

WANTOK
ÉMISSION de FM
OPÉRATIONS MANUELLES

Grunthal, mb Canada
www.wantokent.com

Préparé par:
Ent. Ltd de Wantok

OPÉRATION

STUDIO

CONSOLE

TABLE DES MATIÈRES

<u>Article</u>	<u>page</u>
OPÉRATIONS	
Fonctionnement de la console	1
Fonctionnement de l'émetteur	2
Fonctionnement du mélangeur	3
Fonctionnement de la cassette Recorder/Players	5
Préparation d'une cassette	5
Chargement d'une cassette	6
Enregistrement avec le magnétophone à cassettes	6
Utilisation d'un microphone externe	7
Enregistrement d'une source extérieure	8
Note de copyright / SOCAN	8
Édition	9
Condition de la cassette	9
Effacement d'une cassette	9
Comment prévenir aux effacement accidentels	9
Effacement en bloc	10
Reconstitution de la tension de bande / de qualité de son	10
 Nouvelle technologie d'enregistrement	 10
 Fonctionnement des joueurs Disque/MP3 compacts	 11
Positions de commutateur	11
Joueur CD/mp3 fourni	11
Jouer un CD	12
Choix d'une voie	13
Voies sautantes	13
Forward/Reverse rapide	13
Un playback de une voie	13

Jeu d'introPlayback programme	
Répétez le playback	14
Pour répéter une voie2.Pour répéter un disque	
Répétition programméePlayback MP3	15
DIR Playback	15
IN DIR STATUS 16	
Comment choisir une voie (dossier) dans le statut de playback DIR	16
Programme de DIR	16 17
Fonction de Mémoire Numérique et de Disque	17
Préparation	17

(i)

Manipulation des disques compacts	17 18
Conclusion Diagramme	19

OPÉRATIONS

Fonctionnement de la console

Toutes les unités faisant la console de studio sont actionnées à partir d'une source commune. Il y a deux niveaux de puissance fonctionnant dans la console, car toutes les unités n'opèrent pas la même tension. Ceci n'importera pas à vous comme opérateurs.

Quand vous entrez pour commencer votre décalage en tant qu'annonceur, suivez ces étapes au contrôle hors de votre console avant que l'émetteur soit sur l'air:

- (1) Allumez l'alimentation d'énergie, mettez alors en marche le commutateur de puissance de console - côté gauche supérieur de la console. Un feu vert devrait s'allumer;
- (2) Avancez la commande de glisseur de moniteur à la mi gamme et mettez dessus les écouteurs. Mettez le commutateur de sélection à " OUT ", glissez le glisseur approprié de microphone en avant et parlez dans le microphone. Vous devriez entendre que votre voix dans les écouteurs et vous devriez obtenir une visualisation sur le mélangeur. Une certaine différence se produira en volume suite à quel point vous êtes du microphone quand vous parlez dedans. Ajustez le cou flexible sur une position confortable d'opération.
- (3) Vérifiez votre joueurs de cassette un par un:
 - (a) Insérez une cassette, appuyez le jeu, tournez le commutateur de sélection à cette unité à cassette particulière, (chaque unité a un nombre de ligne) et détectez à l'oreille le contenu de bande. Vous devriez l'entendre à un niveau en avant. S' il est trop fort **n'ajustez pas la commande de volume de joueur de bande**, ceci est sélection seulement - il est censé d'être à un niveau plus élevé. Si vous souhaitez l'ajuster en bas, employez la commande de glisseur de moniteur.
 - (b) L'acoustique étant reçu dans les écouteurs, tournez le commutateur de sélection à " OUT " de la position, et avancez la commande de glisseur pour cette unité particulière. Vous devriez entendre commencer le contenu de la cassette dans les écouteurs et voir un affichage léger visuel sur le mélangeur LED's pendant que vous avancez le glisseur. Le niveau dans les écouteurs dans " OUT " de la position sera sensiblement plus bas qu'en position de sélection.
 - (c) Notez la position du glisseur à l'affichage allumé au maximum. Il devrait être au maximum de la glissière. S' il n'est pas près du maximum de la glissière, mettez le glisseur à cette position, soulevez le joueur de cassette de bande vers le haut et ajustez la commande de volume de sorte que le signal soit à l'extrémité supérieure du glisseur et que la commande frappe les crêtes élevées sur l'affichage allumé.
 - (d) L'affichage allumé représente une indication visuelle de l'alimentation directe à l'émetteur. Si vous dépassez l'affichage allumé, vous transmettez un signal tordu et inutilisable.

Vérifiez le deuxième joueur de cassette de la même manière.

- (4) Vérifiez vos joueurs CD un par un:
- (a) Insérez un CD dans le joueur, placez votre commutateur de sélection au CD en particulier et détectez à l'oreille le contenu du disque. Vous devriez l'entendre à un niveau en avant en position de sélection. Rappelez-vous, si elle est trop forte ou trop faible en position de sélection, employez la commande de glisseur de moniteur pour ajuster ce niveau en ce moment, pas la commande de volume du CD
 - (b) L'audio étant reçu dans les écouteurs, commutez la sélection à " OUT " de la position. Avancez le glisseur associé de ligne en avant et comme vous entendez monter l'audio dans vos écouteurs vous devriez voir la lumière du LED augmenter en mouvement à travers comme vous avancez le levier.
 - (c) Notez la position du levier à l'affichage léger maximum. Il devrait être près du dessus de la glissière. S'il n'est pas près du dessus de la glissière, soulevez l'avant du CD vers le haut et ajustez le volume sur le CD jusqu'à ce que l'affichage soit au maximum avec la glissière presque à l'extrémité de la glissière ascendante. Le même s'applique si le signal est trop bas. Ajustez-le de sorte que la glissière et l'affichage coïncident avec l'échelle.
 - (d) Rappelez-vous, ceci est votre signal à l'émetteur. Ce que vous alimentez à l'émetteur qu'il rayonnera, ainsi vous voulez un signal clair, propre et gentil. Ajustez le deuxième joueur CD de la même manière
- (5) Positionnez en place vos deux premiers morceaux.

Vous maintenant faites vérifier votre studio et le préparez pour aller. Il est nécessaire de faire ces contrôles sur les magnétophones en particulier car ils ont pu avoir été dehors dans le domaine et avoir fait ajuster leurs volumes aux travaux sur le terrain ou à l'édition. Il devrait être moins de problème avec les joueurs CD pendant qu'ils laissent la console pour avoir seulement l'acoustique enregistrée dans la capacité de stockage à semi-conducteurs. Ils devraient avoir besoin très peu, le cas échéant, de l'ajustement de volume.

Fonctionnement de l'émetteur

- (1) examinez votre émetteur d'antenne pour assurer la jonction de câble appropriée.
- (2) vérifiez que le câble audio de rendement de la console est relié à l'émetteur.
- (3) assurez que l'émetteur est relié à l'alimentation d'énergie.
- (4) allumez l'émetteur en allumant l'alimentation d'énergie.

La lumière d'alimentation DC s'allumera. Les PLL qui débarre lumière s'allumeront, clignoteront, et après trois secondes ils s'éteindront. La lumière fermée à clef par PLL avancera et fermera à clef La lumière de puissance s'allumera et la lumière de rendement de puissance s'allumera

Si l'émetteur ne ferme pas dessus, contactez le technicien ou suivez les étapes conformément au manuel technique qui a accompagné l'émetteur. Le condensateur d'accord a besoin d'ajustement.

Assumez que votre émetteur s'allume et se ferme dedans correctement, revenez à votre console, présentez votre programmation et commencez votre premier morceau. Faites un moniteur d'" Off-Air " avec un récepteur par radio pour s'assurer que votre signal est propre et clair.

Fonctionnement du mélangeur

Le mélangeur est le coeur de votre opération de studio. Il est conçu pour prendre dans toutes les entrées de vos sources de programmation et pour les alimenter dehors à votre émetteur simple.

Pendant que les signaux sont introduits à l'émetteur, vous avez besoin d'une indication visuelle derrière de quel niveau ils sortent. Pour répondre à cette exigence, des visualisations de LED sont fournies. Elles sont l'équivalent d'un affichage visuel de rendement de mètre, mais sans pièces mobiles qui sont tellement fréquemment nuies quand les mètres sont embarqués d'un endroit à l'autre.

Comme dans n'importe quel studio par radio, une sélection et un dispositif de commande s'assure que vous pouvez écouter le matériel en avant du temps et le positionner à l'endroit indiqué et exacte avant qu'il aille à l'émetteur.

Vous noterez que le bouton de sélection, du côté droit supérieur du mélangeur, a cinq positions. Elles sont libellées 1 à 4 correspondant aux glisseurs de canal, ou des glisseurs de ligne sur le mélangeur. La cinquième position sur le bouton de sélection est libellée " OUT " pour le rendement à l'émetteur. Vous surveillez également votre microphone produit par l'intermédiaire de cette position. (si vous continuez à tourner le bouton il y a une sixième position mais elle n'est pas reliée. Elle est blanche. La seule précaution est de ne pas laisser la sélection du en cette position ou vous n'entendrez rien).

Ceci signifie que si vous choisissez de positionner quelque chose vers le haut sur la ligne 1, vous pourrez l'écouter sans diffusion si votre commutateur de sélection est en # 1 position. Il n'ira pas à l'émetteur jusqu'à ce que vous fassiez avancer le glisseur correspondant du canal 1. Il est seulement quand ce commutateur de glisseur va en avant et votre affichage numérique s'allumera et commencera à clignoter indiquant la transmission du signal.

Pour cette raison, vous prendrez normalement seulement un glisseur en position vers l'avant à n'importe quelle temps donnée. Si vous mettez deux ou plus vers l'avant, vous obtiendrez la modulation se mélangeant et devenant juste une déformation de bruit. Il est seulement si vous souhaitez mélanger un avec l'autre, parole par exemple, au-dessus d'un fond mou de musique, que vous ajusteriez plus d'un glisseur en position vers l'avant.

Vous devez ne jamais oublier de réduire votre glisseur de microphone pendant que vous évoquez votre musique. Autrement, vous annoncerez également chaque bruit dans votre endroit dehors au-dessus de l'émetteur. Pour cette raison, les deux boutons de glisseur de microphone sont identifiés par une ligne rouge ainsi vous saurez qu'à moins que vous parliez dans le microphone, ils devraient être en position de haut en bas.

Maintenant essayons une sélection, une commande et une émission d'échantillon:

- (1) Mettez les écouteurs dessus. Ils sont légers et confortable, habituez vous à eux. Un haut-parleur externe pourrait être relié dans le cric d'écouteur, mais on ne le recommande pas. Les opérateurs ont une tendance d'oublier et annoncer parfois leurs signaux de sélection par le microphone au-dessus du dessus de l'annonce courante de voie ou de voix étant jouée.
- (2) La commande de sélection étant placé sur la source sonore que vous voulez, choisissez un morceau de musique à partir d'un CD ou cassette. Obtenez la musique pour installer au point que vous voulez en utilisant la position de sélection, puis mettez la musique sur la pause. Commutez la commande de sélection à " OUT ".
- (3) Glissez le glisseur de microphone en avant, et annoncez le morceau que vous êtes sur le point jouer. Comme vous finissez de parler, réduisez votre glisseur de microphone et libérez le dispositif de pause sur le dispositif de jeu, glissez le glisseur associé de canal en avant et observez votre affichage jusqu'à ce que vous obteniez une bonne lecture. (c'est-à-dire, un où seulement les crêtes occasionnelles atteignent complet). Comme vous avez apporté le glisseur de musique vers le haut de vous soutenez le microphone vers le bas. Vous devriez avoir seulement un glisseur en position vers l'avant maintenant. Si vous ne réduisez pas votre glisseur de microphone, les bruits de studio seront dessus d'excédent d'émission dehors de la musique étant jouée.
- (4) Tandis que le premier morceau de musique, ou le premier programme joue, vous installez votre prochain morceau. Obtenez-le prêt de la même manière et mettez-le sur la pause. Tout en attendant la musique étant jouée à finir, trie les trois prochains ou quatre articles que vous souhaitez les annoncer et faire la préparation actuelle.

Vous avez une variété de manières de surveiller votre matériel programmé. Vous avez la visualisation, qui cessera avec la fin de la modulation et vous avez «OUT» de la position sur le commutateur de cue/control qui vous donne une indication audio dans les écouteurs. Après avoir positionné vers le haut d'un choix, le commutateur au «OUT» de la position ainsi vous saura quand votre choix courant finit. Sur quelques joueurs CD vous pouvez programmer " par la seconde " affichage de compte vers le bas du temps de jeu restant. Il est encore mieux de le surveiller avec des écouteurs.

- (5) Quand votre pièce se termine, apportez-vers le bas le glisseur associé, glissez vers le haut votre glisseur de microphone et faites vos commentaires et/ou présentez le prochain article. Libérez la pause sur le nouvel article et apportez le glisseur associé vers le haut comme vous réduisez votre glisseur de microphone.
- (6) Commencez à positionner le prochain morceau.
- (7) Vous devriez avancer à votre décalage en tant qu'opérateur avec un plan, un programme et une idée ferme de ce que vous voulez jouer ou de ce que vous voulez accomplir. Si vous pensez que vous pouvez venir à votre poste, non préparé, sans de plan ou d'idée de ce que vous voulez faire, c'est exactement ce qui sera transmis à votre audience. Quelqu'un sans plan et aucune idée de ce que il/elle fait. Il n'y a aucun produit de remplacement pour la bonnes planification et préparation. Ça demande du travaille, beaucoup pour être un bon annonceur.

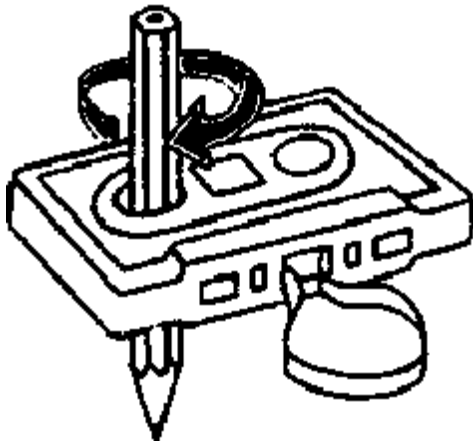
- (8) La planification n'a pas besoin d'être extensive, mais vous devriez au moins tracer hors de la fente de temps où vous travaillerez dedans dans les segments de 15 minutes comme minimum. Pour ces 15 minutes, sachez ce que vous projetez dire, ce que vous projetez jouer et dans quel ordre il se produira.

Vous pouvez obtenir une richesse d'information outre du CD et les couverture de cassette, utilisez-les comme commentaire quand vous présentez ou vous fermez hors des morceaux musicaux.

Si vous présentez le matériel localement disposé, complétez un arrière-plan d'avance, pour donner à l'auditoire une idée d'où, quand et de pourquoi l'entrevue, ou tout autre événement enregistré a eu lieu. Essayez d'ajouter une certaine signification à ce que vous annoncez.

Fonctionnement de la cassette de bande Joueur/Magnétophone

Note: Le joueur de cassette et les modèles CD/MP3 changent fréquemment. Tandis que la plupart se conforment aux procédures suivantes, examinez toujours les feuilles d'annexe pour assurer les détails sur actionner votre modèle en particulier.



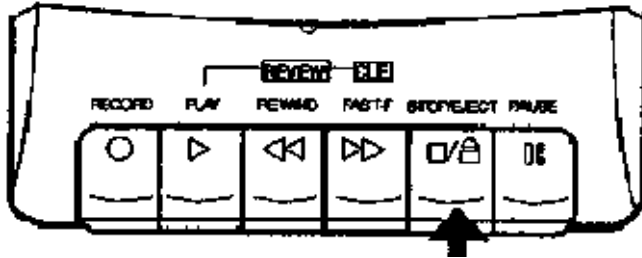
Le fonctionnement des cassettes de bande est une opération assez simple. Beaucoup de gens ont leurs propres unités pour le divertissement. Les procédures opérationnelles suivantes sont offertes comme un guide pour vous aider dans le fonctionnement confortable des unités et pour vous aider en évitant les " problèmes " qui pourraient se produire quand vous êtes " sur-les-ondes ".

Préparation d'une cassette

Prenez le mou dans la bande en tournant un des moyeux de cassettes avec un crayon.

Attention: Si vous n'enlevez pas le mou excessif, la bande peut devenir embrouillée dans le mécanisme de record/playback ayant pour résultat un opération de nettoyage, une bande ruinée, et des ondes vides. Rien n'est infallible, ainsi essayez d'avoir au moins deux morceaux préparés prêt à jouer ainsi vous pouvez rapidement faire l'échange au cas ou la cassette ou disque font faillite.

En outre, si vous ne sortez pas le mou dans une bande, quand vous libérez la touche d'attente, il n'avancera pas au moment prévu pendant que la machine prenne le mou que vous avez négligé avant de commencer. Ainsi vous n'aurez pas une sélection qui commence en temps.



Chargement d'une cassette

Appuyez sur le **bouton** de Stop/Eject pour ouvrir la porte de sorti pour la cassette.

Chargez la cassette avec son ouverture vers les commandes, le côté désiré vers le haut, et sa pleine bobine vers la gauche. Fermez alors la porte.

La boîte de cassette indiquera normalement l'ordre de la musique ou de tout autre contenu qui est sur la bande. Faites la course en avant ou vers l'arrière jusqu'à ce que vous placez le morceau correctement. Appuyez «**Play**» ensuite «**Pause**» La bande se reposera sur la pause jusqu'à ce que vous soyez prêt à la présenter. Une fois que vous l'avez présenté, appuyez «**Pause**» encore pour commencer la cassette.

Si le prochain morceau que vous allez jouer est dans l'ordre, alors après le premier morceau, simplement appuyez «**Pause**» tandis que vous faites l'annonce ou l'introduction, appuyez «**Pause**» encore et la prochaine partie de la bande jouera.

Note: On ne recommande pas que le «pause» soit laissée dessus pendant des périodes prolongées. Ceci a une tendance de causer l'étirage de la bande. Les bandes C60 et C120 en particulier sont des plus minces. Une à cinq minutes n'est pas un problème mais s'il va être plus long que ça, la machine devraient être arrêtée.

Si le morceau que vous devez trouver n'est pas dans l'ordre, utilisez le bouton (**Fast-F**) vers l'avant rapide pour déplacer en avant sur la bande et appuyez le bouton «**Rewind**» de rebobinage pour le rapporter. Appuyez le bouton «**Stop/Eject**» doucement arrêtera le joueur. Si vous appuyez encore elle ouvrira le compartiment et la cassette jaillera dehors pour l'inversion facile ou pour le déplacement et l'insertion d'une nouvelle cassette.

Comme n'importe quoi, la pratique rend parfait. Ça peut sembler un peu compliqué d'abord mais avec une peu de pratique vous deviendrez bientôt tout à fait habile.

Enregistrement avec la cassette

Tel que noté plus tôt, les unités à cassette peuvent être enlevées et employées dans le domaine pour recueillir le matériel d'annonce. Après avoir suivi les instructions précédentes sur le déplacement et la préparation de l'unité, vous pourriez vouloir considérer les points suivants.

Les cassettes sont construites avec la commande de niveau automatique (ALC) pour l'enregistrement. Ce circuit ajuste automatiquement le niveau d'enregistrement. L'ajustement **du volume** n'a aucun effet sur l'enregistrement.

Il y a un microphone intégré, condensé avec la sensibilité élevée qui est établie dans le joueur de cassette lui-même. C'est commode pour des conférences d'enregistrement ou un conférencier invité.

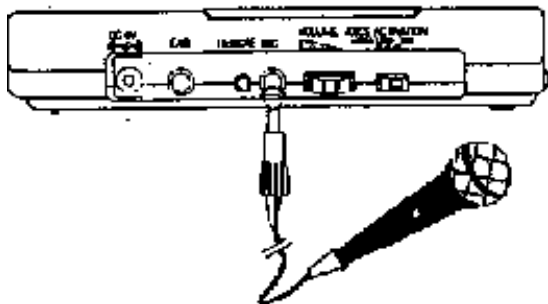
Nous suggérons les étapes suivantes.

- (1) Chargez une cassettes vierge, ou un que vous voulez enregistrer par-dessus, dans le compartiment de cassette.
- (2) Placez le magnétophone 60 à 90 centimètres (2 ou 3 pieds) de la source d'enregistrement. Appuyez «**Record**» pour commencer à enregistrer. Appuyez «**Play**» et «**Record**» simultanément et ils fermeront vers le bas. Pour cesser temporairement d'enregistrer, appuyez sur «**Pause**». Pour reprendre l'enregistrement, appuyez le bouton «**Pause**» encore. Appuyez «**Stop/Eject**» pour cesser l'enregistrement.

Utilisation d'un microphone externe

Votre studio a été équipé de microphone externe commandé par commutateur. C'est utile pour quand vous voulez enregistrer seulement la voix d'un individu et exclure la plupart des autres bruits dans les environs. Comme quand vous essayez prendre un entrevue de quelqu'un pour des nouvelles locales, etc.

Examinez le microphone et vous noterez qu'il a une double prise sur l'extrémité. Ils sont de taille différente, ainsi aucun branchage par erreur peut se produire. La prise plus grande entre dans le cric marqué **Mic** et la prise plus petite entre par le cric



adjacent le marqué «**REM**» pour le «**REMOTE**». Dès que le microphone externe sera branché il fait deux choses. D'abord il débranche le microphone interne. Deuxièmement, il commande le moteur pour enregistrer par le passage sur la poignée du microphone. En appuyant le bouton sur le microphone, vous arrêtez et commencerez le

processus d'enregistrement.

Mettez une cassette blanche dans l'enregistreur;

Branchez le microphone avec le commutateur dans la position de "off";

Appuyez sur les boutons de «**Record/Play**» vers le bas

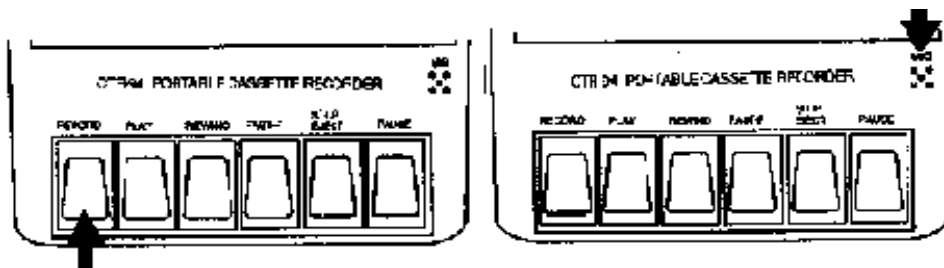
Notez maintenant quand vous sur le microphone à "on" que vous commencez à enregistrer. Quand vous tournez le commutateur de microphone à "off", l'enregistrement s'arrête. (Le dispositif de « pause » fonctionne toujours aussi bien mais si vous avez le microphone externe branché dedans s'est habituellement plus facile d'utiliser le bouton sur le microphone).

Enregistrement d'une source extérieure

Vous pouvez enregistrer directement d'une source audio extérieure, telle qu'une radio, une plate-forme de bande, ou un joueur CD. Tout que vous exigez est une corde de pièce rapportée appropriée. Note; avant que vous reliez une source audio extérieure à l'enregistreur, soyez sûr que la source et les commandes de volume d'enregistreurs sont placées à leur arrangement minimum.

Placez une cassette blanche dans le compartiment du magnétophone à cassettes, si vous faites relier un microphone externe, soit sûr de le débrancher car il outrepassé les autres circuits. Reliez votre source audio extérieure à l'entrée libellée «aux» (pour l'auxiliaire) à l'aide d'une prise de 1/8 pouce sur l'extrémité de cassette et celui qui est la connexion approprié sur l'extrémité de source. Commencez votre source de son et placez le volume à un niveau normal d'écoute. Appuyez «Record» pour commencer l'enregistrement, les deux boutons «Record» et «Play» fermeront vers le bas et l'enregistrement commencera.

Utilisez pleinement la touche attente d'arrêter temporairement l'enregistrement aux pièces que vous n'avez aucun intérêt pour l'enregistrement. Ceci vous sauvera un temps significatif dans votre procédé d'édition plus tard. Appuyez « la pause » pour arrêter l'enregistrement et « pause » pour reprendre l'enregistrement. Quand vous êtes finis, appuyez **Stop/Eject** pour cesser d'enregistrer et pour enlever votre bande.



Note de copyright:

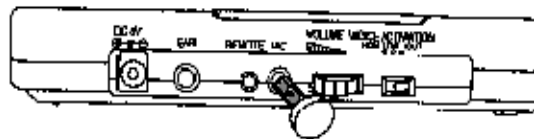
La plupart de matériel sur tapes/CD's pré-enregistré ont les droits d'auteur. La duplication non autorisée d'un matériel copyright est une violation des lois de copyright de quelques pays et peut porter une pénalité. En outre, quelques pays ont la législation exigeant des honoraires soient payés comme forme de redevance à l'amuseur de qui sa musique vous jouez. Vous êtes obligés de vérifier les conditions législatives de votre situation particulière.

Au Canada par exemple, l'organisation qui rassemble la redevance et la verse dehors sur des interprètes est SOCAN. Pour déterminer si vous êtes requis de payer des honoraires, département d'autorisation d'émission du contact SOCAN's 1-800-557-6226 poste 785.

Édition

Votre studio a été équipé de deux joueurs de cassette pour permettre l'édition facile du matériel de champ. À but d'éditer, c'est recommandé que les deux unités soient enlevées de la console et prises à une table propre avant que vous commenciez le procédé d'édition. Une corde appropriée pour la corde a été également fourni pour aller du rendement de l'unité de champ dans l'entrée **aux.** de l'unité d'édition. Les procédures suivantes sont recommandées:

- (1) Si possible, la première chose que vous est font une reproduction complète de l'enregistrement de champ et placer l'original de côté. Si vous appuyez sur par distraction le bouton faux sur la machine fausse, alors vous n'avez pas détruit votre entrevue ou d'autres thèmes.
- (2) Travail avec votre copie double. Le jeu et la surveillent avec le haut-parleur construit dans l'unité. Ayez l'unité d'édition sur **le disque** et l'unité de champ sur **le jeu**
- (3) Avec vos doigts commandant les touches attente, jouez les bandes, enregistrant seulement ces pièces que vous souhaitez garder.
- (4) Utilisez **les boutons** de Fast-F et de rebobinage pour manoeuvrer la machine de champ aux secteurs que vous souhaitez employé.



Condition de la cassette

Comme on aurait pu s'y attendre, la qualité de la cassette affecte considérablement la qualité de l'enregistrement. Utilisez les cassettes de bonnes qualités tel que ceux de bon rendement ou celle qui n'enregistre presque pas le bruit si disponible. C30's ou C60's si possible.

C90's et C120's peuvent être employés mais ils sont plus minces et sont plus enclins à l'étirage ou à l'embrouillement.

Effacement d'une cassette

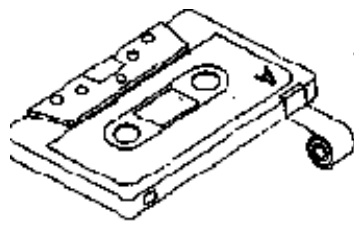
Pour enregistrer au-dessus d'une cassette, enregistrez simplement comme d'habitude. Les magnétophone de cassette enregistre tout naturellement au dessus de l'enregistrement précédent. Pour effacer un enregistreur à cassettes, insérer le Sony fourni éditez la corde dans **le crie Mic** et appuyez «**RECORD**»

En insérant la corde vous coupez le microphone déjà construit dans le magnétophone et aussi longtemps que rien n'est relié à l'autre extrémité du Sony la corde édit vous enregistrerez le silence.

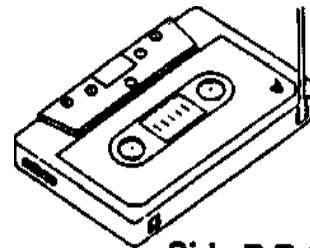
Note: Soyez sûr que vous n'avez relié rien **au crie** aux..

Comment prévenir aux effacement accidentel

Les enregistreurs à cassettes ont deux étiquettes d'effacer-protection. Un pour chaque côté de la bande.



Side A



Side A Tab

Side B Tab

Quand une étiquette est en place vous pouvez enregistrer de ce côté. Pour protéger un enregistrement contre être accidentellement enregistré plus d'ou effacé, utilisez un tournevis ou l'autre petit instrument pour interrompre un ou tous les deux enregistreur à cassettes effacent des étiquettes. Ceci empêche le **bouton** record d'être serrée.

Si vous décidez plus tard d'enregistrer d'un côté de bande après que vous ayez enlevé l'étiquette de protection d'effacement pour ce côté, placent simplement un morceau d'excédent vigoureux de bande que le côté particulier effacent le trou de protection. Ceci agira en tant qu'étiquette et vous permettra d'enregistrer sur la bande encore.

Effacement en bloc

L'effacement en bloc se produira si une bande est placée dans un champ magnétique. Les gommes à effacer de bande magnétique sont disponibles mais sont seulement pratiques si de grandes quantités d'effacement sont exigées.

Note: l'enlèvement des étiquettes de protection d'effacement d'une cassette ne la protégera pas contre le volume s'effaçant par un champ magnétique.

Reconstitution de la tension de bande et de la qualité de son

Après des plusieurs le jeu d'un enregistreur à cassettes, la bande peut devenir étroitement enroulent sur les bobines. Ceci peut faire détériorer la qualité de son quand la bande est jouée. Pour reconstituer la qualité de son, rapide-vers l'avant la bande du commencement à l'extrémité d'un côté, la rebobinent alors complètement. Faites ceci un couple des périodes. Après avoir complété ce processus, détachez les bandes magnétiques en tapant doucement chaque côté de la caisse de cassette sur une surface dure plate. Ne tapez pas assez dur pour endommager la cassette, juste assez de pour détacher les bobines. Faites attention à ne pas toucher la surface de bande avec vos doigts.

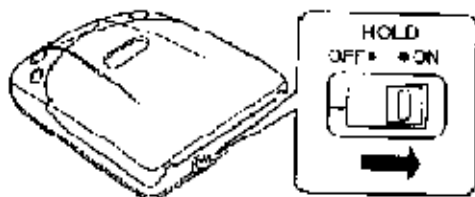
Nouvelle technologie d'enregistrement

Les nouvelles machines d'enregistrement numérique viennent maintenant sur le marché qui peut par la suite éliminer des bandes. Elles se composent d'un disque compact de trois pouces dans une cartouche scellée. Vous pouvez enregistrer sur elles les mêmes que vous pouvez sur une cassette de bande ordinaire. Vous pouvez re-enregistrez également le dessus fini effaçant l'original juste comme vous pouvez avec la bande. Le problème actuellement est coûté. Cependant, le coût chute et ils peuvent devenir une alternative viable à attacher du ruban adhésif à l'avenir.

Viennent en outre sur le marché les divers modèles des dispositifs " à semi-conducteurs"

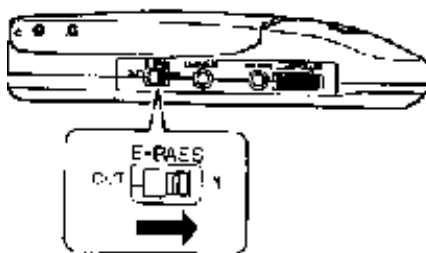
d'enregistrement. Ces unités stockent numériquement l'information sur un morceau électronique simple. Elles n'ont aucune pièce mobile. Des enregistrements peuvent être faits en " pages " séparées ainsi plus d'un enregistrement peut être fait et gardé séparé des autres. Certains de ces dispositifs enregistreront jusqu'à 30 ou 60 minutes de données de voix. Comme la cassette ou les disques numériques, le matériel non désiré peut être effacé et l'espace être employé pour la nouvelle information. Ces dispositifs regardent très prometteurs pour l'usage dans la communauté broadcasting.

FONCTIONNEMENT Des JOUEURS de DISQUE COMPACT



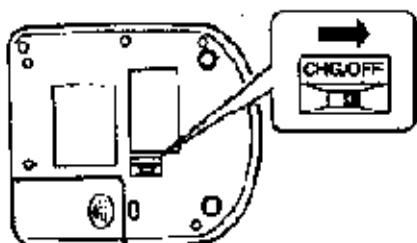
Positions de commutateur (voir l'annexe pour votre modèle particulier)

Si vous substituez un joueur CD à celui fourni à l'origine, il y a trois commutateurs sur quelques joueurs CD que vous normalement n'emploierez pas.



Le premier bouton est «**HOLD**». Ce commutateur ferme vers le haut les commandes à leur dernière position. Elle normalement sera cessée.

Le deuxième bouton est «**E-Bass**» pour " augmentent la basse " Ceci normalement est seulement employé pour augmenter la basse sur des sélections en particuliers.



Le troisième bouton est «**Battery Charger**». Vu que les joueurs obtiennent leur puissance du console ce bouton devrait toujours être laissé "off".

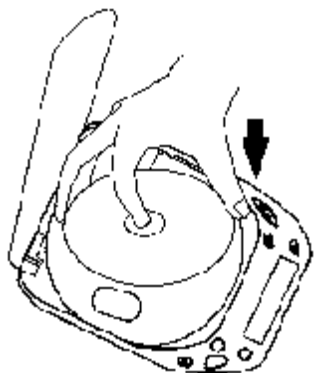
Joueur CD/MP3 fourni

Le joueur CD/MP3 fourni a un chargeur construit en soi-même. Si vous employez le joueur CD en dehors de la console avec les batteries rechargeables, les batteries seront rechargées dans environs 3 heures du renvoi à la console si la console est mise en marche. On le recommande seulement si cette méthode de remplissage est la seule façon de le charger. Nous recommandons une méthode externe de remplissage si vous avez un parce qu'autrement la puissance à toutes les unités dans la console doit être laissée dessus et également c'est un drain mineur sur vos batteries de remplissage.

Assurez-vous d'enlever les batteries après 3 à 4 heures de remplissage. Nous recommandons que vous n'utilisez pas les batteries non-rechargeables dans le joueur CD/MP3 du tout. Ces unités ont une puissance d'énergie assez élevée.

Ne laissez jamais les batteries non-rechargeables dans le joueur CD/MP3 quand vous la remettez dans la console. Une explosion pourrait se produire qui peut endommager le joueur et la console.

Jouer un CD



Votre joueur CD est conçu pour jouer la normale les disques compacts d'industrie de musique de 5 pouces et de 3 pouces. Les modèles plus nouveaux joueront également MP3 numérique ont enregistré le format et peuvent également avoir quelques possibilités de mémoire numérique.

La mise des objets, autre que les disques compacts de 5 et 3 pouces sur la plateau tourne-disques endommagera le mécanisme et détruira le lecteur de disque et la garantie.

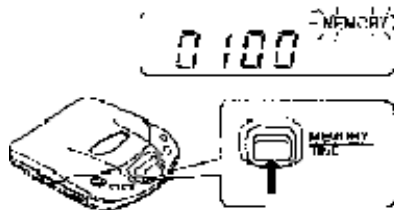
Pression **ouverte** - la couverture de disque libérera et s'ouvrira. Chargez le disque, (les revêtements latéraux lable vers le haut) au-dessus du moyeu de centre de compartiments de disque. Serrez légèrement jusqu' à lui cliquette en place et se trouve à plat en dessous du compartiment. Fermez la couverture de compartiment.

Changez le bouton de **RES/NOR/HOLD** à **NOR**

Changez le bouton **PLAYER/RECORD** au **PLAYER**



Appuyez ► le bouton **PLAY**. -:- clignote et le disque commence à jouer et commence à compter la période écoulée de la voie et du nombre courant de voie.



Quelques autres unités commerciales exigent que vous appuyez sur un bouton de **Memory/Time** pour commencer le compte de temps écoulé. En tant que temps écoulé total pour chaque points musicaux est habituellement montré sur la couverture de l'album d' accompagnement, vous pouvez employer ceci pour vous aider en positionnant votre prochain article.

Choix d'une voie

Pour choisir une voie précédente appuyez ◀◀ deux fois. Pour choisir la prochaine voie appuyez ▶▶ une fois.

Voies sautantes

Si vous souhaitez sauter plusieurs voies, en avant ou vers l'arrière, appuyez ▶▶ ou ◀◀ et la maintenez jusqu' à la voie que vous désirez est montré dans la fenêtre d'affichage à cristaux liquides.

Fast Forward/Reverse

Simplement appuyez ▶▶ ou ◀◀ jusqu'à ce que vous obtenez l'endroit que vous voulez être.

ARRÊT

Pour arrêter le CD appuyez ⏻ le bouton d'"arrêt" et le tenir vers le bas jusqu' à S T O P est affiché sur l'écran.

Sur les joueurs CD/MP3 fournis, il y a un léger retarde d'approximativement 1,25 secondes sur la touche "arrêt". Plutôt que de la frapper plusieurs fois, appuyez vers le bas jusqu' à S T O P est montrée.

Un playback de une voie

Pour activer un playback de voie (jouer seulement une voie et ensuite arrêter), appuyez sur le bouton de PLAY MODE jusqu'à ce que le numéro 1 soit affiché sur l'écran. Après que la voie ait fini le jeu, le mot STOP apparaîtra sur l'écran et le joueur s'arrêtera et s'éteindra automatiquement.

Jeu d'Intro

Si vous recherchez une chanson particulière et vous savez elle commence, le jeu d'Intro est très utile en vous aidant pour trouver la chanson afin de la positionner vers le haut. Sur le jeu d'Intro, le joueur joue les dix premières secondes de chaque chanson, fait une pause pendant 3 secondes et va au prochain jusqu'à ce que toutes les chansons aient été vérifiées.

Pour activer le jeu d'Intro, appuyez sur le bouton PLAY MODE jusqu'à ce qu'INTRO apparaisse sur l'écran. Le joueur jouera alors les dix premières secondes de chaque voie à leur tour avec une pause de trois secondes entre chaque voie. Quand elle accomplit toutes les voies, l'ARRÊT montrera dans l'écran et le joueur fermera automatiquement.

Playback aléatoire

Il est parfois souhaitable de faire jouer à un joueur un certain nombre de voies dans l'ordre aléatoire pour permettre à l'opérateur d'accomplir d'autres tâches. Pour activer le mode ALÉATOIRE de playback, appuyez sur le bouton de MODE de JEU jusqu'à ce que le COUCHE-point apparaisse sur l'écran. Le joueur jouera alors toutes les voies dans un ordre aléatoire. Après avoir joué toutes les voies une fois, l'ARRÊT apparaîtra sur l'écran et le joueur s'éteindra automatiquement.

Playback de programme

Plutôt que d'avoir le joueur choisissez une forme aléatoire de playback, vous pouvez souhaiter avoir le divers jeu de voies dans un ordre spécifique autre que l'ordre dans lequel elles ont été enregistrées sur le disque. Pour cette raison, un ordre programmé de playback est donné.

Pour activer le mode de playback de PROGRAMME, appuyez sur le bouton de MODE de JEU(Play Mode) à plusieurs reprises jusqu'à ce que PROG apparaisse sur l'écran. Vous pouvez maintenant programmer chaque voie en utilisant les procédures suivantes:

1. Pression ►► ou ◀◀ pour choisir le nombre de voie que vous souhaitez programmer
2. Appuyez sur le bouton de REP/ENT une fois, le nombre d'ordre augmentera d'un. Répétez alors l'étape une et deux jusqu'à ce que vous ayez vos ordres programmés désirés en place.
3. Si vous voulez supprimer la dernière voie que vous avez programmée, vous pouvez serrer ◀◀ jusqu'à ce que le nombre d'ordre diminue d'un. Par exemple, si vous avez programmé 8 voies, vous serrez ◀◀ jusqu'à ce que le nombre d'ordre change en 7.

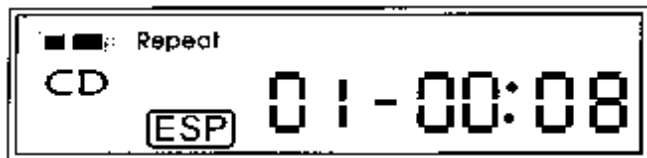
4. Après programmation, pression ► || Bouton de JEU pour commencer à jouer.

5. Appuyez sur le bouton de MODE de JEU (Play Mode) pour sortir du mode de PROG.

Répétez le playback

1. Pour répéter une voie

- a) Appuyez le MODE de JEU (Play Mode) tout en jouant jusqu' aux affichages 1 dans l'écran.
- b) Appuyez REP/ENT une fois et l'écran d'affichage à cristaux liquides(LCD) montre le suivant;
- c) Appuez REP/ENT de nouveau pour annuler la répétition. Après le jeu, l'ARRÊT (STOP) apparaîtra sur l'écran de visualisation d'affichage à cristaux liquides et le joueur s'éteindra automatiquement.



2. Pour répéter un disque

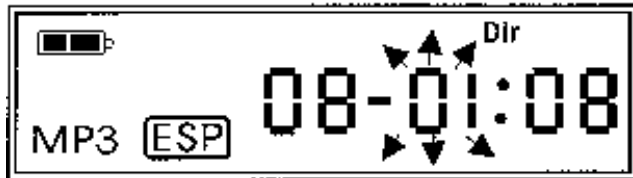
- a) Appuyez REP/ENT une fois tout en jouant et l'écran d'affichage à cristaux liquides (LCD) montre le suivant,
- b) La boîte de répétition près du mot ALL indique que le disque entier répétera.

3. Répétition programmée

Des ordres programmés que vous avez installé vous-même peuvent également être répétés.

- a) Commencez à jouer votre ordre programmé.
- b) Appuyez REP/ENT pour entrer dans le mode de répétition de programme pendant le playback de programme.

Le joueur jouera l'ordre programmé à plusieurs reprises.



La période ESP de MP3 enregistré des disques est de 45 secondes.

PLAYBACK

Dir No , is flashing Le joueur fourni par Wantok Ent. Ltd soutiens les disques MP3 en fréquences de prélèvement de 32KHz, de 44.1KHz, de 48KHz et d'une vitesse baud moins de 224 Kbit/Second.

Le joueur fourni peut soutenir un disque de l'annuaire MP3 du maximum 256 ou un disque MP3 de voie du maximum 512 (dossier).

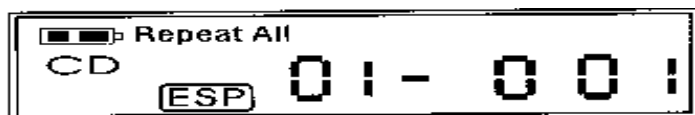
Tous les modes de jeu qui s'appliquent à jouer CD's peuvent également être employés en jouant les disques MP3.

Tout en jouant les disques MP3, notez svp que l'ordre des voies ne sont pas toujours du centre au bord. Afin de réduire le mouvement de l'objectif, le joueur peut réarranger des voies. Les procédures suivantes s'appliquent seulement aux disques enregistrés par MP3.

Dir Playback

Si vous souhaitez choisir un annuaire spécifique hors d'un certain nombre d'annuaires sur un disque MP3, nous suggérons les procédures suivantes.

1. Pendant le playback normal, appuyez DIR/REC une fois pour entrer le mode de DIR PLAYBACK . Le numéro un DIR commencera à clignoter sur l'écran de visualisation comme indiqué dans le diagramme suivant.
2. En assumant que vous voulez entrer et écouter l'annuaire le numéro 6, appuyez ►► 5 fois et ensuite appuyez ► II pour jouer le prochain annuaire.
3. Pour répéter toutes les voies de cet annuaire, appuyez REP/ENT une fois tandis qu'en mode de jeu.



IN DIR STATUS

a) Comment entrer dans le prochain annuaire de niveau

Pression ► || JOUEZ (Play) pour entrer dans le prochain annuaire de niveau. S'il y a des voies dans le prochain annuaire, il commencera à jouer de la première voie de l'annuaire.

b) Comment retourner au dernier annuaire de niveau

Appuyez sur simplement le Ⓢ pour retourner au dernier niveau de l'annuaire.

c) Comment choisir un annuaire

Quand un nombre de DIR clignote, appuyez ►► ou ◀◀ pour choisir l'annuaire que vous souhaitez et puis la pression ► ► pour entrer dans le prochain annuaire.

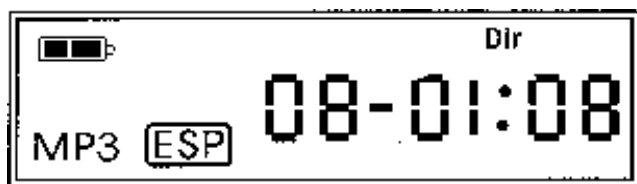
Appuyez ►► ou ◀◀ et la maintenir pour la sélection rapide de l'annuaire désiré.

Note: si après avoir choisi l'annuaire, s'il n'y a aucun dossier MP3 (voies) dans cet annuaire, l'opération sera annulée dans 3 secondes et le joueur reviendra au dernier statut de fonctionnement.

Comment choisir une voie (dossier) dans le statut de playback de DIR

Appuyez ►► ou ◀◀ une fois. Un nombre de dossiers commencera à clignoter. Puis appuyez ►► ou ◀◀ pour choisir le dossier désiré.

Si vous voulez vite choisir appuyez la voie ►► ou ◀◀ et la maintenir jusqu'à ce que la voie que vous souhaitez choisir soit affichée sur l'écran d'affichage à cristaux liquides (LCD).



Note: elle s'appliquera seulement aux dossiers dans l'annuaire spécifique que vous êtes dedans.

PROGRAMME de DIR

Pour activer le mode de playback de PROGRAMME de DIR, appuyez sur le bouton de PLAY/mode jusqu'à ce que DIR PROG soit affiché sur l'écran du côté droit supérieur. Le numéro de annuaire commencera à clignoter.

Maintenant pression ►► ou ◀◀ pour choisir l'annuaire désiré. Appuyez alors REP/ENT pour programmer toutes les voies dans cet annuaire.

Répétez ces étapes pour programmer jusqu'à 128 dossiers (128 voies) et ignorez les autres voies (dossiers).

Après que vous ayez accompli la programmation, appuyez ► || au jeu.

Note: Si vous notez pendant le playback que l'affichage de temps sur l'écran d'affichage à cristaux liquides est irrégulier ou erratique, c'est une indication que la vitesse baud du disque n'est pas régulière.

FONCTION de MÉMOIRE NUMÉRIQUE ET de DISQUE

Le joueur CD/MP3 fourni a les possibilités du stockage jusqu'au compte rendu 8+ d'information numérique sur une commande de travaux forcés internes. Ces possibilités sont très utiles pour des articles tels que votre station régulière sign-on et sign-off ou d'autres articles qui sont la même annonce répétée chaque jour. Elles peuvent même être employées pour des films publicitaires d'enregistrement ou d'autres annonces répétées de service de communauté.

La qualité des données enregistrées est un produit du taux de prélèvement utilisé tout en



Dir No , is flashing

enregistrant les données. Si vous n'avez pas besoin des pleines 8 minutes sur chaque machine, vous pouvez souhaiter doubler le taux de prélèvement. Tandis que ceci améliore la qualité de manière significative, il coupe votre temps d'entreposage dans la moitié. C'est une décision que vous devrez

prendre pour vous-même. Dans le cas du stockage droit de voix, les 8 minutes de stockage au taux plus lent d'échantillon est probablement proportionnée. Pour la musique ou la fidélité plus élevée, employez une vitesse plus rapide.

La période d'enregistrement maximum du joueur est de 500 secondes. Si vous maintenez le bouton SAIN pendant 2 secondes tandis qu'en mode RECORD, le temps de recodage de maximum se raccourcira à 250 en second lieu, mais à la fidélité sera considérablement amélioré parce que le taux de prélèvement a doublé.

Préparation

- 1) ouvrez la couverture du joueur et sortez le disque.
- 2) si vous enregistrez en dehors de la console, reliez votre source d'énergie ou insérez des batteries.
- 3) branchez votre microphone ou bande pré-enregistrée d'un magnétophone.
- 4) Changez le bouton PLAYER/RECORDER à RECORDER.

Enregistrement

- 1) APPUYEZ ▶ || Bouton de JEU (Play) pour rétablir le courant.
- 2) Appuyez sur le bouton de DIR/REC pour commencer à enregistrer.
- 3) Appuyez sur le bouton de DIR/REC encore à tout moment si vous souhaitez faire une pause le processus d'enregistrement.
- 4) Appuyez sur ⏹ STOP après exécution de l'enregistrement et au mode de disque de sortie.
- 5) Appuyez ▶ || JOUEZ (play) le bouton pour jouer en arrière le contenu enregistré après enregistrement.

Note: Vous devriez toujours jouer en arrière et surveiller l'enregistrement pour assurer la qualité et l'exactitude du matériel enregistré.

Vous devriez également vous rendre compte que quelques microphones dynamiques surchargent la commande MP3 (hard drive) causant l'enregistrement de qualité inférieure. Il est généralement plus facile de faire votre enregistrement sur une bande ou un MP3 différent le dispositif d'abord, alors en utilisant la corde pour éditer Sony-to-Sony à laquelle nous fournissons chaque unité, la téléchargeant du joueur de bande à la commande MP3 dure.

En utilisant cette méthode, vous pouvez éditer hors de tous les bruits non désiré et produire un message de haute qualité et de mieux contrôler les commande de niveaux quand vous le chargez dans la commande MP3 dure.

MANIPULATION Des DISQUES COMPACTS

L'information suivante s'applique au soin général et au nettoyage des disques compacts.

Vos joueurs CD/MP3 sont conçus pour jouer les disques compacts qui soutiennent logo du côté droit. Les disques qui ne portent pas ce logo peuvent ne pas se conformer aux normes CD internationales et ne peut pas jouer correctement. Disques MP3 sont fréquemment enregistrés sur un ordinateur et n'ont aucun logo mais doivent conformez-vous aux fréquences de prélèvement et aux vitesses baud énumérées sous section sur le playback MP3.

Les disques sales, rayés ou déformés peuvent causer le sautage ou le bruit. Prenez les précautions suivantes.

- 1) Manipulez le disque seulement par les bords. Pour maintenir le disque propre, ne touchez pas la surface du disque. Les sécrétions cutanées sont tout à fait préjudiciables sur la surface.
- 2) Renvoyez les disques à leur après utilisation de cas pour éviter les éraflures sérieuses qui pourraient faire sauter la collecte de laser.

- 3) N'exposez pas les disques à la lumière du soleil directe, à une humidité élevée ou à des températures élevées pendant de longues périodes. L'exposition prolongée à des températures élevées peut déformer le disque.
- 4) N'appliquez pas le papier ou n'écrivez rien sur chaque côté du disque compact. Les instruments pointus d'écriture, ou les encres utilisées dans quelques stylos feutres peuvent endommager la face du disque.
- 5) Si des empreintes digitales apparaissent sur le disque, elles devraient être soigneusement essuyées de la surface du disque avec un tissu doux et non pelucheux. À la différence des disques conventionnels, les disques compacts n'ont aucune rainure pour rassembler la poussière et les débris microscopiques. Doucement l'essuyage d'eux avec un tissu devrait enlever la plupart des particules et huiles. En essuyant, chiffon dans un mouvement droit, de l'intérieur à l'extérieur du disque. Les petites particules de poussière et les taches légères ne devraient avoir aucun effet sur la qualité de reproduction.
- 6) N'employez jamais les produits chimiques, les pulvérisateurs, l'essence, les pulvérisateurs antistatiques, les diluants ou les produits chimiques de ménage pour nettoyer les disques compacts. Ces produits chimiques peuvent endommager la surface en plastique du disque.

Note: Le lecteur de disque ne jouera pas un disque qui a été à l'envers inséré.

Il ne peut pas jouer les disques qui ne se conforment pas à la norme de disque compact.

Il ne peut pas jouer les disques qui ne se conforment pas aux caractéristiques MP3 énumérées.

Il ne peut pas jouer les disques qui se salissent excessivement, rayés ou qui ont des empreintes digitales.

Les disques de 8 centimètres (3") peuvent être joués sans adaptateur.

CONCLUSION

Félicitations sur la conclusion d'un cours très comprimé et intensif sur l'équipement et les techniques d'exploitation requises pour le faire exécuter à l'efficacité maximum.

Certaines des procédures peuvent apparaître un peu confondantes au début, mais avec la pratique viendront la perfection.

Veuillez maintenir ce cahier de travail comme outil de référence avec toutes les notes que vous avez faites dans le processus. Il vous aidera à dépasser les pièges de frustration et servira d'outil de secours de formation à de nouveaux ouvriers de rechange.

Veillez se référer au diagramme suivant pour le soin d'équipement.



Maintenez l'équipement sec à tout moment;



Ne manipulez pas l'équipement rudement. Prenez soin;



Évitez les extrémités de la température sur l'équipement;



Gardez l'espace libre d'équipement de la poussière et de la saleté;



Nettoyez avec un tissu humide. N'employez pas les décapants chimiques.