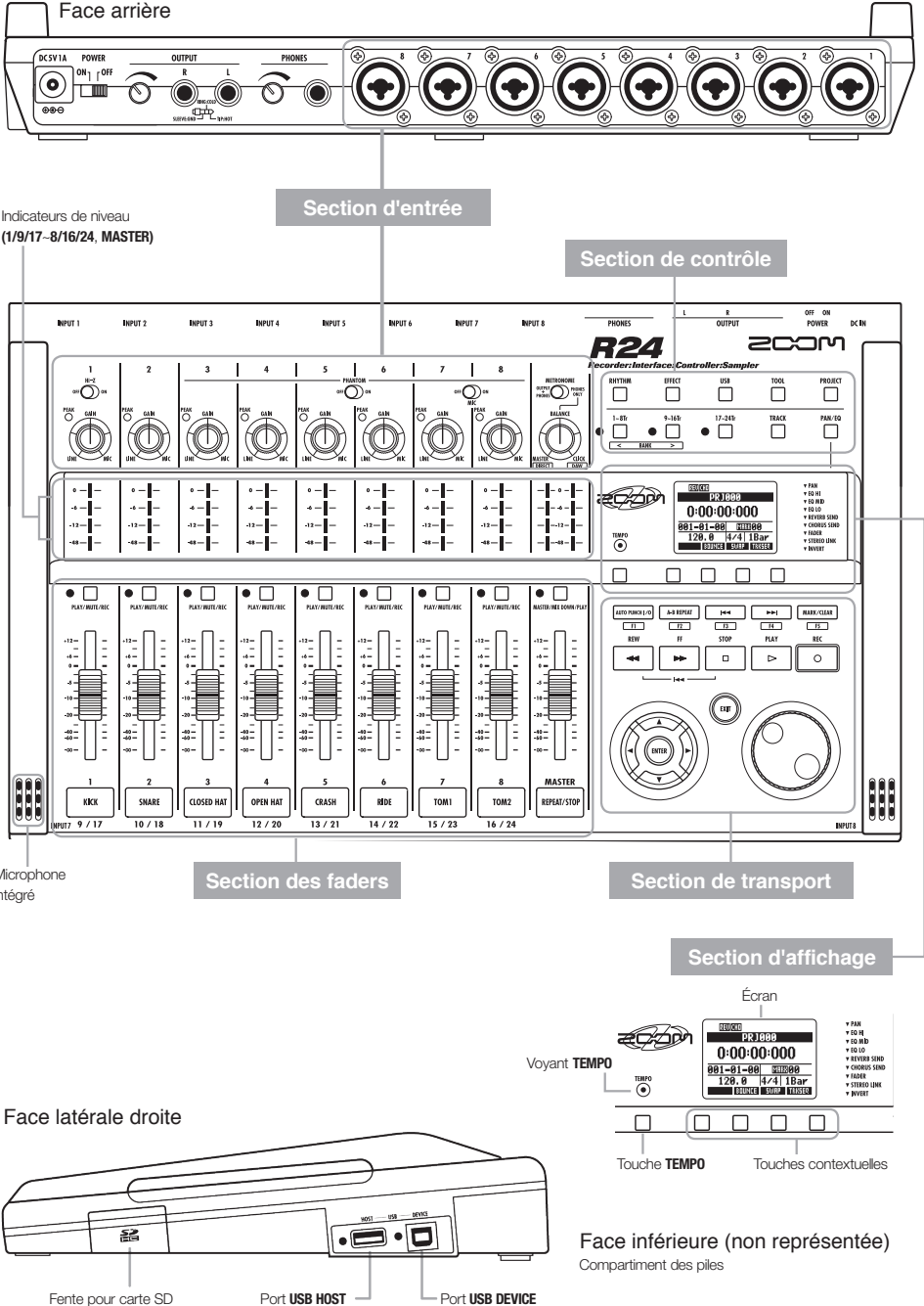


3 Pressez  pour lancer la lecture.

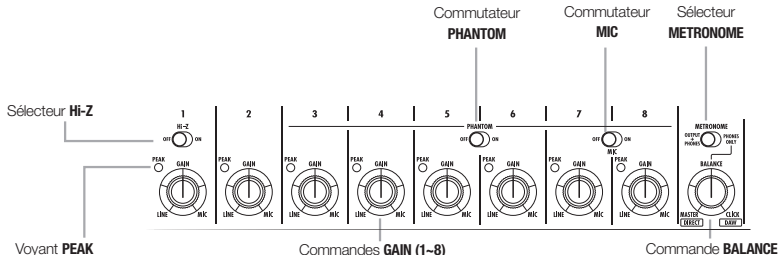


4 Pressez  pour arrêter la lecture.

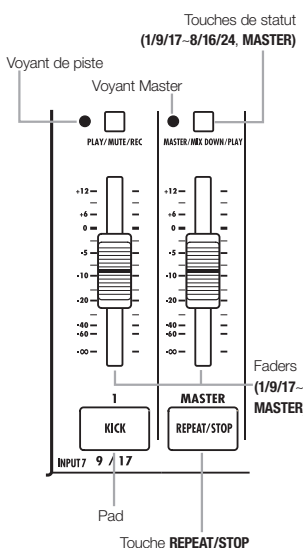
# Agencement et fonctions des différentes faces



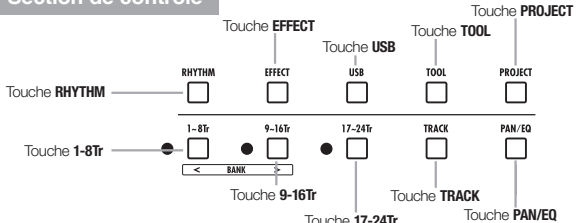
### Section d'entrée



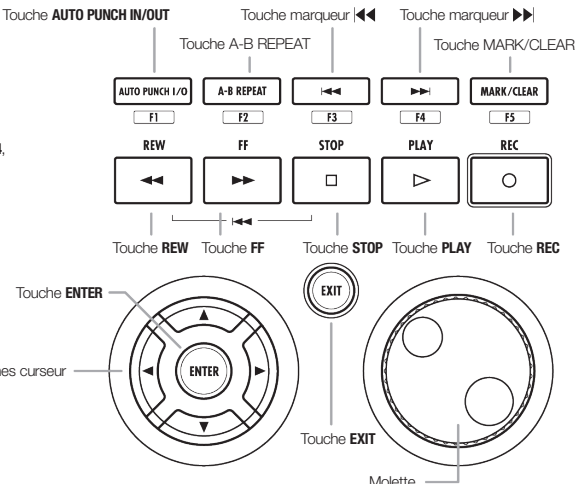
### Section des faders



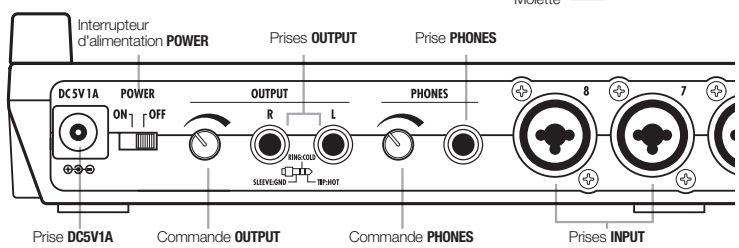
### Section de contrôle



### Section de transport



### Face arrière





# Connexions

Référez-vous aux instructions de cette page pour brancher d'autres appareils, dont des instruments, microphones, équipements audio et ordinateurs.

## Sorties

Réglez le sélecteur **METRONOME** pour ne produire le métronome que par la prise **PHONES** (casque) ou également par les prises **OUTPUT** (sortie).

- 1 Chaîne stéréo, enceintes amplifiées, etc.

Avant de brancher les enceintes, éteignez le système (ou baissez le volume) pour éviter les dommages.

## Entrées

Branchez les câbles à fiches XLR ou jack mono (symétriques ou asymétriques) aux prises **INPUT** (entrée).

- 2 Microphones

Afin de fournir une alimentation fantôme à un microphone à condensateur, branchez d'abord le microphone en entrée **INPUT 5** ou **6** puis basculez le commutateur **PHANTOM** sur **ON**. Une alimentation fantôme peut également être fournie aux entrées **INPUT 3,4,7 et 8** (voir P.104).

- 3 Appareils à sorties stéréo

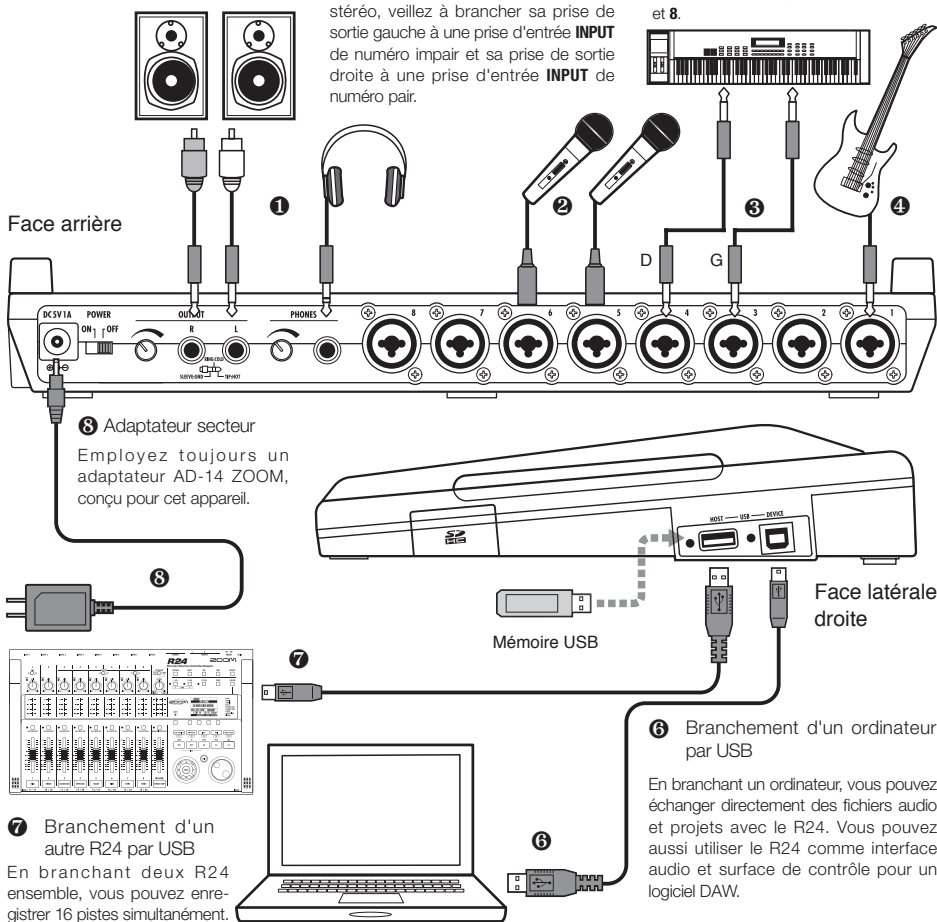
Si vous utilisez par exemple un synthétiseur ou un lecteur de CD à sorties stéréo, veillez à brancher sa prise de sortie gauche à une prise d'entrée **INPUT** de numéro impair et sa prise de sortie droite à une prise d'entrée **INPUT** de numéro pair.

- 4 Guitare/basse

Lorsque vous branchez directement une guitare ou basse électrique passive, utilisez l'entrée **INPUT 1** qui peut gérer la haute impédance et basculez le sélecteur **Hi-Z** sur **ON**.

- 5 Microphones intégrés

Utilisez ces microphones pour enregistrer indirectement une batterie ou un groupe. Réglez le commutateur **MIC** sur **ON** pour faire entrer les sons par les entrées **INPUT 7 et 8**.



- 8 Adaptateur secteur

Employez toujours un adaptateur AD-14 ZOOM, conçu pour cet appareil.

- 7 Branchement d'un autre R24 par USB

En branchant deux R24 ensemble, vous pouvez enregistrer 16 pistes simultanément.

- 6 Branchement d'un ordinateur par USB

En branchant un ordinateur, vous pouvez échanger directement des fichiers audio et projets avec le R24. Vous pouvez aussi utiliser le R24 comme interface audio et surface de contrôle pour un logiciel DAW.

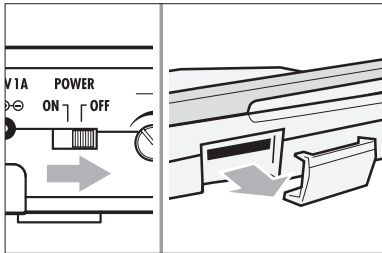
# Installation d'une carte SD

Le R24 sauvegarde les données d'enregistrement et ses réglages sur cartes SD.  
Pour protéger vos données, éteignez l'alimentation avant d'insérer ou d'éjecter une carte.

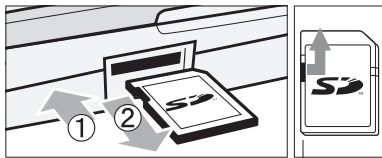
Une carte SD est nécessaire pour l'enregistrement.

Réglez d'abord POWER sur OFF (emploi ordinaire)

## 1 Réglez POWER sur OFF et retirez le cache de la fente pour carte SD.



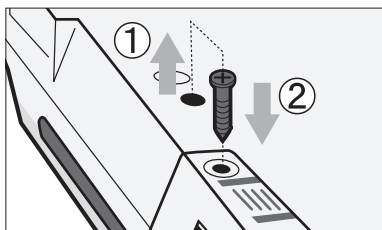
## 2 Insérez une carte SD avec sa protection débloquée à fond dans la fente. Pour l'éjecter, appuyez d'abord sur la carte pour la sortir.



Débloquez la protection contre l'écriture

Empêcher le retrait involontaire d'une carte SD

Retirez la vis qui se trouve à côté de la fente et mettez-la dans l'orifice du cache de carte SD.



## NOTE

- Si vous devez changer la carte SD alors que l'appareil est sous tension, veuillez suivre les procédures spéciales (voir P.101).
- Quand vous insérez ou éjectez une carte SD, assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée. Si vous le faites sous tension, vos données d'enregistrement peuvent être perdues.
- Si vous ne pouvez pas insérer une carte dans la fente, réessayez de l'insérer en sens inverse ou en inversant ses faces. Réessayez avec la bonne orientation de la carte. Si vous forcez, vous risquez de casser la carte.
- Si une carte SD a été préalablement utilisée par un ordinateur ou un appareil photo numérique, vous devez la formater dans le R24 avant de pouvoir l'exploiter.
- Si aucune carte SD n'est insérée, la touche REC ne fonctionnera pas en mode enregistreur.

## Si un de ces messages s'affiche

- "No Card" (pas de carte) : aucune carte SD n'est détectée. Assurez-vous qu'une carte SD est bien insérée.
- "Card Protected" (carte protégée) : le verrouillage de protection de la carte SD contre l'écriture est en service, empêchant l'écriture. Pour corriger cela, faites glisser le commutateur de protection sur l'autre position que le verrouillage (Lock).

## CONSEIL

- Cet appareil peut utiliser des cartes SD de 16 Mo à 2 Go et des cartes SDHC de 4 à 32 Go.
- Vous pouvez obtenir les informations les plus récentes sur les cartes SD compatibles sur le site ZOOM.  
<http://www.zoom.co.jp>

Réf. : SD CARD>EXCHANGE  
SD CARD>FORMAT

P.101

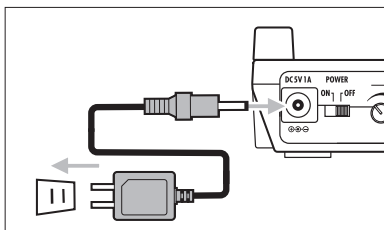
P.102

# Mise sous tension de l'appareil

Pour alimenter l'appareil, utilisez l'adaptateur secteur fourni, conçu pour lui, ou six piles AA vendues séparément.

## Emploi de l'adaptateur secteur fourni

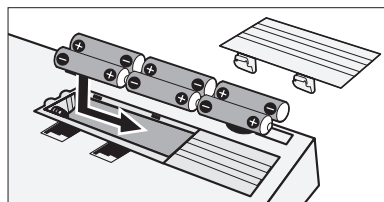
- 1 Assurez-vous que **POWER** est sur **OFF** puis branchez l'adaptateur secteur fourni à l'arrière de l'unité.



**Attention** Employez toujours l'adaptateur AD-14 ZOOM fourni, conçu pour cet appareil. L'emploi d'un autre adaptateur pourrait endommager l'appareil.

## Emploi de piles

- 1 Réglez l'interrupteur **POWER** sur **OFF** et ouvrez le compartiment des piles sous l'appareil.
- 2 Installez les piles et refermez le compartiment.



Indicateur de piles à l'écran		Charge des piles
Pas d'indicateur	Indicateur	
Alimentation par adaptateur secteur	Alimentation par piles	Les piles doivent être changées. <b>L'alimentation va se couper.</b>

## CONSEIL

### Alimentation par le port USB

Avec l'interrupteur **POWER** sur **OFF**, brancher l'appareil à un ordinateur au moyen d'un câble USB le fait automatiquement démarrer grâce à l'alimentation fournie par le port USB. Dans ce cas, les fonctions diffèrent par rapport à la mise sous tension avec l'interrupteur **POWER** sur **ON**. L'appareil ne peut alors être utilisé que comme lecteur de carte SD ou interface audio.

- Si vous employez l'appareil comme audio interface et souhaitez fournir une alimentation fantôme, nous vous recommandons d'utiliser l'adaptateur secteur.

Réf. : Réglage du type des piles

P.103

## NOTE

- L'interrupteur **POWER** doit être mis sur **OFF** avant d'ouvrir/fermer le compartiment des piles ou de brancher/débrancher l'adaptateur secteur. Sinon, cela peut entraîner la perte de données enregistrées.
- L'appareil peut utiliser des piles alcalines ou des batteries NiMH. L'autonomie approximative avec des piles alcalines est d'environ 4,5 heures.
- Remplacez les piles lorsque le message "Low Battery!" s'affiche. Basculez immédiatement l'interrupteur **POWER** sur **OFF** et installez de nouvelles piles ou branchez l'adaptateur secteur fourni.
- Réglez correctement le paramètre BATTERY (type des piles) pour accroître la précision de l'indicateur de charge des piles.

# Mise sous et hors tension/Réglage de la date et de l'heure

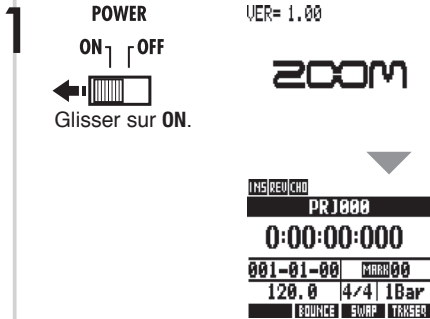
Suivez ces précautions pour allumer et éteindre l'appareil.

Suivez ces instructions afin de régler la date et l'heure pour les fichiers et données.

## Mise sous/hors tension

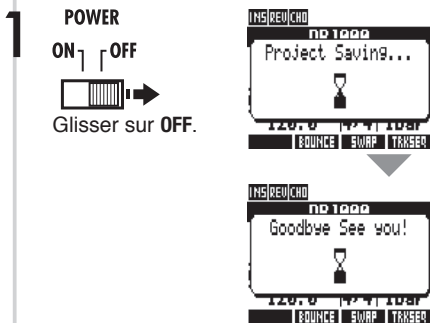
1. Assurez que tous vos appareils sont éteints.
2. Insérez une carte SD dans le R24. Vérifiez que les connexions d'alimentation, des instruments et du système d'écoute (ou d'un casque stéréo) sont correctes.

Basculez l'interrupteur POWER sur ON pour allumer l'appareil.



2 Puis allumez les instruments connectés et le système d'écoute, dans cet ordre.

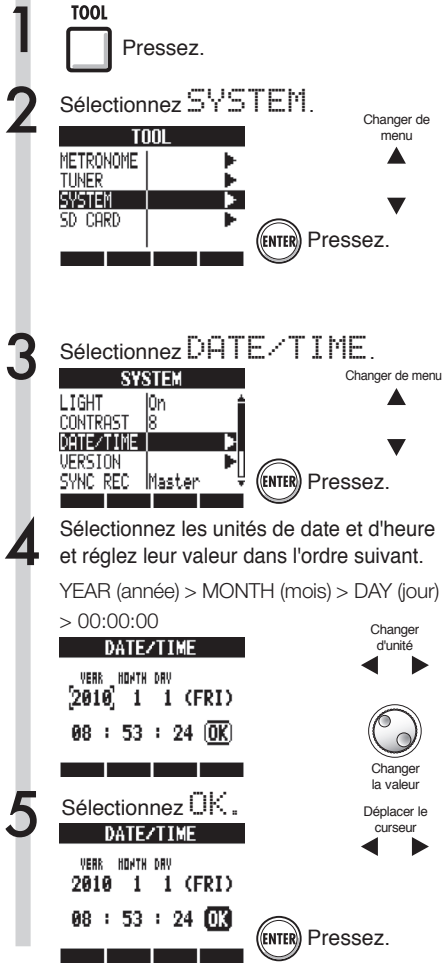
Basculez l'interrupteur POWER sur OFF pour éteindre l'appareil.



## NOTE

- Avant de basculer l'interrupteur **POWER ON** sur **ON**, baissez les commandes **PHONES** et **OUTPUT** ainsi que le volume du système d'écoute et des autres appareils branchés.
- Si aucune alimentation n'est fournie à l'appareil durant plus d'une minute, le réglage de date et d'heure (DATE/TIME) est ramené à sa valeur initiale.

## Réglage de la date et de l'heure TOOL>SYSTEM>DATE/TIME



## Si ce message s'affiche

Reset DATE/TIME


- Le réglage DATE/TIME a été ramené à sa valeur initiale. Refaites le réglage de date et d'heure.

# Vue d'ensemble du fonctionnement des sélecteurs et touches

Nous expliquons ici comment utiliser les touches et sélecteurs du R24.  
Veuillez regarder l'écran pour les icônes indiquant les fonctions des touches.


## Section de transport

**REC**

 Touche **REC** Ne fonctionne que si des pistes sont armées pour l'enregistrement.

<b>À l'arrêt</b>	Arme l'enregistrement
<b>Enreg. armé</b>	Désarme l'enregistrement
<b>Durant la lecture</b>	Lance l'enregistrement (punch-in/punch-out manuel)

**PLAY**

 Touche **PLAY**


<b>À l'arrêt</b>	Lance la lecture
<b>Enreg. armé</b>	Lance l'enregistrement

**STOP**


 Touche **STOP**

<b>Durant l'enreg.</b>	Arrête l'enregistrement
<b>Durant la lecture</b>	Arrête la lecture
<b>Enreg. armé</b>	Arrête l'appareil

**REW**

 Touche **REW**






<b>Arrêt/lecture</b>	Ramène en arrière
----------------------	-------------------

 Maintenez **STOP** et pressez **REW** pour revenir au début du morceau.


**FF**

 Touche **FF**

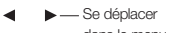
<b>Arrêt/lecture</b>	Avance rapide
----------------------	---------------

 Touche <b>ENTER</b>	Confirme le choix.
 Touche <b>EXIT</b>	Appuyez pour revenir en arrière. Maintenez pour revenir à l'écran de base.
 <b>Molette</b>	Permet de vous déplacer dans les menus et de changer les valeurs.
	Réf : Touches relatives au marquage P.33
	Réglent/annulent le punch-in/out automatique et la lecture en boucle A-B

## Apparence du curseur et indications du manuel

Indications du manuel  Appareil











Apparence dans le manuel

 Dans les explications, seules sont représentées les directions utilisables

Se déplacer dans le menu

Note : les touches de curseur servent souvent à monter, descendre, aller à gauche ou à droite pour choisir d'autres paramètres. Ci-dessus, un exemple de leur notation dans le mode d'emploi.

## Section de contrôle

<b>RHYTHM</b>	 Touche <b>RHYTHM</b>	Pour lire, créer et paramétrer des patterns rythmiques
<b>EFFECT</b>	 Touche <b>EFFECT</b>	Règle les effets par insertion et boucle envoi/retour
<b>USB</b>	 Touche <b>USB</b>	Emploi comme interface audio, lecteur de carte et mémoire USB
<b>TOOL</b>	 Touche <b>TOOL</b>	Réglages de métronome, accordeur, système et carte SD
<b>PROJECT</b>	 Touche <b>PROJECT</b>	Pour créer des projets, les paramétrer et travailler avec
<b>1-8Tr</b>	 Touche <b>1-8Tr</b>	Font alterner entre les groupes de pistes 1-8, 9-16 et 17-24 (le voyant de la banque de pistes active est allumé)
<b>9-16Tr</b>	 Touche <b>9-16Tr</b>	
<b>17-24Tr</b>	 Touche <b>17-24Tr</b>	
<b>TRACK</b>	 Touche <b>TRACK</b>	Assignment et réglages des pistes
<b>PAN/EQ</b>	 Touche <b>PAN/EQ</b>	Accès aux réglages du mélangeur de pistes

## Section des faders

 <b>1/9/17-8/16/24</b>		Changent le statut de piste en lecture/PLAY (vert), muette/MUTE (éteint) ou enregistrement/REC (rouge). Les pistes lues qui sont déjà assignées apparaissent en orange.
 <b>PLAY/MUTE/REC</b>		Touches de statut de piste
 <b>MASTER/MIX DOWN/PLAY</b>		Change le statut de piste en lecture/PLAY (vert), MASTER (éteint—ni lecture/ni enregistrement) ou mixage/MIX DOWN (rouge).

## Commutateurs et commandes

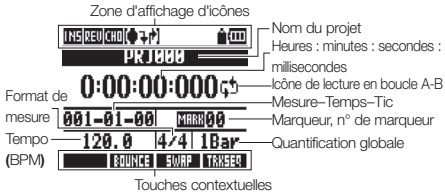
<b>Interrupteur d'alimentation POWER</b>	Met sous/hors tension
<b>Sélecteur Hi-Z</b>	Active/désactive la connexion à haute impédance (uniquement pour l'entrée <b>INPUT 1</b> )
<b>Commutateur MIC</b>	Active/désactive les micros intégrés (signaux des entrées <b>INPUT 7 &amp; 8</b> )
<b>Sélecteur METRONOME</b>	Règle la sortie du métronome
<b>Commutateur PHANTOM</b>	Active/désactive l'alimentation fantôme
<b>Commande GAIN</b>	Règle la sensibilité d'entrée
<b>Voyant PEAK</b>	S'allume en cas de niveau max. d'entrée
<b>Commande BALANCE</b>	Durant l'enregistrement, quand le sélecteur <b>METRONOME</b> est réglé sur <b>PHONES ONLY</b> , sert à la balance de volume entre mixage stéréo et métronome
<b>Indicateurs de niveau</b>	Affichent les niveaux d'enregistrement/lecture
<b>Voyant TEMPO</b>	Cignote en mesure avec le décompte

# Informations affichées

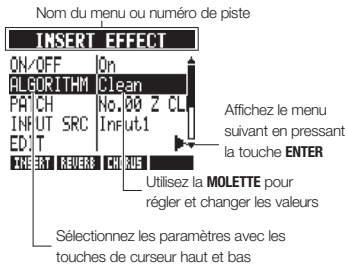
L'écran affiche les données de projet et d'autres éléments, le statut de connexion et de fonctionnement comme enregistreur ou interface audio de l'ordinateur, les fonctions disponibles et divers menus.

## Affichage et indications

Écran de base : affiche le projet en cours



Écran de menu : affiche un menu de fonctionnement



## Affichage des icônes et touches de réglage

icône d'effet par insertion – P.80

En service si affichée. Utilisez la touche pour le réglage.



Utilisez la touche pour ouvrir le menu **EFFECT** (effets).

Effet par boucle départ/retour – P.80

En service si affichée. Utilisez la touche pour le réglage.

icône de protection – P.89

Si affichée, le projet est protégé et ne peut pas être écrasé. Se règle à l'aide du menu.

icône de pile – P.13

Si affichée, l'alimentation se fait par piles et la charge restante est indiquée par le nombre de barres. Si **USB** est affichée, alimentation par USB. Si rien n'est affiché, alimentation par l'adaptateur secteur.

icône AUTO PUNCH-IN/OUT – P.29



Touche **AUTO PUNCH IN/OUT**

Programmé si affiché. Utilisez la touche pour le réglage.

icône de lecture en boucle A-B – P.32



Touche **A-B REPEAT**

Points A-B programmés si affichés. Utilisez la touche pour le réglage.

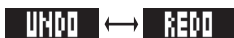
Les indications encadrées, y compris **F1-F5** sous la rangée commençant par la touche **AUTO PUNCH I/O**, **< BANK >**, **DIRECT**, et **DAW**, sont des fonctions disponibles en mode interface audio en cas d'emploi comme surface de contrôle.

## Touches contextuelles



Les fonctions des touches contextuelles apparaissent en bas de l'écran. Appuyez sur la touche située sous l'indication pour employer cette fonction.

### UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)



Indicateur UNDO      Indicateur REDO

**UNDO** (annuler) : ramène à l'état antérieur à la dernière opération après réenregistrement partiel (PUNCH IN/OUT), report (BOUNCE) ou mixage (MIX DOWN) (vers piste master)

**REDO** (rétablir) : rétablit l'opération annulée par UNDO

Apparition des indicateurs

Après l'enregistrement et certaines autres opérations, "UNDO" s'affiche. Après avoir appuyé sur la touche contextuelle UNDO, "REDO" s'affiche. Appuyez sur la touche contextuelle pour exécuter la fonction.

### NOTE

- L'annulation UNDO n'agit que sur les pistes ayant des données audio enregistrées.
- Seule la dernière opération peut être annulée. Les opérations antérieures ne le peuvent pas.

# Flux d'enregistrement du R24/Création d'un nouveau projet

Avec le R24, l'enregistrement multipiste vous permet de créer une œuvre musicale complète. Créez un nouveau projet pour chacun de vos morceaux.

## Préparation à l'enregistrement

### Connexion d'instruments

### Réglages de projet et de piste

Créez un nouveau projet

Sélectionnez les entrées **INPUT** et les pistes d'enregistrement

Réglez les couplages stéréo

Changez les statuts de piste (enregistrement, lecture, coupure du son)

Réglez la sensibilité d'entrée à l'aide des commandes **GAIN**

## Préparation à l'interprétation

Réglez le métronome y compris le précompte

Réglez et utilisez l'accordeur (Tuner)

## Enregistrement de la première piste

Armement pour l'enregistrement – Enregistrement – Arrêt

## Enregistrement d'autres pistes

Superposition (Overdub)

Lecture des pistes déjà enregistrées

Superposition (Overdub)

Armement pour l'enregistrement – Enregistrement – Arrêt

## Créez un nouveau projet PROJECT>NEW

- 1** **PROJECT**

Pressez.
- 2** Sélectionnez **NEW**.

**PROJECT**

NEW	
SELECT	
INFO	
COPY	
DELETE	

Changer de menu

Pressez.
- 3** Vérifiez le nom (**NAME**) du projet.

**NEW PROJECT**

NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Changer de menu
- 4** Sélectionnez **CONTINUE** pour garder les réglages précédents.

**NEW PROJECT**

NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Changer de menu

Changer le réglage
- 5** Réglez la fréquence d'échantillonnage (**RATE**).

**NEW PROJECT**

NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Changer de menu

Changer le réglage
- 6** Sélectionnez **EXECUTE**.

**NEW PROJECT**

NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Changer de menu

Pressez.

## CONSEIL

Vous pouvez changer le nom du nouveau projet à l'étape 3.

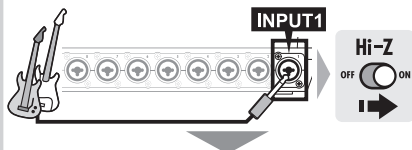


# Connexion d'instruments et réglages mono

Faites les réglages pour les instruments tels que les guitares à haute impédance, les synthétiseurs à sortie de niveau ligne, les microphones intégrés et les microphones utilisant une alimentation fantôme, ainsi que pour les sources d'entrée stéréo et mono.

## Connexion de guitares de type passif

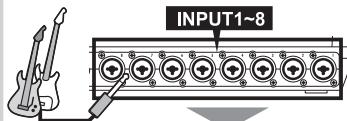
Branchez l'instrument à haute impédance à l'entrée **INPUT 1**, et basculez le sélecteur **Hi-Z** sur **ON**.



Signal vers entrée **INPUT 1**

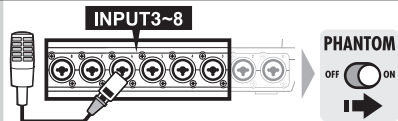
## Connexion d'instruments à basse impédance (branchements mono)

Branchez les instruments à basse impédance à n'importe laquelle des entrées **INPUT 1-8**.



Signaux vers n'importe quelle entrée **INPUT 1-8**

## Emploi de l'alimentation fantôme



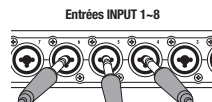
Fournissez l'alimentation fantôme au micro connecté

## NOTE

- Réglez le commutateur **PHANTOM** sur **ON** pour fournir une alimentation +48 V aux entrées **INPUT 3-8**.
- Afin de réduire la consommation des piles par l'emploi de l'alimentation fantôme, cette dernière peut être coupée pour les entrées **INPUT 3, 4, 7 et 8**, et sa tension peut être ramenée à +24 V (Réf. P.104).
- Utilisez le fader situé à la verticale de la prise **INPUT**. Le signal de l'entrée **INPUT 1** est dirigé vers la piste 1, 9 ou 17.
- Pour employer les pistes 9-16 ou 17-24, pressez la touche **9-16Tr** ou **17-24Tr** afin de décaler l'assignation des faders.
- Selon la sélection de l'effet par insertion, la sortie peut changer.
- Créez un fichier stéréo à partir de deux faders en utilisant le couplage stéréo.

## Assignez les entrées INPUT 1-8 aux pistes 1-24

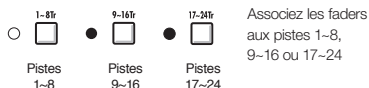
### 1 Connectez instruments et micros.



### 2 Faites les réglages pour les instruments, micros incorporés, pistes stéréo, etc.



### 3 Sélectionnez la banque de pistes.



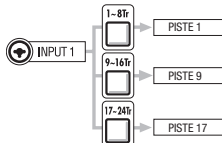
### 4 Changez le statut des entrées connectées.

Pressez la touche de statut d'une piste une ou deux fois pour allumer son voyant en rouge.



## Réglez les pistes pour recevoir les entrées

Pressez la touche **1-8Tr**, **9-16Tr** ou **17-24Tr** pour choisir la banque de pistes enregistrant les entrées.



ENTRÉE	PISTE		
	Touche <b>1-8Tr</b> active	Touche <b>9-16Tr</b> active	Touche <b>17-24Tr</b> active
1	1	9	17
2	2	10	18
3	3	11	19
4	4	12	20
5	5	13	21
6	6	14	22
7	7	15	23
8	8	16	24

Réf. : Réglage stéréo

P.19

# Connexion d'instruments/Réglages stéréo et touches de statut

Pour un enregistrement stéréo, coupez des pistes impaire et paire adjacentes et enregistrez dans celles-ci. Utilisez les touches de statut pour envoyer les signaux d'entrée aux pistes d'enregistrement.

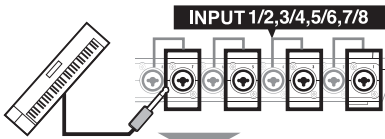
## Emploi des microphones intégrés



Basculez le commutateur MIC sur ON.

Signaux envoyés aux entrées INPUT 7/8

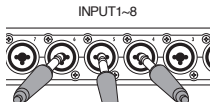
## Branchement d'instruments de niveau ligne (branchement stéréo)



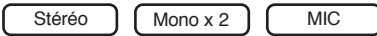
Utilisez les entrées INPUT 1/2, 3/4, 5/6 et 7/8 comme paires. Le signal de l'entrée gauche est envoyé à la piste impaire et celui de l'entrée droite à la piste paire.

## Assignez les entrées INPUTS 1-8 aux pistes 1-8, 9-16 ou 17-24.

### 1 Connectez instruments et micros.



### 2 Faites les réglages pour les instruments, micros incorporés, pistes stéréo, etc.



### 3 Sélectionnez la banque de pistes.



### 4 Réglez le statut des entrées connectées.

Pressez une ou deux fois la touche de statut de l'une des pistes couplées pour allumer leurs deux voyants en rouge.



En rouge, l'enregistrement est possible

## NOTE

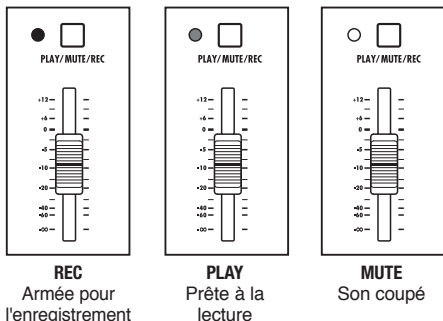
- Utilisez le fader situé à la verticale de la prise INPUT. Le signal de l'entrée INPUT 1 est dirigé vers la piste 1, 9 ou 17.
- Pour employer les pistes 9-16 ou 17-24, pressez la touche 9-16Tr ou 17-24Tr afin de décaler l'assignation des faders.

# Couplage stéréo (Stereo Link)

Couplez à l'avance les pistes à enregistrer en stéréo afin de créer un fichier stéréo à l'enregistrement. Vous pouvez aussi assigner des fichiers stéréo.

## Touches de statut et voyants de piste

Pressez une touche de statut pour fixer le rôle du fader de piste et changer la couleur du voyant de piste. La couleur du voyant de piste indique le statut comme suit.



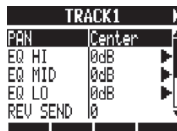
## CONSEIL

- Afin d'envoyer les signaux d'une entrée **INPUT** à une piste d'enregistrement, pressez une à deux fois sa touche de statut jusqu'à ce que son voyant de piste s'allume en rouge.
- Pour enregistrer deux entrées, pressez leurs deux touches de statut afin d'assigner les deux entrées aux pistes.
- Créer un fichier stéréo lors de l'enregistrement de deux pistes nécessite de coupler les pistes en stéréo (STEREO LINK).
- Si la piste **MASTER** est réglée sur **PLAY** (lecture), toutes les autres pistes sont réglées sur **MUTE** (muettes, pas de son).

## Couplage stéréo (Stereo Link)

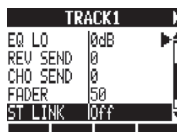
1 **PAN/EQ**  
 Pressez.

2 Sélectionnez une piste.



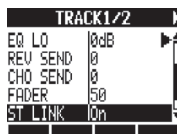
Changer de piste  
◀ ▶

3 Sélectionnez **ST LINK**.



Changer de menu  
▲  
▼

4 Sélectionnez **On**.



Les pistes couplées en stéréo sont indiquées.

## CONSEIL

- Les paires de pistes qui peuvent être couplées en stéréo sont : 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10, 11/12, 13/14, 15/16, 17/18, 19/20, 21/22 et 23/24.
- Le couplage stéréo transforme deux pistes mono en une piste stéréo.
- Quel que soit le numéro de piste choisi, c'est la piste de numéro voisin qui sera couplée. Vous ne pouvez pas changer ces combinaisons.
- Pour régler le volume d'une paire de pistes couplées en stéréo, utilisez le fader de la piste de numéro impair. Le fader de la piste de numéro pair n'a pas d'effet.
- Le paramètre PAN d'une paire de pistes couplées en stéréo peut être utilisé pour régler leur balance de volume relative.
- Les fichiers stéréo peuvent être assignés à des pistes couplées en stéréo. Le canal gauche est envoyé à la piste impaire et le droit à la piste paire.

# Réglage du tempo

Réglez le tempo de la musique. Le tempo est sauvegardé pour chaque projet.

## Changement du tempo

**1** Pressez  sous .

**2**  Utilisez la molette pour changer la valeur.

Battez le tempo sur  sous .

La moyenne des intervalles de votre battue sera choisie comme valeur de tempo.



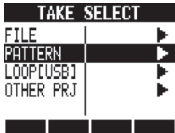
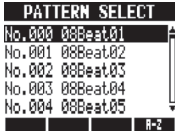


Tempo	
Plage	
40.0~250.0	Valeur par défaut : 120.0

# Préparation d'une piste rythmique

Le R24 a une fonction échantillonneur ("sampler") qui permet de lire des boucles sur chaque piste. Ici, nous assignerons à une piste un motif (pattern) rythmique intégré au R24 comme guide rythmique.

## Assignation à une piste

- 1 **TRACK**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez la piste à assigner.  
 Sélectionner la piste
- 3 Sélectionnez TAKE.  
 Changer de menu  
 Pressez.
- 4 Sélectionnez PATTERN pour employer un pattern rythmique.  
 Changer de menu  
 Pressez.
- 5 Sélectionnez le pattern rythmique.  
 Sélectionner un fichier ou un pattern  
 Pressez.

## CONSEIL

- Vous pouvez aussi lire le fichier audio ou pattern rythmique sélectionné.



- Si des patterns rythmiques sont assignés à plusieurs pistes et lus simultanément, ou si des patterns avec de nombreux événements de déclenchement de note sont lus, tous peuvent ne pas être joués en raison de la limite maximale de polyphonie de l'appareil.
- Vous pouvez assigner à la boucle les fichiers de la mémoire USB (réf. P.49).
- À l'étape 5, vous pouvez changer l'ordre de la liste des patterns.

Pressez la touche contextuelle **A-Z** pour lister les patterns par ordre alphabétique.

Pressez la touche contextuelle **No.** pour lister les patterns par ordre numérique.

# Enregistrement de la première piste

Après avoir branché les instruments et terminé toute la préparation pour l'enregistrement, préparez l'enregistreur et commencez l'enregistrement de la première piste.

## À partir de l'écran de base d'un nouveau projet

1

Ramenez le compteur au début.

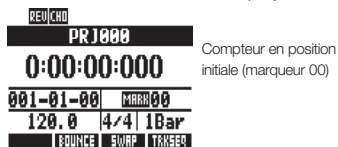
Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

Écran de base




## CONSEIL

- Écran de base d'un nouveau projet



- Après avoir réglé l'entrée (étape 5 et ultérieures), vous pouvez traiter les signaux entrants avec l'effet par insertion.

 Réf. : Création d'un nouveau projet  
Effet par insertion


P.90

P.81

## Réglage du niveau d'entrée

2


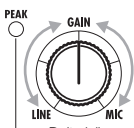
Armez la piste pour l'enregistrement.

 Pressez une à deux fois jusqu'à ce que le voyant de piste s'allume en rouge.

En rouge, l'enregistrement est possible

3

Réglez la sensibilité d'entrée (**GAIN**).

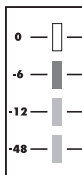
 Faites du bruit !  Réglez le niveau d'entrée

Doit s'allumer occasionnellement quand le volume atteint le maximum

4

Réglez le niveau d'enregistrement.

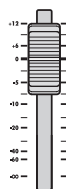
Si un effet par insertion est appliqué à une entrée **INPUT**, réglez par exemple le niveau du patch afin d'éviter que le segment rouge (0 dB) de l'indicateur de niveau ne s'allume.



5

Réglez le système d'écoute.

À l'aide du fader de piste d'enregistrement, réglez le niveau d'écoute de l'instrument enregistré (**INPUT 1** correspond à la piste 1, 9 ou 17).



## NOTE

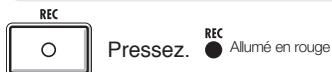
Voyants **PEAK** et indicateurs de niveau s'allument en rouge

Un voyant **PEAK** s'allume en rouge quand le signal dépasse le niveau maximum détectable de 0 dB, entraînant un écrêtage de l'entrée. Le segment rouge d'un indicateur de niveau s'allume quand le signal enregistré (après être passé au travers de l'effet par insertion) est écrêté. En cas d'écrêtage, le son enregistré souffre de distorsion. Vous devez réduire le niveau d'enregistrement.

## Enregistrement de la première piste

6

Armez l'enregistrement.



7

Lancez l'enregistrement.



8

Arrêtez l'enregistrement.



## CONSEIL

- Pressez la touche contextuelle UNDO pour annuler l'opération.

## Ré-enregistrement

- Si vous ré-enregistrez sur la même piste, l'enregistrement précédent sera remplacé (écrasé).
- Il existe deux façons de faire un nouvel enregistrement ou de ré-enregistrer.
  - Pressez la touche contextuelle UNDO pour annuler l'enregistrement.
  - Avec le menu TRACK > TAKE > FILE, assignez la piste servant à l'enregistrement à une nouvelle prise ("New Take", Réf. P.25).

## Lecture de la piste enregistrée

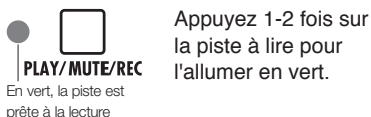
9

Pressez Stop (si ce n'est déjà fait).



10

Lisez la piste.



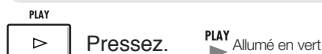
11

Ramenez le compteur au début.



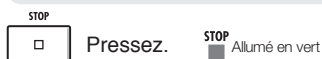
12

Lisez la piste.



13

Arrêtez la lecture.




## NOTE


- Si le mode d'enregistrement (REC MODE) est réglé sur Overwrite, les fichiers audio déjà enregistrés sur les pistes seront écrasés (remplacés) par les nouveaux enregistrements. Faites attention quand vous ramenez le compteur au début et reprenez l'enregistrement. Réglez REC MODE sur Always New (toujours nouveau) si vous ne désirez pas remplacer vos enregistrements.
- Quand la piste est en lecture, l'enregistrement qui s'y trouve est lu.




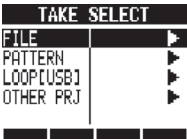
# Changement de la prise à lire

Vous pouvez librement assigner des fichiers audio aux pistes. En ré-enregistrant plusieurs prises vocales, solos de guitare et autres parties dans des fichiers différents, vous pouvez ultérieurement choisir la meilleure prise.


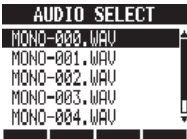
- 1 **TRACK**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez la piste à assigner.  


Sélectionner la piste  
 ← →
- 3 Sélectionnez TAKE.  



Changer de menu  
 ▲ ▼

 Pressez.
- 4 Pour un fichier audio, sélectionnez FILE.  


Changer de menu  
 ▲ ▼

 Pressez.
- 5 Sélectionnez le fichier audio désiré.  


Sélectionner le fichier ou le pattern  
 ▲ ▼

 Pressez.



## CONSEIL

- Vous pouvez aussi lire le fichier audio sélectionné.






- Les fichiers déjà assignés à des pistes portent un \* sur la gauche de leur nom.

## Échange de deux pistes (SWAP)



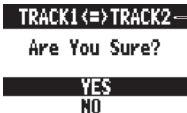
- 1 Pressez  sous **SWAP**.  

- 2 Sélectionnez la première piste à échanger.  


Les témoins clignotent en orange pour les pistes qui ont été sélectionnées. Pressez la touche de statut de la piste à sélectionner.


 ←   
 PLAY/MUTE/REC  
 Sélectionnable : orange clignotant  
 Sélectionnée : orange fixe
- 3 Sélectionnez la seconde piste à échanger.  


Piste déjà sélectionnée

Les témoins clignotent en orange pour les pistes qui ont été sélectionnées. Pressez la touche de statut de la piste à sélectionner.

 ←   
 PLAY/MUTE/REC  
 Sélectionnable : orange clignotant  
 Sélectionnée : orange fixe
- 4 Échangez les pistes.  


Pistes à échanger  
 Déplacer le curseur  
 ▲ ▼

 Pressez.

---

**NOTE**

La fonction d'échange (Swap) échange deux pistes, y compris les fichiers qui leur sont assignés, les données de séquence de piste et toutes les informations des paramètres de piste.

# Enregistrement de pistes supplémentaires

Après enregistré la première piste, vous pouvez enregistrer des pistes supplémentaires tout en reproduisant l'audio déjà enregistré. La préparation à l'enregistrement est la même que pour la première piste, mais vous pouvez faire effectuer la reproduction des enregistrements par des pistes différentes.

## Lecture de pistes déjà enregistrées

**1**



Pressez 1-2 fois jusqu'à ce que les voyants de toutes les pistes à lire s'allument en vert.

Prête à la lecture si voyant allumé en vert

## Préparation à l'enregistrement d'autres pistes


**2**

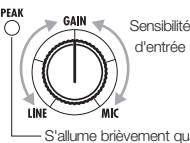






Pressez 1-2 fois jusqu'à ce que les voyants de toutes les pistes à enregistrer s'allument en rouge.

En rouge, l'enregistrement est possible

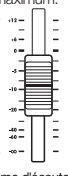
**3** Réglez le niveau d'entrée.

Faites du bruit ! 



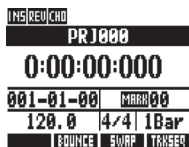
Rouge 0 —  —  
 Orange -6 —  —  
 Orange -12 —  —  
 Vert -48 —  —

Réglez le niveau pour qu'au volume maximal le segment rouge (0 dB) ne s'allume pas.

Système d'écoute 

## Lancez et arrêtez l'enregistrement

**4** Maintenez  et pressez  pour revenir au début.





**5** Pressez **REC** et **PLAY** dans cet ordre pour lancer l'enregistrement.

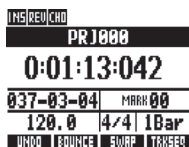


Le compteur démarre.



**6** Pressez pour arrêter.

**STOP** Allumé en vert  **REC PLAY** Éteints 










Le compteur cesse de défiler, mais ne retourne pas à 0.

## CONSEIL

- Si vous voulez enregistrer de nouveau sur une piste qui a déjà été enregistrée, assignez le fichier enregistré à une autre piste et videz la piste à enregistrer. Référez-vous à "Changement de la prise à lire" (P.25). Vous pouvez aussi échanger les pistes enregistrées avec des pistes vierges. Faites cela par exemple quand vous créez une seconde piste de guitare en utilisant la haute impédance (Hi-Z).

## Lecture de toutes les pistes

- 1  Pressez 1-2 fois jusqu'à ce que les voyants de toutes les pistes à lire s'allument en vert.  
 Prête à la lecture si voyant allumé en vert
- 2 Maintenez  et pressez  pour revenir au début.
- 3  Pressez pour lancer la lecture.  
 Allumé en vert
- 4  Pressez pour arrêter la lecture.  
 Allumé en vert

## NOTE

- Quand vous déplacez des fichiers d'une piste à l'autre, assurez-vous qu'il n'y ait pas de fichiers assignés aux pistes dans lesquelles vous allez enregistrer ("New Take").  
 S'il y a un fichier assigné à une piste, cet enregistrement sera écrasé par le nouvel enregistrement.
- Si le mode d'enregistrement (REC MODE) est réglé sur **Overwrite**, les fichiers audio déjà enregistrés sur les pistes seront écrasés (remplacés) par les nouveaux enregistrements. Faites attention quand vous ramenez le compteur au début et reprenez l'enregistrement. Réglez REC MODE sur **Always New** (toujours nouveau) si vous ne désirez pas remplacer vos enregistrements.
- Quand une piste est mise en lecture, le fichier qu'elle contient est lu.

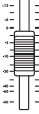
## CONSEIL


- Si vous enregistrez sur une autre piste que la première, pas besoin de déplacer ou d'échanger la première piste.
- Si vous voulez enregistrer un nouveau fichier, réglez la piste sur **New Take** (nouvelle prise).

# Ré-enregistrement partiel (punch-in/out) automatique

Le Punch-in/out vous permet de ré-enregistrer une partie d'un fichier enregistré. Vous pouvez régler à l'avance les points de début (punch-in) et de fin (punch-out) d'un segment pour lancer et arrêter automatiquement l'enregistrement à ces endroits.

## Préparez la piste à ré-enregistrer par punch-in/punch-out

- 


Montez le fader de la piste à ré-enregistrer.
- 


Pressez 1-2 fois jusqu'à l'allumage en rouge.

En rouge, l'enregistrement est possible
- 


Réglez le niveau d'enregistrement et le **GAIN** de façon identique à la partie déjà enregistrée.


## Réglez les points de punch-in/out


- 

Placez-vous sur le début du segment à ré-enregistrer (point de punch-in).
- 


Pressez pour définir le point de punch-in.



S'affiche à l'écran
- 

Placez-vous sur la fin du segment à ré-enregistrer (point de punch-out).
- 

Pressez pour définir le point de punch-out.




S'affiche à l'écran

## NOTE

- Une fois que vous avez choisi les points de punch-in/out automatique, vous ne pouvez plus les changer. Pour changer de points, annulez et redéfinissez-les.
- Si REC MODE est réglé sur Always New, un nouveau fichier sera enregistré.


## Entraînement


- 

Pressez pour lancer la lecture.

▶ Allumé

Quand le point de punch-in est atteint, le son de la piste se coupe automatiquement.


 Jouez (cela n'enregistre pas).

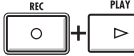
Quand le point de punch-out est atteint, le son de la piste revient automatiquement.
- 

Pressez pour arrêter la lecture.

▶ Éteint

## Ré-enregistrement : punch-in/punch-out


- 

Placez-vous avant le point de punch-in.
- 


Pressez **REC** et **PLAY** dans cet ordre pour lancer l'enregistrement.

▶ Allumé REC Cliqu. Pas d'enregistrement

Au-delà du point de punch-in

 Jouez ▶ Allumé ● Enregistrement

Au-delà du point de punch-out

▶ Allumé REC Cliqu. Pas d'enregistrement
- 

Pressez pour arrêter l'enregistreur.

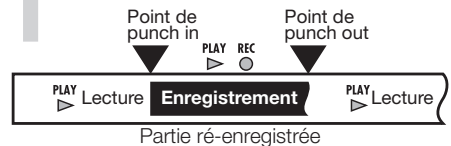
▶ Éteint

## Annulation du punch in/out

- 

Pressez.

Les indicateurs disparaissent de l'écran.



# Ré-enregistrement partiel (punch-in/out) manuel

Vous pouvez aussi déclencher manuellement le début et la fin du ré-enregistrement partiel. Pressez la touche **REC** durant la lecture pour lancer le ré-enregistrement depuis ce point.

## Préparez la piste à ré-enregistrer par punch-in/punch-out


- 


Montez le fader de la piste à ré-enregistrer.
- 



Pressez 1-2 fois jusqu'à l'allumage en rouge. En rouge, l'enregistrement est possible
- 


Réglez le niveau d'enregistrement et le **GAIN** de façon identique à la partie déjà enregistrée.



## Ré-enregistrement : punch-in/punch-out


- 



Placez-vous avant le point de punch-in.
- 


Pressez pour lancer la lecture. 
- 

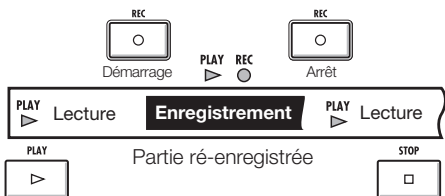
Jouez (cela n'enregistre pas).
- 

Pressez **REC** pour commencer le ré-enregistrement partiel. 
- 

Jouez (cela enregistre).
- 

Pressez **REC** pour arrêter le ré-enregistrement partiel et poursuivre en lecture. 
- 

Pressez pour arrêter l'enregistreur. 



## NOTE

- Le ré-enregistrement partiel par punch-in/punch-out écrase l'enregistrement existant sur la portion sélectionnée.
- Si la piste est réglée sur **New Take**, elle demeure silencieuse avant et après le segment ré-enregistré.
- Si **REC MODE** est réglé sur **Always New**, un nouveau fichier sera enregistré.
- Avec la touche contextuelle **UNDO**, vous pouvez annuler le ré-enregistrement et retrouver la prise précédente.

# Lecture de projet

Les fichiers audio enregistrés sont assignés aux pistes sur lesquels ils ont été enregistrés. Toutes les pistes activées pour la lecture par leur touche de statut (voyant allumé en vert) seront lues.

## Vue d'ensemble du processus d'enregistrement et de lecture dans un projet

PISTE	PISTE	PISTE	PISTE	PISTE	PISTE	PISTE	PISTE	PISTE
1/9/17	2/10/18	3/11/19	4/12/20	5/13/21	6/14/22	7/15/23	8/16/24	MASTER

### Enregistrement de la première piste

Piste 1 : enregistrement mono

Pistes 7 & 8 : enregistrement stéréo

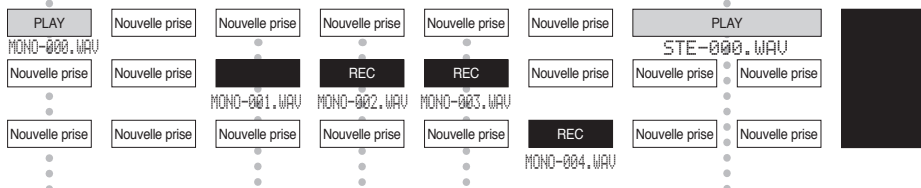


### Enregistrement d'autres pistes/Lecture des pistes déjà enregistrées

Piste 1 : lecture mono

Enregistrement mono sur les pistes 11, 12, 13 et 22

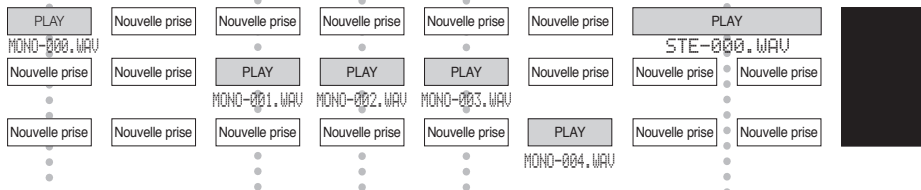
Pistes 7 & 8 : lecture stéréo



### Lecture

Pistes 1, 11, 12, 13 & 22 : lecture mono

Pistes 7 & 8 : lecture stéréo



### Assignation de fichiers différents aux pistes pour la lecture

Pistes 1, 2, 3, 4 & 5 : lecture mono

Pistes 7 & 8 : lecture stéréo









🔊 Réf. : Changement de la prise à lire

P.25



## Lecture en boucle d'une section spécifique (A-B repeat)

Vous pouvez définir une lecture en boucle d'un segment du projet entre un point de début (A) et un point de fin (B).

### Réglage des points A-B

- 1  Placez-vous sur le point de début.
- 2  Pressez.  
 S'affiche à l'écran.
- 3  Placez-vous sur le point de fin.
- 4  Pressez.  
 S'affiche à l'écran.

### A-B repeat : lecture en boucle

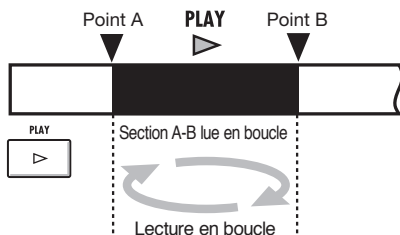
- 5  Pressez pour lancer la lecture.
- 6  Pressez pour arrêter la lecture.

### Annulation de la lecture en boucle et de ses points A-B

- 7  Pressez pour annuler la lecture en boucle et effacer les points A-B.  
L'icône de lecture en boucle disparaît de l'écran.

### CONSEIL

- Quand la lecture atteint le point B, elle reprend automatiquement au point A et se poursuit.
- Quand l'icône A-B est affichée, la lecture se fait continuellement en boucle.
- Ces réglages peuvent se faire aussi bien durant la lecture qu'à l'arrêt.
- Si vous choisissez un point B antérieur au point A, la lecture en boucle partira du point B.
- Pour faire de nouveaux réglages, annulez les précédents en pressant une fois la touche **A-B REPEAT** et suivez les procédures de réglage.





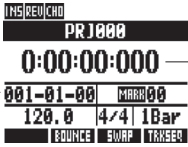
# Emploi du compteur et des marqueurs pour accéder à un point

Le compteur affiche la durée d'enregistrement ou le temps écoulé en heures : minutes : secondes : millisecondes et mesures-temps-tics (1/48e de temps). Placez des marqueurs dans un projet pour y revenir rapidement.

## Se déplacer à l'aide du compteur

Pour préparer, arrêtez l'enregistreur, sélectionnez le projet et partez de l'écran de base.

- Sélectionnez les heures : minutes : secondes ou mesures-temps-tics.



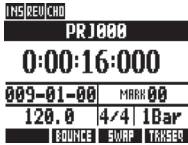
Mesures temps tics

Heures : minutes : secondes : millisecondes

Changer de paramètre



- Changez les valeurs.



Changer de nombre

## NOTE

Vous ne pouvez pas changer ainsi la valeur du compteur durant l'enregistrement ou la lecture.

## CONSEIL

- Après l'étape 2, vous pouvez lancer la lecture depuis la position de compteur choisie.
- Affichage d'icône de marqueur



Le marqueur 03 affiché est placé à 10 minutes, 08 secondes, 15 millisecondes

MARK Marqueur placé sur la position actuelle du compteur

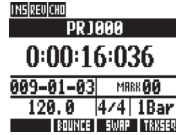
MARK Pas de marqueur sur cette position du compteur

- Le marqueur zéro (MARK00) correspond toujours au 0 du compteur (début du projet) et ne peut pas être changé.
- Si vous ajoutez un marqueur sur une position antérieure à celle d'un marqueur existant, tous les marqueurs suivants sont automatiquement renumérotés dans l'ordre.
- Un projet peut contenir un maximum de 100 marqueurs, y compris le marqueur zéro.

## Ajouter un marqueur

Ajouter un marqueur à l'aide du compteur

- Partez de l'écran de base. Réglez le compteur sur la position désirée pour le marqueur.



Changer d'unité ou de chiffre



- Pressez.

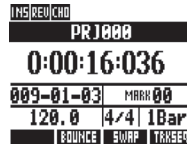


— Icône de marqueur

— Numéro de marqueur

Ajouter un marqueur durant l'enregistrement/lecture

- Durant l'enregistrement ou la lecture



- Pressez.

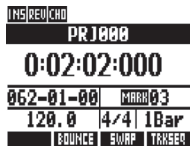


## Se placer sur un marqueur

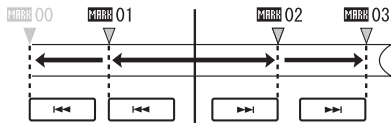
Utiliser les touches pour passer de marqueur en marqueur



Pressez la touche d'avance ou de recul pour atteindre le marqueur désiré.



Projet



## Supprimer un marqueur



Pressez la touche d'avance ou de recul pour atteindre le marqueur désiré.



icône de marqueur surlignée

2

**MARK/CLEAR**

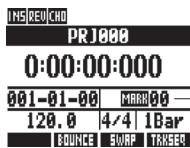
Pressez.



Le marqueur surligné est effacé et le marqueur précédent est affiché.

Accéder aux marqueurs dans l'affichage du compteur

Sélectionnez le numéro de marqueur.



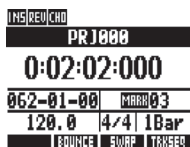
Se déplacer entre unités et chiffres



Clignotant

2

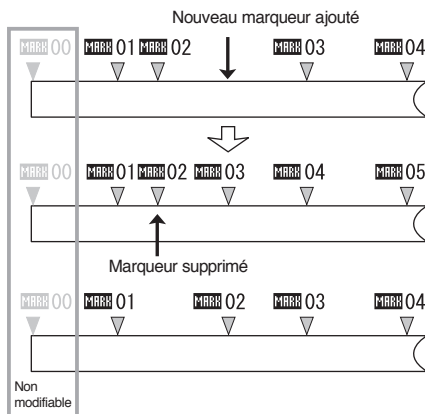
Sélectionnez un numéro de marqueur.



Changer de nombre

## NOTE

- Une fois supprimé, un marqueur ne peut pas être rétabli.
- **MAR00** (correspondant au début du projet) ne peut pas être effacé.
- Pressez la touche **MARK/CLEAR** quand l'icône de marqueur est surlignée (lettres claires sur fond sombre) pour effacer ce marqueur. Pressez la touche **MARK/CLEAR** quand l'icône de marqueur n'est pas surlignée pour créer un nouveau marqueur à cet endroit.
- Quand des marqueurs sont ajoutés ou supprimés entre d'autres marqueurs, tous les marqueurs sont automatiquement renumérotés dans l'ordre depuis le début.



# Accordeur (Tuner)

Le R24 a un accordeur multifonction qui comprend un accordage chromatique détectant les noms de note par demi-ton, un accordage standard de guitare/basse et l'accordage abaissé d'un demi-ton.

- TOOL**  
Pressez.
- Pressez 1-2 fois **PLAY/MUTE/REC**  
Rouge = armée pour l'enregistrement
- Sélectionnez **TUNER**.  
Changer de menu  
Pressez.

## Accordeur chromatique

- Accordez l'instrument.

Indique si le son est plus haut ou plus bas que la note indiquée

CHROMATIC TUNER

Indique la note la plus proche du signal entrant

CALIB TYPE

## Autres types d'accordeur

- Pressez le **TYPE** sous **TUNER TYPE**.  
Sélectionner le type d'accordeur
- Sélectionnez le nom de note/ numéro de corde et accordez.  
Sélectionner le nom de note/n° de corde  
Jouez la corde à vide correspondant à la note indiquée et réglez la hauteur

## Changer le diapason de référence

Pressez le **CALIB** sous **CALIB TYPE**, et réglez le diapason de référence.

TUNER CALIBRATION

Réglez le diapason de référence

Pressez.

## CONSEIL

- L'indicateur de hauteur répond aux sources reçues sur les pistes dont le voyant de statut est allumé en rouge.
- Le réglage du diapason se fait entre 435 et 445 Hz par unités d'1 Hz. Le réglage par défaut est 440 Hz.
- Avec les types d'accordeur autres que chromatique, le calibrage permet de baisser la hauteur de 1-3 demi-tons (♭-♭♭).
- Le réglage de hauteur du diapason est mémorisé séparément pour chaque projet.

Type d'accordeur	GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Corde/ note	Corde 1	E (mi)	G (sol)	E (mi)	D (ré)	E (mi)	D (ré)
	Corde 2	B (si)	D (ré)	C# (do#)	A (la)	B (si)	A (la)
	Corde 3	G (sol)	A (la)	A (la)	F# (fa#)	G# (sol#)	G (sol)
	Corde 4	D (ré)	E (mi)	E (mi)	D (ré)	E (mi)	D (ré)
	Corde 5	A (la)	B (si)	A (la)	A (la)	B (si)	G (sol)
	Corde 6	E (mi)		E (mi)	D (ré)	E (mi)	D (ré)
	Corde 7	B (si)					

# Métronome

Ce métronome, avec fonction de précompte, vous permet de changer son volume, sa sonorité et son motif rythmique. Vous pouvez aussi limiter le son du métronome à la prise casque.

**1** **TOOL** Pressez.

**2** Sélectionnez **METRONOME**.

Changer de menu

**3** Sélectionnez chaque menu et faites les réglages.

Changer de menu

Changer le réglage

C'est la méthode de réglage standard du métronome.

## Paramètres du menu et valeurs de réglage

ON/OFF : détermine la mise en service	
Réglages	
Play Only	Uniquement à la lecture
Rec Only	Uniquement à l'enregistrement
Play & Rec	À la lecture et à l'enregistrement
Off (par défaut)	Pas de son de métronome
LEVEL : change le volume du métronome	
Plage de réglage	
0-100	Valeur par défaut : 50
PAN : change la position stéréo	
Plage de réglage	
L100-R100	Valeur par défaut : Center (centre)
SOUND : change le son	
Réglages	
Bell (par défaut)	Son de métronome avec cloche sur l'accent
Click	Son de clic uniquement
Stick	Son de baguettes de batterie
Cowbell	Son de cloche musicale (cowbell)
Hi-Q	Son de clic synthétisé
Track1~Track24	Son de la piste 1-24 (mono)
Track1/2~Track23/24	Son des pistes 1/2-23/24 (stéréo)
PRE COUNT : réglage du précompte	
Réglages	
Off (par défaut)	Pas de son
1-8	Active un précompte de 1 à 8 temps.
SPECIAL	Motif spécial de précompte

## CONSEIL

Changement et réglage de la sortie du métronome

- Utilisez le commutateur **METRONOME** pour régler la sortie.

**OUTPUT + PHONES**

Le son du métronome est produit à la fois par les prises de sortie **OUTPUT** et la prise casque **PHONES**.

**PHONES ONLY**

Le son du métronome n'est produit que par la prise **PHONES**. Utilisez le bouton **BALANCE** pour régler les volumes relatifs du signal de fader **MASTER** et du son de métronome.

**MASTER** **CLICK (métronome)**

- Les réglages de métronome sont sauvegardés pour chaque projet.
- Vous pouvez utiliser le métronome même en lecture de **PISTE MASTER**.

## NOTE


- Sachez que si vous montez beaucoup le volume du métronome, les temps accentués de certains sons peuvent devenir difficiles à distinguer.
- Si une piste à laquelle un pattern rythmique est assigné est sélectionnée pour le paramètre **SOUND**, aucun son ne sortira.

## Enregistrement synchronisé de 16 pistes par connexion de deux unités

Si vous voulez enregistrer plus de huit pistes en même temps durant par exemple la prestation d'un groupe, vous pouvez augmenter le nombre de pistes en reliant deux R24 par USB.


### Faites les réglages du maître (émetteur)

Réglez comme maître (Master) le R24 dont les touches servent au contrôle.

- 1** **TOOL**  Pressez.
- 2** Sélectionnez **SYSTEM**.

**TOOL**


METRONOME	▶
TUNER	▶
<b>SYSTEM</b>	▶
SD CARD	▶


Changer de menu 

**(ENTER)** Pressez.
- 3** Sélectionnez **SYNC REC** et réglez-le sur **Master**.

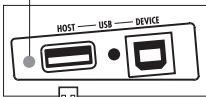
**SYSTEM**

LIGHT	0n
CONTRAST	8
DATE/TIME	▶
VERSION	▶
<b>SYNC REC</b>	Master

Changer de menu 


 Off/Master/Slave

Le voyant USB **HOST** s'allume.


- 4** Reliez les deux R24 avec un câble USB  
Branchez un câble USB 2.0 (type AB) dans les ports dont le voyant est allumé.


### Faites les réglages de l'esclave (récepteur)

Réglez comme esclave (Slave) le R24 qui reçoit les commandes.

- 1** **TOOL**  Pressez.
- 2** Sélectionnez **SYSTEM**.

**TOOL**


METRONOME	▶
TUNER	▶
<b>SYSTEM</b>	▶
SD CARD	▶


Changer de menu 

**(ENTER)** Pressez.
- 3** Sélectionnez **SYNC REC** et réglez-le sur **Slave**.

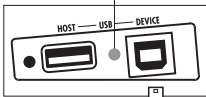
**SYSTEM**

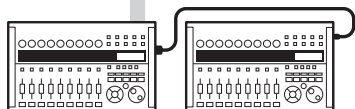
LIGHT	0n
CONTRAST	8
DATE/TIME	▶
VERSION	▶
<b>SYNC REC</b>	Slave

Changer de menu 

 Off/Master/Slave






Le voyant USB **DEVICE** s'allume.


- 4** Reliez les deux R24 avec un câble USB  
Branchez un câble USB 2.0 (type AB) dans les ports dont le voyant est allumé.



## CONSEIL

Touches de commande qui affectent les deux unités.

	Touche <b>REC</b>		Touche <b>FF</b>
	Touche <b>PLAY</b>		Touche <b>REW</b>
	Touche <b>STOP</b>		

---

## NOTE

- Une synchronisation parfaite du démarrage en enregistrement par deux unités n'est pas garantie. Il y aura un décalage d'environ 1-2 ms.
- La connexion avec un R16 est aussi possible. Dans ce cas, réglez toujours le R24 comme maître (Master).
- En enregistrement synchronisé, le précompte est désactivé.
- Quand un R24 est réglé comme esclave (Slave), son alimentation par le bus n'est pas garantie. Utilisez un adaptateur secteur ou des piles.

## Procédure de mixage sur le R24

Utilisez la table de mixage des pistes pour faire les couplages stéréo, régler le volume, l'égalisation et le panoramique (balance) du son et pour régler l'ampleur du signal envoyé aux effets par boucle départ/retour.

Réglez le volume, l'égaliseur (EQ) et le panoramique (PAN) des pistes

Sélectionnez l'effet par départ/retour

Réglez l'effet par départ/retour

Appliquez aux pistes des effets par insertion

Mixez

### NOTE

À l'exception du réglage de phase, les paramètres des canaux gauche et droit des pistes stéréo ont la même valeur.

### CONSEIL

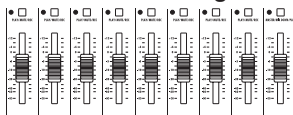
Qu'est-ce que la table de mixage de pistes ?

- Utilisez la table de mixage pour mixer en stéréo les pistes audio de l'enregistreur.
- Réglez le volume, le panoramique, l'égaliseur et les autres paramètres de chaque piste à l'aide de son fader.

Enregistreur (enregistrement)

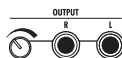
Pistes 1-24 + MASTER

Table de mixage



Mixage de réduction sur piste master (enregistrement)

Sortie



# Réglages de piste pour l'égaliseur, le panoramique et le niveau de départ

Utilisez la table de mixage pour régler les paramètres de piste qui déterminent par exemple le panoramique (PAN, position stéréo), l'égaliseur (EQ) et les effets par boucle départ/retour.

**1** **PAN/EQ**  
 Pressez.

**2** Sélectionnez une piste.

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0

Changer de piste  


**3** Sélectionnez un paramètre de menu et son réglage.

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0

Changer de menu  





Changer le réglage

**4** Sélectionnez EQ HI, EQ MID ou EQ LO.

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0
ON/OFF	

Changer de menu  


 Pressez.

**5** Sélectionnez chaque paramètre et changez son réglage.

EQ HI	
TYPE	EQ HI
GAIN	0dB
FREQUENCY	0.0kHz

Changer de menu  




Changer le réglage

## CONSEIL

- Utilisez la table de mixage pour régler chaque paramètre de piste, dont le panoramique (PAN) et les niveaux d'effet par boucle départ/retour, afin de traiter les signaux.
- À l'étape 2, vous pouvez aussi sélectionner une piste en pressant sa touche de statut pour que son voyant s'allume en orange.

## NOTE

- Les paramètres des canaux gauche et droit des pistes stéréo, à l'exception du réglage de phase (INVERT), ont la même valeur.
- Les réglages sont mémorisés séparément pour chaque projet.
- La piste **MASTER** n'a aucun autre réglage que la commande de volume par son fader.



# Paramètres de piste

Ces paramètres peuvent être réglés pour chaque piste.

Affichage	Paramètre	Plage de réglage (valeur par défaut)	Explication	Pistes mono	Pistes stéréo	Piste Master
PAN	PAN	L100-R100 (center)	Règle le panoramique d'une piste. Pour les pistes stéréo, règle la balance de volume entre canal gauche et canal droit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ HI Accentuation/atténuation des hautes fréquences						
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Détermine si les hautes fréquences sont accentuées/atténuées (EQ HI) ou si les hautes fréquences inutiles sont clairement coupées (HI CUT). Ce paramètre n'est accessible que si EQ HI est sur ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	GAIN	-12dB-12dB (0dB)	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des hautes fréquences de -12 à +12 dB. Ce paramètre n'apparaît que si TYPE est réglé sur EQ HI. Avec un réglage HI CUT, il n'apparaît pas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	500Hz-18kHz (8.0kHz)	Règle la fréquence sur laquelle agit l'égaliseur pour les hautes fréquences. Ce paramètre n'est accessible que si EQ HI est sur ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ MID Accentuation/atténuation des fréquences moyennes						
EQ MID	GAIN	-12dB-12dB (0dB)	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes de -12 à +12 dB. Ce paramètre n'est accessible que si EQ MID est sur ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	40Hz-18kHz (1.0kHz)	Règle la fréquence sur laquelle agit l'égaliseur pour les fréquences moyennes. Ce paramètre n'est accessible que si EQ MID est sur ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Q	0.1-2.0 (0.5)	Règle la largeur de la bande de fréquences moyennes affectée. Ce paramètre n'est accessible que si EQ MID est sur ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ LOW Accentuation/atténuation des basses fréquences						
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Détermine si les basses fréquences sont accentuées/atténuées (EQ LO) ou si les basses fréquences inutiles sont clairement coupées (LO CUT). Ce paramètre n'est accessible que si EQ LO est sur ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	GAIN	-12dB-12dB (0dB)	Règle l'ampleur de l'accentuation/atténuation des basses fréquences de -12 à +12 dB. Ce paramètre n'apparaît que si TYPE est réglé sur EQ LO. Avec un réglage LO CUT, il n'apparaît pas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	40Hz-1.6kHz (125Hz)	Règle la fréquence sur laquelle agit l'égaliseur pour les basses fréquences. Ce paramètre n'est accessible que si EQ LO est sur ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Niveaux d'effet par boucle départ/retour						
REV SEND	NIVEAU DE DÉPART DE REVERB	0-100 (0)	Règle le niveau du signal envoyé de la piste à l'effet reverb.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
CHO SEND	NIVEAU DE DÉPART DE CHORUS/DELAY	0-100 (0)	Règle le niveau du signal envoyé de la piste à l'effet chorus/delay.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
FADER	FADER	0-127 (100)	Règle le volume actuel.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ST LINK	COUPLAGE STÉRÉO	On/Off (Off)	Commutateur on/off pour établir un couplage stéréo de deux pistes mono (Réf. P.20)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
INVERT	INVERSION	On/Off (Off)	Détermine si la phase d'une piste est inversée ou non. Choisissez <input type="radio"/> pour une phase normale ou <input type="radio"/> pour inverser la phase.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

## NOTE

Pistes mono : 1-24

Pistes stéréo : 1/2-23/24

- Utilisez la touche contextuelle /OFF pour commuter ON/OFF les paramètres EQ HI, EQ MID, EQ LO, REV SEND, CHO SEND et INVERT.
- Quand un couplage stéréo (ST LINK) est sur ON, le paramètre INVERT s'affiche comme INVERT L pour la piste impaire et INVERT R pour la piste paire.




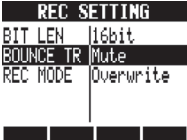


# Report de plusieurs pistes sur 1–2 pistes

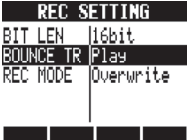
Reportez plusieurs pistes en un nouveau fichier mono ou stéréo dans le même projet.

## Réglages de la piste de destination du report PROJECT>REC>BOUNCE TR

Partez de l'écran de base

- 1 **PROJECT**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez REC.  
 Changer de menu  
▲  
▼  
 Pressez.
- 3 Sélectionnez BOUNCE TR (piste de report).  
 Changer de menu  
▲  
▼



Pour inclure dans le report le signal de la piste qui est écrasé par ce report.

- 4 Sélectionnez Play.  
 Changer le réglage  
○  
○

BOUNCE TR : piste de destination du report	
Réglage	
Mute	Coupe (n'inclut pas) la piste de destination du report (valeur par défaut)
Play	Lit (inclut) la piste de destination du report

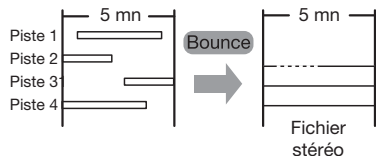
- 5 Retournez au début du projet.

## Report (préparation)

- 1 Sélectionnez les pistes sources du report (réglez chacune en lecture).  
 Pressez 1–2 fois pour allumer le voyant en vert.  
● Prête à la lecture si voyant allumé en vert
- 2 Sélectionnez la ou les pistes de destination du report.  
 Pressez 1-2 fois pour allumer le voyant en rouge.  
● En rouge, l'enregistrement est possible

## CONSEIL

- Le report ou "Bounce" est la réunion de données audio de plusieurs pistes et fichiers en un seul fichier mono ou stéréo. Cela s'appelle également "enregistrement ping-pong".



- Pour également lire (et inclure dans le report) le signal de la piste de destination où se fait l'enregistrement du report, réglez BOUNCE TR sur Play comme décrit à l'étape 4 de "Réglages de la piste de destination du report".
- Un nouveau fichier sera créé dans le même projet.
- Si vous avez choisi une piste mono comme destination de report, les signaux enregistrés seront mixés en mono. Si vous avez choisi une paire de pistes couplées en stéréo, les signaux enregistrés seront mixés en stéréo.

## Report


3 Pressez  sous **BOUNCE**.



Note : pressez à nouveau la touche contextuelle **BOUNCE** pour annuler le mode de report.


4 Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

5 Pressez pour lancer l'enregistrement.

 + 

**REC** Allumé en rouge **PLAY** Allumé en vert

6 Pressez pour arrêter l'enregistrement.




## NOTE

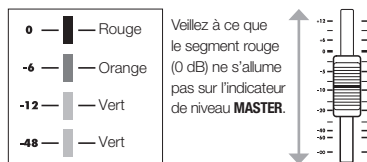
- Cette opération peut être annulée en pressant la touche contextuelle **UND0**.
- Si vous reportez en stéréo sur deux pistes mono, réglez le panoramique de la piste impaire sur L 100 (à fond à gauche) et celui de la piste paire sur R 100 (à fond à droite).

## Régler la balance de mixage (écoute)

1 Pressez pour lancer la lecture.



2 Réglez la balance de mixage comprenant les réglages de niveau d'enregistrement, volume, panoramique et égaliseur pour chaque piste.




3 Pressez pour arrêter.



## Lecture de la piste après report

1 Mettez en lecture les pistes de destination du report.

Pressez 1-2 fois pour allumer le voyant en vert.




**PLAY/MUTE/REC**

Prête à la lecture si voyant allumé en vert

2 Désactivez la lecture des pistes sources du report.

Pressez 1-2 fois pour éteindre le voyant.




**PLAY/MUTE/REC**

Piste coupée si voyant éteint

3 Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

4 Pressez pour lancer la lecture.




# Emploi d'un effet de mastering

Utilisez un algorithme de mastering comme effet par insertion sur la piste master avant d'enregistrer pour n'affecter que le mixage de réduction.

## Insérez un effet par insertion avant le fader MASTER

- 1** **EFFECT**

 Pressez.
- 2** Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur On.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
▼INSERT	REVERSE
▼	CHORUS

Changer de menu  
▲  
●  
▼  
Changer le réglage
- 3** Sélectionnez ALGORITHM et réglez-le sur Mastering.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	No.00 Plus
INPUT SRC	Input1/2
EDIT	
▼INSERT	REVERSE
▼	CHORUS

Changer de menu  
▲  
●  
▼  
Changer le réglage
- 4** Sélectionnez INPUT SRC (source d'entrée) et réglez-la sur Master.




INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	No.00 Plus
INPUT SRC	Master
EDIT	
▼INSERT	REVERSE
▼	CHORUS

Changer de menu  
▲  
●  
▼  
Changer le réglage
- 5** Sélectionnez PATCH et choisissez-le.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	.00 PlusA
INPUT SRC	Master
EDIT	
▼INSERT	REVERSE
▼	CHORUS

Sélectionnez un patch pendant la lecture du projet (écoutez l'effet de ce patch sur le projet et choisissez-en un que vous aimez).

Changer de menu  
▲  
●  
▼  
Changer le réglage

PLAY  STOP 
- 6**  Pressez.

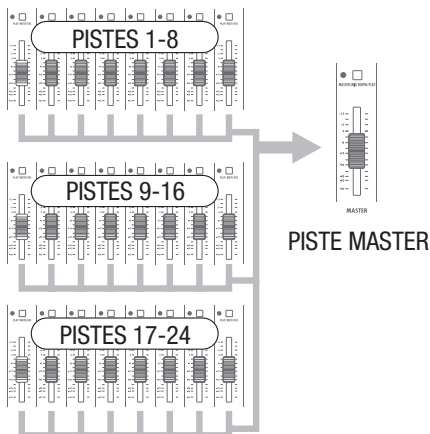
## NOTE

- Si l'effet par insertion est appliqué préalablement avant le fader **MASTER**, vous ne pouvez pas l'appliquer aux pistes, que ce soit à l'enregistrement ou à la lecture.
- À l'étape 5, si vous notez une quelconque distorsion due à l'effet de mastering, contrôlez le son lu sur les pistes et adaptez-le en baissant les faders de ces dernières (si le son d'une piste souffre de distorsion, ajustez cette piste).
- Vous pouvez sélectionner les algorithmes Stereo, Dual Mic ou Mastering. Si vous choisissez un autre algorithme, l'insertion se fait sur les entrées.

## CONSEIL

Vous pouvez aussi sélectionner un algorithme **MASTERING** pour traiter un mixage stéréo.

Trajet du signal d'enregistrement vers la piste master






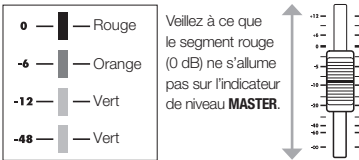
# Enregistrement sur la piste master

Enregistrez un mixage stéréo "final" comme mixage de réduction sur la piste **MASTER**.  
Les signaux sont enregistrés sur la piste master après être passés par le fader **MASTER**.

## Enregistrement sur la piste MASTER

Préparez en réglant les niveaux des signaux

- Maintenez  et pressez  pour revenir au début.  
Puis pressez  pour lancer la lecture et réglez les niveaux de chaque piste.
- Réglez le niveau du signal qui passe par le fader master.



- Pressez pour arrêter.



Enregistrez sur la piste master

- Pressez 1-2 fois la touche de statut **MASTER** pour allumer le voyant en rouge.  
En rouge, l'enregistrement est possible
- Maintenez  et pressez  pour revenir au début.
- Pressez dans l'ordre pour lancer l'enregistrement.
- Pressez pour arrêter.

## NOTE

Les réglages de panoramique, de balance, des effets par insertion et par départ/retour de chaque piste affectent les signaux envoyés à la piste **MASTER**.

Lisez la piste master

- Pressez 1-2 fois la touche de statut **MASTER** pour allumer le voyant en vert.  
Prête à la lecture si voyant allumé en vert  
Cela coupe toutes les autres pistes et désactive tous les effets.
- Maintenez  et pressez  pour revenir au début.  
Pressez pour lancer la lecture.
- Pressez pour arrêter.

Désactivez la lecture de la piste **MASTER**

- Pressez 1-2 fois la touche de statut **MASTER** pour éteindre le voyant.  
Éteint si désactivée  
La coupure des autres pistes est annulée et leur voyant de statut reprend son état antérieur.

## CONSEIL

- Chaque projet peut avoir une piste **MASTER**.
- Un fichier peut être assigné à la piste **MASTER**.
- Si vous faites votre mixage de réduction depuis le milieu d'un morceau, il sera toujours enregistré dans un nouveau fichier.
- Durant l'enregistrement, vous pouvez vérifier les niveaux de lecture de chaque piste et le niveau d'enregistrement de la piste **MASTER**.
- Les signaux qui passent au travers du fader **MASTER** sont les mêmes que ceux envoyés par les prises de sortie **OUTPUT**.
- Cette opération peut être annulée en pressant la touche contextuelle **UNDO**.
- Vous pouvez utiliser le métronome durant la lecture.


📖 Réf. : Lecture consécutive de plusieurs projets

# Emploi de l'échantillonneur pour faire des morceaux

Utilisez les fonctions d'échantillonneur du R24 pour facilement créer des pistes d'accompagnement, des parties rythmiques et autres pistes basiques de haute qualité sonore. Ces fonctionnalités peuvent servir à créer une grande variété de musiques, de simples maquettes jusqu'à des enregistrements avec production.

## 1 Faites une boucle pour obtenir la rythmique de base de tout le morceau.

Vous pouvez assigner une rythmique composée des boucles et les fonctions la mettre en boucle. Vous pouvez développer votre vision de la totalité du morceau en sélectionnant par exemple des boucles de batterie et d'autres éléments qui vous inspirent.

 Réf. : Assignation de pistes **P.49**  
Réglages de boucle **P.50**

## 2 Tout en écoutant la boucle rythmique que vous avez préparée, enregistrez la guitare, la basse, le clavier et d'autres instruments pour créer d'autres données de boucle.

Continuez d'enregistrer jusqu'à ce que vous soyez satisfait de votre interprétation d'un riff, de la partie d'accompagnement ou d'une autre phrase musicale. Vous pouvez ne mettre en boucle que les parties que vous aimez dans vos enregistrements.

 Réf. : Réglages de boucle **P.50**

## 3 Répétez l'étape 2 pour enregistrer d'autres phrases à employer comme boucles.

Préparez toutes les phrases nécessaires pour composer votre morceau.


## 4 Quand les boucles sont prêtes, déclenchez-les avec les pads et pensez à la structure complète du morceau.

Jouez sur les pads par dessus le rythme et pensez au déroulement de la totalité du morceau et à la façon d'assembler les données mises en boucle.

 Réf. : Jeu sur les pads **P.52**

## 5 Après avoir déterminé la structure du morceau, créez la séquence (données de jeu en boucle pour la totalité du morceau).

Une séquence peut être programmée en jouant en temps réel sur les pads, accompagné par un rythme (clic), ou pas à pas (programmation pas à pas). Ainsi, vous pouvez composer les pistes de base, y compris les parties d'accompagnement et la rythmique de tout un morceau.

 Réf. : Créez une séquence **P.53**

## 6 Enregistrez les voix, solos de guitare et autres parties en écoutant la séquence.

Enregistrez les voix et instruments principaux en mesure avec les pistes d'accompagnement de base.

## Vue d'ensemble des fonctions d'échantillonneur

Avec le R24, vous pouvez assigner des fichiers audio et des patterns rythmiques aux pistes, qui peuvent ensuite être lus en temps réel à l'aide des pads.

Les réglages suivants peuvent être faits pour le jeu sur les pads.

- Type de lecture des pads
- Quantification globale pour corriger les erreurs de timing

Vous pouvez aussi régler le R24 pour mettre en boucle un fichier audio assigné à une piste. Le point de début et la longueur de boucle peuvent être fixés.

De plus, les fichiers audio et patterns rythmiques qui ont été assignés aux pistes et réglés en boucle peuvent servir à créer une séquence, y compris les parties d'accompagnement et la rythmique de tout un morceau.

Une séquence peut être programmée en jouant en temps réel sur les pads, accompagné par un rythme (clic), ou pas à pas (programmation pas à pas).

Mesures et temps peuvent être insérés et supprimés, et le format de mesure (signature rythmique) peut aussi être changé.

Les fichiers audio assignés aux pistes peuvent aussi être modifiés, y compris par changement de leur tempo sans changement de hauteur, suppression des parties inutiles, application de fondus entrants et sortants, et changement du tempo (BPM).



# Assignation de pistes

Pour utiliser la fonction d'échantillonneur, assignez d'abord des fichiers audio et patterns rythmiques aux pistes. Dans cet exemple, nous expliquons comment assigner les boucles présentes dans la mémoire USB. Pour ajouter des boucles à la mémoire USB, utilisez l'option **STORAGE>INIT** du menu **USB** et mettez les boucles dans le répertoire **ZOOM\_R24/LOOP** (Réf. P.109).


**1** **TRACK**  
 Pressez.

**2** Sélectionnez la piste à assigner.

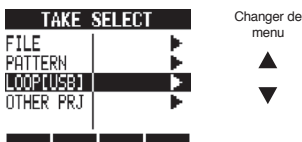


**3** Sélectionnez TAKE (prise).



 Pressez.

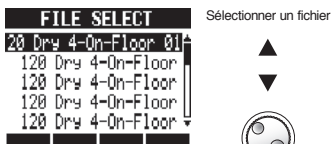
**4** Sélectionnez **LOOP[USB]**.




<b>FILE</b>	Fichiers audio du projet en cours
<b>PATTERN</b>	Patterns rythmiques
<b>LOOP[USB]</b>	Boucles dans la mémoire USB
<b>OTHER PRJ</b>	Fichiers audio dans d'autres projets

 Pressez.

**5** Sélectionnez une boucle.



 Pressez.

## NOTE

- Pour charger un fichier audio depuis un autre projet, sélectionnez **OTHER PRJ** (autre projet) à l'étape 4. Depuis **PROJECT**, sélectionnez le projet qui contient le fichier. Ensuite, depuis **NEXT** (suivant), sélectionnez le fichier. Changez si nécessaire le nom du fichier avant le chargement.
- Un nouveau projet reprend, le tempo (BPM) du premier fichier audio assigné à une piste.
- Dans le menu **LOOP[USB]**, vous pouvez voir les fichiers du dossier **ZOOM\_R24/LOOP** de la mémoire USB. Pour utiliser une nouvelle mémoire USB, créez dans celle-ci un dossier de même nom à l'aide d'un ordinateur (Réf. P.109), ou utilisez l'option **STORAGE>INIT** du menu **USB** et placez les boucles dans le dossier.
- Si des patterns rythmiques sont assignés à plusieurs pistes et lus simultanément, ou si des patterns avec de nombreux événements de déclenchement de note sont lus, tous peuvent ne pas être joués en raison de la limite maximale de polyphonie de l'appareil.
- À l'étape 2, vous pouvez aussi sélectionner des pistes en pressant leur touche de statut.

## CONSEIL

Vous pouvez aussi faire jouer les fichier audio et patterns rythmiques quand vous les sélectionnez.

**PLAY**  
 Lancer la lecture

**STOP**  
 Arrêter la lecture

# Réglages de boucle

Faites les réglages de boucle séparément pour chaque piste.

Activez les boucles (LOOP ON) et réglez leurs points de départ et leurs longueurs.

## Mise de pistes en boucle

Activez/désactivez les boucles (ON/OFF) pour chaque piste.

1

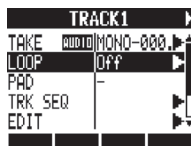
### TRACK



Pressez.

2

Sélectionnez la piste à mettre en boucle.

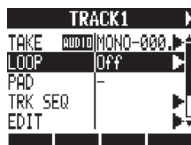


Sélectionner la piste



3

Sélectionnez LOOP.



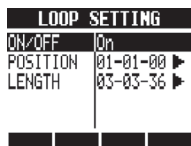
Changer de menu



Pressez.

4

Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON pour activer la lecture en boucle.



Changer de menu



Changer le réglage

## NOTE

- Le voyant de la touche de statut d'une piste dont LOOP est réglé sur ON s'allume en orange et non en vert quand on l'active pour la lecture. En outre, une piste avec LOOP sur ON ne peut pas servir à enregistrer (son voyant ne s'allumera pas en rouge). Les fonctions suivantes peuvent être employées quand une piste a LOOP réglé sur ON.
  - Le pad peut servir à déclencher la boucle.
  - Presser la touche PLAY lance la lecture de la boucle.
  - Des données de séquence peuvent être enregistrées.
- Quand un pattern rythmique est assigné à une piste, il ne peut pas être mis en boucle.
- À l'étape 2, vous pouvez aussi sélectionner des pistes en pressant leur touche de statut.

# Réglages de boucle

## Réglage du segment mis en boucle

Le segment mise en boucle (point de départ et longueur) peut être fixé pour les pistes ayant des fichiers audio assignés et LOOP réglé sur ON.

1

### TRACK



Pressez.

2

Sélectionnez la piste à mettre en boucle.



Sélectionner la piste

3

Sélectionnez LOOP.



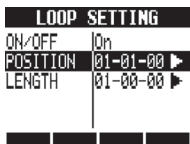
Changer de menu



Pressez.

4

Sélectionnez POSITION.



Changer de menu

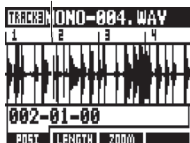


Pressez.

5

Définissez le point de début de boucle.

Point de début



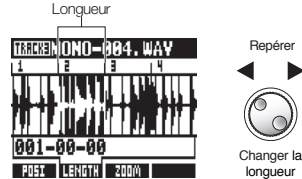
Repérer



Changer le point de début

6

Pressez  sous **LENGTH** pour fixer la longueur de la boucle.



Repérer



Changer la longueur

## CONSEIL

- Quand vous réglez le point de début et la longueur de la boucle, vous pouvez alterner entre les deux avec les touches contextuelles POSI (position) et LENGTH (longueur).
- Vous pouvez aussi lire le fichier audio que vous réglez.

PLAY



Lancer la lecture

STOP



Arrêter la lecture

FF



Avance rapide


REW

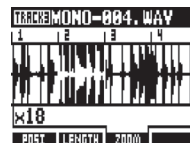


Retour rapide

## Zoom sur la forme d'onde

Pour régler le point de début et la longueur de la boucle, vous pouvez zoomer sur la forme d'onde affichée. Le facteur de zoom peut atteindre 32x.

Pressez  sous **300%** pour zoomer.

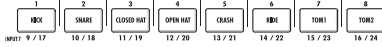


Changer le zoom

# Jeu sur les pads

Pressez un pad sous un fader pour déclencher le fichier audio ou le pattern rythmique assigné à cette piste.

1 Pressez un pad.



**MASTER REPEAT/STOP** Pressez un pad en maintenant **REPEAT/STOP** pour activer la lecture en boucle (si **PAD** est réglé sur **1Shot**).

**MASTER REPEAT/STOP** Pressez à nouveau un pad en maintenant **REPEAT/STOP** pour arrêter la lecture en boucle.

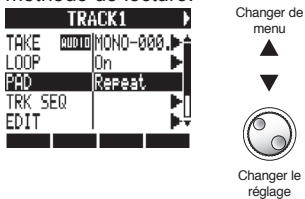
## Réglage de la méthode de lecture

Régler la façon dont fonctionnent les pads quand on en joue.

1 **TRACK** Pressez.



2 Sélectionnez **PAD** et réglez la méthode de lecture.

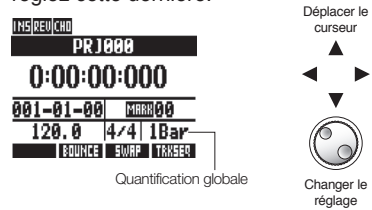


PAD : méthode de lecture	
Réglage	
Repeat	Lecture en boucle
Gate	Arrêt de la lecture au relâchement du pad
1Shot	Lecture complète du fichier même si le pad est relâché avant

## Réglage de la quantification globale

L'appareil peut être réglé pour corriger les erreurs de timing lors du jeu sur les pads ou de la programmation en temps réel de données de séquence pour que les sons soient alignés sur les mesures et les temps.

1 Amenez le curseur sur la zone d'affichage de la quantification globale et réglez cette dernière.



Quantification globale	
Réglages	
8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (valeur par défaut)	8 mesures, 4 mesures, 2 mesures, 1 mesure
1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32	Blanche, blanche de triolet, noire, noire de triolet, croche, croche de triolet, double-croche, double-croche de triolet, triple-croche
Hi	1 tic (1/48e de noire)

## NOTE

- Quand vous appuyez sur un pad, le son sera retardé afin de tomber sur la division réglée pour la quantification (mesure, note).
- Le pad clignote durant la lecture.
- Quand vous arrêtez la lecture, l'opération est retardée afin de tomber sur la division réglée pour la quantification (mesure, note).

# Créez une séquence

Assignez aux pistes des fichiers audio et des patterns rythmiques et réglez leur paramètre **LOOP** sur **ON**. Combinez-les pour créer des parties d'accompagnement, des rythmes et autres données (données de séquence) pour la totalité d'une piste. Une séquence peut être programmée en temps réel ou en pas à pas.

## Créez une séquence par programmation en temps réel

Avec la programmation en temps réel, vous pouvez créer une séquence en jouant sur les pads en mesure avec le rythme (métronome).

1

### TRACK



Pressez.

2

Sélectionnez **TRK SEQ** (séquence de piste).





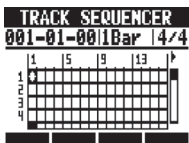
Changer de menu  
▲  
▼



Pressez.

3

Maintenez  et pressez  pour lancer la programmation en temps réel.



4


Jouez sur les pads en mesure avec le rythme pour programmer vos données.



Now Recordins...



5

Pressez et maintenez  sous **DELETE** pour supprimer la programmation. Tant que le pad d'une piste est pressé, les données déjà programmées durant ce temps sur cette piste sont supprimées.

6



Pressez pour mettre fin à la programmation.

## NOTE

- Si votre timing n'est pas parfait, il sera corrigé conformément au réglage de quantification.
- Un précompte de métronome peut également être réglé (Réf. P.36).


## Créer une séquence par programmation pas à pas

Une séquence peut être créée par programmation pas à pas.

**1** **TRACK**  
 Pressez.

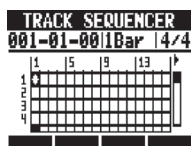
**2** Sélectionnez **TRK SEQ** (séquence de piste).



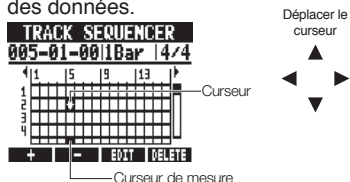
 Pressez.


**3** Lancez la programmation pas à pas.


**REC**  
 Pressez.






**4** Amenez le curseur sur la position où vous voulez programmer ou supprimer des données.




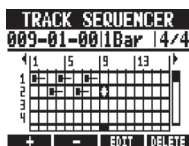
**REW**  
 Retour d'un pas en arrière

**FF**  
 Avance d'un pas en avant

Pressez  sous  ou  pour changer la longueur d'un pas en une mesure, un temps ou une double-croche.

**5** Pressez un pad pour programmer à cet endroit les données de ce pad.


 Pressez **ENTER** pour valider la programmation de données à cet endroit de la piste.




Note-on (déclenchement de note)



Longueur de la boucle ou du pattern rythmique

**6** Pressez  sous **DELETE** afin de supprimer les données programmées à cet endroit.

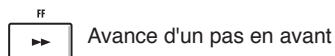
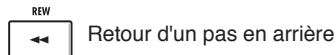
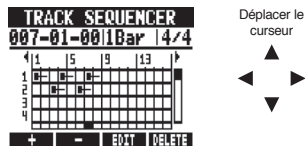
**7** **STOP**  
 Pressez pour mettre fin à la programmation.

# Créez une séquence

## Suppression de données

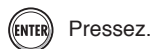
Quand vous utilisez la programmation pas à pas, vous pouvez supprimer en même temps les données situées avant et après la position du curseur.

- 1 Amenez le curseur sur la position des données que vous voulez supprimer.

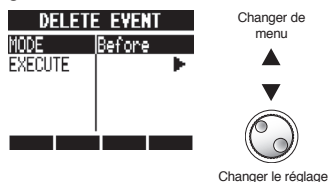


- 2 Pressez  sous **EDIT**.

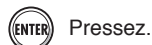
- 3 Sélectionnez DEL EVENT (supprimer événement).



- 4 Sélectionnez MODE et réglez-le sur Before (avant) ou After (après) pour supprimer les données situées à gauche ou à droite du curseur.



- 5 Sélectionnez EXECUTE.



# Édition d'une séquence

Quand vous programmez une séquence en pas à pas, vous pouvez insérer et supprimer des temps. Vous pouvez aussi changer la signature rythmique.

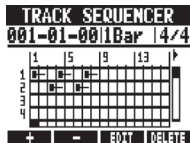
## Insertion et suppression de temps

Quand vous programmez une séquence en pas à pas, vous pouvez insérer et supprimer des temps. Vous pouvez insérer et supprimer un nombre de temps différent de la signature rythmique du projet, en ne changeant ainsi la signature rythmique que pour cette partie.

1 Lancez la programmation pas à pas.

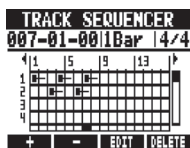


Pressez.



2 Pressez sous ou pour changer d'un pas la longueur.

3 Amenez le curseur sur la position où vous voulez insérer ou supprimer des temps.



Déplacer le curseur



REW



Retour d'un pas en arrière

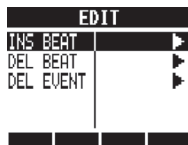
FF



Avance d'un pas en avant

4 Pressez sous .

5 Sélectionnez **INS BEAT** pour insérer des temps ou **DEL BEAT** pour en supprimer.

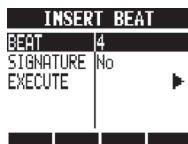


Changer de menu



Pressez.

6 Sélectionnez **BEAT** et indiquez le nombre de temps que vous voulez insérer ou supprimer.

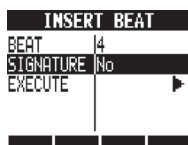


Changer de menu



Changer le réglage

7 Sélectionnez **SIGNATURE** et réglez-la sur **No** pour ne pas changer la signature rythmique ou sur **Add** pour la changer.

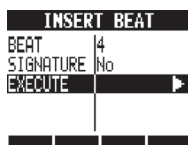


Changer de menu



Changer le réglage

8 Sélectionnez **EXECUTE**.



Changer de menu



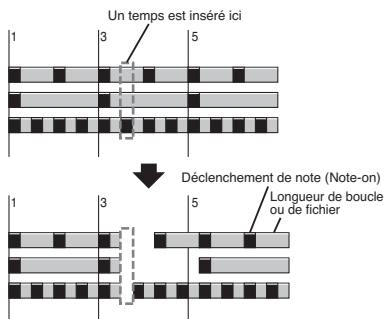
Pressez.



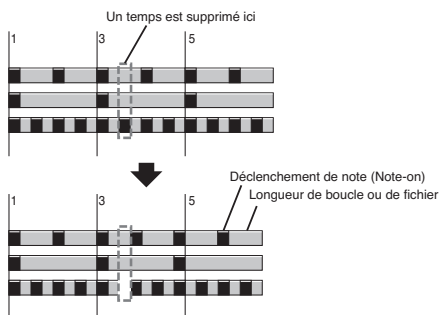
# Édition d'une séquence

## NOTE

- Quand vous insérez des temps, les sons des boucles et fichiers lus seront coupés en ce point.



- Quand vous supprimez des temps, les sons des boucles et fichiers lus à cet endroit seront d'autant raccourcis.



- Si vous insérez ou supprimez des temps qui diffèrent de la signature rythmique réglée, la signature rythmique de cette partie peut changer selon le réglage SIGNATURE.

SIGNATURE : réglage de signature rythmique	
Réglage	
No	<p>La signature rythmique ne change pas. Les temps sont décalés du nombre de temps insérés ou supprimés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si vous insérez des temps, la signature rythmique de la mesure contenant le dernier temps inséré changera. Par exemple, si 3 temps sont insérés dans un morceau en 4/4, la mesure à laquelle a été ajouté le 3e temps passe en 7/4.</li> </ul> <p>4/4</p> <p>1 2 3 4</p> <p>Trois temps insérés ici</p> <p>4/4 7/4 4/4 4</p> <p>1 2 3 4</p>
Add	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si vous supprimez des temps, la signature rythmique de la mesure dans laquelle ils sont supprimés changera. Par exemple, si 3 temps sont supprimés d'un morceau en 4/4, cette mesure passera en 5/4.</li> </ul> <p>4/4</p> <p>1 2 3 4</p> <p>Trois temps supprimés ici</p> <p>5/4 4/4 4/4 4</p> <p>1 2 3 4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La signature rythmique ne change que pour 1 mesure, pas pour les autres.</li> </ul>

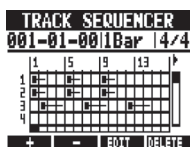
## Changement de la signature rythmique

Durant la programmation pas à pas d'une séquence, vous pouvez aussi changer la signature rythmique.

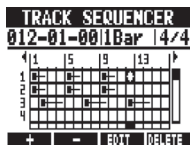
1 Lancez la programmation pas à pas.



Pressez.



2 Amenez le curseur sur la position où vous voulez changer la signature rythmique.

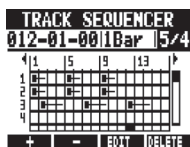


Retour d'un pas en arrière



Avance d'un pas en avant

3 Allez dans la zone d'affichage de signature rythmique et changez le réglage.



Déplacer le curseur

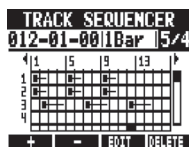


Changer le réglage

Changement de la signature rythmique	
Plage de réglage	
1/4~8/4	Signature rythmique

## Suppression d'une signature rythmique insérée

1 Amenez le curseur sur la position où vous voulez supprimer la signature rythmique.



REW



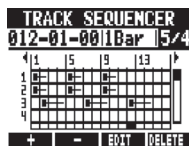
Retour d'un pas en arrière

FF



Avance d'un pas en avant

2 Allez dans la zone d'affichage de signature rythmique.



Déplacer le curseur



3 Pressez  sous **DELETE**.

# Lecture de la séquence

Utilisez les procédures suivantes pour lire la séquence que vous avez faite.

## Lecture depuis le séquenceur

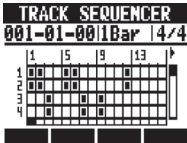
1 **TRACK**  
 Pressez.

2 Sélectionnez TRK SEQ (séquence de piste).



Pressez.

3 **PLAY**  
 Pressez.



**STOP**  
 Pressez pour arrêter.

Maintenez et pressez pour revenir au début.

## Lecture depuis l'écran de base

1 Pressez  sous **TAKES** pour activer/désactiver la séquence de piste.



2 **PLAY**  
 Pressez.



Séquence de piste activée

**STOP**  
 Presser pour arrêter

**FF**  
 Presser pour avancer rapidement

**REW**  
 Presser pour reculer rapidement

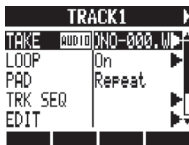
Maintenez et pressez pour revenir au début.

# Changement du tempo (BPM)

Le tempo (BPM) de chaque piste est automatiquement calculé quand un fichier audio lui est assigné. Néanmoins, selon les données, le résultat calculé peut différer de la valeur réelle de BPM. Si c'est le cas, utilisez les procédures suivantes pour régler la valeur de BPM. La valeur de BPM réglée sert de tempo standard pour changer le tempo de l'audio sans changer sa hauteur.

**1** **TRACK**  
 Pressez.

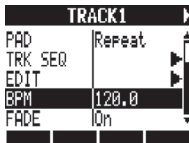
**2** Sélectionnez la piste dont vous voulez changer le réglage.



Sélectionner la piste



**3** Sélectionnez BPM et changez le réglage.



Changer de menu



Changer le réglage

## NOTE

- Le BPM est calculé pour un fichier audio sur la base d'un 4/4.
- Quand une piste est enregistrée, la valeur actuelle de BPM est employée.

# Changement du tempo de l'audio sans changement de hauteur

Quand un fichier audio est assigné à une piste, vous pouvez changer son tempo sans changer sa hauteur (étirement/contraction dans le temps ou "time-stretch"). Vous pouvez changer toutes les pistes d'un coup ou certaines individuellement.

Sachez que cette opération écrasera le fichier audio d'origine.

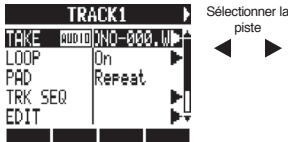
1

**TRACK**

Pressez.

2

Pour modifier une piste à la fois, sélectionnez cette piste.



3

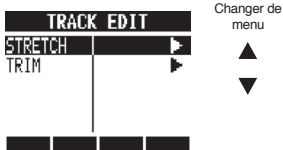
Sélectionnez EDIT.



Pressez.

4

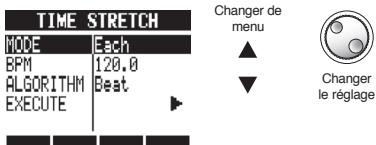
Sélectionnez STRETCH.



Pressez.

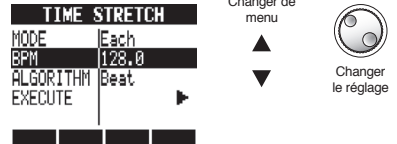
5

Sélectionnez **MODE** et réglez-le sur **Each** (chacune) pour ne changer que la piste actuelle ou sur **All** (toutes) pour changer toutes les pistes.



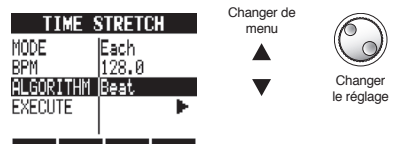
6

Sélectionnez **BPM** et le nouveau tempo après étirement/contraction dans le temps (time-stretch).



7

Sélectionnez **ALGORITHM** et choisissez l'algorithme le plus approprié au fichier audio



ALGORITHM	
Réglage	
<b>Beat</b>	Algorithme de stretching convenant aux sources rythmiques et autres sons à notes courtes
<b>Tone</b>	Algorithme de stretching convenant aux morceaux et sources sonores à notes longues

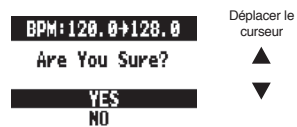
8

Sélectionnez EXECUTE.



Pressez.

9

Sélectionnez **YES**.

Pressez.

## NOTE

- Les opérations de STRETCH ne peuvent pas être annulées (UNDO).
- Les opérations de STRETCH écrasent les fichiers audio d'origine. Si vous voulez sauvegarder les fichiers d'origine, faites préalablement une copie du projet et des fichiers (Réf. P.93).
- Le tempo (BPM) de chaque piste est automatiquement calculé quand un fichier audio est assigné. Néanmoins, selon les données, le résultat calculé peut différer de la valeur réelle de BPM. Réglez BPM pour chaque piste (TRACK > BPM) si cela se produit (Réf. P.60). La valeur de BPM réglée sert de tempo standard pour changer le tempo de l'audio sans changer sa hauteur.
- Le tempo d'un fichier audio peut être amené jusqu'à 50%~150% de l'original. Si la valeur de tempo modifiée sort de cette plage, un message d'erreur apparaît, "TRACK X is out of the setting range" (X est le numéro de piste) et le stretch est arrêté.
- Si un pattern rythmique est assigné à une piste, l'écran de pattern rythmique s'ouvre après l'étape 3.

## CONSEIL

Vous pouvez pré-écouter les résultats du time-stretch individuellement pour chaque piste.

PLAY



Presser pour pré-écouter

STOP



Presser pour arrêter la pré-écoute

# Coupure des parties inutiles des fichiers audio

En retallant un fichier, vous pouvez supprimer les données audio extérieures aux limites que vous avez fixées comme nouveaux points de début et de fin du fichier. Cette opération efface le fichier audio d'origine.

**1** **TRACK**  
 Pressez.

**2** Sélectionnez la piste que vous désirez recadrer.

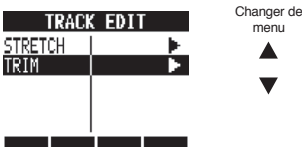



**3** Sélectionnez EDIT.



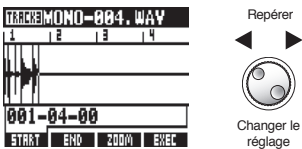
 Pressez.

**4** Sélectionnez TRIM (retailer).

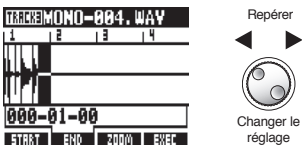


 Pressez.

**5** Définissez le nouveau point de début.

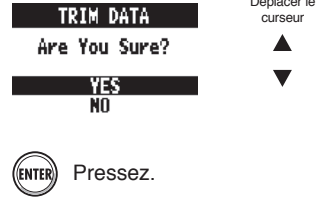


**6** Pressez  sous **END** pour définir la position de fin.



**7** Pressez  sous **EXEC**.

**8** Sélectionnez YES.




## NOTE

- L'opération TRIM ne peut pas être annulée (JNDQ).
- L'opération TRIM efface le fichier audio d'origine. Si vous voulez sauvegarder les fichiers d'origine, faites préalablement une copie du projet et des fichiers (Réf. P.93).
- Si un pattern rythmique est assigné à une piste, l'écran de pattern rythmique s'ouvre après l'étape 3.


## CONSEIL

- Les nouveaux points de début et de fin peuvent sinon être fixés à l'aide des touches contextuelles START (début) et END (fin).
- Utilisez la touche contextuelle ZOOM pour voir de plus près la forme d'onde.
- Vous pouvez aussi faire lire le fichier audio pendant que vous réglez ses points de début et de fin.

 **PLAY**  
 Lancer la lecture

 **STOP**  
 Arrêter la lecture

 **FF**  
 Avance rapide

 **REW**  
 Retour rapide

 +  **REW**  
 Retour au point de départ

## Réglage des fondus entrants et sortants

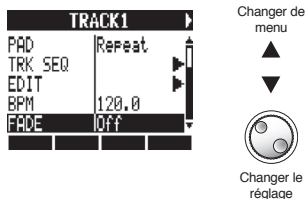
Lors de la lecture de fichiers audio normaux, de courts fondus sont appliqués à leur début et à leur fin. Vous pouvez toutefois les désactiver pour les pistes rythmiques et les sons dont l'attaque est importante.

**1** **TRACK**  
 Pressez.

**2** Sélectionnez la piste dont vous désirez changer les réglages de fondu.



**3** Sélectionnez FADE (fondu) et réglez-le sur Off si vous voulez le désactiver.





## Vue d'ensemble des fonctions rythmiques

Avec le R24, vous pouvez sélectionner un pattern rythmique pré-installé que vous aimez et jouer avec. Vous pouvez aussi ajouter des accents en temps réel quand vous jouez sur les pads.

Les réglages suivants, relatifs à la lecture des rythmes, peuvent être faits.

- Changement des sons du kit de batterie et des pads
- Réglage des pads en mode roulement (poursuite des frappes quand le pad est maintenu pressé)
- Réglage de la sensibilité des pads

En outre, avec le R24, vous pouvez créer des patterns rythmiques originaux.

Jouez sur les pads par dessus un rythme (clic) et programmez vos données en temps réel ou une à une par programmation pas à pas.

Les réglages suivants peuvent être faits pour les patterns rythmiques.

- Nombre de mesures (à la création d'un nouveau pattern)
- Signature rythmique (à la création d'un nouveau pattern)
- Volume
- Quantification
- Positions stéréo du kit de batterie
- Sons du kit de batterie

Les opérations suivantes peuvent être effectuées sur les patterns rythmiques.

- Copie de pattern
- Suppression de pattern
- Changement de nom de pattern
- Importation d'un pattern d'un autre projet
- Vérification de la mémoire de patterns encore disponible

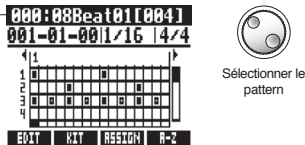
# Lecture de patterns rythmiques

## Sélection d'un pattern rythmique

Sélectionnez un pattern rythmique et faites le jouer.

**1** **RHYTHM**  
 Pressez.

**2** Sélectionnez le pattern rythmique.



Sélectionner le pattern

Nom du pattern rythmique

**3** **PLAY**  
 Presser pour lire

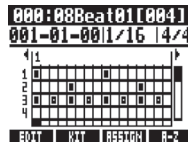
**STOP**  
 Presser pour arrêter

Maintenez  et pressez  pour revenir au début.

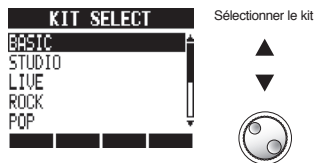
## Sélection du kit de batterie

Sélectionnez les sons du kit de batterie.


**1** Pressez  sous **KIT**.



**2** Sélectionnez le kit de batterie.



Sélectionner le kit

 Pressez.

## CONSEIL

Vous pouvez changer l'ordre des patterns. Pressez la touche contextuelle **R-Z** pour lister les patterns par ordre alphabétique. Pressez la touche contextuelle **H-C** pour lister les patterns par ordre numérique.

## NOTE

Le réglage de kit de batterie est sauvegardé avec chaque projet.

# Jeu sur les pads

Vous pouvez ajouter des accents en temps réel quand vous jouez sur les pads sous les faders de piste.

**1 RHYTHM**  
 Pressez.

**2** Jouez sur les pads.



## Changement de banque

Vous pouvez changer les sons des pads.

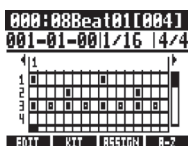


Pressez **1-8Tr** pour utiliser la banque des sons de kit de batterie, et pressez **9-16Tr** pour utiliser celle des sons de percussion.

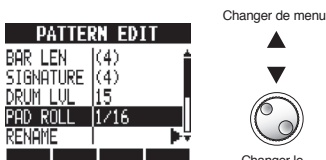
## Rolements de batterie (jeu en continu)

Vous pouvez régler un son de pad pour qu'il se répète à intervalle déterminé tant que le pad est pressé. C'est pratique pour par exemple programmer des doubles-croches de charleston.

**1** Pressez  sous **EDIT**.



**2** Sélectionnez **PAD ROLL** (roulement de pad) et réglez la cadence de répétition.



PAD ROLL : intervalle de répétition	
Réglages	
2/4-16/4	Noires x 2-16
3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	Noires pointées, blanches de triolet, noires, croches pointées, noires de triolet, croches, croches de triolet, doubles-croches, doubles-croches de triolet, triples-croches

**3** **MASTER REPEAT/STOP** Pressez et maintenez **REPEAT/STOP**, et pressez le pad dont vous désirez un roulement.

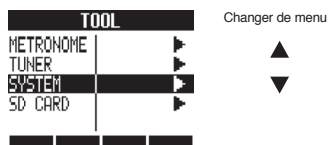
Si vous relâchez **REPEAT/STOP** avant le pad, le roulement se poursuit après relâchement du pad. Pressez à nouveau le pad pour arrêter le roulement.

## Sensibilité des pads

Réglez la sensibilité des pads. Vous pouvez régler les pads pour qu'ils répondent par un volume constant à la force de frappe ou au déclenchement des sons quelle que soit la dynamique employée.

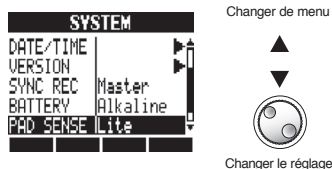
**1 TOOL**  
 Pressez.

**2** Sélectionnez **SYSTEM**.



**(ENTER)** Pressez.

**3** Sélectionnez **PAD SENSE** (sensibilité des pads) et réglez-la.



PAD SENSE : sensibilité des pads	
Réglage	
<b>Soft</b>	Quelle que soit la force de jeu, les sons se déclenchent à volume doux.
<b>Medium</b>	Quelle que soit la force de jeu, les sons se déclenchent à volume moyen.
<b>Loud</b>	Quelle que soit la force de jeu, les sons se déclenchent à volume élevé.
<b>Lite</b>	Sensibilité la plus haute—même un jeu léger donne un fort volume.
<b>Normal</b>	Sensibilité moyenne.
<b>Hard</b>	Sensibilité basse—il faut jouer plus fort sur les pads pour obtenir un fort volume.
<b>EX Hard</b>	Sensibilité la plus basse—il faut jouer très fort sur les pads pour obtenir un fort volume.


# Créez un pattern rythmique

Vous pouvez créer vos propres patterns rythmiques originaux. Après préparation, vous pouvez créer un pattern rythmique par programmation en temps réel ou pas à pas.

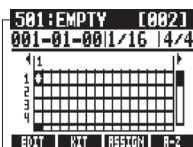
## Préparation à la création d'un pattern rythmique

Sélectionnez un pattern rythmique vide et réglez son nombre de mesures, sa signature rythmique et sa quantification. Vous pouvez aussi vérifier la mémoire encore disponible pour les patterns rythmiques.

### 1 RHYTHM

 Pressez.

### 2 Sélectionnez un pattern rythmique vide (un tel pattern a pour nom EMPT'Y).

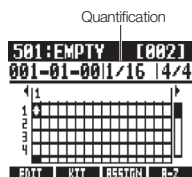


Nom du pattern rythmique



Sélectionner le pattern

### 3 Allez dans la zone de quantification et réglez la valeur.



Quantification

Déplacer le curseur



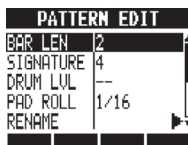
Changer le réglage

Quantifications	
Réglage	
1/4	Noire
1/8	Croche
1/8T	Croche de triolet
1/16	Double-croche
1/16T	Double-croche de triolet
1/32	Triple-croche
Hi	Tic (1/48e de noire)

### 4

Pressez  sous **EDIT**.

### 5 Réglez le nombre de mesures et la signature rythmique.




Changer de menu

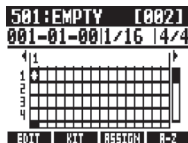


Changer le réglage

BAR LEN : nombre de mesures	
Plage de réglage	
1~99	Nombre de mesures
SIGNATURE : signature rythmique	
Plage de réglage	
1~8	Nombre de temps par mesure
MEMORY : mémoire	
Affiche la mémoire de patterns encore disponible	

### 6

 Pressez.



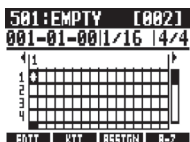
# Créez un pattern rythmique

## Créez un pattern rythmique par programmation en temps réel

Après avoir préparé, jouez sur les pads au-dessus du rythme (métronome) pour créer un pattern rythmique par programmation en temps réel.

### 1 Lancez la programmation.

En maintenant , pressez .




### 2 Jouez sur les pads en mesure avec le rythme pour programmer vos données.

**501:Pat 501 [002]**  
**001-02-471/16 4/4**

Now Recordins...

**EDIT MIX DELETE ALL DEL**

### 3 Supprimez la programmation.

Maintenez pressé  sous **DELETE** et pressez un pad. Tant que ce pad est pressé, les données déjà programmées sur cette piste sont effacées.

Pressez  sous **ALL DEL** pour effacer les données déjà programmées sur toutes les pistes.

### 4 Mettez fin à la programmation.

**STOP**  
 Pressez.

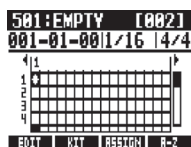
## NOTE

- Si votre timing n'est pas parfait, il sera corrigé conformément au réglage de quantification.
- Selon le réglage de sensibilité du pad, la force employée pour jouer des pads est aussi enregistrée comme changement de volume.
- Un précompte de métronome peut également être réglé (Réf. P.36).

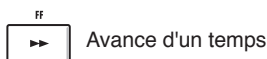
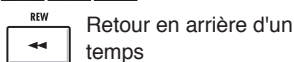
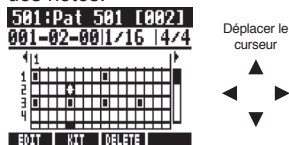
## Créez un pattern rythmique par programmation en pas à pas

Après avoir préparé, vous pouvez programmer les notes une par une (programmation pas à pas) pour créer un pattern rythmique.

**1** Lancez la programmation.

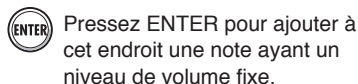


**2** Amenez le curseur sur la position où vous voulez programmer ou supprimer des notes.



L'axe horizontal représente les mesures et l'axe vertical les pads par numéro. Un pas (une case) correspond à l'intervalle de quantification réglé.

**3** Jouez sur les pads pour programmer des notes à la position actuelle. Le volume de chaque note correspondra à la force avec laquelle elle a été jouée (sauf réglage autre de la sensibilité).



**4** Supprimez une note ou changez son volume.

Pressez sous **DELETE** pour supprimer une note programmée.

Tournez pour changer le volume de la note présente à cet endroit.

Fort (dynamique élevée)

Doux (dynamique basse)

**5** Mettez fin à la programmation.

Pressez.

## NOTE

- Les notes programmées entre les positions correspondant au réglage actuel de quantification ne peuvent pas être supprimées. Une note occupant une telle position apparaît comme un "X".
- À l'étape 4, vous pouvez aussi utiliser la molette pour programmer et supprimer des notes.

# Copie de patterns rythmiques

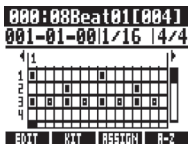
Vous pouvez copier un pattern rythmique afin par exemple de partir de lui pour en créer un nouveau.

## 1 RHYTHM

 Pressez.

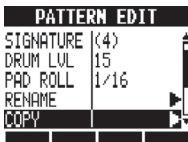
## 2 Sélectionnez le pattern rythmique que vous voulez copier.

Pressez  sous **EDIT**.




Sélectionner le pattern

## 3 Sélectionnez COPY (copier).

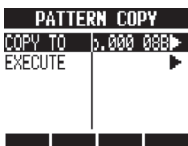


Changer de menu




 Pressez.

## 4 Sélectionnez COPY TO (copier dans).

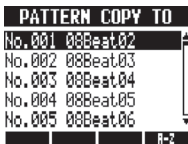


Changer de menu




 Pressez.

## 5 Sélectionnez la destination de la copie.

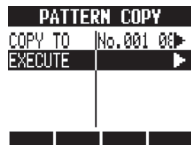


Sélectionner le pattern




 Pressez.

## 6 Sélectionnez EXECUTE.



Changer de menu



 Pressez.

## CONSEIL

À l'étape 5, vous pouvez changer l'ordre de la liste des patterns.

Pressez la touche contextuelle A-Z pour lister les patterns par ordre alphabétique.

Pressez la touche contextuelle No. pour lister les patterns par ordre numérique.

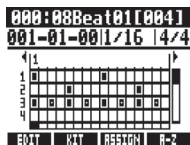
# Suppression de patterns rythmiques

Vous pouvez supprimer des patterns rythmiques.

**1** **RHYTHM**  
 Pressez.

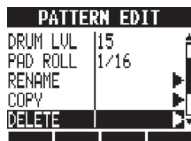
**2** Sélectionnez le pattern rythmique que vous voulez supprimer.

Pressez  sous **EDIT**.




Sélectionner le pattern

**3** Sélectionnez **DELETE** (supprimer).

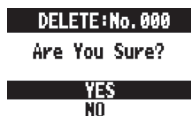


Changer de menu




 Pressez.

**4** Sélectionnez **YES**.



Déplacer le curseur



 Pressez.



# Changement des noms des patterns rythmiques

Vous pouvez changer le nom des patterns rythmiques.

## 1 RHYTHM

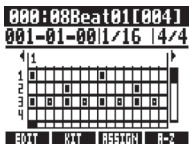


Pressez.

## 2

Sélectionnez le pattern rythmique dont vous voulez changer le nom.

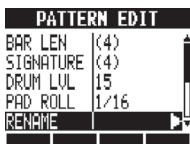
Pressez  sous **EDIT**.



Sélectionner le pattern

## 3

Sélectionnez RENAME (renommer).



Changer de menu



Pressez.

## 4

Changez le nom.



Déplacer le curseur



Changer de caractère



Supprimer le caractère



Insérer un caractère





Pressez.

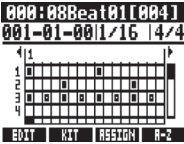
# Importation de patterns rythmiques

Vous pouvez importer des patterns rythmiques d'autres projets.

Vous pouvez importer tous les patterns rythmiques (A11) d'un coup ou un à la fois (Each).

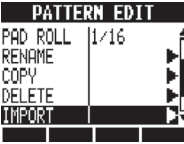
- 1** **RHYTHM**


 Pressez.
- 2** Pressez  sous **EDIT**.


- 3** Sélectionnez **IMPORT**.

**PATTERN EDIT**

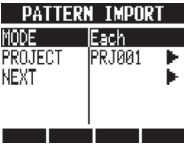
Changer de menu




 Pressez.
- 4** Sélectionnez **MODE** et réglez-le sur A11 (tous) ou Each (chacun).

**PATTERN IMPORT**

Changer de menu

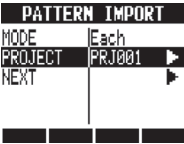





Changer le réglage
- 5** Sélectionnez **PROJECT**.

**PATTERN IMPORT**

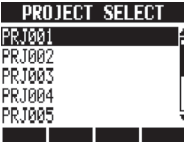
Changer de menu





 Pressez.
- 6** Sélectionnez le projet source.

**PROJECT SELECT**

Sélectionner le projet



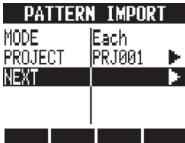



 Pressez.

- 7** Sélectionnez **NEXT** (suite).

**PATTERN IMPORT**


Changer de menu





 Pressez.
- 8** Sélectionnez le pattern rythmique à importer (en cas de réglage Each).

**IMPORT FROM**

Sélectionner le projet

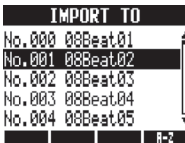






 Pressez.
- 9** Sélectionnez le pattern rythmique de destination de l'importation (en cas de réglage Each).

**IMPORT TO**

Sélectionner le projet







 Pressez.
- 10** Sélectionnez **YES**.

**PATTERN IMPORT**

Déplacer le curseur



 Pressez.

## NOTE

- Les patterns rythmiques de l'emplacement de destination seront écrasés. Avec un réglage A11, tous les patterns rythmiques d'origine du projet seront supprimés. Avec un réglage Each, seul le pattern rythmique sélectionné comme destination sera supprimé.
- À l'étape 8 ou 9, vous pouvez changer l'ordre de la liste des patterns. Pressez la touche contextuelle A-Z pour lister les patterns par ordre alphabétique. Pressez la touche contextuelle No. pour lister les patterns par ordre numérique.

# Réglage du volume et du placement stéréo

Vous pouvez changer le volume d'un pattern rythmique et le placement stéréo du kit de batterie.

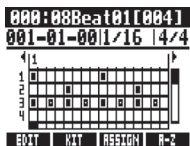
## 1 RHYTHM

 Pressez.

## 2

Sélectionnez le pattern rythmique dont vous voulez faire les réglages.

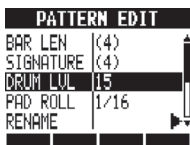
Pressez  sous **EDIT**.



Sélectionner le pattern

## 3

Sélectionnez un paramètre de menu et changez son réglage.



Changer de menu



Changer le réglage

DRUM LVL : volume de la batterie	
Plage de réglage	
1~15	Volume de la batterie
POSITION : placement de la batterie	
Réglage	
Listener	Les fûts sont placés de gauche à droite comme entendus du côté public
Player	Les fûts sont placés de gauche à droite comme entendus du côté batteur

## NOTE

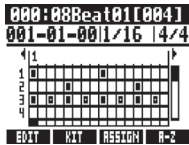
Les réglages de POSITION sont sauvegardés pour chaque projet.

# Assignment de patterns rythmiques aux pistes

Le pattern rythmique affiché à l'écran peut aussi être assigné à une piste.

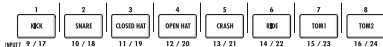
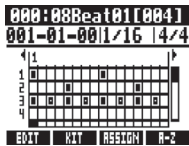
**1** RHYTHM  
 Pressez.

**2** Sélectionnez le pattern rythmique à assigner.



Sélectionner le pattern

**3** Tout en pressant  sous **ASSIGN**, pressez le pad de la piste à laquelle vous voulez assigner le pattern.



## NOTE

- Si des patterns rythmiques sont assignés à plusieurs pistes et lus simultanément, ou si des patterns avec de nombreux événements de déclenchement de note sont lus, tous peuvent ne pas être joués en raison de la limite maximale de polyphonie de l'appareil.
- Quand un pattern rythmique est assigné à une piste, il ne peut pas être mis en boucle.
- Quand vous pressez la touche contextuelle **ASSIGN** (assigner), les pads des pistes actuellement réglées sur **New Take** (nouvelle prise) clignotent.

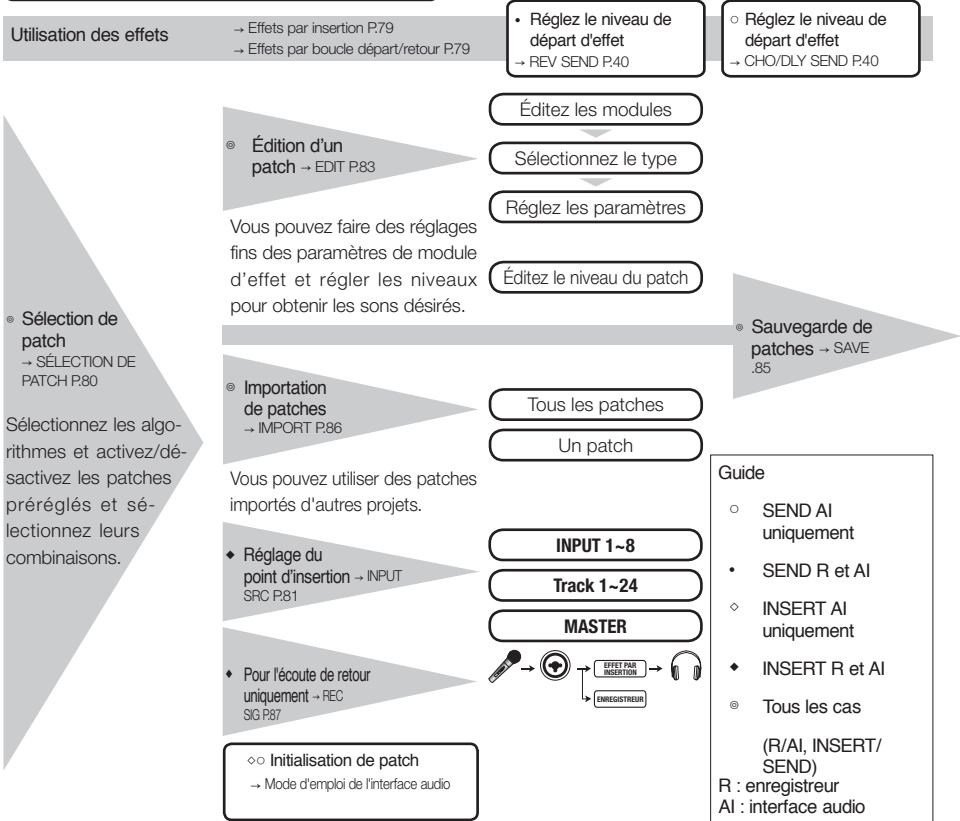
## CONSEIL

- Vous pouvez aussi assigner des patterns rythmiques depuis le menu **TRACK** (Réf. P.22).
- À l'étape 2, vous pouvez changer l'ordre de la liste des patterns. Pressez la touche contextuelle **A-Z** pour lister les patterns par ordre alphabétique. Pressez la touche contextuelle **№** pour lister les patterns par ordre numérique.

# Vue d'ensemble des effets et des patches

Vous pouvez sélectionner des patches préprogrammés (presets) dans le R24 et facilement appliquer leurs effets. Vous pouvez aussi modifier ("éditer") et sauvegarder des patches, les régler finement et traiter les pistes pour les besoins spécifiques des morceaux. Les opérations sur les effets et les patches ne peuvent se faire que si le projet a une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

## Procédure d'utilisation des effets et patches



## Algorithmes et patches

Un effet simple, qui est appelé "module d'effet" (ou "module"), est constitué de deux éléments—le type d'effet et ses paramètres, qui contrôlent comment est traité le son. Un "patch" est le résultat du réglage du type d'effet et des paramètres de chaque module. Un "algorithme" est un arrangement ordonné des modules d'effet réglés sur des valeurs par défaut préparées pour différents types d'enregistrement et d'autres buts.

### Algorithmes

Clean	Distortion
Aco/Bass	Bass

### Patches



### Module

	MODULATION/DELAY			
Type d'effet	Chorus	Ensemble	Flanger	
Paramètres	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Resonance Manual	

## Effets par insertion et par boucle départ/retour

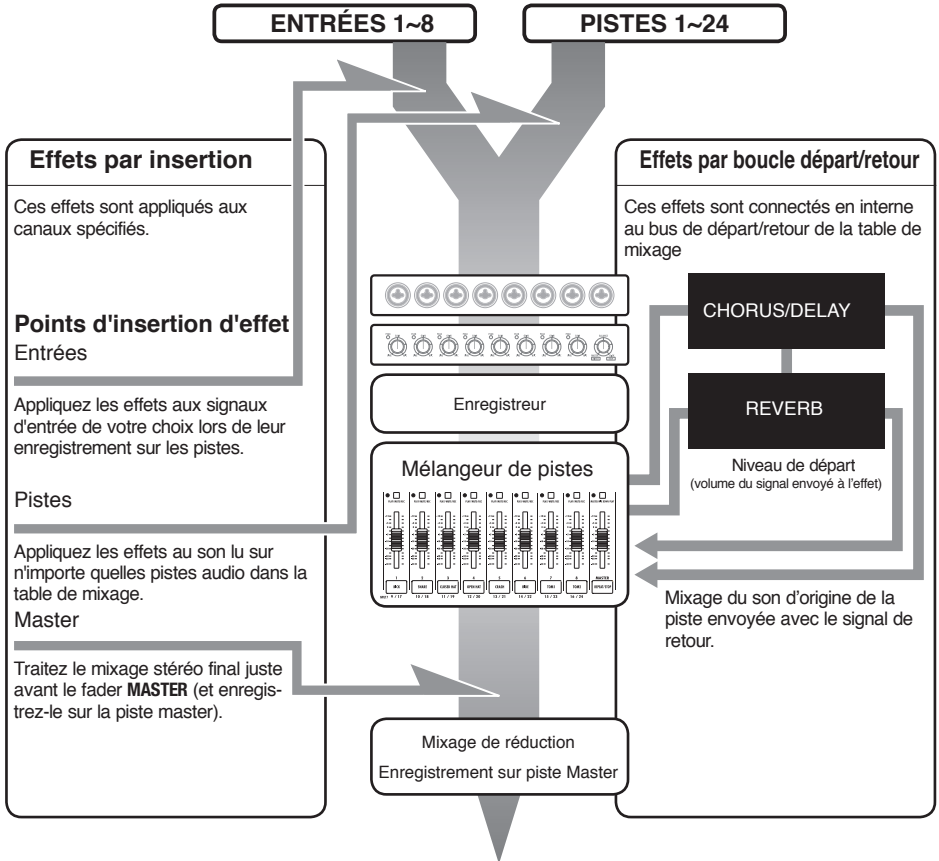
Les effets par insertion d'un projet comprennent 330 patches répartis en 9 algorithmes. Vous pouvez sélectionner les algorithmes et les patches qu'ils contiennent en fonction de votre application et déterminer où insérer ces patches. Deux types d'effet par boucle départ/retour,

connectés en interne dans la section table de mixage, se règlent au moyen des niveaux de départ de la table de mixage (volume de signal envoyé à l'effet), et ils peuvent être utilisés en même temps.

Algorithme		
Clean Distortion Aco/Bass	Ordre	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY → REVERB
	Écran	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → MOD/DELAY → REVERB → TOTAL <small>COMP/LIMITER EFX PREAMP 6BAND EQ MODULATION DELAY REVERB ZNR PATCH LEVEL</small>
Bass	Ordre	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY
	Écran	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL <small>COMP/LIMITER EFX PREAMP 3BAND EQ MODULATION DELAY ZNR PATCH LEVEL</small>
Mic	Ordre	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE DE-ESSER → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY
	Écran	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL <small>COMP/LIMITER EFX MICPRE+DE-ESSER 3BAND EQ MODULATION DELAY ZNR PATCH LEVEL</small>
Dual Mic	Ordre	COMP/LIMITER → MIC PRE → 3BAND EQ → ZNR → DELAY
	Écran	COMP/LIMITER L → MIC PRE L → 3BAND EQ L → DELAY L → TOTAL COMP/LIMITER R → MIC PRE R → 3BAND EQ R → DELAY R → TOTAL <small>COMP/LIMITER MICPRE 3BAND EQ DELAY ZNR PATCH LEVEL</small>
Stereo	Ordre	COMP/LIMITER → ISOLATOR → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY
	Écran	COMP/LIMITER → ISO/MIC MODEL → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL <small>COMP/LIMITER ISOLATOR 3BAND EQ MODULATION DELAY ZNR PATCH LEVEL</small>
8xComp EQ	Ordre	HIGH PASS FILTER → COMP/LIMITER → 3BAND EQ
	Écran	8xCOMP EQ1 → 8xCOMP EQ2 → ... → 8xCOMP EQ8 → TOTAL <small>PATCH LEVEL</small>
Mastering	Ordre	MULTI BAND COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → ZNR → DIMENSION/RESONANCE
	Écran	COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → DIMENSION/RES → TOTAL <small>MULTIBAND COMP/Lo-Fi NORMALIZER 3BAND EQ DIMENSION/RESONANCE ZNR PATCH LEVEL</small>

# Entrée/sortie des effets par insertion et boucle départ/retour

Les deux types d'effet intégrés au R24—effets par insertion et effets par boucle départ/retour—peuvent être utilisés en même temps.

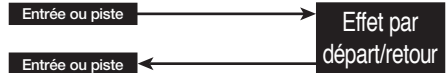


## Flux du signal d'effet par insertion

Insérez l'effet sur une entrée mono et la sortie sera en mono.



## Flux du signal d'effet par départ/retour



## Emploi des effets et des patches

Les patches se sélectionnent et se règlent de la même façon pour les effets par insertion et les effets par boucle départ/retour.

Sélectionnez les modules les plus appropriés dans les algorithmes, éditez les types et paramètres de patch et sauvegardez-les pour un usage ultérieur.

Il existe quelques différences majeures entre les deux types d'effet lorsque vous faites les réglages. Pour les effets par insertion, vous devez sélectionner les patches et définir leurs points d'insertion. Pour les effets de boucle départ/retour, vous devez régler le niveau de départ des signaux à l'aide de la table de mixage.

Les autres fonctions se nomment **IMPORT** pour importer les patches d'un autre projet et **REC SIG** pour n'appliquer l'effet qu'à l'écoute de contrôle du signal lu.

Les procédures d'emploi des effets sont les mêmes, que l'on utilise le R24 comme enregistreur ou comme interface audio, mais les patches peuvent aussi être initialisés quand l'unité sert d'interface audio (**INITIAL**).

### Effets par insertion

Nom de l'algorithme	Nom affiché	Nombre de patches (préprogrammés)
▼ Sons clairs et crunch adaptés aux guitares		
Clean/Crunch	Clean	30 (21)
▼ Sons saturés et avec distorsion adaptés aux guitares		
Distortion	Distortion	50 (45)
▼ Algorithme de simulation d'instrument adapté aux guitares		
Aco/Bass SIM	Aco/Bass	20 (10)
▼ Algorithme adapté à l'enregistrement de guitares basses		
Bass	Bass	30 (20)
▼ Algorithme adapté aux voix et autres enregistrements au micro		
Mic	Mic	50 (30)
▼ Algorithme pour deux canaux micro complètement indépendants		
Dual Mic	Dual Mic	50 (30)
▼ Algorithme pour synthés, micros intégrés et autres enregistrements stéréo		
Stereo	Stereo	50 (40)
▼ Algorithme pour 8 canaux d'entrée et de sortie indépendants		
8xComp EQ	8xComp EQ	20 (10)
▼ Algorithme pour traitement des signaux de mixage stéréo final		
Mastering	Mastering	30 (21)

### Effet par boucle départ/retour

Affichage du nom d'algorithme	Nombre de patches (patches préprogrammés)
REVERB	30 (22)
CHORUS/DELAY	30 (18)

## Sélection d'effet et de patch

### Effet

1

#### EFFECT

Pressez.

Sélectionnez le type d'effet

Pressez  sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

Pressez  sous **REVERB** pour sélectionner un effet reverb par boucle départ/retour.

Pressez  sous **CHORUS** pour sélectionner un effet chorus/delay par boucle départ/retour.

2

#### INSERT EFFECT

ON/OFF On  
 ALGORITHM Clean  
 PATCH No.00 Z CL  
 INPUT SRC Input1  
 EDIT  
**INSERT REVERB CHORUS**

Changer de menu



Changer le réglage

3

#### INSERT EFFECT

ON/OFF On  
 ALGORITHM Clean  
 PATCH No.00 Z CL  
 INPUT SRC Input1  
 EDIT  
**INSERT REVERB CHORUS**

Changer de menu



Changer l'algorithme

4

#### INSERT EFFECT

ON/OFF On  
 ALGORITHM Clean  
 PATCH No.00 Z CL  
 INPUT SRC Input1  
 EDIT  
**INSERT REVERB CHORUS**

Changer de menu



Changer de patch




# Réglage de la position de l'effet par insertion

Vous pouvez choisir la position de l'effet par insertion.  
Ce paramètre de menu n'apparaît que pour l'effet par insertion.

**1** **EFFECT**  
Pressez.

Sélectionnez le type d'effet

Pressez  sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

**2** Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	

Changer de menu

Changer le réglage

**3** Sélectionnez un algorithme et un patch.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	

Changer de menu

Changer le réglage

**4** Sélectionnez INPUT SRC (source d'entrée).

**INSERT EFFECT**

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	

Changer de menu

**5** Sélectionnez la source d'entrée.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Track1
EDIT	

Sélectionner la source d'entrée

Écran	Point d'insertion
Input1~Input8	Une entrée
Track1~Track24	Sortie d'une piste mono
Track1/2~Track23/24	Sortie d'une piste stéréo ou de deux pistes mono
Master	Avant le fader <b>MASTER</b>
Points d'insertion de 8xCOMP EQ	
Input1-8	Toutes les entrées 1-8
Track1-8	Sorties de toutes les pistes 1-8
Track9-16	Sorties de toutes les pistes 9-16
Track17-24	Sorties de toutes les pistes 17-24

## NOTE

- Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule entrée INPUT (1-8) si vous avez choisi l'algorithme CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS ou MIC.
- Vous ne pouvez sélectionner que les pistes Track 1-8, Track 9-16 ou Track 17-24 si vous avez choisi l'algorithme 8xCOMP EQ.
- Vous ne pouvez sélectionner INPUT 1-8 que si vous avez choisi l'algorithme 8xCOMP EQ.
- Après avoir choisi le point d'insertion, si vous changez l'algorithme en 8xCOMP EQ, le point d'insertion se change en Input 1-8, Track 1-8, Track 9-16 ou Track 17-24 (selon le réglage précédemment en vigueur).
- Pour insérer l'effet en sortie d'une seule piste mono, sélectionnez TRACK 1 ~ TRACK 24. Pour l'insérer sur deux pistes mono ou une piste stéréo, sélectionnez TRACK 1/2 ~ TRACK 23/24. Pour l'insérer avant le fader **MASTER**, sélectionnez **MASTER**.

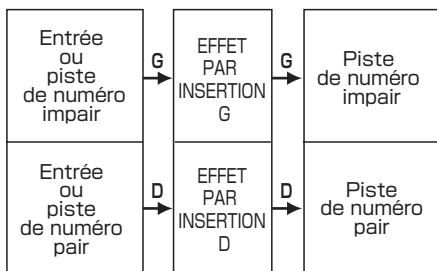
## CONSEIL

Changement du point d'insertion de l'effet

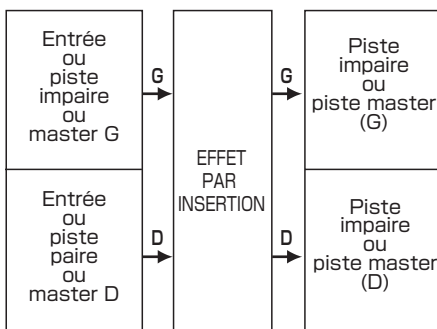
Par défaut, l'effet par insertion est inséré sur l'entrée **INPUT 1** dans un projet. Pour changer cela, réglez INPUT SRC (source d'entrée) à l'étape 4.

**Réglage de la position de l'effet par insertion**

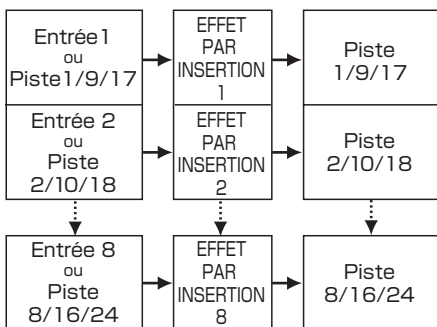
Insertion de l'effet sur deux entrées mono  
(algorithme Dual Mic)



Insertion de l'effet sur une entrée stéréo  
(algorithmes Stereo, Mastering)



Insertion de l'effet sur les 8 entrées  
(algorithme 8xComp EQ)



# Édition de patch (effets par insertion et boucle envoi/retour)

Vous pouvez créer des patches associant entre eux des effets, changer les types d'effet dans les patches ou changer le traitement à votre goût en réglant les effets à l'aide de leurs paramètres.

**1** **EFFECT**

Pressez.

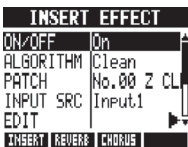
Sélectionnez le type d'effet

Pressez  sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

Pressez  sous **REVERB** pour sélectionner un effet reverb par boucle départ/retour.

Pressez  sous **CHORUS** pour sélectionner un effet chorus/delay par boucle départ/retour.

**2** Sélectionnez ON/OFF et réglez-le sur ON.

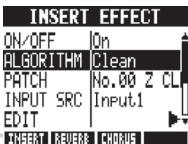


Changer de menu



Changer le réglage

**3** Sélectionnez l'algorithme/patch.

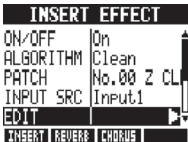


Changer de menu



Changer le réglage

**4** Sélectionnez EDIT.



Changer de menu



Pressez.

## Éditez les modules d'effet

**5** Sélectionnez TYPE.

Module d'effet désactivé (OFF)

COMP/LIMITER

TYPE Off

Pressez **ENTER** ou la touche contextuelle ON/OFF pour activer/désactiver le module.

ON/OFF



Module d'effet activé (ON)

COMP/LIMITER

TYPE Compressor

Sense 1

Attack Fast

Tone 8

Level 100

ON/OFF

Type d'effet

E : marque d'édition affichée quand un patch a été édité (modifié)

## Réglez le module d'effet

**6** Sélectionnez le module d'effet.

COMP/LIMITER

TYPE Compressor

Sense 1

Attack Fast

Tone 8

Level 100

ON/OFF

Changer de module



## Éditez le niveau du patch (volume final du son du patch)

**7** Sélectionnez le module d'effet TOTAL.

Changer de module



**8** Sélectionnez PATCH LVL et réglez la valeur.

TOTAL

PATCH LVL 25

ZNR Off

Changer de menu



Changer la valeur

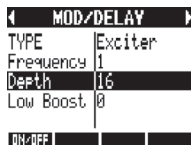
**9** Retournez à l'écran d'effet principal.



Pressez.

## Réglez les paramètres d'effet

Sélectionnez un paramètre et réglez-le.



Sélectionner le paramètre



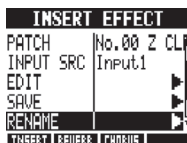
Changer la valeur

## CONSEIL

- Aucun des modules des patches "Empty" (vides) n'a encore été réglé.
- Le niveau du module ZNR se règle en écran de module TOTAL.
- Vous pouvez éditer individuellement les modules associés dans les canaux G/D de l'algorithme DUAL MIC. Le canal gauche est sélectionné quand "L" apparaît dans le nom du module d'effet et le canal droit est sélectionné quand "R" apparaît.
- Chaque canal de l'algorithme 8xCOMP EQ a ses propres filtre passe-haut, compresseur et égaliseur (EQ) qui peuvent être indépendamment réglés et commutés on/off. Vérifiez le canal actuellement visé en regardant le numéro indiqué à la fin du nom de module d'effet.

## Changez le nom (effet par insertion)

1 Sélectionnez RENAME (renommer).



Changer de menu



Pressez.

2 Changez le nom.



Déplacer le curseur



Changer de caractère



Supprimer le caractère

Pressez.

Insérer un caractère


## NOTE

- Vous ne pouvez pas éditer un algorithme lui-même, c'est-à-dire la combinaison et l'arrangement de ses modules d'effet.
- Si vous désactivez un module d'effet (OFF), tous ses réglages, dont le type et les paramètres, sont désactivés.
- Quand vous utilisez l'effet 8xCOMP EQ, vous ne pouvez pas le commuter ON/OFF pour tous les canaux d'un coup. Vous devez le faire séparément pour chaque canal.
- Vous ne pouvez pas désactiver les modules TOTAL.
- L'algorithme 8xCOMP EQ ne comprend pas de module ZNR.
- Si vous changez de patch sans sauvegarder un patch ayant été édité (portant le symbole "E"), vos éditions seront perdues. Veuillez vous référer à la page suivante pour savoir comment sauvegarder les patches.


# Sauvegarde de patch (effets par insertion et boucle envoi/retour)


Sauvegardez toujours un patch modifié (édité) si vous désirez conserver ses changements. Vous pouvez sauvegarder un patch dans n'importe quel numéro de patch du même algorithme.


**1** **EFFECT**

Pressez. 

Sélectionnez le type d'effet

Pressez  sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.


Pressez  sous **REVERB** pour sélectionner un effet reverb par boucle départ/retour.

Pressez  sous **CHORUS** pour sélectionner un effet chorus/delay par boucle départ/retour.

**2** Sélectionnez l'algorithme/patch.

**INSERT EFFECT** Changer de menu


ON/OFF	On	
ALGORITHM	Clean	
PATCH	No.00:Z CL	
INPUT SRC	Input1	
EDIT		
<b>INSERT</b>	<b>REVERB</b>	<b>CHORUS</b>

 Changer le réglage

**3** Sélectionnez **SAVE** (sauvegarder).

**INSERT EFFECT** Changer de menu


ALGORITHM	Clean	
PATCH	No.00:Z CL	
INPUT SRC	Input1	
EDIT		
<b>SAVE</b>		
<b>INSERT</b>	<b>REVERB</b>	<b>CHORUS</b>

 Pressez.

**4** Sélectionnez **SAVE TO** (sauvegarder dans).

**EFFECT PATCH SAVE** Changer de menu


<b>SAVE TO</b>	No.00:Z CL
<b>EXECUTE</b>	


 Pressez.

**5** Sélectionnez où sauvegarder.

**PATCH SAVE TO** Numéro de patch : nom du patch où sauvegarder

No.00:Z CLEAN
No.01:Z CHORUS
No.02:FdClean
No.03:VxCrunch
No.04:TWEED

 Choisir l'emplacement de sauvegarde


 Pressez.

Voir page suivante

**6** Sélectionnez **EXECUTE**.

**EFFECT PATCH SAVE**

<b>SAVE TO</b>	No.00:Z CL
<b>EXECUTE</b>	

 Pressez.

## NOTE

- Ces procédures sont les mêmes pour les effets par insertion et les effets par départ/retour.
- Si vous changez de patch sans sauvegarder un patch ayant été édité (portant le symbole "E"), vos éditions seront perdues. Sauvegardez toujours vos patches.
- La source d'importation et la destination d'importation sont des projets différents lorsque vous utilisez l'importation de patch **PATCH IMPORT**.

## CONSEIL

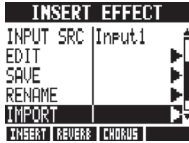
Vous pouvez sauvegarder votre patch modifié dans n'importe quel numéro de patch du même algorithme. Ainsi, vous pouvez aussi faire une copie du patch en sauvegardant un patch existant dans un autre numéro.

## Importation de patch (effets par insertion et boucle envoi/retour)

Vous pouvez importer dans le projet en cours un ou plusieurs patches créés dans un autre projet.

3

Sélectionnez **IMPORT**.



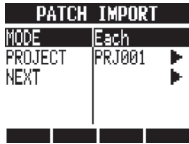
Changer de menu



Pressez.

4

Sélectionnez **MODE** et réglez-le sur **All** (tous) ou **Each** (chacun).



Changer de menu



Changer le réglage

All	Importer tous les patches du projet source
Each	Sélectionner et importer un patch de la source

### Importer tous les patches

IMPORT>All

1

Sélectionnez **PROJECT**.



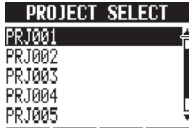
Changer de menu



Pressez.

2

Sélectionnez le projet duquel importer.



Nom du projet source à importer



Sélectionner le projet



Pressez.

3

Sélectionnez **NEXT** (suite).



Changer de menu



Pressez.

4

Sélectionnez **YES**.



Déplacer le curseur



Pressez.

### Importer un patch

IMPORT>Each

1

Sélectionnez **PROJECT**.



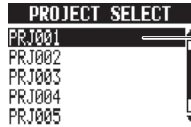
Changer de menu



Pressez.

2

Sélectionnez le projet duquel importer.



Nom du projet source à importer



Sélectionner le projet



Pressez.

3

Sélectionnez **NEXT** (suite).



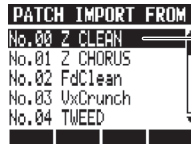
Changer de menu



Pressez.

4

Sélectionnez le patch à importer.



Patch source à importer



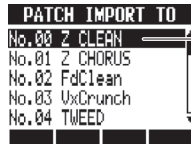
Sélectionner le patch



Pressez.

5

Sélectionnez le patch de destination.



Patch de destination de l'importation



Sélectionner le patch



Pressez.

6

Sélectionnez **YES**.



Déplacer le curseur



Pressez.

## Emploi de l'effet par insertion uniquement pour l'écoute de contrôle

En n'appliquant un effet par insertion qu'au retour (écoute de contrôle), les signaux entrants peuvent être enregistrés secs (sans effet) sur les pistes.

**1** **EFFECT**  
 Pressez.

Sélectionnez le type d'effet

Pressez  sous **INSERT** pour sélectionner un effet par insertion.

**2** Sélectionnez l'algorithme/patch.

**INSERT EFFECT**  
 ON/OFF On  
 ALGORITHM Clean  
 PATCH No.00 2 CL  
 INPUT SRC Input.1  
 EDIT  
**INSERT REVERB CHORUS**

Changer de menu

Changer le réglage

**3** Sélectionnez **REC SIG** (signal enregistré) et choisissez-le.

**INSERT EFFECT**

EDIT  
 SAVE  
 RENAME  
 IMPORT  
 REC SIG Wet  
**INSERT REVERB CHORUS**

Changer de menu

Changer le réglage

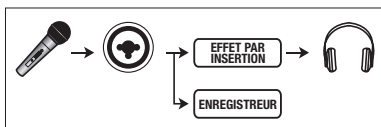
<b>Wet</b>	Les signaux entrants sont enregistrés sur les pistes après traitement au travers de l'effet par insertion (valeur par défaut)
<b>Dry</b>	Les signaux entrants sont enregistrés sur les pistes avant traitement au travers de l'effet par insertion. Le signal d'entrée écouté par les prises de sortie OUTPUT et PHONES est par contre traité préalablement au travers de l'effet par insertion.

### Emploi de l'effet par insertion uniquement pour l'écoute de contrôle

Par défaut, quand un effet par insertion est appliqué à un signal d'entrée, c'est le signal avec effet qui est enregistré sur la piste.

Toutefois, si nécessaire, vous pouvez n'appliquer l'effet par insertion qu'à l'écoute de contrôle (le "retour") et enregistrer sur les pistes les signaux entrants non traités.

Par exemple, vous pouvez enregistrer la voix sans effet mais appliquer un effet par insertion au signal de microphone envoyé dans les retours afin que l'interprète puisse chanter plus confortablement.



### CONSEIL

- Les réglages faits ici seront mémorisés séparément pour chaque projet.
- Si nécessaire, restaurez le réglage **Wet**. initial avant d'enregistrer d'autres parties.





## Vue d'ensemble et protection du projet

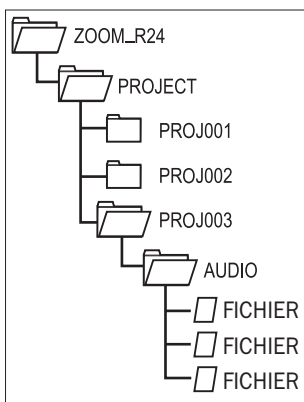
Un projet conserve les données et réglages nécessaires à la reproduction musicale. La fonction "PROTECT" vous permet d'éviter les modifications d'un projet finalisé.

Tous les éléments d'une œuvre musicale sont conservés comme une seule unité dans un projet, y compris les fichiers audio, les informations sur les assignations de piste et les réglages de table de mixage, effets, métronome et accordeur.

Une même carte peut contenir un maximum de 1000 projets. Créez un nouveau projet pour chaque nouvelle œuvre musicale.

Données sauvegardées dans un projet :

- Données audio de chaque piste y compris la piste MASTER
- Réglages de table de mixage
- Numéros et réglages des patches choisis pour les effets par insertion et par départ/retour
- Contenu des listes de lecture (playlists)
- Autres fichiers nécessaires
- Réglages de boucle d'échantillonneur et des données de séquence
- Pattern rythmique, réglages de volume et de placement stéréo



Les noms des dossiers du dossier PROJECT correspondent aux projets portant les mêmes noms.

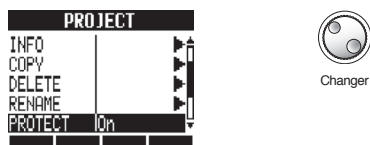
### Protection d'un projet PROJECT>PROTECT

1  PROJECT Pressez.

2 Sélectionnez PROTECT (protéger).



3 Sélectionnez On.



### NOTE

- Quand un projet est protégé, vous ne pouvez pas enregistrer dedans ni l'éditer, et aucun changement ne sera sauvegardé sur la carte SD. Réglez "PROTECT" sur "0ff" si vous voulez de nouveau y enregistrer ou l'éditer.
- Les projets qui ne sont pas protégés seront automatiquement sauvegardés sur la carte SD lorsque vous basculerez l'interrupteur d'alimentation **POWER** sur OFF ou lorsque vous ouvrirez un autre projet.
- Nous vous recommandons de régler "PROTECT" sur "0n" une fois que vous avez terminé un morceau pour éviter de sauvegarder ultérieurement tout changement non désiré.

### CONSEIL

Cet icône apparaît quand un projet est protégé.



# Création d'un nouveau projet

Avec le R24, vous pouvez créer jusqu'à 1000 projets sur une même carte.  
Vous pouvez aussi récupérer les réglages du précédent projet dans un nouveau projet.

**1** **PROJECT** Pressez.

**2** Sélectionnez **NEW** (nouveau).

**3** Sélectionnez **NAME** (nom).

**4** Changez si nécessaire le nom du projet.

**5** Choisissez d'utiliser ou non les réglages du dernier projet.

**6** Réglez la fréquence d'échantillonnage (**RATE**).

**7** Sélectionnez **EXECUTE**.

## NOTE

- Vous pouvez utiliser les réglages et valeurs du dernier projet dans le nouveau.

Réglages conservés avec l'option Continue
<ul style="list-style-type: none"> <li>Réglage de résolution (BIT LENGTH)</li> <li>Réglages d'effet par insertion (INSERT EFFECT)</li> <li>Réglages d'effet par boucle départ/retour (SEND RETURN EFFECT)</li> <li>Réglages de statut de piste (PLAY/MUTE/REC)</li> <li>Réglages de report (BOUNCE)</li> <li>Réglages des paramètres de piste</li> <li>Réglages de métronome</li> </ul>
Reset
Les réglages par défaut sont employés pour chaque paramètre.

- RATE** peut aussi être réglé sur une fréquence d'échantillonnage adaptée au DVD audio.

RATE : fréquence d'échantillonnage	
Réglage	
44.1kHz	Standard (valeur par défaut)
48.0kHz	Pour le son d'un DVD, etc.

- En cas de réglage sur 48 kHz, les effets ne peuvent pas être employés.

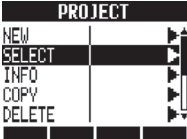
## Sélection de projets et de fichiers

Vous pouvez sélectionner un projet depuis l'écran de base pour enregistrer, reproduire ou éditer ainsi que des fichiers pour les reproduire, les copier, les supprimer ou d'autres opérations.

### Sélectionner un projet

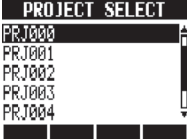
PROJECT&gt;SELECT

- 1** **PROJECT**  Pressez.
- 2** Sélectionnez **SELECT** (sélectionner).



Changer de menu

**(ENTER)** Pressez.
- 3** Sélectionnez le projet.



Changer de projet

**(ENTER)** Pressez.

### NOTE

Vous ne pouvez reproduire et enregistrer que le projet actuellement chargé. Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs projets en même temps.

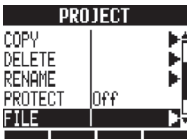
### CONSEIL

Quand l'interrupteur d'alimentation du R24 est basculé sur ON, le projet qui était chargé au moment de l'extinction est automatiquement rechargé (si vous avez changé de carte SD, alors le dernier projet utilisé sur la carte insérée sera chargé).

### Sélectionner un fichier

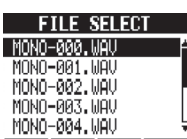
PROJECT&gt;FILE

- 1** **PROJECT**  Pressez.
- 2** Sélectionnez **FILE** (fichier).



Changer de menu

**(ENTER)** Pressez.
- 3** Sélectionnez le fichier.





Sélectionner le fichier

**(ENTER)** Pressez.

Des astérisques (\*) apparaissent sur la gauche des noms de fichiers déjà assignés à des pistes.

Si vous voulez écouter un fichier pour confirmation, vous pouvez utiliser les touches suivantes.

<b>PLAY</b> 	Presser la touche <b>PLAY</b> lance la lecture
<b>STOP</b> 	Presser la touche <b>STOP</b> arrête la lecture

# Informations sur les projets et les fichiers

Vous pouvez afficher des informations sur le projet actuellement chargé, les noms de fichier, dates de création, tailles, durées d'enregistrement des fichiers et autres.

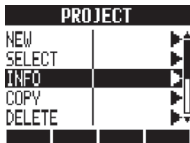
## Informations sur le projet

PROJECT>INFO


Suivez ces procédures après avoir ouvert le projet contenant les informations que vous voulez voir.

1  Pressez.

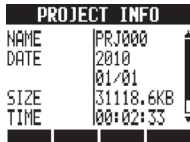
2 Sélectionnez INFO.



Changer de menu

 Pressez.

3 Vérifiez les informations.



Défilement

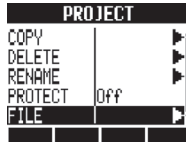
PROJECT INFO : informations sur le projet	
NAME	Nom du projet
DATE	Année/mois/date de création
SIZE	Mémoire occupée
TIME	Durée d'enregistrement
RATE	Fréquence d'échantillonnage

## Informations sur le fichier


PROJECT>FILE>INFO

1  Pressez.

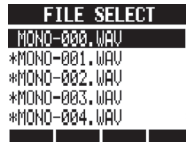
2 Sélectionnez FILE (fichier).




Changer de menu

 Pressez.

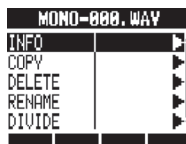
3 Sélectionnez le fichier.



Changer de fichier

 Pressez.

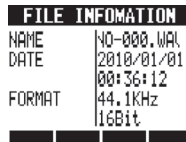
4 Sélectionnez INFO.



Changer de menu

 Pressez.

5 Vérifiez les informations.



Défilement

FILE INFORMATION : informations sur le fichier	
NAME	Nom du fichier
DATE	Année/mois/date/heure de création
FORMAT	Fréquence d'échantillonnage et résolution
SIZE	Mémoire occupée
TIME	Durée d'enregistrement

## CONSEIL

En écran PROJECT INFO, les informations de projet et fichier ne peuvent qu'être lues. Leur contenu ne peut pas être directement changé.

# Copie de projets et de fichiers


Vous pouvez copier un projet sauvegardé et l'utiliser comme un nouveau projet. Au sein du même projet, vous pouvez changer les noms des fichiers et faire des copies de ces derniers.

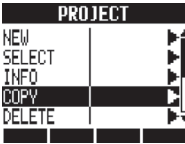
## Copier un projet


PROJECT&gt;COPY


Suivez ces procédures après avoir ouvert le projet que vous voulez copier.


- 1** **PROJECT**

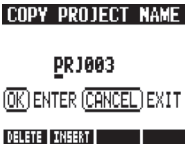
 Pressez.
- 2** Sélectionnez COPY (copier).


 Changer de menu


 Pressez.
- 3** Sélectionnez NAME (nom).


 Changer de menu


 Pressez.
- 4** Changez le nom du projet.

 Déplacer le curseur **DELETE** Supprimer le caractère

 Changer de caractère **INSERT** Insérer un caractère

 Pressez.
- 5** Sélectionnez EXECUTE.

 Changer de caractère

 Pressez.


## NOTE

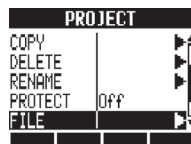
Vous ne pouvez pas copier un projet sans changer son nom par rapport à l'original.


## Copier un fichier

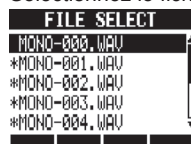
PROJECT&gt;FILE&gt;COPY


- 1** **PROJECT**

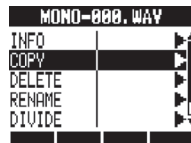
 Pressez.
- 2** Sélectionnez FILE (fichier).


 Changer de menu

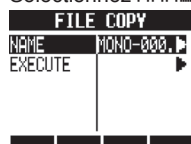
 Pressez.
- 3** Sélectionnez le fichier à copier.


 Changer de fichier


 Pressez.
- 4** Sélectionnez COPY (copier).


 Changer de menu


 Pressez.
- 5** Sélectionnez NAME (nom).


 Changer de menu


 Pressez.
- 6** Changez le nom du fichier.

 Déplacer le curseur **DELETE** Supprimer le caractère

 Changer de caractère **INSERT** Insérer un caractère

 Pressez.
- 7** Sélectionnez EXECUTE.

 Changer de caractère

 Pressez.


# Changement des noms de fichier et de projet


Vous pouvez changer le nom des projets et fichiers actuellement chargés.


## Changement du nom d'un projet PROJECT>RENAME

Ouvrez le projet dont vous voulez changer le nom et suivez ces procédures.

- PROJECT**

 Pressez.
- Sélectionnez **RENAME** (renommer).

 Changer de menu


 Pressez.
- Changez les caractères.

**NEW PROJECT NAME** Déplacer le curseur **DELETE** Supprimer le caractère

**PRJ003** Changer de caractère **INSERT** Insérer un caractère

**OK** **ENTER** **CANCEL** **EXIT**

**DELETE** **INSERT**

 Pressez.

## NOTE

- Vous ne pouvez pas changer le nom en un nom déjà porté par un projet existant.
- Le nom de chaque dossier de projet dans le dossier ZOOM\_R24/PROJECT de la carte SD est celui du projet correspondant.

## CONSEIL

### Noms de projet

Nombre max. de caractères : 8

Alphabet : A-Z (majuscules)

Symboles : \_ (trait de soulignement)

Chiffres : 0-9

### Noms de fichier

Nombre max. de caractères : 219 (hors extension)

Alphabet : A-Z, a-z


Symboles : (espace) ! # \$ % & \ ( ) + , - ; = @


[ ] ^ \_ ` { } ~


Chiffres : 0-9

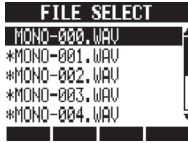
## Changement du nom d'un fichier PROJECT>FILE>RENAME


- PROJECT**

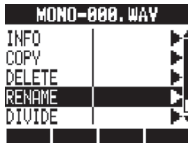
 Pressez.
- Sélectionnez **FILE** (fichier).


 Changer de menu

 Pressez.
- Sélectionnez le nom du fichier.

 Changer de fichier

 Pressez.
- Sélectionnez **RENAME** (renommer).

 Changer de menu


 Pressez.
- Changez les caractères.

**FILE RENAME** Déplacer le curseur **DELETE** Supprimer le caractère

**MONO-000** Changer de caractère **INSERT** Insérer un caractère

**OK** **ENTER** **CANCEL** **EXIT**

**DELETE** **INSERT**

 Pressez.


# Suppression de projets et de fichiers

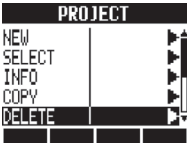
Supprimez les projets et fichiers sélectionnés.


## Supprimer un projet

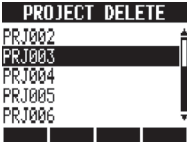
PROJECT>DELETE


- 1** **PROJECT**

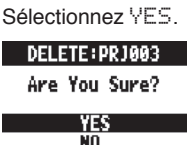
 Pressez.
- 2** Sélectionnez **DELETE** (supprimer).


 Changer de menu

 Pressez.
- 3** Sélectionnez le projet à supprimer.

 Changer de projet

 Pressez.
- 4** Sélectionnez **YES**.

 Déplacer le curseur

 Pressez.


## NOTE

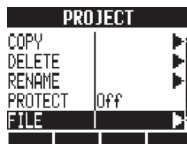
- Une fois supprimés, les projets et fichiers ne peuvent plus être restaurés. Faites donc attention avant de supprimer.
- Vous ne pouvez pas supprimer de projet ni de fichier dont la protection (PROTECT) a été activée (On).


## Supprimer un fichier

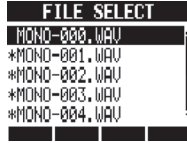
PROJECT>FILE>DELETE


- 1** **PROJECT**

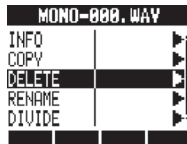
 Pressez.
- 2** Sélectionnez **FILE** (fichier).


 Changer de menu

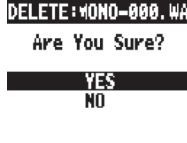
 Pressez.
- 3** Sélectionnez le nom du fichier.


 Changer de fichier

 Pressez.
- 4** Sélectionnez **DELETE** (supprimer).

 Changer de menu


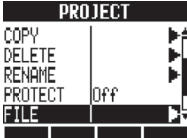
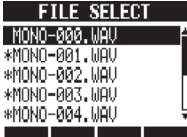
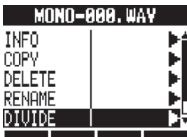
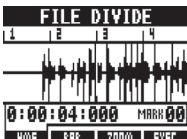

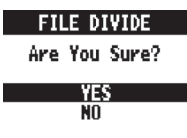
 Pressez.
- 5** Sélectionnez **YES**.

 Déplacer le curseur







 Pressez.

# Division de fichiers

Vous pouvez diviser un fichier en n'importe quel point pour créer deux fichiers. Cela sert à supprimer des portions d'enregistrement inutiles ou à fractionner des enregistrements longs.

- 1 **PROJECT**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez **FILE** (fichier).  
 **PROJECT**  
 COPY  
 DELETE  
 RENAME  
 PROTECT Off  
 FILE  
 (ENTER) Pressez. Changer de menu
- 3 Sélectionnez le fichier.  
 **FILE SELECT**  
 MONO-000.WAV  
 \*MONO-001.WAV  
 \*MONO-002.WAV  
 \*MONO-003.WAV  
 \*MONO-004.WAV  
 (ENTER) Pressez. Sélectionner le fichier
- 4 Sélectionnez **DIVIDE** (diviser).  
 **MONO-000.WAV**  
 INFO  
 COPY  
 DELETE  
 RENAME  
 DIVIDE  
 (ENTER) Pressez. Changer de menu
- 5 Définissez le point de division.  
 **FILE DIVIDE**  
 1 2 3 4  
 0:00:04:000 MARK 00  
 HOME BAK 2000W EXEC  
 (Left/Right arrows) Changer la valeur  
 (Left/Right arrows) Changer l'unité de temps
- 6 Pressez  sous **EXEC**.
- 7 Sélectionnez **YES**.  
 **FILE DIVIDE**  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO  
 (ENTER) Pressez. Déplacer le curseur

Vous pouvez utiliser les touches suivantes pour écouter un fichier et déterminer le point de division.

<b>PLAY</b> 	Presser pour lancer la lecture
<b>STOP</b> 	Presser pour arrêter la lecture
<b>FF</b> 	Presser pour avancer rapidement
<b>REW</b> 	Presser pour reculer rapidement
	Presser ensemble pour revenir au début du fichier
	Utiliser les touches de marquer pour rejoindre les marqueurs

## CONSEIL

- Quand un fichier est divisé, des fichiers portant de nouveaux noms sont automatiquement créés dans le même dossier. "A" est ajouté à la fin du nom du fichier correspondant à la partie antérieure au point de division. "B" est ajouté à la fin du nom du fichier correspondant à la partie postérieure au point de division.
- Le fichier d'origine ayant servi à la division est supprimé.



Réf. : Emploi du compteur et des marqueurs pour accéder à un point

P.33




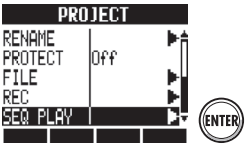
# Lecture séquentielle de projets

L'ordre de lecture de plusieurs projets peut être enregistré et géré sous forme de listes de lecture. Utilisez ces dernières pour lire plusieurs morceaux à la suite, pour un accompagnement de jeu "live" et pour par exemple envoyer à un enregistreur externe.

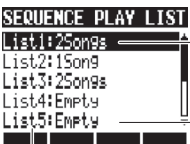
## Faire jouer une liste de lecture

- 1** **PROJECT**

 Pressez.
- 2** Sélectionnez SEQ PLAY (lecture séquentielle).

 **Changer de menu**

**ENTER** Pressez.
- 3** Sélectionnez la liste de lecture.

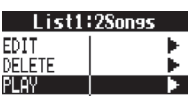
 **Nombre de projets de la liste**

**Sélectionner la liste**

"Empty" signale une liste sans morceaux


**Noméro de liste de lecture**

**ENTER** Pressez.
- 4** Sélectionnez PLAY.

 **Changer de menu**

**ENTER** Pressez.

**Affichage durant la lecture**

 **Nom du projet**






**Temps de lecture écoulé**

**Noméro de piste lue**

La lecture s'arrête à la fin du dernier projet.

## CONSEIL


Fonctionnement des touches durant la lecture

	Lecture depuis le début du projet actuel
	Arrêt de la lecture et retour au début du projet actuel
	Lecture depuis le début du premier projet de la liste (TR001)
	Arrêt de la lecture et reprise de la lecture depuis le début du prochain projet dans la liste
	Arrêt de la lecture et reprise de la lecture depuis le début du projet précédent


## Éditer une liste de lecture

PROJECT>SEQ PLAY>EDIT


- 4** Sélectionnez EDIT.


 **Changer de menu**

**ENTER** Pressez.
- Enregistrer des projets, éditer et changer des listes de lecture
- 5** Sélectionnez le premier projet (ou le projet à changer).


 **Changer de piste**

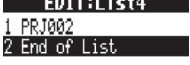
**Indication de fin de liste**


- 6** Référez le projet à lire.


 **Changer de projet**


2 End of List




- 7** Sélectionnez et référez plus de projets.

 **Changer de piste**

3 End of List



 **Changer de projet**


- 8**  Presser pour revenir.

## Supprimer un projet dans la liste

5 Sélectionnez un projet à supprimer.

**EDIT>List4** Changer de piste  
▲▼  
1 PRJ002  
2 PRJ001  
3 End of List

**DELETE** **INSERT**

6 Pressez  sous **DELETE**.

**EDIT>List4**  
1 PRJ002  
2 End of List

**DELETE** **INSERT**

## Insérez un projet dans une liste

5 Sélectionnez le numéro de piste où insérer.

**EDIT>List4** Changer de piste  
▲▼  
1 PRJ002  
2 End of List

**DELETE** **INSERT**

6 Pressez  sous **INSERT**.

**EDIT>List4** Cela insère le projet  
actuel.  
Avec la molette,  
changez de projet.  
1 PRJ002  
2 PRJ002  
3 End of List

**DELETE** **INSERT**



Changer de  
projet

Supprimer une liste de lecture  
PROJECT>SEQ PLAY>DELETE

4 Sélectionnez **DELETE** (supprimer).

**List4:2Songs** Changer de menu  
▲▼  
EDIT  
DELETE  
PLAY

 Pressez.

5 Sélectionnez **YES**.

**DELETE>List4** Déplacer le curseur  
▲▼  
Are You Sure?  
  
YES  
NO

 Pressez.

**NOTE**

- Si une piste master ou le fichier assigné à une piste master est supprimé, la liste de lecture se vide.
- Réglez la piste master sur l'enregistrement que vous voulez écouter quand vous référenciez un projet dans une liste de lecture.
- Pour changer le fichier d'un projet référencé, changez sa piste master et éditez la liste de lecture.
- Le nombre maximal de listes de lecture est de 10. Chaque liste de lecture peut avoir un maximum de 99 projets référencés.
- Un projet ne peut pas être référencé si la piste master n'est pas créée ou si son fichier fait moins de 4 secondes.

 Réf. : Réglages de piste Master

P.46

# Réglages d'enregistrement

Le R24 peut enregistrer en 24 bits, soit une qualité supérieure au format 16 bits employé pour les CD audio. Lors de l'enregistrement, l'appareil peut remplacer ("écraser") les enregistrements précédents ou les sauvegarder et en créer de nouveaux. C'est utile pour les groupes et la batterie ainsi que si vous voulez enregistrer plusieurs prises.

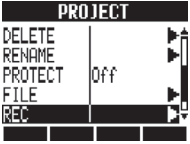
## Réglage/changement de la résolution

PROJECT&gt;REC&gt;BIT LEN

- 1** **PROJECT**

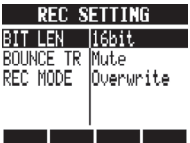
Pressez.
- 2** Sélectionnez REC.

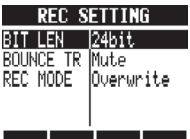
Changer de menu



**ENTER** Pressez.
- 3** Sélectionnez BIT LEN (résolution en bits).

Changer de menu


- 4** Réglez la résolution en bits.



16 bits/24 bits

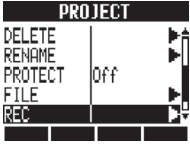
## Réglage/changement du mode d'enregistrement

PROJECT&gt;REC&gt;REC MODE

- 1** **PROJECT**

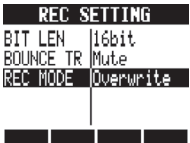
Pressez.
- 2** Sélectionnez REC.

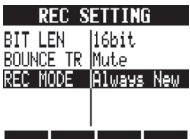
Changer de menu



**ENTER** Pressez.
- 3** Sélectionnez REC MODE (mode d'enregistrement).

Changer de menu


- 4** Réglez le mode d'enregistrement.



Changer le réglage

### REC MODE : mode d'enregistrement

Réglage	
Overwrite	Écrasement des enregistrements antérieurs (valeur par défaut)
Always New	Les enregistrements antérieurs sont sauvegardés et de nouveaux enregistrements sont toujours créés

## CONSEIL

- Si vous écrasez un enregistrement, le nouvel enregistrement aura la même résolution que le fichier antérieur. Par exemple, vous ne pouvez pas écraser un fichier enregistré en 16 bits avec un fichier en 24 bits.
- Les réglages sont mémorisés séparément pour chaque projet.
- La valeur par défaut est 16bit (16 bits).
- Si vous utilisez le format 44,1 kHz/24 bits, 48 kHz/16 bits ou 48 kHz/24 bits, vous devrez convertir les fichiers en 44,1 kHz/16 bits pour pouvoir créer un CD audio.


## NOTE

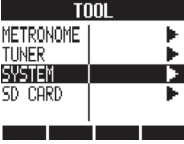


Voir "Réglages de la piste de destination du report" pour l'emploi du paramètre BOUNCE TR. (Réf. P.43).



# Réglage de l'écran



Vous pouvez régler le rétroéclairage et le contraste de l'écran.

## Commutation On/Off du rétroéclairage TOOL>SYSTEM>LIGHT

**1** **TOOL**  
 Pressez.


**2** Sélectionnez **SYSTEM**.  
 Changer de menu  
  
 Pressez.

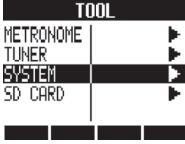


**3** Sélectionnez **LIGHT** (éclairage).  
 Changer de menu  




**4** Choisissez la valeur.  
 Changer la valeur  
  
Changer la valeur

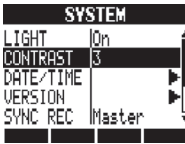

<b>On</b>	Rétroéclairage allumé (valeur par défaut)
<b>Off</b>	Rétroéclairage éteint
<b>15sec</b>	Le rétroéclairage s'atténue si l'appareil reste 15 secondes sans être utilisé
<b>30sec</b>	Le rétroéclairage s'atténue si l'appareil reste 30 secondes sans être utilisé

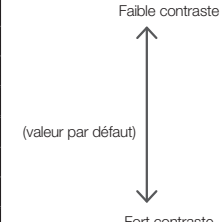
## Réglage du contraste TOOL>SYSTEM>CONTRAST

**1** **TOOL**  
 Pressez.

**2** Sélectionnez **SYSTEM**.  
 Changer de menu  
  
 Pressez.

**3** Sélectionnez **CONTRAST** (contraste).  
 Changer de menu  


**4** Choisissez la valeur.  
 Changer la valeur  
  
Changer la valeur


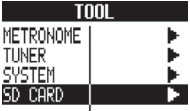

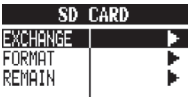




<b>1</b>	
<b>2</b>	
<b>3</b>	
<b>4</b>	
<b>5</b>	
<b>6</b>	
<b>7</b>	
<b>8</b>	

## CONSEIL

Coupez le rétroéclairage pour économiser les piles.

# Changement de carte SD avec l'appareil allumé



Vous pouvez changer la carte SD avec l'appareil allumé. Faites-le si l'espace restant sur la carte insérée devient trop faible ou si vous devez importer d'une autre carte SD des données enregistrées antérieurement.

- 1 **TOOL**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez SD CARD (carte SD).  
 Changer de menu  
▲▼  
 Pressez.
- 3 Sélectionnez EXCHANGE (échanger).  
 Changer de menu  
▲▼  
 Pressez.  
 Le remplacement de la carte est possible  

- 4 Retirez la carte SD.  

- 5 Insérez une carte SD.



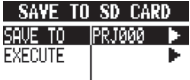

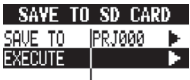

## NOTE

- Si la carte SD insérée est déjà formatée pour le R24, passez à l'étape 6 de "Charger des données depuis la nouvelle carte SD" ou "Sauvegarder les données du R24 sur la nouvelle carte SD".
- Si vous insérez une carte SD qui n'a pas été formatée pour l'emploi avec le R24, suivez la procédure de formatage d'une carte SD en page suivante.

## Charger des données depuis la nouvelle carte SD

- 6 Sélectionnez LOAD (charger).  
 Changer de menu  
▲▼  
 Pressez.

## Sauvegarder les données du R24 sur la nouvelle carte SD

- 6 Sélectionnez SAVE (sauvegarder).  
 Changer de menu  
▲▼  
 Pressez.
- 7 Sélectionnez SAVE TO (sauvegarder dans) et choisissez le projet où sauvegarder.  
 Changer de menu  
▲▼  
 Changer le réglage
- 8 Sélectionnez EXECUTE.  
 Changer de menu  
▲▼  
 Pressez.


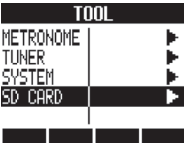

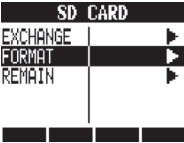



## NOTE


- Désactivez la protection de la carte SD contre l'écriture avant de l'insérer.
- La sauvegarde avec SAVE concerne diverses données du projet en cours, mais pas les données audio.

# Formatage de cartes SD et vérification de leur capacité


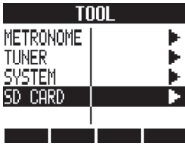

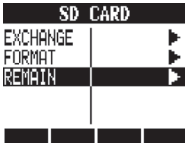

Vous pouvez formater une carte SD pour l'employer avec le R24, supprimer toutes les données qu'elle contient et vérifier sa capacité (espace encore libre).


## Formater la carte SD/supprimer toutes ses données TOOL>SD CARD>FORMAT

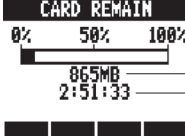
- 1 **TOOL**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez SD CARD (carte SD).  

Changer de menu  

- 3 Sélectionnez FORMAT (formater).  

Changer de menu  

- 4 Sélectionnez YES.  

Déplacer le curseur  


 Pressez.

## Vérifier l'espace restant sur la carte SD TOOL>SD CARD>REMAIN

- 1 **TOOL**  
 Pressez.
- 2 Sélectionnez SD CARD (carte SD).  

Changer de menu  

- 3 Sélectionnez REMAIN (mémoire encore libre).  

Changer de menu  


 Pressez.



Espace libre sur la carte  
Durée d'enregistrement possible au format d'enregistrement actuel

## NOTE

- Si vous formatez une carte SD, toutes ses données seront définitivement effacées.
- Quand vous formatez une carte SD, toutes les données de la carte sont supprimées et des dossiers et fichiers exclusivement destinés au R24 sont créés.
- Si la mémoire disponible sur la carte SD est inférieure à la quantité de données enregistrées, l'enregistrement échouera. Changez la carte avant de tomber à court d'espace mémoire.

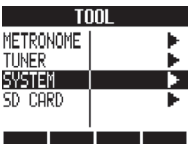
# Vérification de la version du système/Réglage du type des piles

Vous pouvez vérifier la version actuelle du logiciel système.

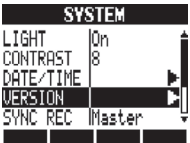
Indiquez le type des piles pour afficher avec plus de précision la charge restant dans celles-ci.

## Vérification de la version du système TOOL>SYSTEM>VERSION

- TOOL**  
Pressez.

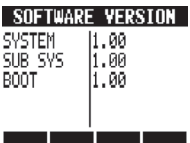


Changer de menu
- Sélectionnez **SYSTEM**.



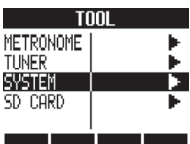
Changer de menu

Pressez.
- Sélectionnez **VERSION**.

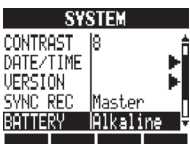

- Vérifiez les informations.

## Réglage du type des piles TOOL>SYSTEM>BATTERY

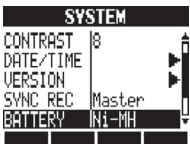
- TOOL**  
Pressez.



Changer de menu
- Sélectionnez **SYSTEM**.



Changer de menu
- Sélectionnez **BATTERY** (type des piles).



Changer le type
- Indiquez le type des piles.

<b>Alkaline</b>	Piles alcalines (valeur par défaut)
<b>Ni-MH</b>	Batteries nickel-hydrure de métal

### CONSEIL

Vérifiez quelle est la dernière version du logiciel système sur le site internet de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

### NOTE

N'utilisez que des piles alcalines ou des batteries nickel-hydrure de métal.

# Réglages d'alimentation fantôme

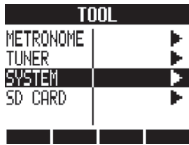
Réglez le commutateur **PHANTOM** sur **ON** pour fournir une alimentation fantôme aux entrées **INPUT 3~8**. Afin d'économiser les piles, vous pouvez la désactiver pour les paires d'entrée 3/4 et 7/8 et la réduire à 24 V.

## Réglage de l'alimentation fantôme

TOOL>SYSTEM>PHANTOM

1 **TOOL**  
 Pressez.

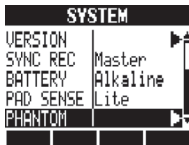
2 Sélectionnez **SYSTEM**.



Changer de menu  


 Pressez.

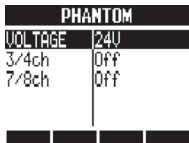
3 Sélectionnez **PHANTOM** (alimentation fantôme).




Changer de menu  


 Pressez.

4 Sélectionnez **VOLTAGE** (tension) et réglez la valeur.

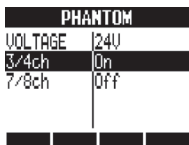


Changer de menu  




Changer le réglage

5 Sélectionnez **3/4ch** (canaux 3/4) ou **7/8ch** (canaux 7/8) et choisissez d'activer (**On**) ou non (**Off**) leur alimentation fantôme.



Changer de menu  




Changer le réglage

## NOTE

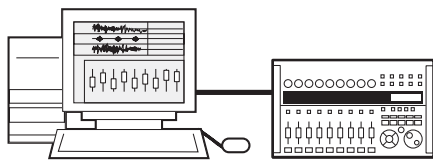
- L'alimentation fantôme des entrées 5 et 6 ne peut pas être coupée séparément. Ces entrées fourniront une alimentation fantôme sauf si le commutateur **PHANTOM** est réglé sur **OFF**.
- Ne fournissez **PAS** d'alimentation fantôme à des microphones et instruments qui ne la nécessitent pas. Cela pourrait causer des dommages. Vérifiez les instructions accompagnant le microphone que vous utilisez avant de lui fournir une alimentation fantôme.



## Branchement à un ordinateur

Utilisez l'USB pour relier le R24 à un ordinateur (sous Windows ou Mac OS).

En branchant cet appareil à un ordinateur, vous pouvez l'utiliser comme lecteur de carte SD, interface audio pour l'entrée et la sortie du son et surface de contrôle pour piloter un logiciel station de travail audio numérique (DAW).



### NOTE

- Pour importer un fichier audio dans le R24, il doit être au format WAV avec une fréquence d'échantillonnage de 44,1/48 kHz et une résolution de 16 ou 24 bits.
- Pour utiliser des fichiers WAV dans un projet, ceux-ci doivent employer la même fréquence d'échantillonnage que celle choisie à la création du projet (RATE).
- Un nom de fichier peut avoir jusqu'à 219 caractères (hors extension). Les caractères suivants sont autorisés :  
Alphabet : A-Z, a-z  
Chiffres : 0-9  
Symboles :  
(espace) ! # \$ % & \ ( ) + , - ; = @ [ ] ^ \_ { } ~
- Vous pouvez relier par USB un R24 allumé à un ordinateur. Si vous branchez le R24 par USB quand son interrupteur d'alimentation POWER est sur OFF, vous pouvez le faire démarrer à partir de l'alimentation fournie par le port USB.
- Si vous utilisez le R24 comme lecteur de carte ou interface audio, il ne peut pas en même temps servir d'enregistreur.


### CONSEIL

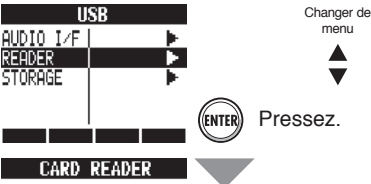
- Compatibilité du système d'exploitation (OS) pour le lecteur de carte  
Windows : Windows XP ou plus récent  
Macintosh : Mac OS x 10.2 ou plus récent
- Les données de projet sont sauvegardées dans le dossier PROJECT correspondant dans le dossier ZOOM\_R24 de la carte SD. Des dossiers sont créés et gérés pour chaque projet.
- Les données audio sont sauvegardées comme fichiers WAV dans le dossier AUDIO du dossier de projet.
- Le fichier "PRJINFO.TXT" présent dans chaque dossier AUDIO indique les noms des fichiers assignés aux pistes.
- Les pistes Master et stéréo sont des fichiers WAV stéréo.

## Lecteur de carte

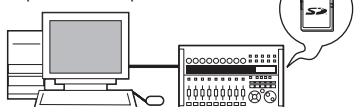
Vous pouvez accéder à la carte SD du R24 au travers d'un ordinateur pour sauvegarder, lire et importer divers projets, fichiers et données.

### Emploi comme lecteur de carte SD USB>READER

- 1 Branchez le R24 à un ordinateur par USB (port DEVICE)
- 2  Pressez.
- 3 Sélectionnez READER (lecteur).
 



Emploi du R24 depuis un ordinateur





Vers l'ordinateur ←


Sauvegarde des données de projet d'une carte SD dans un ordinateur.

Depuis l'ordinateur →

Importation dans la carte SD des sauvegardes faites sur l'ordinateur et de données audio.

### Déconnexion

- 1 Éjectez l'icône du volume R24 de votre ordinateur pour mettre fin à la connexion.
- 2  ou  Pressez pour déconnecter le R24.
- 3 Sélectionnez YES.
 




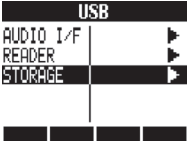
## CONSEIL

- Pour importer des fichiers WAV d'un ordinateur, copiez-les dans le dossier "AUDIO" du dossier du projet dans lequel vous voulez les utiliser. Utilisez le R24 pour assigner les fichiers aux pistes.

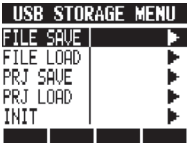
# Emploi de la mémoire USB pour sauvegarder et importer des données

En connectant directement au R24 une mémoire USB, vous pouvez sauvegarder et importer des fichiers. C'est pratique pour échanger des fichiers avec d'autres membres du groupe. Si c'est la première fois que vous utilisez une mémoire USB avec l'appareil, vous devez créer un dossier dédié au R24 sur cette mémoire USB.

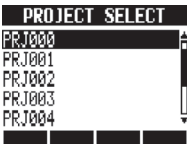
## Sauvegarde de fichiers dans la mémoire USB USB>STORAGE>FILE SAVE

- Connectez la mémoire USB au port USB HOST du R24.
-  Pressez.
- Sélectionnez **STORAGE** (stockage).  


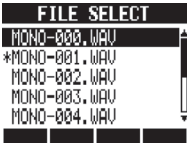
Changer de menu

**ENTER** Pressez.
- Sélectionnez **FILE SAVE** (sauvegarder fichier).  



Changer de menu

**ENTER** Pressez.
- Sélectionnez le projet du fichier à sauvegarder.  


Changer de projet

**ENTER** Pressez.
- Sélectionnez le fichier.  


Changer de fichier

**ENTER** Pressez.
- Changez si nécessaire le nom du fichier.  


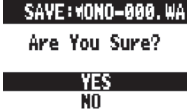
Déplacer le curseur

**DELETE** Supprimer le caractère

**INSERT** Insérer un caractère

Changer de caractère


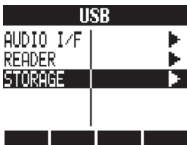
**ENTER** Pressez.

- Sélectionnez **YES**.  


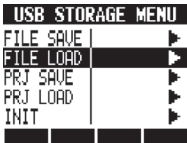
Déplacer le curseur

**ENTER** Pressez.

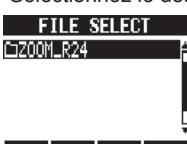
## Chargement de fichiers depuis la mémoire USB USB>STORAGE>FILE LOAD

- Connectez la mémoire USB au port USB HOST du R24.
-  Pressez.
- Sélectionnez **STORAGE** (stockage).  


Changer de menu

**ENTER** Pressez.
- Sélectionnez **FILE LOAD** (charger fichier).  


Changer de menu

**ENTER** Pressez.
- Sélectionnez le dossier.  


Sélectionner dossiers et fichiers

Si les données sont dans un dossier

**ENTER** Pressez.

**6** Sélectionnez le fichier.

**FILE SELECT**  
 MONO-000.WAV  
 MONO-001.WAV  
 MONO-002.WAV

Changer de fichier

**(ENTER)** Pressez.

**7** Sélectionner où le sauvegarder.

**PROJECT SELECT**  
 PRJ000  
 PRJ001  
 PRJ002  
 PRJ003  
 PRJ004

Changer de projet

**(ENTER)** Pressez.

**8** Changez si nécessaire le nom du fichier.

**FILE RENAME**

MONO-000

OK ENTER CANCEL EXIT

DELETE INSERT

Déplacer le curseur

DELETE Supprimer le caractère

INSERT Insérer un caractère

Changer de caractère

**(ENTER)** Pressez.

**9** Sélectionnez YES.

LOAD: MONO-000.WAV

Are You Sure?

YES NO

Déplacer le curseur

**(ENTER)** Pressez.

**Sauvegarde de projets dans la mémoire USB**  
 USB>STORAGE>PRJ SAVE

**1** **USB**

Pressez.

**2** Sélectionnez STORAGE (stockage).

**USB**

AUDIO I/F  
 READER  
 STORAGE

Changer de menu

**(ENTER)** Pressez.

**3** Sélectionnez PRJ SAVE (sauvegarder projet).

**USB STORAGE MENU**

FILE SAVE  
 FILE LOAD  
 PRJ SAVE  
 PRJ LOAD  
 INIT

Changer de menu

**(ENTER)** Pressez.

**4** Sélectionnez le projet.

**PROJECT SELECT**  
 PRJ000  
 PRJ001  
 PRJ002  
 PRJ003  
 PRJ004

Changer de projet

**(ENTER)** Pressez.

**5** Changez si nécessaire le nom du projet.

**PROJECT RENAME**

PRJ000

OK ENTER CANCEL EXIT

DELETE INSERT

Déplacer le curseur

DELETE Supprimer le caractère

INSERT Insérer un caractère

Changer de caractère

**(ENTER)** Pressez.

**6** Sélectionnez YES.

SAVE: PRJ000



Are You Sure?

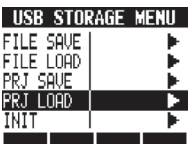
YES NO


Déplacer le curseur


**(ENTER)** Pressez.

### Chargement de projets depuis la mémoire USB USB>STORAGE>PRJ LOAD

- 1  Pressez.
- 2 Sélectionnez STORAGE (stockage).  


Changer de menu  
▲▼
- 3 Sélectionnez PRJ LOAD (charger projet).  


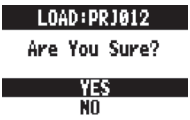
Changer de menu  
▲▼
- 4 Sélectionnez le projet.  


Changer de projet  
▲▼
- 5 Changez si nécessaire le nom du projet.  


Déplacer le curseur  
◀▶



Supprimer le caractère  
DELETE

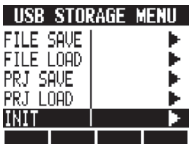
Insérer un caractère  
INSERT


Changer de caractère  
▲▼
- 6 Sélectionnez YES.  


Déplacer le curseur  
▲▼

### Création d'un dossier R24 dans la mémoire USB USB>STORAGE>INIT

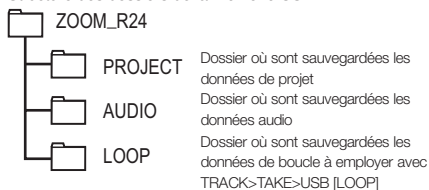
- 1 Connectez la mémoire USB au port USB HOST du R24.
- 2  Pressez.
- 3 Sélectionnez STORAGE (stockage).  


Changer de menu  
▲▼
- 4 Sélectionnez INIT (initialiser).  


Changer de menu  
▲▼
- 5 Sélectionnez YES.  


Déplacer le curseur  
▲▼

Structure des dossiers de la mémoire USB



## NOTE

- Ne retirez jamais la mémoire USB pendant l'envoi ou la réception de données. Débranchez-la après fermeture de l'affichage "Saving" (sauvegarde en cours) ou "Loading" (chargement en cours).
- Pendant l'emploi comme stockage USB, les opérations concernant l'enregistreur ne sont pas autorisées.
- Lors de la sauvegarde sur mémoire USB, les données sauvegardées sont enregistrées dans les dossiers AUDIO et PROJECT dans le dossier ZOOM\_R24.
- Si un fichier ou projet portant le même nom existe déjà, un message "Overwrite?" demandant confirmation de son écrasement apparaît. Pressez EXIT pour annuler l'écrasement et changez de nom ou sélectionnez un nouveau projet.

# Interface audio/surface de contrôle

Branchez le R24 à un ordinateur par USB afin de l'employer comme interface audio pour l'entrée et la sortie de sons et comme contrôleur pour un logiciel audio numérique (DAW).

## Connexion de l'appareil comme interface audio/surface de contrôle

### 1 Interface audio

Le R24 peut servir d'interface entre un ordinateur et d'autres équipements et instruments, permettant d'enregistrer les signaux audio directement dans un logiciel DAW, par exemple.

Quand vous l'employez comme interface audio, vous pouvez aussi brancher des instruments et microphones qui nécessitent une haute impédance (Hi-Z) ou une alimentation fantôme.

### 2 Surface de contrôle

Utilisez les faders et touches du R24 pour contrôler les opérations de transport et de mixage de votre logiciel DAW.

1

Installez le logiciel DAW

Installez le pilote

Pilote audio R16/R24 ZOOM



## Branchez le R24 à l'ordinateur

INTERFACE AUDIO



## Réglages du logiciel DAW

Réglages de périphérique

Pilote audio R16/R24 ZOOM

Réglages de la surface de contrôle

Mackie Control

## Première connexion d'un R24 à un ordinateur

1 Installez le pilote audio ZOOM R16/R24 sur l'ordinateur.

 Réf. : Guide de prise en main de Cubase LE

2 Reliez le R24 à l'ordinateur.

Installez et branchez le R24

Voir "Connexion et réglage du R24" en page suivante.

3 Faites les réglages du logiciel DAW

Réglages de périphérique

Réglages de la surface de contrôle


## NOTE

- Pour utiliser le R24 comme interface audio d'un logiciel DAW (par exemple, Cubase LE), il est nécessaire d'installer le pilote audio ZOOM R16/R24. Installez-le correctement conformément aux directives données dans le guide d'installation fourni.
- Téléchargez le tout dernier pilote audio R24 sur le site internet de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).


**Branchement et réglage du R24**

Suivez cette procédure à partir du second branchement.


- 1** **USB**  Pressez.
- 2** Sélectionnez **AUDIO I/F** (interface audio).



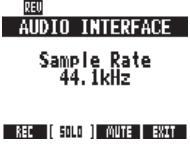
**ENTER** Pressez.
- 3** Choisissez d'utiliser ou non les réglages du dernier projet.



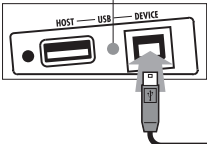
**ENTER** Pressez.
- 4** Sélectionnez **EXECUTE**.




**ENTER** Pressez.
- 5** Connectez le câble USB au R24.



Le voyant **USB DEVICE** s'allume


- 6** Connectez le câble USB à l'ordinateur.




Pour des détails concernant l'emploi avec un ordinateur, référez-vous au mode d'emploi de l'interface audio.

**Déconnexion**

- 1** **USB**  Pressez.

Pressez le  sous **EXIT**.
- 2** Sélectionnez **YES**.



**ENTER** Pressez.
- 3** Débranchez le câble USB.

**NOTE**Sélectionnez **CONTINUE** pour utiliser les mêmes réglages que la dernière fois.

- Réglages d'effet par insertion (INSERT EFFECT)
- Réglages d'effet par boucle départ/retour (SEND RETURN EFFECT)
- Réglages de table de mixage
- Réglages d'accordeur (TUNER)

Sélectionnez **RESET** pour restaurer les réglages par défaut de chaque paramètre.

- Avant de débrancher le câble USB pour vous déconnecter de l'ordinateur, suivez toujours les procédures adaptées au système d'exploitation de votre ordinateur afin de "démonter" préalablement le périphérique.
- Avant de retirer le câble USB, suivez d'abord l'étape 2 de "Déconnexion".
- Les fonctions d'interface audio et de surface de contrôle du R24 peuvent être utilisées grâce à l'alimentation tirée du bus USB au travers du câble USB.
- Nous vous recommandons de toujours utiliser le dernier logiciel système pour R24. Si vous utilisez un R24 fonctionnant sous un ancien système, un ordinateur peut ne pas le reconnaître.





# Liste des patterns rythmiques

Les patterns 35~234 sont des patterns et transitions typiques de divers genres.

N°	Nom	Temps
Variation		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
N°	Nom	Temps
Variation		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1VA	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1

43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FA	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2

90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	2
101	RnBs1VA	1
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	2
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1

137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2Vd	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1

184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1VB	1
190	BLUSs1Vb	2
191	BLUSs1FB	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1VB	1
196	CNTRs1Vb	2
197	CNTRs1FB	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1VB	1
214	REGGs1Vb	1
215	REGGs1FB	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1VB	1
220	LATNs1Vb	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

231	MidEs1FA	1	281	FUS04	2	333	HIP14	2	385	BALD09	2	437	LATN12	2	
232	MidEs1VB	2	282	FUS05	2	334	HIP15	2	386	BALD10	2	438	BOSSA01	4	
233	MidEs1Vb	1	283	FUS06	2	335	HIP16	2	387	BALD11	4	439	BOSSA02	4	
234	MidEs1FB	1	284	FUS07	2	336	HIP17	2	388	BLUS01	2	440	SAMBA01	4	
	N°	Nom	Temps	285	FUS08	2	337	HIP18	2	389	BLUS02	2	441	SAMBA02	4
	Variation			286	POP01	2	338	HIP19	2	390	BLUS03	2	442	MidE01	2
235	ROCK01	2	287	POP02	2	339	HIP20	2	391	BLUS04	2	443	MidE02	2	
236	ROCK02	2	288	POP03	2	340	HIP21	2	392	BLUS05	2	444	MidE03	2	
237	ROCK03	2	289	POP04	2	341	HIP22	2	393	BLUS06	2	445	MidE04	2	
238	ROCK04	2	290	POP05	2	342	HIP23	2	394	CNTR01	2	446	INTRO01	1	
239	ROCK05	2	291	POP06	2	343	DANC01	2	395	CNTR02	2	447	INTRO02	1	
240	ROCK06	2	292	POP07	2	344	DANC02	2	396	CNTR03	2	448	INTRO03	1	
241	ROCK07	2	293	POP08	2	345	DANC03	2	397	CNTR04	2	449	INTRO04	1	
242	ROCK08	2	294	POP09	2	346	DANC04	2	398	JAZZ01	2	450	INTRO05	1	
243	ROCK09	2	295	POP10	2	347	DANC05	2	399	JAZZ02	2	451	INTRO06	1	
244	ROCK10	2	296	POP11	2	348	DANC06	2	400	JAZZ03	2	452	INTRO07	1	
245	ROCK11	4	297	POP12	2	349	HOUS01	2	401	JAZZ04	2	453	INTRO08	1	
246	ROCK12	2	298	RnB01	2	350	HOUS02	2	402	JAZZ05	2	454	INTRO09	1	
247	ROCK13	2	299	RnB02	2	351	HOUS03	2	403	JAZZ06	2	455	INTRO10	1	
248	ROCK14	2	300	RnB03	2	352	HOUS04	2	404	JAZZ07	4	456	INTRO11	1	
249	ROCK15	2	301	RnB04	2	353	TECH01	2	405	SHFL01	2	457	INTRO12	1	
250	ROCK16	2	302	RnB05	2	354	TECH02	2	406	SHFL02	2	458	INTRO13	1	
251	ROCK17	2	303	RnB06	2	355	TECH03	2	407	SHFL03	2	459	INTRO14	1	
252	ROCK18	2	304	RnB07	2	356	TECH04	2	408	SHFL04	2	460	INTRO15	1	
253	ROCK19	2	305	RnB08	2	357	TECH05	2	409	SHFL05	2	461	INTRO16	1	
254	ROCK20	2	306	RnB09	2	358	TECH06	2	410	SKA01	2	462	INTRO17	1	
255	ROCK21	2	307	RnB10	2	359	TECH07	2	411	SKA02	2	463	INTRO18	1	
256	ROCK22	2	308	FUNK01	2	360	TECH08	2	412	SKA03	2	464	ENDING01	1	
257	ROCK23	2	309	FUNK02	2	361	TECH09	2	413	SKA04	2	465	ENDING02	1	
258	ROCK24	2	310	FUNK03	2	362	TECH10	2	414	REGG01	2	466	ENDING03	1	
259	ROCK25	2	311	FUNK04	2	363	DnB01	2	415	REGG02	2	467	ENDING04	1	
260	ROCK26	2	312	FUNK05	2	364	DnB02	2	416	REGG03	2	468	ENDING05	1	
261	ROCK27	2	313	FUNK06	2	365	DnB03	2	417	REGG04	2	469	ENDING06	1	
262	ROCK28	2	314	FUNK07	2	366	DnB04	2	418	AFRO01	2	470	ENDING07	1	
263	HRK01	2	315	FUNK08	2	367	DnB05	2	419	AFRO02	2	471	COUNT	2	
264	HRK02	2	316	FUNK09	2	368	DnB06	2	420	AFRO03	2	472	EMPTY	2	
265	HRK03	2	317	FUNK10	2	369	TRIP01	2	421	AFRO04	2	510			
266	HRK04	2	318	FUNK11	2	370	TRIP02	2	422	AFRO05	2				
267	HRK05	2	319	FUNK12	2	371	TRIP03	2	423	AFRO06	2				
268	HRK06	2	320	HIP01	2	372	TRIP04	2	424	AFRO07	2				
269	HRK07	2	321	HIP02	2	373	AMB01	2	425	AFRO08	2				
270	MTL01	2	322	HIP03	2	374	AMB02	2	426	LATN01	2				
271	MTL02	2	323	HIP04	2	375	AMB03	2	427	LATN02	2				
272	MTL03	2	324	HIP05	2	376	AMB04	2	428	LATN03	2				
273	MTL04	2	325	HIP06	2	377	BALD01	2	429	LATN04	2				
274	THRS01	2	326	HIP07	2	378	BALD02	2	430	LATN05	2				
275	THRS02	2	327	HIP08	2	379	BALD03	2	431	LATN06	2				
276	PUNK01	2	328	HIP09	2	380	BALD04	2	432	LATN07	2				
277	PUNK02	2	329	HIP10	2	381	BALD05	2	433	LATN08	2				
278	FUS01	2	330	HIP11	2	382	BALD06	2	434	LATN09	2				
279	FUS02	2	331	HIP12	2	383	BALD07	2	435	LATN10	2				
280	FUS03	2	332	HIP13	2	384	BALD08	2	436	LATN11	2				

# Types et paramètres d'effet 1

## Paramètres d'effet

Effets par insertion

Algorithmes Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

### • Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres/descriptions			
Compressor	Sense	Attack	Tone	Level
	Compression de type MXR Dynacomp.			
Rack Comp	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Compresseur avec réglages plus détaillés.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Limiteur pour supprimer les crêtes des signaux au-dessus d'un certain niveau.			

Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Description
Sense	0-10	Règle la sensibilité du compresseur.
Attack	Compressor : Fast, Slow	Sélectionne la vitesse de réponse du compresseur.
	Rack Comp : 1-10	Règle la vitesse de réponse du compresseur.
Tone	0-10	Règle la qualité tonale.
Level	2-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
Threshold	0-50	Règle le seuil d'action du compresseur/limiteur.
Ratio	1-10	Règle le rapport de compression du compresseur/limiteur.
Release	1-10	Règle le temps nécessaire au compresseur/limiteur pour cesser son action une fois que le niveau du signal a chuté sous le niveau seuil.

# Types et paramètres d'effet 2

## • Module EFX

Type	Paramètres/descriptions						
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Level			
	Wah-wah automatique dépendant de la dynamique du signal entrant.						
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level			
	Fait varier périodiquement le niveau de volume.						
Phaser	Position	Rate	Color	Level			
	Produit un son soufflant.						
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level			
	Produit un son résonant métallique. Régler le paramètre Frequency entraîne un changement drastique du caractère sonore.						
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level			
	Ralentit l'attaque du son.						
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync
	Change la fréquence de wah-wah en fonction du tempo rythmique.						
Booster	Range	Tone	Level				
	Augmente le gain du signal pour rendre le son plus puissant.						

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Description
Position	Before, After	Détermine la position de connexion du module EFX entre "Before" et "After" (avant ou après le préampli).
Sense	-10~-1, 1~10	Règle la sensibilité de la wah-wah automatique.
Resonance	0~10	Règle l'intensité de résonance.
Level	2~100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
Depth	0~100	Règle l'amplitude de modulation.
Rate	0~50 ♪ (P.124 Tableau1)	Règle la vitesse de modulation. En utilisant le tempo rythmique comme référence, le réglage peut se faire sous forme d'unités de note.
Wave	Up 0~9, Down 0~9, Tri 0~9	Règle la forme d'onde modulation sur "Up" (onde en dents de scie montantes), "Down" (onde en dents de scie descendantes) ou "Tri" (triangulaire). Des chiffres élevés donnent un écrêtage plus fort, accentuant l'effet.
Color	4Stage, 8State, Invert4, Invert8	Sélectionne le type de son.
Frequency	Ring Modulator 1~50	Règle la fréquence utilisée pour la modulation.
	Fix-Wah 1~50	Règle la fréquence centrale de wah-wah.
Balance	0~100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Time	1~50	Règle le temps de montée du son.
Curve	0~10	Règle la courbe de montée du volume.
Dry Mix	0~10	Règle le rapport de mixage avec le son d'origine.
RTM Mode	P.124 Tableau 2	Règle la plage et la direction du changement.
RTM Wave	P.124 Tableau 3	Sélectionne la forme d'onde de contrôle.
RTM Sync	♪ (P.124 Tableau 4)	Règle la fréquence de l'onde de contrôle.
Range	1~5	Sélectionne la plage de fréquences à amplifier.
Tone	0~10	Règle le timbre.

# Types et paramètres d'effet 3

## • Module PREAMP

Type	Paramètres		
<b>FD Combo</b>	Son modélisé du Fender Twin Reverb (modèle '65) préféré par les guitaristes de nombreux styles musicaux		
<b>VX Combo</b>	Son modélisé de l'ampli combo VOX AC-30 fonctionnant en Classe A		
<b>US Blues</b>	Son crunch d'un Fender Tweed Bassman		
<b>BG Crunch</b>	Son crunch de l'ampli combo Mesa Boogie MkII		
<b>HW Stack</b>	Son modélisé du légendaire Hiwatt Custom 100 britannique entièrement à lampes		
<b>MS Crunch</b>	Son crunch du légendaire Marshall 1959		
<b>MS Drive</b>	Son à haut gain de l'ampli multicorps Marshall JCM2000		
<b>PV Drive</b>	Son à haut gain d'un Peavey 5150 développé en coopération avec un guitariste hard rock de renommée mondiale		
<b>DZ Drive</b>	Son à haut gain de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert fait à la main avec 3 canaux contrôlables séparément		
<b>BG Drive</b>	Son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage)		
<b>OverDrive</b>	Modélisation de la pédale d'effet BOSS OD-1 qui a été le premier effet de saturation au monde de ce type		
<b>T Scream</b>	Simulation de l'Ibanez TS808, adorée par de nombreux guitaristes comme booster et ayant inspiré beaucoup de clones		
<b>Governor</b>	Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall		
<b>Dist +</b>	Simulation de l'effet MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier		
<b>Dist 1</b>	Simulation de la pédale de distorsion Boss DS-1, qui s'est vendue très longtemps		
<b>Squeak</b>	Simulation de la ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée		
<b>FuzzSmile</b>	Simulation de la Fuzz Face, qui a fait l'histoire du rock history avec son amusant design et sa sonorité frappante		
<b>GreatMuff</b>	Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix, adorée par de célèbres artistes du monde entier pour son gros son fuzz doux.		
<b>MetalWRLD</b>	Simulation de la Boss Metal Zone, caractérisée par un long sustain et des bas médiums puissants		
<b>HotBox</b>	Simulation du préampli compact Matchless Hotbox à lampe intégrée		
<b>Z Clean</b>	Son clair neutre original de Zoom		
<b>Z Wild</b>	Son à haut gain avec une saturation encore renforcée		
<b>Z MP1</b>	Son original créé par fusion des caractéristiques d'un ADA MP1 et d'un MARSHALL JCM800		
<b>Z Bottom</b>	Son à haut gain qui met en valeur les fréquences basses et moyennes		
<b>Z Dream</b>	Son à haut gain pour guitare solo basé sur le canal Lead du Mesa Boogie Road King Série II		
<b>Z Scream</b>	Son à haut gain original bien équilibré des basses aux hautes fréquences		
<b>Z Neos</b>	Son crunch modélisé d'après le son d'un VOX AC30 modifié		
<b>Lead</b>	Son de distorsion brillant et doux		
<b>ExtremeDS</b>	Cet effet de distorsion possède le gain le plus élevé du monde		
<b>Acoustic Sim</b>	<b>Top</b>	<b>Body</b>	<b>Level</b>
	Fait sonner une guitare électrique comme une guitare acoustique		
<b>Bass Sim</b>	<b>Tone</b>	<b>Level</b>	
	Fait sonner une guitare électrique comme une guitare basse		

### Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
<b>Gain</b>	0-100	Règle le gain du préampli (intensité de distorsion).
<b>Tone</b>	0-30	Règle la qualité tonale.
<b>Cabinet</b>	Matched	Optimise les réglages de baffle en fonction du type d'effet de saturation.
	Combo	Simule un baffle d'ampli combo Fender 2x12.
	Tweed	Simule un baffle d'ampli Fender Tweed 4x10.
	Stack	Simule un baffle d'ampli multicorps Marshall 4x12.
<b>Level</b>	1-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
<b>Top</b>	0-10	Règle la caractéristique de résonance des cordes de guitare acoustique.
<b>Body</b>	0-10	Règle la caractéristique de résonance de la caisse de guitare acoustique.

## • Module 6Band EQ

Type	Paramètres					
<b>6Band EQ</b>	<b>Bass</b>	<b>Low-Mid</b>	<b>Middle</b>	<b>Treble</b>	<b>Presence</b>	<b>Harmonics</b>
	C'est un égaliseur à 6 bandes de fréquences					

### Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
<b>Bass</b>	-12 dB-12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences basses (160 Hz).
<b>Low-Mid</b>	-12 dB-12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes basses (400 Hz).
<b>Middle</b>	-12 dB-12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes (800 Hz).
<b>Treble</b>	-12 dB-12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences hautes (3,2 kHz).
<b>Presence</b>	-12 dB-12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences super hautes (6,4 kHz).
<b>Harmonics</b>	-12 dB-12 dB	Règle l'accentuation/atténuation des harmoniques (12 kHz).

# Types et paramètres d'effet 4

## • Module MOD/DELAY

Type	Paramètres			
Chorus	Depth	Rate	Tone	Mix
	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.			
Ensemble	Depth	Rate	Tone	Mix
	Ensemble chorus avec mouvement tridimensionnel.			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	Manual
	Produit un son résonant et ondulant fortement.			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	Transpose le son vers le haut ou le bas.			
Vibe	Depth	Rate	Tone	Balance
	Ajoute un vibrato automatique.			
Step	Depth	Rate	Resonance	Shape
	Effet spécial changeant le son par paliers.			
Cry	Range	Resonance	Sense	Balance
	Change le son comme un modulateur vocal.			
Exciter	Frequency	Depth	Low Boost	
	Renforce le contour du son, le faisant mieux ressortir.			
Air	Size	Reflex	Tone	Mix
	Recréé l'ambiance aérienne d'une pièce, avec une sensation de profondeur.			
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Effet de retard d'une durée maximale de 2000 ms.			
Analog Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Simulation d'un retard analogique chaud avec un retard pouvant atteindre 2000 ms.			
Reverse Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Balance
	Retard inversé d'une durée maximale de 1000 ms.			
ARRM Pitch	Type	Tone	RTM Wave	RTM Sync
	Change la hauteur du son d'origine en mesure avec le tempo du rythme.			

### Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Depth	Exciter : 0-30	Règle la profondeur de l'effet.
	Autres : 0-100	Règle l'amplitude de modulation.
Rate	Chorus, Ensemble : 1-50	Règle la vitesse de modulation.
	Flanger, Vibe, Step : 0-50 ♪ (P:124 Tableau 1)	Règle la vitesse de modulation. En utilisant le tempo du rythme comme référence, le réglage sous forme d'unités de note est également possible.
Tone	0-10	Règle la qualité tonale.
Mix	0-100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
Resonance	Flanger : -10-10	Règle l'intensité de résonance. Des valeurs négatives inversent la phase du son d'effet.
	Step, Cry : 0-10	Règle l'intensité de résonance.
Manual	0-100	Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.
Shift	-12-12, 24	Règle la transposition par demi-tons.
Fine	-25-25	Règle la transposition par centièmes de demi-ton.
Balance	0-100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Shape	0-10	Règle l'enveloppe du son d'effet.
Range	1-10	Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.
Sense	-10--1, 1-10	Règle la sensibilité d'effet.
Frequency	1-5	Règle les fréquences traitées par l'effet.
Low Boost	0-10	Accentue les basses fréquences.
Size	1-100	Règle la taille de l'espace simulé.
Reflex	0-10	Règle la quantité de réflexions murales.
Time	Delay, Analog Delay : 1-2000 ms ♪ (P:124 Tableau 1)	Règle le temps de retard.
	Reverse Delay : 10-1000 ms ♪ (P:124 Tableau 1)	
Feedback	0-100	Règle l'amplitude de réinjection.
Hi Damp	0-10	Règle l'atténuation des hautes fréquences du son retardé.
Type	P:124 Tableau 5	Sélectionne le type de changement de hauteur.
RTM Wave	P:124 Tableau 3	Sélectionne la forme d'onde de l'effet.
RTM Sync	P:124 Tableau 4	Règle la fréquence de l'onde.

# Types et paramètres d'effet 5

## • Module REVERB

Type	Paramètres			
Hall	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule l'acoustique d'une salle de concert			
Room	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule l'acoustique d'une pièce			
Spring	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule une reverb à ressort			
Arena	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule l'acoustique d'un site de la taille d'un stade			
TiledRoom	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simule l'acoustique d'une pièce carrelée			

### Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Decay	1-30	Règle le temps de réverbération.
PreDelay	1-100	Règle le temps de pré-retard.
Tone	0-10	Règle la qualité tonale de l'effet.
Mix	0-100	Règle le niveau de volume du son d'effet.

## • Module ZNR

Type	Plage de réglage	Explication
ZNR	Off, 1-30	Règle la sensibilité. Réglez la valeur aussi haut que possible sans causer de déclin artificiel du son.
	Réduction de bruit originale de ZOOM pour réduire le bruit durant les pauses de jeu sans affecter le timbre général.	

### Algorithme BASS

## • Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres
Rack Comp Limiter	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## • Module EFX

Type	Paramètres				
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Dry Mix	Level
Tremolo	Cet effet fait varier le processus de wah-wah en fonction de l'intensité du signal entrant.				
Phaser					
Ring Modulator	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.				
Slow Attack					
Fix-Wah					

### Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Position	Before, After	Détermine la position d'insertion du module entre "Before" et "After" (avant ou après le préampli).
Sense	-10--1, 1-10	Règle la sensibilité de la wah-wah automatique.
Resonance	0-10	Règle l'intensité de résonance.
Dry Mix	0-10	Règle le rapport de mixage avec le son d'origine.
Level	2-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

## • Module PREAMP

Type	Paramètres				
SVT	Simulation du son de l'Ampeg SVT.				
Bassman	Simulation du son du Fender Bassman.				
Hartke	Simulation du son du Hartke HA3500.				
Super Bass	Simulation du son du Marshall Super Bass.				
SANSAMP	Simulation du son du Sansamp Bass Driver DI.				
Tube Preamp	Son de préamplificateur à lampes original de ZOOM.				
	Gain	Tone	Cabinet	Balance	Level
Tous les modules PREAMP ont les mêmes paramètres.					

# Types et paramètres d'effet 6

## Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Gain	0-100	Règle le gain du préampli (intensité de distortion).
Tone	0-30	Règle la qualité tonale de l'effet.
Cabinet	0-2	Règle l'intensité du son de baffle.
Balance	0-100	Règle la balance de mixage du signal avant et après le module.
Level	1-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

## • Module 3Band EQ

Type	Paramètres			
3Band EQ	Bass	Middle	Treble	Level
	Cet égaliseur a trois bandes.			

## Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Bass	-12 dB-12 dB	Accentue/atténue les basses fréquences.
Middle	-12 dB-12 dB	Accentue/atténue les fréquences moyennes.
Treble	-12 dB-12 dB	Accentue/atténue les hautes fréquences.
Level	2-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.

## • Module MOD/DELAY

Type	Paramètres
Chorus	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

## • Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algorithme Mic

## • Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres
Rack Comp Limiter	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## • Module EFX

Type	Paramètres
Tremolo	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

## • Module MIC PRE

Type	Paramètres				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	C'est un préamplificateur pour l'emploi avec des microphones externes.				

## Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Sélectionne les caractéristiques du préampli.
Tone	0-10	Règle la qualité tonale de l'effet.
Level	1-100	Règle le niveau du signal après passage par le module.
De-Esser	Off, 1-10	Règle la réduction des sons sibilants.
Low Cut	Off, 80-240 Hz	Règle le filtre réduisant le bruit de basse fréquence facilement capté par les micros.



# Types et paramètres d'effet 7

## • Module 3Band EQ

Type	Paramètres
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme BASS.

## • Module MOD/DELAY

Type	Paramètres
Chorus	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

## • Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### Algorithme DUAL MIC

## • Module COMP/LIMITER L

Type	Paramètres			
Compressor	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Réduit les variations de niveau du signal.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Atténue les signaux dépassant un certain niveau.			

### Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Threshold	-24~0	Règle le niveau seuil du compresseur/limiteur.
Ratio	Compressor : 1~26 Limiter : 1~54, ∞	Règle le rapport de compression du compresseur/limiteur.
Attack	0~10	Règle la vitesse de réponse du compresseur.
Level	2~100	Règle le niveau de sortie du module.
Release	0~10	Règle la vitesse de désactivation du limiteur une fois le signal tombé sous le niveau seuil.

## • Module MIC PREAMP L

Type	Paramètres
Mic Pre	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme MIC.


## • Module 3Band EQ L

Type	Paramètres
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme BASS.

## • Module DELAY L

Type	Paramètres		
Delay	Time	Feedback	Mix
	Effet de retard avec un réglage max. de 2000 ms.		
Echo	Time	Feedback	Mix
	Effet de retard chaud avec un réglage max. de 2000 ms.		
Doubling	Time	Tone	Mix
	Effet de doublage qui donne du corps en ajoutant un retard court.		

### Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication
Time	Delay, Echo : 1~2000 ms  (P124 Tableau 1) Doubling : 1~100 ms	Règle le temps de retard.
Feedback	0~100	Règle l'amplitude de réinjection.
Tone	0~10	Règle la qualité tonale de l'effet.
Mix	0~100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.

# Types et paramètres d'effet 8

## • Module COMP/LIMITER R

Type	Paramètres
Compressor Limiter	Pour une explication des types et paramètres, voir le module COMP LIMITER L.

## • Module MIC PREAMP R

Type	Paramètres
Mic Pre	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme MIC.

## • Module 3Band EQ R

Type	Paramètres
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme BASS.

## • Module DELAY R

Type	Paramètres
Delay	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme DELAY.
Echo	
Delay	
Doubling	

## • Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR L	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
ZNR R	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algorithme Stereo

## • Module COMP/LIMITER

Type	Paramètres					
Compressor Limiter	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme DUAL MIC.					
Lo-Fi	Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level
	Cet effet dégrade intentionnellement la qualité audio du son.					

Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Character	0-10	Règle les caractéristiques du filtre.
Color	1-10	Règle la couleur sonore.
Dist	0-10	Règle la distorsion.
Tone	0-10	Règle la qualité tonale de l'effet.
EFX Level	0-100	Règle le niveau du son d'effet.
Dry Level	0-100	Règle le niveau du son d'origine.

## • Module ISO/MIC MODEL

Type	Paramètres				
Isolator	Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low
	Divise le signal en trois bandes de fréquences et permet de régler séparément la quantité de chacune dans le mixage.				
Mic Modeling	Mic Type				
	Change les caractéristiques des microphones intégrés.				

Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Xover Lo	50 Hz-16 kHz	Règle la fréquence de séparation entre graves et médiums.
Xover Hi	50 Hz-16 kHz	Règle la fréquence de séparation entre médiums et aigus.
Mix High	Off, -24 -6	Règle le niveau des hautes fréquences au mixage.
Mix Mid	Off, -24 -6	Règle le niveau des fréquences moyennes au mixage.
Mix Low	Off, -24 -6	Règle le niveau des basses fréquences au mixage.
Mic Type	SM57	Simulation d'un micro SM57 qui excelle pour l'enregistrement de guitares et d'autres instruments analogiques
	MD421	Simulation d'un micro MD421 de standard professionnel indispensable pour la diffusion, l'enregistrement, et les prestations live.
	U87	Simulation du U87, un microphone à condensateur standard utilisé dans les studios du monde entier.
	C414	Simulation du C414, un célèbre microphone auquel il est fait grandement confiance pour les enregistrements.

# Types et paramètres d'effet 9

## • Module 3BAND EQ

Type	Paramètres
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme BASS.

## • Module MOD/DELAY

Type	Paramètres							
Chorus	Depth		Rate		Mix			
	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.							
Flanger	Depth		Rate		Resonance			
	Produit un son résonant et ondulant fortement.							
Phaser	Rate		Color		LFO Shift			
	Produit un son soufflant.							
Tremolo	Depth		Rate		Clip			
	Fait varier périodiquement le niveau de volume.							
Auto Pan	Width		Rate		Clip			
	Fait osciller la position panoramique du son entre gauche et droite.							
Pitch	Shift		Tone		Fine		Balance	
	Transpose le son vers le haut ou le bas.							
Ring Modulator	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.							
Delay	Time		Feedback		Mix			
	Effet de retard avec un réglage maximum de 2000 ms.							
Echo	Time		Feedback		Mix			
	Effet de retard chaud avec un réglage maximum de 2000 ms.							
Doubling	Time		Tone		Mix			
	Effet de doublage qui donne du corps en ajoutant un retard court.							
Dimension	Rise1		Rise2					
	Élargit le son dans l'espace.							
Resonance	Depth	Freq OFST	Rate	Filter	Resonance	EFX Level	Dry Level	
	Filtre résonant avec LFO.							

### Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Depth	0-100	Règle l'amplitude de modulation.
Resonance	-10-10	Règle l'intensité de résonance. Des valeurs négatives inversent la phase du son d'effet.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Sélectionne le type de son.
LFO Shift	0-180	Règle le décalage de phase gauche/droite.
Width	0-10	Règle l'ampleur d'auto-panoramique.
Rate	0-50 $\frac{1}{2}$ (P.124 Tableau 1)	Règle la vitesse de modulation. En utilisant le tempo du rythme comme référence, le réglage sous forme d'unités de note est également possible.
Clip	0-10	Ajoute de l'emphase en écrétant la forme d'onde de modulation.
Shift	12-12, 24	Règle la transposition par demi-tons.
Time	Delay, Echo : 1-2000 ms $\frac{1}{2}$ (P.124 Tableau 1) Doubling : 1-100 ms	Règle le temps de retard.
Feedback	0-100	Règle l'amplitude de réinjection.
Mix	-100	Règle le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
Tone	-10	Règle la qualité tonale de l'effet.
Fine	-25-25	Règle la transposition par centièmes de demi-ton.
Balance	0-100	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Rise1	0-30	Règle l'intensité du composant stéréo.
Rise2	0-30	Règle la largeur y compris des éléments mono.
Freq OFST	1-30	Règle le décalage (offset) du LFO.
Filter	HPF, LPF, BPF	Sélectionne le type de filtre.
Resonance	1-30	Règle l'intensité de résonance.
EFX Level	0-100	Règle le niveau du son d'effet.
Dry Level	0-100	Règle le niveau du son d'origine.

## • Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

# Types et paramètres d'effet 10

**Tableau 1** Les paramètres marqués d'un ♯ permettent de régler leur valeur en unités de note, en utilisant le tempo du pattern/morceau comme référence. La durée de note en fonction de la valeur de réglage est représentée ci-dessous.

♯	Triple-croche	♯	Double-croche pointée	♯	Croche pointée	♯x2	Delay, Analog Delay et Echo peuvent utiliser jusqu'à x8. Reverse Delay peut utiliser jusqu'à x4.
♯	Double-croche	♯	Croche	♯	Noire	:	
♯	Noire de triolet	♯	Blanche de triolet	♯	Noire pointée	♯x2♯	

## NOTE

- Les durées de note réellement disponibles dépendent du paramètre.
- Selon la combinaison du réglage de tempo et du symbole de note sélectionné, les limites de la plage de réglage du paramètre peuvent être dépassées. Dans de tels cas, la valeur est automatiquement divisée par 2 (ou même par 4 si le résultat après division par 2 dépasse toujours la plage permise).

**Tableau 2**

Réglage	Explication
<b>Off</b>	La fréquence ne change pas.
<b>Up</b>	La fréquence change du minimum au maximum avec la forme d'onde de contrôle.
<b>Down</b>	La fréquence change du maximum au minimum avec la forme d'onde de contrôle.
<b>Hi</b>	La fréquence change du réglage de patch au maximum avec la forme d'onde de contrôle.
<b>Lo</b>	La fréquence change du minimum au réglage de patch avec la forme d'onde de contrôle.

**Tableau 3**

Réglage	Explication	Réglage	Explication
<b>Up Saw</b>	Dents de scie montantes	<b>Tri</b>	Triangulaire
<b>Up Fin</b>	Ailerons montants	<b>TrixTri</b>	Triangulaire au carré
<b>DownSaw</b>	Dents de scie descendantes	<b>Sine</b>	Sinusoidale
<b>DownFin</b>	Ailerons descendants	<b>Square</b>	Carrée

**Tableau 4**

Réglage	Explication	Réglage	Explication
♯	Croche	<b>1 bar</b>	1 mesure
♯	Noire	<b>2 bars</b>	2 mesures
♯	Blanche	<b>3 bars</b>	3 mesures
♯	Blanche pointée	<b>4 bars</b>	4 mesures

**Tableau 5**

Réglage	Explication
<b>1</b>	1 demi-ton plus bas → son d'origine
<b>2</b>	Son d'origine → 1 demi-ton plus bas
<b>3</b>	Doublage → désaccord + son d'origine
<b>4</b>	Désaccord + son d'origine → doublage
<b>5</b>	Son d'origine → 1 octave plus haut
<b>6</b>	1 octave plus haut → son d'origine
<b>7</b>	Son d'origine → 2 octaves plus bas
<b>8</b>	2 octave plus bas → son d'origine
<b>9</b>	1 octave plus haut + son d'origine → 1 octave plus bas + son d'origine
<b>10</b>	Quinte plus bas + son d'origine → quarte plus haut + son d'origine
<b>11</b>	Quarte plus haut + son d'origine → quinte plus bas + son d'origine
<b>12</b>	0 Hz + son d'origine → 1 octave au-dessus
<b>13</b>	1 octave au-dessus → 0 Hz + son d'origine
<b>14</b>	0 Hz + son d'origine → 1 octave au-dessus + son d'origine
<b>15</b>	1 octave au-dessus + son d'origine → 0 Hz + son d'origine
<b>16</b>	1 octave au-dessus + son d'origine → 0 Hz + son d'origine

## Algorithme 8x Comp EQ

Module 1-8

Unité	Type	Plage de réglage	Explication
<b>HPF Freq</b>	HPF	80-240 Hz	Règle la fréquence de coupure.
<b>Comp Type</b>	Rack Comp Limiter		Ce filtre coupe les basses fréquences et laisse passer les hautes.
<b>EQ Type</b>	Voir l'algorithme BASS pour des détails.		Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## Algorithme Mastering

### • Module COMP/Lo-Fi

Type	Paramètres							
<b>3Band Comp</b>	<b>Xover Lo</b>	<b>Xover Hi</b>	<b>Sense Hi</b>	<b>Sense Mid</b>	<b>Sense Low</b>	<b>Mix High</b>	<b>Mix Mid</b>	<b>Mix Low</b>
	Compresseur qui divise le signal en 3 bandes pouvant être compressées et mixées séparément.							
<b>Lo-Fi</b>	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme STEREO.							

Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
<b>Xover Lo</b>	50 Hz-16 kHz	Règle la fréquence de séparation entre graves et médiums.
<b>Xover Hi</b>	50 Hz-16 kHz	Règle la fréquence de séparation entre médiums et aigus.
<b>Sense Hi</b>	0-24	Règle la sensibilité du compresseur pour les aigus.
<b>Sense Mid</b>	0-24	Règle la sensibilité du compresseur pour les médiums.
<b>Sense Low</b>	0-24	Règle la sensibilité du compresseur pour les graves.
<b>Mix High</b>	Off, -24-6	Règle le niveau des hautes fréquences au mixage.
<b>Mix Mid</b>	Off, -24-6	Règle le niveau des fréquences moyennes au mixage.
<b>Mix Low</b>	Off, -24-6	Règle le niveau des basses fréquences au mixage.

# Types et paramètres d'effet 11

## • Module NORMALIZER

Type	Paramètres	
Normalizer	Gain	
	Règle le niveau d'entrée du module COMP/Lo-Fi.	

Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Gain	-12-12	Règle le niveau.

## • Module 3Band EQ

Type	Paramètres
3Band EQ	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme BASS.

## • Module DIMENSION/RESO

Type	Paramètres
Dimensions Resonance	Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme STEREO.

## • Module ZNR

Type	Paramètres
ZNR	Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## Effets par boucle départ/retour

## • Module CHORUS/DELAY

Type	Paramètres					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Mélange une composante transposée variable avec le signal original, donnant un son résonant plein.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Effet de retard avec un réglage max. de 2000 ms.					

Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
LFO Type	Mono, Stereo	Règle la phase de LFO sur mono ou stéréo.
Depth	0-100	Règle la profondeur d'effet.
Rate	1-50	Règle la vitesse de modulation.
Pre Delay	1-30	Règle le temps de pré-retard.
EFX Level	0-100	Règle le niveau du son d'effet.
Rev Send	0-30	Règle le niveau d'envoi du son retardé à la reverb.
Time	1-2000 ms ↗ (P.124 Tableau 1)	Règle le temps de retard.
Feedback	0-100	Règle l'amplitude de réinjection.
Hi Damp	0-10	Règle la réduction des hautes fréquences dans le son retardé.
Pan	Left1-Left1, Center, Right1-Right10	Règle le panoramique du son retardé.

## • Module REVERB

Type	Paramètres					
Hall	Simule l'acoustique d'une salle de concert.					
Room	Simule l'acoustique d'une pièce.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
Spring	Hall et Room ont les mêmes paramètres.					
Spring	Simule une reverb à ressort.					
Plate	Simule une reverb à plaque.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
	Spring et Plate ont les mêmes paramètres.					

Description des paramètres

Paramètre	Plage de réglage	Explication
Pre Delay	1-100	Règle le temps de pré-retard.
Decay	1-30	Règle le temps de réverbération.
EQ High	-12-6	Règle le volume des hautes fréquences du son d'effet.
EQ Low	-12-6	Règle le volume des basses fréquences du son d'effet.
E.R.Mix	0-30	Règle le rapport de mixage des réflexions premières.
EFX Level	0-30	Règle le niveau du son d'effet.

# Liste des patches d'effet 1

## Liste des patches d'effet

### Effets par insertion

Algorithme Clean/Crunch		
N°	Nom du patch	Description
0	<b>Z CLEAN</b>	Son clair neutre original de Zoom
1	<b>Z CHORUS</b>	Le son associe "Z CLEAN" et "Chorus" pour un son clair excellent en arpèges
2	<b>FdClean</b>	Son clair-crunch du Fender Twin Reverb à panneau noir adoré des guitaristes dans divers genres
3	<b>VxCrunch</b>	Son crunch britannique d'un VOX AC30 fonctionnant en Classe A
4	<b>TWEED</b>	Reconstitution du son crunch sec d'un Fender Bassman avec la quantité adéquate de sustain
5	<b>BgCrunch</b>	Son crunch de l'ampli combo Mesa/Boogie MKIII
6	<b>HwLight</b>	Hiwatt Custom 100 de clair à crunch
7	<b>MsCrunch</b>	Son crunch du Marshall 1959 qui devient plus clair quand on réduit le volume de la guitare
8	<b>HwCrunch</b>	Gros son crunch de l'Hiwatt Custom 100
9	<b>JM Lead</b>	Son lead compressé de "Gravity" par John Mayer
10	<b>BS Riff</b>	Son rockabilly de Brian Setzer dans "Rock This Town" des Stray Cats
11	<b>BROTHER</b>	Le gros son jazz unique de George Benson est doux et a de l'attaque
12	<b>Edge</b>	Son clair et brillant avec ajout d'un retard finement calculé par le guitariste de U2, The Edge
13	<b>ClnStep</b>	Son d'effet spécial qui fait penser à de l'eau, utilisant "Z CLEAN" et "Step"
14	<b>CutPhase</b>	Son de phaser avec une grande attaque, parfait pour les cocottes et autres techniques de jeu à la guitare
15	<b>Ambient</b>	Combinaison de "Slow Attack" et d'un retard pour créer un son d'ambiance
16	<b>Space</b>	Combinaison de "Reverse Delay" et d'un phaser pour créer un son clair ayant de l'ampleur
17	<b>FdComp</b>	Son clair de Fender Twin Reverb et de compresseur remarquable pour les cocottes à la guitare
18	<b>Fd Wah</b>	Patch de wah-wah automatique avec la distortion naturelle d'un ampli FD Combo ajoutée comme ingrédient secret
19	<b>60sSPY</b>	Son bizarre similaire à ceux des films d'espionnage des années 60
20	<b>Flower</b>	Combinaison de phaser et de "Vibe" créant un son matériellement psychédélique
21-29	<b>Empty</b>	Patches vides

Algorithme Distortion		
N°	Nom du patch	Description
0	<b>MsDrive</b>	Puissant son de Marshall 1959 qui suit les changements de volume et procure une dynamique remarquable
1	<b>MdRhythm</b>	Le son du Marshall JCM2000 pour les parties d'accompagnement est lourd, mais garde ce côté Marshall unique
2	<b>PvRhythm</b>	Son de partie d'accompagnement sur le Peavey 5150 avec un mordant qui ressort en riff rapide
3	<b>DzRhythm</b>	Son de Diezel Herbert pour les parties d'accompagnement lourdes
4	<b>RectI</b>	Puissant son épais et unique du MESA/BOOGIE Rectifier
5	<b>FullVx</b>	Son du Vox AC30 à plein volume avec reverb room créant une sensation d'enfermement.
6	<b>TexasMan</b>	Son blues Texas d'un Fender Bassman avec le volume à fond
7	<b>BgLead</b>	Superbe son puissant du MESA/BOOGIE MKIII parfait pour le jeu en solo avec un long sustain
8	<b>FatOd</b>	Sons saturés naturels comme une OD-1 avec égaliseur pouvant servir en partie d'accompagnement et en solo
9	<b>TsDrive</b>	Saturation Tube Screamer d'usage universel
10	<b>GvDrive</b>	Pédale Guv'nor remarquable pour le son hard rock
11	<b>dist+</b>	Son saturé avec distortion
12	<b>DS1</b>	Son de DS-1 modifié avec des graves extra-bas
13	<b>RAT</b>	Son lead bien tenu de la RAT
14	<b>FatFace</b>	Son fuzz avec graves renforcés de la FUZZ FACE
15	<b>MuffDrv</b>	Son à haut gain de la BIG MUFF
16	<b>M World</b>	Son de guitariste style Shrapnel utilisant la Metal Zone
17	<b>HOT DRV</b>	Son légèrement saturé par la saturation des lampes de la HOT BOX
18	<b>Z NEOS</b>	Reconstitution du son crunch onctueux d'un VOX AC30 modifié.
19	<b>Z WILD</b>	Son de saturation dure originale de ZOOM avec renforcement supplémentaire créant une sensation de compression
20	<b>Z MP1</b>	Son hybride de la combinaison ADA MP1 et Marshall JCM800
21	<b>Z Bottom</b>	Son à haut gain original de ZOOM avec de riches médiums et graves convenant très bien au Metal des années 80
22	<b>Z DREAM</b>	Son à haut gain original de ZOOM remarquable pour le jeu lead
23	<b>Z SCREAM</b>	Son à haut gain original de ZOOM aux graves équilibrés pour que les hautes fréquences ressortent au mixage
24	<b>LEAD</b>	Son lead classique de ZOOM avec fort renforcement des médiums et long sustain nécessaire au solo
25	<b>EXT DS</b>	Distorsion numérique extrême qui repousse les limites
26	<b>EC LEAD</b>	Reconstitution du son lead Fender crunch d'Eric Clapton sur "Layla", un son formidable pour les guitares à micros simple bobinage
27	<b>JimiFuzz</b>	Son de phaser de Jimi Hendrix simulant l'Octavia avec "PitchSHIFT"
28	<b>DT Slide</b>	Son tendu d'ampli à lampes de "Leaving Trunk" par Derek Trucks
29	<b>KC Solo</b>	Son de "Smells Like Teen Spirit" par Nirvana

# Liste des patches d'effet 2

30	<b>Every BG</b>	Le son blues de Buddy Guy est sec et saturé, et il donne de la couleur à tout phrasé blues
31	<b>EVH1959</b>	Son d'Eddie Van Halen de la première époque
32	<b>BrianDrv</b>	Son saturé de Brian May recréé avec la "Z Neos"
33	<b>RitchStd</b>	Son utilisé par Ritchie Blackmore pour enregistrer "Machine Head" avec Deep Purple
34	<b>Carlos</b>	Son doux utilisé par Carlos Santana en enregistrement d'album recréé avec le "BG Crunch"
35	<b>PeteHW</b>	Son crunch de Pete Townshend utilisant un Hiwatt avec son clair poussé à fond pour un son puissant
36	<b>JW Talk</b>	Re-création du son de talkbox utilisé par Joe Walsh pour son solo dans "Rocky Mountain Way"
37	<b>Kstone</b>	Son d'intro classique de Keith Richards entendu sur "Satisfaction" des Rolling Stones
38	<b>RR Mtl</b>	Son Metal des années 80 avec ses médiums caractéristiques, basé sur la Metal Zone
39	<b>SV LEAD</b>	Son de multitorps qui ressort fièrement dans les médiums, bon pour les énormes solos de guitare
40	<b>Monster</b>	Son étrange qui mélange un son lourd avec son double à l'octave inférieure
41	<b>FatMs</b>	Ce son saturé avec désaccord ajouté pour grossir le son est remarquable pour les accords puissants et les parties d'accompagnement
42	<b>SlowFlg</b>	Son d'avion à réaction combinant "Slow Attack" avec un flanger
43	<b>DmgFuzz</b>	Son psychédélique qui ajoute le "Ring Modulator" au son fuzz qui ressort violemment dans les basses fréquences
44	<b>Recti Wah</b>	Fier son à haut gain avec wah-wah automatique et ajout d'un retard court
45-49	<b>Empty</b>	Patches vides

## Algorithme Aco/Bass SIM

N°	Nom du patch	Description
0	<b>Ensemble</b>	Son luxuriant avec profond effet d'ensemble.
1	<b>Delay LD</b>	Son de guitare acoustique vivant pour le jeu en solo.
2	<b>Chorus</b>	Le son de chorus fait passer le timbre d'une guitare d'accompagnement à une guitare solo.
3	<b>FineTune</b>	Le désaccord crée une profondeur sonore.
4	<b>Air Aco</b>	Le son aérien crée un effet de prise au micro.
5	<b>Standard</b>	Son de basse standard avec de nombreuses utilisations.
6	<b>CompBass</b>	Le son de basse devient vivant avec le compresseur et l'exciter.
7	<b>WarmBass</b>	Son de basse avec sensation de chaleur et de rondeur.
8	<b>Flanging</b>	Le son de flanger couvre beaucoup de terrain, des phrases à double-croche au jeu mélodique.
9	<b>Auto Wah</b>	La basse funky fait bon usage de la wah-wah automatique.
10-19	<b>Empty</b>	Patches vides

## Algorithme BASS

N°	Nom du patch	Description
0	<b>SVT</b>	Son rock royal remarquable pour jouer au doigt ou au médiateur.
1	<b>BASSMAN</b>	Son rock vintage pour toute occasion.
2	<b>HARTKE</b>	Simulation de Hartke avec tout le brillant et l'éclat.
3	<b>SUPER-B</b>	Formidable pour le jeu de guitare à l'unisson et en solo.
4	<b>SANS-A</b>	Son tranchant avec un cœur puissant correspondant bien au jeu en flatpicking.
5	<b>TUBE PRE</b>	Son à lampe polyvalent
6	<b>Attack</b>	Son de compression efficace pour le jeu en slap et au médiateur.
7	<b>Wah-Solo</b>	Son solo avec distorsion et une touche de wah-wah. Le transpositeur est l'ingrédient secret.
8	<b>Talk&amp;Cry</b>	Effet spécial typique qui utilise un son pleurichard comme un modulateur vocal.
9	<b>Melody</b>	Son de chorus pour jouer mélodie, solo, accords et harmoniques.
10	<b>SlapJazz</b>	Son de slap basique dans le style jazz bass.
11	<b>Destroy</b>	Son éclatant mélangeant distorsion, transposition et modulation en anneau.
12	<b>Tremolo</b>	Un bon choix pour une ligne de basse mélancolique et le jeu en accords.
13	<b>SoftSlow</b>	Ce son de jeu mélodique ou solo est idéal pour une basse fretless.
14	<b>Limiter</b>	Le limiteur égalise le son quand on utilise un médiateur.
15	<b>X'over</b>	Son de flanger pour le jeu au médiateur, typique du genre crossover.
16	<b>CleanWah</b>	Son de wah-wah automatique aux usages nombreux.
17	<b>Exciter</b>	Son universel avec un timbre frais et transparent.
18	<b>ClubBass</b>	Son qui simule l'ambiance d'un petit club et qui convient aux lignes de basse chantantes.
19	<b>DriveWah</b>	Son de wah-wah automatique avec saturation variable qui suit la dynamique du jeu au médiateur.
20-29	<b>Empty</b>	Patches vides

## Algorithme Mic

N°	Nom du patch	Description
0	<b>Rec Comp</b>	Préampli conventionnel et son de compression pour l'enregistrement.
1	<b>RoomAmbi</b>	Simule l'ambiance d'un studio de station de radio.
2	<b>VocalDly</b>	Effet de retard qui fonctionne mieux avec les voix traitées par effet.
3	<b>Rock</b>	Son de compression massive pour les voix rock.

# Liste des patches d'effet 3

4	<b>Long DLY</b>	Son de retard long pour les voix (2 temps au tempo 120).
5	<b>InTheBOX</b>	Cet effet semble mettre la totalité du son dans une petite boîte.
6	<b>Limiter</b>	Effet limiteur très utile pour l'enregistrement.
7	<b>AG MIC</b>	Le son de préampli est remarquable pour enregistrer une guitare acoustique.
8	<b>AG Dub</b>	Son de doublage qui donne un balayage faisant penser à la sensation d'un médiateur.
9	<b>12st Cho</b>	Son de chorus pour guitare 12 cordes.
10	<b>AG-Jumbo</b>	Augmente la taille apparente de caisse d'une guitare acoustique.
11	<b>AG-Small</b>	Réduit la taille apparente de caisse d'une guitare acoustique.
12	<b>AG Lead</b>	Son de delay pour guitare acoustique principale (Lead).
13	<b>Live AMB</b>	Le son de reverb brillant pour guitare acoustique accroît la sensation live.
14	<b>Tunnel</b>	Simulation d'une reverb de tunnel.
15	<b>Filter</b>	L'effet filtre vous permet par exemple de changer le caractère du son durant un morceau.
16	<b>BrethCmp</b>	Le son à compresseur assez fort accentue le pompage.
17	<b>Vib MOD</b>	Son de voix modelé par combinaison de phaser et vibrato.
18	<b>Duet Cho</b>	Le son désaccordé crée un duo instantané.
19	<b>Ensemble</b>	Son d'ensemble frais remarquable pour les chœurs.
20	<b>VocalDub</b>	Son de doublage conventionnel.
21	<b>Sweep</b>	Son de voix avec balayage de phase lent.
22	<b>VoiceFlg</b>	Son de chorus avec flanger à forte modulation.
23	<b>PH Voice</b>	Son avec une pincée de phaser assaisonné de delay
24	<b>VibVoice</b>	Son de vibrato bien découpé.
25	<b>FutureVo</b>	Un message des extra-terrestres.
26	<b>M to F</b>	Transforme une voix d'homme en voix de femme.
27	<b>F to M</b>	Transforme une voix de femme en voix d'homme.
28	<b>WaReWaRe</b>	Son d'effet spécial comme une voix d'astronaute.
29	<b>Hangul</b>	Son d'effet spécial faisant sonner le Japonais comme du Coréen.
30-49	<b>Empty</b>	Patches vides

## Algorithme Dual Mic

N°	Nom du patch	Description	Entrées gauche/droite suggérées
0	<b>Vo/Vo 1</b>	Pour les duos vocaux	Voix
1	<b>Vo/Vo 2</b>	Chorus pour les voix principales	Voix
2	<b>Vo/Vo 3</b>	Pour une harmonie vocale	Voix
3	<b>AG/Vo 1</b>	Crée un timbre vocal de type rue	Guitare acoustique/Voix
4	<b>AG/Vo 2</b>	Donne un timbre vocal différent de celui d'AG/Vo 1	Guitare acoustique/Voix
5	<b>AG/Vo 3</b>	Modifie agressivement le timbre vocal	Guitare acoustique/Voix
6	<b>ShortDLY</b>	Retard court avec doublage efficace	Microphones
7	<b>FatDrum</b>	Pour l'enregistrement de batterie avec un seul micro stéréo	Microphones
8	<b>BothTone</b>	Son de micro à condensateur pour voix d'hommes en canal L et de femmes en canal R	Voix
9	<b>Condnsr</b>	Simule le son d'un micro à condensateur avec entrée d'un micro dynamique	Voix
10	<b>DuoAtack</b>	Chorus pour les voix solo avec attaque accentuée	Voix
11	<b>Warmth</b>	Son chaud avec médiums prédominants	Voix
12	<b>AM Radio</b>	Simulation d'une radio AM mono	Voix
13	<b>Pavillon</b>	Pour un commentaire capturant le son d'une démonstration sur un stand dans une exposition	Voix
14	<b>TV News</b>	Son de journal d'informations TV	Voix
15	<b>F-Vo/Pf1</b>	Pour voix de femme sur ballades au piano	Voix/Piano
16	<b>JazzDuo1</b>	Simule un disque de session de jazz avec son légèrement basse fidélité	Voix/Piano
17	<b>Cntmprry</b>	Son universel avec variation nette	Voix/Piano
18	<b>JazzDuo2</b>	JazzDuo 1 pour voix d'homme	Voix/Piano
19	<b>Ensemble</b>	Pour un équilibre entre guitare avec attaque forte et piano doux	Guitare acoustique/Piano
20	<b>Enhanced</b>	Accentue les caractéristiques du son, optimal pour les ballades	Guitare acoustique/Voix
21	<b>Warmy</b>	Modère une ambiance trop brillante	Guitare acoustique/Voix
22	<b>Strum+Vo</b>	Gros son doux avec mise en valeur des médiums	Guitare acoustique/Voix
23	<b>FatPlus</b>	Augmente des médiums faibles	Guitare acoustique/Voix
24	<b>Arp+Vo</b>	Son solide général	Guitare acoustique/Voix
25	<b>ClubDuo</b>	Simulation de son "live" en petit club	Guitares acoustiques
26	<b>BigShape</b>	Améliore la clarté générale	Guitares acoustiques
27	<b>FolkDuo</b>	Son frais et clair	Guitares acoustiques
28	<b>GtrDuo</b>	Adapté aux duos de guitares acoustiques	Guitares acoustiques
29	<b>Bright</b>	Sensation globale de brillance et de tranchant	Guitares acoustiques
30-49	<b>Empty</b>	Patches vides	



# Liste des patches d'effet 4

Algorithme Stereo		
N°	Nom du patch	Description
0	<b>Syn-Lead</b>	Pour les solos de synthé monophonique
1	<b>OrganPha</b>	Effet phaser pour synthé/orgue
2	<b>OrgaRock</b>	Son de distorsion explosive pour orgue rock
3	<b>EP-Chor</b>	Superbe chorus pour piano électrique
4	<b>ClavFlg</b>	Wah-wah pour clavier
5	<b>Concert</b>	Effet de salle de concert pour piano
6	<b>Honkey</b>	Simulation de piano bastingue
7	<b>PowerBD</b>	Donne plus de puissance à la grosse caisse
8	<b>DrumFlng</b>	Flanger conventionnel pour batterie
9	<b>LiveDrum</b>	Simulation de doublage live en extérieur
10	<b>JetDrum</b>	Phaser pour charleston jouée à la double croche
11	<b>AsianKit</b>	Transforme un kit standard en kit asiatique
12	<b>BassBoost</b>	Accentue les basses fréquences
13	<b>Mono-&gt;St</b>	Donne de l'espace à une source mono
14	<b>AM Radio</b>	Simulation d'une radio AM
15	<b>WideDrum</b>	Large effet stéréo pour les pistes de boîte à rythmes
16	<b>DanceDrm</b>	Renforce les basses fréquences des rythmiques Dance
17	<b>Octaver</b>	Ajoute le son de l'octave inférieure
18	<b>Percushn</b>	Donne de l'air, de la présence et une diffusion stéréo aux sons de percussion
19	<b>MoreTone</b>	Renforce les fréquences moyennes, donnant plus de corps à une guitare avec distorsion
20	<b>SnrSmack</b>	Accentue le timbre de caisse claire
21	<b>Shudder!</b>	Son tranché pour pistes techno
22	<b>SwpPhase</b>	Effet Phaser avec puissante résonance
23	<b>DirtyBiz</b>	Distorsion basse fidélité (Low-Fi) utilisant un modulateur en anneau
24	<b>Doubler</b>	Effet de doublage pour piste vocale
25	<b>SFXlab</b>	Donne un puissant son d'effet spécial de synthétiseur
26	<b>SynLead2</b>	Son d'avion à réaction à l'ancienne pour synthétiseur solo
27	<b>Tekepiko</b>	Effet pour séquence de phrases et guitare étouffée (une seule note à la fois)
28	<b>Soliner</b>	Simulation d'ensemble de cordes analogiques
29	<b>HevyDrum</b>	Pour batterie hard rock
30	<b>SM57Sim</b>	Simulation d'un micro SM57 qui excelle pour l'enregistrement de guitares et d'autres instruments analogiques
31	<b>MD421Sim</b>	Simulation d'un micro MD421 de standard professionnel indispensable pour la diffusion, l'enregistrement, et les prestations live
32	<b>U87Sim</b>	Simulation du U87, un microphone à condensateur standard utilisé dans les studios du monde entier
33	<b>C414Sim</b>	Simulation du C414, un célèbre microphone auquel il est fait grandement confiance pour les enregistrements
34	<b>Doubling</b>	Crée un son doublé comme si la totalité du corps du son devenait plus consistante
35	<b>ShortDLY</b>	Son de delay convenant aux voix et aux enregistrements en extérieur, ainsi que pour créer un effet de trucage
36	<b>Lo-Fi</b>	Crée un son basse fidélité avec une atmosphère nostalgique comme sortant d'une radio
37	<b>Limiter</b>	Un limiteur très efficace pour les répétitions de groupe et l'enregistrement live
38	<b>BoostPls</b>	Ajoute une pression sonore globale durant l'enregistrement
39	<b>All Comp</b>	Compresseur qui nivelle les différences de volume entre instruments lors d'une prestation de groupe, par exemple
40-49	<b>Empty</b>	Patches vides

Algorithme 8x COMP EQ				
N°	Nom du patch	Description	Entrées 1 - 8 recommandées	
0	<b>VocIBand</b>	Patch générique pour groupe vocal	1	Ampli guitare
			2	Ampli basse
			3	Voix
			4	Chorus
			5-6	Batterie
1	<b>Inst</b>	Pour groupes jazz fusion	7-8	Clavier
			1-2	Ampli guitare
			3	Ampli basse
			4	Piano
			5-6	Batterie
2	<b>AcoBand</b>	Pour groupes acoustiques	7-8	Clavier
			1	Basse acoustique
			2	Piano
			3	Voix
			4	Chorus
			5-6	Guitare acoustique
			7-8	Percussions

# Liste des patches d'effet 5

3	<b>1ManBand</b>	Pour l'auto-production	1-2	Guitare
			3	Basse
			4	Clavier
			5	Voix
			6	Chorus
4	<b>StdDrum</b>	Sons standard pour enregistrer chaque son d'un kit de batterie	7-8	Séquence
			1	Grosse caisse
			2	Caisse claire
			3	Charleston
			4	Tom aigu
5	<b>VtgDrum</b>	Son de batterie des années 70 avec charleston accentuée	5	Tom médium
			6	Tom basse
			7-8	Micro général de dessus
			1-2	Petites percussions
			3-4	Cymbales/cloches
6	<b>EhcdDrum</b>	Son de batterie compressé avec punch	5-6	Batterie
			7-8	Ensemble de percussions
			1-8	
			1-2	Voix féminines
			3-4	Voix masculines
7	<b>Percus</b>	Souhaitable pour enregistrer individuellement des sons de percussion	5-6	Duo vocal
			7-8	Prise générale de voix
			1-8	
			1-2	Voix féminines
			3-4	Voix masculines
8	<b>CompLtr</b>	Son polyvalent, doux	1-8	
9	<b>A Capla</b>	Pour groupes a cappella	1-2	Voix féminines
			3-4	Voix masculines
			5-6	Duo vocal
			7-8	Prise générale de voix
			1-8	
10-19	<b>Empty</b>	Patches vides		

## Algorithme Mastering

N°	Nom du patch	Description
0	<b>PlusAlfa</b>	Accentue la puissance générale
1	<b>All-Pops</b>	Mastering conventionnel
2	<b>StWide</b>	Mastering large bande
3	<b>DiscoMst</b>	Pour son club
4	<b>Booster</b>	Pour finition Hi-Fi
5	<b>Power</b>	Pour des graves puissants
6	<b>Live</b>	Ajoute une sensation live
7	<b>WarmMst</b>	Ajoute une sensation globale de chaleur
8	<b>TightUp</b>	Ajoute une sensation de dureté
9	<b>1930Mst</b>	Mastering avec son 1930
10	<b>LoFi Mst</b>	Mastering avec dégradation audio volontaire (basse fidélité ou Lo-fi)
11	<b>BGM</b>	Mastering pour musique de fond
12	<b>RockShow</b>	Mastering pour faire sonner "live" un mixage rock
13	<b>Exciter</b>	Mastering basse fidélité ou Lo-fi avec légère distorsion dans les médiums et les aigus
14	<b>Clarify</b>	Mastering accentuant les aigus
15	<b>VocalMax</b>	Ramène au premier plan les voix enterrées
16	<b>RaveRez</b>	Effet spécial de balayage utilisant un filtrage tranchant
17	<b>FullComp</b>	Forte compression sur toute la plage des fréquences
18	<b>ClearPWR</b>	Un accordage puissant renforce les médiums et ajoute de la pression sonore et de la clarté
19	<b>ClearDMS</b>	Son à clarté et ampleur réhaussées
20	<b>Maximizr</b>	Accentue le niveau de pression sonore générale
21-29	<b>Empty</b>	Patches vides

# Liste des patches d'effet 6

## Effets par boucle départ/retour

REVERB		
N°	Nom du patch	Description
0	<b>TightHal</b>	Reverb Hall avec un timbre dur
1	<b>BrgtRoom</b>	Reverb Room (pièce) avec un timbre dur
2	<b>SoftHall</b>	Reverb Hall avec un timbre doux
3	<b>LargeHal</b>	Simule la réverbération d'un grand hall
4	<b>SmallHal</b>	Simule la réverbération d'un petit hall
5	<b>LiveHous</b>	Simule la réverbération d'un club
6	<b>TrStudio</b>	Simule la réverbération d'un studio de répétitions
7	<b>DarkRoom</b>	Reverb Room (pièce) avec un timbre doux
8	<b>VcxRev</b>	Reverb réglée pour mettre en valeur les voix
9	<b>Tunnel</b>	Simule la réverbération d'un tunnel
10	<b>BigRoom</b>	Simule la réverbération d'une pièce de la taille d'un gymnase
11	<b>PowerSt.</b>	Reverb Gate
12	<b>BrittHall</b>	Simule la reverb brillante d'une salle de concert
13	<b>BudoKan</b>	Simule la réverbération du Budokan de Tokyo
14	<b>Ballade</b>	Pour ballades lentes
15	<b>SecBrass</b>	Reverb pour section de cuivres
16	<b>ShortPla</b>	Reverb courte
17	<b>RealPlat</b>	Simulation de reverb à ressort
18	<b>Dome</b>	Reverb simulant le jeu dans un stade avec dôme
19	<b>VinSprin</b>	Simule une reverb à ressort analogique
20	<b>ClearSpr</b>	Reverb claire à courte durée de réverbération
21	<b>Dokan</b>	Simule la réverbération d'une pipe en terre
22-29	<b>Empty</b>	Patches vides

CHORUS/DELAY		
N°	Nom du patch	Description
0	<b>ShortDLY</b>	Retard court standard
1	<b>GtChorus</b>	Chorus améliorant les sons de guitare faibles
2	<b>Doubling</b>	Effet de doublage polyvalent
3	<b>Echo</b>	Retard flamboyant de style analogique
4	<b>Delay3/4</b>	Retard de croche pointée synchronisé sur le tempo
5	<b>Delay3/2</b>	Retard de noire pointée synchronisé sur le tempo
6	<b>FastCho</b>	Chorus rapide
7	<b>DeepCho</b>	Effet polyvalent de chorus profond
8	<b>Voix</b>	Chorus améliorant les voix
9	<b>DeepDBL</b>	Effet de doublage profond
10	<b>SoloLead</b>	Cet effet garde les phrases rapides nerveuses
11	<b>WarmyDly</b>	Simulation de retard analogique au son chaud
12	<b>EnhanCho</b>	Effet Enhancer utilisant le doublage avec déphasage
13	<b>Detune</b>	Pour instruments à harmoniques fortes tels que piano électronique numérique ou synthétiseur
14	<b>Natural</b>	Chorus avec faible modulation convenant aux parties d'accompagnement
15	<b>Whole</b>	Retard de ronde synchronisé sur le tempo
16	<b>Delay3/3</b>	Retard de blanche de triolet synchronisé sur le tempo
17	<b>Delay1/4</b>	Retard de double-croche synchronisé sur le tempo
18-29	<b>Empty</b>	Patches vides

# Liste des messages d'erreur

Si vous voyez un message du type “---Error”, pressez la touche **EXIT**. Quand d'autres erreurs ou messages surviennent, l'écran affiché se ferme automatiquement dans les trois secondes.

Message	Signification	Réponse
<b>Messages indiquant que quelque chose manque</b>		
No Card	Aucune carte n'est insérée.	Vérifiez qu'une carte SD est bien insérée.
No Project	Il n'y a aucun projet.	Vérifiez que le projet n'a pas été supprimé ou déplacé.
No File	Il n'y a aucun fichier dans le projet.	Vérifiez que le fichier n'a pas été supprimé ou déplacé.
No USB Device	Il n'y a pas de connexion USB.	La connexion peut avoir été annulée ou il peut y avoir des problèmes avec le câble.
<b>Messages affichés fréquemment</b>		
Reset DATE/TIME	Perte du réglage de date/heure à cause de la décharge des piles.	Réglez à nouveau DATE/TIME. → P.14
Low Battery!	Il est temps de changer les piles.	Changez les piles ou branchez l'adaptateur.
Stop Recorder	Opération impossible en lecture/enregistrement.	Arrêtez d'abord l'enregistreur puis réessayez.
<b>Messages indiquant que l'objet est protégé</b>		
Card Protected	La carte SD est protégée.	Éjectez la carte SD, déverrouillez sa protection contre l'écriture et réinsérez-la. → P.12
Project Protected	Le projet est protégé.	Désactivez la protection du projet à l'aide du menu PROTECT. → P.89
File Protected	C'est un fichier uniquement destiné à la lecture, vous ne pouvez pas y écrire.	À l'aide d'un ordinateur, désactivez le statut du fichier le limitant à la lecture.
<b>Messages indiquant le dépassement de la capacité ou d'une limite structurelle</b>		
Card Full	La carte est pleine.	Changez de carte ou supprimez des données inutiles.
Project Full	Aucun autre projet ne peut être sauvegardé sur la carte.	Supprimez les projets inutiles.
File Full	Le nombre maximal de fichiers a été atteint.	Supprimez les fichiers inutiles.
USB Device Full	Le périphérique USB connecté est plein.	Changez le périphérique USB connecté ou supprimez des données
<b>Messages indiquant un échec de l'accès</b>		
Card Access Error	Impossible de lire ou d'enregistrer sur la carte.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
Project Access Error	Impossible de lire ou d'enregistrer dans le projet.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
File Access Error	Impossible de lire ou d'enregistrer dans le fichier.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
USB Device Access Error	Impossible de lire ou d'enregistrer sur le périphérique USB connecté.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
Card Format Error	C'est un format de carte que l'appareil ne peut pas utiliser.	Changez pour un format de carte que l'appareil peut utiliser.
File Format Error	C'est un format de fichier que l'appareil ne peut pas utiliser.	Changez pour un format de fichier que l'appareil peut utiliser.
USB Device Format Error	C'est un format de périphérique USB que l'appareil ne peut pas utiliser.	Changez pour un format de périphérique USB que l'appareil peut utiliser.
<b>Autres messages d'erreur</b>		
Card Error	Une erreur s'est produite.	Pressez EXIT et réessayez l'opération.
Project Error		
File Error		
USB Device Error		

# Caractéristiques techniques

Section		R24	
Enregistreur	Nombre de pistes	24 (mono)	
	Nombre maximal de pistes simultanément enregistrables	8	
	Nombre maximal de pistes simultanément lisibles	24 pistes audio + métronome	
	Format des données d'enregistrement	Format WAV 44,1/48 KHz, 16/24 bits	
	Durée maximale d'enregistrement	200 minutes/1 Go (44,1 KHz, 16 bits, pistes mono)	
	Projets	1000	
	Marqueurs	100/projet	
	Repérage (compteur)	Heures/minutes/secondes/millisecondes et mesures/temps/tics	
	Édition de fichier	Division, retaillage	
	Autres fonctions	Punch-in/out (manuel, automatique), report, lecture en boucle A-B, annuler/rétablir	
Interface audio	Nombre de canaux d'enregistrement	8	
	Nombre de canaux de lecture	2	
	Résolution en bits	24	
	Fréquence d'échantillonnage	44,1, 48, 88,2, 96 kHz	
Table de mixage	Faders	9 (mono x 8, master x 1)	
	Indicateurs de niveau	Affichage à 4 segments	
	Paramètres de piste	Égaliseur 3 bandes, panoramique (balance), départ d'effet x 2, inversion	
	Couplage stéréo (Stereo Link)	Pistes 1/2-23/24 sélectionnables par paires	
Effets	Algorithmes	9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, 8x COMP EQ, MASTERING)	
	Patches	330 pour insertion, 60 pour la boucle départ/retour	
	Modules d'effet	7 pour insertion, 2 pour la boucle départ/retour	
	Accordeur	Chromatique, guitare, basse, open A/D/E/G, D modal	
Rythme	Voix	8	
	Format du son	PCM linéaire 16 bits	
	Kits de batterie	10	
	Pads	8 (sensibles à la dynamique)	
	Précision	48 impulsions par note	
	Patterns rythmiques	511/projet	
	Tempo	40,0-250,0 BPM	
Échantillonneur	Formats lus	Format WAV 44,1/48 KHz, 16/24 bits	
	Fonctions d'édition	Retaillage, étirement/contraction dans le temps (time-stretch)	
Matériel	Support d'enregistrement	Carte SD (16 Mo-2 Go), carte SDHC (4-32 Go)	
	Conversion analogique/numérique	Convertisseur A/N delta-sigma 96 KHz, 24 bits	
	Conversion numérique/analogique	Convertisseur N/A delta-sigma 96 KHz, 24 bits	
	Écran	LCD 128 x 64 pixels (rétroéclairé)	
	Entrées	INPUT1-8	8 prises mixtes XLR/jack standard Impédance d'entrée : (entrée symétrique) 1 Kohm symétrique, point chaud sur la broche 2 (entrée asymétrique) 50 Kohms asymétrique 1 avec sélecteur haute impédance Hi-Z, impédance d'entrée 1 MΩ (Hi-Z On) 6 avec alimentation fantôme Niveau d'entrée : -50 dBm < continu < +4 dBm
		Microphones intégrés	Microphones omnidirectionnels à condensateur Gain : -50 dBm < continu < +4 dBm
	Alimentation fantôme	48 V, 24 V	
	Sorties	OUTPUT	Jack 6,35 mm 3 points (symétrique)
		PHONES	Jack 6,35 mm stéréo standard 20 mW x 2 (charge de 32 ohms)
	USB	USB 2.0 haute vitesse (fonctionnement comme interface audio/surface de contrôle/lecture de carte/stockage USB)	
	Alimentation électrique	Adaptateur secteur CC 5 V 1A (AD-14 ZOOM) Six piles AA (4,5 heures de fonctionnement continu avec le rétroéclairage réglé sur 15 secondes et l'alimentation fantôme coupée)	
	Dimensions	376 mm (L) x 237,1 mm (P) x 52,2 mm (H)	
Poids	1,3 kg		

# Guide de dépannage

Si vous pensez qu'il y a un problème de fonctionnement du R24, vérifiez d'abord les points suivants.

## Problèmes durant la lecture

- ◆ **Pas de son ou son très faible**
  - Vérifiez les connexions avec le système d'écoute et ses réglages de volume.
  - Assurez-vous que les voyants de statut de la section de mixage sont allumés en vert et que leurs faders sont montés. Si un voyant de piste n'est pas en vert, pressez sa touche répétitivement jusqu'à ce qu'il s'allume en vert.
  - Assurez-vous que la touche de statut [MASTER] est éteinte et que le fader [MASTER] est monté.
- ◆ **Bouger le fader n'affecte pas le volume**
  - Sur les voies pour lesquelles le couplage stéréo est activé, le fader du canal pair n'a pas d'effet. Désactivez le couplage stéréo (→P.20), ou bougez le fader du canal impair de la paire de canaux.
- ◆ **Pas de signal entrant ou son très faible**
  - Assurez-vous que la commande **GAIN** correspondant à l'entrée est montée.
  - Vérifiez que le voyant de statut est allumé en vert (lecture activée) et que le fader de la piste est monté.

- ◆ **Une opération ne fonctionne pas et le message "Stop Recorder" s'affiche**

- Certaines opérations ne sont pas possibles pendant que l'enregistreur est en fonction. Pressez la touche **STOP** pour arrêter l'enregistreur puis refaites l'opération.

## Problèmes durant l'enregistrement

- ◆ **Impossible d'enregistrer sur une piste**
  - Assurez-vous que vous avez sélectionné et armé une piste enregistrable.
  - Vérifiez que vous n'êtes pas à court d'espace libre sur la carte SD (→P.102).
  - L'enregistrement n'est pas possible si le projet est protégé. Réglez "PROTECT" sur "OFF" (→ P.87) ou utilisez un autre projet.
- ◆ **Le son enregistré souffre de distorsion**
  - Vérifiez que les commandes **GAIN** (sensibilité d'entrée) et les niveaux d'enregistrement ne sont pas réglés trop haut.
  - Baissez les faders pour que le point 0 (dB) des indicateurs de niveau ne s'allume pas.
  - Si le gain de l'égaliseur du mélangeur de pistes est réglé très haut, le son peut souffrir de distorsion

audible même si vous baissez le fader. Baissez le gain de l'égaliseur sur une valeur plus adéquate.

- Si un effet par insertion est appliqué à une entrée, vérifiez que le réglage du niveau de sortie d'effet (niveau de patch) est approprié.

## Problèmes avec les effets

- ◆ **L'effet par insertion ne fonctionne pas**
  - Si l'algorithme 8x COMP EQ est employé, la sélection des points d'insertion est limitée (→ P.81).
- ◆ **L'effet par insertion ne s'applique pas**
  - Vérifiez que l'icône d'effet par insertion est affichée. Si elle ne l'est pas, pressez la touche **EFFECT**, puis la touche contextuelle **INSERT** et réglez **On/Off** sur **On**.
  - Vérifiez que l'effet est inséré à l'emplacement désiré (→ P.81).

- ◆ **L'effet par boucle départ/retour ne fonctionne pas**



- Vérifiez que l'icône **REV** ou **CHD** est affichée. Si elle ne l'est pas, pressez la touche **EFFECT**, puis la touche contextuelle **REVERB** ou **CHORUS** et réglez **On/Off** sur **On**.
- Vérifiez que les niveaux de départ sont montés pour les pistes (→ P.40, 80).

## Autres problèmes

- ◆ **Impossible de sauvegarder un projet**
  - Le projet ne peut pas être sauvegardé s'il est protégé. Réglez "PROTECT" sur "OFF" (→ P.89).
- ◆ **Impossible de créer un nouveau projet ou d'en copier un**
  - Si "Project Full" s'affiche, c'est qu'aucun autre projet ne peut plus être créé sur la carte. Supprimez des projets inutiles pour libérer de la mémoire.
- ◆ **Un message d'erreur s'affiche lorsque vous essayez d'exécuter une commande**
  - Veuillez consulter la liste des messages d'erreur (→ P.132).

# Mise à jour du firmware

Si nécessaire, mettez le firmware à jour.

- 1 Copiez le fichier de mise à jour du firmware dans le répertoire racine d'une carte SD.
- 2 Insérez la carte SD contenant le fichier du logiciel de mise à jour du firmware dans le R24 (si elle n'y est pas déjà).
- 3 En maintenant pressé , basculez l'interrupteur POWER sur ON. L'écran de mise à jour s'ouvre.
- 4 Sélectionnez "OK" et pressez  pour lancer la mise à jour.
- 5 Quand l'écran indique que la mise à jour est terminée, éteignez le R24 et rallumez-le.

## NOTE

- Téléchargez la dernière version du logiciel système sur le site internet de ZOOM : (<http://www.zoom.co.jp>).
- Utilisez le paramètre de menu TOOL>SYSTEM>VERSION pour vérifier la version du logiciel système qu'utilise actuellement l'appareil.





# Index

- A**
- Accès à un point ..... 33-34
  - Accordeur ..... 35
  - Accordeur chromatique ..... 35
  - Algorithmes ..... 77
  - Alimentation
    - Installation des piles ..... 13
    - Mise sous/hors tension ..... 14
    - Réglage du type des piles ..... 103
  - Alimentation fantôme ..... 11, 18, 104
  - Audio
    - Changement du tempo sans changement de hauteur ..... 61
    - Coupage des parties inutiles ..... 63
- B**
- Boucle ..... 50
- C**
- Caractéristiques techniques ..... 133
  - Cartes SD
    - Changement avec l'appareil allumé ..... 101
    - Formatage ..... 102
    - Installation ..... 12
    - Lecteur de carte ..... 106
    - Vérification de la capacité ..... 102
  - Changement de nom ..... 73, 84, 94
  - Connexions ..... 11, 18, 19
  - Contraste ..... 100
  - Couplage stéréo ..... 20
- E**
- Échange de pistes ..... 25
  - Échantillonneur ..... 47-64
  - Écran
    - Contraste ..... 100
    - Informations affichées ..... 16
    - Rétroéclairage ..... 100
  - Effets
    - Boucle départ/retour ..... 40, 77-79, 83-86
    - Mastering ..... 45
    - Modules ..... 77-78, 83, 115-125
    - Par insertion ..... 45, 77-87
    - Paramètres ..... 77, 84, 115-125
    - Patches ..... 126-131
    - Types ..... 77-79, 115-, 126-
  - Effets par boucle départ/retour
    - Réglages de niveau de départ de piste ..... 40
    - Patches ..... 77, 83-86, 131
  - Effets par insertion
    - Insertion avant le fader MASTER ..... 45
    - Points d'insertion ..... 81
    - Uniquement pour l'écoute de contrôle ..... 87
  - Égaliseur (EQ) ..... 40
  - Enregistrement
    - Changement de la prise à lire ..... 25
    - Formats ..... 90, 99
    - Piste master ..... 46
    - Pistes supplémentaires ..... 27
    - Première piste ..... 23
    - Préparations ..... 17-19
    - Superposition ..... 27
  - Extinction ..... 14
- F**
- Fichiers
    - Assignation de pistes ..... 49
    - Changement de nom ..... 94
    - Copie ..... 93
    - Informations ..... 92
    - Sélection ..... 91
    - Suppression ..... 95
  - Fonctions rythmiques ..... 65-76
  - Fondus entrants et sortants ..... 64
- G**
- Gain ..... 23
- H**
- Hi-Z ..... 10-11, 18
- I**
- Importation
    - Fichiers ..... 106-108
    - Lecteur de carte ..... 106
    - Mémoire USB ..... 11, 107-109
    - Patches ..... 86
    - Projets ..... 17, 89-95, 97
  - Interface audio ..... 110, PDF
- L**
- Lecture en boucle A-B ..... 32
    - Point A ..... 32
    - Point B ..... 32
  - Lecture séquentielle de projets ..... 97
  - Liste de lecture ..... 97-98

- M**
- Marqueurs ..... 33
  - Métronome ..... 36
  - Micros intégrés ..... 11, 19
  - Mixage ..... 39
  - Mixage de réduction sur deux pistes ..... 43-46
- P**
- Pads ..... 52, 67
  - Panoramique ..... 40
  - Patches
    - Changement de nom ..... 84
    - Édition ..... 83
    - Importation ..... 86
    - Initialisation ..... PDF
    - Liste ..... 126-131
    - Sauvegarde ..... 85
    - Sélection ..... 80
  - Patterns rythmiques
    - Assignation à une piste ..... 22, 76
    - Changement de nom ..... 73
    - Copie ..... 71
    - Création ..... 68
    - Importation ..... 74
    - Suppression ..... 72
  - Piste master ..... 46
  - Pistes ..... 20, 22-28, 31, 43-44, 49
    - Assignation ..... 22, 25, 49, 76
    - Mixage ..... 40, 41
    - Paramètres ..... 40, 41
  - Point de punch-in ..... 29
  - Point de punch-out ..... 29
  - Projets
    - Changement de nom ..... 94
    - Copie ..... 93
    - Création ..... 17, 90
    - Lecture séquentielle ..... 97
    - Protection ..... 89
    - Sélection ..... 91
    - Suppression ..... 95
    - Vue d'ensemble ..... 89
- Q**
- Quantification globale ..... 52
- R**
- Ré-enregistrement partiel ..... 29-30
    - Automatique ..... 29
    - Manuel ..... 30
  - Ré-enregistrement partiel (punch-in/out)
    - automatique ..... 29
    - Ré-enregistrement partiel (punch-in/out)
      - manuel ..... 30
      - Réglage de la date et de l'heure ..... 14
      - Réglage du niveau d'entrée ..... 23
      - Réglages stéréo ..... 19-20
      - Report de piste ..... 43-44
      - Résolution de quantification ..... 99
      - Résolution en bits ..... 99
- S**
- Sélecteurs ..... 15, 18, 19
  - Sensibilité d'entrée ..... 23
  - Séquence ..... 53-59
    - Création ..... 53
    - Édition ..... 56
    - Lecture ..... 59
  - Superposition (Overdub) ..... 27
  - Suppression de données
    - Cartes SD ..... 102
    - Fichiers ..... 95
    - Marqueurs ..... 34
    - Projets ..... 95
  - Surface de contrôle ..... 110, PDF
- T**
- Tempo (BPM) ..... 60
- U**
- USB ..... 105-111
    - Branchement à un ordinateur ..... 105
    - Fonctionnement du logiciel DAW ..... PDF
    - Mémoire ..... 107
- V**
- Version du système ..... 103

Pour les pays de l'Union Européenne



Déclaration de conformité

**zoom**

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japon

Site web : <http://www.zoom.co.jp>