



DIGITAL MIXING SYSTEM

RIVAGE

PM SERIES

Fonctions détaillées

Table des matières

À propos des manuels pertinents 23

À propos des manuels pertinents	23
---------------------------------------	----

Structure des composants 24

Surface de contrôle	24
Console de mixage numérique	33
À propos de RIVAGE PM Editor	35
Moteur DSP	36
Rack d'E/S	38
Cartes RY	42
Carte HY	43

Noms et fonctions des composants (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) 45

Section Selected Channel	45
INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY (Entrée/Gain analogique/SILK/Gain numérique/Retard)	47
EQUALIZER (Égaliseur)	49
LPF/HPF (Filtre passe-bas/Filtre passe-haut)	50
DCA/MUTE/INSERT (DCA/Mutes/Insertion)	51
DYNAMICS	52
MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)	53
Section UTILITY (Utilitaire)	55
Section SCENE MEMORY	57
Section USER DEFINED KEYS/KNOBS (Touches/boutons défini(e)s par l'utilisateur)	59
Section Touch Screen (Écran tactile) (Baie L, Baie C)	61
Section Channel Strip (Bande de canaux) (Baie L, Baie R, Baie C)	63
Bouton/Sélection de couche [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter)	66
Panneau avant de la surface de contrôle	68
Panneau arrière de la surface de contrôle	70

Précautions d'emploi spécifiques concernant le connecteur NETWORK	76
Nomes e funções dos componentes (CS-R5,CS-R3)	78
Section Selected Channel	78
DYNAMICS	79
GAIN	80
EQUALIZER (Égaliseur)	81
Section UTILITY (Utilitaire)	82
Section SCENE MEMORY	84
Section USER DEFINED KEYS	86
Section Touch Screen	88
Section Channel Strip (Bande de canaux)	91
Panneau avant	99
Panneau arrière	101
Opérations de base sur le panneau	106
Principe d'utilisation de l'écran tactile	106
Opérations de base sur le panneau supérieur	107
Arrêt (procédure de mise hors tension)	109
Autres fonctions intéressantes	110
Interface utilisateur à l'écran	111
Affichage d'un écran tactile	115
Saisie de noms	121
Utilisation des touches d'outils	123
Réinitialisation des paramètres sur leur valeur par défaut	125
Comparaison de deux réglages	126
Utilisation des bibliothèques	128
Rappel d'une présélection depuis une bibliothèque	129
Écran de bibliothèque (Rappel)	130
Stockage des données de réglage dans une bibliothèque	131
Écran de bibliothèque (Stocker)	132
Suppression des données de réglage d'une bibliothèque	133
Écran de bibliothèque (Supprimer)	134
Réglage d'appariement	135

Appairage ou désappairage sur l'écran SELECTED CHANNEL VIEW	138
Aperçu général des écrans	140
À propos de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW	140
À propos de l'écran OVERVIEW (Aperçu général)	154
Guide de référence rapide	162
Système de base	162
Installation des cartes en options	164
Assignation du paramètre Unit ID	170
Connexion des périphériques	172
Mise sous tension du système	174
Réglage de l'horloge de mots	175
Affectation de canaux au réseau TWINLANE	176
Assignation des ports d'entrée	181
Assignation des ports de sortie	183
Spécification du gain analogique du HA (préampli micro).	185
Acheminement d'un signal vers le bus STEREO	186
Réseau et connexions	190
À propos du réseau TWINLANE	190
Connexion d'une carte réseau TWINLANE	191
Flux de signal au sein du RPiO	193
À propos des connexions	195
À propos de la console double	198
Mise en miroir de TWINLANE	199
À propos des DSP en miroir	201
Mise en miroir des paramètres	204
Vérification de l'opération de mise en miroir des moteurs DSP	205
Définir le RPiO622 / 222 en tant qu'horloge de mot leader	206
Commutation forcée par connexion GPI entre les DSP	207
À propos de Dante	208
Connexion à un réseau Dante	209
Fonction de mise en miroir DSP sur le réseau audio Dante	210

Horloge de mots de la série RIVAGE PM	211
À propos du convertisseur du taux d'échantillonnage (SRC)	212
À propos de la connexion d'un ordinateur	213

Baie **214**

À propos des baies	214
Faders et couches de faders	215
Principes d'utilisation du canal sélectionné	219
Bay Link	223

Configuration du système **229**

À propos de l'écran SETUP	229
Champ SYSTEM SETUP (écran SETUP)	230
Champ USER SETUP (écran SETUP)	232
Champ FILE (écran SETUP)	233
Champ MAINTENANCE (écran SETUP)	234
Champ CONSOLE STATUS (écran SETUP)	235
Champ PANEL SETTINGS (écran SETUP)	237
SYSTEM CONFIG (Configuration du système)	238
Réglages en ligne SYSTEM CONFIG (Configuration du système)	239
Synchronisation des données de réglage entre composants	240
Écran DEVICE SYNC (Synchronisation des périphériques)	241
Sélection et réglage des composants	242
Onglet SYSTEM	243
Onglet HY SLOT	246
Assignation des canaux (qui seront utilisés par les racks d'E/S) au réseau TWINLANE	248
Fenêtre contextuelle des réglages du rack d'E/S	250
Affectation des canaux qui seront utilisés par les moteurs DSP au réseau TWINLANE	253
Fenêtre contextuelle DSP	254
Fenêtre contextuelle TWINLANE CONFIGURATION	256
Fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG [CS1] (Configuration système)	258
Édition des paramètres internes de chaque composant	259

Édition des paramètres internes de la carte RY16-ML-SILK	260
Édition des paramètres internes de OMNI OUT de la carte RY16-DA et de la surface de contrôle	262
Édition des paramètres internes pour INPUT 1-8/INPUT 9-16 de la carte RY16-AE et AES/EBU INPUT 1-8 du panneau arrière de la surface de contrôle	264
Édition des paramètres internes pour OUTPUT 1-8/OUTPUT 9-16 de la carte RY16-AE et AES/EBU OUTPUT 1-8 du panneau arrière de la surface de contrôle	266
Édition des paramètres internes de MY CARD INPUT	268
Édition des paramètres internes de MY CARD OUTPUT	269
Édition des paramètres internes de OMNI IN de la surface de contrôle	271
Réglages de la carte HY128-MD	273
Réglages hors ligne SYSTEM CONFIG (Configuration du système)	277
Montage d'un rack d'E/S (hors ligne)	278
Fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG (Configuration système) (hors ligne)	280
Spécification du type et du nombre de cartes (hors ligne)	281
Fenêtre contextuelle RY CARD SELECT	282
Fenêtre contextuelle MY CARD SELECT	283
Fenêtre contextuelle HY CARD SELECT	284
DELAY COMPENSATION (Compensation du retard)	285
Fenêtre contextuelle DELAY COMPENSATION (Compensation de retard)	286
Horloge de mots	288
Fenêtre contextuelle WORD CLOCK	289
Réseau	291
Écran NETWORK : onglet FOR MIXER CONTROL (Commande de la console de mixage)	292
Écran NETWORK : onglet IMMERSIVE SOUND	294
Réglages du réseau audio Dante	295
Fenêtre HY SLOT	296
Fenêtre contextuelle DANTE SETUP	298
Messages Dante	301
Montage d'un rack d'E/S	306
Fenêtre contextuelle DEVICE SELECT (Sélection de périphériques)	307
DEVICE LIST	308
SUPPORTED DEVICE	309

DVS ou MANUAL	310
Assignation d'un rack d'E/S	311
Commande à distance d'un rack d'E/S	314
Fenêtre HY SLOT	316
Écran DANTE I/O DEVICE [I/O]	318
Écran I/O DEVICE (Appareil d'E/S) : HA (Préampli micro)	320
Écran I/O DEVICE : WIRELESS	321
BUS SETUP (Réglages de base des bus MIX et MATRIX)	323
Page BUS SETUP (Configuration de bus)	324
SEND POINT (Point d'envoi) (INPUT) (Spécification du point d'envoi de chaque canal d'entrée)	325
Page SEND POINT (Point d'envoi)	326
Mix minus	328
Fenêtre contextuelle BUS SETUP (Configuration de bus)	330
Fenêtre contextuelle MIX MINUS OWNER (Propriétaire mix minus)	331
Indications SEND pour un bus mix minus	332
SURROUND SETUP (spécification en mode surround)	333
Écran SURROUND SETUP (Configuration Surround)	335
Écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) (SURROUND)	336
Ecran OVERVIEW (Aperçu général) (SURROUND)	337
Écran SURROUND PAN 1CH	338
Écran SURROUND PAN CH1-36/ CH37-72/ CH73-108/ CH109-144	340
Écran DOWNMIX	341
Écran SURROUND MONITOR	342
Fenêtre contextuelle SURROUND MONITOR SETTINGS	344
Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (Sélection de la source de contrôle) (SURROUND)	346
Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (Sélection de la source de contrôle) (SURROUND)	347
Fenêtre SURROUND CUE SETTING	348
Fenêtre contextuelle PHONES (Casque)	349
Assignation	350
Section de l'unité d'E/S des canaux d'entrée	350

Section du moteur de mixage des canaux d'entrée	352
Assignation des ports d'entrée	357
Affichage lors de conflits d'assignation entre des moteurs	358
Fenêtre d'assignation des entrées INPUT	361
Section du moteur de mixage des canaux de sortie	363
Section de l'unité d'E/S des canaux de sortie	369
Assignation des ports de sortie	370
Fenêtre d'assignation des sorties OUTPUT	371
Changement de nom	373
Écran PATCH/NAME (Assignation/Nom)	374
Fenêtre contextuelle NAME/ICON EDIT	375
Port to port	376
Fenêtre d'assignation PORT-PORT	378
Onglet PORT NAME (Nom de port)	380
SUB IN (Entrée secondaire)	382

Contrôle 384

À propos du contrôle	384
Utilisation de la fonction Monitor (panneau supérieur)	386
Utilisation de la fonction Monitor	387
Sources de contrôle	389
Écran MONITOR	390
Fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS	392
Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE	395
Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (INPUT)	396
Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (OUTPUT)	397
Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (DIRECT INPUT) (Sortie directe)	398
Fenêtre contextuelle INPUT PATCH (Assignation d'entrée)	399
Insertion d'un plug-in dans les signaux de contrôle	400
Fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS (insertion)	401
Fenêtre contextuelle MONITOR INSERT	402
Ecran INSERT MOUNT (Montage de l'insertion)	403
À propos du cue	404

À propos du mode Cue et du mode Solo	407
À propos des groupes Cue/Solo	408
Mode CUE OPERATION	411
Utilisation de la fonction Cue	412
Écran MONITOR (cue)	414
Fenêtre contextuelle CUE	416
Fenêtre contextuelle CUE SETTINGS (Réglages de cue)	419
Fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH (Assignation de sortie)	420
Utilisation de la fonction Solo	421
Fenêtre SOLO SAFE (Isolement sécurisé)	423
À propos des oscillateurs	425
Utilisation des oscillateurs	426
Destination des signaux de l'oscillateur	427
Écran MONITOR (oscillateur)	428
Fenêtre contextuelle OSCILLATOR	429
À propos de Talkback	433
Utilisation de l'intercom (panneau supérieur)	434
Utilisation de l'intercom	435
Écran MONITOR (Intercom)	437
Fenêtre contextuelle TALKBACK SETTINGS (Réglages d'intercom)	439
Fenêtre contextuelle TALK GROUPS (Groupes Parler)	442
Fenêtre contextuelle TALKBACK ASSIGN (Affectation d'intercom)	443
À propos de PHONES	444
Utilisation de PHONES	445
Écran MONITOR (PHONES)	446
Fenêtre contextuelle PHONES (Casque)	447
Utilisation de l'analyseur RTA	449
Utilisation de la fenêtre contextuelle consacrée à l'analyseur RTA	450
Écran MONITOR (RTA)	451
Fenêtre contextuelle RTA	452
La fenêtre contextuelle HPF/EQ pour les paramètres de canaux	454
Utilisation de la fenêtre contextuelle GEQ pour le GEQ inséré	455
Utilisation de la fenêtre contextuelle du PEQ inséré	456

Indicateurs de niveau	457
Zone de l'indicateur de niveau	457
Fonctionnement de l'écran METER	459
Paramètre de canal	464
À propos de GAIN/SILK	464
Contrôle de GAIN/SILK via la section Selected Channel (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)	465
Contrôle de GAIN via la section Selected Channel (CS-R5)	467
Contrôle de GAIN/SILK via l'écran OVERVIEW	469
Fenêtre contextuelle GAIN/SILK	470
Contrôle de GAIN/SILK via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW	472
Niveau du signal circulant sur le réseau TWINLANe lorsque la fonction Gain Compensation est activée	473
À propos de l'EQ	474
Section EQUALIZER (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)	475
Contrôle de l'égaliseur via la section Selected Channel (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)	477
EQUALIZER (CS-R5, CS-R3)	478
Contrôle de l'égaliseur via la section Selected Channel (CS-R5, CS-R3)	480
Contrôle de l'égaliseur via l'écran OVERVIEW	481
Contrôle d'un égaliseur via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW	482
Fenêtre contextuelle EQ (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)	483
Fenêtre contextuelle EQ (1ch)	484
Écran EQ tactile	488
À propos des dynamiques	490
Section DYNAMICS	491
Contrôle d'un processeur de dynamiques via la section Selected Channel (Canal sélectionné)	492
Contrôle d'un processeur de dynamiques via l'écran OVERVIEW (Aperçu général)	493
Champ dynamiques	494
Contrôle d'un processeur de dynamiques via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné)	495
Fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2 (1CH)	496

Fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2 (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)	500
À propos de l'insertion	502
Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'INSERTION (uniquement pour CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)	503
Section INSERT (Insertion)	505
Utilisation de l'écran OVERVIEW (Aperçu général) pour effectuer les réglages d'insertion.	506
Utilisation de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'insertion	507
Écran INSERT	508
Écran OUTBOARD (Externe)	509
Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (Insertion/Sortie directe) (1CH)	510
Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (12CH INSERT 1, 12CH INSERT 2)	511
Insertion d'un appareil externe dans un canal	512
Sortie directe d'un canal d'entrée	514
Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (1CH/D.OUT)	516
Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (12CH/D.OUT)	517
Assignation de plusieurs sorties directes en simultané	518
Page DIRECT OUT	519
À propos du retard	521
Section DELAY (Retard) (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)	522
Contrôle du retard via la section Selected Channel (Canal sélectionné) (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)	523
Contrôle du retard via l'écran OVERVIEW	524
Contrôle du retard via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW	525
Fenêtre contextuelle DELAY (12ch)	526
Fenêtre contextuelle DELAY (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)	528
Fenêtre contextuelle DELAY SCALE (Échelle de retard)	529
Fenêtre contextuelle DELAY TIME	530
Utilisation de SENDS TO	531
Utilisation de SENDS FROM (Envoi depuis)	533
Section MIX/MATRIX SEND (Envoi vers MIX/MATRIX) (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)	534
Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages des niveaux d'envoi (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)	536

Fenêtre contextuelle SENDS TO (Envoi vers)	537
Fenêtre contextuelle SENDS FROM (Envoi depuis)	539
Utilisation des faders pour régler les envois (mode SENDS ON FADER)	540
Fenêtre contextuelle SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé)	541
Utilisation de la section Touch Screen (Écran tactile) pour effectuer les réglages de niveau d'envoi (CS-R5)	542
Fenêtre contextuelle SENDS/USER DEFINED KNOB	544
Utilisation de la fonction Quick de copie rapide des données	546
Utilisation de la fonction Quick de copie rapide des données depuis l'écran OVERVIEW (Aperçu général) ou depuis les fenêtres contextuelles SENDS TO (Envoi vers) ou SENDS FROM (Envoi depuis)	547
Fenêtre contextuelle PARAMETER COPY (Copie de paramètre)	548
Utilisation de la fonction Quick de copie rapide des données depuis les fenêtres contextuelles HPF/EQ et DYNAMICS 1/2	549
Fenêtre contextuelle PARAMETER SET (Jeu de paramètres)	550
Utilisation de la fonction Quick Data Copy (Copie rapide de données) depuis les fenêtres contextuelles SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) et TO STEREO (Vers stéréo)	551
Fenêtre contextuelle PARAMETER SET (Jeu de paramètres)	552
Contrôle via la section TO STEREO	553
Section TO STEREO	554
Mode ST et mode LCR	555
Envoi d'un signal à un bus STEREO	557
Fenêtre contextuelle TO STEREO	559
Flux de signaux	562
Fenêtre contextuelle SIGNAL FLOW	563
Tâche de canal	565
<hr/>	
À propos de la librairie des groupes DCA et des groupes de mutes	565
À propos de DCA	566
Assignation de canaux à un DCA (sélection des canaux appartenant à un DCA spécifique)	567
Assignation de canaux à un DCA (sélection des DCA auquel appartiendra un canal spécifique)	568
Utilisation des DCA	569
Affichage de la liste des états de DCA sur l'écran OVERVIEW	570

Utilisation des DCA	571
DCA ROLL-OUT (Déploiement DCA)	572
Fenêtre DCA GROUP ASSIGN (ALL DCA)	573
Fenêtre contextuelle DCA ASSIGN	574
Fenêtre DCA/MUTE ASSIGN (1CH)	575
À propos des groupes de mutes	576
Assignation de canaux à un groupe de mutes (sélection des canaux appartenant à un groupe de mutes spécifique)	577
assignation de canaux à un groupe de mutes (sélection des groupes de mutes devant faire l'objet d'attribution de canaux spécifiques)	579
Désactivation temporaire de la fonction Mute	580
Fenêtre MUTE GROUP ASSIGN (ALL MUTE)	581
Fenêtre DCA/MUTE ASSIGN (1CH)	583
Channel Link (Liaison de canal)	584
Opérations de liaison de canaux	585
Fenêtre contextuelle CH LINK	586
Temporary Link	587
Configuration d'une liaison temporaire de canaux	589
Copie des paramètres de canaux	590
Fenêtre contextuelle CH COPY (Copie de canal)	592
Fenêtre contextuelle CH COPY PRESET (Présélection de copie de canal d'entrée)	594
Déplacement des paramètres de canaux	596
Fenêtre contextuelle CH MOVE	598
Réinitialisation des paramètres de canaux	599
Fenêtre contextuelle CH DEFAULT	600
Paramètres à copier	601
GEQ/PEQ/Automixer	604
Égaliseur graphique, égaliseur paramétrique et Automixer	604
À propos de l'utilisation d'un égaliseur graphique (GEQ)	605
À propos de l'utilisation d'un égaliseur paramétrique (PEQ)	606
À propos d'Automixer	607
Gestion des ressources DSP allouées au GEQ	608

Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via la section Selected Channel	610
Écran INSERT	612
L'écran MOUNT GEQ/PEQ s'affiche.	613
Fenêtre contextuelle GEQ ASSIGNMENT	614
Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via l'écran OVERVIEW	615
Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)	616
Utilisation de l'égaliseur 31BandGEQ	617
Écran GEQ/PEQ EDIT (Édition GEQ/PEQ)	619
Utilisation de l'égaliseur Flex15GEQ	621
Utilisation de l'égaliseur 8BandPEQ	623
Écran GEQ/PEQ EDIT (Édition 8bandPEQ)	624
À propos d'Automixer	627
Principe d'utilisation de l'Automixer	628
Insertion de l'Automixer dans un canal	629
Écran GEQ RACK	630
Fenêtre contextuelle GEQ MOUNT (Montage en rack)	631
Écran GEQ RACK	632
Contrôle des paramètres de l'Automixer	633

Plug-ins 637

À propos des plug-ins	637
Utilisation des plug-ins	642
Page PLUG-IN RACK de l'écran de RACK&REC	643
Page PLUG-IN ALLOCATION (Assignation de plug-in) de l'écran de RACK&REC	644
Fenêtre contextuelle RACK MOUNT (Montage en rack)	646
Fenêtre contextuelle PLUG-IN ASSIGNMENT	647
Écran de plug-in	648
Contrôle des paramètres de plug-in	649
Contrôle des paramètres de plug-in REV-X	652
Contrôle des paramètres du SP2016	655
Contrôle des paramètres du plug-in VSS4HD	658
Page principale	658
Page Color (Couleurs)	661
Contrôle des paramètres du plug-in NonLin2	663

Commande des paramètres du plug-in Stereo Reverb Processor Y7 de Bricasti Design	665
Contrôle des paramètres du plug-in Analog Delay	667
Contrôle des paramètres du plug-in Max100	669
Contrôle des paramètres du plug-in Dual Phaser	670
Contrôle des paramètres du plug-in Vintage	672
Contrôle des paramètres du plug-in H3000 Live	673
Contrôle des paramètres du plug-in Rupert EQ 773	675
Contrôle des paramètres du plug-in Rupert EQ 810	676
Contrôle des paramètres du plug-in Portico 5033	678
Contrôle des paramètres du plug-in EQ-1A	679
Contrôle des paramètres du plug-in Equalizer601	680
Contrôle des paramètres du plug-in Dynamic EQ	682
Contrôle des paramètres du plug-in Dynamic EQ4	685
Contrôle des paramètres du plug-in Rupert Comp 754	687
Contrôle des paramètres du plug-in Rupert Comp 830	690
Contrôle des paramètres du plug-in Portico 5043	692
Contrôle des paramètres du plug-in Portico 5045	694
Contrôle des paramètres du plug-in U76	695
Contrôle des paramètres du plug-in Opt-2A	696
Contrôle des paramètres du plug-in Comp276	697
Contrôle des paramètres du plug-in Buss Comp 369	698
Contrôle des paramètres du plug-in MBC4	702
Contrôle des paramètres du plug-in DaNSe	705
Contrôle des paramètres du plug-in P2MB	707
Contrôle des paramètres du plug-in OpenDeck	710
Utilisation de la fonction Tap Tempo	712
Synchronisation des effets et du tempo	715

Enregistrement 717

Enregistreur USB à 2 pistes	717
Enregistrement de données audio sur un lecteur flash USB	718
Écran RECORDER	722
Reproduction de fichiers audio depuis un lecteur flash USB	725

Écran RECORDER	727
Motif du mode de reproduction	729
Édition de la liste de titres	730
Écran RECORDER	732
Enregistrement multipiste et étalonnage de son virtuel	733
Flux du signal lors d'un étalonnage de son virtuel (VSC)	736
Parcours du signal de l'enregistreur sur mémoire USB	737
Affectation des canaux aux entrée/sortie de l'enregistreur	738
Écran RECORDER	739
Fenêtre contextuelle INPUT PATCH (Assignation d'entrée)	741
Fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH (Assignation de sortie)	742
Étalonnage de son virtuel	743
À propos de Dante	744
Assignation de l'enregistrement multipiste et l'étalonnage de son virtuel	745
Écran RECORDING PATCH	746
Enregistrement ou reproduction à l'aide d'un logiciel DAW installé sur l'ordinateur	748
Configuration de Dante Accelerator	749
Configuration de Dante Virtual Soundcard	750
Configuration de Dante Controller	751
Configuration du logiciel DAW	752
Enregistrement et reproduction audio	753
NUENDO Live	754
Écran NUENDO Live SETUP	755
Écran NUENDO Live	758
Mémoire de scènes	760
<hr/>	
À propos du schéma conceptuel de la mémoire	760
À propos des mémoires de scènes	762
Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY	765
Stockage de scènes (Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY)	767
Écran SCENE STORE	769
Suggestion automatique des numéros et des noms de scène	771

Mise à jour de scènes (Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY)	772
Rappel de scènes (Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY)	773
Champ SCENE	775
Stockage de scènes (Utilisation de l'écran SCENE LIST)	776
Écran SCENE LIST	778
Rappel de scènes (Utilisation de l'écran SCENE LIST)	780
Utilisation des touches USER DEFINED pour rappeler une scène (fonction Direct Recall)	781
Tri des mémoires de scènes	784
Écran SCENE LIST	785
À propos de la modification des mémoires de scènes	787
Suppression d'une scène (DELETE)	788
Duplication d'une scène (DUPLICATE)	789
Modification du numéro et du titre de scène (RENAME)	790
À propos de la fonction Focus	791
Utilisation de la fonction Focus	792
Champ FOCUS	794
Fenêtre contextuelle SETUP SCENE (FOCUS)	795
Utilisation de la fonction Fade	799
Champ FADE TIME	800
Fenêtre contextuelle SCENE SETUP (FADE TIME)	801
Émission en sortie d'un signal de contrôle vers un périphérique externe en tandem avec un rappel de scène (GPI OUT)	802
Champ GPI	804
Reproduction d'un fichier audio en tandem avec le rappel de scène (PLAYBACK LINK)	805
Champ PLAYBACK LINK (Liaison de reproduction)	807
Fenêtre contextuelle PLAYBACK LINK (Liaison de reproduction)	808
Utilisation de la fonction Global Paste	809
Écran GLOBAL PASTE	811
Écran GLOBAL PASTE PARAMETERS	813
À propos de la fonction Recall Safe	817
Utilisation de la fonction Recall Safe	818
Écran RECALL SAFE (Rappel sécurisé)	819

Création d'une liste d'événements	822
Écran EVENT LIST (Liste d'événements)	823
Alignement automatique des événements	826
Fenêtre contextuelle EVENT LIST EDIT (Modification de la liste d'événements)	827
Utilisation de la fonction MANUAL pour rappeler des scènes dans une liste d'événements	828
Écran EVENT LIST (Liste d'événements)	829
À propos de la fonction Isolate	830
Utilisation du mode Preview	831
Utilisation du mode Preview (Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY)	832
Utilisation du mode Preview (Utilisation de l'écran SCENE LIST)	833
À propos des fonctions en mode Preview	834
 OVERLAY	 836
<hr/>	
À propos de la fonction Overlay	836
Section Selected Channel (OVERLAY)	837
Commande de la fonction Overlay à l'aide des touches et des boutons du panneau supérieur	841
Commande de la fonction Overlay depuis l'écran tactile	842
Écran OVERLAY SETTING (Réglage de superposition)	843
Exemple d'indication sur le panneau ou l'écran tactile en cas d'activation de la fonction Overlay	845
 Fichier	 846
<hr/>	
SAVE/LOAD	846
Données gérées par un fichier de réglages	847
Enregistrement des réglages de la série RIVAGE PM sur un lecteur flash USB	849
Écran SAVE SELECT (Sélection de l'enregistrement)	851
Chargement d'un fichier depuis un lecteur flash USB	854
Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement)	857
Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement)	859
Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement)	860
À propos du chargement	863

Édition des fichiers sauvegardés sur un lecteur flash USB	864
Fenêtre contextuelle SAVE/LOAD	865
Tri de fichiers et édition des noms/commentaires de fichiers	867
Boutons de tri situés en haut de la liste des fichiers	868
Copie et collage d'un fichier	869
Suppression d'un fichier	870
Création d'un répertoire	871
Exportation d'un fichier CSV	872
Fenêtre contextuelle CSV EXPORT/IMPORT (Importation/exportation CSV) .	874

Mode Theatre (Théâtre) 875

Mode Theatre (Théâtre)	875
Comment configurer les réglages du mode Theatre (Théâtre)	876
Comment configurer les réglages du mode Theatre (Théâtre) pour les moteurs DSP	878
Écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) (mode Theatre (Théâtre))	879
Indicateurs ajoutés en mode Theatre	880
Écran OVERVIEW	881
Comment configurer les réglages de la fonction ACTOR LIBRARY (Bibliothèque d'acteurs)	882
Écran ACTOR LIBRARY (Bibliothèque d'acteurs)	883

Commande AFC IMAGE 885

Réglages AFC IMAGE	885
Écran NETWORK : onglet IMMERSIVE SOUND	886
Écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné)	888
Fenêtre contextuelle IMMERSIVE SOUND (1CH)	889
Fenêtre contextuelle IMMERSIVE SOUND (OBJ1-36, OBJ37-72, OBJ73-108, OBJ109-128)	890
Champ AFC IMAGE	891

Configuration utilisateur 892

Réglages de préférences	892
SURFACE SETTINGS1	893

SURFACE SETTINGS2	895
SCREEN SETTINGS (Réglages de l'écran)	898
MISC (Divers)	900
Section Channel Strip : Utilisation des touches [1]/[2] de la section CUSTOM (CS-R10, CSD-R7)	901
Section Channel Strip : Utilisation des touches [CUSTOM] (CS-R5, CS-R3)	902
Banques de faders personnalisés et faders principaux	903
Fenêtre contextuelle CUSTOM FADER BANK	905
Section USER DEFINED KNOBS (boutons définis par l'utilisateur)	907
Affectation d'une fonction à un bouton USER DEFINED	908
Fenêtre contextuelle USER DEFINED KNOBS (Boutons définis par l'utilisateur)	910
Fonctions pouvant être assignées aux boutons USER DEFINED	911
Section Channel Strip (Bande de canaux)	915
Affectation d'une fonction à un encodeur de la bande de canaux	918
Utilisation de la section USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur) (CS-R10, CSD-R7)	921
Utilisation de la section USER DEFINED KEYS (CS-R5, CS-R3)	922
Affectation d'une fonction à une touche USER DEFINED	925
Modification du contenu affiché pour les touches USER DEFINED	926
Fenêtre contextuelle USER DEFINED KEYS	927
Fenêtre contextuelle USER DEFINED KEY LABEL (Étiquette de la touche définie par l'utilisateur) (CS-R10, CSD-R7)	930
Fenêtre contextuelle USER DEFINED KEY LABEL (Étiquette de la touche définie par l'utilisateur) (CS-R5, CS-R3)	931
Fonctions pouvant être assignées aux touches USER DEFINED	932
Utilisation de la fonction Alternate (Alternative)	943
MIDI/GPI	944
À propos de MIDI	944
Réglages MIDI de base	945
Fenêtre MIDI/GPI (page MIDI SETUP)	947
Fenêtre contextuelle MIDI SETUP (Configuration MIDI SETUP)	949
Utilisation des changements de programme pour le rappel de scène	950
Fenêtre MIDI/GPI (page PROGRAM CHANGE)	953

Fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE (Changement de programme MIDI)	954
Utilisation des changements de commande pour contrôler les paramètres	956
Fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE (Changement de programme MIDI)	958
Fenêtre contextuelle MIDI/GPI (Page CONTROL CHANGE)	959
À propos de GPI	960
Utilisation de GPI IN	962
Page GPI	964
Utilisation de GPI OUT	965
Page GPI	967
Utilisation de FADER START (Démarriage fader)	968
Page FADER START	969
Code temporel	971
Fonctions GPI OUT	972

Entretien 973

Version du microprogramme	973
Mises à jour des microprogrammes	974
Réglage des faders	975
Réglage du point de détection des panneaux à écran tactile (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)	977
Réglage du point de détection des panneaux à écran tactile (CS-R5, CS-R3)	979
Réinitialisation de l'unité sur les réglages d'usine par défaut	981
Page INITIALIZATION	983
Réglage du gain d'entrée/sortie	984
Page PORT TRIM (Réglage précis des ports)	985
Journal système	986
Page SYSTEM LOG	988
Vidage du système (CS-R10, CS-R10, CSD-R7)	989
DSP-RX INFORMATION	990

État de la console 991

Réglage de la date et l'heure de l'horloge interne	991
---	------------

Fenêtre contextuelle DATE/TIME	993
Réglages de panneau	994
Réglage de la luminosité des écrans tactiles, des voyants DEL, des affichages de noms de canaux et des témoins	994
Verrouillage de la console	996
Fenêtre contextuelle PASSWORD	998
Déverrouillage de la console	999
Spécification de l'image de l'écran CONSOLE LOCK	1000
Configuration de RIVAGE PM Editor et de RIVAGE PM StageMix	1001
À propos de RIVAGE PM Editor	1001
Contrôle/fonctionnement en ligne	1002
Écran de démarrage de PM Editor	1006
Édition hors ligne	1007
Synchronisation des données de mixage éditées	1009
Opération à l'écran de RIVAGE PM Editor	1011
À propos des écrans RIVAGE PM Editor	1013
Manipulation des faders dans l'écran METER (plein écran) (RIVAGE PM Editor)	1015
Enregistrement et chargement d'un fichier (RIVAGE PM Editor)	1016
Réinitialisation de PM Editor	1017
À propos de RIVAGE PM StageMix	1018
Réglages réseau pour la surface de contrôle	1019
Réglages réseau sur l'iPad	1021
Messages	1022
Messages	1022
Messages à l'écran	1030

À propos des manuels pertinents

À propos des manuels pertinents

Les manuels relatifs au RIVAGE PM sont organisés de la manière décrite ci-après.

Manuels papier

[Guide de configuration du système RIVAGE PM10](#)

[Guide de configuration du système RIVAGE PM7](#)

Ce guide présente une vue d'ensemble de la série RIVAGE PM et explique les différentes étapes de la mise en place du système, depuis la connexion des périphériques jusqu'à la production de sons.

[Manuels propres aux différents périphériques](#)

Les manuels se rapportant à différents périphériques décrivent les noms des composants et les fonctions ayant trait à ces derniers.

Chaque manuel est livré avec le périphérique correspondant.

Manuels en ligne

Fonctions détaillées de la série RIVAGE PM (ce document)

Ce guide fournit une explication détaillée des écrans et des fonctions qui s'affichent sur la surface de contrôle et sur la console de mixage numérique.

La section de présentation vise principalement à fournir une vue d'ensemble de la série RIVAGE PM en expliquant les concepts nécessaires à la bonne compréhension de son fonctionnement.

La section des opérations détaille les procédures et les opérations spécifiques.



Manuel d'installation de RIVAGE PM Editor

Ce guide décrit les modalités d'installation du logiciel RIVAGE PM Editor.



RIVAGE PM StageMix Mode d'emploi

Ce manuel décrit le fonctionnement de l'application iPad destinée à contrôler à distance le système de la série RIVAGE PM.

NOTE

Tous les manuels sont disponibles au téléchargement depuis le site Web de Yamaha. Au besoin, vous pouvez consulter les informations les plus récentes relatives à ces manuels, accessibles en continu sur le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante :

<https://download.yamaha.com/>

Structure des composants

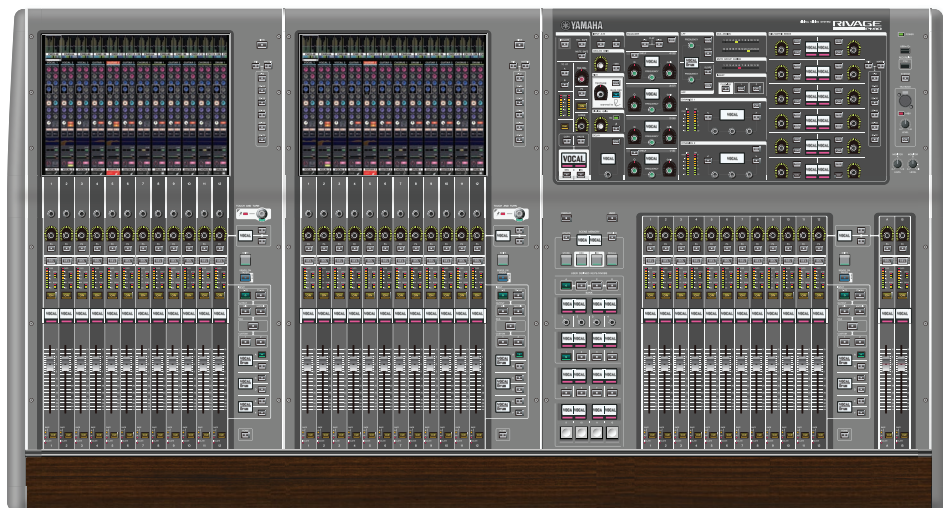
Surface de contrôle

La surface de contrôle CSE-R10 permet de contrôler toutes les fonctions du moteur DSP. Toutes les opérations de signal audio, telles que le mixage et le routage, les fonctions de mémoire et les réglages du système peuvent être contrôlées. Les fonctionnalités disponibles sont les suivantes :

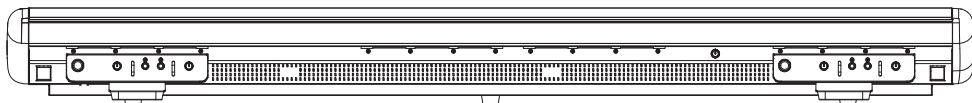
- Total de 38 faders (12 canaux x 3 panneaux + 2 canaux) sur CS-R10 et CS-R5
- Total de 26 faders (12 canaux x 2 panneaux + 2 canaux) sur CS-R10-S
- Section Selected Channel complète, qui hérite des caractéristiques traditionnelles des consoles de mixage numériques Yamaha
- Interface utilisateur conviviale grâce à un fonctionnement tactile sur le grand écran à cristaux liquides
- Equipé de prises d'entrée et de sortie audio (Local I/O) pour connecter un équipement externe ou un lecteur de CD, ainsi que des connecteurs d'E/S de commande (MIDI/GPI) pour contrôler des appareils externes
- Une fonction d'enregistreur USB à deux pistes, qui rend possibles l'enregistrement en direct et la reproduction de musique de fond et d'effets sonores sans équipement supplémentaire
- Deux blocs d'alimentation intégrés, assurant la redondance de l'alimentation

CS-R10

Panneau supérieur



Panneau avant



Panneau arrière



Structure des composants > Surface de contrôle

Liste des prises

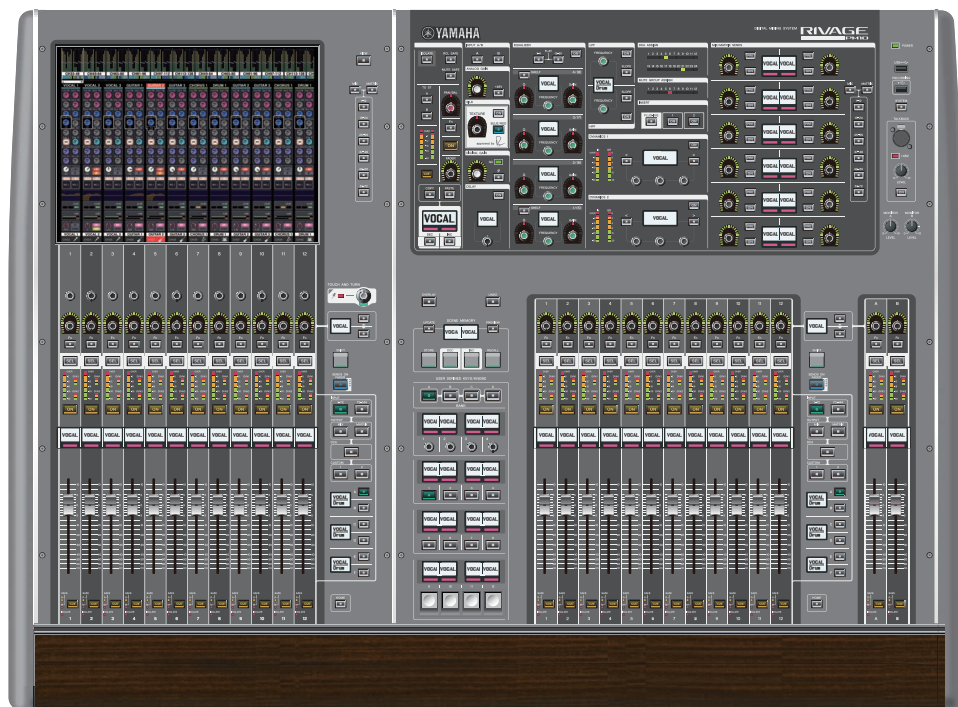
Prise	Connecteur	Nombre de prises
OMNI IN (ANALOG)	Type XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Type XLR-3-32	8
AES/EBU IN	Type XLR-3-31	4
AES/EBU OUT	Type XLR-3-32	4
TO ENGINE (Réseau de la console)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	4 (avant)
TALKBACK	Type XLR-3-31	1
USB	TYPE USB A	1 (en haut) 3 (à l'arrière)
RECORDING	TYPE USB A	1
GPI	D-Sub 25P (femelle)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	Type XLR-4-31	4
AC INLET	Type V-Lock	2

Liste des logements

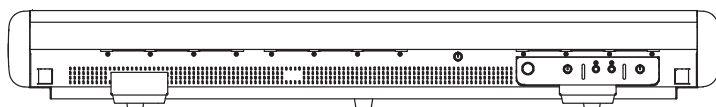
Logement	Nombre
MY CARD SLOT	2

CS-R10-S

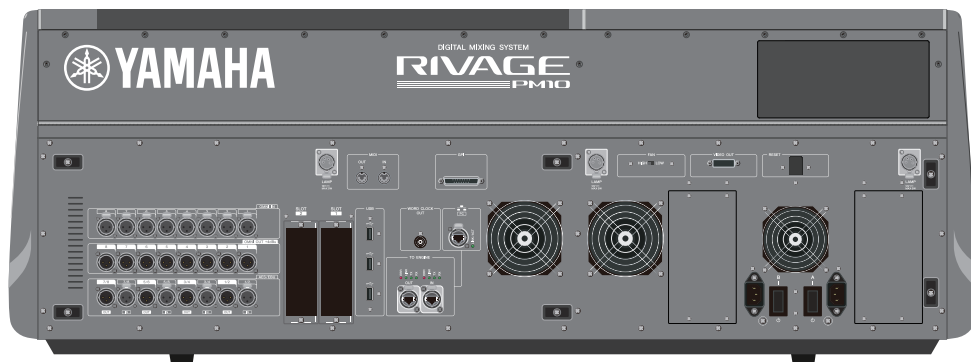
Panneau supérieur



Panneau avant



Panneau arrière



Structure des composants > Surface de contrôle

Liste des prises

Prise	Connecteur	Nombre de prises
OMNI IN (ANALOG)	Type XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Type XLR-3-32	8
AES/EBU IN	Type XLR-3-31	4
AES/EBU OUT	Type XLR-3-32	4
TO ENGINE (Réseau de la console)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	2 (avant)
TALKBACK	Type XLR-3-31	1
USB	TYPE USB A	1 (en haut) 3 (à l'arrière)
RECORDING	TYPE USB A	1
GPI	D-Sub 25P (femelle)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	Type XLR-4-31	3
AC INLET	Type V-Lock	2

Liste des logements

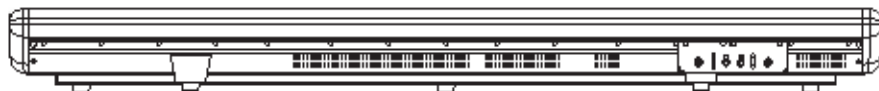
Logement	Nombre
MY CARD SLOT	2

CS-R5

Panneau supérieur



Panneau avant



Panneau arrière



Structure des composants > Surface de contrôle

Liste des prises

Prise	Connecteur	Nombre de prises
OMNI IN (ANALOG)	Type XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Type XLR-3-32	8
AES/EBU IN	Type XLR-3-31	2
AES/EBU OUT	Type XLR-3-32	2
TO ENGINE (Réseau de la console)	etherCON CAT5e	2
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	2 (avant)
USB	TYPE USB A	1 (en haut) 3 (à l'arrière)
RECORDING	TYPE USB A	1
GPI	D-Sub 25P (femelle)	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	Type XLR-4-31	3
AC INLET	Type V-Lock	2

Liste des logements

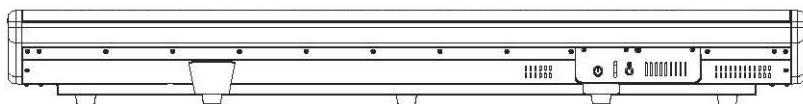
Logement	Nombre
MY CARD SLOT	2

CS-R3

Panneau supérieur



Panneau avant



panneau arrière



Structure des composants > Surface de contrôle

Panneau arrière

Prise	Connecteur	Nombre de prises
OMNI IN (ANALOG)	Type XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Type XLR-3-32	8
TO ENGINE (Réseau de la console)	etherCON CAT5e	2
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	1 (avant)
USB	TYPE USB A	1 (en haut) 3 (à l'arrière)
RECORDING	TYPE USB A	1
GPI	D-Sub 25P (femelle)	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	Type XLR-4-31	2
AC INLET	Type V-Lock	2

Liste des logements

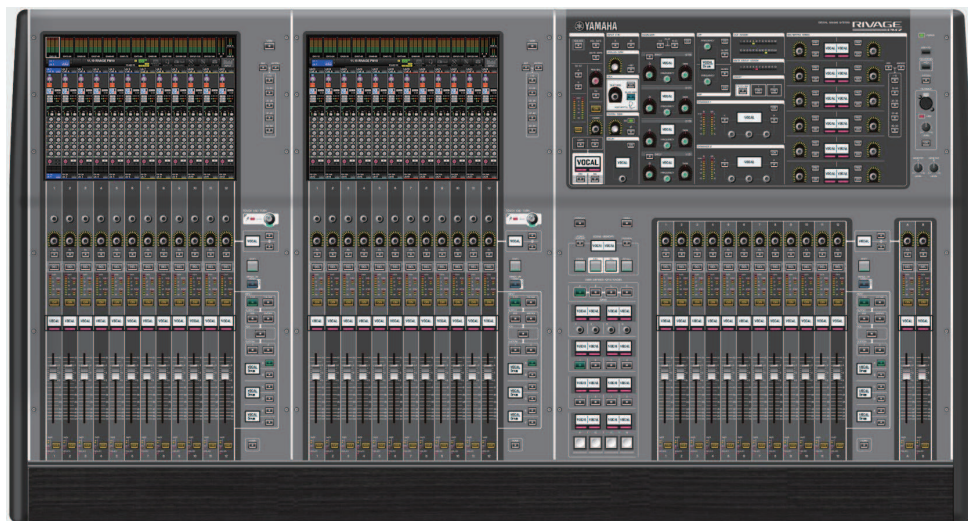
Logement	Nombre
MY CARD SLOT	2

Console de mixage numérique

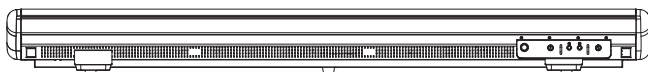
Toutes les opérations de signal audio, telles que le mixage et le routage, les fonctions de mémoire et les réglages du système peuvent être contrôlés. Cet appareil intègre également un moteur DSP capable de gérer 120 entrées, 60 bus de mixage, 24 bus matriciels et 2 canaux stéréo de traitement audio.

CSD-R7

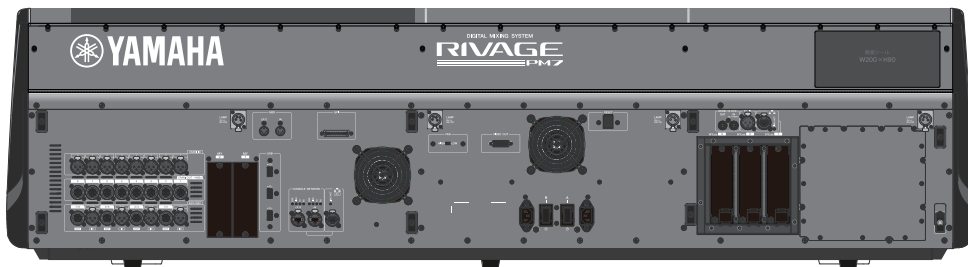
Panneau supérieur



Panneau avant



Panneau arrière



Liste des prises

Prise	Connecteur	Nombre de prises
OMNI IN (ANALOG)	Type XLR-3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	Type XLR-3-32	8

Prise	Connecteur	Nombre de prises
AES/EBU IN	Type XLR-3-31	4
AES/EBU OUT	Type XLR-3-32	4
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	2 (avant)
TALKBACK	Type XLR-3-31	1
USB	TYPE USB A	1 (en haut) 3 (à l'arrière)
RECORDING	TYPE USB A	1
GPI	D-Sub 25P (femelle)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
TC IN	Type XLR-3-31	1
LAMP	Type XLR-4-31	4
AC INLET	Type V-Lock	2

Liste des logements

Logement	Nombre
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	3

À propos des logements pour cartes HY

Les logements 1 – 3 pour cartes HY ont tous 256 entrées/sorties. Une carte réseau TWINLANe fonctionnera exclusivement dans le logement 1 pour cartes HY. La fonction d'enregistrement multipiste fonctionnera exclusivement dans le logement 3 pour cartes HY.

À propos de RIVAGE PM Editor

Ce logiciel d'application permet d'accéder aux mêmes fonctions que celles offertes par la surface de contrôle. Vous pouvez utiliser un ordinateur pour effectuer des modifications hors ligne en préparant à l'avance les réglages de la série RIVAGE PM, puis contrôler et ajuster ces réglages (contrôle/fonctionnement en ligne). Vous pouvez brancher un ordinateur équipé du logiciel RIVAGE PM Editor (appelé PM Editor par la suite dans ce manuel) à un moteur DSP ou à une surface de contrôle. En connectant l'ordinateur au moteur DSP, vous commandez l'ensemble du système sans recourir à la surface de contrôle. Par conséquent, en cas de problème sur la surface de contrôle, vous avez toujours la possibilité de vous servir de l'ordinateur comme d'un dispositif de sauvegarde.

Les détails relatifs au logiciel sont disponibles sur le site Web Yamaha Pro Audio, à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/>

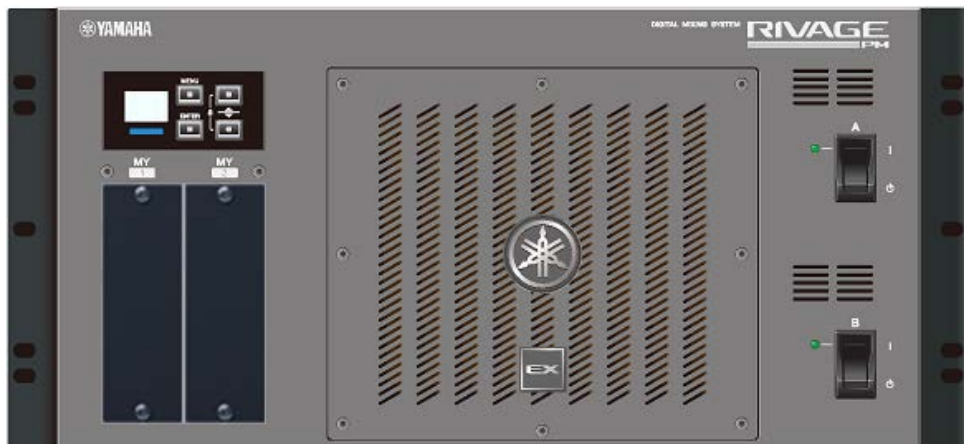
Pour plus d'informations sur les modalités de téléchargement et d'installation de PM10 Editor et sur ses différents réglages, consultez le site Web indiqué ci-dessus ou reportez-vous au manuel d'installation fourni avec le logiciel téléchargé.

Moteur DSP

Un moteur DSP exécute tous les traitements audio de la série RIVAGE PM, tels que le mixage et les plug-ins. Il dispose de quatre logements pour cartes HY et deux logements pour cartes MY ainsi que des connecteurs d'entrée/sortie de commande pour un équipement externe. Ses deux blocs d'alimentation intégrés fournissent une alimentation redondante.

DSP-R10, DSP-RX, DSP-RX-EX

Panneau avant



* Le DSP-RX ne dispose pas du logo EX qui est fixé en bas et au centre du panneau avant du DSP-RX-EX.

Panneau arrière



Liste des prises

Prise	Connecteur	Nombre de prises
TO CONSOLE (Réseau de la console)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
TC IN	Type XLR-3-31	1
GPI	D-Sub 25P (femelle)	1
REMOTE	D-Sub 9P (mâle)	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	Type V-Lock	2

Liste des logements

Logement	Nombre
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	4

À propos des logements pour cartes HY

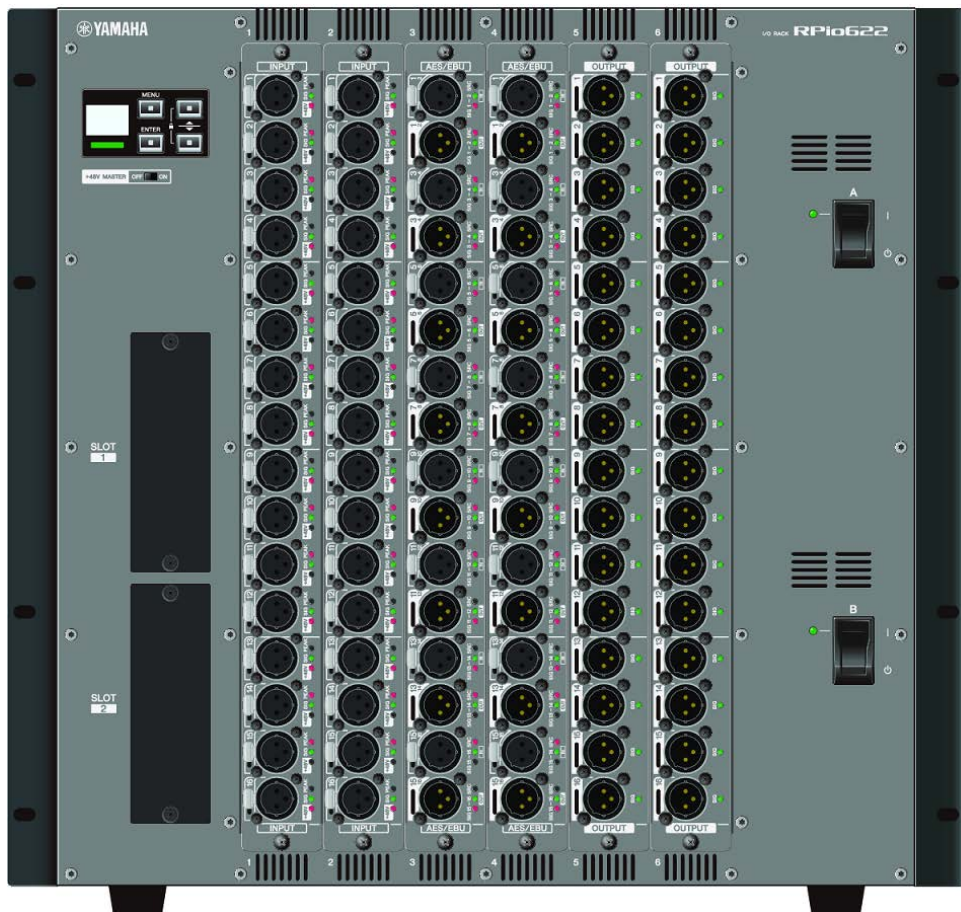
Les logements 1 – 4 pour cartes HY ont tous 256 entrées/sorties. Une carte réseau TWINLANE fonctionnera exclusivement dans le logement 1 ou 2 pour cartes HY. La fonction d'enregistrement multipiste fonctionnera exclusivement dans le logement 4 pour cartes HY.

Rack d'E/S

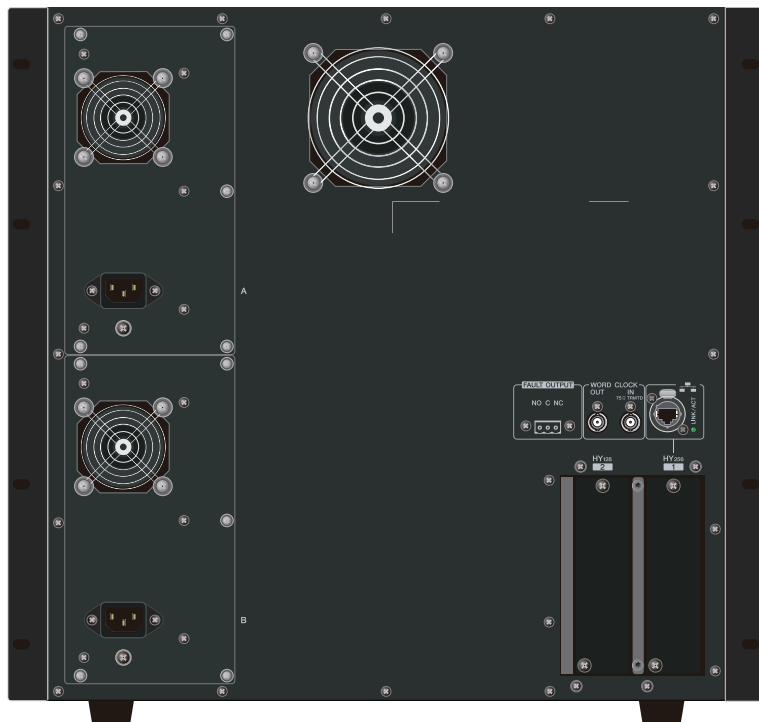
Ceci est un rack d'E/S pour l'entrée/sortie de signaux audio analogiques et de signaux audio numériques de différents formats, dont AES/EBU vers et depuis le moteur DSP via une carte réseau TWINLANe installée dans le logement 1 de la carte HY. Ses deux blocs d'alimentation intégrés fournissent une alimentation redondante.

RPio622

Panneau avant



Panneau arrière



Liste des prises

Prise	Connecteur	Nombre de prises
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	Type V-Lock	2

Liste des logements

Logement	Nombre
RY CARD SLOT	6
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	2

À propos des logements pour cartes HY

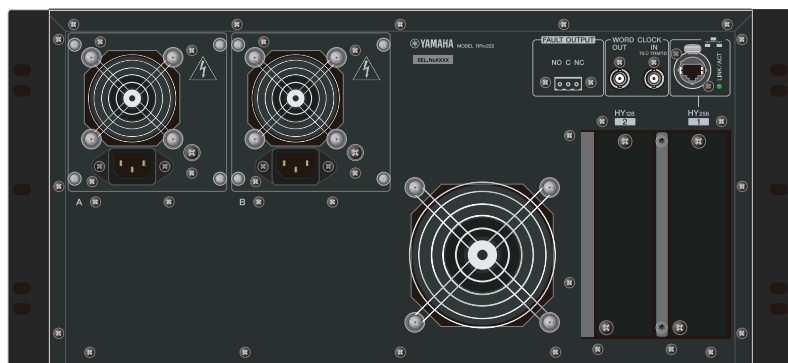
Sur le rack d'E/S, le logement 1 de la carte HY est exclusivement réservé aux cartes réseau TWINLANE. Le logement 2 pour cartes HY est réservé à Dante/MADI. Le logement 1 de la carte HY comprend 256 entrées/sorties et le logement 2 de la carte HY dispose de 128 entrées/sorties.

RPio222

Panneau avant



Panneau arrière



Liste des prises

Prise	Connecteur	Nombre de prises
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK	etherCON CAT5	1
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	Type V-Lock	2

Liste des logements

Logement	Nombre
RY CARD SLOT	2
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	2

À propos des logements pour cartes HY

Sur le rack d'E/S, le logement 1 de la carte HY est exclusivement réservé aux cartes réseau TWINLANe. Le logement 2 pour cartes HY est réservé à Dante/MADI. Le logement 1 de la carte HY comprend 256 entrées/sorties et le logement 2 de la carte HY dispose de 128 entrées/sorties.

Cartes RY

Les cartes RY sont des cartes d'entrée/sortie 16 canaux. Elles prennent en charge 16 canaux d'entrée/sortie indépendamment de la fréquence d'échantillonnage.

■ Carte d'entrée micro/ligne (RY16-ML-SILK)

Cette carte d'entrée micro/ligne à 16 canaux dispose d'un nouveau préampli micro analogique combiné avec le traitement Silk de Rupert Neve Designs. Pour des informations supplémentaires sur le traitement Silk, reportez-vous à « [Section de l'unité d'E/S des canaux d'entrée](#) » (p.350).



■ Carte de sortie analogique (RY16-DA)

Il s'agit d'une carte de sortie analogique à 16 canaux. Les commutateurs de réglage de niveau autorisent un niveau de sortie maximal compris entre +15 dBu, +18 dBu et +24 dBu pour chaque canal. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de la carte.



■ Carte d'entrée/sortie AES/EBU (RY16-AE)

Cette carte d'entrée/sortie numérique au format AES/EBU prend en charge 16 canaux en entrée/sortie. Ses entrées et sorties sont toutes dotées d'une fonction intégrée de conversion du taux d'échantillonnage. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de la carte.



Carte HY

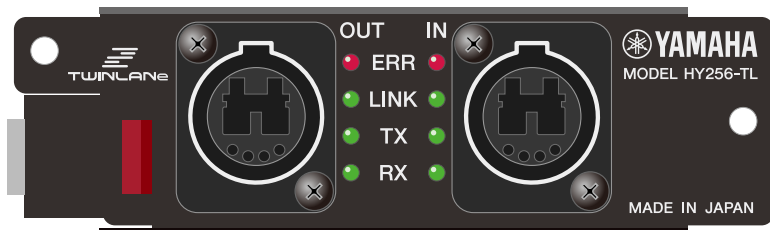
Les cartes HY permettent de transférer simultanément les signaux audionumériques et les signaux de contrôle de plusieurs canaux.

■ Carte d'interface TWINLANE

Cette carte d'interface qui dispose de 256 entrées/sorties est compatible avec TWINLANE, le protocole du réseau de transfert audio propriétaire de Yamaha.

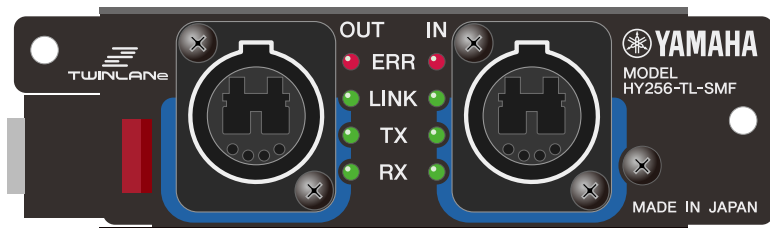
HY256-TL

Elle utilise des câbles à fibres optiques multimodes, tels que Neutrik opticalCON DUO, pour assurer la transmission entre des périphériques séparés d'une distance allant jusqu'à 300 mètres.



HY256-TL-SMF

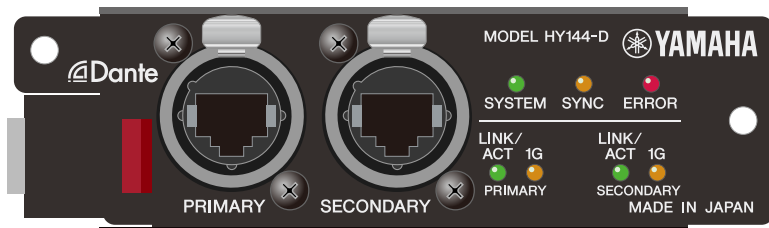
Elle utilise des câbles à fibres optiques monomodes, tels que Neutrik opticalCON DUO, pour assurer la transmission entre des périphériques séparés d'une distance allant jusqu'à 2 km.



■ Carte d'interface Dante

HY144-D

Cette carte d'interface prend en charge le protocole du réseau audio numérique Dante créé par Audinate. Elle autorise le transfert d'un total de 144 canaux de signaux audio sur une fréquence d'échantillonnage de 96 kHz. La transmission sur une distance allant jusqu'à 100 mètres est possible en utilisant un câble Ethernet de type CAT5e ou supérieur.



HY144-D-SRC

Cette carte d'interface comporte cinq options pour le mode SRC, que vous pouvez sélectionner selon vos besoins. Il s'agit d'une carte E/S numérique de 144 canaux utilisée pour un logement de carte HY prenant en charge le réseau audio numérique Dante.



■ Carte d'interface audio

HY128-MD

Cette carte d'interface audio transmet et reçoit jusqu'à 128 canaux d'entrée/128 canaux de sortie de signaux MADI. Elle prend en charge les connexions redondantes via deux lignes à fibres optiques et deux lignes coaxiales.



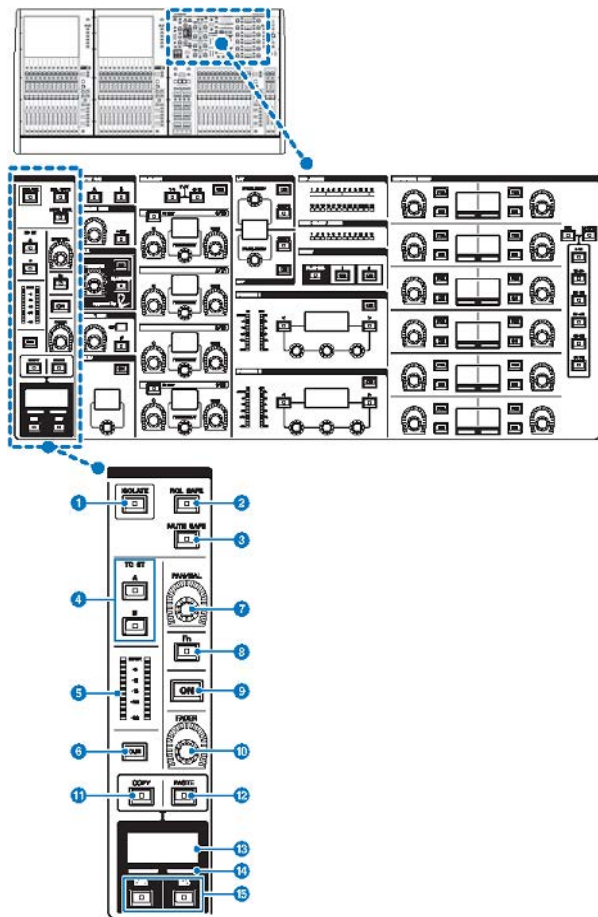
NOTE

- Reportez-vous au mode d'emploi fourni avec le périphérique hôte pour les détails concernant l'installation des cartes E/S.
- Pour plus de détails sur les réglages d'une carte E/S, reportez-vous au mode d'emploi y afférent.
- Pour obtenir les informations les plus récentes sur les cartes E/S pouvant être utilisées avec le système, visitez le site Web de Yamaha Pro Audio à l'adresse suivante :
 - <http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

Noms et fonctions des composants (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

Section Selected Channel

Cette section vous permet de régler les paramètres du canal actuellement sélectionné.



1 Touche [ISOLATE] (Isolement)

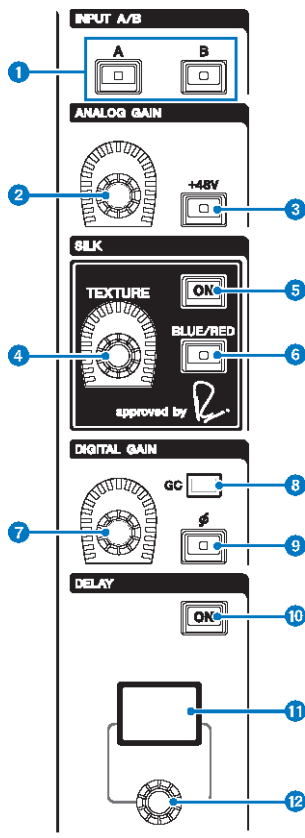
Active ou désactive la fonction Isolate (Isolement), La fonction Isolate (Isolement) permet de protéger le canal de toutes les opérations de rappel applicables aux scènes et aux bibliothèques. En outre, si le canal « isolé » appartient à n'importe quel groupe DCA ou groupe de mutes, ou à tout autre catégorie, le canal ne sera pas affecté par les commandes de ce groupe.

- 2 Touche [RCL SAFE] (Rappel sécurisé)**
Vous pouvez activer ou désactiver RECALL SAFE, qui protège certains paramètres de canal des opérations de rappel de scène.
- 3 Touche [MUTE SAFE] (Assourdissement sécurisé)**
Vous pouvez activer ou désactiver MUTE SAFE, qui protège le canal concerné des opérations d'assourdissement.
- 4 Touches [A]/[B] de la section TO ST (Vers stéréo)**
Activent/désactivent le signal envoyé depuis le canal vers le bus stéréo A ou B.
- 5 Indicateur de niveau à voyants DEL**
Affiche le niveau de signal du canal.
- 6 Touche [CUE]**
Permet de basculer entre les états d'activation/désactivation de l'envoi de cue de canal.
- 7 Bouton [PAN/BAL]**
Règle le balayage panoramique ou la balance du signal envoyé vers les bus stéréo.
- 8 Touche [Fn] (Fonction)**
Exécute la fonction préaffectée.
- 9 Touche [ON]**
Active ou désactive le canal.
- 10 Bouton [FADER]**
Règle le niveau du fader de canal.
- 11 Touche [COPY] (Copier)**
Copie un paramètre de canal.
- 12 Touche [PASTE] (Coller)**
Colle le paramètre de canal copié.
- 13 Afficheur de nom de canal**
Indique le numéro et le nom du canal, ainsi que le niveau du fader.
- 14 Indicateur de couleur de canal**
Indique la couleur du canal.
- 15 Touches [INC]/[DEC]**
Permettent de basculer entre les canaux pour modifier leurs paramètres.

INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY (Entrée/Gain analogique/SILK/Gain numérique/Retard)

INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY (Entrée/Gain analogique/SILK/Gain numérique/Retard)

Cette section vous permet de régler les paramètres du canal actuellement sélectionné.



- 1 Touches [A]/[B] de la section INPUT (Entrée)**
Activent la source d'entrée du canal d'entrée sélectionné.
- 2 Bouton [ANALOG GAIN]**
Règle le gain analogique du préampli micro.
- 3 Touche [+48V]**
Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V).
- 4 Bouton [TEXTURE] de la section SILK**
Ajuste l'intensité du traitement SILK.

Noms et fonctions des composants (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY (Entrée/
Gain analogique/SILK/Gain numérique/Retard)

5 Touche [ON] de la section SILK

Active ou désactive le paramètre SILK (Filtre passe-haut). Le traitement SILK s'applique à certains canaux spécifiques pour en dynamiser les parties correspondantes au sein du mixage ou à l'ensemble des canaux en vue d'ajouter de la profondeur et de la perspective au mixage global.

6 Touche [BLUE/RED] de la section SILK

Bascule entre deux réglages SILK (BLUE et RED) : « BLUE » pour la solidité et la puissance ; et « RED » pour l'énergie.

7 Bouton [DIGITAL GAIN]

Règle le gain numérique du canal.

8 Indicateur GC

S'allume en jaune lorsque le paramètre GC (GAIN COMPENSATION) est activé.

9 Touche Phase [Φ]

Inverse la phase du signal d'entrée.

10 Touche [ON] de la section DELAY

Active ou désactive le retard.

11 Afficheur DELAY (Retard)

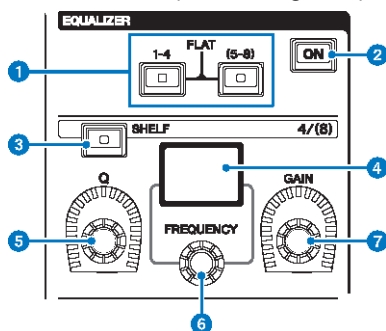
Indique la valeur de retard.

12 Bouton [DELAY] (Retard)

Règle la valeur de retard.

EQUALIZER (Égaliseur)

Cette section vous permet de régler les paramètres du canal actuellement sélectionné.



1 Touches [1-4]/[(5-8)] de la section EQUALIZER (Égaliseur)

Activent les bandes EQ pour lesquelles vous souhaitez effectuer les réglages. Appuyez simultanément sur les touches [1-4] et [5-8] pour régler le gain de toutes les bandes sur 0 (FLAT) (Plat).

2 Touche [ON] de la section EQUALIZER

Active ou désactive l'égaliseur.

3 Touche [SHELF] (Shelving) de la section EQUALIZER

Fait basculer le filtre de crête sur le filtre de type shelving.

4 Afficheur EQ

Indique les paramètres spécifiques à chaque bande EQ séparément.

5 Bouton [Q] (Largeur de bande) de la section EQUALIZER

Spécifie la valeur Q.

6 Bouton [FREQUENCY] (Fréquence) de la section EQUALIZER

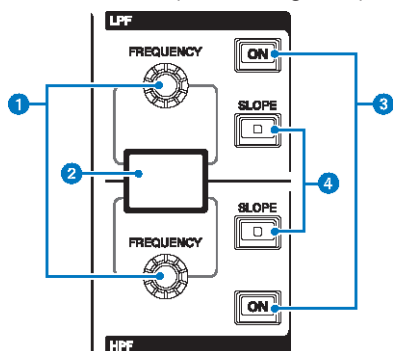
Règle la fréquence.

7 Bouton [GAIN] de la section EQUALIZER

Règle le gain.

LPF/HPF (Filtre passe-bas/Filtre passe-haut)

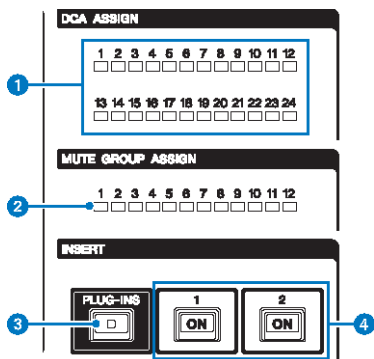
Cette section vous permet de régler les paramètres du canal actuellement sélectionné.



- 1 Boutons [FREQUENCY] de la section LPF/HPF (Filtre passe-bas/Filtre passe-haut)**
Spécifient la fréquence de coupure des filtres LPF et HPF.
- 2 Afficheur LPF/HPF**
Indique les réglages des filtres LPF et HPF.
- 3 Touches [ON] de la section LPF/HPF**
Activent/désactivent les filtres LPF et HPF.
- 4 Touches [SLOPE] (Pente) de la section LPF/HPF**
Activent les réglages de pente des filtres LPF et HPF.

DCA/MUTE/INSERT (DCA/Mutes/Insertion)

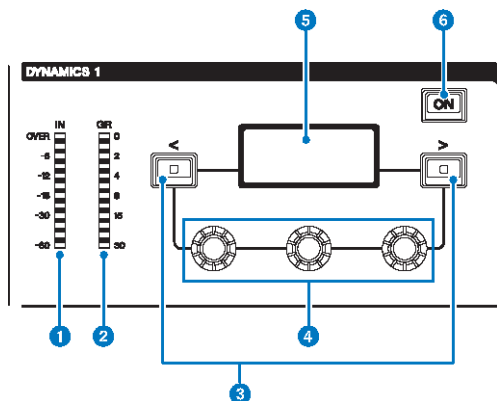
Cette section vous permet de régler les paramètres du canal actuellement sélectionné.



- 1 Voyants DEL de la section DCA ASSIGN (Affectation DCA)**
Indiquent les DCA affectés.
- 2 Voyants DEL de la section MUTE GROUP ASSIGN (Affectation de groupe de mutes)**
Indiquent les groupes de mutes affectés.
- 3 Touche [PLUG-INS] de la section INSERT (Insertion)**
Permet de rappeler l'écran de réglage des paramètres des plug-ins insérés.
- 4 Touches [ON] de la section INSERT 1/2**
Activent ou désactivent INSERT1 et INSERT2.

DYNAMICS

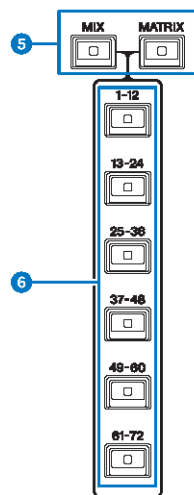
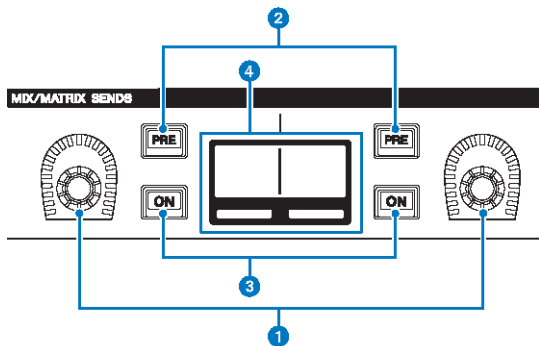
Cette section vous permet de régler les paramètres du canal actuellement sélectionné.



- 1 Voyants DEL de la section IN (Entrée) des sections DYNAMICS 1/2**
Indiquent le niveau d'entrée des dynamiques.
- 2 Voyants DEL de la section GR (Réduction de gain) des sections DYNAMICS 1/2**
Indiquent le niveau de réduction de gain appliqué aux dynamiques.
- 3 Touches [<|>] de la section DYNAMICS 1/2**
Activent les paramètres indiqués sur l'afficheur DYNAMICS.
- 4 Boutons de réglage des sections DYNAMICS 1/2**
Règlent les paramètres indiqués sur l'afficheur DYNAMICS.
- 5 Afficheur des sections DYNAMICS 1/2**
Affiche les paramètres de dynamiques.
- 6 Touche [ON] des sections DYNAMICS 1/2**
Active ou désactive les dynamiques.

MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)

Cette section vous permet de régler les paramètres du canal actuellement sélectionné.



1 Boutons MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)

Règle le niveau d'envoi vers le bus correspondant.

2 Touches [PRE] de la section MIX/MATRIX SENDS

Permettent de faire basculer le point d'envoi entre les positions PRE et POST. Lorsqu'une touche s'allume, le point d'envoi est défini sur PRE.

3 Touches [ON] de la section MIX/MATRIX SENDS

Activent ou désactivent le signal d'envoi vers le bus correspondant.

4 Afficheur MIX/MATRIX SENDS

Indique le bus correspondant.

Noms et fonctions des composants (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)

5 Touches [MIX]/[MATRIX] de la section MIX/MATRIX SENDS

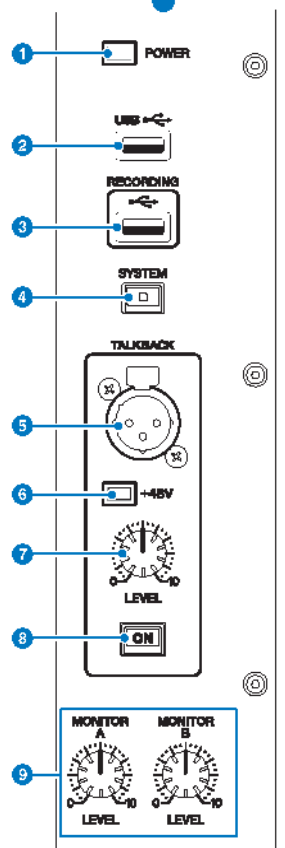
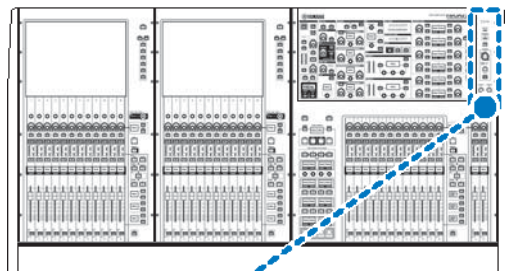
Activent le type de bus de destination de l'envoi.

6 Touches [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] de la section MIX/MATRIX SENDS

Sélectionnent une banque pour le bus de destination de l'envoi.

Section UTILITY (Utilitaire)

La section UTILITY est située sur le panneau supérieur.



1 **Voyant POWER (Alimentation)**

S'allume lorsque l'appareil est branché au secteur. Si les commutateurs d'alimentation A et B sont activés, ce voyant s'allumera en vert. Si l'un seulement des commutateurs d'alimentation A ou B est activé, ce voyant s'allumera en rouge. Si le système série RIVAGE PM n'est pas démarré, le voyant s'allumera en orange.

2 **Port USB**

Permet de connecter un périphérique USB (tel qu'une souris, un clavier ou un lecteur flash USB). Utilisez un lecteur flash USB pour stocker les données internes du système et charger les données ainsi stockées sur le système.

Format des lecteurs flash USB

Les formats FAT16 et FAT32 sont pris en charge.

Protection en écriture

Certains lecteurs flash USB disposent d'une protection en écriture qui empêche les données d'être accidentellement effacées. Si votre lecteur flash USB contient des données importantes, nous vous conseillons d'activer la fonction de protection en écriture pour prévenir tout effacement accidentel. Par ailleurs, pensez à vérifier que le dispositif de protection en écriture de votre lecteur flash USB est désactivé avant de sauvegarder des données sur ce dernier. Pour obtenir les informations les plus récentes sur les types de lecteurs flash USB pouvant être utilisés avec le système, consultez le site Web de Yamaha Pro Audio à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

AVIS

- Évitez de retirer le lecteur flash USB du connecteur USB ou de mettre l'unité hors tension lorsque celle-ci accède aux données, comme par exemple en cours d'enregistrement, de téléchargement ou de suppression de données. Cela pourrait endommager votre lecteur flash ou corrompre les données stockées sur l'unité ou sur le lecteur.

3 **Port RECORDING (Enregistrement)**

Permet de connecter un lecteur flash USB à des fins d'enregistrement ou de reproduction des fichiers audio. Les formats de fichier pris en charge comprennent les types WAV et MP3. Pour obtenir les informations les plus récentes sur les types de lecteurs flash USB pouvant être utilisés avec le système, consultez le site Web de Yamaha Pro Audio à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

4 **Touche [SYSTEM] (Système)**

Appuyez sur cette touche pour afficher les informations relatives au système série RIVAGE PM sur les écrans tactiles. Appuyez sur cette touche pendant plusieurs secondes pour désactiver la console. Veillez à arrêter l'unité avant de la mettre hors tension.

5 **Prise TALKBACK**

Ceci est une prise XLR-3-31 symétrique sur laquelle il est possible de brancher un micro d'intercom.

6 **Voyant +48V**

S'allume lorsque l'alimentation fantôme +48V est fournie à la prise TALKBACK.

7 **Bouton [LEVEL] (Niveau) de la section TALKBACK**

Règle le niveau d'entrée du micro connecté à la prise TALKBACK.

8 **Touche [ON] de la section TALKBACK**

Active ou désactive la fonction Talkback.

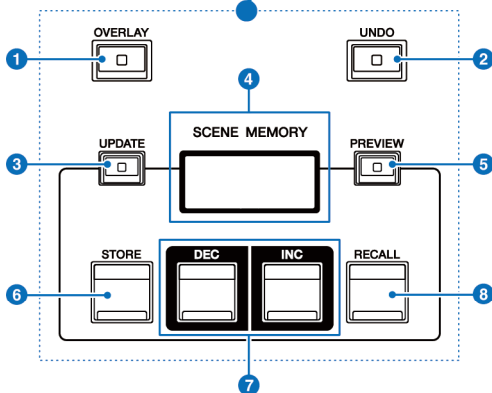
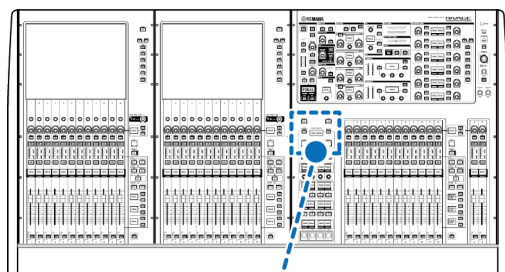
La fonction Talkback reste activée tant que vous maintenez cette touche enfoncée. Elle se désactive lorsque vous relâchez la touche.

9 **Boutons [LEVEL] des sections MONITOR A/B (Contrôle A/B)**

Règlent le niveau de sortie des signaux de contrôle.

Section SCENE MEMORY

La section, située sur le panneau supérieur, vous permet de contrôler les mémoires de scènes et les opérations de contrôle.



1 Touche [OVERLAY]

Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran OVERLAY SETTING. Appuyez sur la touche [SHIFT] et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur la touche [OVERLAY] pour activer ou désactiver la fonction Overlay. Lorsque la fonction Overlay est activée, appuyez sur la touche [OVERLAY] et maintenez-la enfoncée pour passer en mode d'édition de la fonction.

2 Touche [UNDO] (Annuler)

Annule l'opération de stockage, de rappel ou de mise à jour la plus récente. Après avoir annulé l'opération en appuyant sur la touche [UNDO], vous pouvez rétablir l'opération annulée en appuyant à nouveau sur la touche [UNDO].

NOTE

Vous ne pouvez pas annuler une opération pour stocker une nouvelle scène.

3 Touche [UPDATE] (Mettre à jour)

Met à jour les données de scène par écrasement de la scène actuellement sélectionnée (la plus récemment rappelée ou stockée) selon les données de mixage actuelles.

4 Afficheur SCENE MEMORY (Mémoire de scènes)

Indique la mémoire de scène sélectionnée.

5 Touche [PREVIEW] (Aperçu)

Active ou désactive le mode Preview (Aperçu).

6 Touche [STORE] (Stockage)

Mémorise les données de mixage actuelles dans la mémoire de scène sélectionnée.

7 Touches [INC]/[DEC]

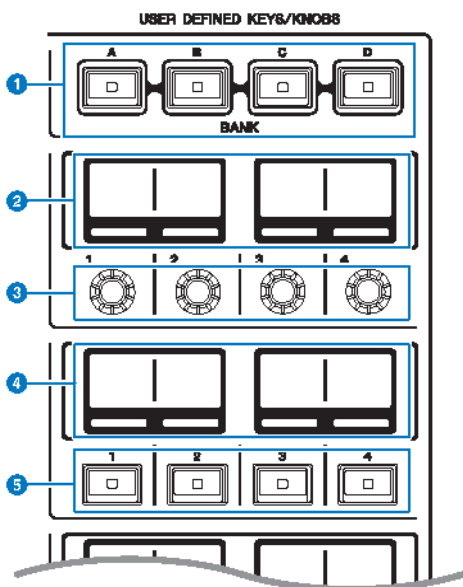
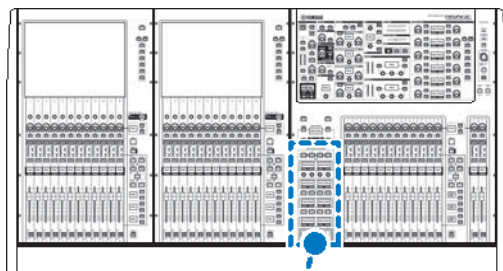
Sélectionnent le numéro de la scène que vous souhaitez stocker ou rappeler.

8 Touche [RECALL] (Rappel)

Permet de rappeler une scène stockée sur une mémoire de scènes.

Section USER DEFINED KEYS/KNOBS (Touches/boutons défini(e)s par l'utilisateur)

La section USER DEFINED KEYS/KNOBS est située sur le panneau supérieur.



- 1 Touches [A]/[B]/[C]/[D] de la section BANK (Banque) dans la section USER DEFINED KEYS/KNOBS**
Sélectionnent les banques ([A], [B], [C] ou [D]) correspondant respectivement aux boutons ou aux touches USER DEFINED.
- 2 Afficheurs USER DEFINED KNOBS (Boutons définis par l'utilisateur)**
Indiquent les fonctions attribuées aux différents boutons USER DEFINED.

Noms et fonctions des composants (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > Section USER DEFINED KEYS/KNOBS (Touches/boutons défini(e)s par l'utilisateur)

3 USER DEFINED KNOBS (Boutons définis par l'utilisateur) [1]/[2]/[3]/[4]

Commandent les fonctions affectées par l'utilisateur.

4 Afficheurs USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur)

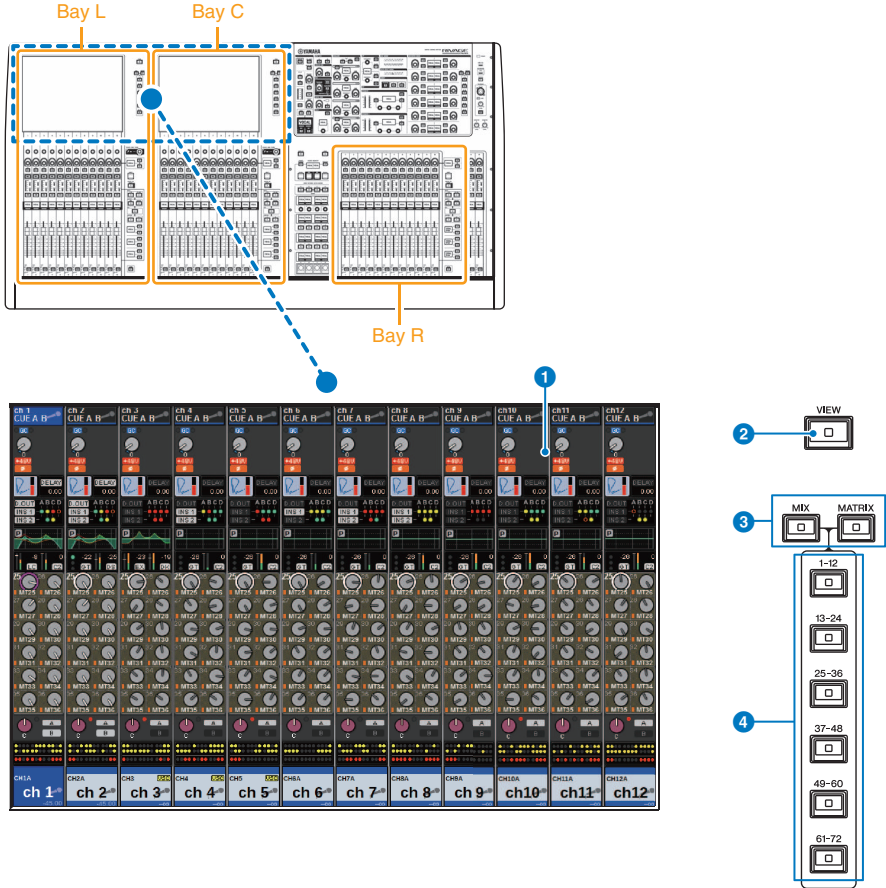
Indiquent les fonctions attribuées aux différentes touches USER DEFINED.

5 Touches [1]–[12] de la section USER DEFINED KEYS

Commandent les fonctions affectées par l'utilisateur.

Section Touch Screen (Écran tactile) (Baie L, Baie C)

La section Touch Screen est située sur le panneau supérieur.



Baie

Une « baie » est un groupe de 12 faders situés dans les sections Touch Screen et Channel Strip. Les surfaces de contrôle CS-R10 et CSD-R7 contiennent trois baies. Le modèle CS-R10-S en contient deux. Vous pouvez contrôler ces baies de manière indépendante.

1 **Touch Screen (Écran tactile)**

Ceci est un écran tactile que vous effleurez du doigt pour sélectionner les menus ou régler les paramètres. Veuillez noter que vous ne pouvez pas commander l'unité en touchant l'écran en plusieurs points simultanément.

AVIS

- N'utilisez jamais d'objet aiguisé ou pointu tels que vos ongles pour effectuer des opérations sur l'écran tactile. Vous risquez de rayer celui-ci et de le rendre inopérant.

NOTE

Si l'écran tactile se salit, nettoyez-le avec un chiffon doux et sec. Avant toute utilisation, prenez soin de retirer le film transparent qui a été apposé sur l'écran tactile afin de le protéger pendant le transport.

2 **Touche [VIEW] (Affichage)**

Rappelle les écrans OVERVIEW (Aperçu général) et SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) et permet de basculer entre eux.

3 **Touches [MIX]/[MATRIX]**

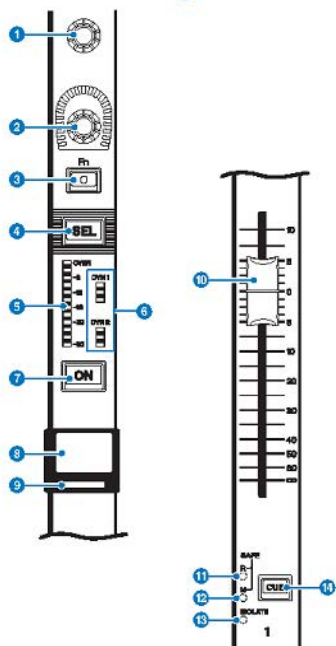
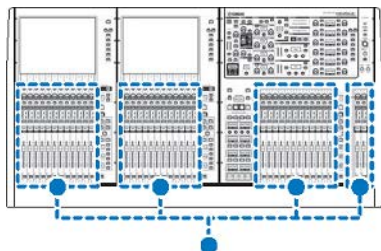
Spécifient le type de bus de destination de l'envoi affiché dans l'écran OVERVIEW.

4 **Touches [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72]**

Permettent de sélectionner une banque pour le bus de destination de l'envoi affiché à l'écran.

Section Channel Strip (Bande de canaux) (Baie L, Baie R, Baie C)

La section Channel Strip est située sur le panneau supérieur.



1 Encodeur de l'écran (Baie L et Baie C uniquement)

Contrôle le bouton actuellement sélectionné sur l'écran tactile. La fonction du bouton varie en fonction de l'écran actuellement affiché.

2 **Encodeur lié à la bande de canaux**

Règle le gain, le panoramique et d'autres paramètres de canal. Vous pouvez affecter à cet encodeur cinq fonctions de paramètre (sélectionnées dans la liste suivante) et vous servir des touches [UP]/[DOWN] (Haut/Bas) pour sélectionner les fonctions souhaitées, comme suit :

- PAN/BALANCE
- ANALOG GAIN (Gain analogique)
- DIGITAL GAIN (Gain numérique)
- AUTO A.G./D.G.
- SELECTED SEND (Envoi sélectionné)
- MIX1 SEND - MIX72 SEND (Envoi de Mix 1 - Envoi de Mix 72)
- MATRIX1 SEND - MATRIX36 SEND (Envoi de Mix 1 - Envoi de Mix 36)
- HPF FREQUENCY (Fréquence de filtre passe-haut)
- LPF FREQUENCY (Fréquence de filtre passe-bas)
- DYNAMICS1 THRESHOLD (Seuil de Dynamics 1)
- DYNAMICS2 THRESHOLD (Seuil de Dynamics 2)
- DELAY (Retard)
- TEXTURE SILK
- SURROUND L-R PAN
- SURROUND F-R PAN
- SURROUND DIV
- SURROUND LFE

3 **Touche [Fn] (Fonction)**

Exécute la fonction affectée par l'utilisateur. Vous pouvez affecter l'une des fonctions suivantes :

- Touches A/B de la section INPUT
- ISOLATE (Isolement)
- ALTERNATE CUE (Cue alternatif)
- ENCODER PARAMETER (Paramètre d'encodeur)
- GC ON/OFF (Activation/désactivation de la compensation de gain)
- SURROUND CUE
- EQ A/B
- DYNAMICS1 A/B
- DYNAMICS2 A/B
- VSC ON (VSC activé)

4 **Touche [SEL]**

Permet de sélectionner le canal qui sera contrôlé dans la section Channel Strip ou sur l'afficheur. Lorsqu'un canal est sélectionné, le voyant DEL de la touche correspondante s'allume.

5 **Indicateur de niveau à voyants DEL**

Indique le niveau de canal.

6 **Voyants DEL des dynamiques**

Indiquent l'état de Dynamics 1 et Dynamics 2.

7 **Touche [ON]**

Active ou désactive le canal. Lorsqu'un canal est activé, le voyant DEL de la touche s'allume. En mode SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé), cette touche sert de commutateur d'activation/désactivation pour l'envoi de signaux à partir des différents canaux vers le bus MIX/MATRIX actuellement sélectionné.

Noms et fonctions des composants (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > Section Channel Strip (Bande de canaux)
(Baie L, Baie R, Baie C)

8 Afficheur de nom de canal

Indique le numéro de canal, le niveau de fader, etc.

9 Indicateur de couleur de canal

Indique la couleur du canal. Vous avez le choix entre onze options pour la couleur de canal, y compris OFF (Désactivé).

10 Fader

Fader motorisé de 100 mm sensible au toucher. En mode SENDS ON FADER, ce fader ajuste le niveau d'envoi du signal émis par les différents canaux vers le bus MIX/MATRIX actuellement sélectionné.

11 Voyant SAFE R (Rappel sécurisé)

S'allume si le canal est réglé sur Recall Safe.

12 Voyant SAFE M (Assourdissement sécurisé)

S'allume si le canal est réglé sur Mute Safe.

13 Indicateur ISOLATE

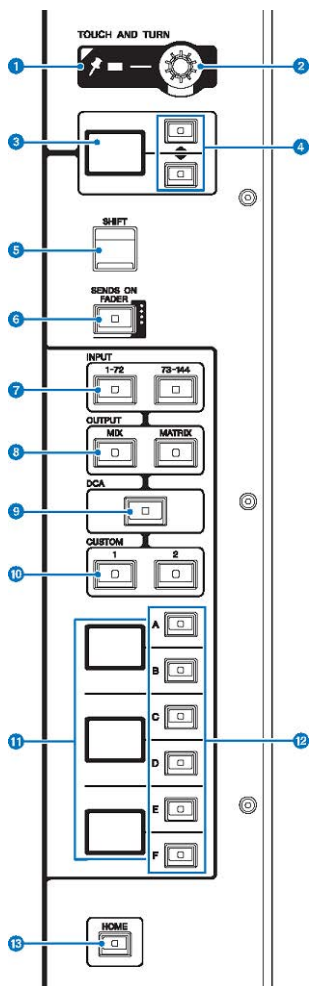
S'allume si le canal est réglé sur « Isolated » (Isolé).

14 Touche [CUE]

Sélectionne le canal auquel la fonction de cue s'applique.

Bouton/Sélection de couche [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter)

La section, située sur le panneau supérieur, vous permet d'actionner le bouton [TOUCH AND TURN] et de sélectionner une couche.



1 Voyant PIN

S'allume lorsque la fonction Pinning (Épinglage) est activée (ON) pour le bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter). (Cette fonctionnalité sera prise en charge dans une future version mise à jour.)

2 Bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter)

Commande le paramètre du bouton que vous touchez actuellement sur l'écran tactile.

Noms et fonctions des composants (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7) > Bouton/Sélection de couche [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter)

3 Afficheur de l'encodeur lié à la bande de canaux

Indique la fonction attribuée à l'encodeur de la bande de canaux.

4 Touches UP (Haut) [▲]/DOWN (Bas) [▼]

Permettent de sélectionner la fonction que vous souhaitez contrôler via l'encodeur de la bande de canaux.

5 Touche [SHIFT]

Cette touche se combine avec une autre touche pour l'exécution de certaines fonctions. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste des commandes de touches spéciales du système série RIVAGE PM.

6 Touche [SENDS ON FADER] (Envoi vers fader activé)

Active et désactive le mode SENDS ON FADER.

7 Touches [1-72]/[73-144] de la section INPUT (Entrée)

Permettent de sélectionner une couche d'entrée.

NOTE

Appuyez simultanément sur les touches INPUT [1-72] et INPUT [73-144] pour sélectionner une des couches de canaux INPUT 145-288. Appuyez à nouveau simultanément sur ces deux touches pour sélectionner une des couches INPUT 1-144.

8 Touches [MIX]/[MATRIX] de la section OUTPUT (Sortie)

Permettent de sélectionner une couche de sortie.

9 Touche [DCA]

Permet de sélectionner une couche DCA.

10 Touches [1]/[2] de la section CUSTOM (Personnalisation)

Permettent de sélectionner une couche personnalisée. Vous pouvez assigner jusqu'à cinq banques de faders personnalisés à chaque couche personnalisée (soit un total de 60 couches). Les touches [1] et [2] de la section CUSTOM vous permettent d'accéder directement à deux de ces banques. Appuyez simultanément sur CUSTOM [1] et CUSTOM [2] pour passer en mode Custom, qui vous permet d'assigner des faders personnalisés et d'accéder au reste des trois banques.

11 Afficheur de couche

Indique la couche sélectionnée.

12 Touches de sélection de couche [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Permettent de sélectionner une couche.

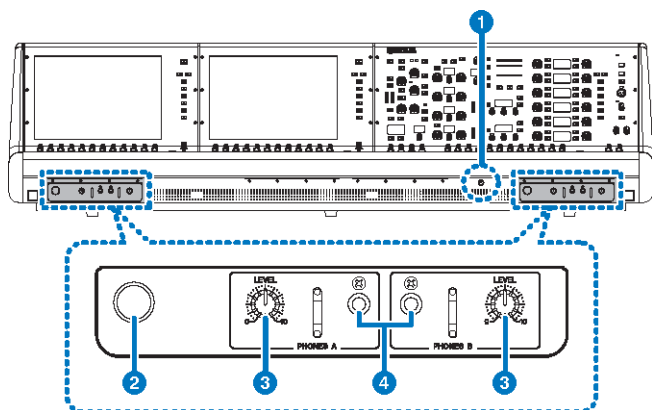
13 Touche [HOME]

Rappelle un groupe de réglages. Appuyez sur cette touche et maintenez-la enfoncée pour stocker les réglages suivants :

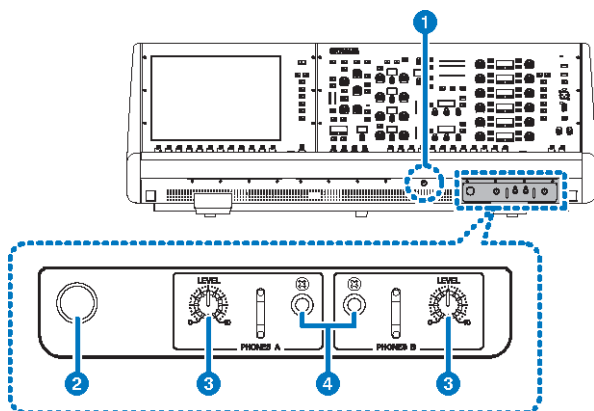
- Scène en cours
- Canal/paramètre sélectionné à l'écran
- Couche sélectionnée

Panneau avant de la surface de contrôle

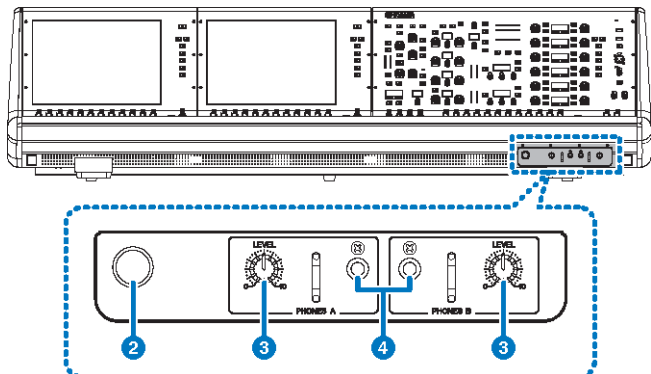
CS-R10



CS-R10-S



CSD-R7



1 Bouton de commande de la luminosité

Règle la luminosité de l'éclairage sous la console.

2 Crochet de suspension de casque

Pour utiliser le dispositif de suspension, soulevez le bouton et tournez-le dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. (Le dispositif de suspension est alors verrouillé en position.) Pour désactiver le dispositif de suspension, il suffit de tourner d'abord le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre afin de le désactiver puis de l'enfoncer.

3 Boutons [LEVEL] des sections PHONES A/B (Casque A/B)

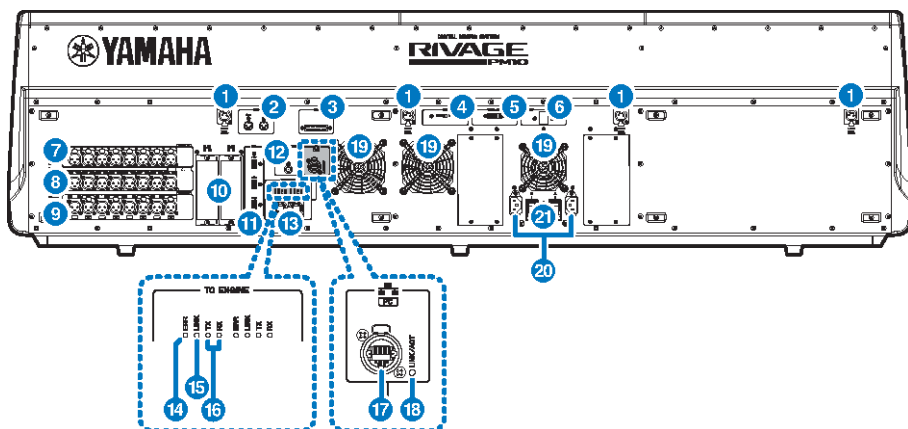
Règlent le niveau du signal émis depuis les prises PHONES OUT (Sortie de casque).

4 Prises de sortie des sections PHONES A/B

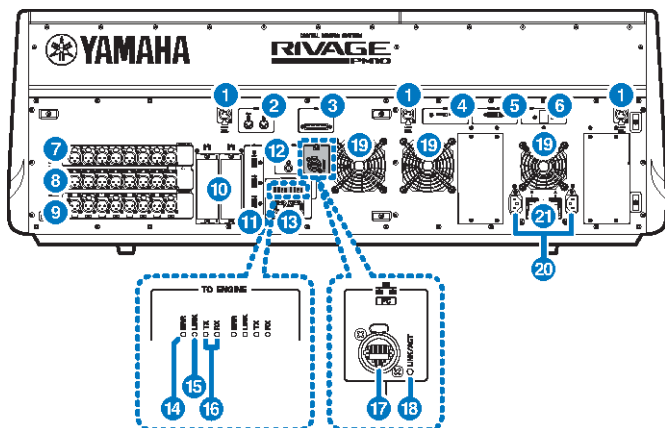
Ces prises de casque servent à contrôler le signal de MONITOR (Contrôle) ou de CUE.

Panneau arrière de la surface de contrôle

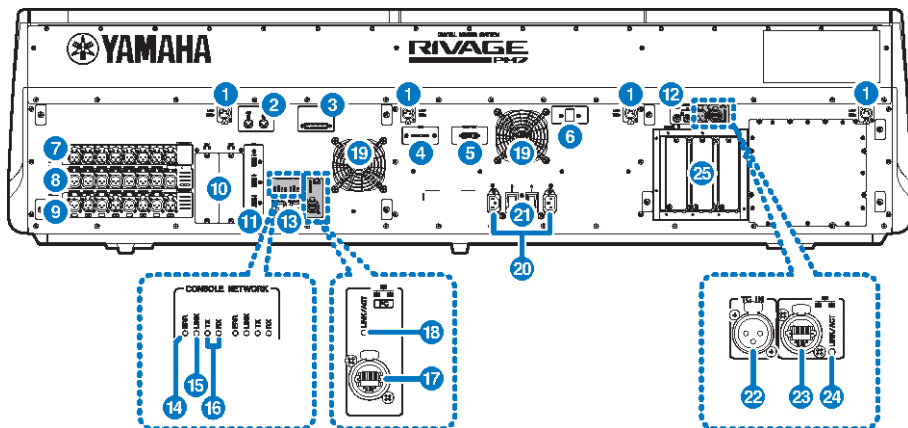
CS-R10



CS-R10-S



CSD-R7



1 Prises LAMP

Il s'agit de connecteurs de sortie XLR femelles à quatre broches, qui alimentent en électricité les lampes en col de cygne Yamaha LA1L fournies avec l'unité (CS-R10, CSD-R7 : 4 prises ; CS-R10-S : 3 prises).

2 Prises OUT/IN (Sortie/Entrée) de la section MIDI

Ces connecteurs servent à transmettre et recevoir des messages MIDI vers et depuis des appareils MIDI externes.

3 Connecteur GPI

Ceci est un connecteur femelle D-sub à 25 broches qui permet la communication (8 entrées, 8 sorties) avec un périphérique externe doté d'une connexion GPI.

4 Sélecteur [FAN] (Ventilateur)

Définit la vitesse de fonctionnement du ventilateur sur HIGH (Élevé) ou LOW (Lent).

NOTE

Ce commutateur est défini sur LOW à sa sortie d'usine. Tant que l'appareil est utilisé dans la plage de température ambiante spécifiée, vous pouvez sélectionner LOW ou HIGH. Par contre, nous vous conseillons d'opter pour le réglage HIGH dans les cas suivants : la température ambiante est élevée ; l'appareil est exposé à la lumière directe du soleil même si la température ambiante se situe dans la plage de fonctionnement spécifiée ; et dans toute autre situation où le bruit du ventilateur ne pose pas de problème particulier.

5 Connecteur VIDEO OUT (Sortie vidéo)

Reliez le moniteur externe (XGA 1024x768 ou supérieur) à ce connecteur DVI-D de type Dual-link (à liaison double).

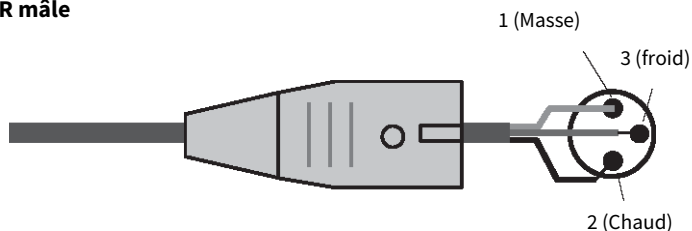
6 Commutateur [RESET] (Réinitialisation)

Réinitialise la surface de contrôle. Seuls les dispositifs de contrôle (écrans, indicateurs, touches et boutons de commande) situés sur la surface de contrôle seront redémarrés sans interruption du signal audio. Utilisez ce commutateur dans le cas où la surface de contrôle ne répond plus à vos opérations.

7 Prises OMNI IN (Entrée omni)

Il s'agit de prises d'entrée symétriques femelles de type XLR-3-31 utilisées pour l'entrée de signaux audio analogiques depuis les périphériques de niveau ligne ou les microphones. Ces prises disposent d'un traitement numérique SILK.

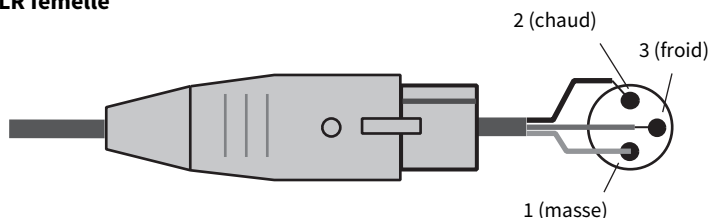
Prise XLR mâle



8 Prises OMNI OUT (Sortie omni)

Il s'agit de prises de sortie asymétriques mâles de type XLR-3-32 transmettant des signaux audio analogiques.

Fiche XLR femelle



9 Prises AES/EBU

Les prises d'entrée et de sortie sont toutes équipées d'un convertisseur de taux d'échantillonnage.

IN

Ce sont des prises d'entrée symétriques femelles de type XLR-3-31 destinées à recevoir les signaux audio numériques de format AES/EBU.

OUT

Ce sont des prises de sortie symétriques mâles de type XLR-3-32 destinées à émettre les signaux audio numériques de format AES/EBU.

10 Logements pour cartes MY

Installez à cet emplacement des cartes mini-YGDAI d'E/S proposées en option pour étendre le nombre de ports E/S.

11 Port USB

Utilisez ces ports pour connecter un périphérique de stockage USB tel qu'un lecteur flash, une souris USB ou un clavier USB.

12 Connecteur WORD CLOCK OUT (CS-R10, CS-R10-S)

Ce connecteur BNC sert à transmettre le signal de l'horloge de mots vers un périphérique externe.

Connecteurs OUT/IN (Sortie/Entrée) de la section WORD CLOCK (Horloge de mots)(CSD-R7)

Ce sont des connecteurs BNC utilisés pour transmettre/recevoir les signaux d'horloge de mots vers/ depuis un périphérique externe. Le connecteur IN (Entrée) de la section WORD CLOCK est équipé en terminaison interne d'une résistance à 75 ohms.

13 Connecteurs OUT/IN (Sortie/Entrée) de la section TO ENGINE (CS-R10, CS-R10-S), connecteur CONSOLE NETWORK (Réseau de la console) (CSD-R7)

Ces connecteurs RJ-45 permettent de relier l'unité à un réseau de console selon une typologie en anneau via des câbles Ethernet (type CAT5e ou supérieur recommandé).

NOTE

Optez pour un câble STP (à paires torsadées blindées) afin d'éviter toute interférence électromagnétique. Assurez-vous que les parties métalliques des prises sont électriquement connectées au blindage du câble STP à l'aide d'une bande conductrice ou de tout autre dispositif de ce type. Il est recommandé de brancher des câbles Ethernet sur les prises RJ-45 compatibles Neutrik etherCON CAT5. Vous pouvez également utiliser des fiches RJ-45 standard. La longueur des câbles reliant les périphériques va jusqu'à 100 mètres. En pratique, la distance maximale peut varier en fonction du câble utilisé.

14 Voyants ERR (Dépassement)

Ce voyant s'allume ou clignote en rouge en cas de survenue d'une erreur. Le cas échéant, contactez votre revendeur Yamaha.

15 Voyant LINK

Ce voyant clignote ou s'allume, selon l'état du réseau.

	L'unité s'apprête à se connecter au réseau de la console. Si le voyant continue de clignoter, cela indique que le système ne fonctionne pas correctement. Si le problème persiste même après que vous avez pris les actions nécessaires pour le résoudre parmi les mesures répertoriées ci-après, contactez alors votre revendeur Yamaha :
Voyant vert (clignotant)	<ul style="list-style-type: none">• Mettez le système série RIVAGE PM hors tension, puis de nouveau sous tension.• Vérifiez que les câbles sont correctement branchés.• Vérifiez que les câbles sont correctement insérés (solidement enclenchés).• Changez de câble.
Vert (fixe)	L'unité est correctement connectée au réseau de la console.

16 Voyants TX/RX (Transmission/Réception)

Le voyant vert correspondant clignote lorsque les données sont transmises (TX) ou reçues (RX) via les connecteurs OUT/IN de la section TO ENGINE.

17 Connecteur NETWORK (Réseau)

Ce connecteur RJ-45 permet de relier l'unité à un ordinateur ou à un appareil réseau via un câble Ethernet (type CAT5e ou supérieur recommandé).

NOTE

Optez pour un câble STP (à paires torsadées blindées) afin d'éviter toute interférence électromagnétique. Assurez-vous que les parties métalliques des prises sont électriquement connectées au blindage du câble STP à l'aide d'une bande conductrice ou de tout autre dispositif de ce type. Il est recommandé de brancher des câbles Ethernet sur les prises RJ-45 compatibles Neutrik etherCON CAT5. Vous pouvez également utiliser des fiches RJ-45 standard. La longueur des câbles reliant les périphériques va jusqu'à 100 mètres. En pratique, la distance maximale peut varier en fonction du câble utilisé.

18 Voyant LINK/ACT (Liaison/Act)

Ce voyant clignote ou s'allume en vert, selon l'état de la connexion.

19 Orifices d'aération

La surface de contrôle est dotée de ventilateurs de refroidissement. Les orifices d'aération permettent à l'air chaud de s'échapper de l'appareil. Prenez garde de ne pas obstruer les orifices d'aération de quelque manière que ce soit.

20 Connecteurs AC IN (Entrée secteur)

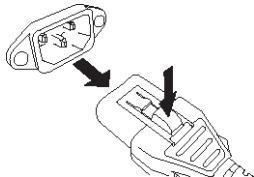
Utilisez ces prises pour brancher les cordons d'alimentation fournis. Raccordez d'abord les cordons d'alimentation secteur à l'unité, puis insérez les fiches situées à l'autre extrémité des câbles dans des prises secteur. Insérez les fiches des câbles en les enfonçant complètement jusqu'à ce qu'elles s'enclenchent fermement en position. Les cordons d'alimentation secteur fournis sont dotés d'un mécanisme de verrouillage V-lock qui les protège de toute déconnexion accidentelle de la prise secteur.



ATTENTION

- Veillez à mettre l'appareil hors tension avant de brancher ou de débrancher les cordons d'alimentation.

Pour débrancher un cordon d'alimentation, tirez dessus en appuyant sur le bouton de verrouillage situé sur la fiche.



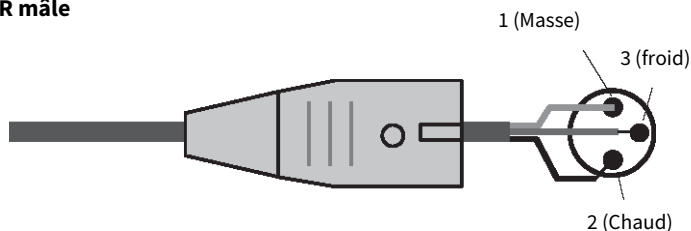
21 I/O (Commutateurs d'alimentation)

Font basculer l'alimentation entre les états d'activation (I) et de désactivation (O). Lorsque l'alimentation est activée, le « Section UTILITY (Utilitaire) » (p.55) sur le panneau avant s'allume.

22 Connecteur TC IN (Entrée code temporel)

Ce connecteur d'entrée symétrique XLR-3-31 de type femelle accepte les signaux de code temporel provenant du périphérique externe connecté.

Prise XLR mâle



23 Connecteur NETWORK (Réseau)

Il s'agit d'un connecteur RJ-45 qui permet de relier un périphérique externe à l'unité via un câble Ethernet (de type CAT5 ou supérieur).

NOTE

Optez pour un câble STP (à paires torsadées blindées) afin d'éviter toute interférence électromagnétique. Assurez-vous que les parties métalliques des prises sont électriquement connectées au blindage du câble STP à l'aide d'une bande conductrice ou de tout autre dispositif de ce type. Il est recommandé de brancher des câbles Ethernet sur les prises RJ-45 compatibles Neutrik etherCON CAT5. Vous pouvez également utiliser des fiches RJ-45 standard. La longueur des câbles reliant les périphériques va jusqu'à 100 mètres. En pratique, la distance maximale peut varier en fonction du câble utilisé.

24 Voyant LINK/ACT (Liaison/Act)

Ce voyant s'allume ou clignote en vert, selon l'état de la connexion.

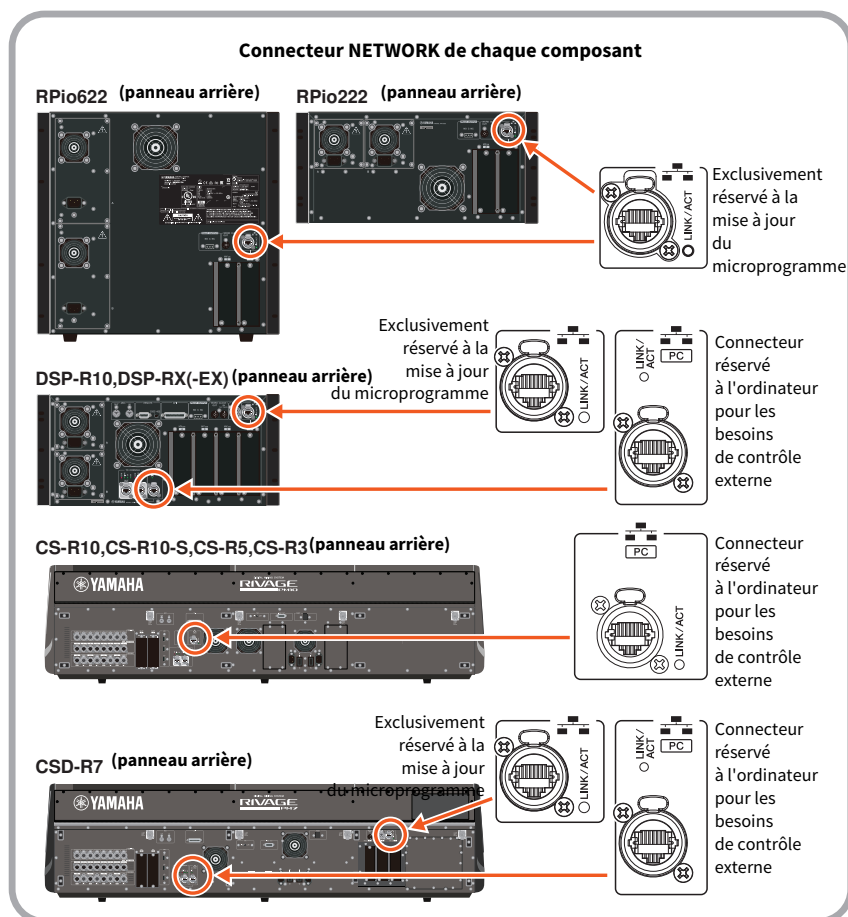
25 Logements pour cartes HY

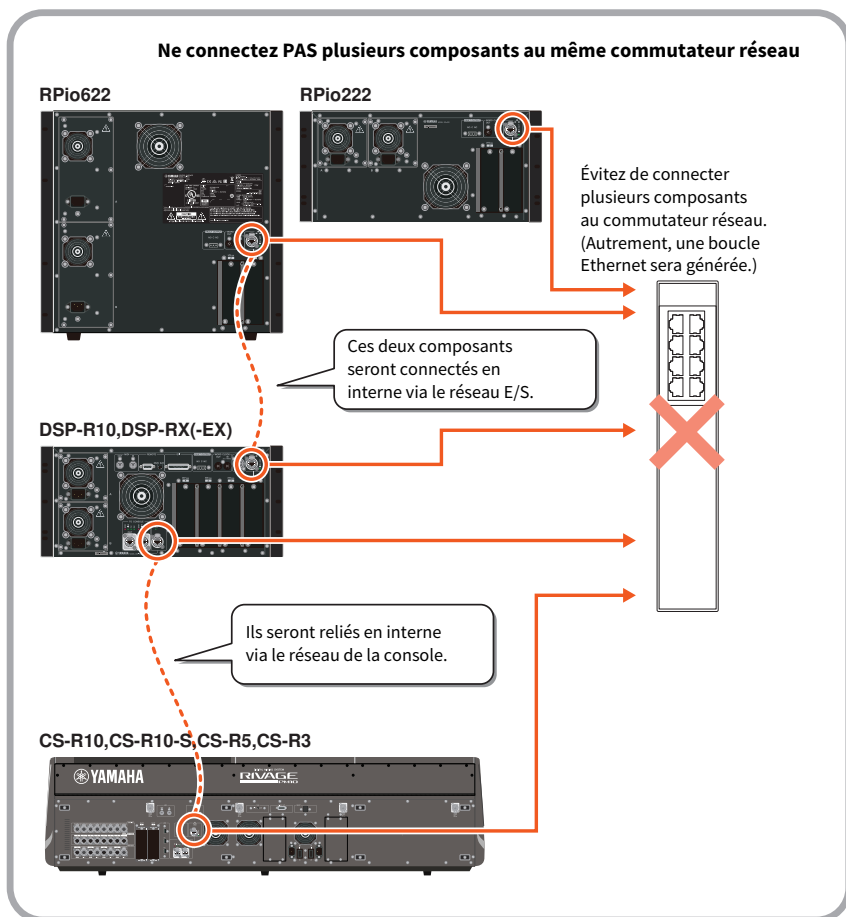
Permettent d'installer des cartes HY proposées en option et de se connecter à un rack d'E/S tel que le modèle RPIO622, afin d'étendre les ports d'E/S.

Précautions d'emploi spécifiques concernant le connecteur NETWORK

Tous les composants du système série RIVAGE PM disposent d'un connecteur NETWORK (Réseau) situé sur le panneau arrière. Ces connecteurs ne doivent pas être branchés à des périphériques non pris en charge (tels qu'un ordinateur que vous pourrez utiliser pour les besoins de la mise à jour du microprogramme ou du contrôle externe). Sinon, l'entrée inattendue du flux de communications pourrait affecter l'exploitation du système. En particulier, il faut absolument éviter de brancher les connecteurs NETWORK de plusieurs composants sur le même commutateur réseau. Ces connecteurs sont généralement reliés entre eux par le réseau système. Par conséquent, leur connexion au commutateur réseau génère une boucle qui pourrait entraver le fonctionnement normal des communications au sein du système.

Pour plus d'informations sur la mise à jour du microprogramme, reportez-vous au guide de mise à jour du microprogramme de la série RIVAGE PM.



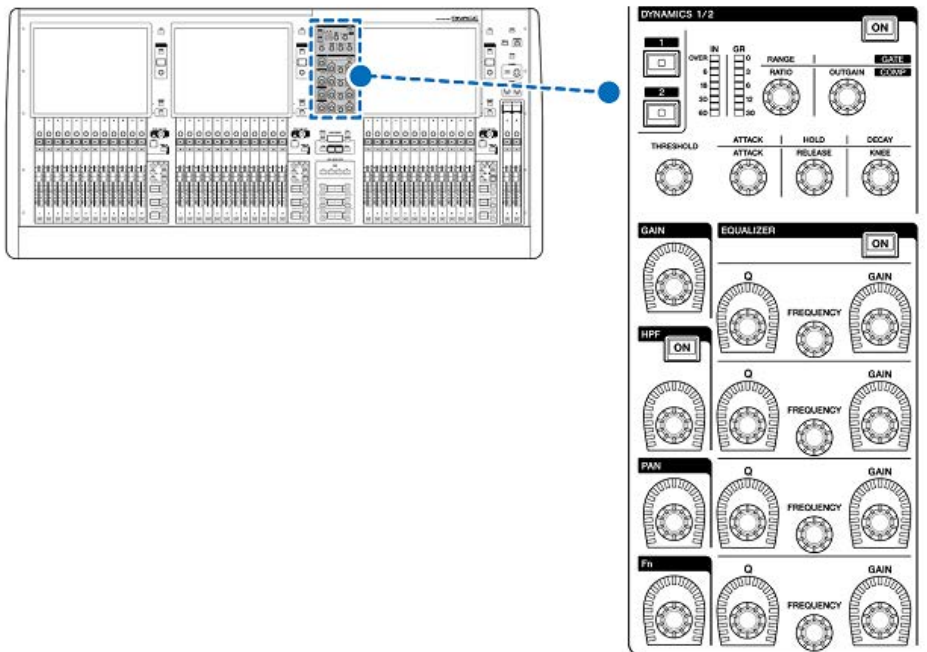


Nomes e funções dos componentes (CS-R5,CS-R3)

Section Selected Channel

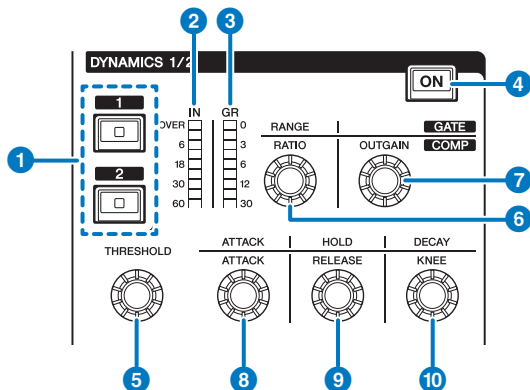
Cette section vous permet de régler les paramètres du canal actuellement sélectionné.

Les boutons de la section Selected Channel permettent d'accéder à la fonction Touch Sense (Sensibilité au toucher).



DYNAMICS

Cette section vous permet de sélectionner DYNAMICS1 ou DYNAMICS2 et de procéder à des réglages détaillés. Vous pouvez également afficher le niveau d'entrée et la réduction de gain des dynamiques sélectionnées.



1 Touches [1]/[2] de la section DYNAMICS

Ces touches permettent de sélectionner le réglage Dynamics 1 ou Dynamics 2.

2 Voyants DEL de la section IN (Entrée) de DYNAMICS 1/2

Indiquent le niveau d'entrée des dynamiques sélectionnées.

3 Voyants DEL de la section GR (Réduction de gain) de DYNAMICS 1/2

Indiquent le niveau de réduction de gain appliqué aux dynamiques sélectionnées.

4 Touche [ON] des sections DYNAMICS 1/2

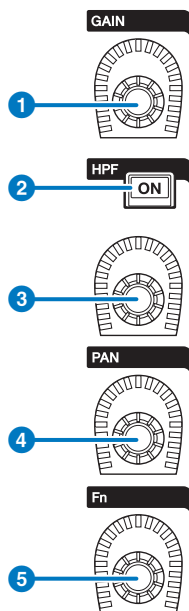
Active/désactive les dynamiques sélectionnées.

5-10 Boutons de réglage des sections DYNAMICS 1/2

Ces boutons vous permettent d'effectuer des réglages détaillés du Dynamics 1 ou Dynamics 2 sélectionné. Les fonctions des boutons disponibles varient en fonction du type de dynamique sélectionnée. Pour plus de détails sur les types de dynamiques, reportez-vous à la section p.490.

Dynamics processor type (Type de processeur de dynamiques)	5	6	7	8	9	10
GATE/DUCKING (Limitation/ducking)	THRESHOLD (Seuil)	RANGE (Plage)	-	ATTACK (Attaque)	HOLD (Maintien)	DECAY (Chute)
COMP/EXPANDER (Compresseur/expandeur)	THRESHOLD (Seuil)	RATIO (Taux)	OUTGAIN (Gain en sortie)	ATTACK (Attaque)	RELEASE (Relâchement)	KNEE
DE-ESSER	THRESHOLD (Seuil)	FREQ (Fréquence)	Q (Largeur de bande)	-	-	TYPE

GAIN



1 Bouton [GAIN]

Contrôle le gain analogique ou le gain numérique.

2 Touche [ON] de la section HPF

Active ou désactive le filtre passe-haut.

3 Bouton [HPF]

Règle la fréquence de coupure du filtre HPF.

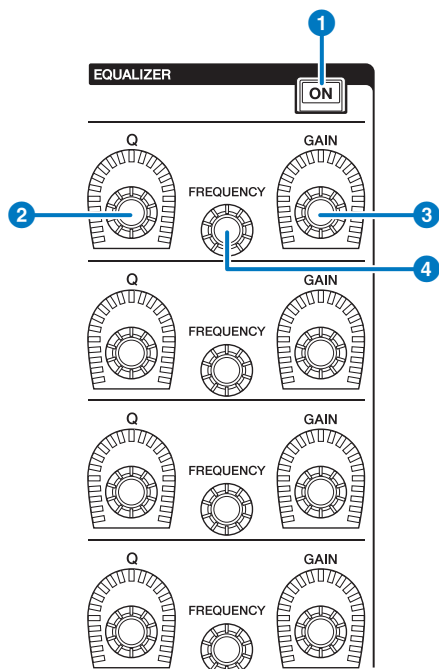
4 Bouton [PAN]

Règle le balayage panoramique du signal envoyé vers les bus stéréo.

5 Bouton [Fn] (Fonction)

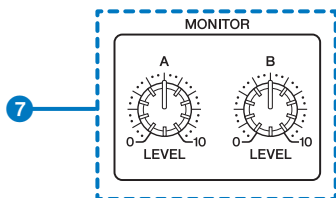
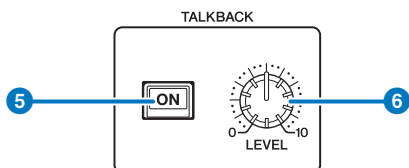
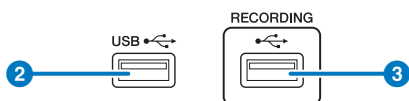
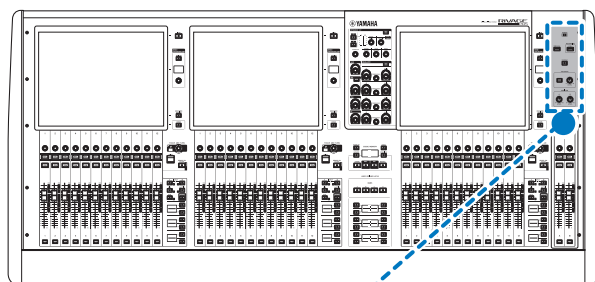
Tout en maintenant ce bouton enfoncé, touchez un paramètre pour assigner la fonction.

EQUALIZER (Égaliseur)



- 1 Touche [ON] de la section EQUALIZER**
Active ou désactive l'égaliseur.
- 2 Bouton [Q] (Largeur de bande) de la section EQUALIZER**
Spécifie la valeur Q (Largeur de bande).
- 3 Boutons [GAIN] de la section EQUALIZER**
Règlent le gain.
- 4 Boutons [FREQUENCY] (Fréquence) de la section EQUALIZER**
Règlent la fréquence.

Section UTILITY (Utilitaire)



1 Voyant POWER (Alimentation)

S'allume lorsque l'appareil est branché au secteur. Si les commutateurs d'alimentation A et B sont activés, ce voyant s'allumera en vert. Si l'un seulement des commutateurs d'alimentation A ou B est activé, ce voyant s'allumera en rouge. Si la surface de contrôle est en cours de démarrage ou si un des commutateurs d'alimentation ou les deux restent allumés après l'arrêt de la surface de contrôle, le voyant s'allume en orange.

2 Port USB

Permet de connecter un périphérique USB (tel qu'une souris, un clavier ou un lecteur flash USB). Utilisez un lecteur flash USB pour stocker les données internes du système et charger les données ainsi stockées sur le système.

Format des lecteurs flash USB

Les formats FAT16 et FAT32 sont pris en charge.

Protection en écriture

Certains lecteurs flash USB disposent d'une protection en écriture qui empêche les données d'être accidentellement effacées. Si votre lecteur flash USB contient des données importantes, nous vous conseillons d'activer la fonction de protection en écriture pour prévenir tout effacement accidentel. Par ailleurs, pensez à vérifier que le dispositif de protection en écriture de votre lecteur flash USB est désactivé avant de sauvegarder des données sur ce dernier. Pour obtenir les informations les plus récentes sur les types de lecteurs flash USB pouvant être utilisés avec le système, consultez le site Web de Yamaha Pro Audio à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

AVIS

- Évitez de retirer le lecteur flash USB du connecteur USB ou de mettre l'unité hors tension lorsque celle-ci accède aux données, comme par exemple en cours d'enregistrement, de téléchargement ou de suppression de données. Cela pourrait endommager votre lecteur flash ou corrompre les données stockées sur l'unité ou sur le lecteur.

3 Port RECORDING (Enregistrement)

Permet de connecter un lecteur flash USB à des fins d'enregistrement ou de reproduction des fichiers audio. Les formats de fichier pris en charge comprennent les types WAV et MP3. Pour obtenir les informations les plus récentes sur les types de lecteurs flash USB pouvant être utilisés avec le système, consultez le site Web de Yamaha Pro Audio à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

4 Touche [SYSTEM] (Système)

Appuyez sur cette touche pour afficher les informations relatives au système série RIVAGE PM sur les écrans tactiles. Appuyez sur cette touche pendant plusieurs secondes pour désactiver la console. Veillez à arrêter l'unité avant de désactiver les commutateurs d'alimentation.

5 Touche [ON] de la section TALKBACK

Active ou désactive la fonction Talkback.

La fonction Talkback reste activée tant que vous maintenez cette touche enfoncée. Elle se désactive lorsque vous relâchez la touche.

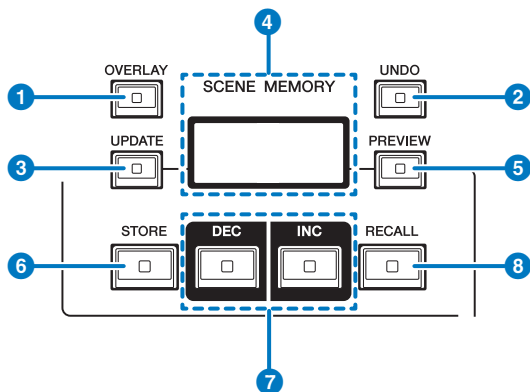
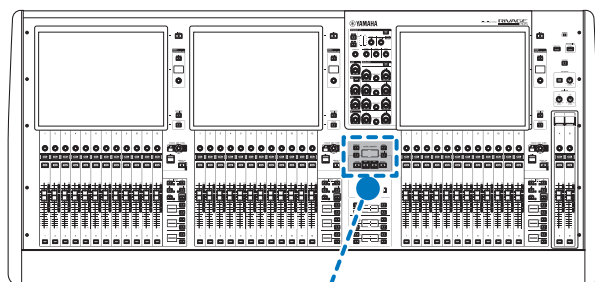
6 Bouton [LEVEL] (Niveau) de la section TALKBACK

Permet de régler le niveau d'entrée de la fonction Talkback.

7 Boutons [LEVEL] des sections MONITOR A/B (Contrôle A/B)

Règlent le niveau de sortie des signaux de contrôle.

Section SCENE MEMORY



1 Touche [OVERLAY]

Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran OVERLAY SETTING. Tout en maintenant la touche [SHIFT] (Maj) enfoncée (voir 5 à la page 16), appuyez sur la touche [OVERLAY] (Superposition) pour activer ou désactiver la fonction Overlay. Lorsque la fonction Overlay est activée, appuyez sur la touche [OVERLAY] et maintenez-la enfoncée pour passer en mode d'édition de la fonction.

2 Touche [UNDO] (Annuler)

Annule l'opération de stockage, de rappel ou de mise à jour la plus récente. Après avoir annulé l'opération en appuyant sur la touche [UNDO], vous pouvez rétablir l'opération annulée en appuyant à nouveau sur la touche [UNDO].

NOTE

L'utilisation de la touche [UNDO] n'annule pas l'opération de stockage d'une nouvelle scène.

3 Touche [UPDATE] (Mettre à jour)

Met à jour les données de scène par écrasement de la scène en cours (la plus récemment rappelée) selon les données de mixage actuelles.

4 Afficheur SCENE MEMORY (Mémoire de scènes) (CS-R5)

Indique la mémoire de scène sélectionnée.

5 Touche [PREVIEW] (Aperçu)

Active ou désactive le mode Preview (Aperçu).

6 Touche [STORE] (Stockage)

Stocke les réglages actuels dans la mémoire de scènes sélectionnée. Si vous sélectionnez la scène existante en tant que destination du stockage, celle-ci sera écrasée par remplacement.

NOTE

Servez-vous de la touche [UPDATE] pour écraser la scène actuellement sélectionnée.

7 Touches [INC]/[DEC]

Sélectionnent le numéro de la scène que vous souhaitez stocker ou rappeler.

NOTE

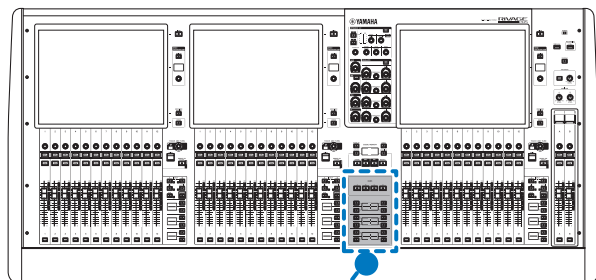
Si vous sélectionnez une scène autre que la scène actuellement sélectionnée, le numéro de scène affiché sur l'écran LCD clignote. Appuyez simultanément sur les touches [INC] et [DEC] pour revenir au numéro de la scène en cours.

8 Touche [RECALL] (Rappel)

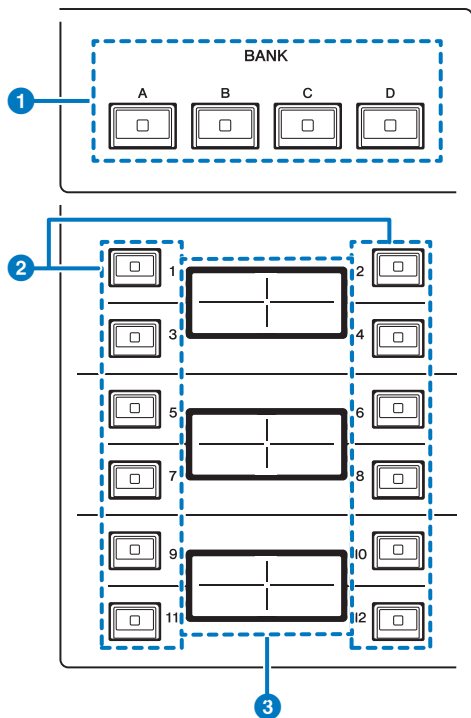
Permet de rappeler une scène sélectionnée à partir d'une mémoire de scènes.

Section USER DEFINED KEYS

■ CS-R5



USER DEFINED KEYS



- 1** **Touches USER DEFINED KEYS BANK [A]/[B]/[C]/[D] (Banque de touches définies par l'utilisateur)**
Permettent de sélectionner la banque ([A], [B], [C] ou [D]) correspondant aux touches USER DEFINED.

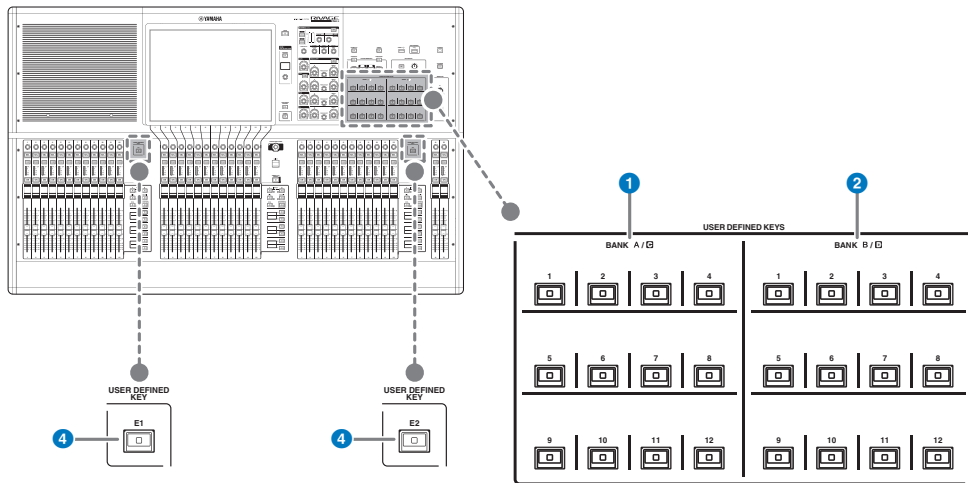
2 Touches USER DEFINED KEYS [1]-[12] (Touches définies par l'utilisateur)

Commandent les fonctions affectées par l'utilisateur.

3 Afficheurs USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur)

Indiquent les fonctions attribuées aux différentes touches USER DEFINED.

CS-R3



1 Touches USER DEFINED BANK A/C [1]-[12]

2 Touches USER DEFINED BANK B/D [1]-[12]

3 Touches USER DEFINED [E1]/[E2]

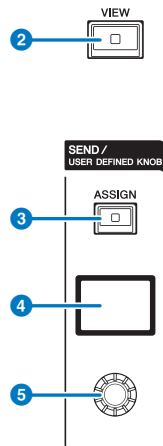
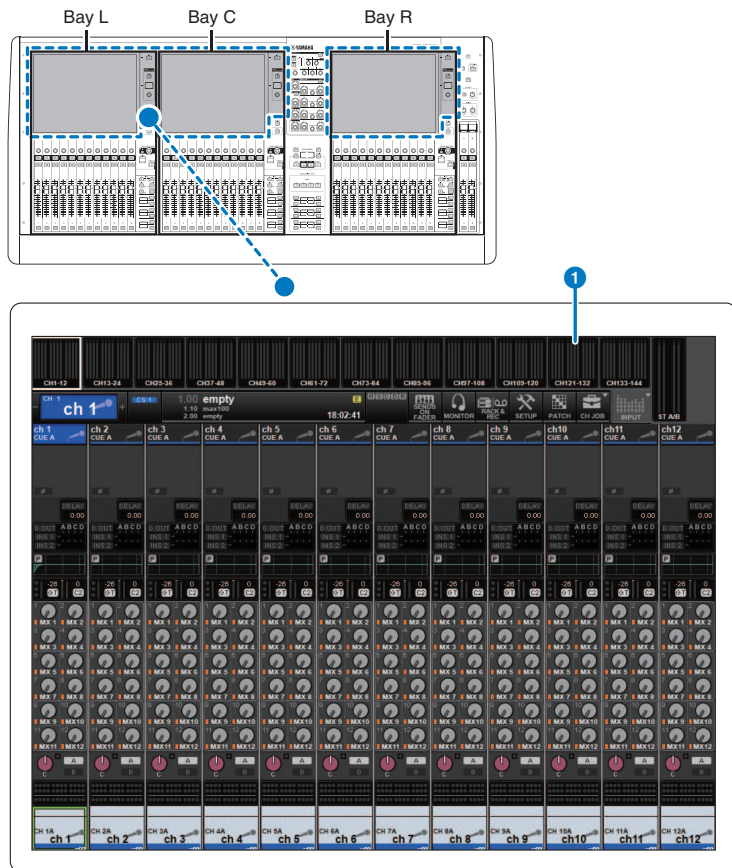
Commandent les fonctions affectées par l'utilisateur.

Section Touch Screen

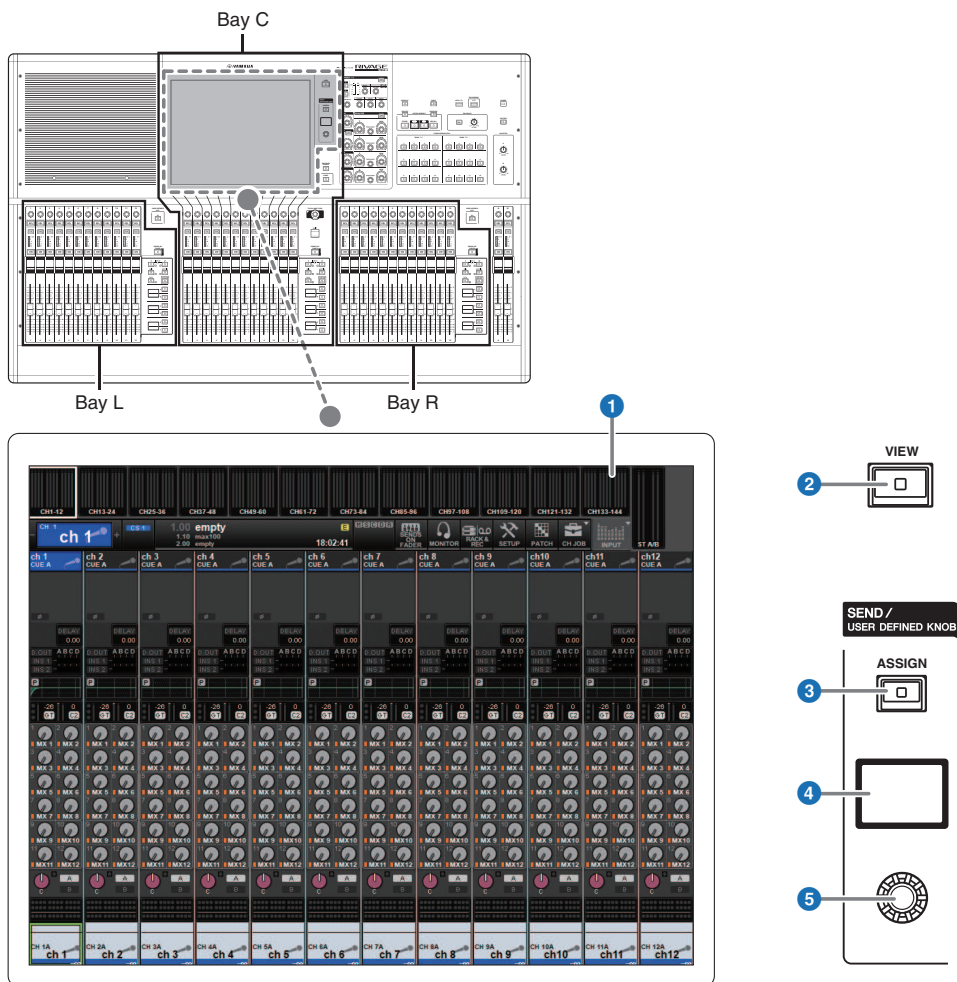
Baie

Une « baie » est un groupe de 12 faders situés dans les sections Touch Screen et Channel Strip. La surface de contrôle contient trois baies, que pouvez contrôler de manière indépendante.

■ CS-R5



■ CS-R3



1 Touch Screen (Écran tactile)

Il s'agit d'un écran multipoint que vous pouvez effleurer du doigt pour sélectionner des menus ou régler des paramètres. L'écran tactile ne répondra pas correctement si vous portez des gants.

AVIS

- N'utilisez jamais d'objet aiguisé ou pointu tel que vos ongles pour effectuer des opérations sur l'écran tactile. Vous risquez de rayer celui-ci et de le rendre inopérant.

NOTE

Si l'écran tactile se salit, nettoyez-le avec un chiffon doux et sec. Avant toute utilisation, prenez soin de retirer le film transparent qui a été apposé sur l'écran tactile afin de le protéger pendant le transport.

2 Touche [VIEW] (Affichage)

Rappelle les écrans OVERVIEW (Aperçu général) et SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) et permet de basculer entre eux.

SEND / USER DEFINED KNOB

Cette section vous permet de spécifier la destination du bus d'envoi et de régler le niveau d'envoi du bus correspondant. Vous pouvez également basculer vers la fonction USER DEFINED KNOB (Bouton défini par l'utilisateur) pour contrôler la fonction assignée.

3 Touche [ASSIGN] (assignation)

Affiche un écran qui vous permet de spécifier le bus de destination de l'envoi et de basculer vers la fonction USER DEFINED KNOB. Le bus défini par défaut en usine est réglé sur SEND TO MIX 1 (Envoyer au bus Mix 1).

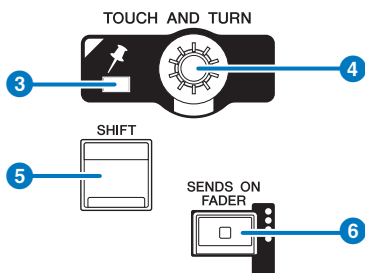
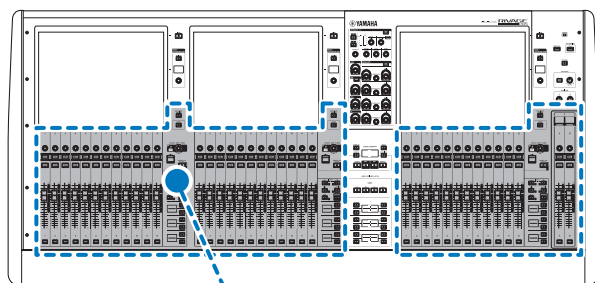
4 Afficheur

Lorsque la fonction SEND (Envoyer) est activée, l'afficheur indique le bus sélectionné et son niveau d'envoi. Lorsque la fonction USER DEFINED KNOB est activée, l'afficheur indique le paramètre de fonction assigné et sa valeur.

5 Bouton SEND / USER DEFINED

Règle le niveau d'envoi du bus correspondant lorsque la fonction SEND est activée. Permet de commander la fonction assignée lorsque la fonction USER DEFINED KNOB est activée.

Section Channel Strip (Bande de canaux)



1 Touche [ENCODER ASSIGN] (Assignation d'encodeur)

Affiche un écran qui vous permet de basculer entre les fonctions Screen Encoder (Encodeur d'écran) et Channel Encoder (Encodeur de canal). Vous ne pouvez utiliser que la fonction Channel Encoder pour les bandes de canaux A et B.

2 Touche [HOME]

Rappelle un groupe de réglages applicables aux baies. Appuyez sur cette touche et maintenez-la enfoncée pour stocker les réglages suivants :

- Couches et données d'écran actuelles
- Canal/paramètres sélectionné(s) à l'écran

3 Voyant PIN

S'allume lorsque la fonction Pinning (Épinglage) est activée (ON) pour le bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter). (Cette fonctionnalité sera prise en charge dans une future version mise à jour.)

4 Bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter)

Commande le paramètre du bouton que vous avez sélectionné en touchant l'écran tactile.

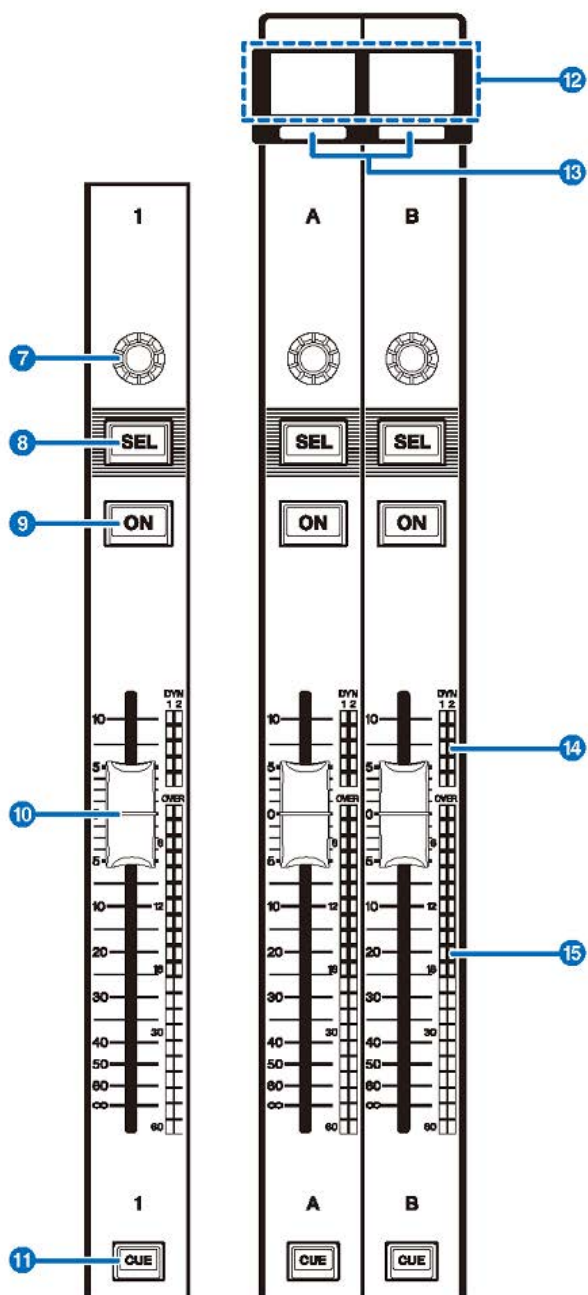
5 Touche [SHIFT]

Cette touche se combine avec une autre touche pour l'exécution d'une fonction donnée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste des commandes de touches spéciales du système série RIVAGE PM.

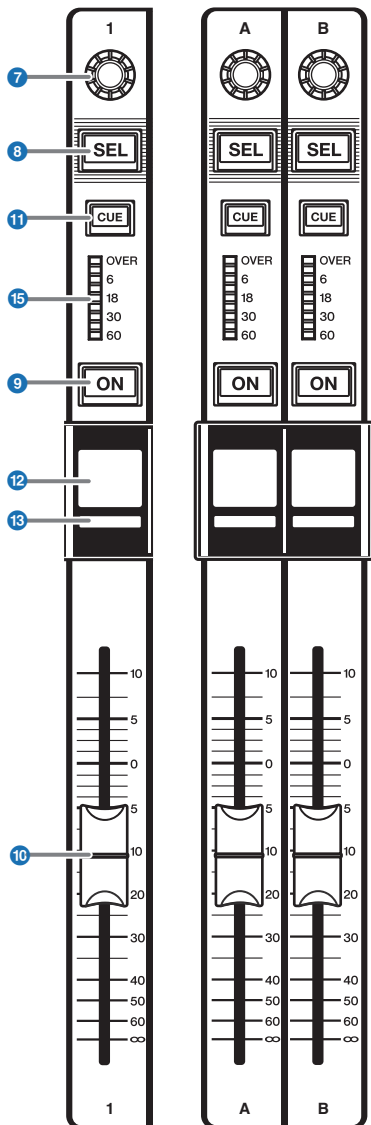
6 Touche [SENDS ON FADER] (Envoi vers fader activé)

Active et désactive le mode SENDS ON FADER. Lorsque le mode SENDS ON FADER est activé, les faders d'entrée contrôlent les niveaux d'envoi des bus correspondants.

■ **CS-R5**



■ CS-R3



7 **Encodeur de bande**

Vous pouvez utiliser les fonctions Screen Encoder et Channel Encoder pour les bandes de canaux 1–12. Utilisez la 1 p.91 pour basculer entre ces deux fonctions. Vous ne pouvez utiliser que la fonction Channel Encoder pour les bandes de canaux A et B.

• **Fonction Screen Encoder :**

Il est possible d'assigner jusqu'à 12 paramètres en sélectionnant les commandes à l'écran.

• **Fonction Channel Encoder :**

Règle le gain, le panoramique et d'autres paramètres de canal. Les paramètres de la fonction sélectionnée seront assignés au bouton. Utilisez la 1 p.91 pour basculer entre les paramètres. Reportez-vous à la section 2 Encodeur lié à la bande de canaux pour en savoir plus sur les paramètres disponibles.

8 **Touche [SEL]**

Permet de sélectionner le canal qui sera contrôlé dans la section Channel Strip ou sur l'afficheur. Lorsqu'un canal est sélectionné, le voyant DEL de la touche correspondante s'allume.

9 **Touche [ON]**

Active ou désactive le canal. Lorsqu'un canal est activé, le voyant DEL de la touche s'allume. Si le canal est réglé sur un groupe de mutes, le voyant de la touche clignote. En mode SENDS ON FADER (voir 6 p.91), cette touche sert de commutateur d'activation/désactivation pour l'envoi de signaux à partir des différents canaux vers le bus MIX/MATRIX actuellement sélectionné.

10 **Fader**

Fader motorisé de 100 mm sensible au toucher. En mode SENDS ON FADER, ce fader ajuste le niveau d'envoi du signal émis par les différents canaux vers le bus MIX/MATRIX actuellement sélectionné.

11 **Touche [CUE]**

Sélectionne le canal auquel la fonction de cue s'applique.

12 **Afficheur de nom de canal**

Indique le numéro du canal, la valeur du fader, etc.

13 **Indicateur de couleur de canal**

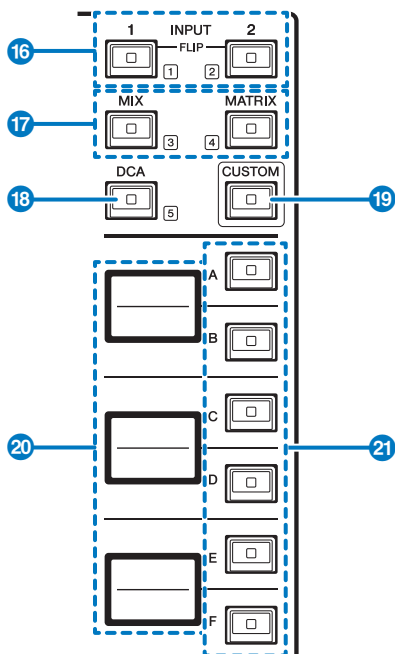
Indique la couleur du canal.

14 **Réduction du gain à voyants DEL (CS-R5 uniquement)**

Indique la réduction du gain.

15 **Indicateur de niveau à voyants DEL**

Indique le niveau du canal.



16 **Touches INPUT [1]/[2]**

Permettent de sélectionner une couche d'entrée. Appuyez sur la touche INPUT [1] (Entrée 1) pour sélectionner la couche INPUT 1-72. Appuyez sur la touche INPUT [2] pour sélectionner une des couches INPUT 73-144.

NOTE

Appuyez simultanément sur les touches INPUT [1] et INPUT [2] pour sélectionner une des couches INPUT 145-288. Appuyez à nouveau simultanément sur ces deux touches pour sélectionner une des couches INPUT 1-144. Lorsque l'une des couches INPUT 145-288 est sélectionnée, ces voyants s'allument dans une couleur différente de celle utilisée pour les couches INPUT 1-144.

17 **Touches [MIX]/[MATRIX]**

Permettent de sélectionner une couche de sortie.

18 **Touche [DCA]**

Permet de sélectionner une banque DCA.

19 **Touche [CUSTOM] (Personnalisation)**

Active ou désactive le mode Custom. Utilisez les touches INPUT [1]/[2], les touches [MIX]/[MATRIX] et la touche [DCA] pour sélectionner une banque personnalisée. Les numéros de banque (1-5) sont étiquetés à côté de ces touches. Appuyez sur la touche et maintenez-la enfoncée pour verrouiller le mode Custom. Pour déverrouiller le mode, appuyez à nouveau sur la touche et maintenez-la enfoncée.

20 **Affichages des couches**

Indique le nom de la couche sélectionnée à l'aide des 21 touches de sélection de couche.

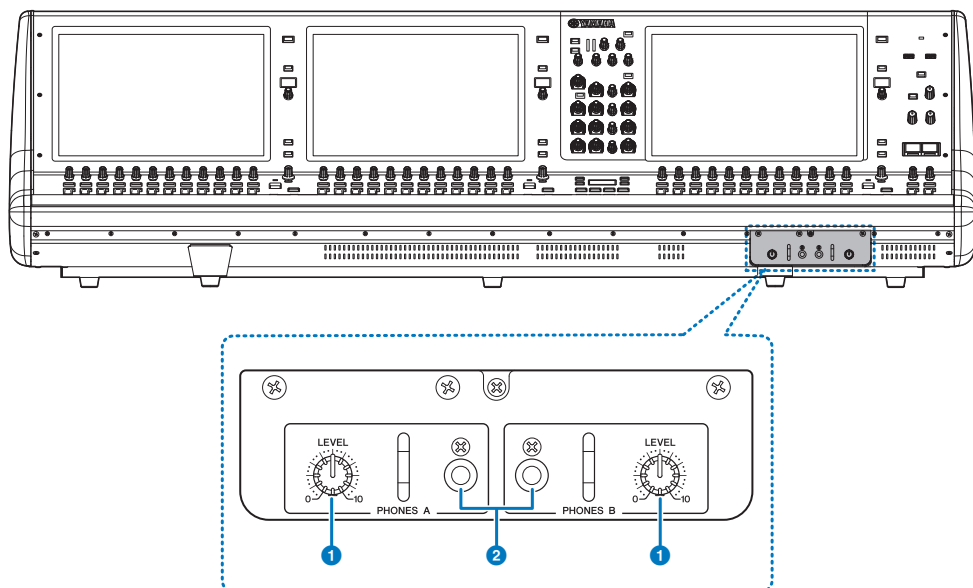
2) Touches de sélection de couche [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Permettent de sélectionner une couche. Les différentes couches sont rappelées sur les faders selon la combinaison des touches, comme indiqué dans le tableau ci-dessous : (*Reportez-vous à la note relative aux 16 touches INPUT [1]/[2].)

Touche	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	[MIX] (Mixage)	[MATRIX]	[DCA]
[A]	Input1-12 / 145-156*	Input73-84 / 217-228	MIX 1-12	MATRIX 1-12	DCA 1-12
[B]	Input13-24 / 157-168*	Input85-96 / 229-240*	MIX 13-24	MATRIX 13-24	DCA 13-24
[C]	Input25-36 / 169-180*	Input97-108 / 241-252*	MIX 25-36	MATRIX 25-36	—
[D]	Input37-48 / 181-192*	Input109-120 / 253-264*	MIX 37-48	STEREO	—
[E]	Input49-60 / 193-204*	Input121-132 / 265-276*	MIX 49-60	CUE/MONITOR	—
[F]	Input61-72 / 205-216*	Input133-144 / 277-288*	MIX 61-72	—	—

Painel avante

■ CS-R5



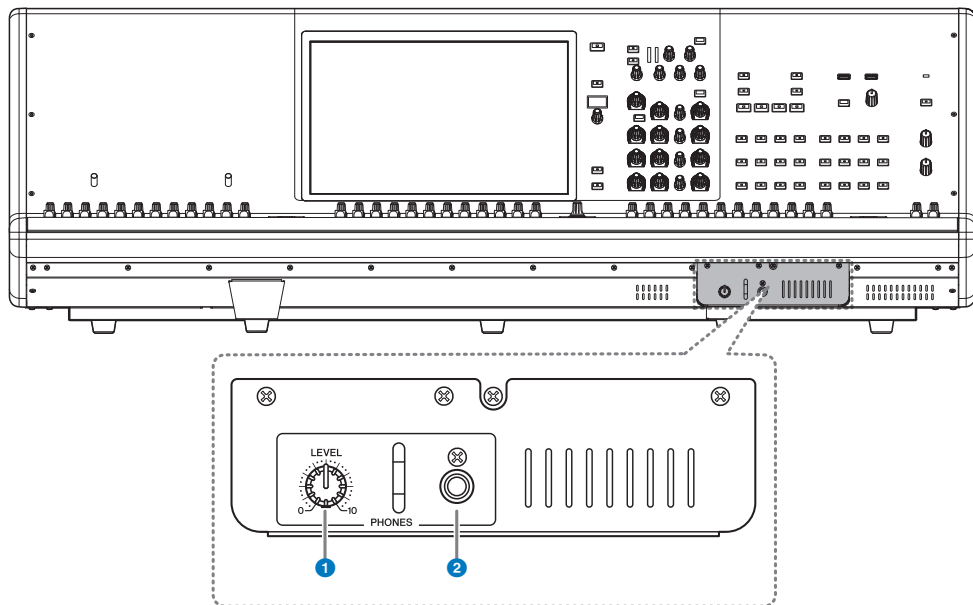
1 Boutons [LEVEL] des sections PHONES A/B (Casque A/B)

Règlent le niveau du signal émis depuis les prises PHONES OUT (Sortie de casque).

2 Prises de sortie des sections PHONES A/B

Ces prises de casque servent à contrôler le signal de MONITOR (Contrôle) ou de CUE.

■ CS-R3



1 **Bouton PHONES [LEVEL] (Niveau casque)**

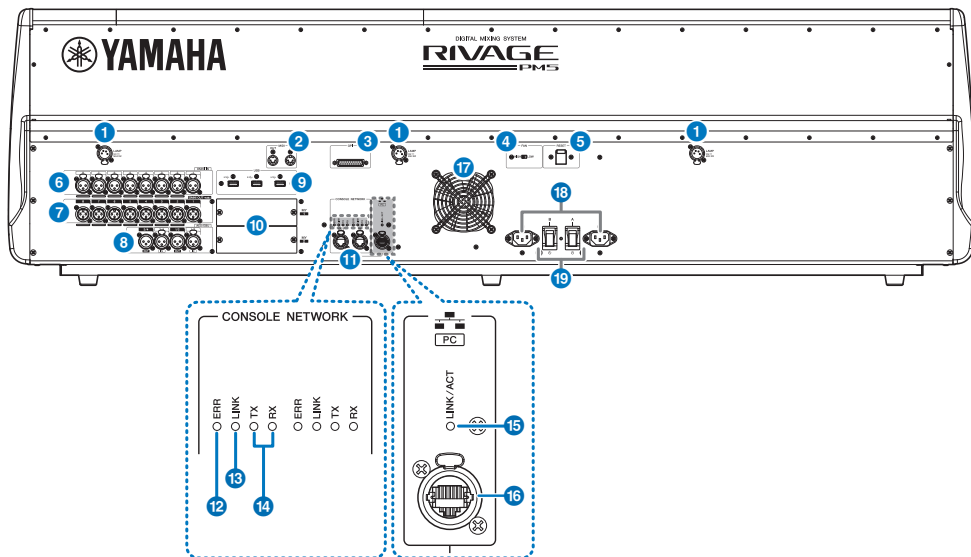
Règle le niveau du signal émis depuis les prises PHONES OUT.

2 **Prise de sortie PHONES**

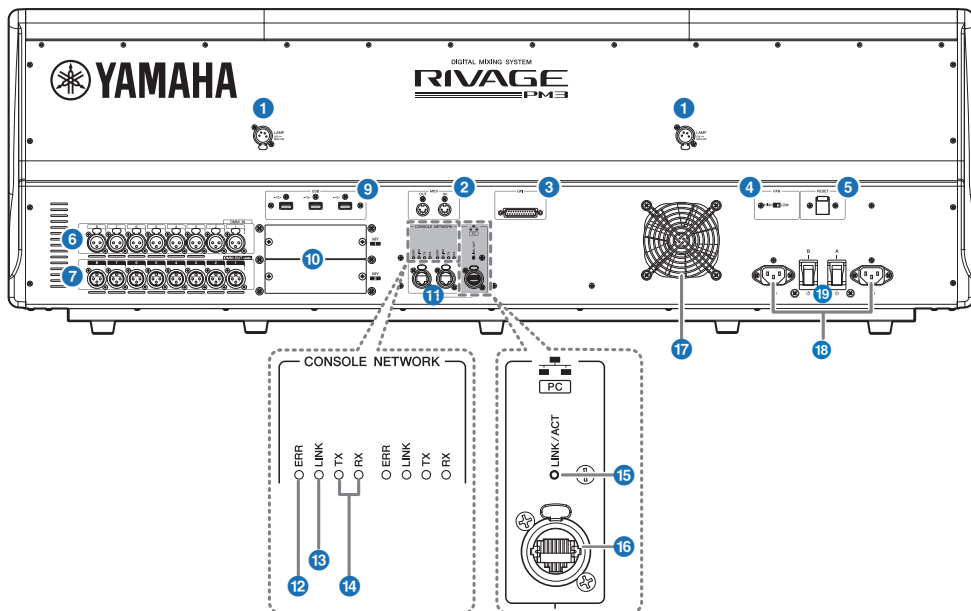
Cette prise de casque permet de contrôler le signal MONITOR ou CUE.

Painel traseiro

CS-R5



CS-R3



1 Prises LAMP

Ces quatre prises de sortie XLR femelles à quatre broches alimentent en électricité les lampes en col de cygne Yamaha LA1L proposées en option avec l'unité.

2 Prises OUT/IN (Sortie/Entrée) de la section MIDI

Ces connecteurs servent à transmettre et recevoir des messages MIDI vers et depuis des appareils MIDI externes.

3 Connecteur GPI

Ceci est un connecteur femelle D-sub à 25 broches qui permet la communication (8 entrées, 8 sorties) avec un appareil externe doté d'une connexion GPI.

4 Sélecteur [FAN] (Ventilateur)

Définit la vitesse de fonctionnement du ventilateur sur HIGH (Élevé) ou LOW (Lent).

NOTE

Ce commutateur est défini sur LOW à sa sortie d'usine. Tant que l'appareil est utilisé dans la plage de température ambiante spécifiée, vous pouvez sélectionner LOW ou HIGH. Par contre, nous vous conseillons d'opter pour le réglage HIGH dans les cas suivants : la température ambiante est élevée ; l'appareil est exposé à la lumière directe du soleil même si la température ambiante se situe dans la plage de fonctionnement spécifiée ; et dans toute autre situation où le bruit du ventilateur ne pose pas de problème particulier.

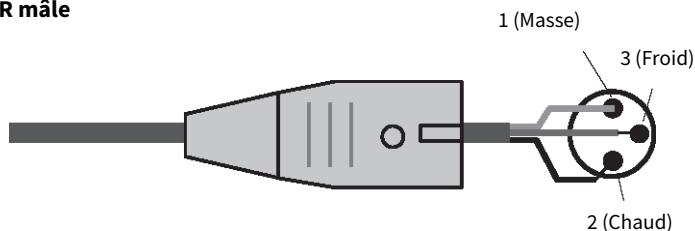
5 Commutateur [RESET] (Réinitialisation)

Réinitialise la surface de contrôle. Seuls les dispositifs de contrôle (écrans, indicateurs, touches et boutons de commande) situés sur la surface de contrôle seront redémarrés sans interruption du signal audio. Utilisez ce commutateur dans le cas où la surface de contrôle ne répond plus à vos opérations.

6 Prises OMNI IN (Entrée omni)

Il s'agit de prises d'entrée symétriques femelles de type XLR-3-31 utilisées pour l'entrée de signaux audio analogiques depuis les appareils de niveau ligne ou les microphones.

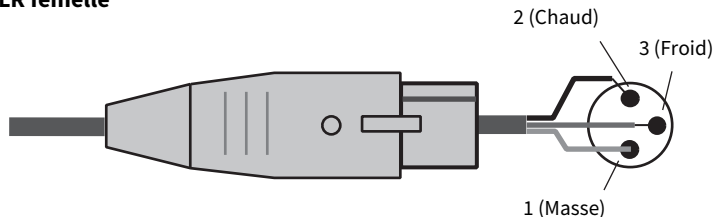
Prise XLR mâle



7 Prises OMNI OUT (Sortie omni)

Il s'agit de prises de sortie asymétriques mâles de type XLR-3-32 transmettant des signaux audio analogiques.

Fiche XLR femelle



8 Prises AES/EBU jacks (CS-R5)

Les prises d'entrée et de sortie sont toutes équipées d'un convertisseur de taux d'échantillonnage.

IN

Ce sont des prises d'entrée symétriques femelles de type XLR-3-31 destinées à recevoir les signaux audio numériques de format AES/EBU.

OUT

Ce sont des prises de sortie symétriques mâles de type XLR-3-32 destinées à émettre les signaux audio numériques de format AES/EBU.

9 Port USB

Utilisez ces ports pour connecter un périphérique de stockage USB tel qu'un lecteur flash, une souris USB ou un clavier USB.

10 Logements pour cartes MY

Installez à cet emplacement des cartes mini-YGDAI d'E/S proposées en option pour étendre le nombre de ports E/S.

11 Connecteurs OUT/IN (Sortie/Entrée) de la section CONSOLE NETWORK (Réseau de la console)

Ces connecteurs RJ-45 permettent de relier l'unité à un réseau de console(*) selon une typologie en anneau via des câbles Ethernet (type CAT5e ou supérieur recommandé).

• Réseau de la console

Un moteur DSP est équipé d'un terminal spécial qui peut être connecté à la surface de contrôle. Le réseau créé par la surface de contrôle et le moteur DSP est appelé « réseau de la console ».

NOTE

Optez pour un câble STP (à paires torsadées blindées) afin d'éviter toute interférence électromagnétique. Assurez-vous que les parties métalliques des prises sont électriquement connectées au blindage du câble STP à l'aide d'une bande conductrice ou de tout autre dispositif de ce type. Il est recommandé de brancher des câbles Ethernet sur les prises RJ-45 compatibles Neutrik etherCON CAT5. Vous pouvez également utiliser des fiches RJ-45 standard. La longueur des câbles reliant les appareils va jusqu'à 100 mètres. En pratique, la distance maximale peut varier en fonction du câble utilisé.

12 Voyants ERR (Dépassement)

Ce voyant s'allume ou clignote en rouge en cas de survenue d'une erreur. Le cas échéant, contactez votre revendeur Yamaha.

13 Voyant LINK

Ce voyant clignote ou s'allume, selon l'état du réseau.

Voyant vert (clignotant)	<p>L'unité s'apprête à se connecter au réseau de la console. Si le voyant continue de clignoter, cela indique que le système ne fonctionne pas correctement. Si le problème persiste après avoir pris les mesures suivantes, contactez votre revendeur Yamaha :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez que les câbles sont correctement branchés. • Vérifiez que les câbles sont correctement insérés (solidement enclenchés). • Mettez le système série RIVAGE PM hors tension, puis de nouveau sous tension. • Changez de câble.
Vert (fixe)	L'unité est correctement connectée au réseau de la console.

14 **Voyants TX/RX (Transmission/Réception)**

Le voyant vert correspondant clignote lorsque les données sont transmises (TX) ou reçues (RX) via les connecteurs OUT/IN de la section TO ENGINE.

15 **Voyant LINK/ACT (Liaison/Act)**

Ce voyant clignote ou s'allume en vert, selon l'état de la connexion.

16 **Connecteur NETWORK**

Ce connecteur RJ-45 permet de relier l'unité à un ordinateur ou à un appareil réseau via un câble Ethernet (type CAT5e ou supérieur recommandé).

NOTE

Optez pour un câble STP (à paires torsadées blindées) afin d'éviter toute interférence électromagnétique. Assurez-vous que les parties métalliques des prises sont électriquement connectées au blindage du câble STP à l'aide d'une bande conductrice ou de tout autre dispositif de ce type. Il est recommandé de brancher des câbles Ethernet sur les prises RJ-45 compatibles Neutrik etherCON CAT5. Vous pouvez également utiliser des fiches RJ-45 standard. La longueur des câbles reliant les appareils va jusqu'à 100 mètres. En pratique, la distance maximale peut varier en fonction du câble utilisé.

17 **Orifices d'aération**

La surface de contrôle est dotée de ventilateurs de refroidissement. Les orifices d'aération permettent à l'air chaud de s'échapper de l'appareil. Prenez garde de ne pas obstruer les orifices d'aération de quelque manière que ce soit. L'entrée d'air se trouve sur la partie inférieure du panneau avant.



ATTENTION

- N'obstruez pas les trous d'aération. Ce produit est pourvu d'orifices d'aération à l'arrière et sous la partie avant afin d'éviter que la température interne ne devienne trop élevée. Une mauvaise aération peut entraîner la surchauffe et l'endommagement du produit, voire provoquer un incendie.

18 **Connecteurs AC IN (Entrée secteur)**

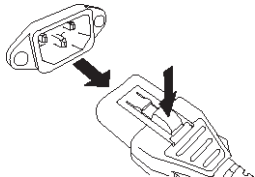
Utilisez ces prises pour brancher les cordons d'alimentation fournis. Raccordez d'abord les cordons d'alimentation secteur à l'unité, puis insérez les fiches situées à l'autre extrémité des câbles dans des prises secteur. Insérez les fiches des câbles en les enfonçant complètement jusqu'à ce qu'elles s'enclenchent fermement en position. Les cordons d'alimentation secteur fournis sont dotés d'un mécanisme de verrouillage V-lock qui les protège de toute déconnexion accidentelle de la prise secteur.



ATTENTION

- Veuillez à mettre l'appareil hors tension avant de brancher ou de débrancher les cordons d'alimentation.

Pour débrancher un cordon d'alimentation, tirez dessus en appuyant sur le bouton de verrouillage situé sur la fiche.



19 **[I]/[⏻] (Interrupteurs d'alimentation A/B)**

Font basculer l'alimentation entre les états d'activation (I) et de désactivation (⏻). Lorsque l'alimentation est activée, le 1 voyant POWER sur le panneau avant s'allume.

Opérations de base sur le panneau

Principe d'utilisation de l'écran tactile

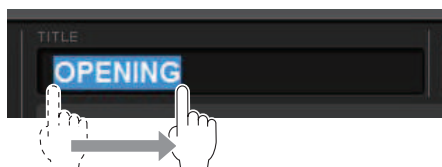
Cette section décrit les procédures de base que vous pouvez effectuer sur les écrans tactiles de l'unité. En général, vous serez amené à utiliser le système en combinant judicieusement les opérations expliquées dans ce chapitre.

Pression sur les écrans tactiles

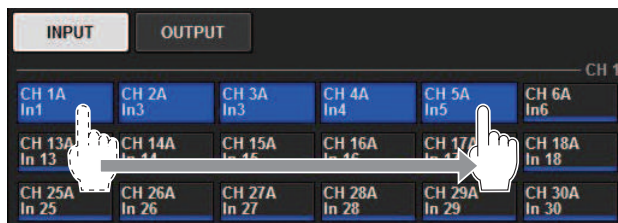
Cette opération sert principalement à basculer entre les écrans et les pages, sélectionner le paramètre à utiliser ou activer/désactiver une touche. Certaines touches vous permettent de spécifier un numéro en fonction de la zone de la touche sur laquelle vous appuyez.

Sélection multiple (spécification d'une plage de valeurs)

Lorsque vous appuyez votre doigt sur l'écran tactile, déplacez-le vers la gauche ou la droite pour spécifier une plage de valeurs au sein d'une chaîne de caractères. Cette technique vous servira principalement lors de l'attribution d'un nom à une scène ou une bibliothèque.



En ce qui concerne les touches de sélection des canaux, vous avez la possibilité de sélectionner plusieurs touches en déplaçant votre doigt sur l'écran tactile tout en continuant à appuyer dessus.



Opérations liées aux boutons

En général, vous devez tourner les boutons vers la gauche ou la droite pour modifier la valeur du paramètre correspondant.

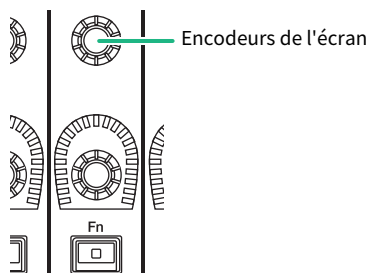
NOTE

Le fait d'appuyer une deuxième fois sur certains boutons entourés d'un cadre épais entraîne l'ouverture d'une fenêtre dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages détaillés complémentaires.

Opérations de base sur le panneau supérieur

Cette section décrit les procédures de base que vous pouvez effectuer sur le panneau supérieur.

Opérations liées aux encodeurs de l'écran



Les encodeurs de l'écran 1–12 servent à manier les boutons sélectionnés pour l'opération à exécuter sur les écrans tactiles. Lorsque vous appuyez sur un bouton contrôlable par un encodeur à l'écran dans le but de le sélectionner, un cadre épais apparaît tout autour du bouton concerné. (Normalement, un bouton de ce type correspond à l'encodeur de l'écran situé directement en-dessous, ce qui vous permet de contrôler jusqu'à douze paramètres simultanément).

Opérations liées aux boutons [TOUCH AND TURN]

TOUCH AND TURN



Le bouton [TOUCH AND TURN] permet de contrôler le paramètre du bouton que vous touchez sur l'écran tactile. À ce stade, un cadre rose ou jaune s'affiche autour de certains boutons de l'écran tactile, indiquant que vous pouvez les utiliser.

Opérations liées à la touche [HOME]



Cette touche vous permet de stocker l'état d'une baie afin d'en rappeler ultérieurement l'ensemble des réglages.

Maintenez cette touche enfoncée pour enregistrer (stocker) les réglages suivants et appuyez dessus pour les rappeler.

- Données de l'écran actuellement sélectionné
- Canal/paramètre sélectionné à l'écran
- Sélection de la couche de faders

Opérations liées à la touche [SYSTEM]

Appuyez sur cette touche pour afficher les informations relatives au système série RIVAGE PM au centre des écrans tactiles. La fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG s'affiche.

Opérations de base sur le panneau > Opérations de base sur le panneau supérieur

Maintenez cette touche enfoncée pendant deux secondes ou plus pour arrêter l'appareil (procédure de mise hors tension).

Arrêt (procédure de mise hors tension)

Avant la mise hors tension de la surface de contrôle, Yamaha vous recommande de stocker l'état actuel de l'unité dans la mémoire de scènes. Si vous modifiez l'état de connexion des composants après la mise hors tension, certains réglages, tels que l'assignation, pourront être modifiés à la remise sous tension. Pour obtenir des instructions sur le stockage de scène, reportez-vous à la section « Stockage d'une scène », page 313.

AVIS

- Si vous mettez la surface de contrôle hors tension sans engager la procédure d'arrêt, les données enregistrées sur le support de stockage intégré (y compris la mémoire actuelle) pourront être endommagées. Veuillez à suivre correctement la procédure d'arrêt pour éteindre la surface de contrôle.

- 1 Appuyez sur la touche [SYSTEM] pendant plusieurs secondes. Un message vous invite alors à confirmer l'opération d'arrêt.**
- 2 Pour désactiver la surface de contrôle, appuyez sur la touche OK. Pour annuler l'arrêt, appuyez sur la touche CANCEL (Annuler).**
- 3 Attendez que les voyants DEL du panneau se désactivent, que les écrans tactiles s'éteignent et que le voyant POWER orange s'allume.**
- 4 Désactivez les commutateurs d'alimentation A et B du panneau arrière.**



ATTENTION

- Si vous avez l'intention de rallumer la surface de contrôle, patientez au moins cinq secondes avant de remettre l'unité sous tension. Autrement, celle-ci peut subir des dysfonctionnements. Un courant de faible intensité continue de circuler dans l'appareil même après sa mise hors tension. Si vous prévoyez de ne pas utiliser l'unité pendant une longue période, débranchez les cordons d'alimentation des prises secteur.

NOTE

Vous pouvez désactiver la surface de contrôle en affectant la fonction Console Shutdown (Arrêt de la console) à une touche USER DEFINED ou à une entrée GPI IN.

Autres fonctions intéressantes

Le système série RIVAGE PM fournit diverses autres fonctions particulièrement utiles.

CONSOLE LOCK (Verrouillage de console)

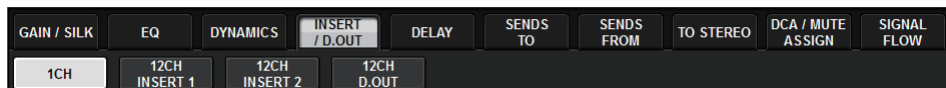
Vous pouvez interdire temporairement l'utilisation de la surface de contrôle afin d'éviter les opérations accidentelles. Ce réglage permet de bloquer toute utilisation du panneau et de l'écran tactile, de façon à ce qu'aucune opération ne soit effectuée par un contact accidentel ou par une tierce personne non autorisée, en l'absence de l'opérateur. Vous avez également la possibilité de spécifier un mot de passe lors du verrouillage de la console.

Interface utilisateur à l'écran

La section ci-dessous présente les différents composants de l'interface utilisateur apparaissant sur les écrans tactiles et vous explique comment les utiliser.

Onglets

Les onglets vous permettent de basculer entre plusieurs pages. Chaque onglet indique le nom de la page correspondante.

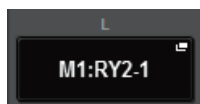


Touches

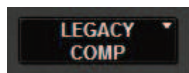
Les touches sont utilisées pour exécuter certaines fonctions, activer ou désactiver des paramètres ou sélectionner un élément parmi plusieurs choix. Les touches d'activation/désactivation apparaissent en couleurs fixes lorsqu'elles sont activées et en noir lorsqu'elles sont désactivées.



Lorsque vous appuyez sur une  touche, une fenêtre contextuelle distincte s'ouvre, qui vous permet d'effectuer des réglages détaillés.

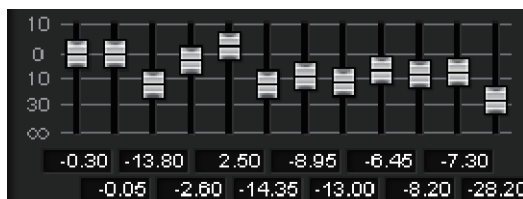


Lorsque vous appuyez sur une  touche, un menu déroulant s'affiche.



Faders/boutons

Les faders à l'écran servent essentiellement à confirmer visuellement les niveaux des canaux correspondants. Ils se déplacent en tandem avec les faders du panneau supérieur lorsque vous manipulez ces derniers. La valeur actuellement sélectionnée s'affiche sous forme numérique dans la zone située directement sous le fader concerné.



Opérations de base sur le panneau > Interface utilisateur à l'écran

Les boutons à l'écran offrent une confirmation visuelle de la valeur du paramètre correspondant. Si vous appuyez sur un bouton quelconque une fois que la fenêtre est affichée, celui-ci apparaîtra entouré d'un cadre épais. Ce cadre indique que le bouton est sélectionné pour les opérations contrôlables via le bouton [TOUCH AND TURN] (en surbrillance rose), le bouton [Fn] (surbrillance jaune) ou les encodeurs de l'écran (surbrillance blanche).

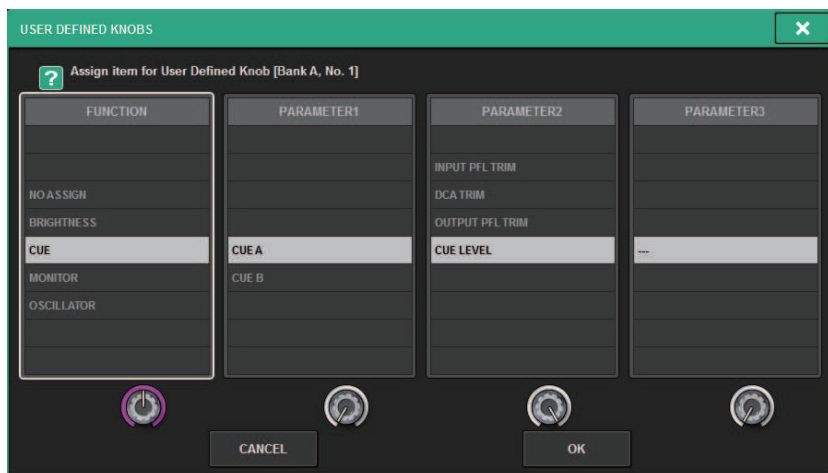


Sensible au toucher (uniquement pour CS-R5)

En touchant un bouton sur le panneau, le bouton correspondant sera mis en surbrillance dans l'écran SELECTED CHANNEL VIEW. De cette manière, les mouvements visuels seront limités et vous pourrez vous concentrer sur votre travail. Sur d'autres écrans, une fenêtre contextuelle s'affiche pour vous permettre de voir la valeur avant d'utiliser les commandes.

Fenêtres de liste

Les fenêtres similaires à celle qui est reproduite ci-dessous vous permettent de sélectionner des éléments dans une liste, comme la fenêtre de réglage des boutons USER DEFINED.



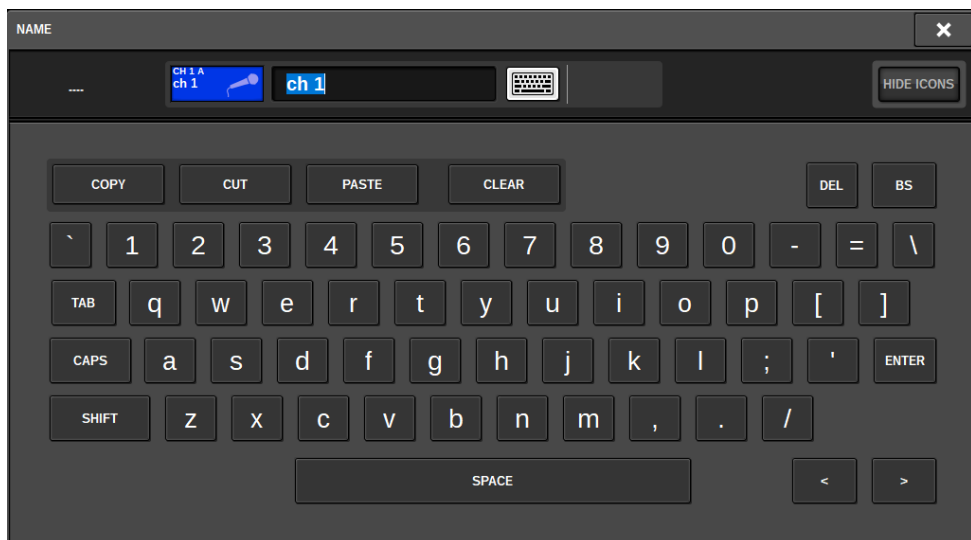
L'élément en surbrillance en milieu de liste est celui qui est sélectionné pour l'opération. Appuyez sur les encodeurs de l'écran situés sous les différentes listes afin de faire défiler celles-ci vers le haut ou le bas.

NOTE

Vous pouvez également faire défiler la liste vers le haut ou le bas à l'aide du bouton [TOUCH AND TURN].

Fenêtre Clavier

La fenêtre suivante illustrant un clavier apparaît lorsque vous devez attribuer un nom ou un commentaire à une scène ou une bibliothèque ou bien encore affecter un nom de canal. Appuyez sur les touches alphabétiques de la fenêtre pour saisir les caractères souhaités.



Fenêtres contextuelles

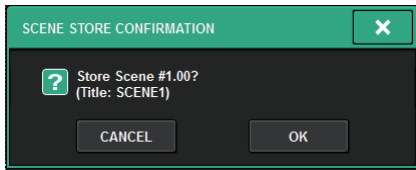
Lorsque vous appuyez sur une touche ou un champ se rapportant à un paramètre spécifique à l'écran, une fenêtre s'affiche contenant des détails ou une liste d'éléments relatifs à ce paramètre. Ces fenêtres sont appelées des « fenêtres contextuelles ».



Vous pouvez basculer entre les fenêtres contextuelles en utilisant les onglets, selon vos besoins. Certaines fenêtres contextuelles comportent plusieurs touches appelées « touches d'outils », qui apparaissent en haut de la fenêtre. Vous pouvez vous en servir pour rappeler des bibliothèques ou exécuter des opérations de copier-coller. Appuyez sur le symbole « x » situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre contextuelle pour la fermer et retourner sur l'écran précédent.

Boîtes de dialogue

Des boîtes de dialogue comme celle qui est illustré ci-après vous permettent de confirmer les opérations que vous venez d'exécuter. Appuyez sur la touche OK pour exécuter l'opération. Celle-ci sera annulée si vous appuyez sur la touche CANCEL.



Affichage d'un écran tactile

Les écrans tactiles affichent les informations suivantes :



Zone de l'indicateur de niveau

La zone des indicateurs de niveau affiche diverses mesures. Appuyez sur n'importe quelle partie de la zone des indicateurs de niveau pour rappeler la couche de faders correspondante sur le panneau.

Zone principale

Le contenu de la zone principale varie selon la fonction actuellement sélectionnée. Les opérations de mixage font généralement appel aux deux types d'écran reproduits ci-après. Pour accéder à ces écrans, appuyez sur la touche [VIEW].

Écran SELECTED CHANNEL VIEW



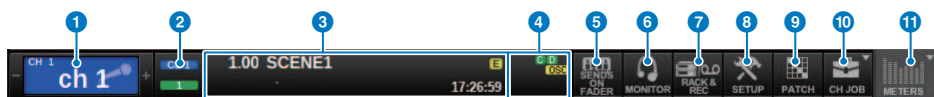
Cet écran affiche tous les paramètres de mixage du canal actuellement sélectionné. Pour plus de détails sur cet écran, reportez-vous à la section « À propos de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW ».

Écran OVERVIEW



Cet écran affiche les principaux paramètres des 12 canaux sélectionnés en tant que couche. Pour plus de détails sur cet écran, reportez-vous à la section « À propos de l'écran OVERVIEW ».

Barre de menus



1 Canal sélectionné

Cette zone affiche le numéro, le nom, l'icône et la couleur du canal actuellement sélectionné pour l'opération. Pour plus de détails sur l'assignation d'un nom, reportez-vous à la section « Saisie de nom ». Pour plus de détails sur la sélection d'une icône, reportez-vous à la section « **Changement de nom** » (p.373) ». Appuyez sur le côté gauche de la zone du canal sélectionné pour choisir le canal précédent. Appuyez sur la partie droite de la zone pour sélectionner le canal suivant.

2 Connexion

Cette option affiche l'ID de la surface de contrôle et l'ID d'unité du moteur DSP connecté. Vous pouvez également vérifier ici si le moteur DSP fonctionne en mode actif ou en mode veille.

Non affiché : DSP introuvable

Vert : détecté comme étant actif

Gris : détecté comme étant en veille (commutable)

Ligne inclinée grise : détecté comme étant en veille (non commutable)

Grisé : le DSP censé être en veille est introuvable

En mode de DSP en miroir, sert aussi de touche d'accès à l'écran de configuration du système.

3 INFORMATION

Cette zone affiche des informations telles que l'heure actuelle ou un numéro de scène. En appuyez sur cette zone, vous affichez la fenêtre SCENE LIST (Liste des scènes) dans la zone principale, ce qui vous permet de régler les scènes. En mode Preview, ce voyant clignote en rouge.

4 Indicateur d'état

Cette zone indique l'état actuel de l'unité. Le tableau suivant répertorie les affichages et les états y afférents.



Indicateur	Conditions
M	État du réseau TWINLANE (MAIN) Vert : en ligne (fonctionnement normal) Jaune : en ligne (sans connexion en anneau) Rouge : problème de câblage Bleu : désynchronisation Gris : hors ligne
S	État du réseau TWINLANE (secondaire) Vert : en ligne (fonctionnement normal) Jaune : en ligne (sans connexion en anneau) Rouge : problème de câblage Bleu : désynchronisation Gris : hors ligne
C	État du réseau de la console Vert : en ligne (fonctionnement normal) Jaune : en ligne (sans connexion en anneau) Rouge : problème de câblage Bleu : désynchronisation Gris : hors ligne

Indicateur	Conditions
D	État du moteur DSP Vert : fonctionnement normal Jaune : seul l'interrupteur POWER A ou B est activé. Rouge : erreur (ventilateur inopérant, etc.).
R	État du rack d'E/S Vert : fonctionnement normal Jaune : seul l'interrupteur POWER A ou B est activé. Rouge : erreur (ventilateur inopérant, etc.).
OSC (jaune)	Oscillateur activé
ALT (jaune)	Fonction Alternate activée (ON)
TB (jaune)	Fonction d'intercom activée
REC (rouge)	Enregistrement en cours d'un fichier audio
PLAY (vert)	Reproduction en cours d'un fichier audio
OVL (jaune)	Fonction Overlay activée
VSC (jaune)	Étalonnage de son virtuel activé
LINK (jaune)	Liaison temporaire activée (ON)
CUE A, CUE B, CUE A+B, CUE S, CUE A+S, CUE B+S, CUE A+B+S (jaune)	État de cue
Mode Solo activé (ON)	SOLO (rouge)
ACCESS	Communication en cours avec le lecteur flash USB

AVIS

- L'indicateur ACCESS (Accès) apparaît durant l'accès aux données (à des fins de sauvegarde, de chargement ou de suppression). Veuillez à ne pas déconnecter le lecteur flash USB ni mettre l'unité hors tension tant que cet indicateur est affiché. Cela pourrait endommager le lecteur flash ou corrompre les données stockées sur l'unité ou sur le lecteur.

5 SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé)

Appuyez sur cette touche afin de passer en mode SENDS ON FADER, qui permet d'utiliser les faders du panneau supérieur pour régler le niveau d'envoi de MIX/MATRIX (voir la section SENDS ON FADER mode) ». Pendant ce temps, la zone principale bascule sur un écran qui vous permet de sélectionner le bus MIX/MATRIX de destination de l'envoi.

6 MONITOR (Moniteur)

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran MONITOR apparaît dans la zone principale. Vous pouvez alors y modifier les réglages de contrôle ou d'oscillateur.

7 RACK & REC (Enregistreur)

En appuyant sur cette touche, vous affichez l'écran RACK & REC (Rack et enregistrement) qui permet de configurer les plug-ins. Vous pouvez également y effectuer les réglages de la fonction d'enregistreur (USB), qui vous autorise à enregistrer et reproduire des fichiers audio.

8 SETUP (Configuration)

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran SETUP apparaît dans la zone principale. Vous pouvez y effectuer des réglages de base, spécifiques à l'utilisateur pour la série RIVAGE PM.

9 PATCH (Assiguation)

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran PATCH apparaît, qui vous permet de configurer notamment les assignations d'entrée/sortie, de sortie directe et d'enregistrement.

10 CH JOB (Tâche de canal)

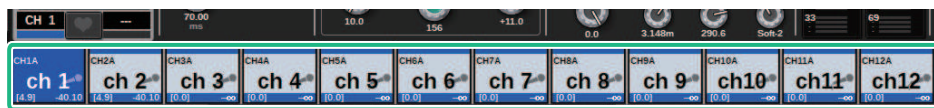
Appuyez sur cette touche pour accéder au menu déroulant CH JOB, dans lequel vous pouvez notamment copier ou initialiser les réglages de canal.

11 METER (Indicateur de niveau)

Lorsque vous appuyez sur cette touche, un menu contextuel s'affiche, vous permettant de sélectionner le type de bloc de canal à afficher dans la zone de l'indicateur, parmi les options suivantes (Indicateur de niveau).

Zone de nom de canal

Appuyez sur la zone de nom de canal pour basculer entre les canaux et paramètres sélectionnés à l'écran. Lorsque vous basculez entre les couches de faders, l'indication qui apparaît dans cette zone tient compte du changement de sélection de couche. De cette façon, vous accédez à n'importe quel canal à l'écran.



Nom de canal

NOTE

Le basculement entre couches n'influence pas le canal/paramètre sélectionné à l'écran. Le groupe des 12 canaux affiché dans l'écran OVERVIEW est modifié. Cependant, si vous appuyez sur la zone de nom de canal, le canal ou le paramètre sélectionné à l'écran restera inchangé par rapport à la dernière fois que vous aurez appuyé sur une touche [SEL]. Si vous modifiez le canal ou le paramètre sélectionné à l'écran en même temps que vous procédez à un basculement entre couches, vous pourrez configurer cette disposition en sélectionnant [FADER BANK] > [SEL] LINK dans les réglages sous Préférences.

Lorsque vous utilisez un encodeur d'écran pour contrôler un paramètre d'égaliseur ou de dynamiques dans l'écran SELECTED CHANNEL VIEW, le paramètre correspondant et sa valeur apparaissent dans la partie supérieure de la zone de nom de canal.

Égaliseur

1 Q	1 FREQ	1 GAIN	2 Q	2 FREQ	2 GAIN	3 Q	3 FREQ	3 GAIN	4 Q	4 FREQ	4 GAIN
4.0	125	0.0	1.4	355	0.0	1.4	3.55k	0.0	4.4	6.30k	0.0

Dynamiques

THRESH	RANGE	ATTACK	HOLD	DECAY	THRESH	RATIO	OUTGAIN	ATTACK	RELEASE	KNEE
-22.1	-68	0	0.75m	390m	0.0	8.0:1	20.0	3.148m	290.6	Soft2

MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)

MX 1	MX 2	MX 3	MX 4	MX 5	MX 6	MX 7	MX 8	MX 9	MX10	MX11	MX12
5.00	-1.00	-∞	-∞	-∞	-∞	-∞	-∞	-∞	-∞	-∞	-∞

Les fonctions suivantes sont affichées.

* Si la fonction ALTERNATE FUNCTION est assignée à une touche USER DEFINED, appuyez sur l'encodeur d'écran du canal de manière répétée pour activer et désactiver la fonction.

Pour la fonction SENDS, tournez l'encodeur de l'écran pour régler PRE ou POST.

Vous pouvez également activer ou désactiver la fonction en appuyant sur l'encodeur d'écran tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

Saisie de noms

Vous pouvez attribuer un nom aux canaux d'entrée/sortie et aux DCA, et affecter un titre aux scènes ou aux éléments de données de bibliothèque lorsque vous procédez à l'enregistrement de l'élément concerné. Pour attribuer un nom, utilisez la fenêtre Clavier qui s'affiche dans la zone principale de l'écran.

1 Accédez à l'écran permettant d'attribuer un nom.

La capture d'écran ci-dessous montre comment attribuer un nom à un canal.



La zone affiche les caractères que vous avez entrés et un curseur qui indique la position actuelle.

2 Utilisez la fenêtre Clavier sur l'écran tactile pour entrer les caractères souhaités.

Lorsque vous appuyez sur une touche alphabétique dans la fenêtre Clavier, le caractère correspondant est saisi dans l'encadré et le curseur se déplace vers la droite.

3 Faites-en de même pour saisir les caractères suivants.

Lors de la saisie de caractères, vous pouvez également utiliser les touches ci-après de la fenêtre Clavier.

Touche COPY (Copier)

Copie la chaîne de caractères sélectionnés (mis en surbrillance) dans la zone de texte.

Touche CUT (Couper)

Supprime et copie la chaîne de caractères sélectionnés (mis en surbrillance) dans la zone de texte.

Touche PASTE

Insère la chaîne de caractères copiée grâce aux touches COPY ou CUT à l'emplacement du curseur (ou remplace la plage de caractères actuellement sélectionnée).

Touche CLEAR (Effacer)

Efface tous les caractères saisis dans la zone de saisie de texte.

Touche DEL (Supprimer)

Supprime le caractère à droite du curseur (ou la chaîne de caractères sélectionnés dans la zone de texte).

Touche BS

Supprime le caractère à gauche du curseur (ou la chaîne de caractères sélectionnée dans la zone de texte).

Touche TAB (Onglet)

Permet d'accéder à l'élément sélectionnable suivant. Par exemple, dans la fenêtre SCENE STORE, servez-vous de cette touche pour basculer entre quatre zones de saisie de texte alors que dans la fenêtre PATCH/NAME (Assignation/Nom), cette touche vous permet de basculer entre les différents canaux.

Touche CAPS (Verr. Maj)

Permet de basculer entre les caractères alphabétiques majuscules et minuscules.

Touche SHIFT (Maj)

Vous pourrez entrer des majuscules et des symboles lorsque cette touche est activée et des minuscules et des valeurs numériques lorsqu'elle est désactivée.

Touche ENTER (Entrée)

Valide le nom que vous avez saisi.

4 Lorsque vous avez entré le nom, appuyez sur la touche [ENTER].

Le nom saisi est alors appliqué.

NOTE

- Les procédures de base sont identiques pour toutes les fenêtres d'affectation de nom de canal ou d'autres types de données de bibliothèque. Lorsque vous entrez un nom de canal, votre saisie est immédiatement effective, sans qu'il soit nécessaire d'appuyer sur la touche ENTER.
- En appuyant à l'intérieur de la zone de saisie de texte, vous pouvez déplacer la position d'entrée vers l'emplacement sur lequel vous avez appuyé. Si vous sélectionnez une zone de caractères déjà saisis puis entrez un nouveau caractère, ce dernier remplacera la zone sélectionnée.

Utilisation des touches d'outils

La barre de titre en haut de certaines fenêtres contextuelles dispose de touches d'outils qui offrent des fonctions supplémentaires. Ces touches permettent de rappeler les bibliothèques associées ou de copier les paramètres d'un canal sur un autre. Cette section vous explique comment utiliser les touches d'outils.

À propos des touches d'outils

Les fenêtres contextuelles EQ, Dynamics, Delay, GEQ/PEQ et Plug-in comprennent les touches d'outils suivantes :



- 1** Rappelle une bibliothèque liée à la fenêtre contextuelle actuellement sélectionnée (bibliothèque EQ, Dynamics, GEQ/PEQ ou Plug-in).
- 2 Touche DEFAULT (Valeur par défaut)**
Réinitialise les paramètres EQ et Dynamics du canal actuellement sélectionné ainsi que le GEQ/PEQ ou le plug-in sur leur valeur initiale par défaut.
- 3 Touche COPY (Copier)**
Copie les réglages des paramètres EQ, Dynamics ou Delay applicables au canal actuellement sélectionné ainsi que les réglages GEQ/PEQ ou Plug-in. Les réglages copiés sont sauvegardés dans la mémoire tampon (zone de stockage temporaire).
- 4 Touche PASTE**
Colle les réglages stockés dans la mémoire tampon sur les paramètres EQ, Dynamics ou Delay applicables au canal actuellement sélectionné ou encore sur le GEQ/PEQ ou les plug-ins.
- 5 Touche COMPARE (Comparer)**
Procède au basculement et à la comparaison entre les réglages stockés sur la mémoire tampon et les paramètres EQ ou Dynamics du canal actuellement sélectionné ou les réglages GEQ/PEQ ou Plug-in.

Opération de copier-coller de paramètres

Vous pouvez copier les réglages EQ, Dynamics ou Delay du canal actuellement sélectionné ainsi que les réglages GEQ/PEQ ou Plug-in dans la mémoire tampon, puis les coller sur les paramètres correspondants d'autres canaux ou sur un type similaire de GEQ/PEQ ou de plug-in.

NOTE

- Les réglages EQ and Dynamics sont copiés et collés par banque (A/B). Vous pouvez copier et coller les paramètres entre les banques A et B d'un même canal. Par exemple, vous copiez les réglages Dynamics 1 du canal CH1 de Bank A sur les réglages Dynamics 2 du canal CH144 de la banque B.
- S'il y a moins de 15 bandes qui sont utilisées par le paramètre 31BandGEQ (GEQ à 31 bandes), ces réglages peuvent aussi être copiés sur Flex15GEQ (GEQ Flex 15).

1 Ouvrez la fenêtre contextuelle disposant de touches d'outils.

2 Sélectionnez les paramètres EQ, Dynamics ou Delay d'un canal ou encore les réglages GEQ/PEQ ou Plug-in comme source de la copie.

3 Appuyez sur la touche COPY.

Le réglage actuel sera stocké dans la mémoire tampon.

NOTE

- Après avoir copié un réglage, prenez soin de le coller sur le support de destination AVANT d'en copier un autre. Sinon, le réglage copié sur la mémoire tampon sera écrasé.
- Vous ne pouvez sélectionner qu'un seul canal, GEQ/PEQ ou plug-in comme source de la copie.

4 Appuyez sur la touche PASTE (Coller).

Les réglages EQ, Dynamics ou Delay d'un canal ainsi que le réglage GEQ/PEQ ou Plug-in (sélectionné à l'étape 2) seront collés.

NOTE

- Veuillez noter que le collage des réglages copiés remplace par écrasement les réglages actuellement stockés sur la destination du collage.
- Si aucune donnée n'est enregistrée dans la mémoire tampon ou si les données de la mémoire tampon sont incompatible avec les données de la destination du collage, la touche PASTE sera désactivée.

Réinitialisation des paramètres sur leur valeur par défaut

Cette section vous explique comment restaurer les réglages EQ ou Dynamics du canal actuellement sélectionné ainsi que les réglages GEQ/PEQ ou Plug-in sur leurs valeurs respectives par défaut.

NOTE

Appuyez sur la touche FLAT (Plat) correspondant au paramètre GEQ/PEQ afin de réinitialiser le paramètre GAIN de toutes les bandes sur 0 dB.

- 1 Ouvrez la fenêtre contextuelle disposant de touches d'outils.**
- 2 Sélectionnez les paramètres EQ, Dynamics ou Delay d'un canal ou les réglages GEQ/PEQ ou Plug-in pour lesquels vous voulez réinitialiser les valeurs.**

NOTE

Vous pouvez choisir plusieurs canaux pour réinitialiser les réglages EQ ou Dynamics y afférents, à l'aide des fenêtres contextuelles correspondantes (CH1-72, CH73-144, CH145-216, CH217-288*1, MIX, or MTRX/ST).

- *1 Lorsque le DSP-RX-EX est connecté

- 3 Appuyez sur la touche DEFAULT.**

Une boîte de dialogue vous invite à confirmer l'opération de réinitialisation.

- 4 Pour exécuter l'opération, appuyez sur la touche OK.**

La réinitialisation est lancée. Si vous décidez d'annuler la réinitialisation, appuyez sur la touche CANCEL et non sur la touche OK.

Comparaison de deux réglages

La touche COMPARE permet de basculer et de comparer entre les réglages stockés sur la mémoire tampon et les réglages EQ et Dynamics du canal actuellement sélectionné ou encore les réglages GEQ/PEQ et Plug-in. Cette fonction est utile si vous voulez comparer et écouter les données éditées à l'aide des réglages temporairement stockés durant le processus d'édition.

- 1 Ouvrez la fenêtre contextuelle disposant de touches d'outils.**
- 2 Sélectionnez un paramètre EQ, Dynamics ou Delay de canal, ou encore les réglages GEQ/PEQ ou Plug-in que vous souhaitez comparer.**
- 3 Appuyez sur la touche COPY pour stocker le réglage actuellement sélectionné dans la mémoire tampon.**

Ceci est le premier des deux réglages de comparaison.

NOTE

N'essayez pas de copier un nouveau réglage avant de comparer les réglages entre eux. Sinon, le réglage (dans la mémoire tampon) que vous avez à l'origine souhaité comparer sera remplacé par le nouveau réglage copié.

- 4 Modifiez les paramètres EQ ou Dynamics du canal actuellement sélectionné ainsi que le réglage GEQ/PEQ ou Plug-in, selon les besoins.**

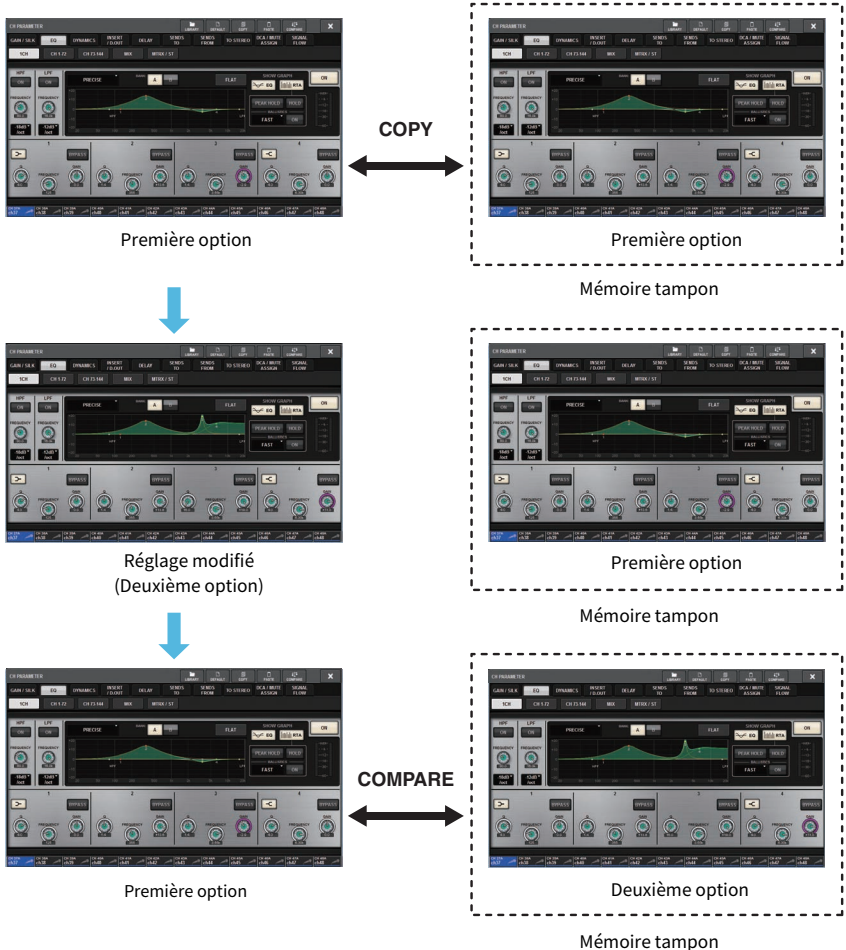
Ceci est le deuxième des deux réglages de comparaison.

NOTE

Une fois la première option stockée dans la mémoire tampon, vous réinitialisez le réglage actuel pour créer une deuxième option à partir de zéro.

5 Appuyez sur la touche **COMPARE** pour comparer les première et deuxième options (l'option actuellement sélectionnée).

La première option s'applique au système. À ce stade, la deuxième option est stockée dans la mémoire tampon.



6 Appuyez plusieurs fois sur la touche **COMPARE** pour écouter les options 1 et 2 en alternance.

Appuyez plusieurs fois sur la touche **COMPARE** pour basculer entre les deux options. Contrairement à l'opération de collage, vous pouvez revenir sur le réglage précédent à tout moment, à moins que la mémoire tampon n'ai été écrasée.

Utilisation des bibliothèques

Cette section explique comment utiliser les bibliothèques. L'utilisation des bibliothèques vous permet de stocker et de rappeler les réglages EQ ou Dynamics du canal actuellement sélectionné ainsi que les réglages GEQ/PEQ ou Plug-in.

Les bibliothèques sont classées comme suit :

- Bibliothèque INPUT CH (Canal d'entrée)
- Bibliothèque OUTPUT CH (Canal de sortie)
- Bibliothèque INPUT EQ (Égaliseur d'entrée)
- Bibliothèque OUTPUT EQ (Égaliseur de sortie)
- Bibliothèque DYNAMICS (Dynamiques)
- Bibliothèque GEQ (Égaliseur graphique)
- Bibliothèque PLUG-IN
- Bibliothèque NAME (Nom)
- Bibliothèque DCA NAME/ASSIGN (Nom/Affectation DCA)
- Bibliothèque MUTE NAME/ASSIGN (Nom/Affectation MUTE)
- Bibliothèque USER SETUP (Configuration utilisateur)
- OVERLAY LIBRARY (Bibliothèque de superpositions)

Le principe d'utilisation est presque identique pour toutes ces bibliothèques.

NOTE

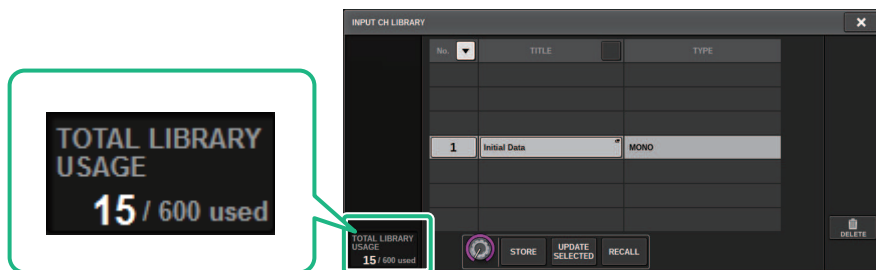
- La bibliothèque PLUG-IN est classée en différentes sous-catégories établies par type.
- La bibliothèque NAME est classée en différentes sous-catégories établies par type.

Contraintes de présélection applicables aux bibliothèques

Il est possible de stocker collectivement jusqu'à 600 présélections dans l'ensemble des bibliothèques. Vous pouvez voir le nombre total de présélections dans le champ TOTAL LIBRARY USAGE (Utilisation totale des bibliothèques).

NOTE

Si vous essayez d'enregistrer un nombre de présélections supérieur à la limite maximale autorisée, la touche STORE (Stockage) sera désactivée.



Rappel d'une présélection depuis une bibliothèque

Cette section explique comment rappeler une présélection à partir d'une bibliothèque.

1 Appuyez sur la touche d'outil **LIBRARY (Bibliothèque)**.

L'écran de la bibliothèque correspondante (Rappel) s'affiche.

2 Tournez l'encodeur de l'écran correspondant pour sélectionner le numéro de la présélection que vous souhaitez rappeler.

3 Appuyez sur la touche **RECALL**.

Les données de présélection choisies sont immédiatement chargées et affichées.

NOTE

Il est possible que certaines présélections retenues au titre de source de rappel ne puissent pas être rappelées dans l'élément actuellement sélectionné.

Les restrictions suivantes s'appliquent aux différentes bibliothèques comme suit :

- Bibliothèque de canaux

Dans la bibliothèque OUTPUT CH, si le type de canal sélectionné dans la liste ne correspond pas au type de canal sélectionné comme destination de rappel, l'indicateur « CONFLICT » (Conflit) s'affichera à droite de la colonne TYPE. Vous avez toujours la possibilité de rappeler la présélection lorsque l'indicateur « CONFLICT » apparaît. Cependant, notez que les paramètres non inclus dans la présélection rappelée sont réglés sur les valeurs par défaut.

- Bibliothèque OUTPUT EQ (Égaliseur de sortie)

Cette bibliothèque est classée en trois sous-catégories établies par type : égaliseur de canal de sortie, 8BandPEQ (Égaliseur paramétrique à 8bandes devant être monté sur INSERT) et MONITOR/CUE EQ (Égaliseur de moniteur/cue). Si vous sélectionnez un autre type de présélection que celui de la destination, l'indicateur « CONFLICT » apparaîtra. Vous avez toujours la possibilité de rappeler la présélection lorsque l'indicateur « CONFLICT » apparaît. Cependant, veuillez noter que les paramètres non inclus dans la présélection rappelée sont réglés sur les valeurs par défaut ou restent inchangés.

- Bibliothèque GEQ (Égaliseur graphique)

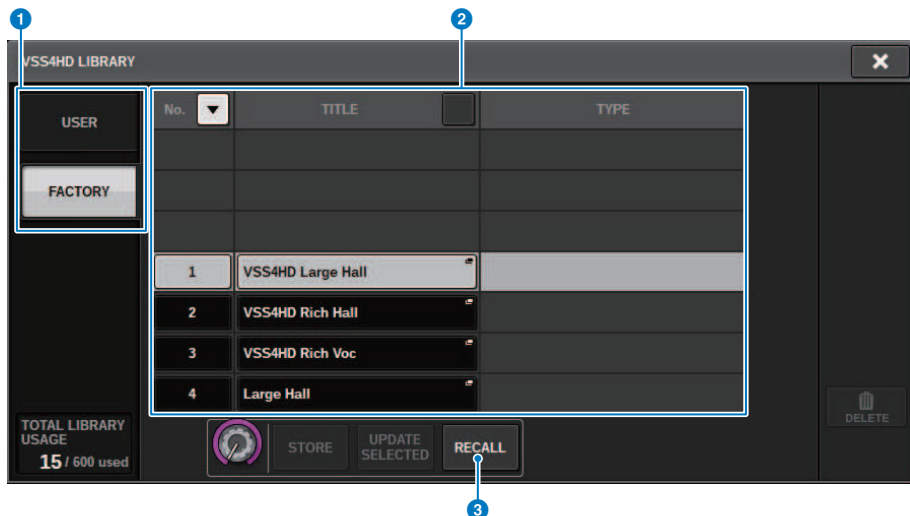
Les présélections stockées dans la bibliothèque GEQ sont classés en deux sous-catégories, établies par type : 31BandGEQ et Flex15GEQ. Si une présélection de bibliothèque 31BandGEQ inclut les réglages de gain de plus de 16 bandes, vous ne pourrez pas la rappeler dans Flex15GEQ.

- Bibliothèque USER SETUP (Configuration utilisateur)

Les données de configuration créées dans PM Editor ne peuvent être rappelées qu'à l'aide de PM Editor. Les données de configuration créées sur la surface de contrôle ne peuvent être rappelées qu'à l'aide de la surface de contrôle.

Écran de bibliothèque (Rappel)

Chaque écran de bibliothèque comporte les éléments suivants.



1 Touches de commutation entre les présélections USER (Utilisateur) et FACTORY (Usine)

Basculent entre l'affichage de la présélection utilisateur et celui de la présélection d'usine.

NOTE

La touche de commutation de la présélection FACTORY apparaît uniquement sur les écrans de bibliothèque des plug-ins comportant des présélections.

2 Liste

Affiche les données de réglage (présélections) stockées dans la bibliothèque. La ligne en surbrillance dans la liste indique que l'élément est sélectionné en vue de son utilisation.

NOTE

La colonne de droite dans la liste affiche les informations liées aux données de réglage correspondantes (telles que le type des canaux de sortie, les dynamiques ou le type d'effet utilisé).

3 Touche RECALL (Rappel)

Rappelle une présélection correspondant à l'élément actuellement sélectionné.

4 Touches de tri

Permettent de trier les éléments de bibliothèque par numéro ou par nom de bibliothèque.

Stockage des données de réglage dans une bibliothèque

Cette section décrit comment stocker des données de réglage dans une bibliothèque.

1 Appuyez sur la touche d'outil LIBRARY (Bibliothèque).

« Écran de bibliothèque (Stocker) » (p.132) s'affiche.

2 Tournez l'encodeur de l'écran correspondant pour sélectionner le numéro de la présélection sur laquelle vous souhaitez stocker ce réglage.

3 Après avoir sélectionné la destination de stockage, appuyez sur la touche STORE.

Une boîte de dialogue vous demandera confirmation de l'opération de stockage.

4 Pour exécuter l'opération de stockage, appuyez sur la touche OK.

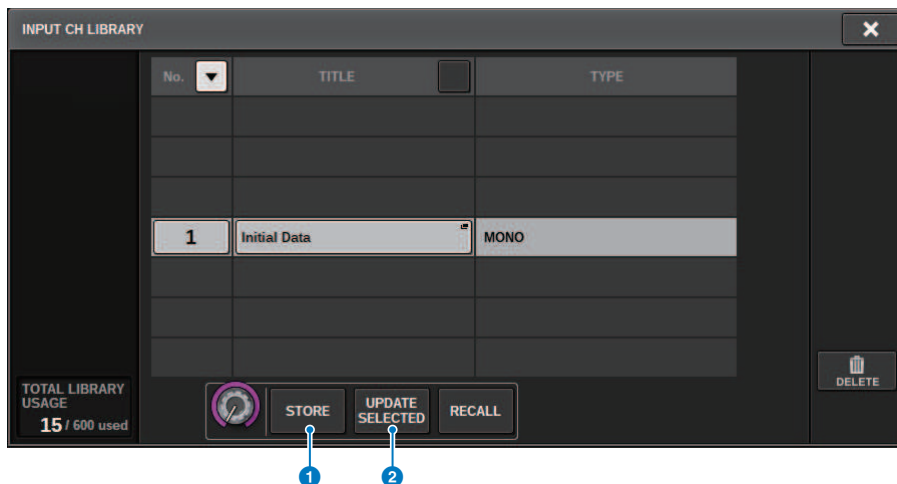
Les données de réglage actuels seront stockés sur le numéro de la présélection que vous avez choisie à l'étape 2. Si vous décidez d'annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche CANCEL et non sur la touche OK.

NOTE

Vous pouvez modifier le titre des données de réglage que vous venez de stocker. Appuyez pour cela sur l'intitulé des données dans la liste afin d'ouvrir la fenêtre contextuelle TITLE EDIT (Édition de titre).

Écran de bibliothèque (Stocker)

Chaque écran de bibliothèque comporte les éléments suivants.



❶ **Touche STORE**

Stocke le réglage EQ ou Dynamics du canal actuellement sélectionné ou le réglage GEQ/PEQ ou Plug-in.

❷ **Touche UPDATE SELECTED (Mise à jour sélectionnée)**

Stocke le réglage actuel par écrasement de la présélection sélectionnée.

Suppression des données de réglage d'une bibliothèque

Cette section explique comment supprimer une présélection à partir d'une bibliothèque.

1 Appuyez sur la touche d'outil LIBRARY (Bibliothèque).

« Écran de bibliothèque (Supprimer) » (p.134) s'affiche.

2 Tournez l'encodeur de l'écran correspondant pour sélectionner le numéro de la présélection que vous souhaitez supprimer.

3 Appuyez sur la touche DELETE.

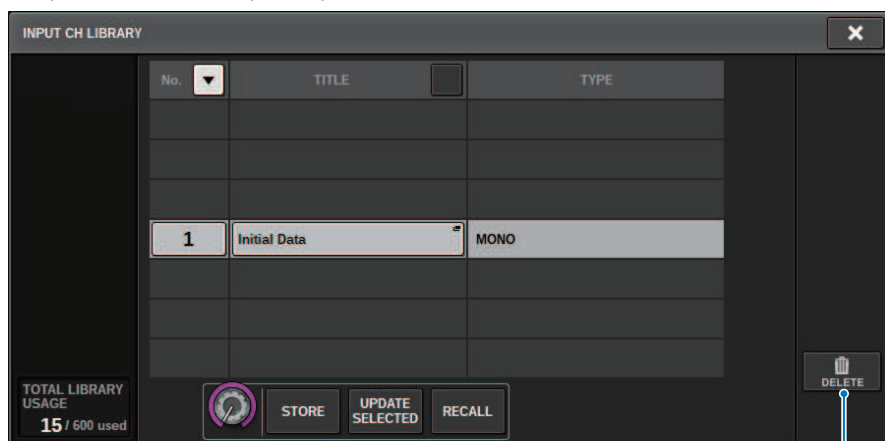
Une boîte de dialogue vous demande confirmation de l'opération de suppression.

4 Pour exécuter l'opération de suppression, appuyez sur la touche OK.

La présélection que vous avez sélectionnée à l'étape 3 sera supprimée. Si vous décidez d'annuler l'opération de suppression, appuyez sur la touche CANCEL et non sur la touche OK.

Écran de bibliothèque (Supprimer)

Chaque écran de bibliothèque comporte les éléments suivants.



1 Touche DELETE (Supprimer)

Supprime la présélection sélectionnée dans la liste.

Réglage d'appariement

Les canaux adjacents peuvent être appariés et utilisés comme un module stéréo.

Canaux d'entrée

Vous pouvez jumeler des canaux pair/impair ou impair/pair. S'agissant des canaux d'entrée simples (mono), le niveau de balayage panoramique est nominal au centre et atteint +3 dB à l'extrême gauche et l'extrême droite. Pour les canaux d'entrée appariés, le niveau de balance est nominal au centre et atteint +3 dB à l'extrême gauche et l'extrême droite.

Bus MIX et MATRIX

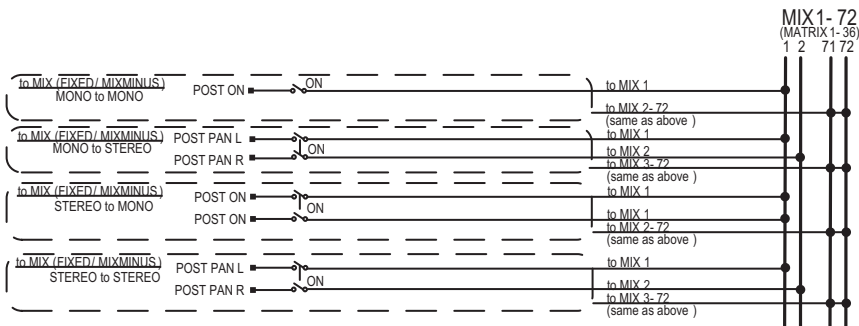
Il est possible d'apparier des bus MIX ou MATRIX pair/impair adjacents.

NOTE

Pour plus d'informations sur les paramètres pouvant être liés à l'aide du réglage d'appariement, reportez-vous à la Liste des données. Lorsque les bus MIX sont appariés, le flux de signaux est modifié comme décrit ci-dessous :

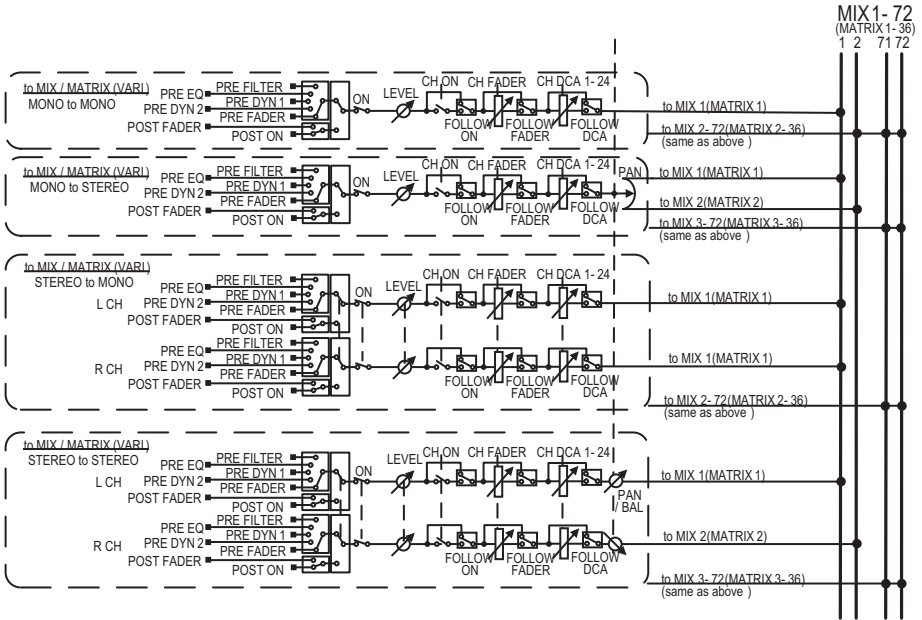
CH vers MIX

FIX

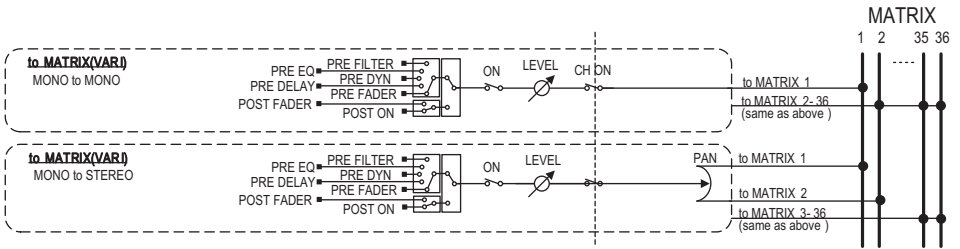


CH vers MIX

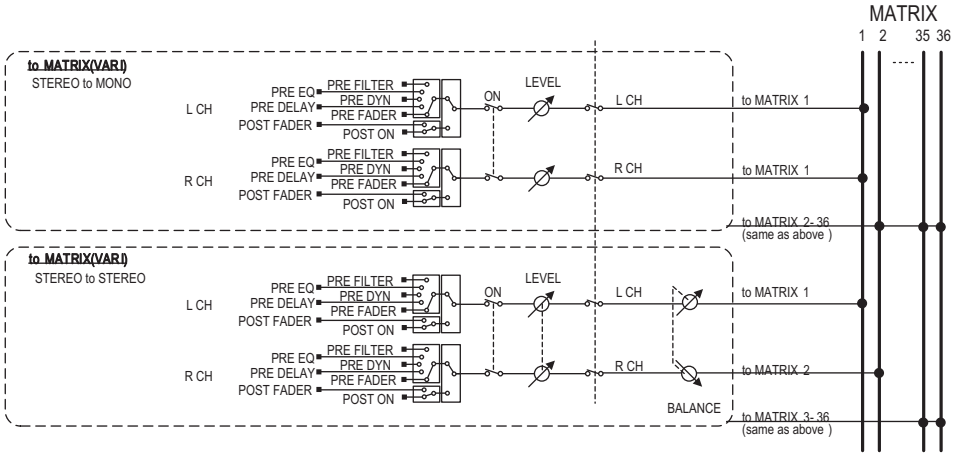
VARI



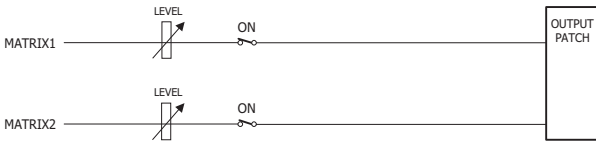
MIX vers MATRIX



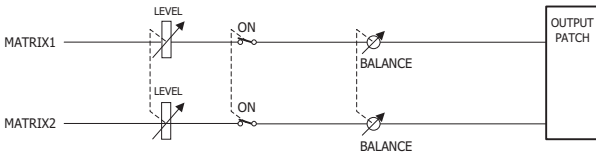
MIX/STEREO vers MATRIX



MATRIX (MONO) vers OUTPUT PATCH



MATRIX (STEREO) vers OUTPUT PATCH



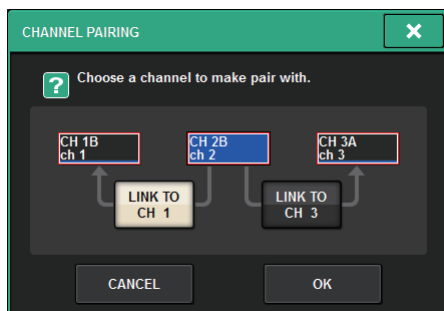
Appairage ou désappairage sur l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

Cette section explique comment configurer ou désactiver l'appairage sur l'écran SELECTED CHANNEL VIEW.

1 Appuyez sur la touche [VIEW] pour accéder à l'écran SELECTED CHANNEL VIEW.



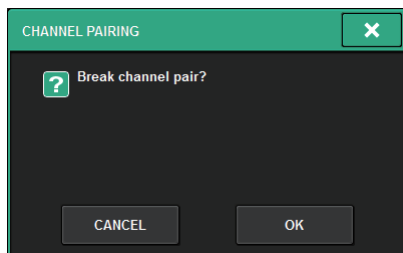
2 Appuyez sur le bouton de couplage pour accéder à la fenêtre contextuelle CHANNEL PAIRING.



3 sélectionnez la direction de l'appairage des canaux, puis appuyez sur la touche OK.

4 Pour procéder au désappairage, appuyez à nouveau  sur la touche d'appairage.

Une fenêtre s'affiche, vous demandant de confirmer que vous souhaitez procéder au désappairage.



5 Appuyez sur la touche OK.

Le réglage d'appairage est alors désactivé.

Aperçu général des écrans

À propos de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW



Cet écran affiche tous les paramètres de mixage du canal actuellement sélectionné.

ISOLATE (Isoler)



1 Touche ON (Activation)

Active ou désactive la fonction Isolate.

RECALL SAFE (Rappel sécurisé)

Ce champ permet d'effectuer les réglages liés à la fonction Recall Safe.



1 Touche ON

Permet de basculer entre les états d'activation/désactivation de la fonction Recall Safe.

2 Touche contextuelle

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle RECALL SAFE. Cette touche indique « PARTIAL » (Partiel) lorsque le rappel sécurisé s'applique uniquement à certains paramètres et non à l'ensemble des réglages de canaux. Elle indiquera « All » (Tous) si le rappel sécurisé s'applique à tous les paramètres. Si aucun paramètre n'est défini, elle indiquera « OFF » (Désactivation).

SOLO SAFE (Isolement sécurisé)



1 Touche ON

Active ou désactive la fonction Solo Safe.

MUTE SAFE (Assourdissement sécurisé)

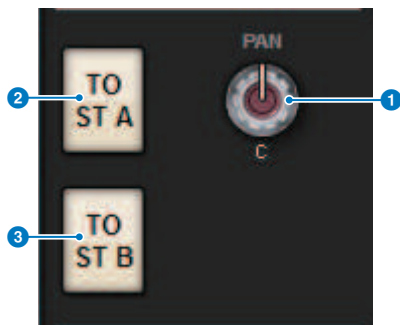


1 Touche ON

Active ou désactive la fonction Mute Safe.

Champ TO STEREO (Vers stéréo)

Vous pouvez contrôler la balance stéréo des signaux envoyés depuis le canal sélectionné vers le bus STEREO ou la sortie de signaux émis depuis les bus MIX/MATRIX/STEREO. L'indication varie en fonction du canal sélectionné, comme suit.



Si le canal sélectionné est un canal d'entrée ou un canal MIX :

Utilisez le bouton PAN située à droite **1** pour régler le panoramique du signal. Utilisez la touche TO ST A **2** pour activer ou désactiver le signal envoyé vers le bus STEREO A. Utilisez la touche TO ST B **3** pour activer ou désactiver le signal envoyé vers le bus STEREO B.

NOTE

Si les canaux sont appariés en stéréo, le bouton PAN sera remplacé par le bouton BALANCE.



Dans la fenêtre contextuelle TO STEREO, si la touche de sélection PAN/BALANCE est réglée sur PAN, les boutons L et R PAN **4** apparaissent pour vous permettre de définir le panoramique du signal. Si vous utilisez la touche de sélection de mode ST/LCR pour sélectionner LCR, la touche LCR **5** et le bouton CSR **6** apparaissent. La touche LCR active/désactive le signal envoyé depuis le canal vers le bus STEREO, et le bouton CSR détermine le rapport entre le niveau du signal envoyé au bus STEREO A (L/R) et au bus STEREO B (C).

Champ de bande de fader



1 Indicateur de niveau LEVEL

Indique le niveau POST ON d'un canal.

2 Touche CUE ON

Active ou désactive la fonction Cue Out. La touche indique également le(s) bus de cue sélectionné(s).

3 Touche ON

Active ou désactive le canal.

4 Bouton FADER

Règle le niveau du fader de canal.

Champ CH MODE



1 Menu déroulant L/R PATH

Apparaît si les canaux d'entrée sont appariés. Vous pouvez sélectionner MONO, STEREO, L/L ou R/R comme entrée de combinaison audio vers les canaux d'entrée.

2 Touches contextuelles NAME

Appuyez sur cette touche pour accéder à la « Fenêtre contextuelle NAME/ICON EDIT » (p.375) (Édition de nom/d'icône).

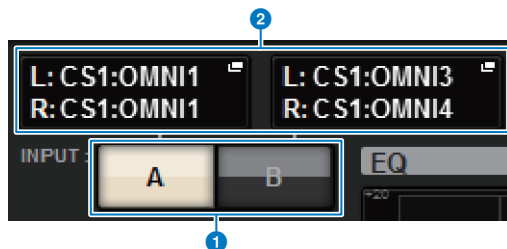
3 Touche contextuelle de réglage d'appairage

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle CHANNEL PAIRING (Appariage des canaux).

4 Touche contextuelle LIBRARY

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle Library, dans laquelle vous pouvez stocker ou rappeler les paramètres des canaux d'entrée/sortie (y compris le réglage HA).

Champ PATCH (Assignation)



1 Touches de commutation INPUT A/B (Entrée A/B)

Basculent entre INPUT A et INPUT B.

2 Touche contextuelle PATCH

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle d'assignation. La touche indique le réglage d'assignation. Si le canal sélectionné est un canal STEREO ou un canal MIX/MATRIX attribué sous forme de paire, un bouton BALANCE OUTPUT s'affiche pour vous permettre de régler la balance de sortie.

Champ ANALOG GAIN (Gain analogique)



1 Bouton ANALOG GAIN

Règle le gain analogique du préampli micro. Si la fonction Gain Compensation est activée, un indicateur bleu apparaîtra pour signaler la position du gain analogique lors de l'activation de la fonction.

2 Indicateur de niveau HA

Indique le niveau directement après le préampli micro analogique.

3 Voyant +48V

Indique l'état d'activation/désactivation de l'alimentation fantôme (+48 V) du préampli micro.

4 Voyant HPF

Indique l'état d'activation/désactivation du filtre passe-haut directement après le préampli micro externe.

5 Touche GANG

Apparaît si les canaux sont appariés. Si cette touche est activée, les différences en termes de gain analogique du préampli micro seront conservées et la touche GANG de gain numérique sera aussi activée.

Champ SILK



1 Bouton [TEXTURE] de la section SILK

Règle le paramètre TEXTURE de Silk.

2 Touche [ON] de la section SILK

Active ou désactive SILK.

3 Touche [BLUE/RED] de la section SILK

Bascule entre les réglages BLUE et RED : « BLUE » pour la solidité et la puissance et « RED » pour l'énergie.

Champ DIGITAL GAIN (Gain numérique)



1 Touche Φ (Phase)

Fait basculer le signal d'entrée du préampli micro entre la phase normale (grisée) et la phase inversée (orange).

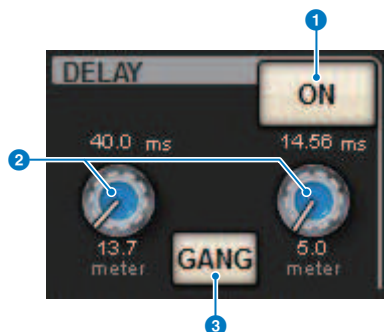
2 Bouton DIGITAL GAIN

Indique la valeur de gain numérique. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler le gain numérique. Lorsque la fonction Gain Compensation est activée, ce bouton règle le niveau de l'entrée de signal vers le canal sélectionné.

3 Touche GANG

Apparaît si les canaux sont appariés. Si cette touche est activée, les différences en termes de gain numérique du préampli micro seront conservées et la touche GANG de gain numérique sera aussi activée.

Champ DELAY



1 Touche ON de la section DELAY (Retard)

Permet de basculer entre les états d'activation/désactivation du retard pour le canal sélectionné.

2 Temps de retard

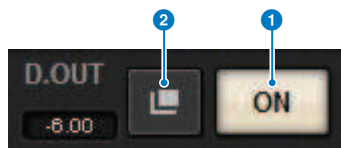
Chaque numéro indique le temps de retard. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant pour régler le temps de retard. En outre, vous pouvez appuyer sur l'une de ces valeurs afin d'afficher la fenêtre contextuelle DELAY TIME (Temps de retard), qui vous permet de régler le temps de retard.

3 Touche GANG

Apparaît si les canaux sont appariés. Si cette touche est activée, les différences en termes de temps de retard seront conservées.

Champ DIRECT OUT (Sortie directe) (Canaux d'entrée uniquement)

Ce champ permet d'activer/désactiver la sortie directe du canal d'entrée sélectionné.



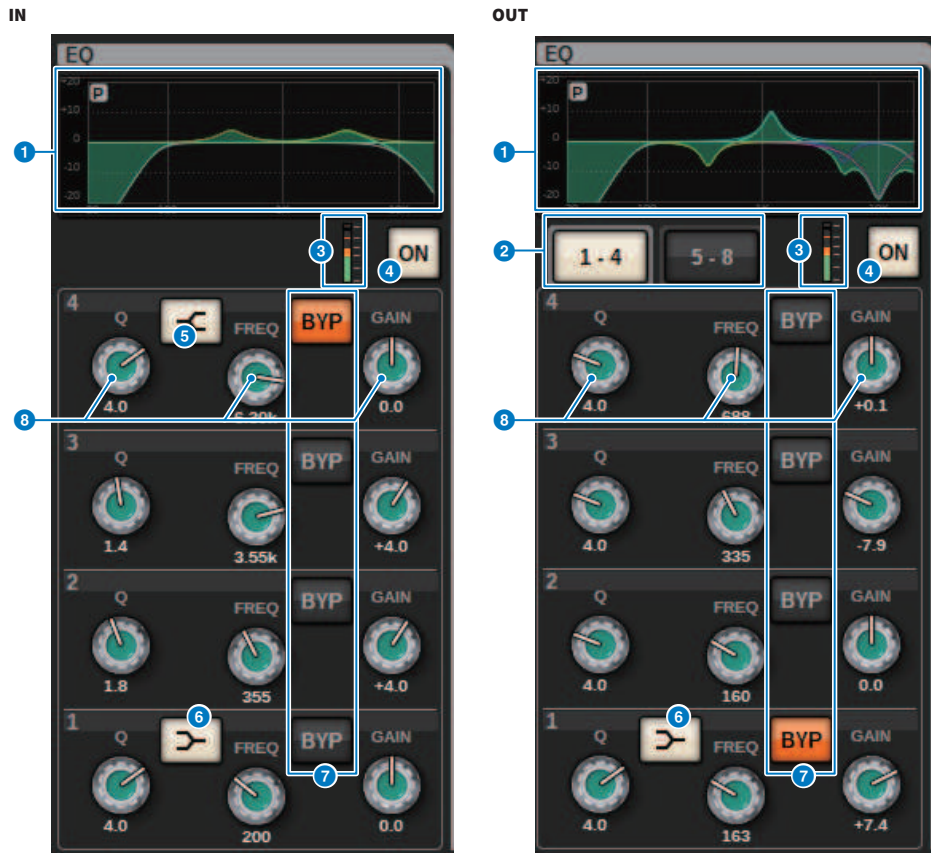
1 Touche ON

Active/désactive la sortie directe.

2 Touche contextuelle d'assignation de sortie directe

Appuyez sur cette touche pour accéder à la « Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (Insertion/Sortie directe) (1CH) » (p.510). La valeur du niveau de sortie directe apparaît à gauche de la touche.

Champ EQUALIZER (Égaliseur)



1 Graphique de l'égaliseur

Ce champ indique la réponse approximative de l'égaliseur. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle EQ (1CH), dans laquelle vous pouvez régler le filtre passe-haut, le filtre passe-bas et l'égaliseur.

2 Onglets (canaux de sortie uniquement)

Utilisez ces onglets pour sélectionner une bande que vous souhaitez visualiser sur l'écran.

3 Indicateurs de niveau EQ IN/OUT (Entrée/sortie de l'égaliseur)

Affichent le niveau de crête des signaux avant et après l'EQ. Dans le cas d'un canal stéréo, ces indicateurs montrent le niveau des canaux L et R.

4 Touche EQ ON/OFF (Activation/désactivation de l'égaliseur)

Active ou désactive l'égaliseur.

5 Touche HIGH SHELVE ON/OFF (Activation/désactivation du shelving de la bande supérieure)

Activez cette touche pour changer le type de filtre à bande HIGH en filtre de type shelving.

6 Touche LOW SHELVING ON/OFF (Activation/désactivation du shelving de la bande inférieure)

Activez cette touche pour changer le type de filtre à bande LOW en filtre de type shelving.

7 Touche BYP (BYPASS) (Contourner)

Contourne temporairement l'égaliseur pour chaque bande.

8 Boutons de réglage des paramètres de l'égaliseur

Affichent les valeurs des paramètres Q (Largeur de bande), FREQUENCY (Fréquence) et GAIN pour chaque bande. Appuyez sur l'un de ces boutons pour afficher le nom et la valeur du paramètre correspondant dans la partie supérieure de la zone de nom de canal, et vous pourrez utiliser l'encodeur d'écran pour régler la valeur.

Champ LPF (Filtre passe-bas)

Ce champ vous permet de régler le filtre passe-bas.



1 Bouton LPF

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

2 Touche ON

Active ou désactive le filtre passe-bas.

3 Touche de sélection du type de filtre passe-bas

Permet de régler l'atténuation du filtre passe-bas par octave jusqu'à -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

Champ HPF

Ce champ permet de régler le filtre passe-haut.



1 Bouton HPF

Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

2 Touche ON

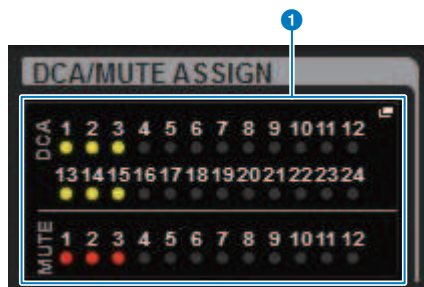
Active ou désactive le filtre passe-haut.

3 Touche de sélection du type de filtre passe-haut

Permet de régler l'atténuation du filtre passe-haut, par octave, jusqu'à -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct ou -24 dB/oct.

Champ DCA/MUTE

Ce champ affiche le groupe DCA ou le groupe de mutes auquel le canal est affecté.



1 Touche contextuelle du groupe DCA/Mute

Indique le groupe DCA et le groupe de mutes auxquels le canal est affecté. Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle DCA/MUTE ASSIGN (1CH).

NOTE

Si la fonction MUTE MASTER est activée ou que le paramètre DCA MASTER est désactivé sur les canaux assourdis, les voyants correspondants clignoteront.

Champ INSERT (Insertion)

Ce champ permet d'effectuer les réglages liés aux insertions.



1 Touche ON

Permet de basculer entre les états d'activation/désactivation de l'insertion.

2 Touches plug-in

En l'absence d'insertion, les différentes touches affichent « BLANK (Vide) ». Si vous appuyez sur une touche BLANK, une fenêtre s'affichera, dans laquelle vous pourrez insérer un plug-in. Si un plug-in est déjà inséré, une fenêtre s'ouvrira dans laquelle vous pourrez régler les paramètres de plug-in. En outre, l'indicateur de niveau apparaîtra en haut, à droite.

NOTE

Lorsqu'un plug-in inséré est contourné, l'icône de la touche plug-in s'assombrit.

Champ DYNAMICS 1/DYNAMICS 2 (Dynamiques 1/Dynamiques 2)

Ce champ permet d'afficher et de régler les paramètres DYNAMICS 1/DYNAMICS 2. Appuyez sur l'indicateur de niveau ou sur le bouton sélectionné pour ouvrir la fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2, dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages de paramètre détaillés.



1 Graphique de DYNAMICS 1

Indique le nom abrégé du type de processeur de dynamiques et la valeur de seuil sélectionnée pour Dynamics 1. Cette zone affiche le graphique de réponse d'E/S, l'indicateur de niveau GR (réduction de gain), les indicateurs de niveau d'E/S, la valeur de seuil et le type de processeur de dynamiques.

2 Graphique de DYNAMICS 2 (canaux d'entrée uniquement)

Indique le nom abrégé du type de processeur de dynamiques et la valeur de seuil sélectionnée pour Dynamics 2. Cette zone affiche le graphique de réponse d'E/S, l'indicateur de niveau GR (réduction de gain), les indicateurs de niveau d'E/S, la valeur de seuil et le type de processeur de dynamiques.

NOTE

Pour plus de détails sur l'abréviation des types de processeurs de dynamiques, reportez-vous à la fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2. (Fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2)

Dynamics processor type (Type de processeur de dynamiques)						
GATE/DUCKING (Limitation/ducking)	THRESHOLD (Seuil)	RANGE (Plage)	-	ATTACK (Attaque)	HOLD (Maintien)	DECAY (Chute)
COMP/EXPANDER (Compresseur/expandeur)	THRESHOLD	RATIO (Taux)	OUTGAIN (Gain en sortie)	ATTACK	RELEASE (Relâchement)	KNEE
DE-ESSER	THRESHOLD	FREQ (Fréquence)	Q (Largeur de bande)	-	-	TYPE

3 Touche ON

Active/désactive le processeur de dynamiques.

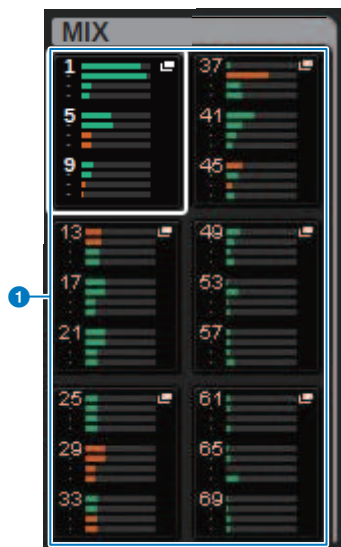
4 Seuil

Spécifie le seuil. Appuyez sur l'un de ces boutons pour afficher le nom et la valeur du paramètre dans la partie supérieure de la zone de nom de canal.

5 Paramètre

Indiquent les valeurs des paramètres qui varient selon le type de dynamiques actuellement sélectionné. Appuyez sur l'un de ces boutons pour afficher le nom et la valeur du paramètre dans la partie supérieure de la zone de nom de canal.

Champ MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)



1 Touches contextuelles MIX (canaux d'entrée/MATRIX uniquement)

Pour les canaux d'entrée, chaque touche indique le niveau du signal d'envoi émis depuis le canal sélectionné vers le bus MIX. Pour les canaux MATRIX, chaque touche indique le niveau du signal d'envoi depuis le bus MIX vers le canal sélectionné. Appuyez sur les touches pour rappeler (déployer) les paramètres d'envoi vers les encodeurs d'écran. Appuyez à nouveau sur ces touches pour basculer l'écran vers SEND FROM ou SEND TO.

NOTE

Si les encodeurs du CS-R5 sont en mode bande de canaux, appuyez sur ces touches pour basculer l'écran vers SEND FROM ou SEND TO.

Activation sur PRE



Activation sur POST

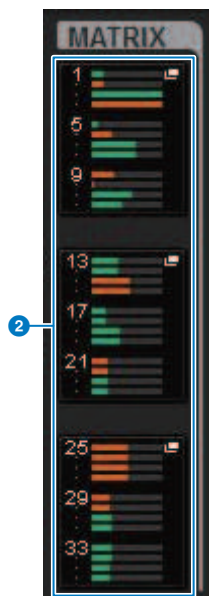


Désactivation sur PRE



Désactivation sur POST





2 Touches contextuelles MATRIX (canaux d'entrée/MIX/STEREO uniquement)

Chaque touche indique le niveau du signal d'envoi émis depuis le canal sélectionné vers le bus MATRIX. Appuyez sur les touches pour rappeler (déployer) les paramètres d'envoi vers les encodeurs d'écran. Appuyez à nouveau sur ces touches pour basculer l'écran vers SEND FROM ou SEND TO.

À propos de l'écran OVERVIEW (Aperçu général)

Cet écran affiche les principaux paramètres des 12 canaux sélectionnés en tant que couche.

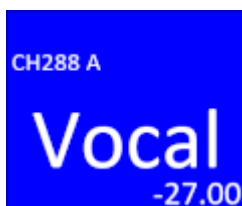


Zone de nom de canal

La partie supérieure de la zone de nom de canal affiche le numéro de canal et l'état d'assignation ou de VSC. La partie centrale de la zone de nom de canal affiche le nom et l'icône de canal. La partie inférieure de la zone de nom de canal affiche l'état de chevauchement ou des faders.

Canal sélectionné

Canal ON



Canal OFF



Canal non sélectionné

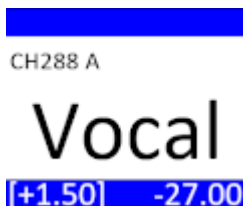
Canal ON



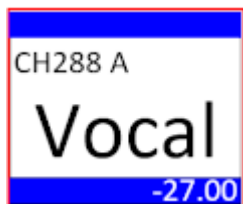
Canal OFF



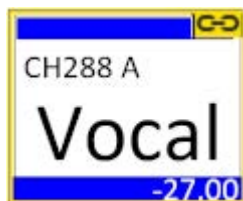
Canal ayant la fonction Overlay activée (ON)



Canal ayant la fonction Isolate activée (ON)



Canal temporairement lié



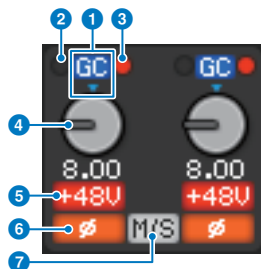
Canal non assigné



Champ HA GAIN (Gain de préampli micro)

Ce champ vous permet de spécifier le gain analogique/numérique pour le HA (preampli micro). Il indique également l'état de fonctionnement du HA. L'indication apparaissant dans le champ varie selon l'état des assignations et la configuration du système.

Paramètres liés au gain analogique



1 Indicateur GC

Si la fonction Gain Compensation est activée, cet indicateur apparaît pour signaler la valeur de gain fixe de la sortie du signal vers le réseau TWINLANE et le réseau Dante.

2 Voyant PRE GC OVER (Dépassement PRE GC)

S'allume pour signaler un écrêtage de signal avant la compensation de gain.

3 Voyant POST GC OVER (Dépassement POST GC)

S'allume pour signaler un écrêtage de signal après la compensation de gain.

4 Bouton ANALOG GAIN

Indique la valeur de gain analogique du préampli micro. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler le gain. Si la fonction Gain Compensation est activée, un indicateur apparaîtra pour signaler la position du gain analogique lors de l'activation de la fonction.



5 Indicateur +48V

Indique l'état d'activation/désactivation de l'alimentation fantôme (+48 V) du préampli micro. Cet indicateur ne s'affiche qu'en cas d'assignation du préampli micro au canal.

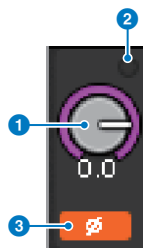
6 Indicateur (canaux d'entrée uniquement)

Indique le réglage de phase pour l'entrée du préampli micro.

7 Indicateur M/S

Apparaît lorsque la fonction M/S Decode Indicator (Voyant de décodage de l'Assourdissement/Solo) est activée.

Paramètres de gain numérique



1 Bouton DIGITAL GAIN

Indique la valeur de gain numérique. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler le gain numérique. Si la fonction Gain Compensation est activée, ce bouton règle le niveau du signal d'entrée vers le canal d'entrée.

2 Voyant OVER (Dépassement)

S'allume pour signaler un écrêtage de signal sur le port d'entrée ou la sortie de rack. Ce voyant est disponible uniquement lorsqu'un canal d'entrée est sélectionné.

3 Indicateur

Indique le réglage de phase pour chaque canal.

NOTE

Vous pouvez afficher le gain analogique ou numérique dans l'écran OVERVIEW à l'aide du réglage GAIN SHOWN ON OVERVIEW SCREEN (Gain affiché sur l'écran OVERVIEW) de l'écran PREFERENCES.

Champ SILK

Ce champ indique l'état de réglage de la fonction Isolate. Le graphique en barres sur la droite indique la TEXTURE du traitement SILK.

SILK BLUE activé



SILK BLUE désactivé



SILK RED activé



SILK RED désactivé



Champ DELAY

Ce champ affiche l'état de retard du canal d'entrée ou des canaux de sortie correspondants. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle DELAY (12 CH).



Aperçu général des écrans > À propos de l'écran OVERVIEW (Aperçu général)

Ce champ affiche l'état de retard du canal d'entrée ou des canaux de sortie correspondants. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle DELAY (12 CH).

1 Indicateur DELAY ON/OFF (Activation/désactivation du retard)

Indique l'état d'activation/désactivation de retard.

Champ INSERT/DIRECT OUT (Sortie d'insertion/Sortie directe)

Ce champ permet d'effectuer des réglages d'insertion et de sortie directe. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT 1CH.



1 Indicateur DIRECT OUT ON/OFF (Activation/désactivation de la sortie directe) (canaux d'entrée uniquement)

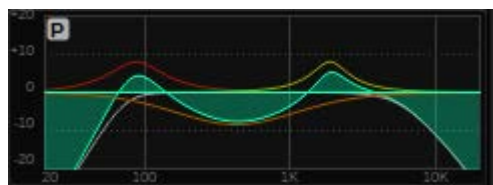
Affiche l'état d'activation/désactivation de la sortie directe.

2 Indicateur INSERT ON/OFF

Affiche l'état d'activation/désactivation de l'insertion. Les voyants suivants signalent l'état du point d'insertion correspondant :

	Un plug-in, un GEQ/PEQ ou un équipement externe est inséré au point d'insertion.
	Contourné.
	Voyant de niveau
	Gris : $-\infty$
	Vert : < -18 dB
	Jaune : -18 dB \leq ≤ 0 dB
	Rouge : 0 dB $<$

Champ EQ



Ce champ indique la réponse approximative de l'égaliseur. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle HPF/EQ (1CH), dans laquelle vous pouvez régler le filtre passe-haut, le filtre passe-bas et l'égaliseur. Ce champ apparaît en grisé pour les canaux dont l'égaliseur est désactivé.

Champ DYNAMICS 1/2



Ce champ affiche la valeur seuil, l'indicateur de niveau et l'abréviation du type de processeur de dynamiques applicable à Dynamics 1/2. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2 (1CH). Si vous avez sélectionné GATE comme type de dynamiques, un indicateur apparaîtra, signalant l'état de gate. Si le processeur de dynamiques est un type autre que GATE, l'abréviation de nom de type apparaîtra dans ce champ, et le réglage de seuil sera signalé par une ligne horizontale sur l'indicateur de niveau. Pour plus d'informations sur le nom abrégé et les indicateurs GATE affichés, voir Fenêtre contextuelle DYNAMICS1/2.

Champ SEND

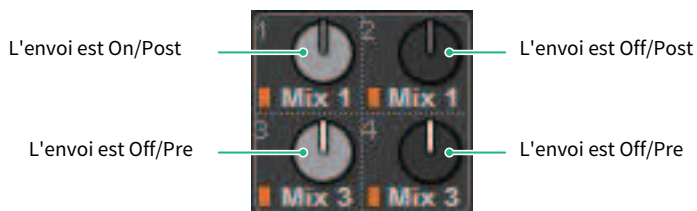
Ce champ affiche le niveau d'envoi, le nom de bus de sortie et l'état d'activation/désactivation de l'envoi pour 12 bus.



Pour sélectionner les 12 bus de destination, utilisez les touches MIX/MATRIX SENDS [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] du panneau. Utilisez les encodeurs de l'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler le niveau d'envoi de chaque bus. Appuyez sur le bouton du bus que vous souhaitez commander pour affecter le bouton à l'un des encodeurs de l'écran. S'il est attribué au bouton [TOUCH AND TURN], appuyez à nouveau sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre contextuelle SENDS TO (Envoi vers). Si les canaux qui sont déployés vers une baie sont des canaux MATRIX, appuyez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre contextuelle SENDS FROM (Envoi depuis). Ce champ varie selon le type de bus de destination.

Si le bus de destination est de type VARI (mono) :

La couleur du bouton et celle du pointeur de position indiquent l'état d'activation/désactivation et l'état de position pre/post de l'envoi. Si l'envoi est désactivé, le bouton s'affichera en gris. Si le réglage est en position post, le pointeur de bouton s'affichera en noir.



Si le bus de destination est de type VARI (stéréo) :

Lorsqu'une paire de bus (pair et impair) est en stéréo, les boutons de gauche et de droite fonctionnent respectivement comme des boutons PAN et SEND.



Si le bus de destination est réglé sur FIXED :

Les touches SEND ON/OFF des différents bus apparaissent en lieu et place du bouton.



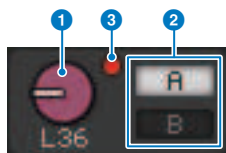
Champ TO STEREO (Vers stéréo)

Ce champ affiche l'état d'activation/désactivation et le réglage panoramique/balance du signal envoyé vers le bus STEREO. Appuyez sur ce bouton afin de pouvoir utiliser l'encodeur de l'écran et le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler la valeur. Si vous appuyez à nouveau sur ce bouton, vous afficherez la fenêtre contextuelle TO STEREO. Ce champ varie selon le type de canal sélectionné.

Lorsqu'un canal d'entrée ou un canal MIX est sélectionné :

1 Bouton TO STEREO PAN (Vers panoramique stéréo)

Règle le balayage panoramique ou la balance du signal acheminé vers le bus STEREO. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la fenêtre contextuelle TO STEREO.



2 Indicateurs TO ST A/TO ST B

Indiquent l'état du signal envoyé respectivement vers les bus STEREO A et STEREO B. Si un canal d'entrée ou un canal MIX est réglé en mode LCR, l'indicateur LCR s'affichera.



3 Voyant d'écrêtage Σ

S'allume pour signaler un écrêtage de signal sur un point donné du canal.



Lorsque les canaux MATRIX ou STEREO sont sélectionnés :

Si les canaux STEREO sont sélectionnés, la balance stéréo sera affichée. En outre, si les canaux MATRIX sont appariés, la balance s'affichera. Le voyant d'écrêtage Σ apparaît pour signaler que signal est écrêté sur un point donné du canal.

Champ DCA

Un groupe DCA (1-24) auquel le canal est affecté s'affiche sur la première et/ou la deuxième rangée de ce champ. Appuyez sur ce champ pour ouvrir « Fenêtre DCA/MUTE ASSIGN (1CH) » (p.575).



NOTE

Si la fonction MUTE MASTER est activée ou que le paramètre DCA MASTER est désactivé sur les canaux assourdis, les voyants correspondants clignoteront.

Champ de groupe de mutes

Un groupe de mutes (1-12) auquel le canal est affecté s'affiche sur la troisième rangée de ce champ. Si le canal a été temporairement retiré (SAFE) du groupe de mutes, il apparaîtra en surbrillance. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la « Fenêtre DCA/MUTE ASSIGN (1CH) » (p.575).

NOTE

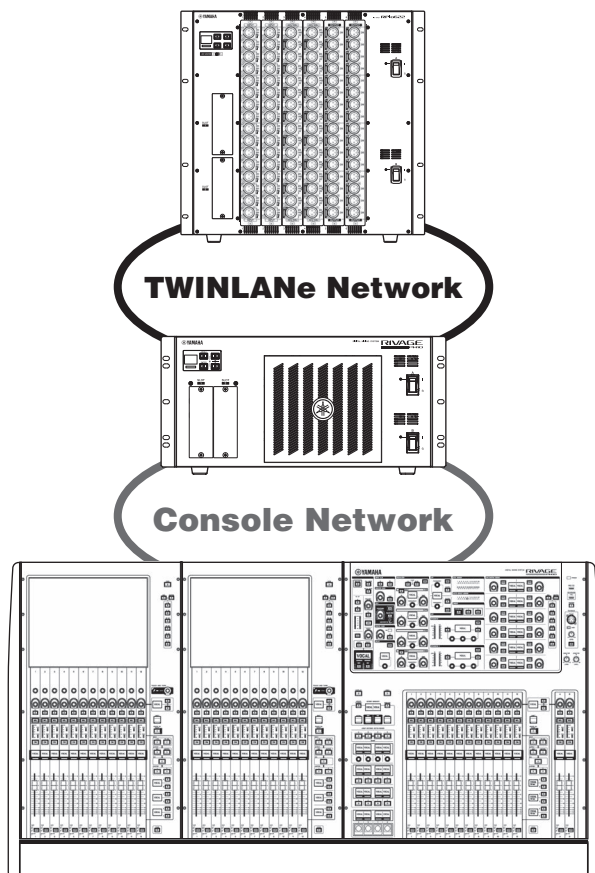
Appuyez sur la touche [SHIFT] pour afficher la touche de changement du bloc d'envoi dans le champ DCA/Groupes de mutes.



Guide de référence rapide

Système de base

Cette section décrit une procédure de configuration de base de votre système RIVAGE PM10.



Dans l'exemple, le système est constitué des périphériques suivants :

- Surface de contrôle (CS-R10) x 1
- Moteur DSP (DSP-R10) x 1
- Rack d'E/S (RPio622) x 1
- Carte HY (HY256-TL) × 2
- Carte RY (RY16-ML-SILK) × 1
- Carte RY (RY16-DA) × 1

Procédure de configuration

« Installation des cartes en options » (p.164)

« Assignment du paramètre Unit ID » (p.170)

« Connexion des périphériques » (p.172)

« Mise sous tension du système » (p.174)

Réglage de l'horloge de mots

« Affectation de canaux au réseau TWINLANe » (p.176)

Assignment des ports d'entrée

Assignment des ports de sortie

« Spécification du gain analogique du HA (préampli micro). » (p.185)

« Acheminement d'un signal vers le bus STEREO » (p.186)

Installation des cartes en options

Installation des cartes HY

Insérez chaque carte réseau TWINLANe dans le logement 1 de la carte HY sur le moteur DSP et sur le rack d'E/S.

Installation d'une carte HY

1 Vérifiez que les deux indicateurs d'alimentation sont éteints.

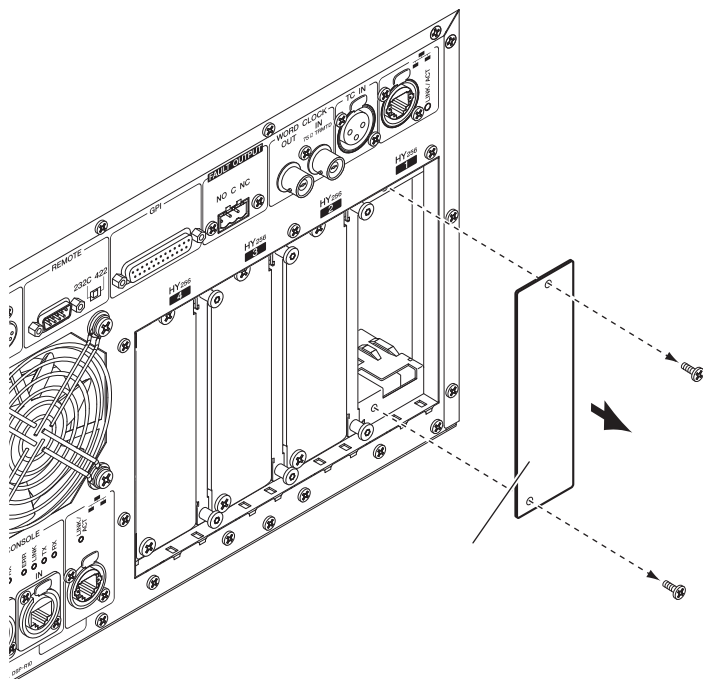


ATTENTION

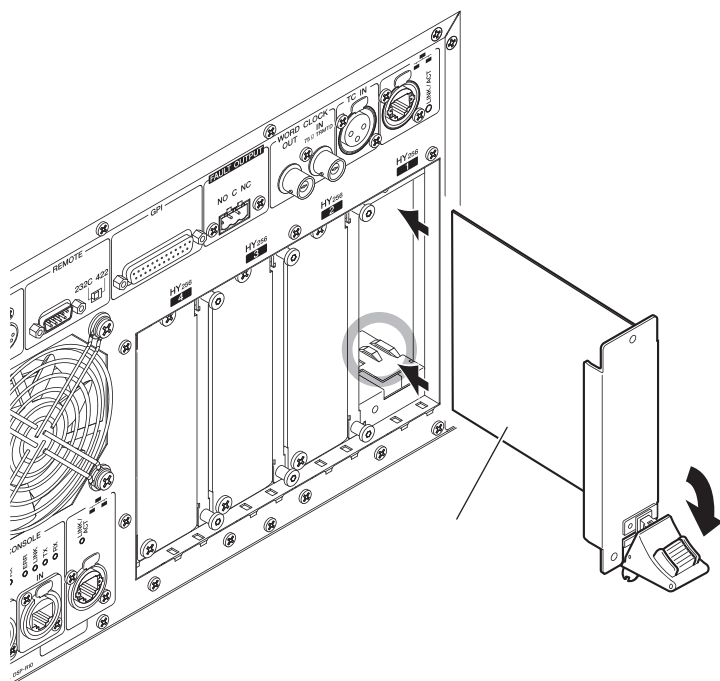
- Si vous insérez ou retirez une carte alors que l'unité est sous tension, vous risquez de provoquer une panne d'un composant ou une décharge électrique.

2 Retirez les vis qui maintiennent le cache du logement en place afin d'enlever le cache.

Conservez le cache et les vis de fixation en lieu sûr pour un usage ultérieur.



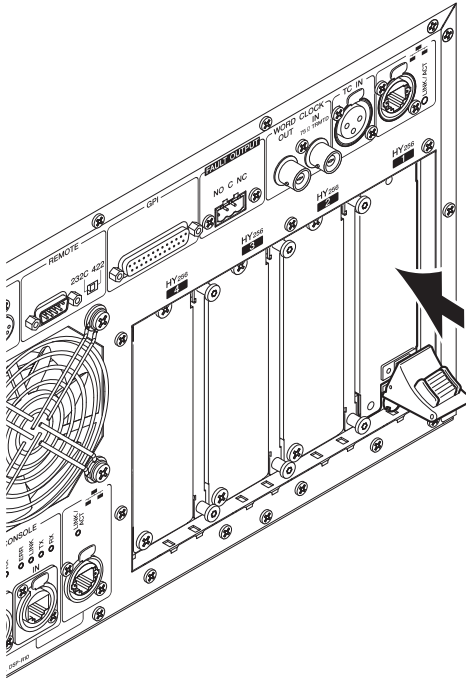
- 3** Alignez les bords de la carte HY sur les guides à l'intérieur du logement, puis insérez la carte dans le logement après avoir préalablement abaissé le levier d'installation de la carte.



NOTE

Pour plus d'informations sur les cartes prises en charge par chaque logement, reportez-vous à la section « Structure des composants ».

Enfoncez la carte à fond dans le logement jusqu'à ce que le connecteur situé à l'extrémité de la carte soit correctement inséré dans celui du logement.



4 Soulevez le levier d'installation de la carte pour verrouiller la carte.

Assurez-vous que la griffe du levier est fermement verrouillée en-dessous de la partie inférieure du logement.

Insérez une carte d'entrée de micro/ligne (RY16-ML-SILK) dans le logement 1 de la carte RY sur le rack d'E/S.
Insérez la carte de sortie analogique (RY16-DA) dans le logement 2 de la carte RY sur le rack d'E/S.

Installation d'une carte RY

1 Vérifiez que les deux indicateurs d'alimentation sont éteints.

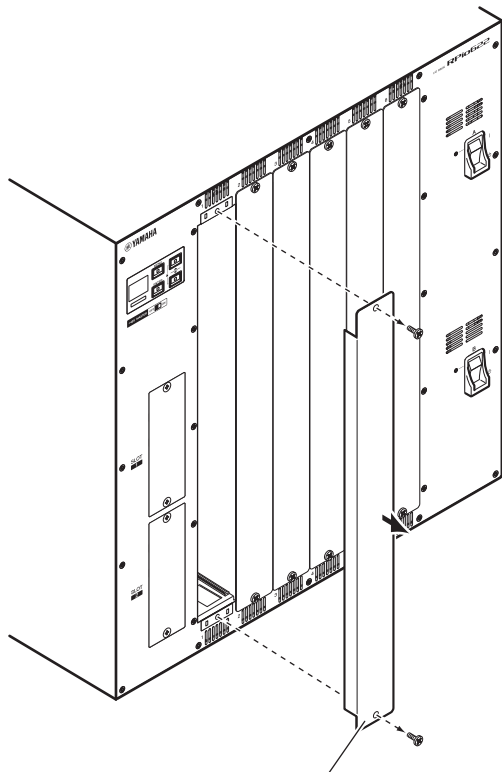


ATTENTION

- Si vous insérez ou retirez une carte alors que l'unité est sous tension, vous risquez de provoquer une panne d'un composant ou une décharge électrique.

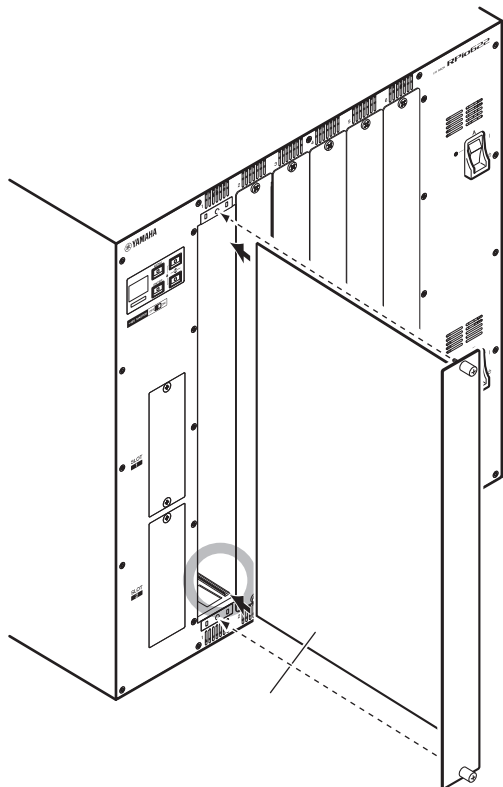
2 Retirez les vis qui maintiennent le cache du logement en place afin d'enlever le cache.

Conservez le cache et les vis de fixation en lieu sûr pour un usage ultérieur.



3 Aligned les bords de la carte sur les guides à l'intérieur du logement, puis insérez la carte dans le logement.

Enfoncez la carte à fond dans le logement jusqu'à ce que le connecteur situé à l'extrémité de la carte soit correctement inséré dans celui du logement.



4 Fixez la carte à l'aide des vis présentes sur la carte.

Toute fixation inadéquate de la carte risque de l'endommager ou d'entraîner son dysfonctionnement.

NOTE

Utilisez un outil, tel qu'un tournevis, pour serrer fermement les vis afin de fixer les cartes. Les logements de l'unité sont bien structurés et blindés de manière à ce que les cartes s'insèrent correctement dans les logements. Si les vis ne sont pas suffisamment serrées, la carte risque de ne pas être protégée efficacement et les autres cartes risquent de ne pas s'insérer facilement dans les logements.

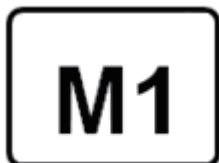
Assignment du paramètre Unit ID

Vous devez assigner un réglage Unit ID unique à chaque périphérique de manière à ce que le système reconnaisse les périphériques connectés. Vous pouvez afficher le paramètre Unit ID sur l'écran LCD de chaque périphérique.

assignment du réglage Unit ID unique au moteur DSP et au rack d'E/S

1 Activez les commutateurs d'alimentation A et B sur le moteur DSP et sur le rack d'E/S auquel vous voulez assigner le paramètre Unit ID.

Le numéro de l'Unit ID s'affiche. Rack d'E/S : M1 - 8, S1 - 8

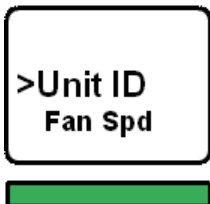


Moteur DSP : 1 - 4 (1A/1B - 4A/4B)



2 Appuyez sur la touche [MENU].

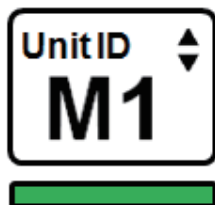
L'écran du menu apparaît.



3 Appuyez sur les touches [▲]/[▼] pour déplacer le curseur sur « Unit ID ».

4 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).

L'écran de configuration du paramètre Unit ID apparaît.



5 Utilisez les touches [▲]/[▼] pour sélectionner le numéro d'Unit ID souhaité.

6 Appuyez sur la touche [ENTER] pour confirmer le numéro d'Unit ID sélectionné.

Si vous appuyez sur la touche [MENU] avant de confirmer le réglage Unit ID, l'écran initial s'affichera.

7 Le périphérique affiche l'écran « installation réussie » et redémarre automatiquement.



8 Attribuez l'Unit ID à d'autres périphériques de la même façon.

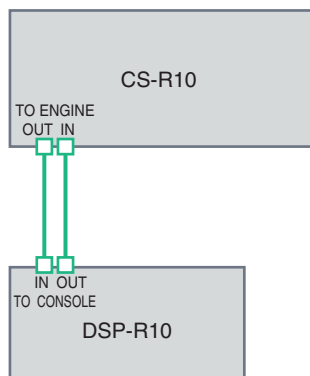
Veillez à définir un numéro d'Unit ID unique pour chaque périphérique.

9 Une fois les réglages terminés, mettez l'unité hors tension.

Connexion des périphériques

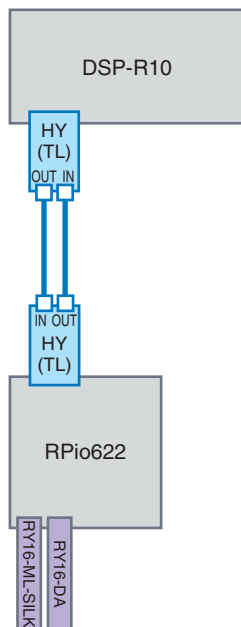
Vérifiez que les indicateurs d'alimentation sont éteints.

Connexion de la surface de contrôle au moteur DSP



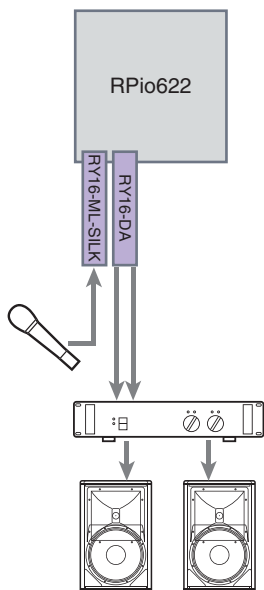
Utilisez des câbles Ethernet pour relier les prises OUT/IN de la section TO ENGINE sur la surface de contrôle aux prises OUT/IN de la section TO CONSOLE sur le moteur DSP.

Connexion des moteurs DSP au rack d'E/S



Utilisez des câbles à fibres optiques pour relier les prises IN/OUT de la TWINLANE (installée sur le moteur DSP) aux prises IN/OUT de la TWINLANE (installée dans le rack d'E/S).

Connexions d'entrée et de sortie audio



1 Connexion d'entrée analogique Branchez un microphone ou un composant de niveau de ligne aux prises d'entrée de la carte RY (RY16-ML-SILK).

NOTE

Dans l'état par défaut, il n'y a pas de réglage d'assignation pour ces prises d'entrée. Avant d'utiliser les signaux sur ces prises en tant qu'entrée, vous devez effectuer les réglages d'assignation.

2 Connexion de sortie analogique Connectez un système de haut-parleurs aux prises OUTPUT sur la carte RY (RY16-DA) pour assigner les signaux aux canaux de sortie (MIX, MATRIX ou STEREO), aux signaux de contrôle et aux signaux de cue.

Connexions d'E/S numériques

Avant de brancher un équipement audio numérique, vous devez installer une carte en option sur le rack d'E/S et le moteur DSP. Vous pouvez également utiliser le connecteur AES/EBU de la surface de contrôle.

Mise sous tension du système

Une fois le réglage Unit ID et les connexions terminés, mettez sous tension tous les périphériques connectés. Une fois que la surface de contrôle est démarrée, les informations relatives aux différents périphériques connectés sont automatiquement collectées et tous les appareils se synchronisent entre eux. Une fenêtre contextuelle apparaît. Sélectionnez la direction de la synchronisation des données (Moteur -> Console ; ou Console -> Moteur), puis appuyez sur la touche SYNC.



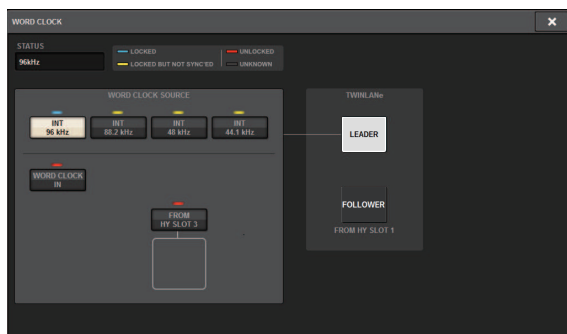
Réglage de l'horloge de mots

L'ensemble du système doit être synchronisé sur l'horloge de mots.

1 Appuyez sur la touche WORD CLOCK (Horloge de mots) dans l'écran SETUP (Configuration).



2 Sélectionnez l'horloge source.



La valeur par défaut est 96 kHz. Si l'unité fonctionne correctement avec l'horloge de mots sélectionnée, le voyant de l'horloge correspondante s'affiche en bleu et la fréquence d'horloge apparaît dans le coin supérieur gauche du champ LEADER CLOCK SELECT (Sélection de l'horloge leader).

3 Pour fermer la fenêtre contextuelle WORD CLOCK, appuyez sur le symbole « x » situé dans le coin supérieur droit de cette dernière.

Le système revient alors à l'écran SETUP.

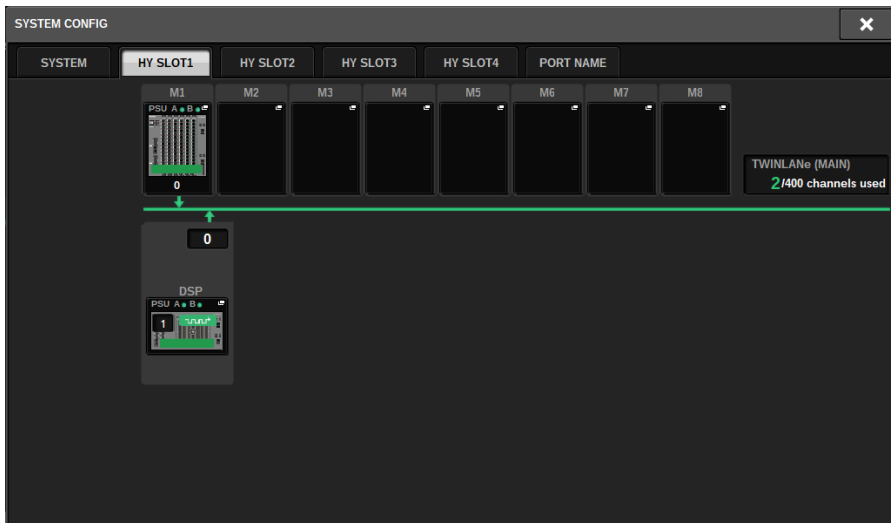
Affectation de canaux au réseau TWINLANe

Cette section vous explique comment sélectionner les canaux devant être émis en sortie vers le réseau TWINLANe à la fois sur le moteur DSP et sur le rack d'E/S, et effectuer des réglages pour réserver la bande réseau.

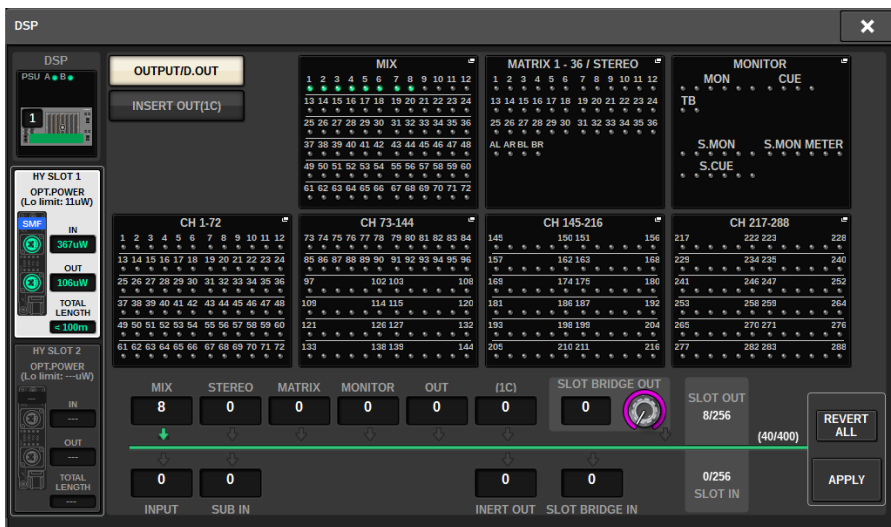
1 Appuyez sur la touche **SYSTEM CONFIG (Configuration système)** de l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche DSP de l'onglet HY SLOT1.



La fenêtre contextuelle DSP apparaît.

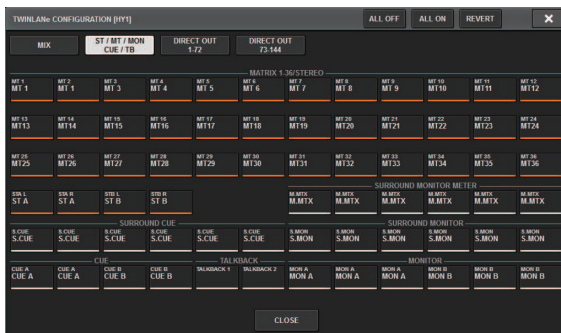


3 Appuyez sur la touche contextuelle de l'assignation de canal souhaitée.

Dans ce cas, sélectionnez STEREO. La fenêtre contextuelle TWINLANe CONFIGURATION apparaît.

4 Activez les touches de sélection de canal souhaitées.

Dans ce cas, sélectionnez STA L et STA R.



5 Pour fermer la fenêtre contextuelle TWINLANe CONFIGURATION, appuyez sur la touche CLOSE.

Le système revient alors à la fenêtre contextuelle DSP.

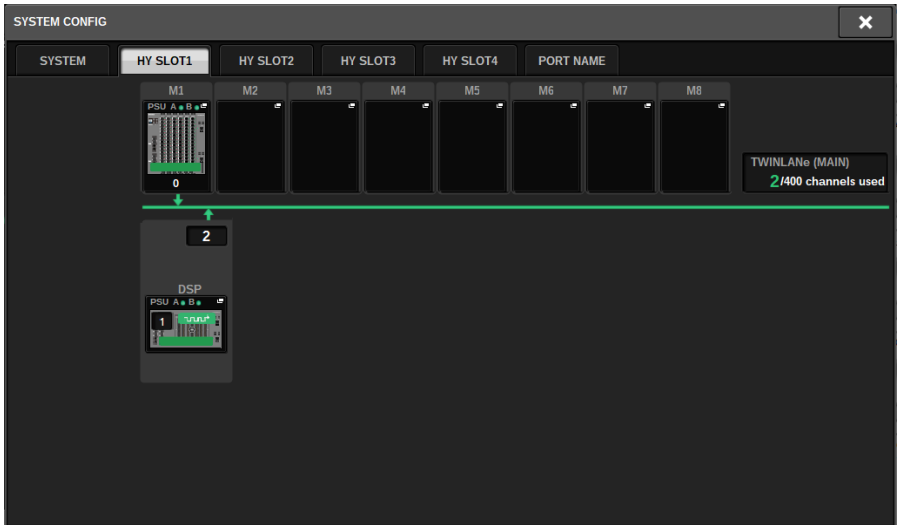
6 Si vous activez différentes touches de sélection de canal, appuyez sur la touche APPLY (appliquer).

Le réglage de la sortie émise depuis le moteur DSP vers le réseau TWINLANe est appliqué.

7 Lorsqu'un écran de confirmation apparaît, appuyez sur la touche OK.

8 Pour fermer l'écran de réglage du moteur DSP, appuyez sur le symbole « x » situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

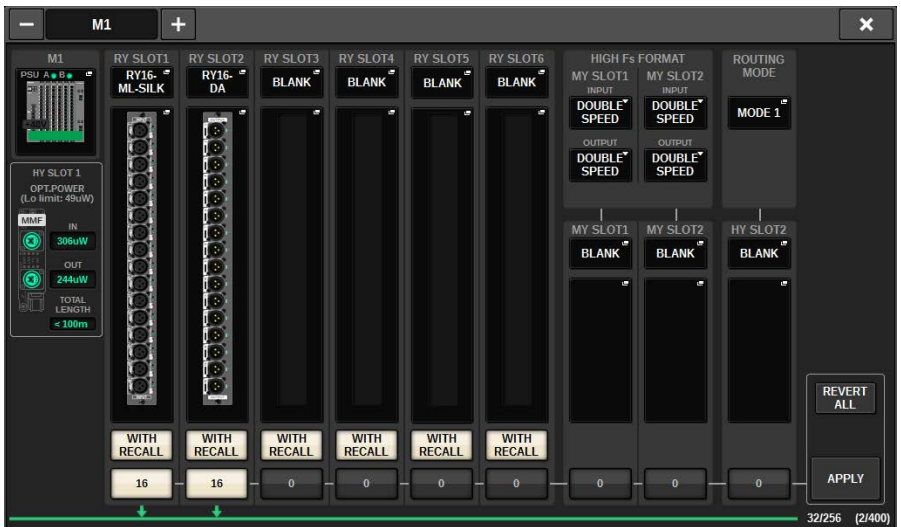
9 Sélectionnez un rack d'E/S.



Appuyez sur une touche de sélection de rack d'E/S (dans ce cas, la touche M1). La fenêtre contextuelle de réglages du rack d'E/S s'affiche.

10 Appuyez sur les touches contextuelles d'assignation de canal souhaitées pour assigner des canaux au réseau TWINLANe.

Dans ce cas, sélectionnez le logement 1 de la carte RY.



11 Appuyez sur la touche APPLY.

Le réglage de la sortie émise depuis le rack d'E/S vers le réseau TWINLANe est appliqué.

12 Lorsqu'un écran de confirmation apparaît, appuyez sur la touche OK.

Assignment des ports d'entrée

Suivez les étapes ci-dessous pour assigner un canal d'entrée au port d'entrée auquel le microphone a été branché, comme décrit dans la section « Connexion des appareils ».

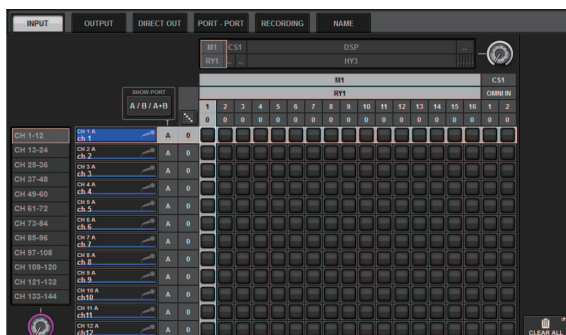
NOTE

L'écran PATCH affiche les ports d'entrée et de sortie assignés au réseau TWINLANE.

1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignment) dans la barre de menus de l'écran tactile.

L'écran PATCH apparaît.

2 Appuyez sur l'onglet INPUT.



3 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin supérieur droit de l'écran pour afficher le port d'entrée souhaité.



NOTE

Le bouton [TOUCH AND TURN] permet de contrôler le paramètre du bouton que vous touchez sur l'écran tactile.

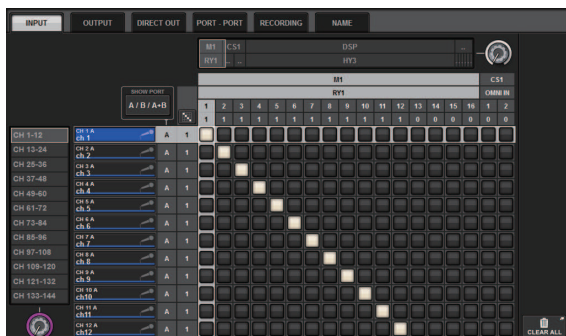
Pour le logement 1 de la carte RY sur le rack d'E/S (M1), l'indication « M1/R1 » s'affiche.

4 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin inférieur gauche de l'écran pour afficher le canal d'entrée.



5 Appuyez sur la cellule de la grille souhaitée pour assigner le canal de votre choix.

Dans cet exemple, appuyez sur la cellule de la grille où le port d'entrée (M1/RV SLOT1/1) et le canal d'entrée (CH 1) s'entrecourent.



Assignment des ports de sortie

Suivez les étapes ci-dessous pour assigner des canaux de sortie aux ports de sortie auxquels le système de haut-parleurs a été branché, comme décrit dans la section « Connexion des appareils ».

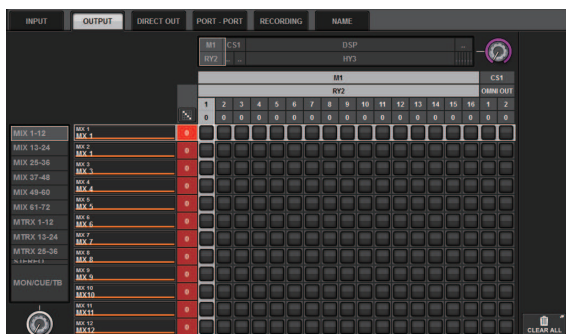
NOTE

L'écran PATCH affiche les ports d'entrée et de sortie assignés au réseau TWINLANE.

1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignment) dans la barre de menus de l'écran tactile.

L'écran PATCH apparaît.

2 Appuyez sur l'onglet OUTPUT (Sortie).



3 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin supérieur droit de l'écran pour afficher les ports de sortie souhaités.



NOTE

Appuyez sur le bouton que vous souhaitez contrôler sur l'écran tactile de manière à pouvoir le contrôler via le bouton [TOUCH AND TURN].

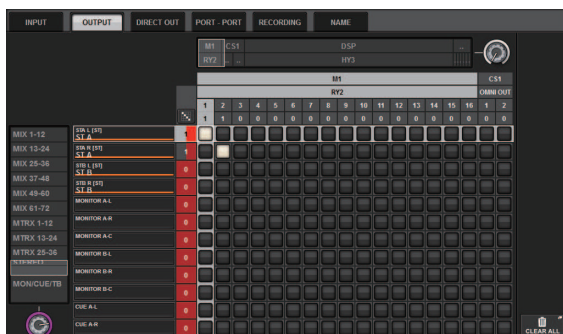
Pour le logement 2 de la carte RY sur le rack d'E/S (M1), l'indication « M1/R2 » s'affiche.

4 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin inférieur gauche de l'écran pour afficher les canaux de sortie.



5 Appuyez sur la cellule de la grille souhaitée pour assigner le canal de votre choix.

Dans cet exemple, appuyez sur les cellules de la grille où les ports de sortie (M1/RYSLOT2/1,2) et les canaux de sortie (ST A L, R) s'entrecroisent.



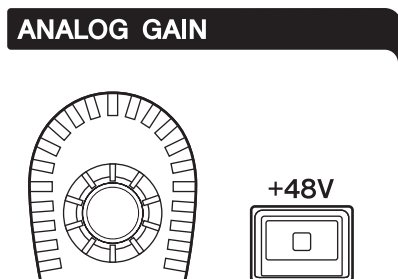
Spécification du gain analogique du HA (préampli micro).

Suivez les étapes ci-dessous pour régler le gain analogique du HA (préampli micro) assigné au canal d'entrée, comme décrit dans la section « Assignation des ports d'entrée ».

- 1 Dans la section Channel Strip du panneau supérieur, appuyez sur la touche [SEL] pour le canal correspondant à la prise d'entrée (à laquelle le microphone est branché).**



- 2 Lorsque vous parlez dans le microphone, faites pivoter le bouton [ANALOG GAIN] de la section Selected Channel pour régler le gain du préampli micro.**



Vous pouvez afficher le niveau des indicateurs sur l'écran METER.

- 3 Si vous utilisez un microphone qui exige une alimentation fantôme, appuyez sur la touche [+48V] pour activer celle-ci.**

AVIS

- **<À propos de l'alimentation fantôme>**
- Pour utiliser l'alimentation fantôme, vous devez activer le commutateur principal de l'alimentation fantôme sur le rack d'E/S. Si vous n'avez pas besoin d'utiliser l'alimentation fantôme, désactivez la touche [+48V].
- Si vous utilisez l'alimentation fantôme, veuillez à respecter les précautions détaillées ci-après pour éviter tout bruit ou tout dommage à l'unité ou aux périphériques externes.
- Si vous branchez un périphérique ne prenant pas en charge l'alimentation fantôme, veuillez à désactiver l'alimentation fantôme au préalable.
- Veuillez à ne pas brancher ou débrancher de câble lorsque l'alimentation fantôme est activée.
- Lorsque vous activez ou désactivez l'alimentation fantôme, assurez-vous d'avoir préalablement réglé toutes les commandes de niveau de sortie sur leur valeur minimale.

Acheminement d'un signal vers le bus STEREO

Suivez les étapes ci-dessous pour acheminer les signaux des canaux d'entrée vers le bus STEREO.

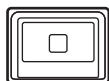
- 1 Dans la section Channel Strip du panneau supérieur, appuyez sur la touche [SEL] du canal d'entrée cible.**



- 2 Assurez-vous que la touche [A] TO ST de la section Selected Channel est activée.**

TO ST

A



Si la touche [A] de la section TO ST est désactivée (voyant DEL éteint), appuyez dessus pour l'activer (le voyant DEL s'allume).

- 3 Vérifiez que la touche [ON] du canal d'entrée cible est activé.**

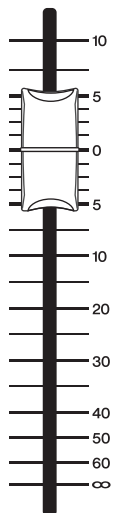


Si la touche [ON] est désactivée (voyant DEL éteint), appuyez dessus pour l'activer (le voyant DEL s'allume).

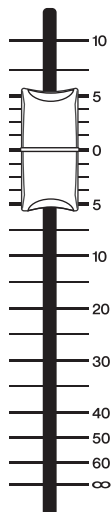
- 4 Vérifiez que la touche [ON] du canal STEREO A dans le panneau supérieur est activée.**



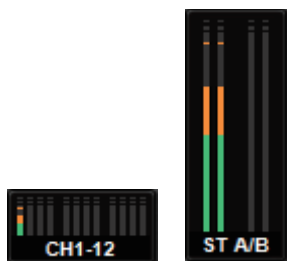
5 Réglez le fader principal du canal STEREO A jusqu'à 0 dB.



6 Réglez le fader du canal d'entrée au niveau de volume approprié.



À ce stade, vous devriez entendre le son du système de haut-parleurs (assigné au canal STEREO A). Si aucun son n'est émis, vérifiez si les indicateurs de niveau se déplacent dans l'écran METER.



Si les indicateurs de niveau des entrées ne se déplacent pas

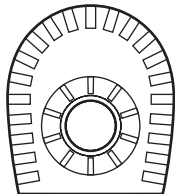
Assurez-vous que les signaux sont émis correctement vers les canaux d'entrée assignés.

Si les indicateurs de niveau enregistrent des mouvements sans qu'il y ait émission de son

Les ports de sortie (auxquels le système de haut-parleurs est connecté) peuvent ne pas être correctement assignés. Vérifiez l'état d'assignation des ports de sortie.

- 7** Pour ajuster les réglages de balance du signal acheminé depuis les canaux d'entrée vers le bus STEREO, tournez le bouton [PAN/BAL] de la section Selected Channel.

PAN/BAL



Réseau et connexions

À propos du réseau TWINLANE

TWINLANE est le protocole du réseau de transfert audio propriétaire de Yamaha, qui permet de transférer simultanément les signaux audionumériques et les signaux de contrôle d'un grand nombre de canaux via un câble unique. TWINLANE autorise le transfert à faible latence d'un total de 400 canaux audio et permet le partage entre tous les périphériques sur le réseau. Les signaux d'entrée peuvent également être partagés entre plusieurs moteurs DSP. La topologie en anneau induit une redondance qui assure la continuité du service sur réseau même en cas de défaillance de câble.

Réseau TWINLANE

Données transmises	400 canaux de signal audio et de signal de contrôle
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz
Latence du réseau*	11 échantillons à un taux d'échantillonnage $F_s = 44,1$ kHz (0,25 ms)
	11 échantillons à un taux d'échantillonnage $F_s = 48$ kHz (0,23 ms)
	12 échantillons à un taux d'échantillonnage $F_s = 88,2$ kHz (0,14 ms)
	12 échantillons à un taux d'échantillonnage $F_s = 96$ kHz (0,13 ms)
Longueur en bits	32 bits
Topologie	Anneau

* En cas de connexion d'un nombre important d'appareils ou si la longueur totale du câblage est excessive, les valeurs répertoriées ci-dessus pourront être inapplicables.

NOTE

Utilisez des câbles à fibres optiques multimodes Neutrik opticalCON DUO. Les câbles à fibres optiques peuvent être facilement endommagés par la flexion ou la traction. Le recours à des câbles dotés d'un mécanisme de verrouillage et d'une forte isolation permet de réduire ce genre de risque.

Nettoyage

La communication ne pourra pas être correctement établie si des impuretés et/ou des poussières adhèrent aux extrémités des câbles à fibres optiques ou des connecteurs. Nettoyez régulièrement les équipements à l'aide de produits de nettoyage spéciaux pour fibres optiques disponibles dans le commerce.

Connexion d'une carte réseau TWINLANe

La carte réseau TWINLANe peut être utilisée avec la série RIVAGE PM.

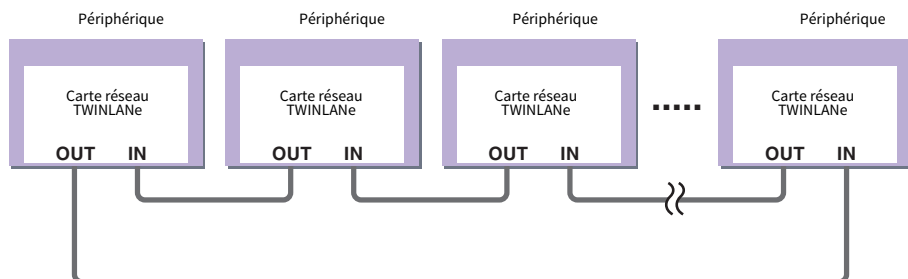
Carte réseau TWINLANe	HY256-TL	HY256-TL-SMF
Câble de connexion	Multimodes	Monomode
	câble à fibres optiques	câble à fibres optiques
Longueur maximale du câblage entre les périphériques	300 mètres maximum	2 km maximum
Nombre maximum de canaux	256 entrées/256 sorties	256 entrées/256 sorties

Pour procéder à la connexion des périphériques, installez d'abord une carte réseau TWINLANe dans le logement pour cartes HY de chaque appareil, puis utilisez des câbles à fibres optiques pour relier les cartes réseau TWINLANe dans une topologie de réseau en anneau.

NOTE

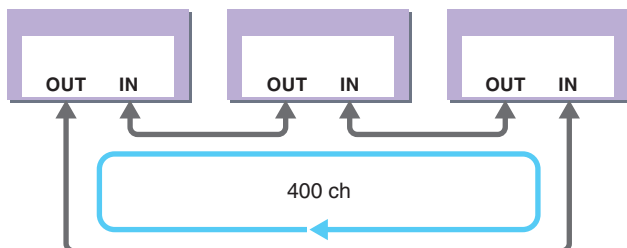
- N'installez pas à la fois une carte HY256-TL-SMF et une carte HY256-TL sur un réseau TWINLANe.
- Si vous utilisez une carte HY256-TL-SMF, assurez-vous que la longueur totale du câblage est inférieure ou égale à 6 km.

Connexion de bouclage

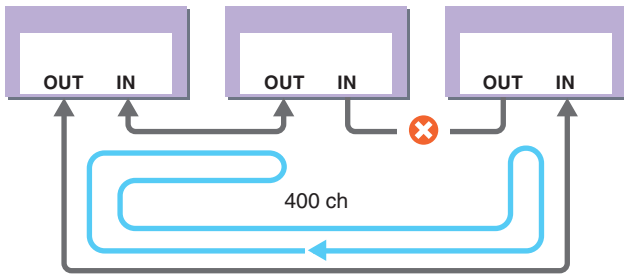


Si un câble du réseau est endommagé pour une quelconque raison, le signal sera automatiquement réacheminé et les données audio continueront d'être transmises sans interruption. De ce fait, même lorsqu'un périphérique subit des dysfonctionnements au sein du réseau, le reste des dispositifs en état de fonctionnement sont en mesure de continuer à assurer la communication.

• Situation normale



• Lorsqu'un câble est endommagé



Même si un câble est sérieusement endommagé, le signal sera automatiquement réacheminé et la communication se poursuivra sans interruption.

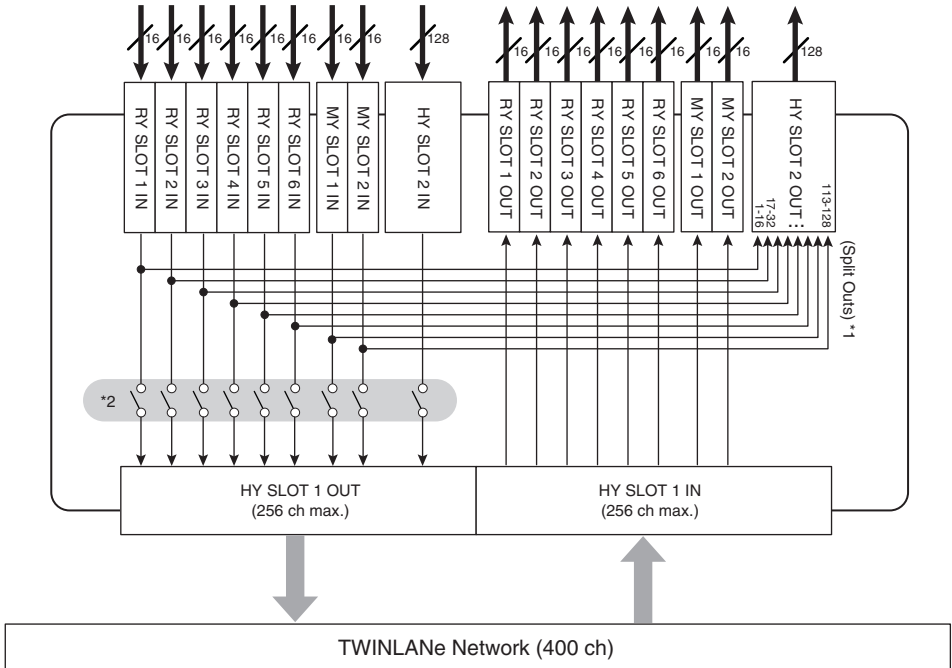
Dans la version 2 du système RIVAGE PM et les versions ultérieures, vous pouvez effectuer des réglages pour deux réseaux TWINLANe (MAIN et SUB). Cette fonctionnalité est très commode si des racks d'E/S sont situés à de nombreux endroits et que huit unités RPiO ne sont pas suffisantes, ou si vous voulez compartimenter l'administration d'un système de grande taille pour plus de simplicité. Les réglages suivants sont nécessaires pour fournir l'horloge de mots appropriée au système.

- Partagez le réseau TWINLANe (MAIN) entre tous les moteurs DSP.
- Connectez le réseau TWINLANe (MAIN) uniquement dans le logement 1 pour cartes HY de chaque moteur DSP et réglez l'UNIT ID du RPiO uniquement sur M1-M8.
- Connectez le réseau TWINLANe (SUB) uniquement dans le logement 2 pour cartes HY de chaque moteur DSP et réglez l'UNIT ID du RPiO uniquement sur S1-S8.
- Spécifiez LEADER comme réglage WORD CLOCK du moteur DSP portant le plus petit UNIT ID du réseau, et FOLLOWER pour les autres moteurs DSP.

Flux de signal au sein du RPiO

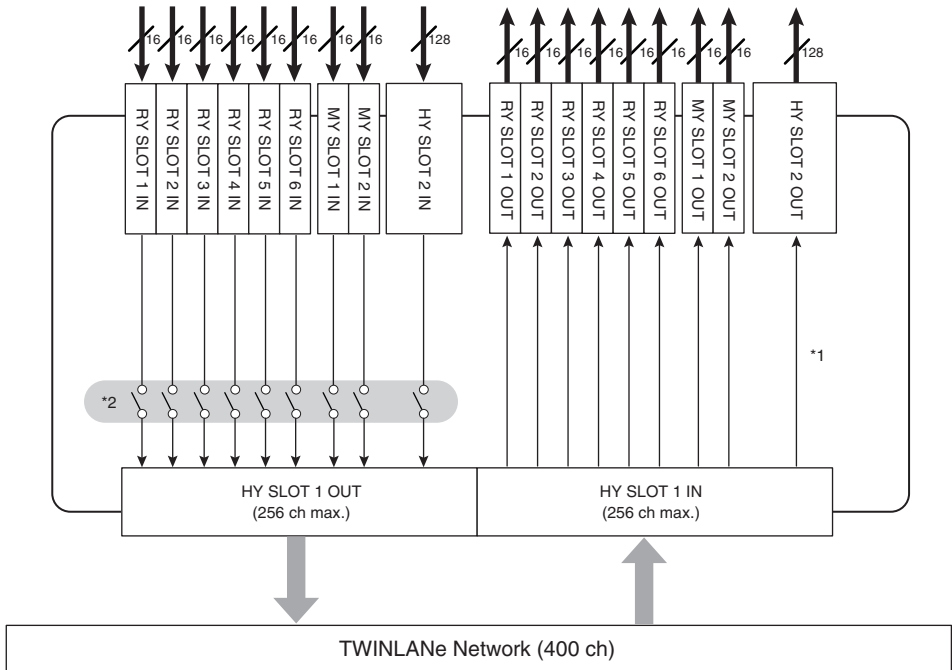
Le schéma suivant montre le flux des signaux au sein du rack RPiO.

■ Mode 1



- *1) En mode 1, tous les signaux d'entrée (128 canaux au total) des logements pour cartes RY et MY ont toujours des sorties séparées vers HY SLOT 2. Le signal est émis directement après compensation de gain.
- * 2) Indique le nombre de canaux émis vers le réseau TWINLANE (activation/désactivation dans les unités à 16 canaux des différents logements).

■ Mode 2



*1) Le mode 2 permet d'assigner les signaux du moteur DSP à la sortie SLOT 2 de la carte HY via le réseau TWINLANE.

* 2) Indique le nombre de canaux émis vers le réseau TWINLANE (activation/désactivation dans les unités à 16 canaux des différents logements).

À propos des connexions

Le schéma ci-dessous illustre un exemple type de connexions à la série RIVAGE PM. Les équipements peuvent être combinés de différentes manières afin de construire des systèmes de petite ou de grande envergure.

• Connexion de la surface de contrôle et du moteur DSP (Réseau de la console)

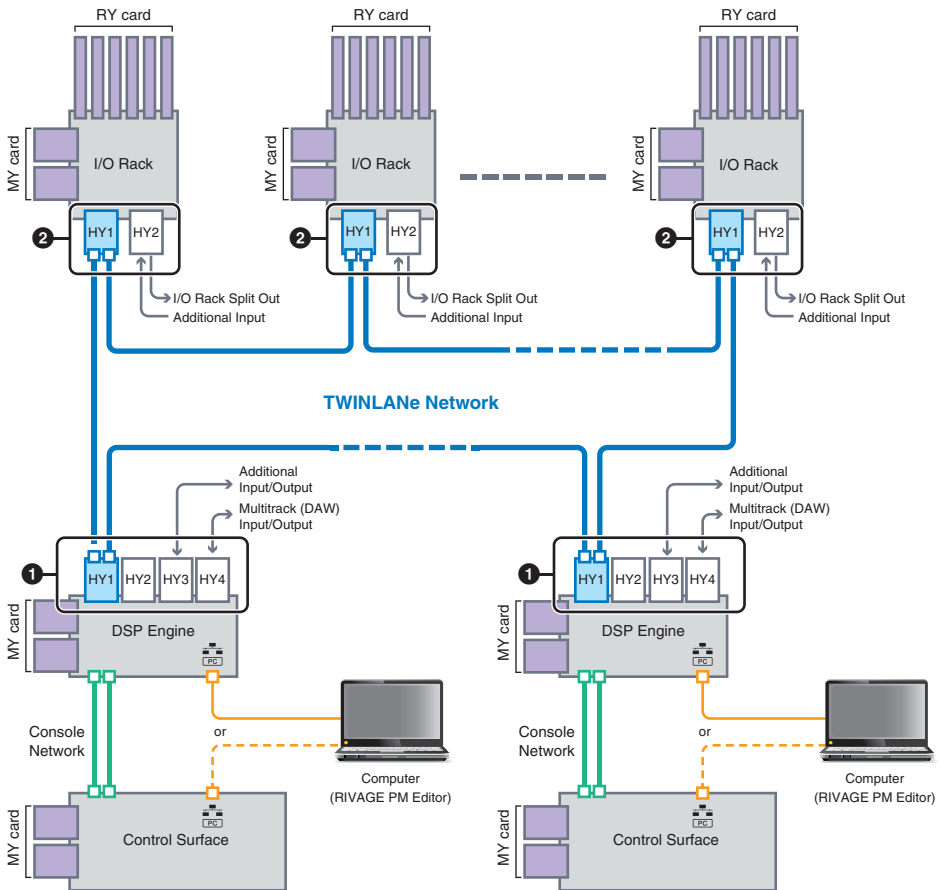
Un moteur DSP dispose d'un connecteur dédié (TO CONSOLE) pour le raccordement à la surface de commande. Le réseau créé par la surface de contrôle et le moteur DSP est alors appelé « réseau de la console ». Il est connecté en anneau et fournit une redondance aux signaux audio et aux signaux de contrôle.

• Connexion entre les moteurs DSP et les racks d'E/S (Réseau TWINLANe)

Un moteur DSP et un rack d'E/S sont connectés via un réseau TWINLANe, par le biais du logement 1 pour cartes HY. Le réseau TWINLANe est connecté en anneau. Pour chaque anneau, il est possible de connecter un maximum de quatre moteurs DSP (dans une configuration de DSP en miroir, huit au maximum) et un total de huit racks d'E/S.

À propos des logements pour cartes HY

- 1 Les logements 1 – 4 pour cartes HY ont tous 256 entrées/sorties. Une carte réseau TWINLANe fonctionnera exclusivement dans le logement 1 ou 2 pour cartes HY sur le moteur DSP (ou dans le logement 1 pour cartes HY sur le CSD-R7). La fonction d'enregistrement multipiste fonctionnera exclusivement dans le logement 4 pour cartes HY (ou le logement 3 pour cartes HY sur le CSD-R7).
- 2 Sur le rack d'E/S, le logement 1 de la carte HY est exclusivement réservé aux cartes réseau TWINLANe. Le logement 2 pour cartes HY est réservé à Dante/MADI. Le logement 1 de la carte HY comprend 256 entrées/sorties et le logement 2 de la carte HY dispose de 128 entrées/sorties.



Connexion Ethernet

Câble Ethernet (de type CAT5 ou supérieur) (sur une longueur maximale de 100 mètres)



Réseau de la console

Câble Ethernet (de type CAT5e ou supérieur) (sur une longueur maximale de 100 mètres)

* Il est recommandé d'utiliser des connecteurs etherCON fabriqués par Neutrik.



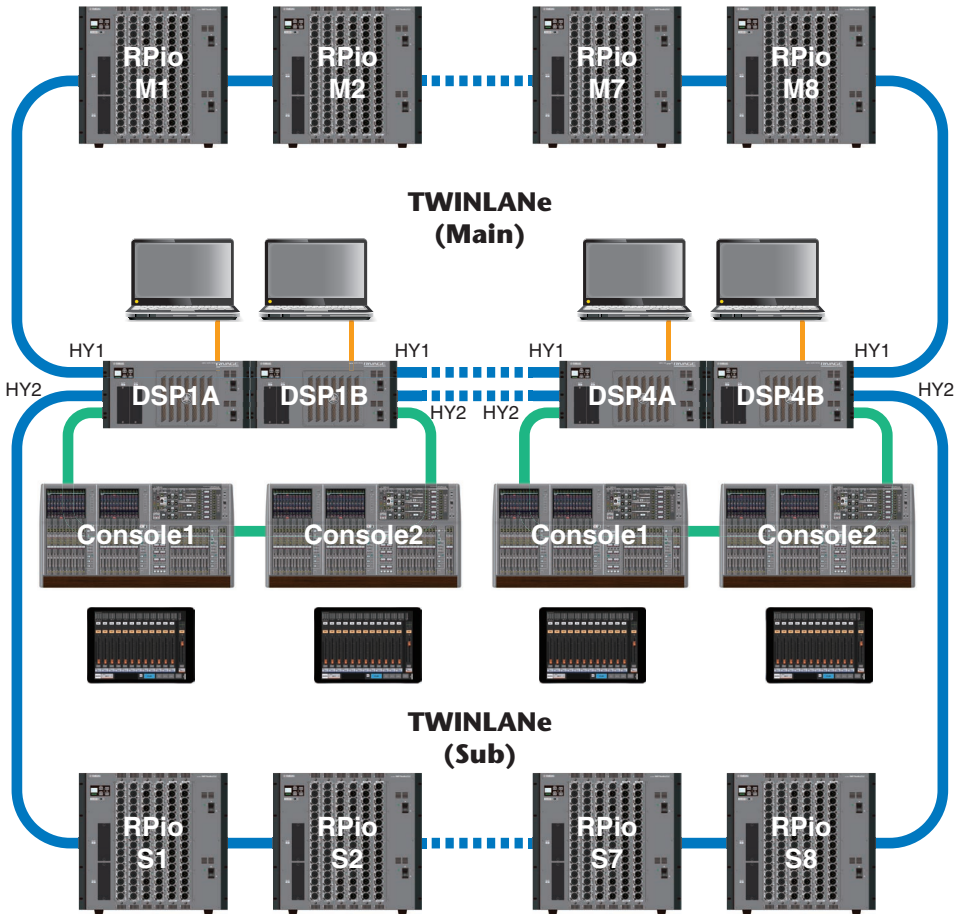
Réseau TWINLANe

Câble à fibres optiques multimodes (sur une longueur maximale de 300 mètres entre les appareils)

Câble à fibres optiques monomode (sur une longueur maximale de 2 km entre les appareils)

* Il est recommandé d'utiliser des connecteurs LC-Duplex compatibles avec les connecteurs Neutrik opticalCON.

Exemple de configuration de système



Les paramètres d'ID des composants sont indiqués ci-dessous.

CS-R10, CS-R10-S, CS-R5 ID de la console	DSP-RX, DSP-RX-EX, DSP-R10 ID de l'unité	CSD-R7 ID de l'unité	CSD-R7 ID DU DSP INTERNE	RPio ID de l'unité
1, 2	1, 2, 3, 4 (dans une configuration de DSP en miroir, 1A/1B-4A/4B)	1	1, 2, 3, 4	M1, M2... M8 S1, S2... S8

À propos de la console double

Le système peut être configuré avec deux surfaces de contrôle connectées aux moteurs DSP. Les deux surfaces de contrôle (la CS-R10 principale et la CS-R10-S secondaire) peuvent être placées côte à côte pour augmenter le nombre de curseurs ou utilisées par deux opérateurs dans un placement en façade avec un public assis et dans une cabine audio. Il est également possible d'ajouter une seule unité CS-R10 ou CS-R10-S au CSD-R7. Lorsque vous connectez deux surfaces de contrôle, vous devez affecter à chacune un ID spécifique. Écran SETUP (Configuration)

Mise en miroir de TWINLANe

Dans une configuration en miroir, le moteur DSP qui réalise le traitement des données audio du système est dit « actif » et celui qui attend en secours est dit « en veille ». Lors du démarrage d'une configuration en miroir, le réglage par défaut est que A démarre à l'état actif et que B démarre en état de veille. Le moteur DSP qui fonctionne en veille se synchronise avec les paramètres de celui qui travaille à l'état actif.

Lorsque le moteur DSP actif s'arrête de fonctionner et que le moteur DSP en veille prend le relais (par un basculement automatique sur le système de secours en cas d'incident), le processus de synchronisation est effectué mais le son n'est pas interrompu. Selon la raison pour laquelle le moteur DSP actif s'est arrêté de fonctionner, le basculement peut ne pas avoir lieu. Dans ce cas, vous devrez changer de système manuellement. Même alors, le processus de synchronisation démarre automatiquement. L'interruption éventuelle du son dépendra de l'état dans lequel le moteur DSP actif s'est arrêté de fonctionner. Nous ne pouvons pas garantir que le son ne connaîtra pas d'interruption.

Même si le basculement échoue, le moteur DSP actif qui sert d'horloge de mots leader continuera de fonctionner tant que l'horloge de mots continuera d'être fournie.

NOTE

Ne procédez pas à la mise hors tension du moteur DSP actif. Si l'alimentation est coupée, le son s'arrêtera. Si l'horloge de mots fournie par le moteur DSP actif qui sert d'horloge de mots leader est interrompue, le moteur DSP en veille devient automatiquement la nouvelle horloge de mots leader. Le son sera toutefois interrompu pendant le basculement.

Le voyant au-dessus de la touche contextuelle DSP sur l'écran SYSTEM CONFIG (voir l'« Onglet SYSTEM » (p.243)) indique le moteur DSP (A ou B) qui sert d'horloge de mots leader.

À l'issue du basculement, si l'unité de rechange fournie pour A (le moteur DSP actif) et l'unité B (le moteur DSP en veille) qui fonctionnait après la panne fonctionnent simultanément, les réglages qui avaient été modifiés sur la partie B sont perdus. Si les moteurs DSP A et B fonctionnent tous deux comme horloge de mots leader et que la mise en miroir est effectuée, les deux unités sont définies en tant qu'horloge de mots leader. Dans ce cas, une unité doit être supprimée en tant qu'horloge de mots leader. Étant donné que cette opération ne peut pas être effectuée à partir du panneau de la surface de contrôle, elle doit être exécutée depuis le panneau avant du moteur DSP.

**** [ERR T13]
MULTI LEADERS
PRESS [ENTER]**

** Unit ID



Appuyez sur la touche [ENTER].

**Press [ENTER]
TO WORD CLOCK
FOLLOWER**



Appuyez sur la touche [ENTER].

**SOUND MAY
STOP OK?
[ENTER] IF OK**

À propos des DSP en miroir

Le système peut être configuré avec un jeu de deux moteurs DSP afin d'offrir une résilience suffisante contre les pannes logicielles ou les dysfonctionnements inopinés de matériel qui ne seraient pas résolus par la redondance des alimentations des unités ou des câbles TWINLANE.

Il existe deux types de mise en miroir des DSP : TWINLANE MIRRORING, qui est configuré sur le réseau TWINLANE, et PARAMETER MIRRORING, qui est configuré sur le réseau audio Dante.

Conditions requises pour la mise en miroir

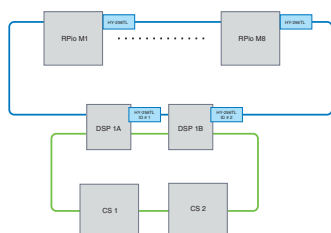
- Les deux unités de moteur DSP sont du même modèle.
- Les deux unités de moteur DSP possèdent la même version.
- Les ID d'unité des deux moteurs DSP portent le même numéro suivi de A ou B (par exemple : 1A, 1B).
- Les deux unités de moteur DSP sont définis sur le même mode.
- Les deux unités de moteur DSP ont la même configuration de carte (cartes mini-YGDAI, cartes HY).

Les conditions suivantes sont également requises uniquement pour TWINLANE MIRRORING.

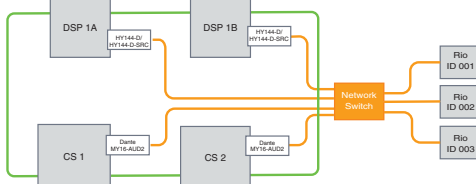
- Les réseaux TWINLANE les deux unités de moteur DSP ont les mêmes réglages de connexion en anneau (MAIN et SUB).
- Le RPIO connecté a la même configuration (version, ID d'unité, etc.).

Si les conditions de mise en miroir DSP ne correspondent pas, la touche DETAIL apparaît dans la touche contextuelle DSP de l'« Onglet SYSTEM » (p.243). Lorsque vous appuyez sur la touche DETAIL, les éléments qui ne correspondent pas sont affichés en rouge.

TWINLANE MIRRORING



PARAMETER MIRRORING



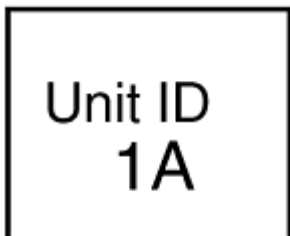
Les paramètres et les assignations du réseau TWINLANE sont synchronisés.

Les paramètres sont régulièrement synchronisés depuis le moteur DSP actif vers le moteur DSP en veille.

Paramètres de la mise en miroir des DSP

- 1 Appuyez sur la touche [MENU] située sur le panneau avant du moteur DSP activé.**
- 2 Appuyez sur les touches [▲]/[▼] pour déplacer le curseur sur « Unit ID ».**
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).**

4 Utilisez les touches [▲]/[▼] pour sélectionner le moteur DSP à mettre en miroir.



NOTE

Si l'ID d'unité du moteur DSP ne prend pas en charge la mise en miroir, les ID d'unités qui peuvent être définies (1A, 1B, etc.) ne s'affichent pas.

5 Appuyez sur la touche [ENTER].

6 Utilisez les touches [▲]/[▼] pour sélectionner le mode de mise en miroir souhaité.



7 Appuyez sur la touche [ENTER].

8 Le moteur DSP redémarre.

Le mode de mise en miroir s'affiche dans le voyant de l'« Onglet SYSTEM » (p.243).

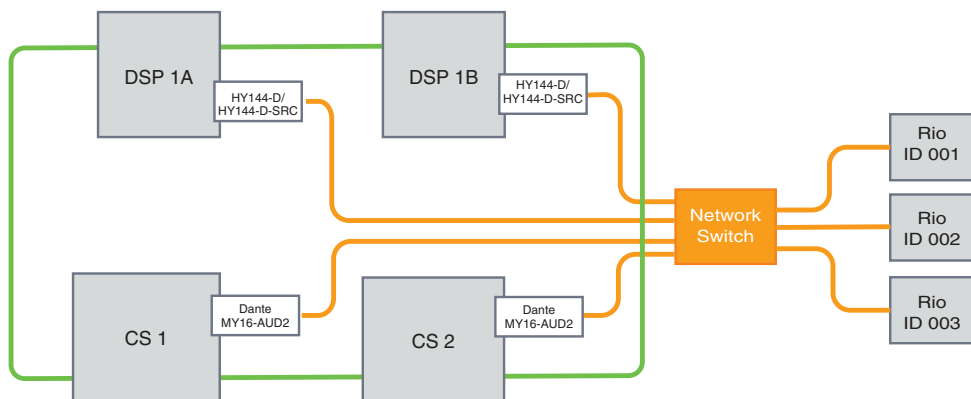
Le moteur DSP actif peut être commuté à l'aide de la touche de commutateur actif/veille ou de la touche contextuelle DSP.

Le mode de mise en miroir s'affiche en bas de l'écran LCD du moteur DSP.

1A
TL MIRROR

Mise en miroir des paramètres

La mise en miroir des paramètres synchronise uniquement les paramètres entre les deux moteurs DSP. Lorsque le moteur DSP bascule, les assignations du réseau audio Dante ne changent pas automatiquement, de sorte que vous devez effectuer des réglages distincts. Affectez l'assignation d'entrée à la carte Dante HY144-D, HY144-D-SRC insérée dans le moteur DSP actif et dans le moteur DSP en veille au préalable. En outre, vérifiez que les ID de commande du moteur DSP actif et du moteur DSP en veille ne se chevauchent pas et effectuez les mêmes réglages With Recall pour les deux moteurs DSP. Effectuez l'assignation de sortie depuis la carte Dante (HY144-D, HY144-D-SRC, Dante MY16-AUD) insérée dans le RPio622 / 222. Ces réglages assurent une entrée/sortie audio ininterrompue et une commande HA en cas de basculement. Nous vous recommandons de configurer une horloge de mots leader sur le réseau audio Dante. Étant donné que l'horloge de mots est maintenue même en cas de coupure de l'alimentation du moteur DSP actif, la période d'interruption du son peut être raccourcie. Notez que l'assignation Dante de la carte Dante HY144-D, HY144-D-SRC insérée dans le moteur DSP de veille ne peut pas être définie à l'avance, de sorte qu'elle doit être commutée manuellement après le basculement. En outre, la commande HA peut uniquement être exécutée à partir de la carte Dante HY144-D, HY144-D-SRC insérée dans le moteur DSP. La carte MY et les signaux OMNI IN / OUT insérés dans la surface de contrôle sont automatiquement commutés. Cependant, veuillez noter que si vous mettez le moteur DSP actif hors tension avant la commutation, le signal audio s'arrêtera.



Vérification de l'opération de mise en miroir des moteurs DSP

Cette fonction de vérification est uniquement disponible lorsque deux moteurs DSP sont au statut de mise en miroir. Cette fonction implique un arrêt virtuel du fonctionnement du moteur DSP. Utilisez cette fonction pour vérifier le système pendant le processus de configuration.

Un exemple de vérification de la mise en miroir

Lorsque le moteur DSP A est à l'état actif, lancez l'opération de vérification de la mise en miroir sur DSP A pour vous assurer que le basculement sur DSP B (qui est en veille) se produira. (Basculement : une méthode de protection du système contre les défaillances, selon laquelle l'équipement en veille prend automatiquement le relais en cas de défaillance du système principal.)

Démarrage de la fonction de vérification de mise en miroir

1 Appuyez sur la touche [MENU] située sur le panneau avant du moteur DSP activé.

2 Utilisez les touches [▲]/[▼] pour sélectionner « Mirr Chk ».

NOTE

Si l'Unit ID du moteur DSP ne prend pas en charge la mise en miroir, « Mirr Chk » n'apparaîtra pas.

3 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) et maintenez-la enfoncée.

Press & Hold
[ENTER] to
Mirr Chk

4 Si la mention « DONE » (Terminé) s'affiche, vous pouvez procéder aux vérifications pour confirmer le bon fonctionnement de l'opération de mise en miroir des moteurs DSP.

Finalisation de la fonction de vérification de mise en miroir

Mettez les deux moteurs DSP hors tension, puis de nouveau sous tension.

Si les deux moteurs DSP deviennent l'horloge de mots leader à la suite de la mise en miroir, vous devez annuler l'état d'horloge de mots leader sur l'un d'entre eux. Étant donné que cette opération ne peut pas être effectuée à partir du panneau de la surface de contrôle, elle doit être exécutée depuis le panneau avant du moteur DSP.

NOTE

Même lorsque le DSP actif bascule de DSP A à DSP B, vous devez couper l'alimentation de DSP A pour modifier l'état de l'horloge de mots leader. L'état de l'horloge de mots leader ne change pas à moins que le moteur DSP actif ne bascule de DSP B à DSP A. Lorsque vous mettez les deux moteurs DSP sous tension, DSP A devient actif. Veuillez noter que les données modifiées sur le moteur DSP B seront perdues à moins que vous ne les sauvegardiez au préalable.

Définir le RPi0622 / 222 en tant qu'horloge de mot leader

Définir le RPi0622 / 222 en tant qu'horloge de mot leader

Vous pouvez faire du moteur DSP un follower en faisant du RPi0 le leader du réseau TWINLANe.

Par conséquent, une fois que le moteur DSP actif (A) se bloque et bascule vers le moteur DSP en veille (B), le son n'est pas interrompu même si le moteur DSP (A) est redémarré. L'utilisation des instructions de la section « [Commutation forcée par connexion GPI entre les DSP](#) » (p.207) » peut raccourcir au maximum la durée de l'interruption du son lorsque l'alimentation du moteur DSP actif est coupée.

- 1 Appuyez sur la touche [MENU] située sur le panneau avant du RPi0 622 / 222.**
- 2 Appuyez sur les touches [▲]/[▼] pour déplacer le curseur sur « Word Clk ».**
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).**
- 4 Appuyez sur les touches [▲]/[▼] pour sélectionner la source d'horloge.**



INTERNAL 96 kHz, INTERNAL 88.2 kHz, INTERNAL 48 kHz, INTERNAL 44.1 kHz

L'horloge intégrée (fréquence d'échantillonnage de 96 kHz, 88,2 kHz, 48 kHz ou 44,1 kHz) est utilisée comme source d'horloge. Le RPi0 est le leader.

WORD CLOCK IN

L'horloge de mots fournie par la borne WORD CLOCK IN située sur le panneau arrière est utilisée en tant que source d'horloge. Le RPi0 est le leader.

HY Slot1

Configuration par défaut. L'autre appareil est le leader et le RPi0 est le follower.

- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).**
- 6 Sélectionnez FROM HY SLOT 1 à l'aide de la touche de sélection de l'horloge leader sur l'écran contextuel WORD CLOCK de la surface de contrôle.**

Commutation forcée par connexion GPI entre les DSP

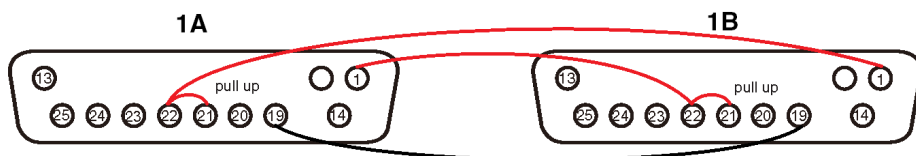
Lors de la mise en miroir des DSP, une interruption du son se produit lorsque l'alimentation du moteur DSP actif est coupée. Afin de raccourcir au maximum la durée de l'interruption du son, la connexion GPI est activée entre les DSP et le moteur DSP est commuté de force.

La procédure d'utilisation de GPI IN1 et GPI OUT1 est décrite ci-dessous. Il est possible de commuter de force le câblage GPI et les paramètres GPI qui offrent le même résultat.

NOTE

Notez que si une commutation forcée est appliquée au moteur DSP en veille alors que le moteur DSP actif n'est pas éteint, il y aura plusieurs horloges leaders, et le contrôle sera perdu. Dans ce cas, coupez l'alimentation de l'un ou l'autre moteur DSP pour récupérer le contrôle.

■ Lors de l'utilisation de GPI IN1 et GPI OUT1



- 1** Connectez les bornes GPI entre les DSP qui effectuent la mise en miroir TWINLANe.
- 2** Mettez l'alimentation sous tension et mettez-la dans l'état de mise en miroir des DSP.
- 3** Configurez le GPI comme suit pour le DSP actif et le DSP en veille.

NOTE

Si la mise en miroir des DSP est activée, les paramètres configurés pour le moteur DSP actif se reflètent également dans le moteur DSP en veille.



- 1) Configurez GPI IN1 et GPI OUT1 sur NO ASSIGN.
- 2) Configurez GPI IN1 et GPI OUT1 sur HI Active.
- 3) Assignez DSP MIRRORING -- ACTIVATE à GPI IN1.

NOTE

En raison de la connexion GPI entre les moteurs DSP et du paramètre GPI, lorsque l'alimentation du moteur DSP actif est coupée, le port GPI IN1 du moteur DSP de secours devient HI et bascule immédiatement à l'état actif. Une fois que cela se produit, synchronisez manuellement les données de configuration.

À propos de Dante

Dante est un protocole audio réseau développé par la société Audinate. Il est conçu pour fournir des signaux audio multicanaux à différents taux d'échantillonnage et débits binaires, ainsi que des signaux de contrôle des équipements sur un réseau Gigabit Ethernet (GbE).

Pour en savoir plus sur Dante, visitez le site Web d'Audinate à l'adresse suivante :

<http://www.audinate.com/>

Des informations détaillées sur Dante sont également disponibles sur le site Web Yamaha Pro Audio, à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

Précautions à prendre en cas d'utilisation d'un commutateur réseau

N'utilisez pas la fonction EEE (*) d'un commutateur réseau au sein d'un réseau Dante. Certains commutateurs prenant en charge la fonction EEE règlent automatiquement les réglages communs de la consommation d'alimentation. Cependant, il est possible que certains commutateurs ne règlent pas correctement ces réglages. Dans ce cas, la fonction EEE du commutateur réseau risque d'être activée par inadvertance à certains moments inappropriés au sein du réseau Dante. Cela pourrait entraîner la détérioration des performances de synchronisation de l'horloge, se traduisant par une interruption du son.

Pour éviter ce type de situation, respectez les précautions ci-après :

- Si vous avez l'intention d'utiliser un commutateur géré, désactivez la fonction EEE pour tous les ports connectés au réseau Dante. Si vous ne pouvez pas désactiver la fonction EEE sur le commutateur, ne l'utilisez pas.
- Si vous avez l'intention d'utiliser un commutateur non géré, n'utilisez pas de commutateur prenant en charge la fonction EEE. Vous ne pourrez pas désactiver la fonction EEE sur un tel commutateur.
* La fonction EEE (Energy Efficient Ethernet) est une technologie qui vise à réduire la consommation d'énergie des réseaux Ethernet pendant les périodes d'inactivité ou de faible utilisation. Elle est également appelée « Ethernet vert » ou norme IEEE 802.3az.

Connexion à un réseau Dante

Vous pouvez connecter ce modèle de produit à un réseau Dante selon deux méthodes. Pour plus d'informations sur la connexion et la configuration d'appareils Dante, reportez-vous à la section « [Réglages du réseau audio Dante](#) » (p.295).

NOTE

Une connexion en guirlande est utilisée pour connecter un plus petit nombre de périphériques simples. Si vous souhaitez connecter plusieurs périphériques, il est recommandé d'utiliser une topologie en étoile.

Connexion en guirlande

Dans une connexion en guirlande, plusieurs équipements sont reliés en séquence. La configuration d'un réseau de connexions en guirlande est simple et aucun commutateur réseau n'est nécessaire. Si vous souhaitez connecter de nombreux périphériques, le retard de transmission entre les périphériques finaux augmente. Pour éviter toute interruption audio sur le réseau Dante, il est nécessaire d'augmenter la latence. En outre, si un problème survient au niveau du système en raison d'un câble cassé, le réseau est interrompu à cet endroit, et aucun signal ne sera transmis au-delà de ce point.

Topologie en étoile

Dans une topologie en étoile, tous les périphériques sont connectés individuellement à un commutateur réseau central. L'utilisation d'un commutateur réseau prenant en charge la technologie Gigabit Ethernet permet de gérer un réseau de grande échelle nécessitant une large bande passante. Il est conseillé d'opter pour un commutateur réseau doté de différentes fonctions assignées au contrôle et à la surveillance du réseau (telles que la fonction de synchronisation de l'horloge sur certains circuits de données, ou l'assurance de la qualité de service qui permet de hiérarchiser le trafic audio). En règle générale, dans cette topologie, un réseau de redondance doit être configuré pour configurer un environnement qui maintient des communications de qualité sans affecter la qualité audio.

Réseau de redondance

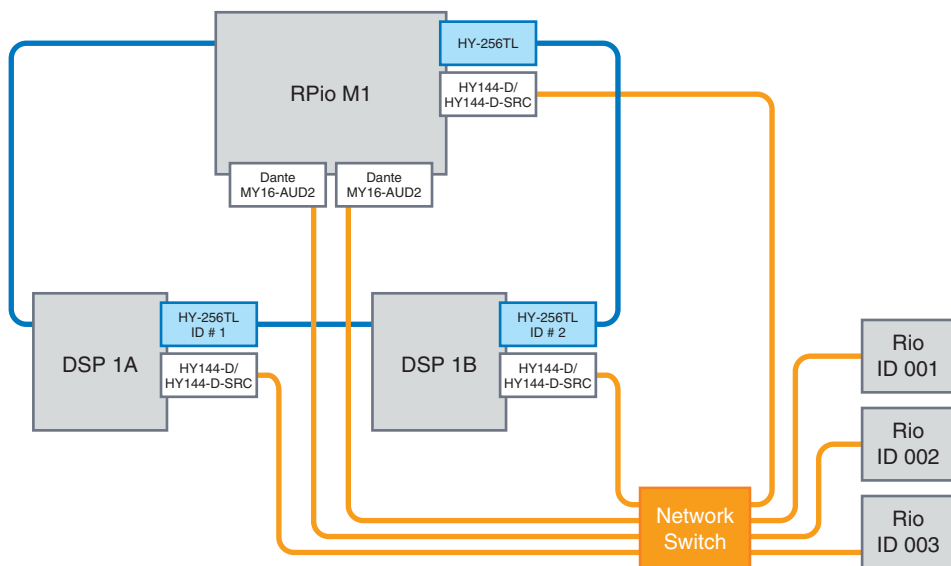
Un réseau de redondance est composé d'un circuit primaire et d'un circuit secondaire. En principe, le circuit primaire est utilisé pour la transmission. Si un problème survient au niveau de ce circuit primaire (câble cassé, par exemple), le circuit secondaire prendra automatiquement le relais de la transmission. Une topologie en étoile dotée d'un réseau de redondance vous permet de définir un environnement résistant contre les problèmes de réseau, contrairement à un réseau de connexions en guirlande.

NOTE

- Si vous utilisez la carte HY144-D sur un système antérieur au RIVAGE PM10 V1.51, vous devez mettre à jour le microprogramme de la carte HY144-D. Les détails relatifs à la mise à jour des microprogrammes sont disponibles sur le site Web Yamaha Pro Audio, à l'adresse suivante :
- <http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

Fonction de mise en miroir DSP sur le réseau audio Dante

En cas de défaillance du moteur DSP actif, le moteur DSP en veille prendra le relais de toutes les assignations d'E/S du réseau TWINLANe, et le son se poursuivra sans interruption. Cependant, les assignations du réseau audio Dante ne basculent pas automatiquement. Par conséquent, vous devez effectuer les réglages de manière à ce qu'ils soient basculés. Tout d'abord, affectez les assignations d'entrée aux cartes Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) installées dans le moteur DSP actif et dans le moteur DSP en veille. En outre, veillez à ce que les ID de commande du moteur DSP actif et du moteur DSP en veille soient uniques et spécifiez le même réglage With Recall sur les deux moteurs DSP. Attribuez des assignations de sortie depuis la carte Dante (carte HY144-D, HY144-D-SRC ou Dante MY16-AUD) installée sur le RPio622/222. Avec ces réglages, l'entrée et la sortie audio et les commandes HA ne connaîtront pas d'interruption, même en cas de basculement. Par ailleurs, vous ne pouvez pas configurer à l'avance les assignations Dante pour la carte Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) installée sur le moteur DSP en veille. Par conséquent, vous devez préalablement préparer une présélection Dante, et vous devez basculer manuellement sur cette présélection en cas de basculement. Veuillez noter que les commandes HA ne sont disponibles qu'à partir d'une carte Dante (HY144-D, HY144-D-SRC) insérée dans le moteur DSP.

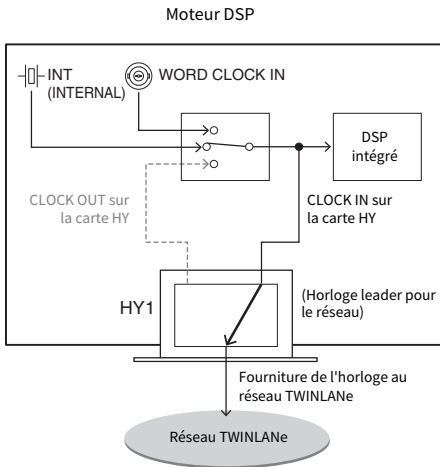


Horloge de mots de la série RIVAGE PM

Sur le réseau TWINLANe, un seul moteur DSP joue le rôle de leader. Si deux moteurs DSP ou plus coexistent sur un même réseau, l'un est le leader et les autres unités sont des followers. Pour définir l'horloge leader d'un réseau TWINLANe, vous pouvez sélectionner l'horloge interne du moteur DSP (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz ou 96 kHz) ou l'horloge de mots externe en provenance du connecteur WORD CLOCK IN (Entrée de l'horloge de mots) sur le panneau arrière du moteur DSP leader. Si vous utilisez le réseau audio Dante, vous pouvez également sélectionner le logement HY SLOT en tant qu'horloge leader. Étant donné que les racks d'E/S utilisent toujours le signal de l'horloge de mots transmis au réseau TWINLANe, il n'est nul besoin de préciser leur source d'horloge de mots. (Les racks d'E/S sur le réseau TWINLANe (principal) peuvent également être définis en tant qu'horloge leader à partir de V5.)

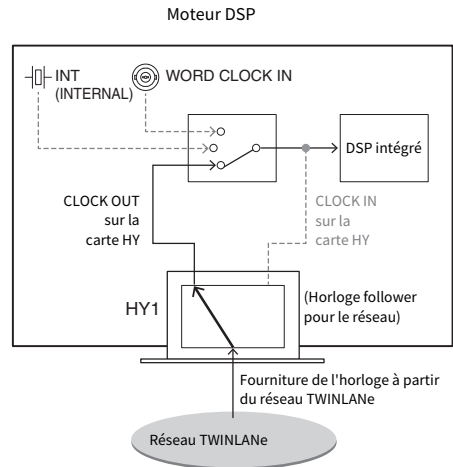
Si le connecteur INT (INTERNAL) ou WORD CLOCK IN est sélectionné

Le moteur DSP est l'horloge leader du réseau TWINLANe



Si le logement HY SLOT 1 est sélectionné

Le moteur DSP joue le rôle d'horloge follower sur le réseau TWINLANe

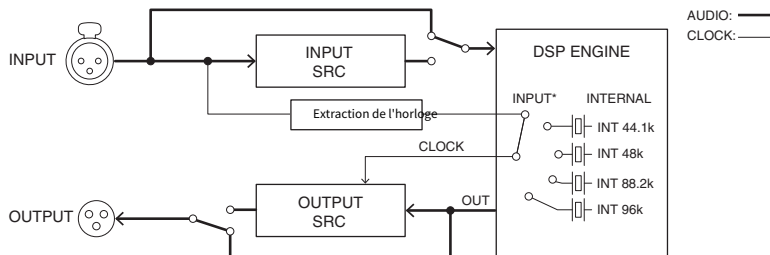


À propos du convertisseur du taux d'échantillonnage (SRC)

Le convertisseur SRC est intégré dans tous les canaux d'entrée et de sortie (à raison d'un SRC pour deux canaux) des prises AES/EBU situées sur le panneau arrière de la surface de contrôle et de la carte RY16-AE. Cela autorise l'assignation, en entrée et en sortie, de signaux numériques non synchronisés avec la série RIVAGE PM.

Schéma fonctionnel du convertisseur SRC

Schéma fonctionnel du convertisseur SRC



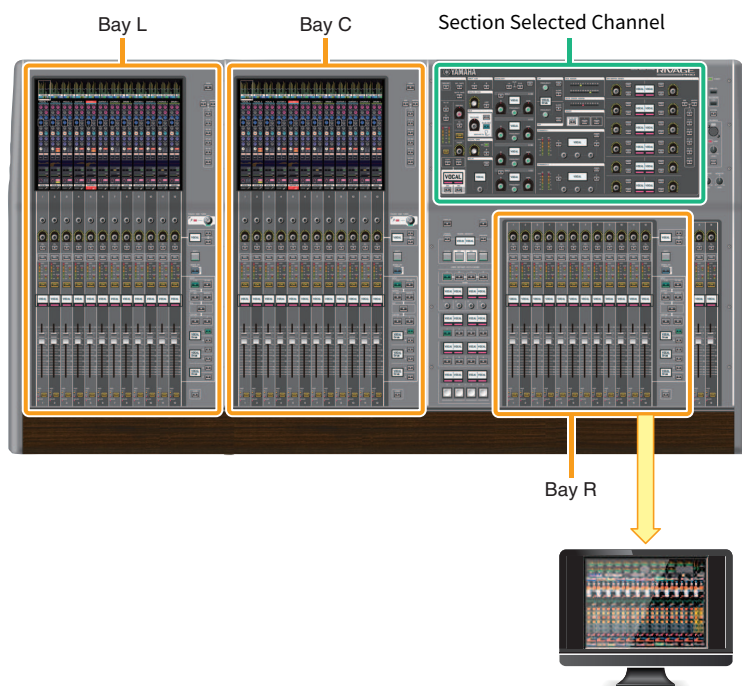
Le convertisseur SRC d'entrée convertit le signal en signal d'horloge système de la série RIVAGE PM. Le convertisseur SRC de sortie convertit le signal en fonction du signal spécifié pour l'horloge interne ou pour l'horloge entrant sur le même canal.

* Seuls les canaux d'entrée correspondants peuvent être sélectionnés (si OUT1/2 l'est alors IN1/2 le sera). Par exemple, le connecteur IN7/8 ne peut pas être utilisé pour OUT1/2.

Baie

À propos des baies

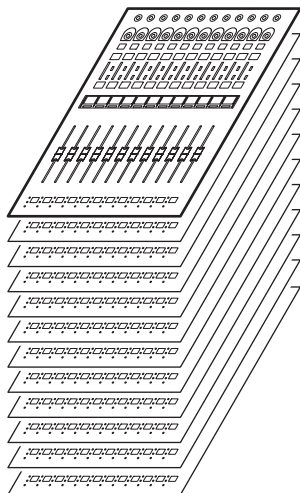
Une « baie » est un groupe de 12 faders situés dans les sections Touch Screen et Channel Strip. Les surfaces de contrôle CS-R10 et CSD-R7 comportent trois baies. Le modèle CS-R10-S en contient deux. Vous pouvez activer ces baies de manière indépendante. Par conséquent, vous pouvez effectuer les opérations de mixage, comme par exemple le rappel des réglages sur l'écran tactile ou le basculement entre les différentes couches des 12 faders d'une baie, sans pour autant affecter les réglages des autres baies. Notez cependant que contrairement aux baies L et C, la baie R n'a pas d'écran tactile ni d'encodeur de l'écran situé en dessous. Si vous connectez un moniteur externe, vous ne pourrez l'utiliser que pour la baie R. Le moniteur affichera un contenu similaire à ce qu'il en est pour les baies L et C, sauf que les couches ou les canaux y apparaissant auront été sélectionnés sur la baie R.



Faders et couches de faders

Sélection d'une couche

Les douze faders sont organisés en couches, comme illustré ci-dessous. Vous pouvez utiliser les touches de sélection de couche situées à droite des faders pour rappeler les canaux à éditer. Il existe deux types de couche : des couches de base et des couches personnalisées.



Couche de base

Une couche de base comporte des canaux de mixage alignés selon l'ordre fixe établi pour les canaux.

Input [1–12], [13–24] ... [277–288]: 24 couches au total

Mix [1–12], [13–24] ... [61–72]: 6 couches au total

Matrix [1–12], [13–24] ... [35–36]: 3 couches au total

Stereo [A/B] : 1 couche au total

CUE [A/B], MONITOR [A/B] : 1 couche au total

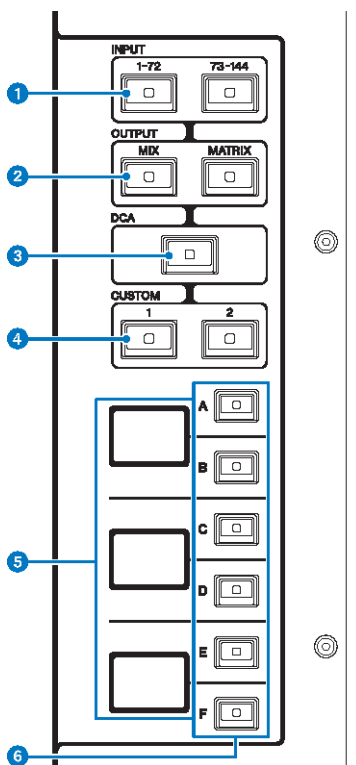
DCA [1–12], [13–24] : 2 couches au total

Couche personnalisée

Une couche personnalisée contient 12 faders auxquels il vous est possible d'affecter des canaux. Vous pouvez affecter 30 couches (5 banques x 6 couches) de faders personnalisés par baie.

Pour les canaux d'entrée ou de sortie, les DCA ou les canaux personnalisés, servez-vous des touches LAYER (Couche) pour sélectionner une couche. La touche de sélection de la couche actuellement sélectionnée s'allume, et l'affichage de la couche montre les abréviations des canaux correspondants. Par exemple, si vous sélectionnez [IN 1–12] de la section LAYER, vous utiliserez la touche [SEL]1 afin de contrôler le canal d'entrée 1. En sélectionnant la touche [IN 25–36] de la section LAYER, vous pourrez vous servir de la même touche [SEL] 1 pour contrôler le canal d'entrée 25.

■ CS-R10, CS-R10-S, CS-R7



1 Touches [1-72]/[73-144] de la section INPUT (Entrée)

Permettent de sélectionner une couche d'entrée.

NOTE

Appuyez simultanément sur les touches INPUT [1-72] et INPUT [73-144] pour sélectionner une des couches de canaux INPUT 145-288. Appuyez à nouveau simultanément sur ces deux touches pour sélectionner une des couches INPUT 1-144.

2 Touches [MIX]/[MATRIX] de la section OUTPUT (Sortie)

Permettent de sélectionner une couche de sortie.

3 Touche [DCA]

Permet de sélectionner une couche DCA.

4 Touches [1]/[2] de la section CUSTOM (Personnalisation)

Permettent de sélectionner une couche personnalisée. En règle générale, vous pouvez assigner les faders personnalisés de deux banques (soit un total de 12 couches) à chaque couche personnalisée.

Si vous appuyez simultanément sur les touches CUSTOM [1] et CUSTOM [2], ces voyants de touches clignotent et les touches INPUT [1-72] et [73-144], les touches OUTPUT [MIX] et [MATRIX] et les touches [DCA] basculent entre la sélection des couches de base et la sélection des banques de couches personnalisées. Appuyez à nouveau simultanément sur les touches CUSTOM [1] et CUSTOM [2] pour désactiver les voyants. La fonction de la touche rebasculer sur la sélection des couches de base.

5 Afficheur de couche

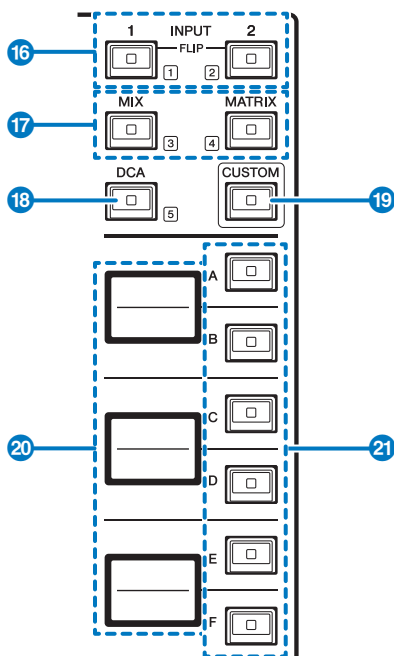
Indique la couche sélectionnée.

6 Touches de sélection de couche [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Permettent de sélectionner une couche. Les différentes couches sont rappelées sur les faders selon la combinaison des touches, comme indiqué dans le tableau ci-dessous : (Reportez-vous à la note relative aux touches INPUT [1-72]/[73-144].)

Touche	INPUT [1-72] / INPUT [1-72]+INPUT [73-144]*	INPUT [73-144] / INPUT [1-72]+INPUT [73-144]*	OUTPUT[MIX]	OUTPUT[MATRIX]	[DCA]
[A]	Input 1-12 / 145-156*	Input 73-84 / 217-228	MIX 1-12	MATRIX 1-12	DCA 1-12
[B]	Input 13-24 / 157-168*	Input 85-96 / 229-240*	MIX 13-24	MATRIX 13-24	DCA 13-24
[C]	Input 25-36 / 169-180*	Input 97-108 / 241-252*	MIX 25-36	MATRIX 25-36	-
[D]	Input 37-48 / 181-192*	Input 109-120 / 253-264*	MIX 37-48	STEREO	-
[E]	Input 49-60 / 193-204*	Input 121-132 / 265-276*	MIX 49-60	CUE/MONITOR	-
[F]	Input 61-72 / 205-216*	Input 133-144 / 277-288*	MIX 61-72	-	-

■ CS-R5



1 Touches INPUT [1]/[2]

Permettent de sélectionner une couche d'entrée. Appuyez sur la touche INPUT (Entrée) [1] pour sélectionner la couche INPUT 1-72. Appuyez sur la touche INPUT [2] pour sélectionner une des couches INPUT 73-144.

Appuyez simultanément sur les touches INPUT [1] et INPUT [2] pour sélectionner une des couches INPUT 145-288. Appuyez à nouveau simultanément sur ces deux touches pour sélectionner une des couches INPUT 1-144. Lorsque l'une des couches INPUT 145-288 est sélectionnée, ces voyants s'allument dans une couleur différente de celle qui est sélectionnée pour les couches INPUT 1-144.

2 Touches [MIX]/[MATRIX]

Permettent de sélectionner une couche de sortie.

3 Touche [DCA]

Permet de sélectionner une banque DCA.

4 Touche [CUSTOM] (Personnalisation)

Active ou désactive le mode Custom. Utilisez les touches INPUT [1], [2], [MIX], [MATRIX] et [DCA] pour sélectionner une banque personnalisée. Les numéros de banque (1–5) sont étiquetés à côté de ces touches.

5 Affichages des couches

Indique le nom de la couche sélectionnée à l'aide des touches de sélection de couche (voir 21 page 18).

6 Touches de sélection de couche [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Permettent de sélectionner une couche. Les différentes couches sont rappelées sur les faders selon la combinaison des touches, comme indiqué dans le tableau ci-dessous : (Reportez-vous à la note relative aux touches INPUT [1]/[2].)

Touche	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	INPUT [1] / INPUT [1]+[2]*	[MIX]	[MATRIX]	[DCA]
[A]	Input 1-12 / 145-156*	Input 73-84 / 217-228	MIX 1–12	MATRIX 1–12	DCA 1–12
[B]	Input 13-24 / 157-168*	Input 85-96 / 229-240*	MIX 13–24	MATRIX 13–24	DCA 13–24
[C]	Input 25-36 / 169-180*	Input 97-108 / 241-252*	MIX 25–36	MATRIX 25–36	–
[D]	Input 37-48 / 181-192*	Input 109-120 / 253-264*	MIX 37–48	STEREO	–
[E]	Input 49-60 / 193-204*	Input 121-132 / 265-276*	MIX 49–60	CUE/MONITOR	–
[F]	Input 61-72 / 205-216*	Input 133-144 / 277-288*	MIX 61–72	–	–

Principes d'utilisation du canal sélectionné

La série RIVAGE PM vous offre la possibilité de sélectionner un canal spécifique pour contrôler ou afficher les paramètres de mixage.

Types de canaux sélectionnés

La surface de contrôle CS-R10 vous autorise à sélectionner certains canaux de manière indépendante, ce qui vous permet de contrôler plusieurs canaux sur une même surface de contrôle.

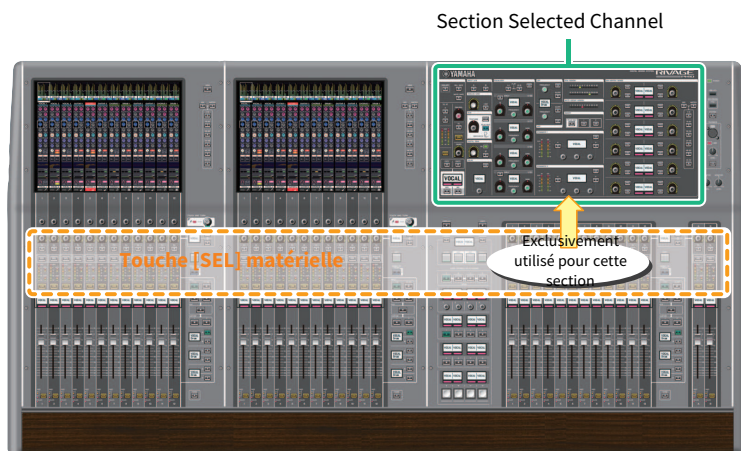
Sélection d'un canal à l'aide d'un module matériel

Vous pouvez sélectionner un canal spécifique pour la section Selected Channel (module matériel). Vous avez également la possibilité pour ce faire d'utiliser les touches [SEL] des différentes baies.

Sélection des canaux à l'écran (jusqu'à trois canaux distincts)

Vous pouvez aussi personnaliser les liens entre les canaux sélectionnés à l'écran sur les baies L, C ou R (écran externe) du CS-R10 ou du CSD-R7, ou les canaux sélectionnés à l'écran sur les baies C ou R (écran externe) du CS-R10-S, ainsi que ceux qui ont été sélectionnés via les touches matérielles, selon votre style opérationnel.

Touche [SEL] matérielle



La touche [SEL] sert à sélectionner le canal correspondant de la section Selected Channel (module matériel). Cependant, les touches [SEL] peuvent aussi être liées à des canaux sélectionnés à l'écran pour les besoins de l'affectation de canaux à un groupe DCA ou un groupe de mutes.

Sélection de canaux à l'écran

Outre la section Selected Channel (module matériel), l'écran tactile des différentes baies sert à contrôler les paramètres liés à un canal spécifique. Le canal spécifique sélectionné sur l'écran tactile est appelé « canal sélectionné à l'écran ».

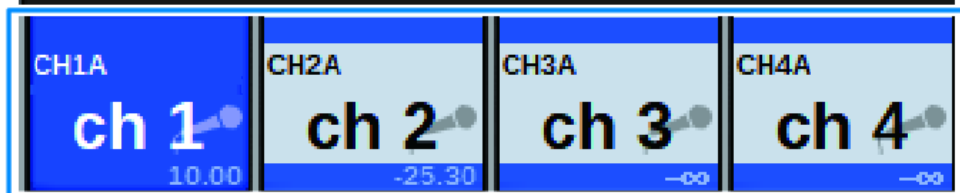
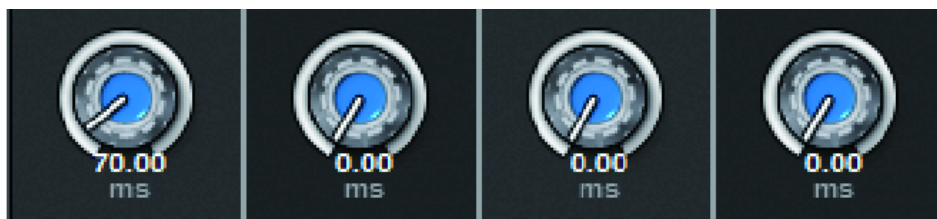
Vous pouvez sélectionner un canal à l'écran de plusieurs manières :



1

- 1 **Appuyez sur l'un des côtés (touches +/-) de l'indication du canal sélectionné, dans la partie supérieure gauche de l'écran.**

Appuyez sur le côté gauche (-) de l'indication du canal sélectionné afin de sélectionner le canal précédent. Appuyez sur la partie droite (+) de la zone pour sélectionner le canal suivant.



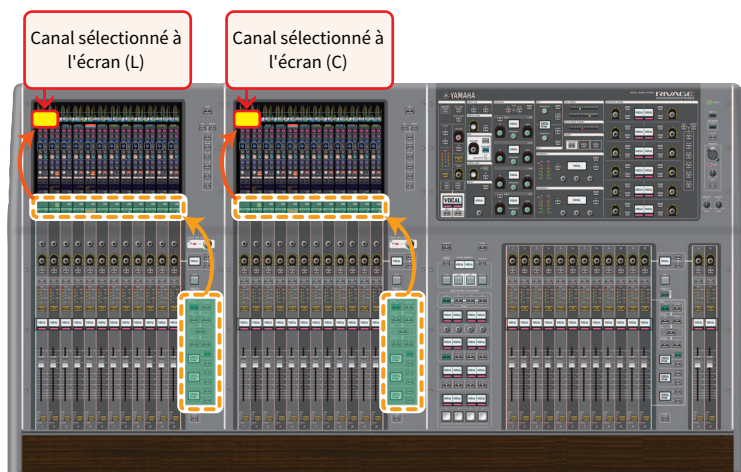
2

- 2 **Appuyez sur la zone de nom de canal, située en bas de l'écran.**

Appuyez sur le nom de canal à plusieurs reprises pour changer le canal sélectionné à l'écran. Si vous changez de couche de fader dans la zone de l'indicateur de niveau, l'indication de la zone du nom de canal sera modifiée en conséquence. De cette façon, vous accédez à n'importe quel canal à l'écran.

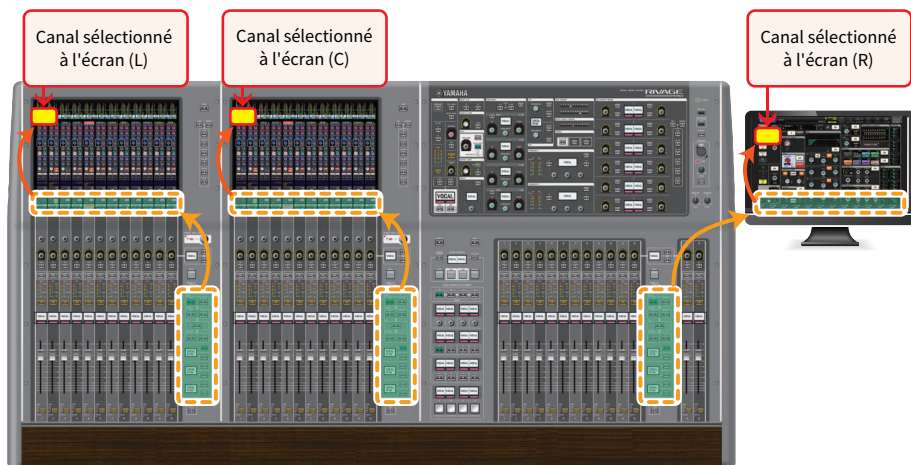
NOTE

Si vous utilisez la fonction [FADER BANK]>[SEL] LINK spécifiée dans la fenêtre PREFERENCES (Préférences), vous pourrez automatiquement accéder au canal le plus récemment sélectionné pour chaque banque tout en basculant entre les banques de faders (Réglages des préférences).



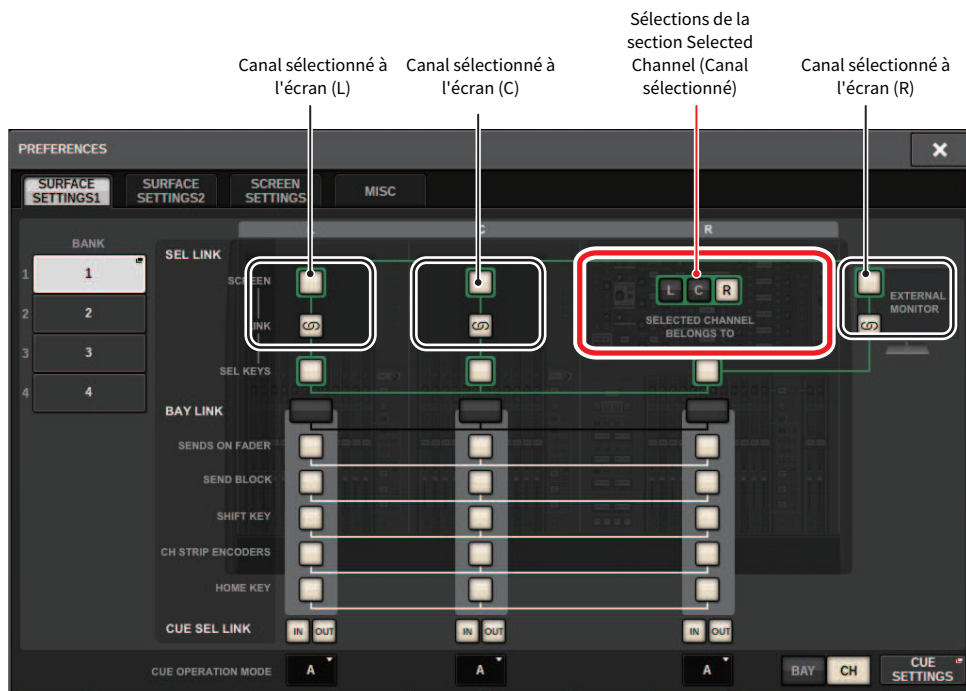
Canal sélectionné à l'écran affiché sur un moniteur externe

Le canal sélectionné à l'écran sur un moniteur externe sert aussi de canal sélectionné à l'écran pour la baie R. De cette façon, si vous utilisez l'écran externe et une souris USB, vous pourrez utiliser les paramètres de canaux de la baie R de la même manière que vous le feriez sur les baies L et C.



Liaison des canaux sélectionnés

La fenêtre PREFERENCES permet de configurer une liaison, d'une part entre les canaux et paramètres sélectionnés à l'écran et les touches [SEL] (matérielles), et d'autre part entre les touches [SEL] de chaque baie.



Pour plus d'informations sur les touches, reportez-vous à la section SURFACE SETTINGS1.

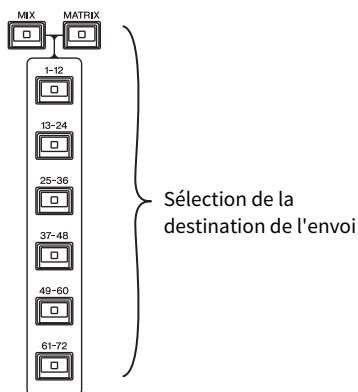
- **SCREEN** (Écran) : Établit une liaison avec le SEL entre les baies affichées sur l'écran
- **LINK** (Liaison) : Établit une liaison avec le SEL à l'écran et les touches [SEL]
- **SEL KEYS** (Touches SEL) : Établit une liaison avec les touches [SEL] entre les baies

Bay Link

La fonction Bay Link (Liaison de baies) permet de sélectionner et de lier des couches appartenant à différentes baies sur la surface de contrôle. Normalement, une baie dotée de 12 faders fonctionne de manière autonome. Cependant, cette fonction permet de lier et d'utiliser plusieurs baies comme s'il s'agissait d'une seule baie comportant jusqu'à 36 faders.

Les fonctions susceptibles d'être liées comprennent notamment ce qui suit :

- Sélection de couche de fader
- Activation/désactivation de SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé)
- Sélection de la destination de l'envoi lorsque l'écran OVERVIEW est activé
- Activation/désactivation de la touche SHIFT
- Changement de la sélection des encodeurs de la bande de canaux
- Liaison HOME KEY



1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **PREFERENCES** pour accéder à la fenêtre contextuelle **PREFERENCES**.

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

3 Appuyez sur l'onglet **SURFACE SETTINGS1** (Réglages de surface 1) pour accéder à la page **SURFACE SETTINGS1**.



Pour plus d'informations sur les touches, reportez-vous à la section SURFACE SETTINGS1.

BAY LINK (Liaison de baies) :sélectionne les réglages de couche des faders ou les réglages des baies liées.

SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé) :active et désactive le mode SENDS ON FADER et le bus de destination de l'envoi

SEND BLOCK (Bloc d'envoi) :sélectionne les 12 bus de la destination de l'envoi lorsque l'écran OVERVIEW (Aperçu général) est sélectionné

SHIFT KEY (Touche Maj) :active/désactive la touche [SHIFT]

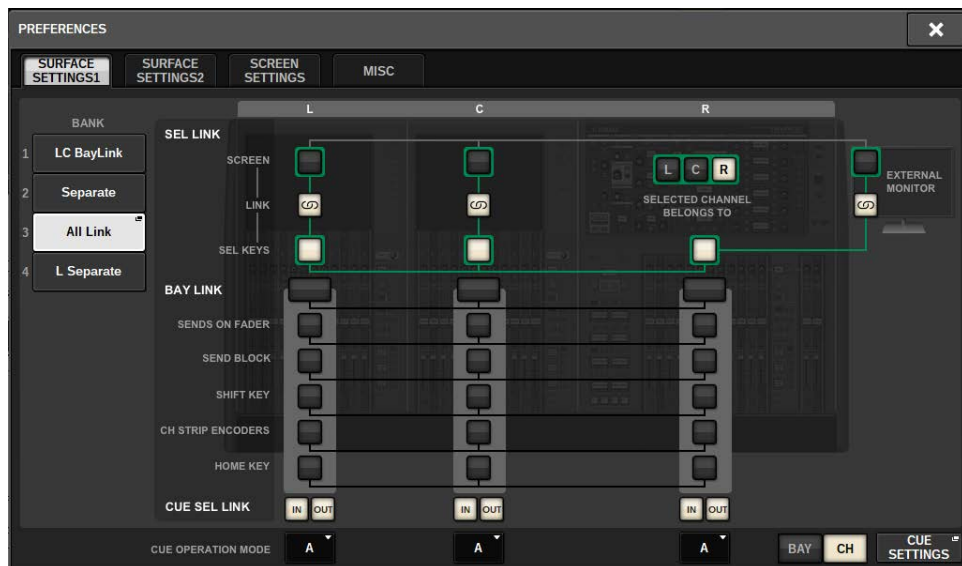
CH STRIP ENCODERS (Encodeurs de la bande de canaux) :change la sélection des encodeurs de la bande de canaux

HOME KEY (Touche Accueil) :sauvegarde et rappelle les réglages de la touche [HOME]

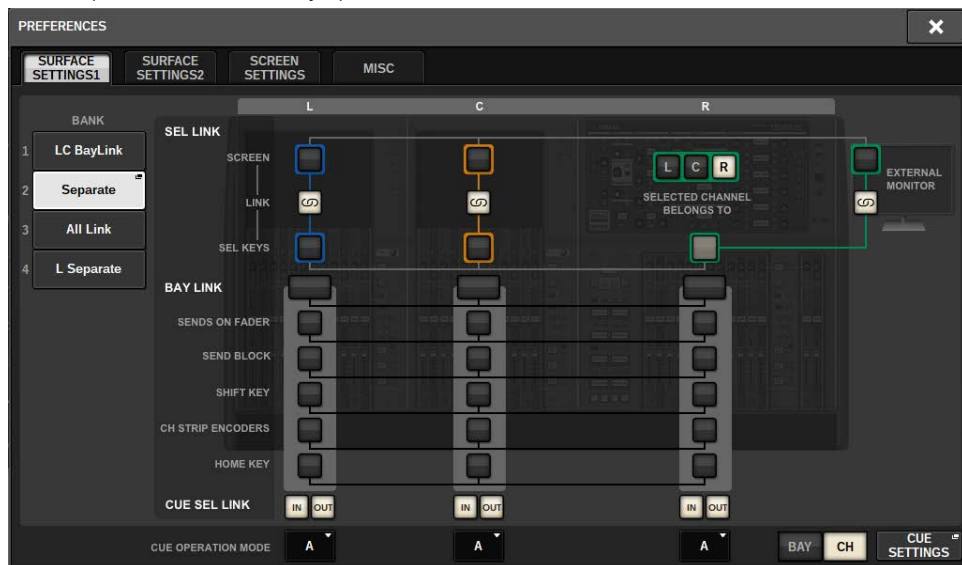
4 Sélectionnez une baie ou une fonction que vous souhaitez lier.

Exemple de réglage

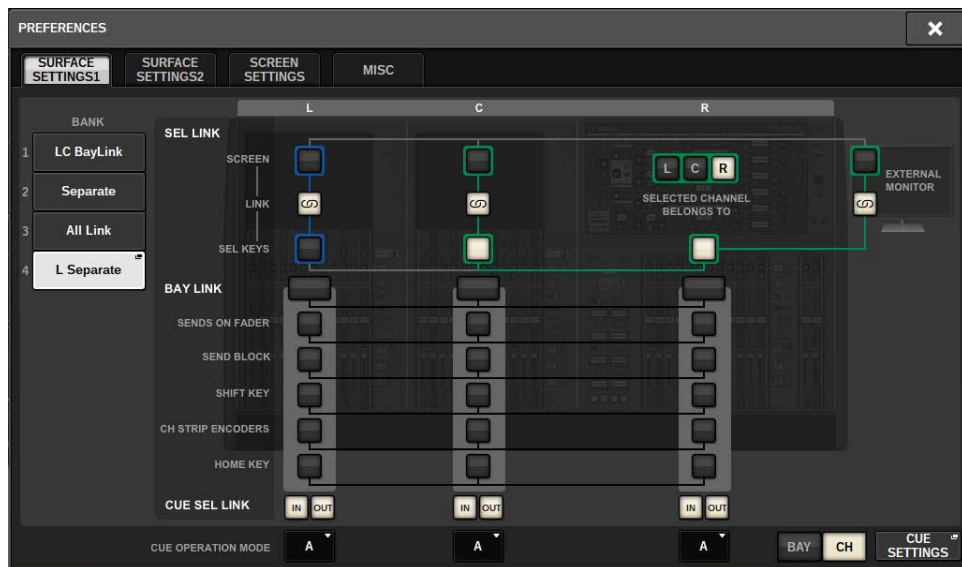
All Link (Toutes les liaisons)... Cette option convient à une utilisation simple par un opérateur unique. Vous pouvez contrôler les canaux spécifiés à partir de l'endroit où vous vous trouvez.



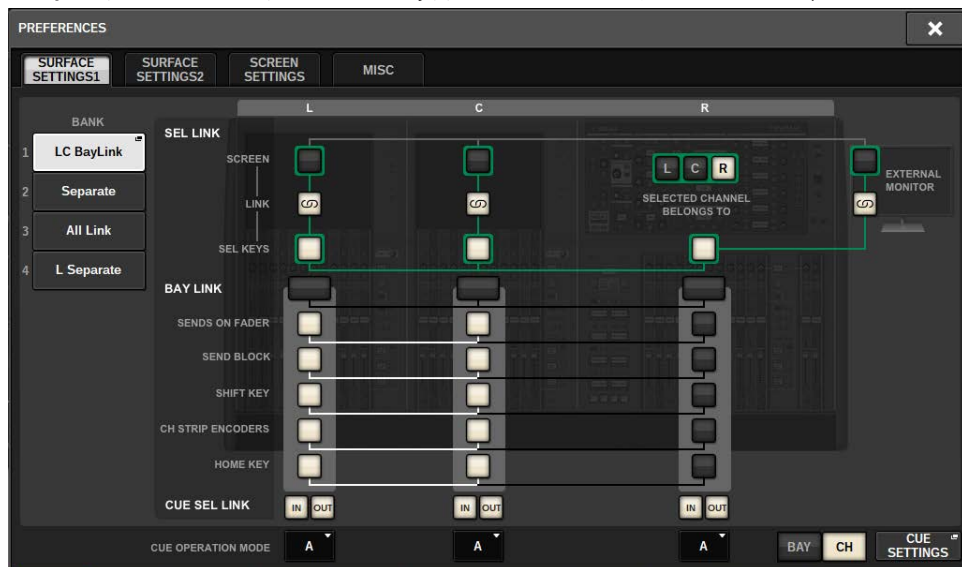
Separate (Séparé)... Cette option est un autre réglage simple. Vous pouvez sélectionner un canal différent pour chaque baie. Vous pouvez afficher et contrôler jusqu'à trois canaux simultanément.



L Separate (Séparé G)... Cette option convient à deux opérateurs. Par exemple, les opérations effectuées sur la baie (L) n'interfèrent pas avec les opérations liées à la baie (C&R).



LC BayLink (Liaison de baies G/C)... Les baies L et Bay (C) sont liées l'une à l'autre, fournissant une banque de 24 faders.



Pour plus de détails sur les réglages, reportez-vous à l'écran SURFACE SETTING1 des Réglages des préférences.

La couche sélectionnée est signalée par un cadre blanc épais dans la zone de l'indicateur de niveau. En outre, la couche de la baie liée est signalée par un cadre blanc fin.



NOTE

- La modification du réglage Bay Link entraîne l'effacement du canal sélectionné stocké dans les différentes couches. Une fois que les données de position ont été effacées, le canal sélectionné (qui l'était déjà lors du basculement entre couches) se déplace vers le canal situé à l'extrême gauche de la banque de faders. (Notez que cela s'applique uniquement lorsque l'option FADER BANK SEL LINK (Liaison de sélection de banque de faders) est activée.)
- Si le mode Bay Link est modifié alors que les canaux DCA sont en cours de déploiement, l'opération de déploiement DCA sera annulée.
- Si le réglage Bay Link est modifié sur une baie pour laquelle la touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL) a été activée, la touche SET BY SEL sera désactivée.

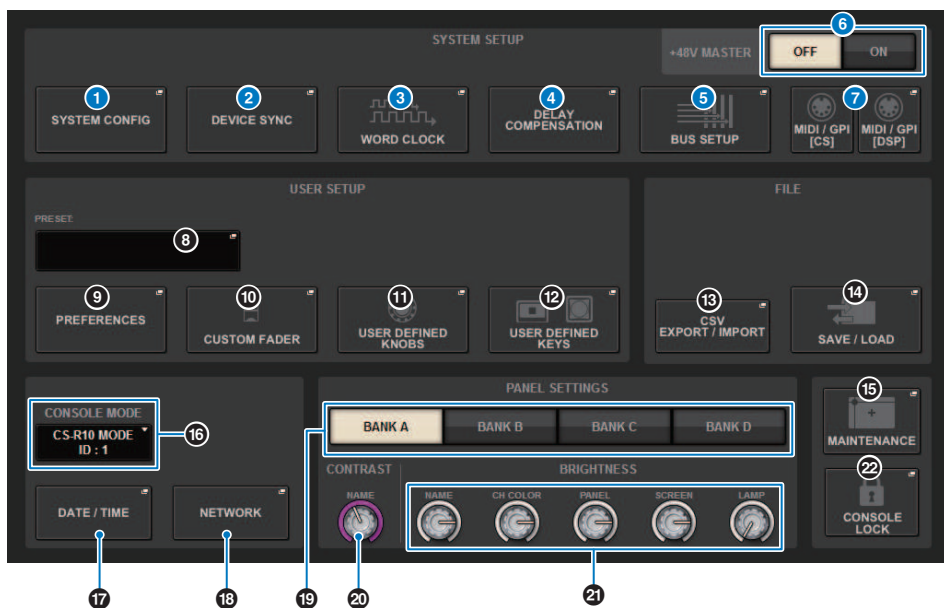
Configuration du système

À propos de l'écran SETUP

L'écran SETUP (Configuration) vous permet de définir différents paramètres qui s'appliquent à l'ensemble de la série RIVAGE PM. Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.

Champ SYSTEM SETUP (écran SETUP)

Ce champ vous permet d'effectuer différents réglages globaux qui s'appliquent à toute la surface de contrôle.



1 Touche contextuelle SYSTEM CONFIG (Configuration système)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG, dans laquelle vous pouvez configurer le réseau TWINLANE ainsi que les composants formant la série RIVAGE PM.

2 Touche contextuelle DEVICE SYNC (Synchronisation des périphériques)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle DEVICE SYNC, qui vous permet de définir la direction de la synchronisation des données.

3 Touche contextuelle WORD CLOCK (Horloge de mots)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle WORD CLOCK, dans laquelle vous pouvez régler l'horloge de mots.

4 Touche contextuelle DELAY COMPENSATION (Compensation de retard)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle COMPENSATION DELAY, dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages destinés à compenser le retard de signal.

5 Touche contextuelle BUS SETUP (Configuration du bus)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la « Page BUS SETUP (Configuration de bus) » (p.324), dans laquelle vous pouvez modifier le fonctionnement du bus, le réglage mono/stéréo ou le point d'envoi et spécifier les paramètres Mix Minus et surround.

6 Touche +48V MASTER (Alimentation principale +48V)

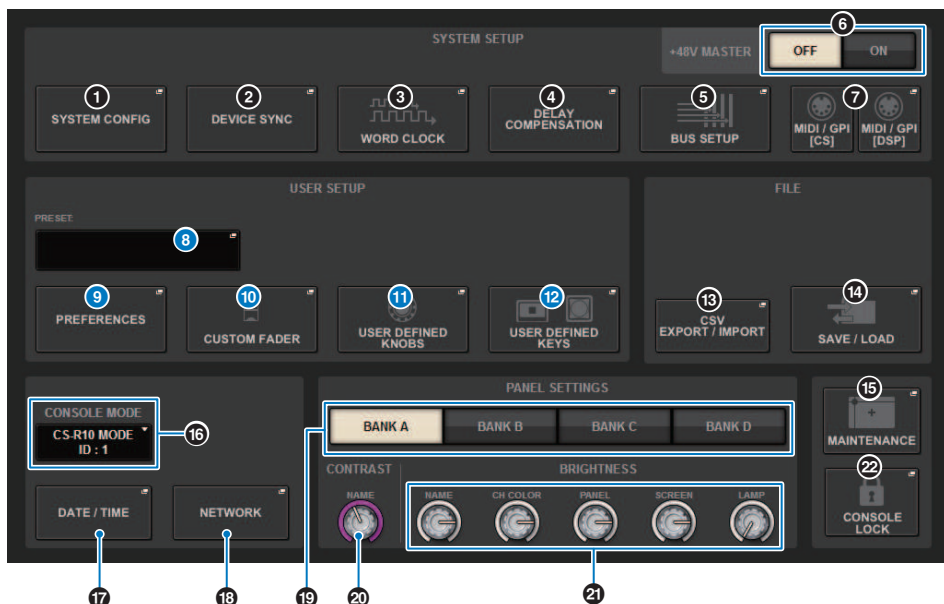
Active/désactive l'alimentation fantôme principale +48V de la console. Si cette touche est désactivée, aucune alimentation fantôme ne sera fournie, même si la touche +48V du canal d'entrée sur la prise OMNI ou la touche TALKBACK IN (Entrée d'intercom) est activée.

7 Touche contextuelle MIDI/GPI [CS], touche contextuelle MIDI/GPI [DSP]

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle MIDI/GPI (voir page 373), dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages MIDI et GPI.

Champ USER SETUP (écran SETUP)

Ce champ permet d'effectuer divers réglages utilisateur.



8 Touche contextuelle USER SETUP LIBRARY (Bibliothèque de configuration utilisateur)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle USER SETUP LIBRARY, dans laquelle vous pouvez effectuer différents réglages sous PREFERENCES ou en relation avec les touches et les boutons USER DEFINED.

NOTE

Veillez noter que les réglages de faders personnalisés ne sont pas stockés dans cette fenêtre.

9 Touche contextuelle PREFERENCES

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle PREFERENCES, dans laquelle vous pouvez effectuer différents réglages de préférences.

10 Touches contextuelles CUSTOM FADER (Fader personnalisé)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle CUSTOM FADER (voir page 358). Cette fenêtre vous permet d'effectuer des réglages liés aux faders personnalisés pour lesquels il est possible de combiner différents canaux selon les besoins.

11 Touche contextuelle USER DEFINED KNOBS (Boutons définis par l'utilisateur)

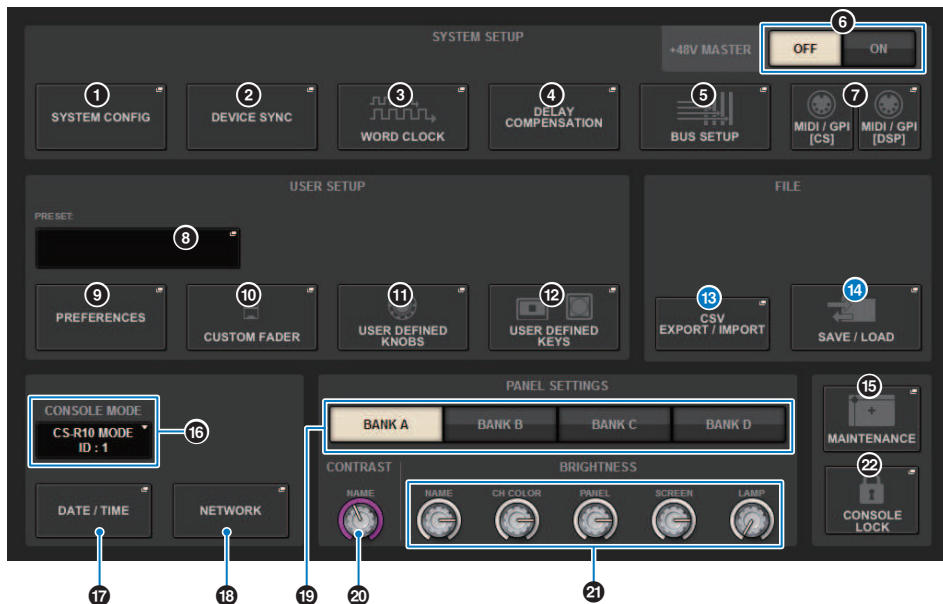
Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle USER DEFINED KNOBS (voir page 360), dans laquelle vous pouvez régler les paramètres liés aux boutons USER DEFINED et assigner des fonctions aux encodeurs de la bande de canaux.

12 Touche contextuelle USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle USER DEFINED KEYS (voir page 366), dans laquelle vous pouvez effectuer ici les réglages des touches USER DEFINED.

Champ FILE (écran SETUP)

Ce champ vous permet de sauvegarder et de charger différentes données.



13 Touche contextuelle CSV EXPORT/IMPORT (Importation/exportation CSV)

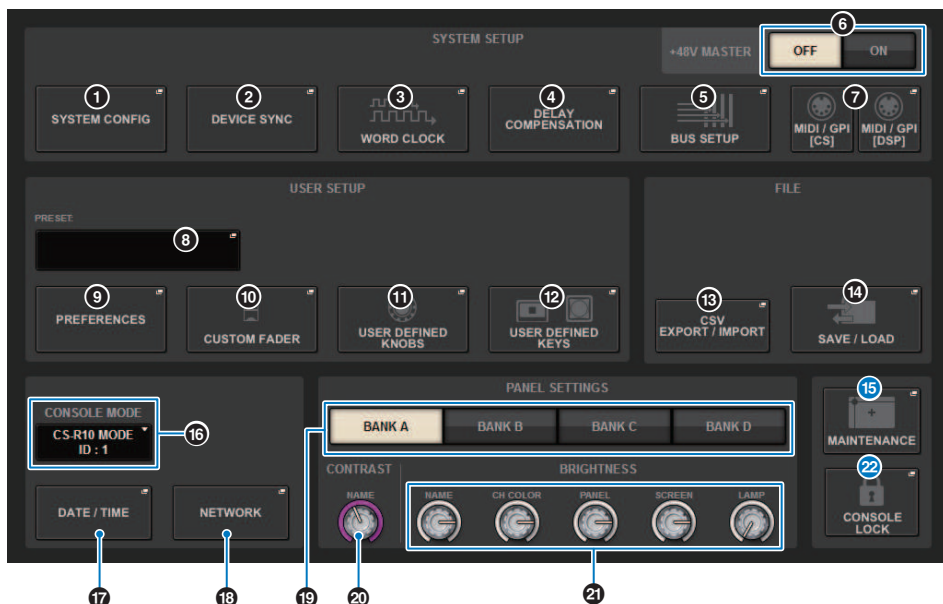
Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle FILE CSV EXPORT/IMPORT, ce qui vous permet d'exporter ou d'importer les données de la série RIVAGE PM sous forme de fichier CSV pouvant être modifié hors ligne dans un tableau.

14 Touche contextuelle SAVE/LOAD

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle SAVE/LOAD, dans laquelle vous pouvez sauvegarder ou charger différents jeux de données système configurés sur la série RIVAGE PM.

Champ MAINTENANCE (écran SETUP)

Ce champ vous permet d'effectuer des opérations de maintenance pour toute la surface de contrôle.



15 Touche contextuelle MAINTENANCE

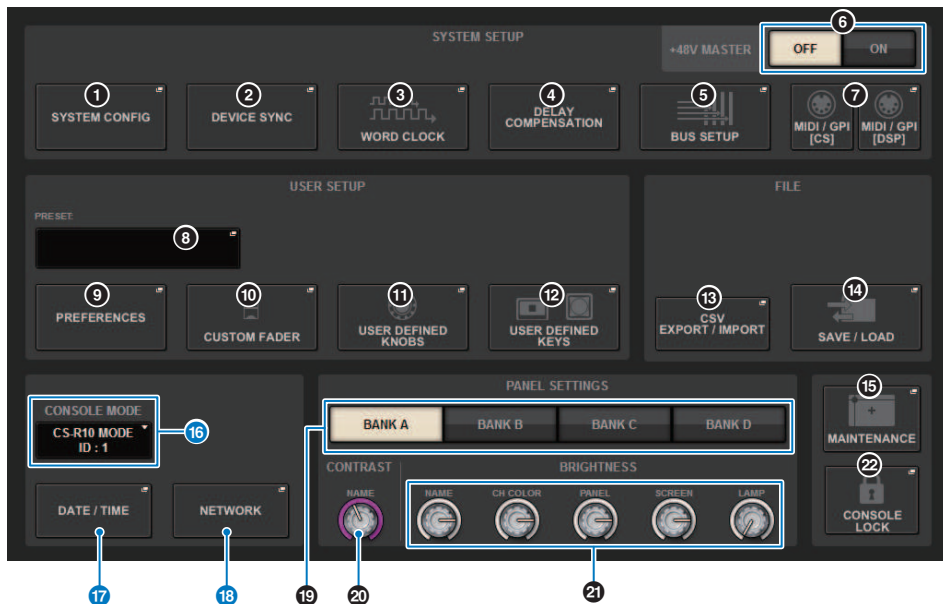
Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle MAINTENANCE (voir page 388), dans laquelle vous pouvez initialiser ou calibrer la série RIVAGE PM.

22 Touche CONSOLE LOCK (Verrouillage de la console)

Exécute la fonction Console Lock. Si le mot de passe de la console a été défini, le fait d'appuyer sur cette touche entraîne l'ouverture de la fenêtre contextuelle PASSWORD (Mot de passe) (voir page 399). Entrez le mot de passe approprié afin de procéder au verrouillage de la console. Si le mot de passe de la console n'a pas été défini, appuyez sur cette touche pour exécuter immédiatement la fonction Console Lock.

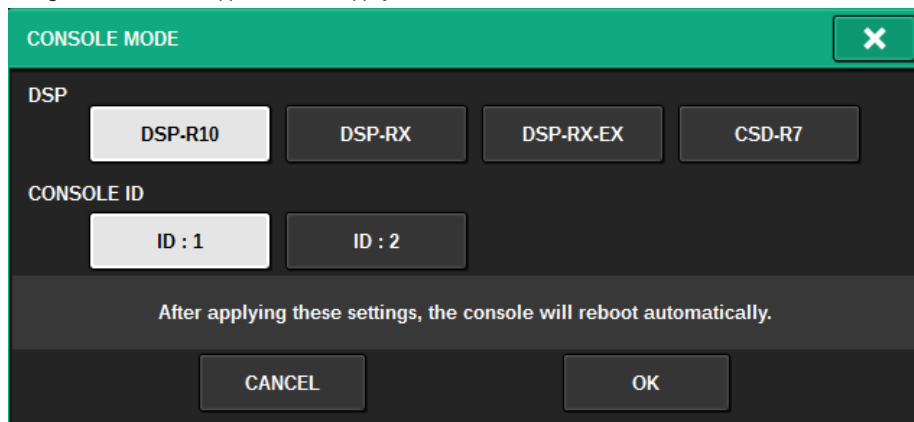
Champ CONSOLE STATUS (écran SETUP)

Ce champ affiche diverses informations sur la surface de contrôle.



16 Touche CONSOLE MODE (Verrouillage de la console)

Lorsque vous appuyez sur une touche, la fenêtre contextuelle CONSOLE MODE apparaît, dans laquelle vous pouvez sélectionner le moteur DSP et CONSOLE ID (ID de la console). Lorsque vous modifiez ce réglage, une boîte de dialogue de confirmation apparaît. Si vous appuyez sur la touche OK, la surface de contrôle redémarre.



Spécifiez des CONSOLE ID (ID de console) distincts lorsque vous utilisez le système en mode de double console. Les fonctions suivantes ne sont disponibles que pour la console maîtresse (ID1), mais d'autres fonctions sont communes aux deux.

- Pression sur une indication de mesure dans la zone des indicateurs pour rappeler la couche de curseur sur le panneau.
- Édition d'une liste d'événements et rappel d'événements.

Si vous souhaitez connecter une surface de contrôle supplémentaire au CSD-R7, réglez l'ID de console sur 2 pour la surface de contrôle que vous connectez.

Dans le cas du CSD-R7, l'ID du MODE CSD-R7 est réglé sur 1. Si vous branchez plusieurs unités CSD-R7 ou moteurs DSP au réseau TWINLANe, réglez l'INTERNAL DSP ID sur 1 à 4.

17 Touche contextuelle DATE/TIME

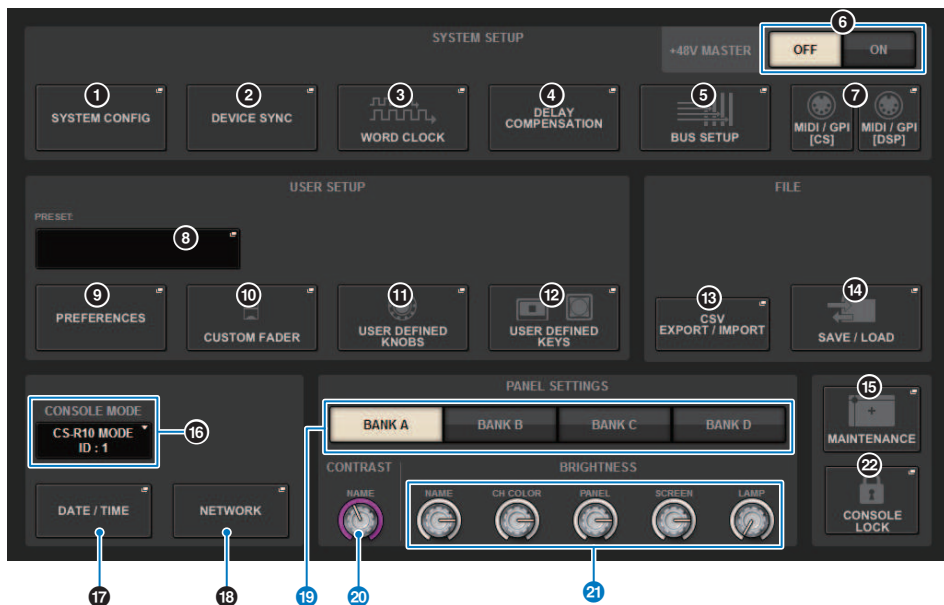
Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle DATE/TIME (voir page 396) dans laquelle vous pouvez régler la date et l'heure.

18 Touche contextuelle NETWORK (Réseau)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle NETWORK, dans laquelle vous pouvez effectuer les réglages d'adresse IP, etc., pour StageMix.

Champ PANEL SETTINGS (écran SETUP)

Ce champ vous permet de régler la luminosité et le contraste des voyants DEL (reportez-vous à la section « Réglage de la luminosité des écrans tactiles, des voyants DEL, des affichage de noms de canaux et des témoins », page 398).



19 Touches BANK A-D (Banque A-D)

Sélectionnez la banque dans laquelle vous souhaitez sauvegarder les réglages de luminosité et de contraste. Vous pouvez enregistrer quatre réglages différents dans les banques A-D et basculer entre ceux-ci si vous le souhaitez.

20 Bouton NAME (Nom) de la section CONTRAST (Contraste)

Règle le contraste de l'affichage du nom de canal.

21 Bouton NAME (Nom) de la section BRIGHTNESS (Luminosité)

Règle la luminosité de l'affichage du nom de canal.

Bouton CH COLOR (Couleur de canal) de la section BRIGHTNESS (Luminosité)

Règle la balance de luminosité de la couleur de canal.

Bouton PANEL (Panneau) de la section BRIGHTNESS (Luminosité)

Règle la luminosité des voyants DEL de panneau.

Bouton SCREEN (Écran) de la section BRIGHTNESS (Luminosité)

Règle la luminosité de l'affichage.

Bouton LAMP (Nom) de la section BRIGHTNESS (Luminosité)

Règle la luminosité du témoin relié au connecteur LAMP (Témoin).

SYSTEM CONFIG (Configuration du système)

SYSTEM CONFIG (Configuration système) permet de spécifier le type et le nombre de composants formant la série RIVAGE PM ainsi que les canaux audio assignés au réseau TWINLANe. Si nécessaire, vous pouvez également définir les paramètres internes de chaque composant. Vous avez également la possibilité d'afficher et de régler l'état de fonctionnement général du système tout entier. SYSTEM CONFIG permet de procéder aux réglages hors ligne lorsque l'installation du système s'effectue sur un emplacement où les périphériques matériels ne sont pas encore connectés. Le cas échéant, les composants seront reconnus automatiquement une fois qu'ils sont connectés, et vous pourrez alors commander les paramètres des périphériques concernés.

Réglages en ligne SYSTEM CONFIG (Configuration du système)

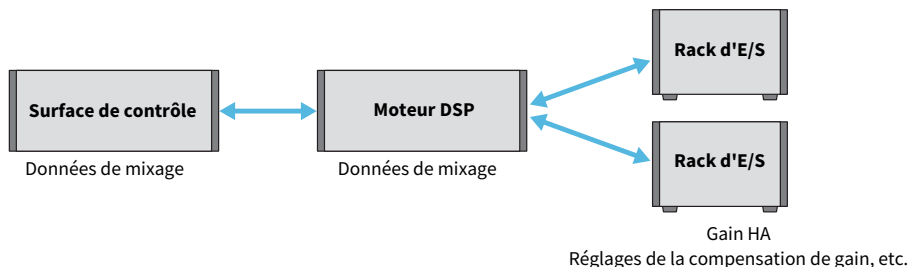
La procédure des réglages en ligne est décrite ci-dessous.

- 1** « Synchronisation des données de réglage entre composants » (p.240)
- 2** **Sélection et réglage des composants**
- 3** **Affectation de canaux au réseau TWINLANE**
- 4** « Édition des paramètres internes de chaque composant » (p.259)
- 5** « Réglages du réseau audio Dante » (p.295)

Synchronisation des données de réglage entre composants

À propos des besoins en synchronisation

À propos des besoins en synchronisation



La surface de contrôle et le moteur DSP gèrent des données de mixage, qu'ils synchronisent via le réseau. Cela signifie que lorsque vous connectez un réseau, il est nécessaire de spécifier si la synchronisation est effectuée sur la base des données de la surface de contrôle ou des données du moteur DSP. L'entrée/sortie (CS I/O) du rack d'entrées/sorties ou de la surface de contrôle enregistre des paramètres tels que le gain HA ou la compensation de gain et vous devez de même spécifier l'unité dont les données serviront de base à la synchronisation. (Puisque le CSD-R7 unifie la console et l'effet DSP, la synchronisation se produit avec le rack d'entrées/sorties et le CS I/O.)

1 Après avoir connecté le système, mettez les appareils sous tension un à un, mis à part les périphériques de sortie (tels que les amplificateurs).

Lorsque la surface de contrôle détecte un nouveau périphérique connecté (surface de contrôle, moteur DSP, rack d'E/S, CSIO), elle détermine s'il est nécessaire de procéder à la synchronisation des données ; si tel est le cas, la fenêtre contextuelle DEVICE SYNC (Synchronisation des périphériques) s'affiche.

2 Lorsqu'une fenêtre contextuelle s'ouvre, spécifiez la direction de la synchronisation des données.

3 Lorsque vous appuyez sur la touche SYNC pour synchroniser les données, un écran de confirmation apparaît. Appuyez sur la touche OK pour exécuter l'opération.

NOTE

- S'il n'y a eu aucune modification des données internes des différents composants depuis la synchronisation précédente, la synchronisation démarrera automatiquement et la « Écran DEVICE SYNC (Synchronisation des périphériques) » (p.241) ne s'affichera pas.
- Avant de synchroniser, vous devez spécifier les paramètres CONSOLE MODE et CONSOLE ID.

Écran DEVICE SYNC (Synchronisation des périphériques)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches liées au sens de la synchronisation

Appuyez sur l'une de ces touches pour spécifier collectivement la direction de la synchronisation des données collectivement.

2 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer la direction des réglages de synchronisation des données.

Sélection et réglage des composants

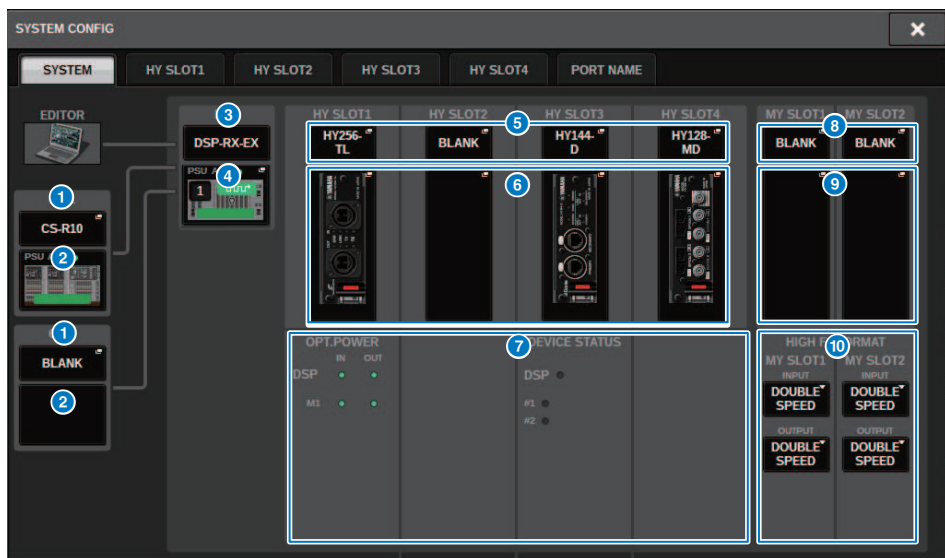
Suivez les étapes ci-après pour configurer les composants du système de la série RIVAGE PM en sélectionnant les moteurs DSP et en effectuant les réglages relatifs aux logements HY et RY.

- 1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**
- 2 Appuyez sur la touche SYSTEM CONFIG.**
La fenêtre contextuelle SYSTEM apparaît.
- 3 Vérifiez que les moteurs DSP appropriés ont été sélectionnés pour la connexion. (DSP-R10, CSD-R7, DSP-RX, DSP-RX-EX)**
- 4 Procédez au montage de la carte HY. (Logement 1-4 pour cartes HY ; Logement 1-3 pour cartes HY pour CSD-R7)**
Les cartes d'interface TWINLANe (HY256-TL, HY256-TL-SMF) ne peuvent être montées que dans le logement 1 ou 2 pour cartes HY. (Uniquement le logement HY SLOT1 pour le CSD-R7)
- 5 Procédez au montage de la carte MY, selon les besoins.**
- 6 Appuyez sur la touche × pour fermer la fenêtre contextuelle SYSTEM.**

NOTE

Pour accéder à la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG, appuyez sur la touche [SYSTEM] du panneau.

Onglet SYSTEM



Cet écran contient les éléments suivants :

1 Touche contextuelle CONSOLE SELECT (Sélection de la console)

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle CONSOLE SELECT, dans laquelle vous pouvez sélectionner la surface de contrôle à monter.

2 Touche contextuelle CS1, touche contextuelle CS2

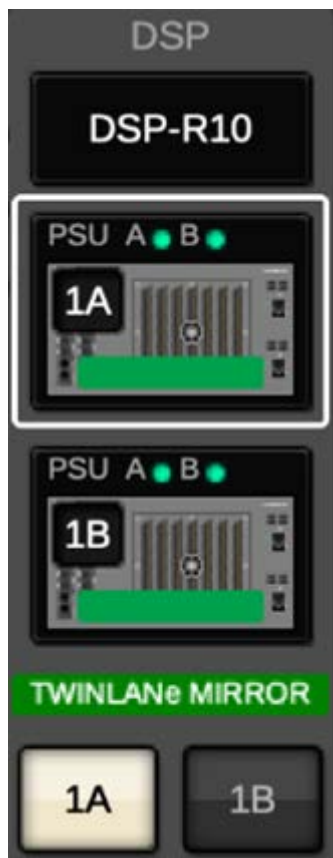
Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG [CS1] ou SYSTEM CONFIG [CS2] qui vous permet d'effectuer les réglages d'entrée/sortie et les réglages liés au logement de la carte MY sur la surface de contrôle.

3 Voyant de moteur DSP

Cette touche correspond à l'état du moteur DSP connecté.

4 Touche contextuelle DSP

Affiche l'état du moteur DSP connecté.



Dans le cas d'une configuration de DSP en miroir, cette zone affiche une touche permettant de faire basculer le moteur DSP entre les états d'activation et de veille, ainsi que des touches de DSP contextuelles pour deux unités. Dans ce cas, la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG [DSP] ouverte par la touche contextuelle DSP ne concerne que le moteur DSP sélectionné comme unité active avec la touche actif/en veille. La touche DETAIL apparaît lorsque les conditions de mise en miroir des DSP ne correspondent pas. Lorsque vous appuyez sur la touche DETAIL, les éléments qui ne correspondent pas sont affichés en rouge.

DETAIL	
TYPE	NO
FIRMWARE	NO
MYSLLOT	OK
HYSLOT	OK
UNIT MODE	OK
MIRROR MODE	OK
M1	...
M2	...
M3	...
M4	...
M5	...
M6	...
M7	...
M8	...
S1	...

5 Touche contextuelle HY CARD SELECT (Sélection de la carte HY)

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle HY CARD SELECT, dans laquelle vous pouvez sélectionner une carte HY à monter.

6 Touche contextuelle HY SLOT (Logement HY)

Appuyez sur la touche pour que la carte montée affiche la fenêtre contextuelle HY SLOT correspondante.

Si vous appuyez sur la touche alors qu'elle est vide, la fenêtre contextuelle HY CARD SELECT s'ouvrira pour vous permettre de sélectionner une carte HY à monter.

7 État des HY SLOT (Logements pour cartes HY)

Affiche l'état du réseau et des appareils connectés à la carte montée dans le logement pour cartes HY.

- Carte réseau TWINLANe : Cette section indique l'état de l'alimentation du récepteur optique pour la communication.
- Carte réseau Dante : Cette section indique l'état de la communication du réseau Dante.

En cas d'absence de problème avec la communication Dante, l'état s'affichera en vert. En cas de problème, consultez les messages Dante.

8 Touche contextuelle MY CARD SELECT (Sélection de carte MY)

Appuyez sur la touche pour l'ouvrir la fenêtre contextuelle MY CARD SELECT, dans laquelle vous pouvez sélectionner une carte mini-YGDAI à monter.

9 Touches contextuelles MY SLOT (Logement MY) (1-2)

Appuyez sur la touche pour que la carte montée affiche une fenêtre qui vous permet de régler les paramètres internes de la carte.

Si vous appuyez sur la touche alors qu'elle est vide, la fenêtre contextuelle MY CARD SELECT s'ouvrira pour vous permettre de sélectionner une carte mini-YGDAI à monter.

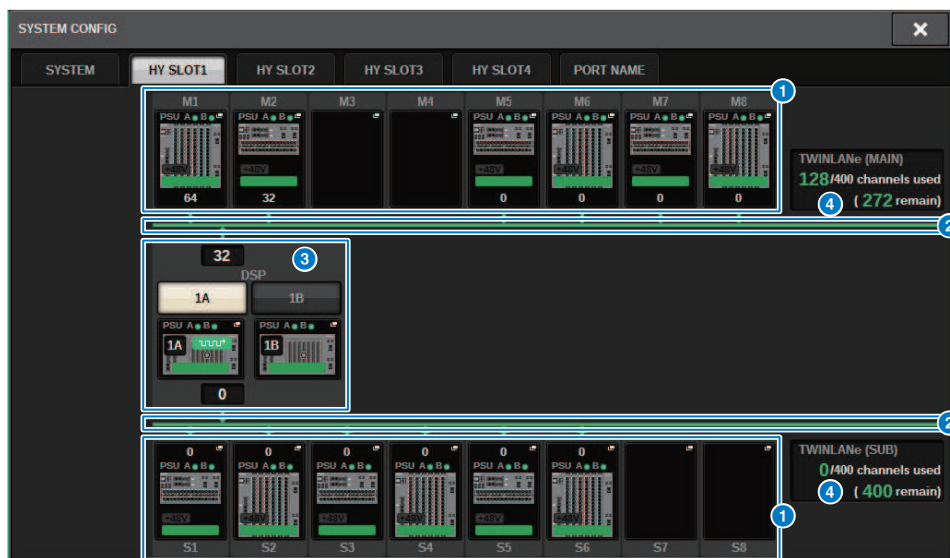
10 Touche de sélection HIGH Fs FORMAT (Format de fréquence bande haute)

Lorsqu'une carte mini-YGDAI utilise un taux d'échantillonnage élevé (88,2 kHz, 96 kHz), ces touches permettent de sélectionner le mode de fonctionnement tel que DOUBLE SPEED (Double vitesse), DOUBLE CHANNEL (Double canal) ou SINGLE (Unique), applicable à IN et OUT.

NOTE

Ce réglage sera ignoré si vous essayez de spécifier un mode que la carte MY ne prend pas en charge.

Onglet HY SLOT



Cet écran contient les éléments suivants :

1 Touches contextuelles de sélection de rack d'E/S (M1–M8, S1–S8)

Ces touches correspondent aux racks d'E/S connectés au système. Lorsque vous appuyez sur une de ces touches, une fenêtre contextuelle apparaît pour vous permettre de sélectionner un rack d'E/S (sur le CSD-R7, uniquement M1-M8). La ligne en haut de la touche affiche l'icône de l'appareil et l'état de l'alimentation de POWER A et POWER B (vert : mise sous tension, rouge : mise hors tension). L'icône de l'appareil indique l'état de l'alimentation +48V MASTER (rouge : activé ; gris : désactivé), ainsi que l'état de fonctionnement de l'appareil lui-même (vert : normal ; jaune : anormal ; rouge : erreur critique). Le nombre de canaux de sortie du réseau TWINLANE s'affiche sous la touche.

2 Réseau TWINLANE

Indique l'état du réseau TWINLANE (MAIN/SUB) (pour le CSD-R7, uniquement MAIN).

Bleu : réseau connecté mais les données de réglage ne sont pas synchronisées.

Vert : réseau connecté et les données de réglage sont synchronisées.

Jaune : le réseau TWINLANE n'est pas en état de connexion en anneau (un câble est déconnecté quelque part sur la connexion en anneau). Cela peut se produire lorsqu'un périphérique appartenant au réseau TWINLANE présente une baisse de niveau d'entrée/sortie.

Rouge : lorsqu'une mauvaise connexion de câble TWINLANE est détectée.

Dans le cas d'une connexion IN-IN

Dans le cas d'une connexion OUT-OUT

Dans le cas d'une connexion IN-OUT directe à partir du moteur DSP

3 Touche contextuelle DSP

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle [DSP] dans SYSTEM CONFIG, qui vous permet d'assigner au réseau TWINLANE les canaux MIX et MATRIX ainsi que les sorties directes du moteur DSP, et d'effectuer les réglages relatifs aux logements des cartes HY et MY. Dans le cas d'un moteur DSP qui sert d'horloge de mots leader pour un réseau TWINLANE quelconque (principal, secondaire ou console), un indicateur s'affiche au-dessus de cette touche.



Dans le cas d'une configuration de DSP en miroir, cette zone affichera une touche pour basculer le moteur DSP entre activation et veille, ainsi que des touches de DSP contextuelles pour deux unités. Dans ce cas, la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG [DSP] ouverte par la touche contextuelle DSP ne concerne que le moteur DSP sélectionné comme unité active avec la touche actif/en veille.

4 Indication de canal TWINLANE

Indique le nombre total de canaux actuellement utilisés par le réseau TWINLANE et le nombre de canaux restants. Il est possible d'attribuer jusqu'à 400 canaux sur le réseau TWINLANE. Vous ne pouvez pas affecter plus de 400 canaux.

Le nombre total affiché sous « x/400 channels used » (x/400 canaux utilisés) sur la rangée supérieure indique le nombre de canaux affectés par le moteur DSP et le rack d'E/S affichés connectés au moteur DSP. Le nombre de canaux restants apparaît dans la zone « (x remain) » (x restants) dans la rangée du bas. Cette zone indique le nombre de canaux qu'il reste à attribuer au réseau TL. Ce nombre comprend les canaux affectés depuis d'autres moteurs DSP, de sorte qu'il apparaît uniquement lorsque l'unité est en ligne.

Dans le cas du rack d'E/S ou du moteur DSP qui sert d'horloge de mots leader pour le réseau TWINLANE (principal)/(secondaire)/de la console, un indicateur s'affiche au-dessus de cette touche.



Horloge de mots leader pour le réseau TWINLANE (principal)



Horloge de mots leader pour le réseau de la console

Assignment des canaux (qui seront utilisés par les racks d'E/S) au réseau TWINLANe

La procédure suivante explique comment assigner au réseau TWINLANe les canaux utilisés par les racks d'E/S.

Seuls les signaux d'entrée émis via la carte RY16-ML-SILK, RY16-AE ou la carte MY doivent être assignés aux canaux. Il n'est pas nécessaire d'assigner des signaux émis par le réseau TWINLANe.

Un total de 400 canaux peut être affecté au réseau TWINLANe. Une carte réseau TWINLANe dispose de 256 entrées/256 sorties.

Pour un rack d'E/S

NOTE

La largeur de bande d'un rack d'E/S est affectable au réseau TWINLANe uniquement lorsqu'il s'agit d'un moteur DSP servant d'horloge de mots leader du système.

1 Appuyez sur la touche SETUP (Configuration) dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.

2 Appuyez sur la touche SYSTEM CONFIG.

L'« Onglet SYSTEM » (p.243) apparaît.


3 Appuyez sur l'onglet correspondant au logement HY SLOT1 ou HY SLOT2 dans lequel la carte réseau TWINLANe (HY256-TL/HY256TL-SMF) a été insérée. (Le CSD-R7 est doté uniquement du logement HY-SLOT1).

La fenêtre contextuelle du logement pour cartes HY apparaît. Le réseau principal (M1-M8) et le sous-réseau (S1-S8) comprennent les cartes réseau TWINLANe qui sont insérées respectivement dans les logements HY SLOT1 et HY SLOT2 (et non sur le CSD-R7).

4 Appuyez sur les touches contextuelles de sélection de rack d'E/S.

La fenêtre contextuelle de réglages du rack d'E/S s'affiche.

5 Appuyez sur la touche d'affectation TWINLANe du logement pour lequel vous souhaitez effectuer les réglages, et affectez les canaux au réseau TWINLANe.

Le nombre de canaux sélectionnés affectés s'affiche sur la touche. S'il s'agit d'un logement HY, une fenêtre apparaît qui vous autorise à effectuer les réglages par unités de 16 canaux. Si vous appuyez sur une touche d'assignation TWINLANe déjà attribuée, une coche « x » () apparaît, indiquant que l'assignation a été annulée. Si vous appuyez sur une touche

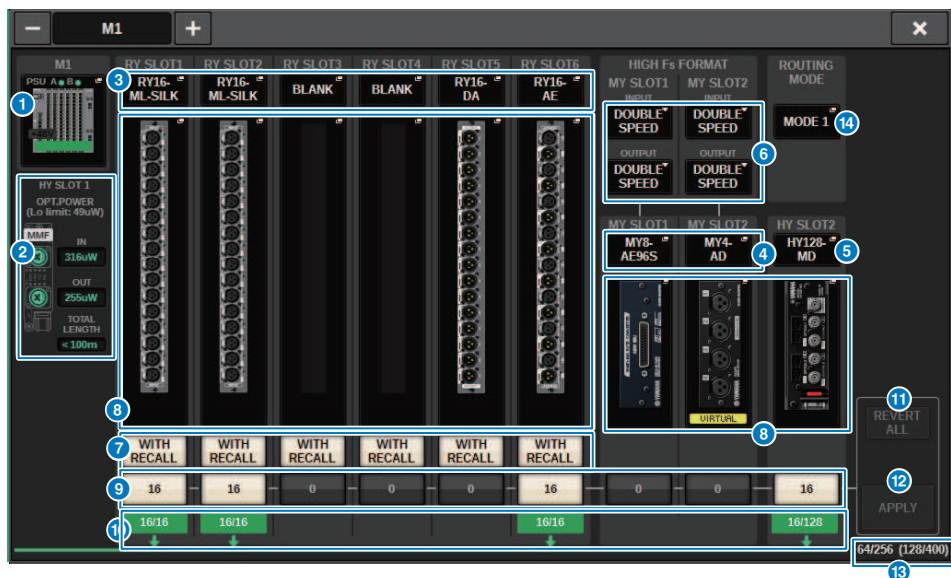
d'affectation TWINLANe () non attribuée, une coche () apparaît pour confirmer l'assignation.

6 Appuyez sur la touche APPLY (Appliquer) pour appliquer les réglages de canaux au réseau TWINLANe.

7 Lorsque vous avez terminé les assignations souhaitées, appuyez sur la touche × pour fermer la fenêtre contextuelle des réglages du rack d'E/S.

Si des canaux ont été affectés et que vous appuyez sur la touche × sans appuyer sur la touche APPLY, l'écran de confirmation ci-dessous apparaîtra. Si vous appuyez sur OK, vous reviendrez à la fenêtre contextuelle du logement pour cartes HY sans avoir appliqué les assignations. Si vous appuyez sur la touche CANCEL, vous revenez à la fenêtre contextuelle de réglages du rack d'E/S.

Fenêtre contextuelle des réglages du rack d'E/S



Cet écran contient les éléments suivants :

1 Touches contextuelles de sélection de rack d'E/S

Ces touches correspondent aux racks d'E/S connectés au système. Appuyez sur l'une de ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez sélectionner un rack d'E/S. La ligne en haut de la touche affiche l'état de l'alimentation de POWER A et POWER B (vert : mise sous tension, rouge : mise hors tension). L'icône de l'appareil indique l'état de l'alimentation +48V MASTER (rouge : activé ; gris : désactivé), ainsi que l'état de fonctionnement de l'appareil lui-même (vert : normal ; jaune : anormal ; rouge : erreur critique).

2 Affichage de l'état de l'alimentation du récepteur optique

Cette section indique l'état de l'alimentation et les lectures du récepteur optique pour la communication sur le réseau TWINLANe.

Vert : fonctionnement normal

Jaune : récepteur optique faiblement alimenté

Indication « LOW » en rouge : aucune réception

Elle indique également le type de cartes HY (MMF : HY256-TL ; SMF : HY256-TL-SMF) et la longueur totale du câblage.

3 Touches contextuelles RY SLOT (Logement RY) (1-6)

Lorsque vous appuyez sur une touche, la fenêtre contextuelle RY CARD SELECT apparaît, qui vous permet de sélectionner une carte RY.

4 Touches contextuelles MY SLOT (Logement MY) (1-2)

Appuyez sur une touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle MY CARD SELECT, dans laquelle vous pouvez sélectionner une carte mini-YGDAI.

5 Touche contextuelle HY SLOT (Logement HY) (2)

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle HY CARD SELECT (Sélection de carte HY), dans laquelle vous pouvez sélectionner une carte HY.

6 Touche de sélection HIGH Fs FORMAT (Format de fréquence bande haute)

Lorsqu'une carte mini-YGDAI utilise un taux d'échantillonnage élevé (88,2 kHz, 96 kHz), ces touches permettent de sélectionner le mode de fonctionnement tel que DOUBLE SPEED (Double vitesse), DOUBLE CHANNEL (Double canal) ou SINGLE (Unique), applicable à IN et OUT.

NOTE

Ce réglage sera ignoré si vous essayez de spécifier un mode que la carte MY ne prend pas en charge.

7 Touche WITH RECALL (Avec rappel)

Activez cette touche pour appliquer les données de scène à l'appareil HA et aux assignations de sortie en cas de rappel de scène. Si vous ne souhaitez pas rappeler le réglage de gain HA, désactivez cette touche. (Par exemple, si la console de contrôle pilote le HA, désactivez cette touche sur la console FoH.)

8 Touches contextuelles de réglages des paramètres

Appuyez sur une touche pour ouvrir une fenêtre contextuelle qui vous permet de régler les paramètres des différentes cartes.

9 Touches d'affectation TWINLANE

Lorsque vous appuyez sur une de ces touches, le nombre de canaux utilisés par le logement sélectionné est affecté à TWINLANE (ou l'affectation est annulée). S'il s'agit d'un logement HY, une fenêtre apparaît qui vous autorise à effectuer les réglages par unités de 16 canaux.

NOTE

L'affectation au réseau TWINLANE doit être effectuée au signal d'entrée (signal de sortie vers le réseau TWINLANE). Il n'est pas nécessaire de l'affecter au logement RY dans lequel la carte RY16-DA est insérée ou au logement dans lequel la carte MY utilisée uniquement pour la sortie est insérée.

Pour procéder à l'affectation, appuyez une fois sur la touche et réglez la valeur sur . Pour annuler

l'affectation, appuyez de nouveau sur la touche et réglez la valeur sur . Si vous souhaitez laisser

l'affectation à un autre moteur DSP, laissez la valeur par défaut sur .

10 Voyant ASSIGNED

Indique l'état de l'affectation au réseau TWINLANE.

Il s'affiche en vert lorsqu'il est affecté et en rouge lorsque seule une partie du réseau est affectée en raison d'une indisponibilité des ressources. Il indique également le nombre de canaux configurés et le nombre de canaux affectés.

11 Touche REVERT ALL (Restaurer tout)

Si vous appuyez sur cette touche, vous annulez tous les changements apportés jusqu'alors aux affectations de canaux, et le système reviendra sur un état antérieur à ces modifications.

12 Touche APPLY (Appliquer)

Si vous appuyez sur cette touche, les changements d'affectation de canaux que vous avez effectués seront appliqués au réseau TWINLANE.

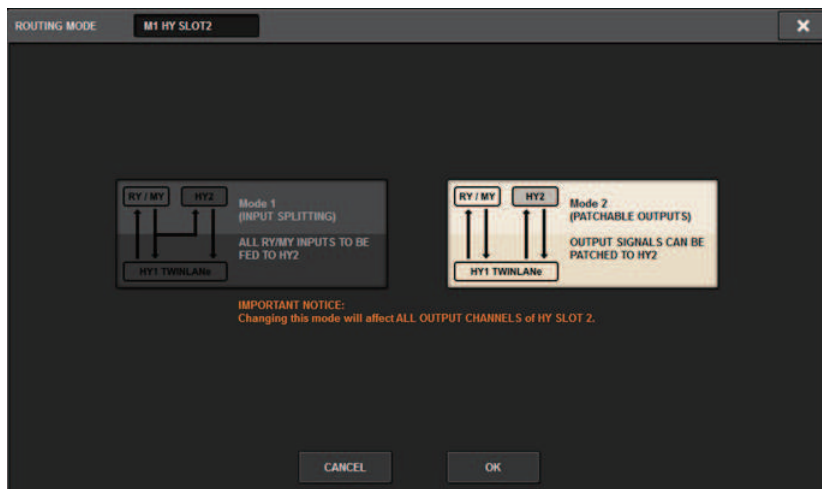
13 Nombre de canaux TWINLANE

Indique le nombre total de canaux actuellement utilisés par le réseau TWINLANE.

14 Touche de commutation de ROUTING MODE (Mode d'acheminement)

Appuyez sur cette touche pour ouvrir une fenêtre contextuelle qui vous permet de sélectionner le mode d'acheminement du logement 2 pour cartes HY.

Fenêtre contextuelle du commutateur ROUTING MODE



Cette fenêtre vous permet de commuter le mode d'acheminement du logement 2 pour cartes HY.

MODE 1 : tous les signaux d'entrée des logements pour cartes RY et MY ont des sorties séparées vers la sortie HY SLOT 2.

MODE 2 : vous pouvez assigner les signaux de la sortie de mixage à la sortie HY SLOT 2 via le réseau TWINLANE, de la même manière que pour les logements pour cartes RY et MY.

Affectation des canaux qui seront utilisés par les moteurs DSP au réseau TWINLANe

La procédure suivante explique comment assigner au réseau TWINLANe les canaux utilisés par les moteurs DSP.

Un total de 400 canaux peut être affecté au réseau TWINLANe. Une carte réseau TWINLANe dispose de 256 entrées/256 sorties.

S'agissant d'un moteur DSP

1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.

2 Appuyez sur la touche SYSTEM CONFIG.

L'« Onglet SYSTEM » (p.243) apparaît.

3 Appuyez sur l'onglet correspondant au logement HY SLOT1 ou HY SLOT2 dans lequel la carte réseau TWINLANe (HY256-TL/HY256TL-SMF) a été insérée. (Le CSD-R7 est doté uniquement du logement HY-SLOT1).

La fenêtre contextuelle du logement pour cartes HY apparaît. Le réseau principal (M1-M8) et le sous-réseau (S1-S8) comprennent les cartes réseau TWINLANe qui sont insérées respectivement dans les logements HY SLOT1 et HY SLOT2 (et non sur le CSD-R7).

4 Appuyez sur la touche contextuelle DSP.

La « Fenêtre contextuelle DSP » (p.254) apparaît.

5 Appuyez sur la touche contextuelle de l'assignation de canal souhaitée.

La « Fenêtre contextuelle TWINLANe CONFIGURATION » (p.256) apparaît.

6 Sélectionnez les canaux que vous souhaitez utiliser sur le réseau TWINLANe.

Lorsque vous avez terminé les sélections, appuyez sur la touche CLOSE pour fermer la fenêtre.

7 Appuyez sur la touche APPLY (Appliquer) pour appliquer les réglages de canaux au réseau TWINLANe.

8 Lorsque vous avez terminé les assignations souhaitées, appuyez sur la touche × pour fermer la fenêtre contextuelle DSP.

Si des canaux ont été assignés et que vous appuyez sur la touche × sans appuyer sur la touche APPLY, l'écran de confirmation apparaîtra. Si vous appuyez sur OK, vous reviendrez à la fenêtre contextuelle du logement pour cartes HY sans avoir appliqué les assignations. Si vous appuyez sur CANCEL, vous reviendrez à la fenêtre contextuelle DSP.

Fenêtre contextuelle DSP

The screenshot displays the DSP configuration interface with several key elements highlighted by numbered circles (1-10):

- 1**: DSP motor status indicator (PSU A/B).
- 2**: HY SLOT selection controls (SMF, IN, OUT, TOTAL LENGTH).
- 3**: Channel output selection buttons (OUTPUT/D.OUT, INSERT OUT(I.C)).
- 4**: Channel assignment buttons (MIX, STEREO, MATRIX, MONITOR, OUT, I.C).
- 5**: Slot OUT configuration (8/256).
- 6**: Slot IN configuration (0/256).
- 7**: Slot BRIDGE OUT configuration (0).
- 8**: Slot BRIDGE IN configuration (0).
- 9**: REVERT ALL button.
- 10**: APPLY button.

The main display area shows channel outputs (CH 1-72, CH 73-144, CH 145-216, CH 217-288) and a MIX table with 12 channels. The MIX table data is as follows:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Voyant de moteur DSP

Cette touche correspond au moteur DSP qui est connecté au système. La ligne en haut de la touche affiche l'état de l'alimentation de POWER A et POWER B (vert : mise sous tension, rouge : mise hors tension). L'icône de l'appareil indique l'état du périphérique (vert : normal ; jaune : anormal ; rouge : erreur critique).

2 Touches de sélection HY SLOT

Ces touches permettent de sélectionner le logement HY SLOT (réseau TWINLANe) pour lequel vous affecterez des canaux. (Vous ne pouvez sélectionner que HY SLOT1 pour le CSD-R7). L'état de l'alimentation de la réception optique et sa valeur sur le réseau TWINLANe s'affichent également ici.

HY SLOT1 est destiné au réseau principal et HY SLOT2 au sous-réseau.

Vert : fonctionnement normal

Jaune : l'alimentation du récepteur optique est faible.

Indication « LOW » en rouge : l'alimentation du récepteur optique est trop faible pour communiquer.

Elle indique également le type de cartes HY (MMF : HY256-TL ; SMF : HY256-TL-SMF) et la longueur totale du câblage.

3 Touches de sélecteur d'affichage de la zone de touche contextuelle d'assignation de canal

Ces touches vous permettent de sélectionner les canaux qui seront assignés au réseau TWINLANe : bus de sortie/ sortie directe ou sortie d'insertion.

4 Touches contextuelles d'assignation de canal

Lorsque vous appuyez sur une touche, une fenêtre contextuelle TWINLANe CONFIGURATION apparaît, dans laquelle vous pouvez assigner la sortie directe au réseau TWINLANe.

Le nombre de canaux varie en fonction de la configuration du système. (Reportez-vous à la page xx.)

5 Assignation de canal SLOT OUT

Cette zone indique le nombre total de canaux de sortie actuellement utilisés par le réseau TWINLANe.

6 **Assignment de canal SLOT IN**

Cette zone indique le nombre total de canaux d'entrée actuellement utilisés par le réseau TWINLANe.

7 **Section des ressources TWINLANe**

Indique le nombre total de canaux actuellement utilisés par le réseau TWINLANe.

- Compteur de ressources SLOT OUT : Le nombre maximum de canaux est de 256.
- Compteur de ressources SLOT IN : Le nombre maximum de canaux est de 256.
- Compteur de ressources de réseau TWINLANe : Le nombre maximum de canaux est de 400.

Vous ne pouvez pas assigner plus de canaux que la limite maximale autorisée.

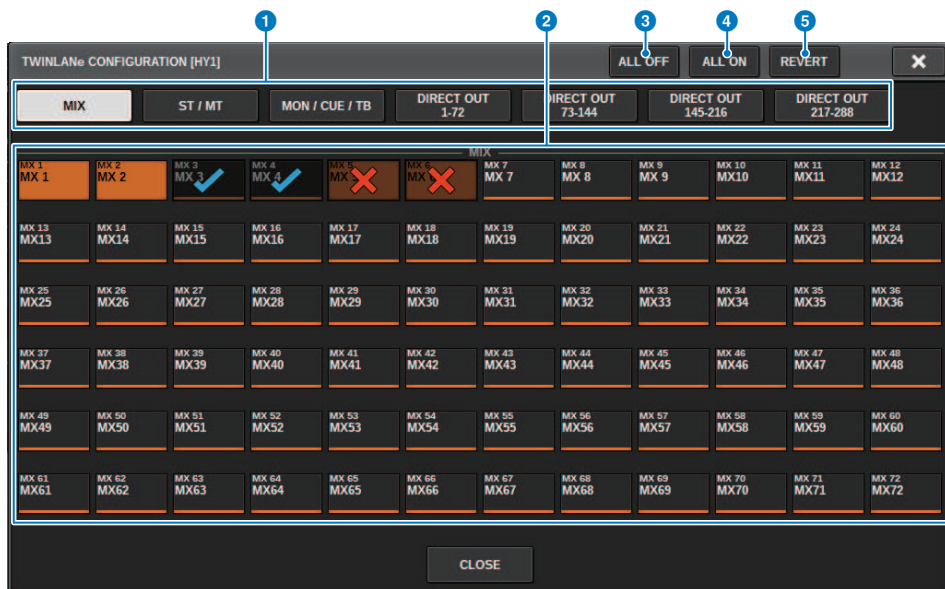
8 **Touche REVERT ALL (Restaurer tout)**

Si vous appuyez sur cette touche, vous annulez tous les changements apportés jusqu'alors aux affectations de canaux, et le système reviendra sur un état antérieur à ces modifications.

9 **Touche APPLY (Appliquer)**

Si vous appuyez sur cette touche, les changements d'affectation de canaux que vous avez effectués seront appliqués au réseau TWINLANe.

Fenêtre contextuelle TWINLANe CONFIGURATION



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Onglets

Bascule entre les réglages MIX OUT, ST/MT/MON/CUE/TB, DIRECT OUT 1-72 et DIRECT OUT 73-144.

2 Touches de sélection de canal

Sélectionnez le canal à éditer. La touche de sélection change comme suit :



Actuellement non affecté au réseau TWINLANe



Actuellement affecté au réseau TWINLANe



Actuellement affecté au réseau TWINLANe et sélectionné pour l'annulation



Actuellement non affecté au réseau TWINLANe et sélectionné pour l'affectation

3 Touche ALL OFF (Désactiver tout)

Appuyez sur cette touche pour annuler collectivement tous les canaux assignés au réseau TWINLANe.

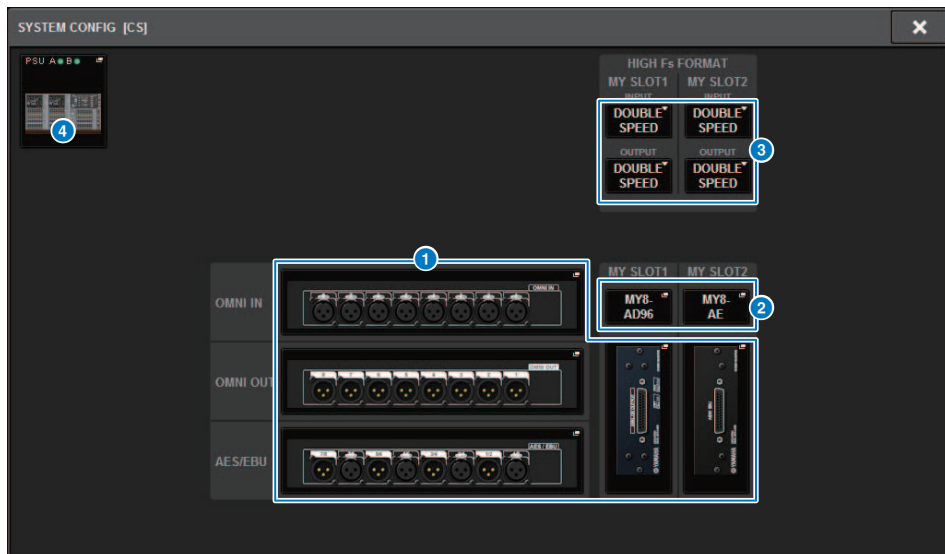
4 Touche ALL ON (Activer tout)

Appuyez sur cette touche pour sélectionner et assigner tous les canaux qui n'ont pas été assignés collectivement au réseau TWINLANe.

5 Touche REVERT (Rétablissement)

Appuyez sur cette touche pour restaurer collectivement les sélections pour annulation et les assignations à leur état initial.

Fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG [CS1] (Configuration système)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches contextuelles de réglages des paramètres

Appuyez sur une touche pour ouvrir une fenêtre contextuelle qui vous permet de régler les paramètres des différentes cartes.

2 Touches contextuelles MY SLOT (Logement MY) (1-2)

Appuyez sur une touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle MY CARD SELECT (Sélection de carte MY), dans laquelle vous pouvez sélectionner une carte mini-YGDAL.

3 Touche de sélection HIGH Fs FORMAT (Format de fréquence bande haute)

Lorsqu'une carte mini-YGDAL utilise un taux d'échantillonnage élevé (88,2 kHz, 96 kHz), ces touches permettent de sélectionner le mode de fonctionnement tel que DOUBLE SPEED (Double vitesse), DOUBLE CHANNEL (Double canal) ou SINGLE (Unique), applicable à IN et OUT.

NOTE

Ce réglage sera ignoré si vous essayez de spécifier un mode que la carte MY ne prend pas en charge. Les entrées/sorties de la surface de contrôle sont assignées en tant que parties du moteur DSP sur la série RIVAGE PM. Par conséquent, il n'est pas nécessaire d'affecter des canaux au réseau TWINLANe.

4 Touche contextuelle de sélection de surface de contrôle

Affiche les surfaces de contrôle connectées au système. Appuyez sur cette touche pour ouvrir une fenêtre contextuelle permettant de sélectionner une surface de contrôle.

Édition des paramètres internes de chaque composant

Vous pouvez modifier les paramètres internes de chaque composant

- 1 Appuyez sur une touche contextuelle de réglages des paramètres pour accéder à la fenêtre contextuelle de réglages des paramètres des différents composants.**
- 2 Modifiez les paramètres selon vos besoins.**

Édition des paramètres internes de la carte RY16-ML-SILK



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 **Indication d'assignation**
Indique le canal assigné.
- 2 **Touche +48V**
Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V).
- 3 **Bouton A.GAIN (Gain analogique)**
Indique le réglage du gain analogique du préampli micro HA. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur. Si la fonction Gain Compensation est activée, un indicateur montrera la position du gain analogique lors de l'activation de la compensation de gain.
- 4 **Indicateur de niveau (Pre GC)**
Cet indicateur affiche le niveau des signaux après leur passage par le gain analogique (avant GC).
- 5 **Indicateur de niveau (canal d'entrée)**
Cet indicateur affiche le niveau du signal après application de la compensation de gain GC (et avant D.GAIN).
- 6 **Touche GC (GAIN COMPENSATION)**
Active ou désactive la compensation de gain sur le canal concerné.

7 Touche PHASE

Alterne la phase du signal d'entrée.

NOTE

Il s'agit d'un paramètre qui relève du rack d'E/S, qui est différent du paramètre Φ applicable au module de canaux de la surface de contrôle.

8 Touche ON de la section SILK

Active ou désactive le traitement Silk.

9 Touche de sélection RED/BLUE (Rouge/Bleue)

Bascule entre les réglages BLUE et RED : « BLUE » pour la solidité et la puissance ; et « RED » pour l'énergie.

10 Bouton [TEXTURE] de la section SILK

Règle le paramètre TEXTURE de Silk.

11 Touche HPF

Fait basculer le filtre passe-haut applicable à chaque port entre les états d'activation/désactivation.

NOTE

Il s'agit d'un paramètre qui relève du rack d'E/S, qui est différent du filtre HPF applicable au module de canaux de la surface de contrôle.

12 Bouton FREQUENCY

Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

13 Touche M/S

Active/désactive le décodeur M/S pour chaque paire de canaux.

14 Bouton S-GAIN

Règle le gain latéral de M/S.

15 Onglets

Modifie l'affichage par unités de huit canaux.

Édition des paramètres internes de OMNI OUT de la carte RY16-DA et de la surface de contrôle



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Indication d'assignation

Indique le canal assigné.

2 Touche DELAY

Active/désactive le retard de sortie.

3 Bouton Delay time

Règle le temps de retard du port de sortie. Si vous appuyez sur ce bouton lorsque celui-ci est sélectionné, la fenêtre contextuelle DELAY TIME apparaîtra. La valeur du temps de retard est affichée au-dessus du bouton en millièmes de secondes, et sous le bouton dans les unités sélectionnées dans la fenêtre contextuelle DELAY SCALE (Échelle de retard).

NOTE

Si l'échelle est définie en ms, la valeur du temps de retard n'apparaîtra pas au-dessus du bouton.

4 Touche PHASE

Alterne la phase du signal de sortie.

5 Bouton GAIN

Règle le gain de sortie du port de sortie. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur. Réglez la valeur par unités de 1 dB en tournant le bouton ou par unités de 0,1dB en tournant le bouton tout en appuyant dessus. La valeur actuelle est affichée dans la zone située directement sous le bouton.

6 Indicateur de niveau

Affiche le niveau de sortie du signal après réglage du niveau.

Configuration du système > Édition des paramètres internes de OMNI OUT de la carte RY16-DA et de la surface de contrôle

7 Onglets

Modifie l'affichage par unités de huit canaux.

Édition des paramètres internes pour INPUT 1-8/INPUT 9-16 de la carte RY16-AE et AES/EBU INPUT 1-8 du panneau arrière de la surface de contrôle



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Indication d'assignation

Indique le canal assigné.

2 Indicateur de niveau

Affiche le niveau d'entrée.

3 Touche SRC

Active/désactive le convertisseur du taux d'échantillonnage pour chaque paire de canaux.

4 Indicateur de l'état de l'horloge

Indique l'état du signal d'entrée.

5 Touche PHASE

Alterne la phase du signal d'entrée.

NOTE

Il s'agit d'un paramètre qui relève du rack d'E/S, qui est différent du paramètre Φ applicable au module de canaux de la surface de contrôle.

6 Touche M/S

Active/désactive le décodeur M/S pour chaque paire de canaux.

Configuration du système > Édition des paramètres internes pour INPUT 1-8/INPUT 9-16 de la carte RY16-AE et AES/EBU INPUT 1-8 du panneau arrière de la surface de contrôle

7 Bouton S-GAIN

Règle le gain latéral de M/S.

8 Onglets

Modifie l'affichage par unités de huit canaux.

Édition des paramètres internes pour OUTPUT 1-8/ OUTPUT 9-16 de la carte RY16-AE et AES/EBU OUTPUT 1- 8 du panneau arrière de la surface de contrôle



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Indication d'assignation

Indique le canal assigné.

2 Touche DELAY

Active/désactive le retard de sortie.

3 Bouton Delay time

Règle le temps de retard du port de sortie. Si vous appuyez sur ce bouton lorsque celui-ci est sélectionné, la fenêtre contextuelle DELAY TIME apparaîtra. La valeur du temps de retard est affichée au-dessus du bouton en millièmes de secondes, et sous le bouton dans les unités sélectionnées dans la fenêtre contextuelle DELAY SCALE (Échelle de retard).

NOTE

Si l'échelle est définie en ms, la valeur du temps de retard n'apparaîtra pas au-dessus du bouton.

4 Touche PHASE

Alterne la phase du signal de sortie.

5 Touche SRC

Active/désactive le convertisseur du taux d'échantillonnage pour chaque paire de canaux.

6 Menu de sélection du taux d'échantillonnage

Sélectionne le taux d'échantillonnage de sortie lorsque le convertisseur SRC est activé. Choisissez la valeur indiquée par SAME AS INPUT (Identique à l'entrée) (Identique à l'horloge de mots entrant) 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2kHz ou 96 kHz.

Configuration du système > Édition des paramètres internes pour OUTPUT 1-8/OUTPUT 9-16 de la carte RY16-AE et AES/EBU OUTPUT 1-8 du panneau arrière de la surface de contrôle

7 Bouton GAIN

Règle le gain de sortie du port de sortie. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur. Réglez la valeur par unités de 1 dB en tournant le bouton ou par unités de 0,1dB en tournant le bouton tout en appuyant dessus. La valeur actuelle est affichée dans la zone située directement sous le bouton.

8 Indicateur de niveau

Affiche le niveau de sortie du signal après réglage de niveau.

9 Onglets

Modifie l'affichage par unités de huit canaux.

Édition des paramètres internes de MY CARD INPUT



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Indication d'assignation

Indique le canal assigné.

2 Indicateur de niveau

Affiche le niveau d'entrée.

3 Touche SRC

Active/désactive le convertisseur du taux d'échantillonnage pour chaque paire de canaux.

NOTE

Ce réglage sera ignoré si vous essayez de spécifier le mode de fonctionnement d'une carte MY ne prenant pas en charge le convertisseur RC.

4 Affichage du statut de l'horloge

Indique l'état du signal d'entrée.

5 Touche PHASE

Alterne la phase du signal d'entrée.

NOTE

Il s'agit d'un paramètre SLOT (Logement) interne, qui est différent du paramètre Φ applicable au module de canaux de la surface de contrôle.

6 Onglets

Modifie l'affichage par unités de huit canaux.

Édition des paramètres internes de MY CARD OUTPUT



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 **Indication d'assignation**
Indique le canal assigné.
 - 2 **Touche DELAY**
Active/désactive le retard de sortie.
 - 3 **Bouton Delay time**
Règle le temps de retard du port de sortie. Si vous appuyez sur ce bouton lorsque celui-ci est sélectionné, la fenêtre contextuelle DELAY TIME apparaîtra. La valeur du temps de retard est affichée au-dessus du bouton en millièmes de secondes, et sous le bouton dans les unités sélectionnées dans la fenêtre contextuelle DELAY SCALE (Échelle de retard).
- NOTE**
Si l'échelle est définie en ms, la valeur du temps de retard n'apparaîtra pas au-dessus du bouton.
- 4 **Touche PHASE**
Alterne la phase du signal de sortie.
 - 5 **Bouton GAIN**
Règle le gain de sortie du port de sortie. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur. Réglez la valeur par unités de 1 dB en tournant le bouton ou par unités de 0,1dB en tournant le bouton tout en appuyant dessus. La valeur actuelle est affichée dans la zone située directement sous le bouton.
 - 6 **Indicateur de niveau**
Affiche le niveau de sortie du signal après réglage de niveau.

7 Onglets

Modifie l'affichage par unités de huit canaux.

Édition des paramètres internes de OMNI IN de la surface de contrôle



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Indication d'assignation**
Indique le canal assigné.
- 2 Touche +48V**
Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V).
- 3 Bouton A.GAIN (Gain analogique)**
Indique le réglage du gain analogique du préampli micro HA. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.
- 4 Indicateurs de niveau**
Cet indicateur affiche le niveau des signaux après leur passage par le gain analogique.
- 5 Touche ON de la section SILK**
Active ou désactive le traitement Silk.
- 6 Touche de sélection RED/BLUE**
Bascule entre les réglages BLUE et RED : « BLUE » pour la solidité et la puissance et « RED » pour l'énergie.
- 7 Bouton [TEXTURE] de la section SILK**
Règle le paramètre TEXTURE de Silk.

8 Touche HPF

Fait basculer le filtre passe-haut applicable à chaque port entre les états d'activation/désactivation.

NOTE

Il s'agit d'un paramètre qui relève du rack d'E/S, qui est différent du filtre HPF applicable au module de canaux de la surface de contrôle.

9 Bouton FREQUENCY

Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

10 Touche M/S

Active/désactive le décodeur M/S pour chaque paire de canaux.

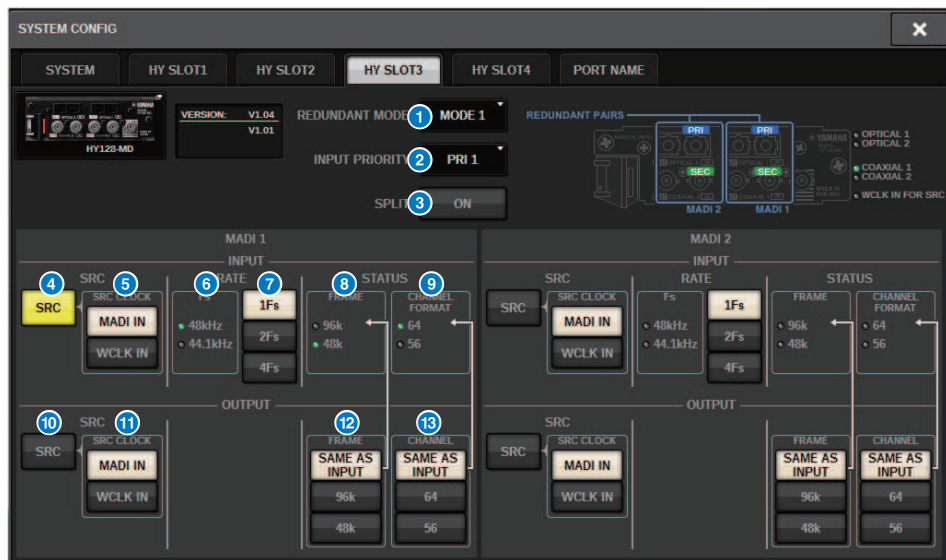
11 Bouton S-GAIN

Règle le gain latéral de M/S.

NOTE

La prise OMNI IN du CS-R5 ou du CS-R3 ne prend pas en charge la fonction SILK. (5, 6, 7)

Réglages de la carte HY128-MD



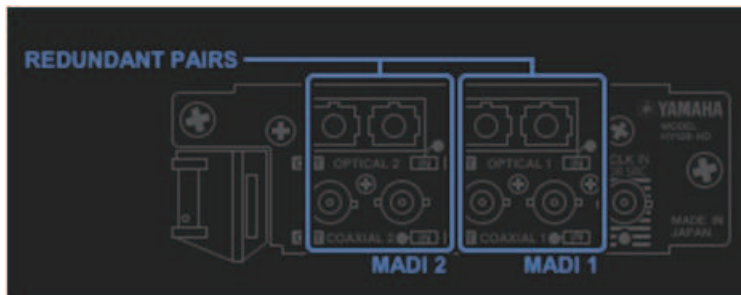
Cette illustration représente l'écran qui s'affiche lorsque la carte HY128-MD est montée dans le logement HY SLOT3. Cet écran comporte les éléments suivants :

1 REDUNDANCY MODE (Mode Redondance)

Sélectionnez une des deux paires redondantes suivantes :

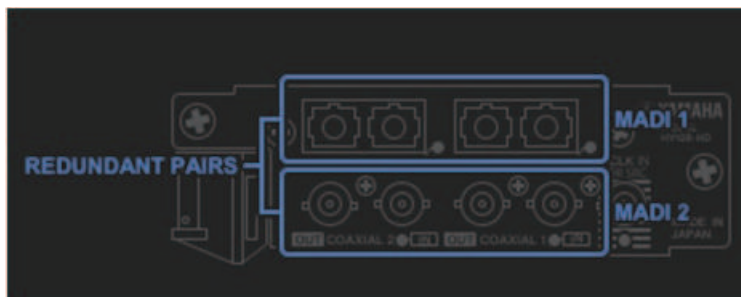
- **Mode 1**

L'association d'une connexion optique et d'une connexion coaxiale est utilisée pour maintenir la redondance.



- **MODE 2**

Deux connexions optiques ou deux connexions coaxiales sont utilisées pour maintenir la redondance.



2 INPUT PRIORITY (Priorité de l'entrée)

Spécifie le signal d'entrée provenant de deux lignes redondantes qui sera prioritaire.

- **PRI1**

En MODE 1, les signaux OPTICAL 1 et OPTICAL 2 sont prioritaires.

En MODE 2, les signaux OPTICAL 1 et COAXIAL 1 sont prioritaires.

- **PRI2**

En MODE 1, les signaux COAXIAL 1 et COAXIAL 2 sont prioritaires.

En MODE 2, les signaux OPTICAL 2 et COAXIAL 2 sont prioritaires.

3 Touche SPLIT (Partage)

Indique si les signaux d'entrée seront divisés et acheminés vers les prises de sortie. La destination correspond aux prises de sortie du même type.

- **ON**

Les signaux d'entrée seront divisés et acheminés vers les prises de sortie.

- **OFF**

Les signaux d'entrée provenant de la carte montée seront émis en sortie sans être divisé.

4 Touche INPUT SRC (Convertisseur SRC en entrée)

Sélectionne le convertisseur SRC pour le signal d'entrée MADI.

5 **Touche SRC CLOCK**

Sélectionne l'horloge du signal d'entrée lorsque le convertisseur SRC est activé.

- **MADI IN**

L'horloge de l'entrée MADI IN est considérée comme l'horloge d'entrée du convertisseur SRC.

- **WCLK IN**

L'horloge WCLK IN FOR SRC est considérée comme l'horloge d'entrée du convertisseur SRC.

6 **Voyants Fs**

Indiquent si le signal d'entrée est de 48 kHz ou 44,1 kHz. Si aucun signal d'entrée MADI valide n'est détecté, les voyants s'éteindront.

7 **Touches RATE (Fréquence)**

Spécifient si le signal d'entrée MADI est traité comme étant équivalent à un signal 1 Fs, 2 Fs ou 4 Fs.

- **1 Fs**

44,1 kHz/48 kHz, jusqu'à 64 canaux

- **2 Fs**

88,2 kHz/96 kHz, jusqu'à 32 canaux

- **4 Fs**

176,4 kHz/192 kHz, jusqu'à 16 canaux

8 **Voyants FRAME (Trame)**

Affichent le format FRAME (Trame) du signal d'entrée. Si aucun signal d'entrée MADI valide n'est détecté, les voyants s'éteindront.

9 **Voyants CHANNEL FORMAT (Format de canal)**

Affichent le format de canal du signal d'entrée. Si aucun signal d'entrée MADI valide n'est détecté, les voyants s'éteindront.

10 **Touche OUTPUT SRC (Port de sortie)**

Sélectionne le convertisseur SRC pour le signal de sortie MADI.

11 **Touche SRC CLOCK**

Sélectionne l'horloge du signal de sortie lorsque le convertisseur SRC est activé.

- **MADI IN**

Le signal de sortie suit l'entrée de l'horloge sur le connecteur MADI IN correspondant.

- **WCLK IN**

Le signal de sortie suit l'entrée de l'horloge sur le connecteur WCLK IN FOR SRC.

12 **Touches OUTPUT FRAME (Trame de sortie)**

Sélectionnent le format FRAME (Trame) du signal de sortie.

- **SAME AS INPUT (Identique à l'entrée)**

Le signal est émis au même format FRAME (Trame) que le signal MADI IN. Si aucun signal d'entrée MADI valide n'est détecté, le signal sera émis en sortie à un format FRAME (Trame) de 48 k.

- **96k**

Sortie à format FRAME (Trame) de 96K

- **48k**

Sortie à format FRAME (Trame) de 48K

13 Touches OUTPUT CHANNEL FORMAT (Format de canal de sortie)

Sélectionnent le format de canal du signal de sortie.

• SAME AS INPUT (Identique à l'entrée)

Le nombre de canaux émis en sortie sera identique à celui de MADI IN. Si aucun signal d'entrée MADI valide n'est détecté, des signaux de 64 canaux seront émis en sortie.

• 64

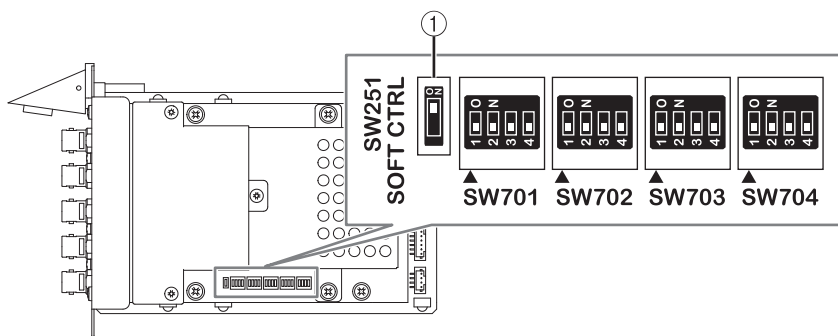
Sortie 64 canaux

• 56

Sortie 56 canaux

■ À propos des commutateurs SOFTWARE CONTROL (Contrôle logiciel) de la carte HY128-MD

Lorsque le commutateur 1 est activé (valeur par défaut), vous pouvez afficher et modifier les réglages de la surface de contrôle. Lorsque le commutateur 1 est désactivé, les paramètres sont fixés par le réglage du commutateur DIP de la carte. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi de la carte HY128-MD. L'écran est grisé et vous ne pourrez pas modifier les réglages depuis la surface de contrôle.



Réglages hors ligne SYSTEM CONFIG (Configuration du système)

Vous pouvez effectuer les réglages système à l'aide de la surface de contrôle elle-même, sans connecter un moteur DSP ou un rack d'E/S. La procédure des réglages hors ligne est décrite ci-dessous.

- 1** « Montage d'un rack d'E/S (hors ligne) » (p.278)
- 2** « Spécification du type et du nombre de cartes (hors ligne) » (p.281)
- 3** **Assignation de canaux au réseau TWINLANe**
- 4** « Édition des paramètres internes de chaque composant » (p.259)
- 5** « Réglages du réseau audio Dante » (p.295)

NOTE

Si les réglages effectués dans l'état hors ligne sont différents des réglages du périphérique lorsque celui-ci est branché, les réglages du périphérique connecté seront prioritaires par rapport aux réglages hors ligne et s'appliqueront à l'ensemble du système.

Montage d'un rack d'E/S (hors ligne)

La procédure suivante explique comment affecter au réseau TWINLANE les canaux utilisés par les racks d'E/S et les moteurs DSP.

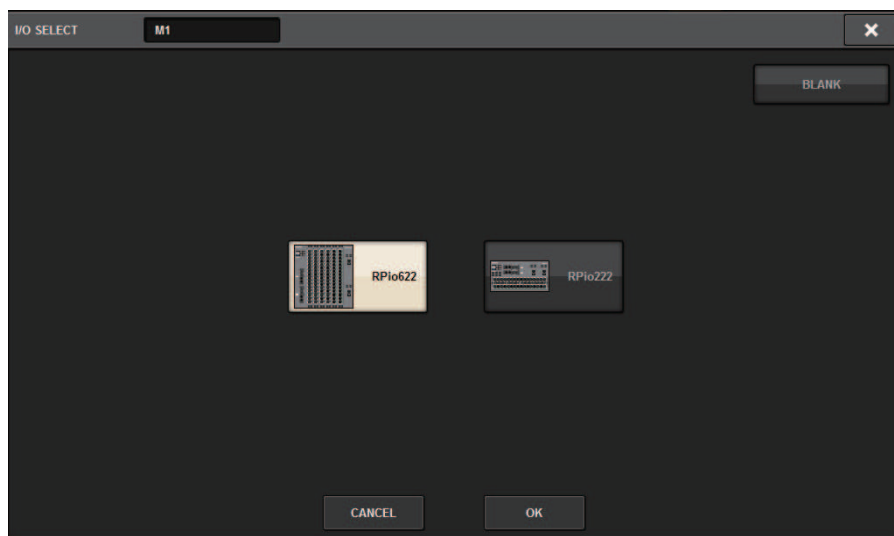
1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **SYSTEM CONFIG**.

La « Fenêtre contextuelle **SYSTEM CONFIG** (Configuration système) (hors ligne) » (p.280) apparaît.

3 Appuyez sur la touche contextuelle de sélection du rack d'E/S pour accéder à la fenêtre contextuelle I/O SELECT.



4 Sélectionnez le rack d'E/S (RPIo622 ou RPIo222) que vous voulez utiliser, puis appuyez sur la touche OK.

Le système revient alors à la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG. Pour annuler, appuyez sur la touche CANCEL. Si vous voulez ajouter un autre rack d'E/S, répétez les étapes 3–4.

Fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG (Configuration système) (hors ligne)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches contextuelles de sélection de rack d'E/S (M1–M8, S1–S8)

Si vous appuyez sur une de ces touches en l'absence de rack d'E/S monté, la fenêtre contextuelle I/O SELECT (Sélection d'E/S) apparaîtra et vous pourrez y sélectionner le rack d'E/S que vous souhaitez utiliser. Si vous appuyez sur cette touche alors qu'un rack d'E/S est déjà monté, la fenêtre des réglages du rack d'E/S s'affichera. Les périphériques en cours d'édition hors ligne sont signalés en jaune comme étant « VIRTUAL » (Virtual).

Spécification du type et du nombre de cartes (hors ligne)

L'exemple suivant vous explique comment ajouter une carte RY en vue de son utilisation sur le rack d'E/S. Utilisez la même procédure pour ajouter une carte différente à un autre composant.

- 1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**
- 2 Appuyez sur la touche SYSTEM CONFIG pour accéder à la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG.**
- 3 Appuyez sur l'onglet correspondant au logement HY SLOT1 ou HY SLOT2 dans lequel la carte réseau TWINLANe (HY256-TL/HY256TL-SMF) a été insérée. (Le CSD-R7 est doté uniquement du logement HY-SLOT1).**

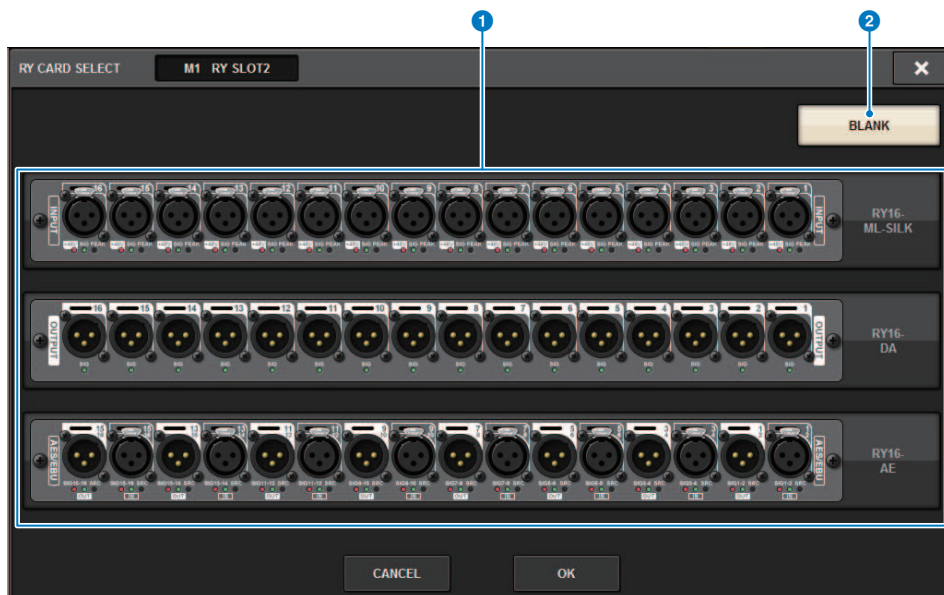
La fenêtre contextuelle du logement pour cartes HY apparaît.
- 4 Appuyez sur la touche contextuelle correspondant au rack d'E/S monté.**

La fenêtre contextuelle de réglages du rack d'E/S s'affiche.
- 5 Appuyez sur la touche contextuelle RY SLOT.**

La « Fenêtre contextuelle RY CARD SELECT » (p.282) apparaît.
- 6 Sélectionnez la carte RY que vous souhaitez utiliser puis appuyez sur la touche OK.**

Le système revient alors à la fenêtre contextuelle de réglages du rack d'E/S. Pour annuler, appuyez sur la touche CANCEL. Si vous souhaitez ajouter une autre carte RY, répétez les étapes 4–5.
- 7 Lorsque vous avez terminé d'ajouter des cartes, appuyez sur la touche × pour fermer la fenêtre des réglages du rack d'E/S.**

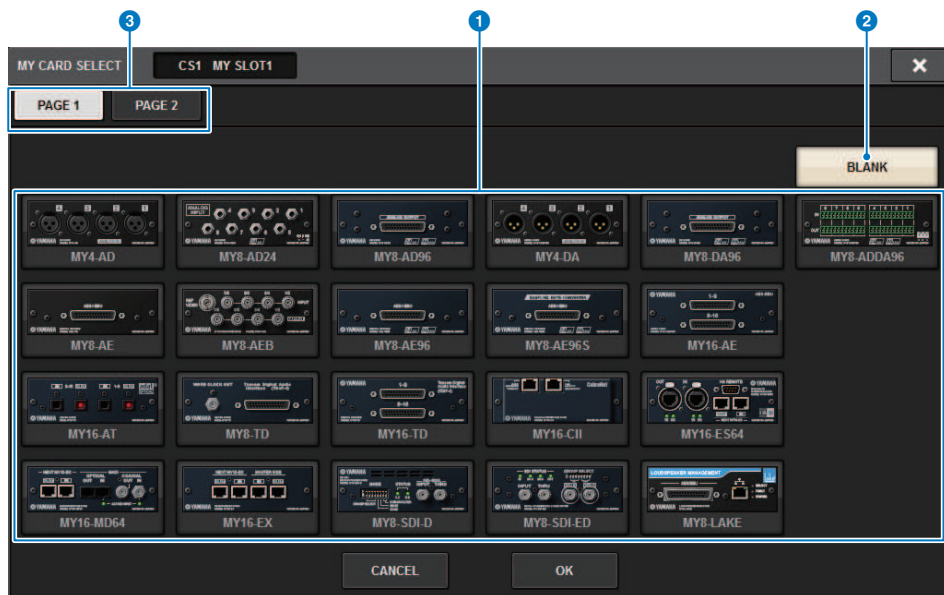
Fenêtre contextuelle RY CARD SELECT



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de sélection de la carte RY**
Sélectionnez la carte RY que vous souhaitez utiliser.
- 2 Touche BLANK**
Utilisez cette touche si vous n'avez aucun élément à monter.

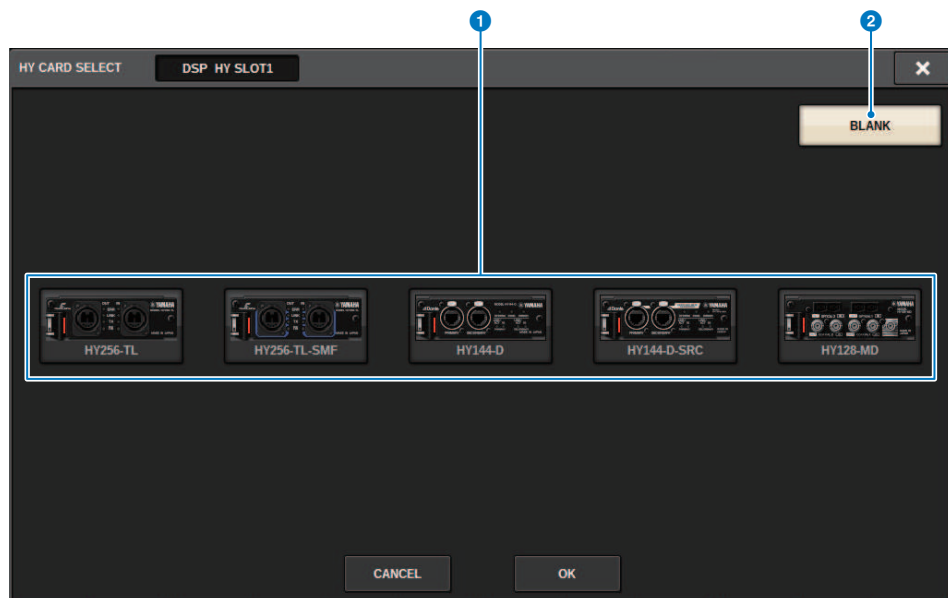
Fenêtre contextuelle MY CARD SELECT



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de sélection de carte mini-YGDAI**
Sélectionnez la carte mini-YGDAI que vous souhaitez utiliser.
- 2 Touche BLANK**
Utilisez cette touche si vous n'avez aucun élément à monter.
- 3 Onglets**
Permettent de basculer entre les pages dans la liste des cartes mini-YGDAI.

Fenêtre contextuelle HY CARD SELECT

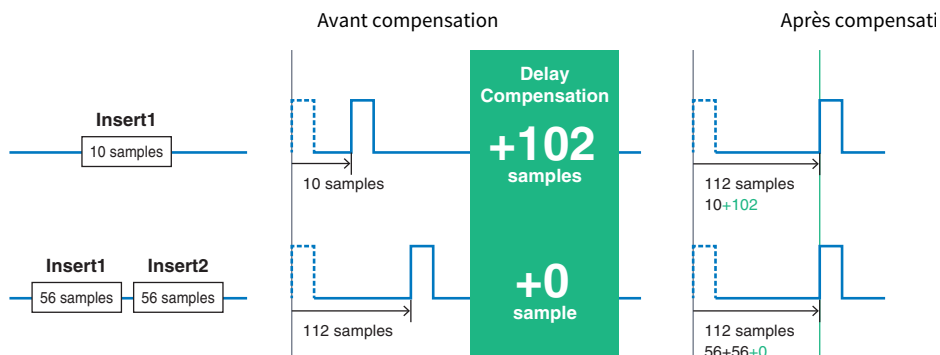


Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de sélection de la carte HY**
Sélectionnez la carte HY que vous souhaitez utiliser.
- 2 Touche BLANK**
Utilisez cette touche si vous n'avez aucun élément à monter.

DELAY COMPENSATION (Compensation du retard)

Chaque signal de canal peut être retardé d'un délai différent suite au traitement du signal numérique via les plug-ins, les insertions de GEQ ou certains acheminements. La fonction Delay Compensation définit automatiquement cette synchronisation retardée. Le retard maximum est alors estimé et le degré approprié de retard ajouté à chaque canal à titre de compensation.



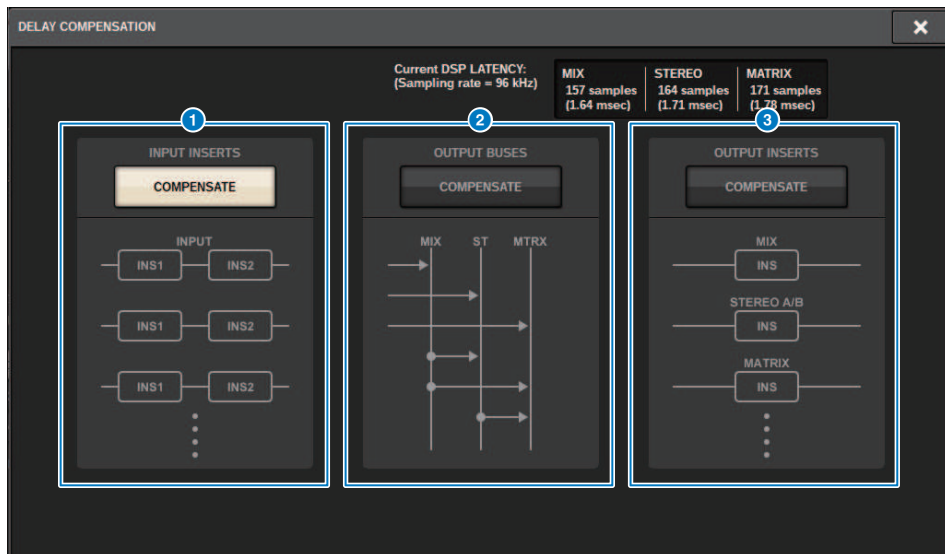
1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.



2 Appuyez sur la touche DELAY COMPENSATION.

La « Fenêtre contextuelle DELAY COMPENSATION (Compensation de retard) » (p.286) s'affiche.

Fenêtre contextuelle DELAY COMPENSATION (Compensation de retard)



Cet écran comporte les éléments suivants :

NOTE

Par défaut, seule la touche INPUT INSERTS est activée.

1 Touche INPUT INSERTS COMPENSATE (Compensation des insertions d'entrée)

Appuyez sur cette touche pour compenser automatiquement la synchronisation entre les canaux en insérant un retard dans chaque canal d'entrée. Grâce à cette compensation, tous les signaux des canaux d'entrée seront retardés de quelque 112 échantillons.

2 Touche OUTPUT BUSES COMPENSATE (Compensation des bus de sortie)

Appuyez sur cette touche pour compenser automatiquement la synchronisation retardée sur chaque bus MIX/ST/MATRIX. Grâce à cette compensation, les signaux de sortie des bus MIX sont retardés de quelque 14 échantillons, et les signaux de sortie des bus STEREO sont retardés de 7 échantillons. Si vous utilisez la compensation via cette touche conjointement à la touche OUTPUT INSERTS COMPENSATE, les signaux de sortie des bus MIX sont retardés de 336+14 échantillons, ceux des bus STEREO de 336+7 échantillons et ceux des bus MATRIX de 336 échantillons.

3 Touche OUTPUT INSERTS COMPENSATE (Compensation des insertions de sortie)

Appuyez sur cette touche pour compenser automatiquement la synchronisation entre les canaux en insérant un retard dans chaque canal de sortie. Grâce à cette compensation, les signaux de sortie des bus MIX sont retardés de 112 échantillons, ceux des bus STEREO de 224 échantillons et ceux des bus MATRIX de 336 échantillons.

échantillon	fs 44,1 kHz	fs 48 kHz	fs 88,2 kHz	fs 96 kHz
7	0,16 ms	0,15 ms	0,08 ms	0,07 MS
14	0,32 ms	0,29 ms	0,16 ms	0,15 ms
112	2,50 ms	2,30 ms	1,30 ms	1,20 ms

échantillon	fs 44,1 kHz	fs 48 kHz	fs 88,2 kHz	fs 96 kHz
224	5,10 ms	4,70 ms	2,50 ms	2,30 ms
336	7,60 ms	7,00 ms	3,80 ms	3,50 ms
336+7	7,80 ms	7,10 ms	3,90 ms	3,60 ms
336+14	7,90 ms	7,30 ms	4,00 ms	3,60 ms

4 Valeurs de latence

Cette zone affiche les valeurs de latence (ms) générées par le signal qui provient du moteur DSP, passe par le canal d'entrée et qui est émis en sortie vers les bus. Une valeur de latence augmente à mesure que la compensation de retard est appliquée. La valeur varie également en fonction de la valeur de Fs (taux d'échantillonnage).

- **MIX**..... Latence depuis INPUT (Entrée) vers MIX OUT (Sortie de Mix)
- **STEREO** Latence depuis INPUT vers STEREO OUT (Sortie stéréo)
- **MATRIX**..... Latence depuis INPUT vers MATRIX OUT (Sortie de Matrix)

Horloge de mots

Un réseau TWINLANe comportant la série RIVAGE PM transmet non seulement des signaux audio et des signaux de commande, mais aussi l'horloge de mots. Sur un réseau TWINLANe, un seul moteur DSP peut être considéré comme horloge de mots leader. Si deux moteurs DSP sont sur le même réseau, l'un devient le leader et l'autre un follower. Pour l'horloge leader d'un réseau TWINLANe, vous pouvez sélectionner une des trois options suivantes : l'horloge interne du moteur DSP (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz ou 96 kHz), l'horloge de mots externe en provenance du connecteur WORD CLOCK IN sur le panneau arrière du moteur DSP leader et l'horloge de mots fournie par le logement pour cartes HY du moteur DSP. D'autre part, étant donné que le moteur DSP follower utilise l'horloge de mots passant par le réseau TWINLANe comme source d'horloge, vous devez sélectionner HY SLOT 1 pour le moteur DSP follower. En revanche, étant donné que les racks d'E/S utilisent automatiquement l'horloge de mots provenant du réseau TWINLANe comme source d'horloge, il n'est pas nécessaire de spécifier d'horloge de mots pour le rack d'E/S.

Suivez les étapes ci-dessous pour sélectionner la source d'horloge.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **WORD CLOCK**.

La fenêtre contextuelle **WORD CLOCK** apparaît.

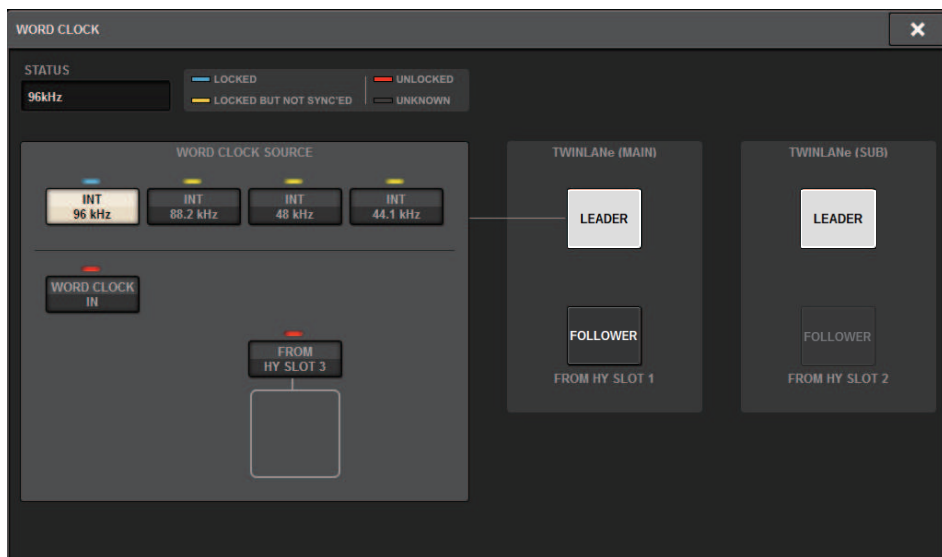
3 Dans le champ **LEADER CLOCK SELECT**, sélectionnez une horloge source.

Une boîte de dialogue de confirmation apparaît lorsque vous tentez de changer le réglage de l'horloge source.

4 Pour fermer la fenêtre contextuelle **WORD CLOCK**, appuyez sur le symbole « x » situé dans le coin supérieur droit de cette dernière.

Le système revient alors à l'écran **SETUP**.

Fenêtre contextuelle WORD CLOCK



Cet écran contient les éléments suivants :

Champ LEADER CLOCK SELECT (Sélection de l'horloge leader)

1 Affichage de la fréquence de l'horloge leader

Indique la fréquence (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz ou 96 kHz) de l'horloge leader actuellement sélectionnée. Si l'unité n'est pas synchronisée sur l'horloge leader, la mention « UNLOCK » (Déverrouillé) s'affiche.

2 Affichage du statut de l'horloge

Indique l'état de synchronisation de chaque source d'horloge avec l'horloge leader. Les différents indicateurs sont explicités ci-dessous :

- **LOCK (Verrouillé) (bleu clair)**

Indique qu'une horloge synchronisée avec l'horloge source sélectionnée est en cours de réception. Si un périphérique externe est relié au connecteur ou au logement correspondant, il indiquera qu'une impulsion d'horloge est en cours de réception ou d'émission, de manière appropriée, entre ce périphérique et la série RIVAGE PM. Dans le cas où les taux d'échantillonnage sont proches, cet état peut s'afficher même en l'absence de synchronisation.

- **LOCK, BUT NOT SYNC'ED (Verrouillé, mais non synchronisé) (jaune)**

Une impulsion d'horloge valide est en cours de réception mais elle n'est pas synchronisée avec l'horloge source sélectionnée. Si un périphérique externe est relié au connecteur ou au logement correspondant, il indiquera qu'une impulsion d'horloge n'est pas en cours de réception ou d'émission, de manière appropriée, entre ce périphérique et la série RIVAGE PM.

- **UNLOCK (Déverrouillé) (rouge)**

Aucune impulsion d'horloge valide n'est reçue. Si un périphérique externe est relié au connecteur correspondant, aucune impulsion d'horloge ne sera reçue ou envoyée correctement entre ce périphérique et la série RIVAGE PM.

- **UNKNOWN (Inconnu) (noir)**

Ceci indique que l'état de l'horloge est indétectable, en l'absence de connexion de périphérique externe ou d'entrée d'impulsion d'horloge valide. Vous pourrez sélectionner ce connecteur/logement, mais la synchronisation échouera tant qu'une connexion correcte n'aura pas été établie.

NOTE

- Si le voyant du port sélectionné comme horloge source s'affiche en bleu clair et que la fréquence d'horloge apparaît dans le coin supérieur gauche du champ LEADER CLOCK SELECT, cela signifie que la série RIVAGE PM fonctionne correctement avec la nouvelle horloge.
- Si le témoin de l'horloge sélectionnée ne devient pas bleu clair, il faudra vous assurer que le dispositif externe est correctement connecté et réglé pour la transmission des données d'horloge.
- Des bruits peuvent être audibles au niveau des prises de sortie lorsque le réglage de l'horloge de mots est modifié. Pour protéger votre système de haut-parleurs, prenez soin de baisser le volume de l'amplificateur avant de modifier ce réglage.

3 Touches de sélection de l'horloge leader

Utilisez ces touches pour sélectionner l'horloge source que vous souhaitez utiliser comme horloge leader parmi les options suivantes :

- **INT 44.1 kHz**
- **INT 48 kHz**
- **INT 88.2 kHz**
- **INT 96 kHz**

L'horloge interne du moteur DSP (taux d'échantillonnage : 96 kHz, 88,2 kHz, 48 kHz ou 44,1 kHz) est considérée comme l'horloge source.

- **WORD CLOCK IN**

L'horloge de mots fournie via la prise WORD CLOCK IN située sur le panneau arrière du moteur DSP leader peut également servir d'horloge source.

- **FROM HY SLOT1-4 (ou FROM HY SLOT1-3 sur le CSD-R7)**

L'horloge de mots fournie par le logement 3 pour cartes HY situé sur le panneau arrière du moteur DSP sert de source d'horloge.

NOTE

Si l'unité est réinitialisée sur ses réglage d'usine, la valeur par défaut de l'horloge de mots sera réglée sur 96 kHz.

4 Touches des paramètres réseau TWINLANE

Utilisez ces touches pour spécifier le type de fonctionnement (leader/follower) au sein du réseau TWINLANE.

Réseau

La série RIVAGE PM vous permet de contrôler les paramètres de mixage à partir de périphériques externes sur le réseau à l'aide d'une application telle que RIVAGE PM StageMix.

La procédure de réglage est décrite ci-après.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **NETWORK**. La fenêtre contextuelle **NETWORK** apparaît.

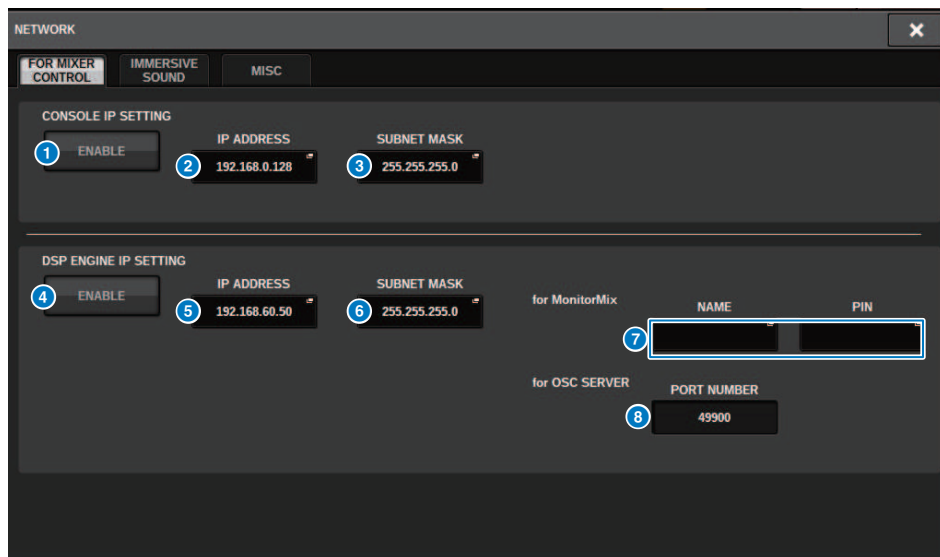
3 Effectuez les réglages du réseau selon vos besoins.

CONSOLE IP SETTING contient des réglages pour RIVAGE PM StageMix, tandis que DSP ENGINE IP SETTING inclut des réglages pour MonitorMix.

4 Pour fermer la fenêtre contextuelle **NETWORK**, appuyez sur le symbole « x » situé dans le coin supérieur droit de cette dernière. Le système revient alors à l'écran **SETUP**.

Écran NETWORK : onglet FOR MIXER CONTROL (Commande de la console de mixage)

Dans cette section, vous allez configurer les réglages réseau pour la connexion d'applications pour la commande sans fil de la série PM, telles que StageMix et MonitorMix, ainsi que pour l'utilisation de l'OSC SERVER.



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

CONSOLE IP SETTING comprend les réglages pour RIVAGE PM StageMix, tandis que DSP ENGINE IP SETTING contient les réglages pour MonitorMix ou l'OSC SERVER.

CONSOLE IP SETTING (Réglage IP de la console)

1 Touche ENABLE (Activer)

Lorsque vous appuyez sur cette touche pour la définir sur le paramètre ENABLE (ACTIVER), une connexion est possible à partir de RIVAGE PM StageMix.

2 Touche IP ADDRESS (Adresse IP)

Spécifie l'adresse IP de la surface de contrôle. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran des réglages.

3 Touche SUBNET MASK (Masque de sous-réseau)

Cette touche désigne les bits utilisés dans l'adresse réseau servant à identifier le réseau, parmi les adresses IP utilisées sur le réseau. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran des réglages.

DSP ENGINE IP SETTING (Réglage IP du moteur DSP)

4 Touche ENABLE (Activer)

Lorsque vous appuyez sur cette touche pour la définir sur le paramètre ENABLE (ACTIVER), une connexion est possible à partir de MonitorMix.

Configuration du système > Écran NETWORK : onglet FOR MIXER CONTROL (Commande de la console de mixage)

5 Touche IP ADDRESS (Adresse IP)

Définit l'adresse IP du moteur DSP. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran des réglages.

6 Touche SUBNET MASK (Masque de sous-réseau)

Cette touche désigne les bits utilisés dans l'adresse réseau servant à identifier le réseau, parmi les adresses IP utilisées sur le réseau. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran des réglages.

7 for MonitorMix

Définit le NAME (Nom) et le code PIN utilisés par MonitorMix. NAME (Nom) est le nom à confirmer avant la connexion et PIN (Numéro d'identification personnel) correspond au numéro d'authentification demandé directement après la connexion. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran des réglages.

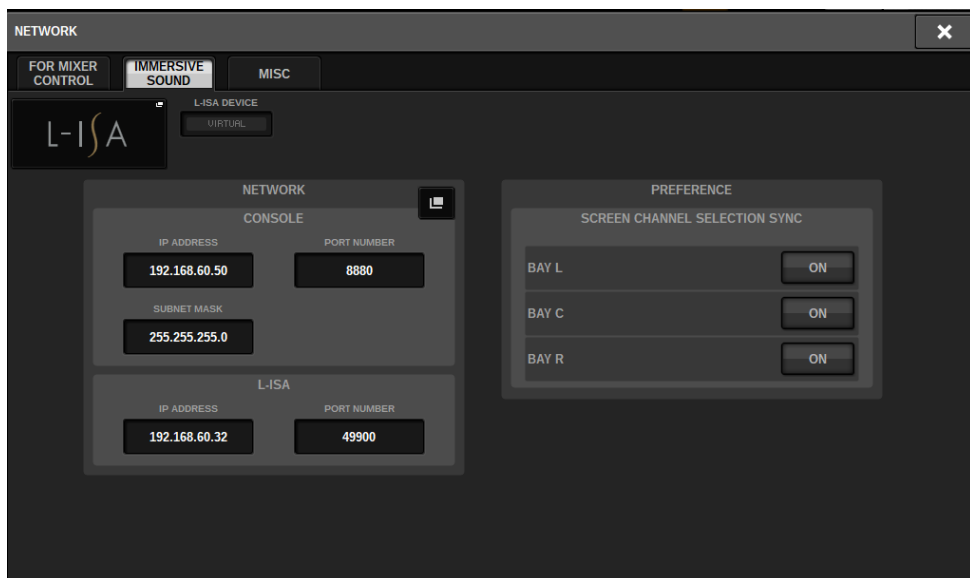
8 pour OSC SERVER

Le numéro de port utilisé par OSC SERVER est fixe (49900).

Écran NETWORK : onglet IMMERSIVE SOUND

La série RIVAGE PM prend en charge le contrôle d'AFC IMAGE et du système audio L-ACOUSTICS Immersive Sound « L-ISA ».

Pour plus de détails, veuillez consulter votre revendeur Yamaha.



Réglages du réseau audio Dante

Voici comment effectuer les réglages du réseau audio Dante pour la série RIVAGE PM et les racks d'E/S connectés. En montant un rack d'E/S, vous pouvez utiliser l'acheminement et les opérations à distance du préampli micro.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** afin d'accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **SYSTEM CONFIG** pour accéder à la fenêtre contextuelle **SYSTEM CONFIG**.

3 Appuyez sur l'onglet **HY SLOT** cible.

L'« Fenêtre HY SLOT » (p.296) apparaît.

4 Appuyez sur la touche contextuelle **DANTE SETUP**.

La fenêtre contextuelle DANTE SETUP s'affiche.

5 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche **x** pour fermer la fenêtre contextuelle **DANTE SETUP**.

Fenêtre HY SLOT



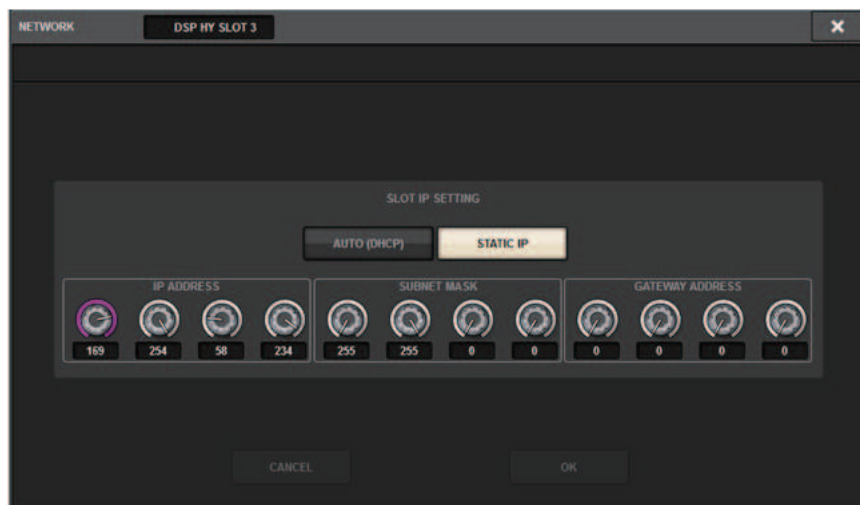
Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle HY CARD (Logement HY)

Appuyez sur une touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle HY CARD SELECT (Sélection de carte HY), dans laquelle vous pouvez sélectionner une carte HY compatible Dante.

2 Touche contextuelle NETWORK (Réseau)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle NETWORK, dans laquelle vous pouvez effectuer les réglages d'adresse IP. Normalement, l'adresse IP est créée automatiquement, il n'est pas nécessaire de modifier le réglage. Spécifiez ce paramètre manuellement selon les besoins.



AUTO (DHCP)... L' adresse IP est créée automatiquement.

STATIC IP L'adresse IP est spécifiée manuellement.

3 Touche contextuelle DANTE SETUP (Configuration Dante)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle DANTE SETUP, dans laquelle vous pouvez paramétrer les cartes HY compatibles Dante.

4 Touche REFRESH (Actualiser)

Appuyez sur cette touche pour mettre à jour les informations sur l'état du rack d'E/S sur le réseau audio Dante.

5 Indication DEVICE RACK USAGE (Utilisation du rack de périphérique)

Ce témoin montre l'état d'utilisation des ressources du rack d'E/S.

6 Touche de sélection de rack d'E/S

Ceci indique le numéro d'ID du rack d'E/S, le nom du modèle et le nombre d'entrées/sorties. Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran DEVICE SELECT ou l'écran DANTE I/O DEVICE apparaît, ce qui vous permet de monter un rack d'E/S.

7 Touche DANTE INPUT PATCH

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'onglet INPUT de la fenêtre contextuelle DANTE PATCH apparaît. Vous pouvez y sélectionner les canaux qui seront envoyés depuis le rack d'E/S vers la carte HY compatible Dante.

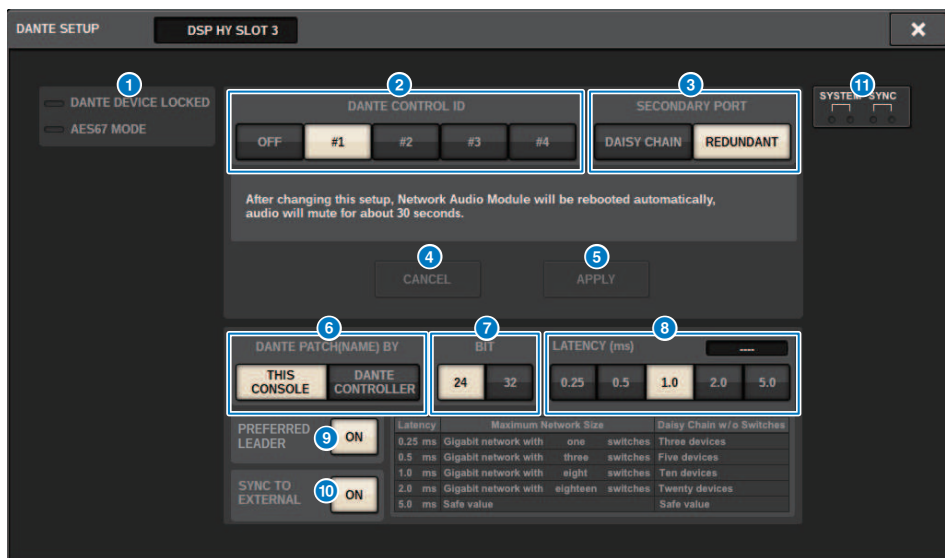
8 Touche DANTE OUTPUT PATCH

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'onglet OUTPUT de la fenêtre contextuelle DANTE PATCH apparaît. Vous pouvez y sélectionner les canaux qui seront envoyés depuis la carte HY compatible Dante vers le rack d'E/S.

9 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'état de montage de tous les racks d'E/S affichés est effacé.

Fenêtre contextuelle DANTE SETUP



Cet écran contient les éléments suivants :

1 Voyant STATUS (d'état)

- **DANTE DEVICE LOCKED**

Le voyant s'allume en rouge si la fonction Dante User Lock est activée, ce qui empêche de modifier les réglages du réseau audio de l'appareil Dante.

- **AES67 MODE**

Le voyant s'allume en vert si le mode AES67 (norme de compatibilité de connexion audio en réseau) est activé.

2 Touche DANTE CONTROL ID (ID de contrôle Dante)

Ces touches spécifient l'identifiant utilisé pour distinguer les cartes compatibles HY sur le réseau audio Dante. Si l'ID est désactivé (OFF), la touche de sélection DANTE PATCH BY est fixée sur DANTE CONTROLLER et l'assignation Dante ne peut pas être modifiée. En outre, la fonctionnalité à distance des racks d'entrée/sortie montés est désactivée. Si vous spécifiez l'ID n° 1, les réglages communs (BIT/LATENCY/WORD CLOCK) s'appliquent également aux racks d'E/S montés.

NOTE

Assignez les différents ID aux surfaces de contrôle et aux consoles de mixage numériques du réseau audio Dante.

3 Touches de sélection SECONDARY PORT

Ces touches sélectionnent la façon dont les cartes HY compatibles Dante sont connectées : soit la connexion en guirlande utilisée pour les systèmes simples utilisant un nombre limité d'appareils connectés, soit la connexion redondante utilisée pour connecter plusieurs unités.

4 Touche CANCEL (Annuler)

Cette touche annule le contenu temporairement modifié au cours du processus de modification de l'entrée/sortie du DANTE CONTROLLER pour le SLOT (logement) ou le SECONDARY PORT.

5 Touche APPLY (Appliquer)

Si vous avez modifié le réglage DANTE CONTROLLER ID pour le réglage du SLOT ou du SECONDARY PORT, les réglages sont appliqués lorsque vous appuyez sur cette touche. Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous inviter à confirmer la modification.

6 Touches de sélection DANTE PATCH BY

Si la touche THIS CONSOLE est sélectionnée, l'assignation Dante peut être modifiée depuis le modèle de la série RIVAGE PM. Si la touche DANTE CONTROLLER est sélectionnée, l'assignation Dante ne peut pas être contrôlée.

7 Touches de sélection de BIT

Ces touches sélectionnent 24 bits ou 32 bits pour la profondeur en bits du réseau audio Dante.

8 Touches de sélection LATENCY

Ces touches sélectionnent une latence du réseau audio Dante de 0,25, 0,5, 1, 2 ou 5 ms.

9 Touche PREFERRED LEADER (Leader préféré)

Réglez ce paramètre sur ON pour relever l'ordre de priorité de l'unité et en faire le leader au sein du réseau audio Dante.

10 Touche SYNC TO EXTERNAL (Synchronisation sur Externe)

Lorsque cette fonction est activée, l'unité se synchronise sur l'horloge de mots fournie depuis le logement pour cartes HY.

11 Voyants SYSTEM/SYNC

Ces voyants affichent l'état de fonctionnement sur le réseau Dante. Lorsque vous appuyez sur un de ces voyants, un message apparaît. Pour les séquences qui indiquent la présence d'un message, une icône d'erreur et une icône d'information s'affichent sous les voyants. Pour savoir ce qu'indiquent les voyants, reportez-vous à la section « Messages » ci-après.

Pour DDM SETTING

STATE

Indique l'état de l'adhésion au domaine.

- **Domaine** : associé au domaine.
- **Déconnecté** : associé au domaine, mais non connecté au serveur DDM.
- **Non géré** : non associé au domaine.

LOCAL

Affiche l'état d'accès aux réglages Dante (y compris DANTE PATCH (Assignation Dante)) en cours d'utilisation pour cette unité.

- **Lecture/écriture** : modification possible.
- **Lecture seule** : modification impossible.

REMOTE

Affiche l'état d'accès aux réglages Dante d'un appareil Dante externe.

- **Opérateur** : possibilité de lecture/écriture
- **Invité** : lecture seule, modification impossible
- **Aucun** : lecture impossible

Configuration du système > Fenêtre contextuelle DANTE SETUP

Affichage de la latence

Affiche la latence sélectionnée. « ---- » s'affiche en mode hors ligne.




Messages Dante

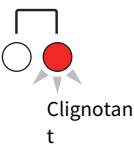
Les voyants du panneau avant de l'appareil Rio signalent différents types d'erreurs, d'avertissements, ainsi que d'autres informations. Des messages s'affichent aussi dans le champ Error Status (État d'erreur) du logiciel Dante Controller. Les différents voyants s'allument ou clignotent, selon le cas, tel qu'indiqué ci-après :

Aucun appel	Le voyant est éteint.
Allumé	Le voyant s'allume en continu.
Clignotant	Le voyant continue de clignoter.
Clignotant x2	Le voyant clignote deux fois de manière cyclique.
Clignotant x3	Le voyant clignote trois fois de manière cyclique.

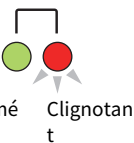
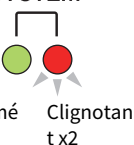
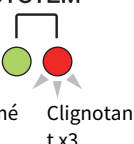
Messages d'erreur

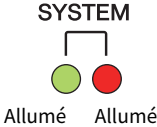
Lorsque l'une des erreurs décrites ci-après se produit, l'appareil est inopérant. Tant que l'erreur n'a pas été corrigée, le voyant vert SYSTEM est éteint et les voyants de tous les canaux d'E/S clignotent. En outre, certaines erreurs peuvent entraîner l'illumination ou le clignotement du voyant SYSTEM en rouge.

Voyants [SYSNC]	Signification	Solution possible
<p>SYSTEM</p>  <p>Clignotant x2</p>	Une erreur interne s'est produite.	L'appareil présente un dysfonctionnement. Contactez votre distributeur Yamaha pour le faire réparer.
<p>SYSTEM</p>  <p>Clignotant x3</p>	Aucune communication ne peut s'établir car le réglage de l'adresse MAC a été corrompu.	L'appareil présente un dysfonctionnement. Contactez votre distributeur Yamaha pour le faire réparer.
<p>SYSTEM</p>  <p>Allumé</p>	Le numéro défini sous UNIT ID n'est pas unique.	Définissez sous UNIT ID un numéro unique au sein du réseau Dante.

Voyants [SYSNC]	Signification	Solution possible
<p style="text-align: center;">SYSTEM</p>  <p style="text-align: center;">Clignotant</p>	<p>Les commutateurs DIP de l'appareil ne sont pas correctement réglés.</p>	<p>Vérifiez les réglages des commutateurs DIP et réglez-les correctement.</p>

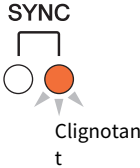
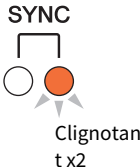
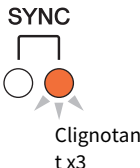
Les erreurs suivantes affectent les réglages ou le matériel. Cependant, l'appareil est toujours utilisable. Le voyant SYSTEM s'allume en vert, et les voyants de tous les canaux d'E/S fonctionnent normalement. En outre, certaines erreurs peuvent entraîner l'illumination ou le clignotement du voyant SYSTEM en rouge.

Voyants [SYSTEM] (Système)	Signification	Solution possible
<p style="text-align: center;">SYSTEM</p>  <p style="text-align: center;">Allumé Clignotant</p>	<p>Le nombre de flux de transmission Dante a dépassé la limite autorisée.</p>	<p>Réduisez le nombre de flux, par exemple, à l'aide de Dante Controller afin de convertir certains flux de transmission en multidiffusion.</p>
<p style="text-align: center;">SYSTEM</p>  <p style="text-align: center;">Allumé Clignotant x2</p>	<p>Le ventilateur de refroidissement s'est arrêté.</p>	<p>Vérifiez que le ventilateur n'est pas obstrué par un objet quelconque. Si le problème persiste, consultez votre distributeur Yamaha.</p>
<p style="text-align: center;">SYSTEM</p>  <p style="text-align: center;">Allumé Clignotant x3</p>	<p>La mémoire interne a été corrompue.</p>	<p>En mode de fonctionnement [NORMAL], si le problème persiste même après que vous avez redémarré le système, contactez votre distributeur Yamaha.</p>




Voyants [SYSTEM] (Système)	Signification	Solution possible
<p style="text-align: center;">SYSTEM</p>  <p style="text-align: center;">Allumé Allumé</p>	<p>Vous avez modifié la position des commutateurs DIP de réglage ou du commutateur rotatif de l'appareil, ou bien les réglages Dante à partir de Dante Controller. Par conséquent, les positions des commutateurs DIP de réglage de l'appareil ne correspondent pas aux réglages Dante réels.</p>	<p>Si le réglage Lock du périphérique a été activé à partir de Dante Controller, désactivez-le ou bien vérifiez les positions des commutateurs DIP de réglage de l'appareil, puis configurez-les en fonction de la situation actuelle.</p>

Messages d'avertissement

Les voyants s'allument et/ou clignotent comme indiqué, jusqu'à ce que le problème signalé soit résolu. Si le voyant vert [SYNC] est éteint, l'horloge du processeur ne sera pas confirmée.


Voyants [SYSNC]	Signification	Solution possible
<p style="text-align: center;">SYNC</p>  <p style="text-align: center;">Clignotant</p>	<p>L'horloge de mots n'est pas correctement réglée.</p>	<p>Réglez correctement l'horloge de mots leader et la fréquence d'échantillonnage sur l'appareil natif Rio ou dans le logiciel Dante Controller.</p>
<p style="text-align: center;">SYNC</p>  <p style="text-align: center;">Clignotant x2</p>	<p>Le circuit du réseau Dante est interrompu.</p>	<p>Assurez-vous que les câbles Ethernet n'ont pas été déconnectés ou court-circuités.</p>
<p style="text-align: center;">SYNC</p>  <p style="text-align: center;">Clignotant x3</p>	<p>Impossible de trouver d'autres équipements compatibles Dante car le réseau Dante n'est pas correctement câblé.</p>	<p>Vérifiez que les câbles Ethernet sont correctement branchés.</p>



Si le voyant vert clignote, l'unité est l'horloge de mots leader. Si le voyant vert est allumé, l'unité est l'horloge follower et l'horloge est synchronisée.

Voyants [SYSNC]	Signification	Solution possible
 <p>Allumé ou Allumé clignotant</p>	Un appareil non compatible GbE est connecté.	Lors du transfert des données audio via Dante, utilisez un périphérique compatible GbE.
 <p>Allumé ou Clignotant clignotant t t</p>	Le connecteur [SECONDARY] a pris en charge les communications durant le fonctionnement sur le réseau redondant.	Vérifiez le circuit relié au connecteur [PRIMARY].
 <p>Allumé ou Clignotant clignotant x2</p>	Une anomalie est survenue sur le circuit relié au connecteur [SECONDARY] durant le fonctionnement sur le réseau redondant.	Vérifiez le circuit relié au connecteur [SECONDARY].

Messages d'information

Les voyants restent allumés et/ou clignotent de manière cyclique pour signaler l'état en cours. Si le voyant orange [SYNC] est éteint, l'appareil sera en état de fonctionnement normal. Si le voyant vert [SYNC] est éteint, l'horloge du processeur ne sera pas confirmée.

Voyants [SYSNC]	Signification	Solution possible
 <p>Allumé</p>	Synchronisation au réseau Dante	Attendez que le processus de démarrage ou de synchronisation soit terminé. Cela peut nécessiter jusqu'à 45 secondes.
	En attente de réception des données de réglage	Sur une console de série R dont le paramètre START UP MODE (Mode de démarrage) est réglé sur REFRESH (Actualisation), l'entrée et la sortie sont assourdies après le démarrage jusqu'à réception des données de réglage.

Voyants [SYSNC]	Signification	Solution possible
<p style="text-align: center;">SYNC</p>  <p>Clignotant</p>	<p>L'unité fonctionne correctement en tant qu'horloge de mots leader.</p>	<p>L'unité fonctionne en tant qu'horloge de mots leader.</p>
<p style="text-align: center;">SYNC</p>  <p>Allumé</p>	<p>L'unité fonctionne correctement en tant qu'horloge de mots follower.</p>	<p>L'unité fonctionne comme une horloge de mots follower et l'horloge est synchronisée.</p>

Montage d'un rack d'E/S

Voici comment sélectionner un appareil parmi plusieurs racks d'E/S sur le réseau audio Dante et comment le monter.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **SYSTEM CONFIG** pour accéder à la fenêtre contextuelle **SYSTEM CONFIG**.

3 Appuyez sur l'onglet **HY SLOT** (pour le logement dans lequel la carte réseau Dante est montée) pour accéder à la fenêtre **HY SLOT**.

NOTE

Sur le CSD-R7, appuyez sur l'onglet HY SLOT2 pour accéder à l'écran HY SLOT2.

4 Appuyez sur une touche de sélection de rack d'E/S libre.

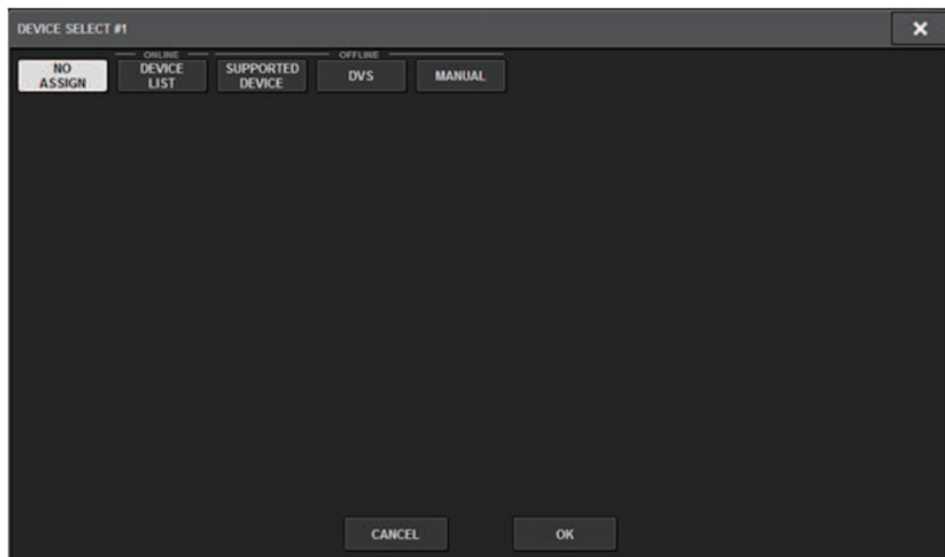
La « Fenêtre contextuelle **DEVICE SELECT** (Sélection de périphériques) » (p.307) apparaît.

5 Sélectionnez la méthode de montage et montez le rack d'E/S.

6 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche **x** pour fermer la fenêtre contextuelle **DEVICE SELECT**.

Fenêtre contextuelle DEVICE SELECT (Sélection de périphériques)

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer à l'aide des touches situées en haut de la fenêtre.



NO ASSIGN Démontez

DEVICE LIST Sélectionnez un rack d'E/S en ligne et montez-le

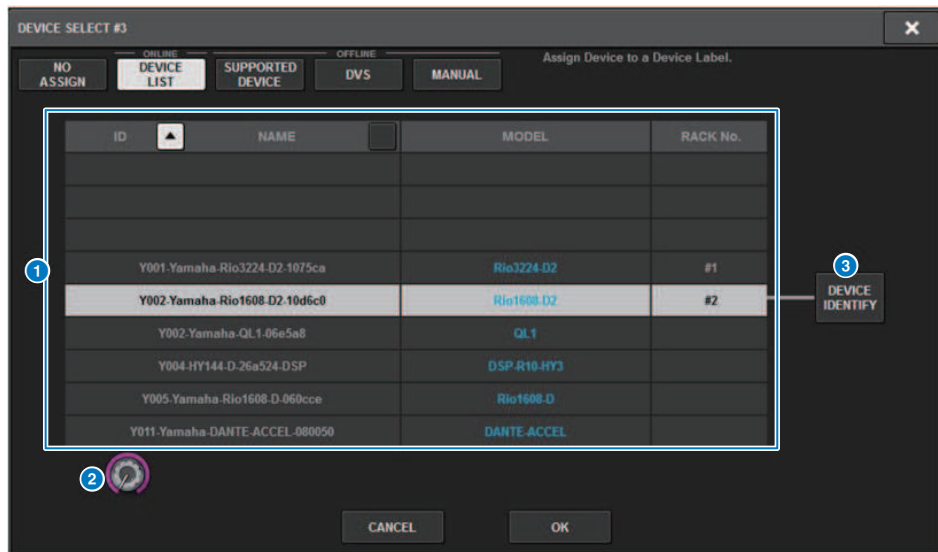
SUPPORTED DEVICE Sélectionnez un appareil sur une liste d'appareils pris en charge et montez-le

DVS Entrez une étiquette de périphérique et procédez au montage (uniquement pour Dante Virtual Soundcard)

MANUAL Entrez une étiquette de périphérique et procédez au montage

DEVICE LIST

Voici comment sélectionner un appareil sur une liste de racks d'E/S sur le réseau audio Dante et comment le monter.



1 DEVICE LIST

Affiche la liste des racks d'E/S sur le réseau audio Dante. Sur cette liste, choisissez le rack d'E/S que vous souhaitez monter.

NOTE

Une fois que les informations sur le modèle (MODEL) apparaissent en texte bleu, appuyez sur la touche OK pour monter l'appareil. Si vous appuyez sur la touche OK avant que cette indication apparaisse, l'appareil n'est pas reconnu comme étant pris en charge. Si un même rack d'E/S du même UNIT ID est déjà monté, la touche OK est désactivée et l'unité ne peut pas être montée.

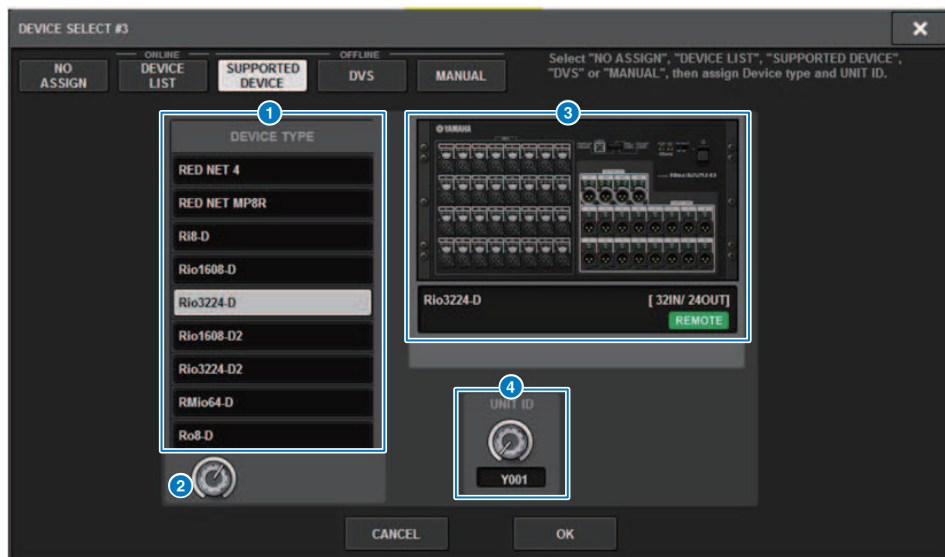
2 Bouton de sélection de DEVICE LIST

Servez-vous du bouton [TOUCH AND TURN] pour sélectionner le type de rack d'E/S que vous souhaitez monter.

3 Touche DEVICE IDENTIFY

Cette touche est disponible dans le cas d'un rack d'E/S équipé d'une fonction DEVICE IDENTIFY. Une pression sur cette touche permet d'identifier l'appareil.

SUPPORTED DEVICE



Vous pouvez choisir parmi les racks d'E/S pris en charge et monter un périphérique hors ligne.

1 DEVICE TYPE

Affiche la liste des types de racks d'E/S pris en charge. Choisissez sur cette liste le type de rack d'E/S que vous souhaitez monter.

NOTE

Si un même rack d'E/S du même UNIT ID est déjà monté, la touche OK est désactivée et l'unité ne peut pas être montée.

2 Bouton de sélection de DEVICE TYPE

Servez-vous du bouton [TOUCH AND TURN] pour sélectionner le type de rack d'E/S que vous souhaitez monter.

3 Indication de rack d'E/S

Le rack d'entrée/sortie sélectionné s'affiche ici. L'indication montre le nom de modèle, le nombre d'entrées et de sorties, ainsi que l'icône de commande à distance (uniquement pour les appareils pris en charge).

4 Bouton UNIT ID

Servez-vous du bouton [TOUCH AND TURN] pour régler l'UNIT ID (Identifiant de l'unité).

DVS ou MANUAL



Vous pouvez saisir l'étiquette d'un rack d'E/S ici et monter ce rack hors ligne.

1 **DEVICE LABEL (Étiquette de périphérique)**

Ceci affiche l'étiquette du rack d'E/S que vous avez saisie au clavier.

2 **Bouton INPUT/OUTPUT**

Utilisez le bouton [TOUCH AND TURN] pour spécifier le nombre d'entrées et de sorties du réseau audio Dante.

3 **Clavier de saisie des étiquettes de périphérique**

Servez-vous de ce clavier pour saisir une étiquette pour le rack d'E/S.

Assignment d'un rack d'E/S

Vous pouvez procéder ici à l'assignment d'un rack d'E/S relié au connecteur Dante et au réseau audio Dante.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** afin d'accéder à l'écran **SETUP**.



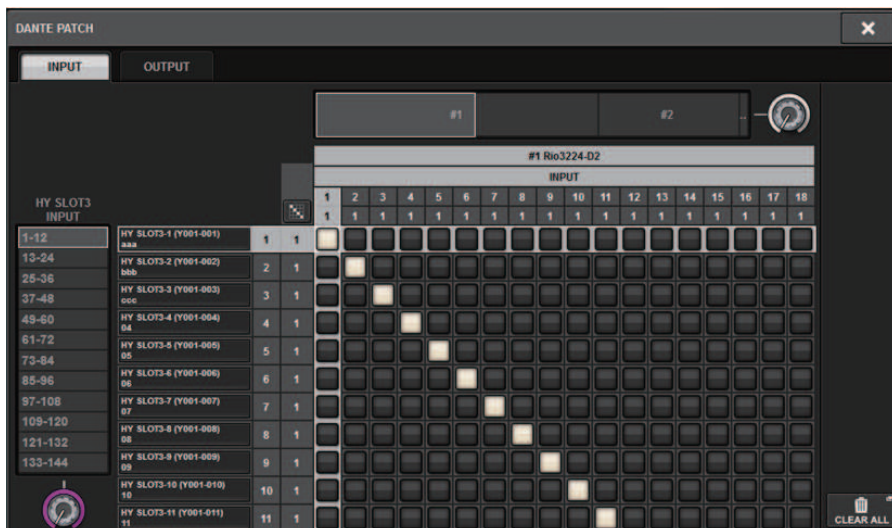
2 Appuyez sur la touche **SYSTEM CONFIG** pour accéder à la fenêtre contextuelle **SYSTEM CONFIG**.

3 Appuyez sur l'onglet **HY SLOT** (pour le logement dans lequel la carte réseau Dante a été montée) pour accéder à la « Fenêtre HY SLOT » (p.316).

NOTE

Sur le CSD-R7, appuyez sur l'onglet HY SLOT2 pour accéder à l'écran HY SLOT2 (Emplacement 2 pour carte HY).

4 Appuyez sur la touche DANTE INPUT PATCH pour accéder à l'onglet d'entrée de la fenêtre contextuelle DANTE PATCH.

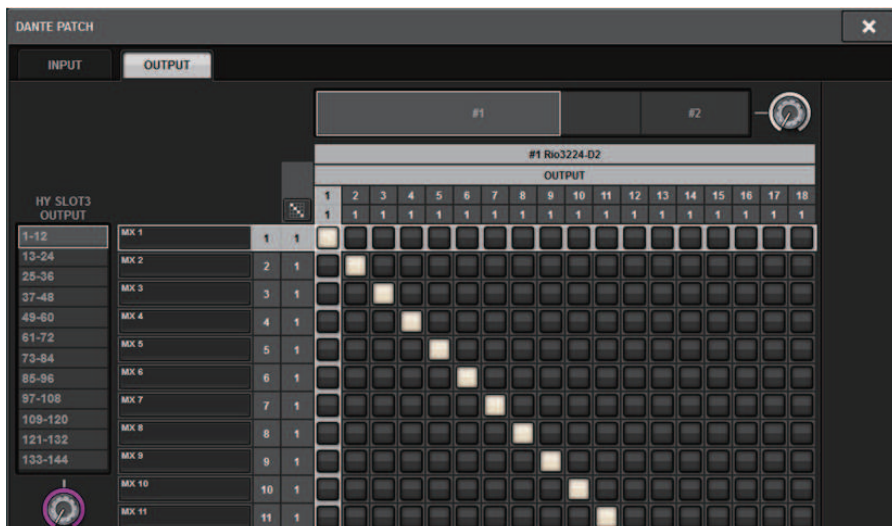


Spécifiez les assignations d'entrées depuis le rack d'E/S vers la carte HY compatible Dante.

NOTE

Les appareils non reconnus apparaissent sous la mention ETC.

5 Appuyez sur l'onglet OUTPUT pour accéder à l'onglet OUTPUT de la fenêtre contextuelle DANTE PATCH.



Spécifiez les assignations des sorties depuis la carte HY compatible Dante vers le rack d'E/S.

NOTE

- Les appareils non reconnus apparaissent sous la mention ETC.
- Si un modèle CL1/CL3/CL5/QL1/QL5/DSP-R10-HY3/CSD-R7-HY2 est monté, la grille est grisée et ne peut pas être modifiée.

6 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche x pour fermer la fenêtre contextuelle DANTE PATCH.

NOTE

Pour que les signaux provenant des racks d'E/S puissent entrer et sortir, la carte HY compatible Dante doit être assignée aux canaux d'entrée et de sortie.

Commande à distance d'un rack d'E/S

Vous pouvez commander un rack d'E/S qui accepte la commande à distance et se trouve relié au connecteur Dante. Les modèles pris en charge sont signalés par une icône de commande à distance. Il est possible de monter jusqu'à 24 unités par carte réseau Dante. En outre, jusqu'à 48 unités peuvent être commandées, ainsi qu'une limite maximale de 128 canaux par appareil.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **SYSTEM CONFIG** pour accéder à la fenêtre contextuelle **SYSTEM CONFIG**.

3 Appuyez sur l'onglet **HY SLOT** (pour le logement dans lequel la carte réseau Dante est montée).

L'« Fenêtre HY SLOT » (p.316) apparaît.

NOTE

Sur le CSD-R7, appuyez sur l'onglet HY SLOT2 pour accéder à l'écran HY SLOT2 (Emplacement 2 pour carte HY).

4 Appuyez sur la touche de sélection du rack d'E/S pour un rack d'E/S monté équipé **HA**.

L'« Écran DANTE I/O DEVICE [I/O] » (p.318) apparaît.

5 Contrôle à distance de la section de préampli micro (**HA**) du rack d'E/S.

Contrôlez à distance la section de préampli micro du rack d'E/S depuis la section Selected Channel, l'écran OVERVIEW ou l'écran SELECTED CHANNEL VIEW. Lorsque vous appuyez sur la touche [SEL] du panneau, l'indicateur de signal du port du rack d'E/S auquel le canal

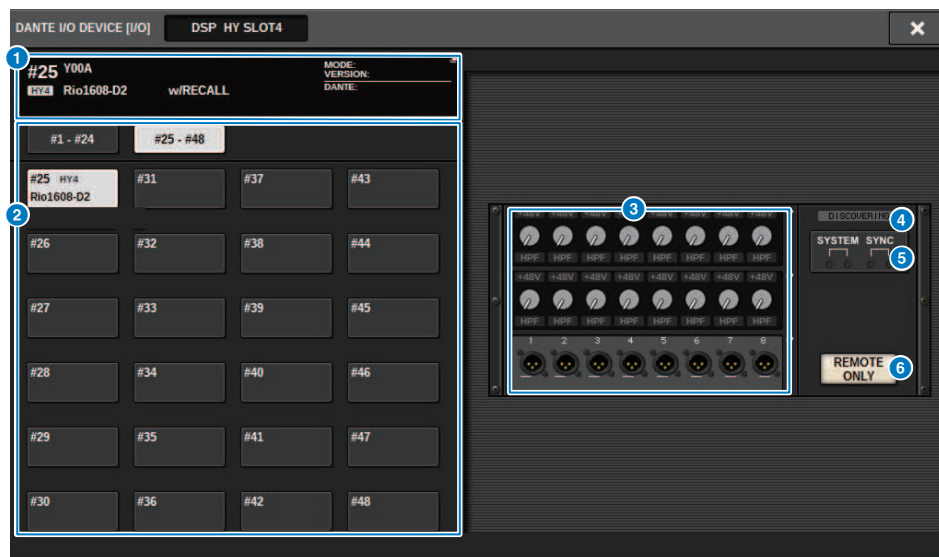
correspondant est assigné clignote. Les opérations peuvent également être effectuées depuis la fenêtre contextuelle I/O DEVICE qui apparaît lorsque vous appuyez sur la zone d'affichage de préampli micro du rack d'E/S.

- 6 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche x pour fermer la fenêtre contextuelle DANTE I/O DEVICE [I/O].**
- 7 Si nécessaire, effectuez des réglages sur les ports de sortie.**
- 8 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche x pour fermer la fenêtre contextuelle DANTE PATCH.**



Si cette touche est activée, les informations sauvegardées dans l'unité de la série RIVAGE PM s'appliqueront à l'appareil HA si un rappel de scène est exécuté alors qu'il est connecté au rack d'E/S concerné.

Écran DANTE I/O DEVICE [I/O]



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de rack d'E/S

Indique le numéro d'ID et le nom du modèle de rack d'E/S. Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle RACK MOUNT, dans laquelle vous pouvez sélectionner un rack d'E/S à monter.

2 Touches de sélection de l'affichage

Appuyez sur une touche pour afficher le rack d'E/S correspondant.

3 Indication de rack d'E/S

Lorsque vous appuyez sur la zone d'affichage des préamplis micro (HA), la fenêtre contextuelle I/O DEVICE apparaît. Si vous appuyez sur la zone des connecteurs de sortie, l'onglet OUTPUT de la fenêtre contextuelle DANTE PATCH apparaît.

4 Icône d'état de la commande

Cette icône indique l'état de commande de l'appareil.

- DISCOVERING** Recherche du périphérique à contrôler
- DECLINED** L'appareil à contrôler a été découvert, mais la connexion a été refusée
- CONNECTING** Tentative de connexion à l'appareil
- SYNCHRONIZING** Synchronisation avec l'appareil
- CONTROLLABLE** L'appareil peut être contrôlé

5 Voyants SYSTEM/SYNC

Ils indiquent des messages tels que des erreurs, des avertissements et des informations. Pour connaître le détail des messages, reportez-vous à « Messages ».

6 Touche REMOTE ONLY (Rio3224-D2 et Rio1608-D2 uniquement)

Si cette touche est activée, il n'est plus possible d'exécuter d'opérations HA depuis le panneau du rack d'E/S. Seuls les appareils pour lesquels le rappel est activé peuvent être activés ou désactivés.

Écran I/O DEVICE (Appareil d'E/S) : HA (Préampli micro)

Vous pouvez commander à distance le préampli micro de l'appareil d'E/S à l'aide de l'encodeur à l'écran ou du bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et tourner).



1 Touche +48V

Active et désactive l'alimentation fantôme de chaque canal.

2 Bouton GAIN

Indique le gain du préampli micro sur l'appareil d'E/S. Pour régler la valeur, appuyez sur le bouton afin de le sélectionner, puis utilisez les boutons multifonctions. L'indicateur de niveau situé directement à droite du bouton indique le niveau d'entrée du port correspondant.

NOTE

Dans le cas d'appareils dotés d'une plage de réglage plus large que celle de la série RIVAGE PM, certaines valeurs ne peuvent pas être définies à partir de cette série. De même, si la valeur définie sur les appareils connectés est en dehors de la plage de réglage de la série RIVAGE PM, elle apparaît en tant que valeur approximative ou valeur limite.

3 Touche GC

Active ou désactive la fonction Gain Compensation, qui maintient le signal à un niveau constant sur le réseau audio.

4 Bouton FREQUENCY (Fréquence)/Touche HPF (Filtre passe-haut)

Ces contrôleurs servent à activer/désactiver le filtre passe-haut intégré dans le préampli micro de l'appareil d'E/S et règlent sa fréquence de coupure. Si vous appuyez sur le bouton FREQUENCY pour le sélectionner, vous pouvez le régler à l'aide du bouton multifonctions correspondant.

NOTE

Dans le cas d'appareils dont la manière dont change la valeur de réglage diffère de la série RIVAGE PM, la fréquence de coupure est définie en tant que valeur approximative.

Écran I/O DEVICE : WIRELESS

Vous pouvez définir ici le nom du canal et le préampli micro. Vous ne pouvez pas régler cette option lorsque l'appareil est hors ligne. Lorsque l'appareil est en ligne, les réglages de l'appareil sont appliqués.



NOTE

Le contenu affiché et les canaux varient en fonction de l'appareil.

NOTE

Pour plus de détails sur le rapport entre le nombre de barres et la force réelle du signal RF, reportez-vous au mode d'emploi de chaque développeur.

NOTE

Pour plus de détails sur le rapport entre le nombre de barres et la durée de fonctionnement maximale, reportez-vous au mode d'emploi de chaque développeur.

Lorsque le port spécifié par la touche PORT ASSIGN est assigné à un canal, les appareils sans fil peuvent être contrôlés et leurs niveaux surveillés depuis le canal d'entrée.



NOTE

- Si l'appareil cible est démonté, les paramètres de la console reviennent à leur valeur par défaut. Si un nouvel appareil est monté et assigné, ses paramètres sont appliqués à la console.
- Les différentes affectations de ports d'un rack sont désactivées que si l'état du rack est NO ASSIGN (Aucune affectation).
- En ce qui concerne la commande de l'appareil de chaque développeur, les paramètres de commande ne sont pas stockés dans des scènes et sont enregistrés dans des fichiers de la console.
- Pour les appareils qui peuvent régler à la fois Dante Input Patch (Assignation d'entrée Dante) et Port Assign, si un paramètre Dante Input Patch a déjà été réglé, le réglage Port Assign est ignoré.
- Les appareils Shure peuvent uniquement être contrôlés depuis le logement HY portant le numéro le plus bas dans lequel la carte réseau Dante est insérée.

BUS SETUP (Réglages de base des bus MIX et MATRIX)

Cette section vous explique comment éditer les réglages de base des bus MIX et MATRIX, tels que le basculement entre les réglages stéréo et mono ou la modification du type de bus. Les réglages que vous effectuez dans le cadre de la procédure suivante sont sauvegardés en tant que partie de scène.

1 Appuyez sur la touche SETUP afin d'accéder à l'écran SETUP.



2 Appuyez sur la touche BUS SETUP pour afficher la fenêtre BUS SETUP.

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.



3 Appuyez sur l'onglet BUS SETUP.

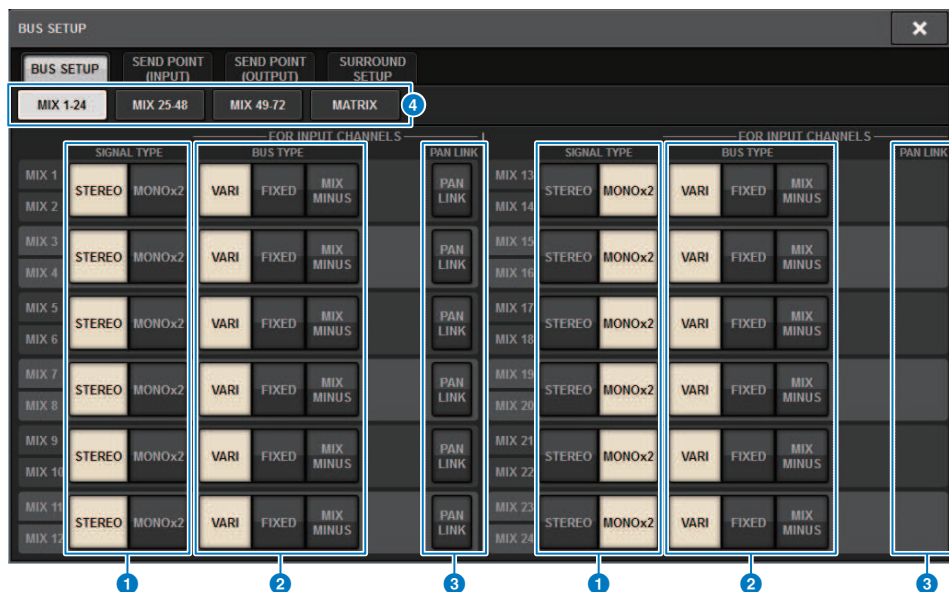
La « Page BUS SETUP (Configuration de bus) » (p.324) s'ouvre.

4 Utilisez les onglets pour afficher les bus dont vous voulez modifier les réglages.

5 Utilisez les touches de commutation SIGNAL TYPE pour spécifier si les bus doivent fonctionner en mode STEREO (les principaux paramètres seront liés pour deux bus adjacents portant des numéros pair/impair) ou en mode MONOx2 (comme deux canaux monoraux).

6 Utilisez les touches de sélection BUS TYPE pour sélectionner le type de bus.

Page BUS SETUP (Configuration de bus)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches de commutation SIGNAL TYPE (Type de signal)

Permettent de sélectionner les modalités de traitement des signaux pour chaque paire de bus adjacents. Vous pouvez sélectionner STEREO (signal stéréo) ou MONOx2 (signal mono x 2).

2 Touches de sélection BUS TYPE (Type de bus)

Permettent de sélectionner le type de bus pour chaque paire de bus adjacents. Vous pouvez sélectionner VARI (niveau d'envoi variable), FIXED (niveau d'envoi fixe) ou « Mix minus » (p.328).

3 Touche PAN LINK (Liaison de panoramique)

Cette touche apparaît uniquement si le paramètre SIGNAL TYPE est réglé sur STEREO et le type de bus défini sur VARI. Si cette touche est activée, les signaux acheminés depuis les canaux correspondants seront liés au réglage de balayage panoramique TO STEREO (Vers stéréo).

4 Onglets

Basculent entre les bus MIX1-24, MIX25-48, MIX49-72 et MATRIX.

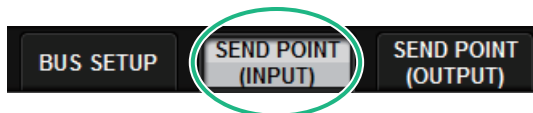
SEND POINT (Point d'envoi) (INPUT) (Spécification du point d'envoi de chaque canal d'entrée)

1 Appuyez sur la touche SETUP afin d'accéder à l'écran SETUP.



2 Appuyez sur la touche BUS SETUP pour afficher la fenêtre BUS SETUP.

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.

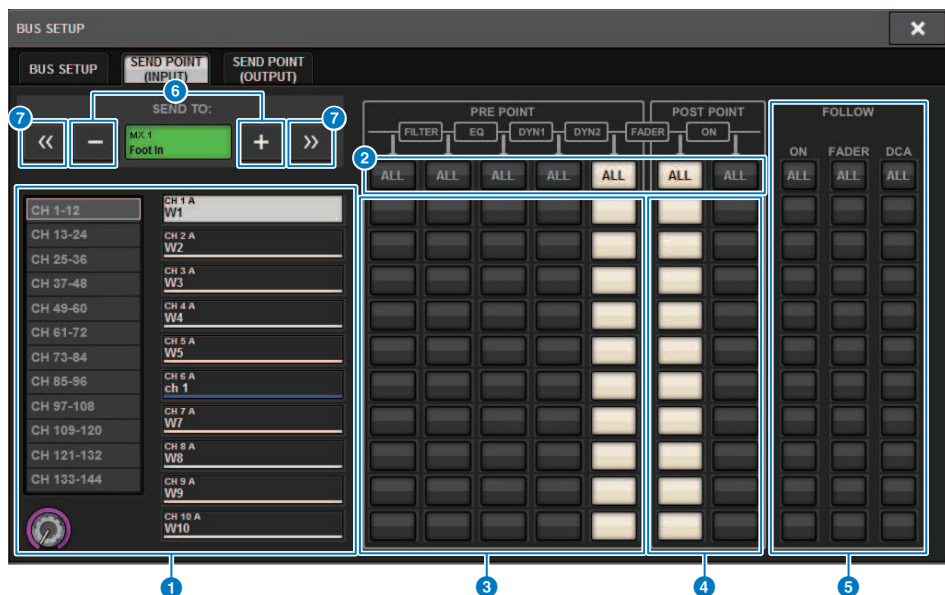


3 Appuyez sur l'onglet SEND POINT (INPUT).

La « Page SEND POINT (Point d'envoi) » (p.326) s'ouvre.

4 Utilisez les touches de sélection de point d'envoi pour définir le point d'envoi.

Page SEND POINT (Point d'envoi)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Liste de sélection des canaux

Permet de sélectionner un canal.

2 Touche ALL (Tous)

Appuyez sur cette touche pour appliquer le point d'envoi sélectionné vers tous les canaux simultanément. Si le point d'envoi n'est pas sélectionné pour certains canaux dans la colonne, la mention « ... » apparaîtra.

3 Touches de sélection de point d'envoi PRE

Permettent de sélectionner le point d'envoi de chaque canal pour lequel PRE est activé. Ces touches correspondent aux paramètres suivants.

Touche	Point d'envoi
PRE FILTER	Directement avant le filtre
PRE EQ	Directement avant l'EQ
PRE DYN1	Directement avant DYNAMICS1
PRE DYN2	Directement avant DYNAMICS2
PRE FADER	Directement avant le fader

4 Touches de sélection de point d'envoi POST

Permettent de sélectionner le point d'envoi des différents canaux pour lesquels PRE est désactivé (POST). Ces touches correspondent aux paramètres suivants.

Touches	Point d'envoi
POST FADER	Directement après le fader

Touches	Point d'envoi
POST ON	Directement après la touche [ON]

5 Touches de réglage FOLLOW (Suivre)

Permettent de sélectionner, pour chaque canal, si le signal envoyé vers le bus MIX/MATRIX doit suivre les réglages ON/FADER/DCA, indépendamment du point d'envoi. Ces touches correspondent aux paramètres suivants.

Touches	Setting (Réglage)
ON (Activé)	FOLLOW ON
FADER	FOLLOW FADER
DCA	FOLLOW DCA

6 Touches [+]/[-] de la section SEND TO

Permettent de sélectionner le canal des bus MIX/MATRIX de destination du signal pour un seul canal à la fois.

7 Touches [<<]/[>>] de la section SEND TO

Permettent de sélectionner le canal des bus MIX/MATRIX de destination du signal de 12 canaux à la fois.

Mix minus

Cette fonction retire uniquement le signal d'un canal spécifique du signal envoyé au bus MIX/MATRIX. Elle permet d'envoyer rapidement à un artiste ou un annonceur un signal de contrôle qui ne retranche que la voix de cette personne. Vous pouvez effectuer les réglages mix minus à l'avance, puis spécifier au canal OWNER d'associer le micro d'un annonceur (canal d'entrée) à la position de celui-ci avec son contrôle (bus mix minus).

1 Appuyez sur la touche **SETUP** afin d'accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **BUS SETUP**.

La « Fenêtre contextuelle BUS SETUP (Configuration de bus) » (p.330) apparaît.

3 Appuyez sur l'onglet **BUS SETUP**.

4 Appuyez sur la touche **MIX MINUS**.

NOTE

- Le niveau d'envoi du signal transmis depuis le canal OWNER sélectionné est abaissé jusqu'à $-\infty$ dB.
- Le niveau d'envoi de tous les signaux transmis depuis les canaux d'entrée autres que le canal sélectionné est réglé sur le niveau nominal (0 dB).
- L'envoi vers le bus d'envoi ou de destination est également activé et le point d'envoi bascule sur POST.
- Pour un canal d'entrée stéréo, le niveau d'envoi des deux signaux transmis depuis les deux canaux est abaissé à $-\infty$ dB.

5 Appuyez sur la touche **MIX MINUS OWNER**.

La « Fenêtre contextuelle MIX MINUS OWNER (Propriétaire mix minus) » (p.331) apparaît.

6 Sélectionnez le canal **OWNER**.

NOTE

Même sur l'écran OWNER, vous pouvez maintenir la touche [SHIFT] enfoncée tout en utilisant la touche OWNER N-1 pour effectuer une sélection.

7 Appuyez sur la touche OK.

L'envoi transmis depuis le canal OWNER sélectionné est désactivé.

Fenêtre contextuelle BUS SETUP (Configuration de bus)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches de sélection BUS TYPE (Type de bus)

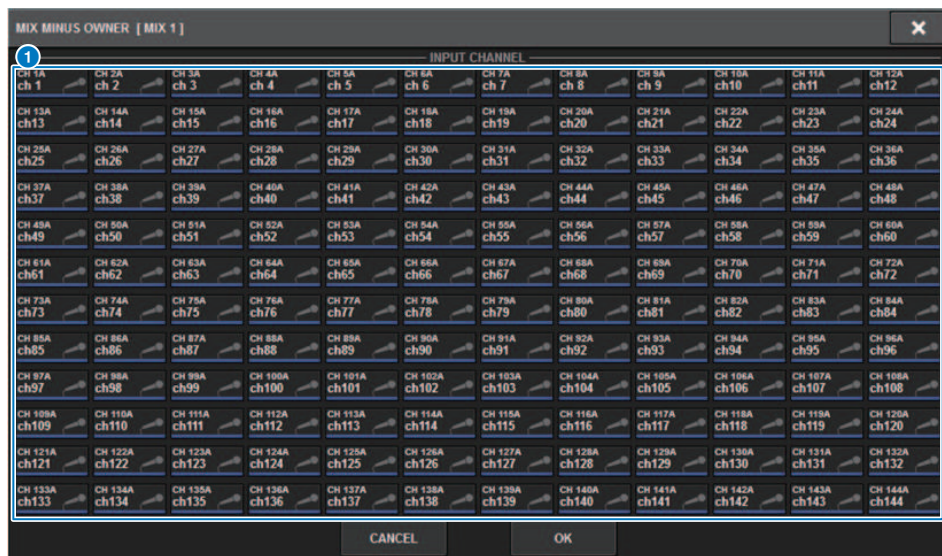
Permettent de sélectionner le type de bus pour chaque paire de bus adjacents. Vous pouvez sélectionner VARI (niveau d'envoi variable), FIXED (niveau d'envoi fixe) ou MIX MINUS.

2 Touche OWNER N-1

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle MIX MINUS OWNER, qui permet de sélectionner le canal OWNER pour le réglage mix minus.

Fenêtre contextuelle MIX MINUS OWNER (Propriétaire mix minus)

Cet écran comporte les éléments suivants :



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de sélection de canal

Ces touches sélectionnent le canal OWNER (le canal d'entrée qui utilise mix minus).

Indications SEND pour un bus mix minus

Écran OVERVIEW

Champ SEND

Après avoir spécifié le bus mix minus.



En appuyant sur la touche [SHIFT], vous pouvez spécifier le canal OWNER. Une fois ce réglage effectué, il apparaît en rouge. Il s'agira du bouton SEND ON/OFF.



Une fois ce réglage effectué, il apparaît en rouge.



Pour les canaux autres que le canal OWNER, vous pouvez spécifier le canal OWNER en appuyant sur la touche [SHIFT].



Écran SELECTED CHANNEL VIEW

Champ MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)

L'envoi à un bus mix minus est bleu

Cependant, l'envoi depuis le canal OWNER est rouge



SURROUND SETUP (spécification en mode surround)

Si vous spécifiez le mode surround sur l'écran BUS SETUP, vous pourrez utiliser les fonctions de panoramique et d'écoute surround en 5.1. En utilisant deux bus surround, la production IS surround devient simple. Cela crée un environnement de contrôle très souple autorisant des sous-mixages et l'utilisation de sources de contrôle externes. Les bus MIX 1-12 et les bus MATRIX 1-4 sont réservés aux deux bus surround et au bus de sous-mixage.

1 Appuyez sur la touche SETUP afin d'accéder à l'écran SETUP.



2 Appuyez sur la touche BUS SETUP pour afficher la fenêtre BUS SETUP.



Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.

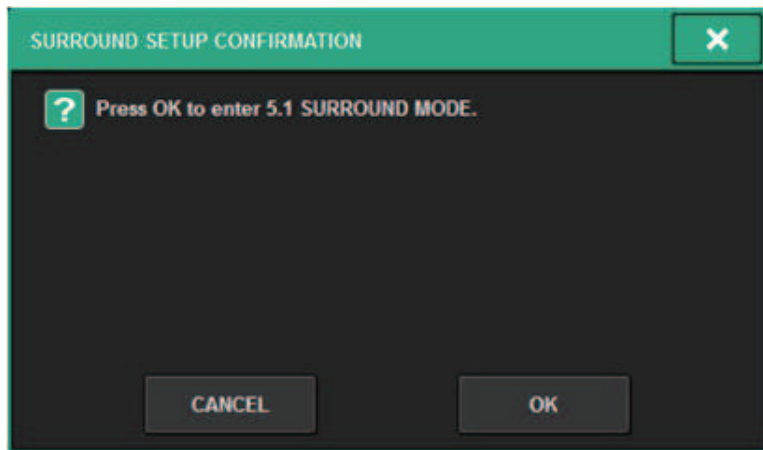
3 Appuyez sur l'onglet SURROUND SETUP.

L'« Écran SURROUND SETUP (Configuration Surround) » (p.335) apparaît.

4 Appuyez sur la touche de changement de mode SURROUND.

5 À l'aide des touches d'affectation de sortie surround, choisissez le canal de sortie surround auquel chaque canal MIX est affecté.

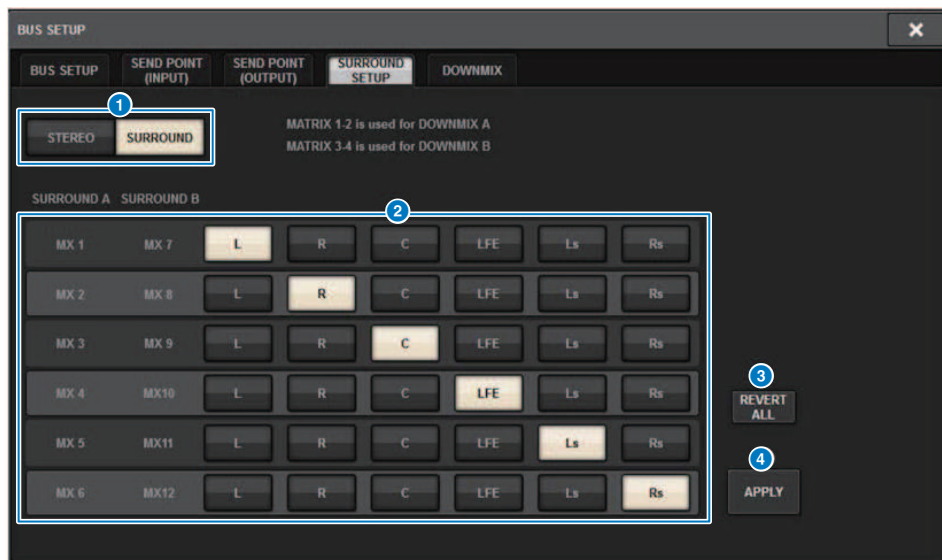
6 Appuyez sur la touche APPLY.



Une fenêtre apparaît pour vous demander de confirmer le changement.

7 Appuyez sur la touche OK.

Écran SURROUND SETUP (Configuration Surround)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de changement de mode**
Ces touches permettent de changer le réglage du bus et de passer du mode stéréo au mode surround ou de revenir au mode stéréo depuis le mode surround. Les réglages de mode peuvent être rappelés en tant que scène.
- 2 Touches d'affectation des sorties surround**
En mode surround, ces touches affectent les bus MIX (MIX 1-6/MIX7-12) aux bus surround.
- 3 Touche REVERT ALL (Restaurer tout)**
Cette touche ramène les changements inappliqués des boutons d'affectation de sortie surround à leur état précédent.
- 4 Touche APPLY (Appliquer)**
Cette touche permet d'appliquer les réglages des touches de changement de mode et des touches d'affectation de sortie surround.

Écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) (SURROUND)

Lorsque le bus de l'écran BUS SETUP est réglé sur le mode surround, l'écran SELECTED CHANNEL VIEW s'affiche comme suit.



1 Graphique de surround

Les touches contextuelles MIX des envois des bus MIX 1–12 indiquent le positionnement surround. Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran SURROUND PAN 1CH s'affiche.

Ecran OVERVIEW (Aperçu général) (SURROUND)



Lorsque le bus de l'écran BUS SETUP est réglé sur le mode surround, l'écran OVERVIEW s'affiche comme suit.

1 Graphique de surround

Ce graphique montre les positions de surround. Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran SURROUND PAN 1CH s'affiche.

2 Touche de sélection de fader L/R↔F/R

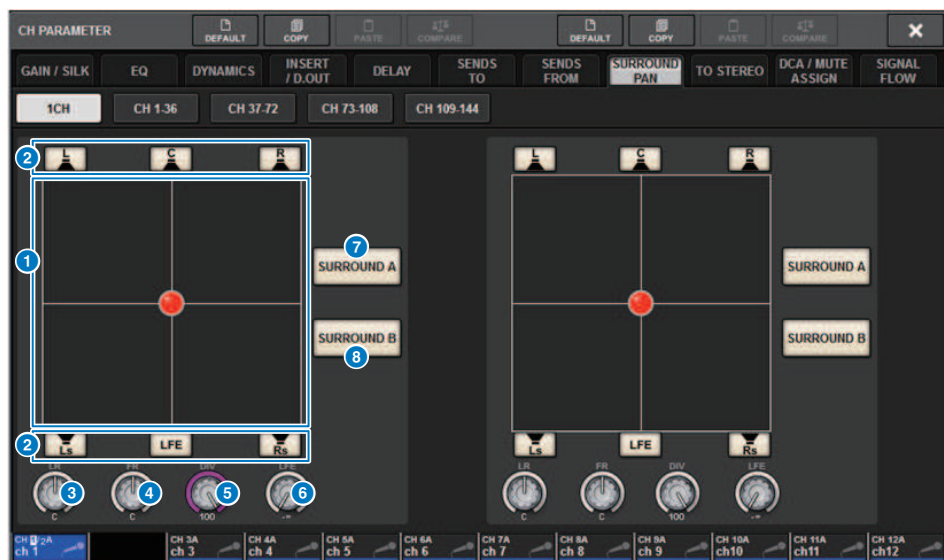
Cette touche à bascule fait passer l'objet concerné d'un réglage à un autre. (La touche [MAJ] a le même effet.) Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour utiliser cette fonction.

3 Bouton LFE

Ce bouton règle le niveau du canal LFE (Low Frequency Effects ou Effets basse fréquence). Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour utiliser cette fonction.

Écran SURROUND PAN 1CH

Lorsque le bus de l'écran BUS SETUP est réglé sur le mode surround, l'écran SURROUND PAN 1CH s'affiche comme suit. (Cet exemple montre une PAIRE)



1 Graphique de surround

Ce graphique montre les positions de surround.

2 Touches d'affectation de chacun des bus

Par défaut, toutes ces touches sont activées. Désactivez les bus qui n'émettent aucun signal audio.

3 Bouton L/R

Spécifie le positionnement gauche/droite dans l'espace surround. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour utiliser cette fonction.

4 Bouton F/R

Spécifie le positionnement avant/arrière dans l'espace surround. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour utiliser cette fonction.

5 Bouton DIV

Spécifie la proportion du signal avant central envoyé aux canaux de gauche, de droite et du centre. Si la valeur est 0, le signal avant central n'est transmis qu'aux canaux gauche et droit. Si la valeur est 50, le signal est transmis de façon égale au canal de gauche, de droite et du centre. Si la valeur est 100, le signal est envoyé uniquement au canal central. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour utiliser cette fonction.

6 Bouton LFE

Ce bouton règle le niveau du canal LFE (Low Frequency Effects ou Effets basse fréquence). Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour utiliser cette fonction.

7 Touche SURROUND A

Indique si le signal est envoyé au bus surround A.

8 Touche SURROUND B

Indique si le signal est envoyé au bus surround B.

Écran SURROUND PAN CH1-36/ CH37-72/ CH73-108/ CH109-144

Lorsque le bus de l'écran BUS SETUP est réglé sur le mode surround, l'écran s'affiche comme suit.



Écran DOWNMIX

Si le mode Surround est spécifié sur l'écran BUS SETUP, la page DOWNMIX vous permet de spécifier individuellement les coefficients de sous-mixage des bus surround A/B et de la source d'écoute Surround. Les bus MATRIX 1-4 servent au sous-mixage (fixe).



1 Touches L/R

Spécifient la destination de sortie.

2 Boutons de réglage du coefficient

Spécifient les coefficients de sous-mixage. L'écrêtage Σ est fourni.

3 Touches APPLY TO MONITOR

Copient les réglages dans les paramètres de sous-mixage du contrôle surround.

Écran SURROUND MONITOR

Si le mode Surround est spécifié dans BUS SETUP, vous pouvez régler les paramètres SURROUND MONITOR et SURROUND CUE dans l'onglet SURROUND MONITOR qui apparaît sur l'écran MONITOR.



1 Touche contextuelle SURROUND MONITOR

Accède à la fenêtre contextuelle SURROUND MONITOR SETTINGS (Réglages du contrôle surround), dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages détaillés de la source d'écoute Surround.

2 Champ DIMMER (Variateur)

Vous permet d'effectuer les réglages relatifs à la fonction Dimmer, qui atténue temporairement les signaux de la source d'écoute Surround.

• Bouton DIMMER LEVEL (Niveau du variateur)

Règle le degré d'atténuation des signaux de la source d'écoute Surround lorsque le variateur est activé.

• Touche ON de la section DIMMER

Activez cette touche pour lancer la fonction de variateur et atténuer le signal de la source d'écoute Surround.

3 Touche PHONES LEVEL LINK (Liaison du niveau de casque)

Lorsque cette fonction est activée, le bouton MONITOR FADER LEVEL (Niveau du fader de contrôle) règle le niveau des signaux envoyés vers la prise de sortie PHONES B.

4 Touches SOURCE SELECT MONITOR (Contrôle de la sélection de la source)

Sélectionne la source d'écoute Surround. Vous pouvez sélectionner non seulement les bus surround A/B, mais aussi le sous-mixage A/B et l'entrée externe (5.1 et stéréo).

5 Touches DOWNMIX (sous-mixage)

Pour sous-mixer le système d'écoute surround, sélectionnez stéréo ou mono.

6 Touches d'affectation de chacun des bus

Vous pouvez assourdir les bus spécifiques de la source d'écoute Surround.

7 Bouton MONITOR FADER LEVEL (Niveau du fader de contrôle)

Permet de régler le niveau du curseur de la source d'écoute Surround.

8 Touche MONITOR OUTPUT (Sortie de contrôle)

Active ou désactive la sortie de la source d'écoute Surround.

9 Champ de l'indicateur de niveau

Affiche le niveau de sortie de chaque canal de la source d'écoute Surround. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle SURROUND MONITOR SETTINGS.

10 Touche contextuelle SURROUND CUE (Cue surround)

Accède à la fenêtre contextuelle SURROUND CUE SETTINGS, dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages détaillés du cue surround.

11 Touches CUE MODE (Mode cue)

Permettent de spécifier le mode de fonctionnement lorsque plusieurs touches [CUE] sont activées.

- Mode MIX CUE.....Tous les canaux sélectionnés sont soumis au contrôle de cue.
- Mode LAST CUE.....Seul le canal sélectionné le plus récemment est soumis au contrôle de cue.

12 Champ de l'indicateur de niveau

Affiche le niveau de sortie de chaque canal de cue surround. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle SURROUND CUE SETTINGS.

13 Touche CLEAR CUE (Effacer sélection de cue)

Annule toutes les sélections de cue surround en même temps. Si le réglage CUE MODE est spécifié sur MIX CUE, tous les canaux sélectionnés seront effacés.

Fenêtre contextuelle SURROUND MONITOR SETTINGS



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches SOURCE SELECT MONITOR (Contrôle de la sélection de la source)**
Sélectionnez la source qui sera envoyée au bus MONITOR.
- 2 Touche CUE INTERRUPT (Interruption de cue)**
Appuyez sur cette touche pour interrompre le signal de la source d'écoute surround à l'aide du signal de cue surround. Si cette touche et le cue surround sont activés, le signal de cue surround sera envoyé vers la sortie de la source d'écoute Surround.
- 3 Touches DOWNMIX (sous-mixage)**
Pour sous-mixer le système d'écoute surround, sélectionnez stéréo ou mono.
- 4 Champ de l'indicateur de niveau**
Affiche le niveau de sortie de chaque canal de la source d'écoute Surround.
- 5 Touche MONITOR OUTPUT (Sortie de contrôle)**
Active ou désactive la sortie de la source d'écoute Surround.
- 6 Bouton MONITOR DELAY (Retard de contrôle)**
Indique le temps de retard actuellement spécifié. La valeur en millisecondes s'affiche au-dessus du bouton, tandis que la valeur du temps de retard, exprimée dans les unités et le type d'échelle actuellement sélectionnés, apparaît sous le bouton. Cependant, si vous avez sélectionné ms en tant qu'échelle, la valeur du temps de retard n'apparaîtra pas au-dessus du bouton.

7 Bouton DIMMER ON CUE

Règle le degré d'atténuation du signal de la source d'écoute Surround lorsque le cue surround est activé.

- **Voyants DIMMER ON CUE (Variateur de cue activé)**

Lorsque le cue surround est activé, CUE A et/ou CUE B s'allument.

8 Bouton DIMMER ON TALKBACK LEVEL (Niveau de variateur d'intercom)

Règle le degré d'atténuation du signal de contrôle lorsque la fonction d'intercom est activée.

- ***Voyant DIMMER ON TALKBACK (Variateur d'intercom activé)**

Indique l'état d'activation/désactivation de la fonction de variateur de l'intercom.

9 Bouton DIMMER LEVEL (Niveau du variateur)

Règle le degré d'atténuation des signaux de la source d'écoute Surround lorsque le variateur est activé.

10 Touches SPEAKER MUTE (Assourdissement des haut-parleurs)

Ces touches assourdissent individuellement les haut-parleurs de contrôle surround. La touche SOLO active la fonction de solo pour les haut-parleurs de contrôle. Elle assourdit les enceintes autres que celle pour laquelle elle est activée.

11 Bouton MONITOR FADER LEVEL (Niveau du fader de contrôle)

Permet de régler le niveau du curseur de la source d'écoute Surround.

12 Touche INSERT ON (Activation de l'insertion)

Active ou désactive l'insertion de plug-in.

13 Touche INSERT (Insertion)

Appuyez sur cette touche pour afficher une fenêtre dans laquelle insérer des plug-ins dans le signal de la source d'écoute Surround. Un seul plug-in peut être inséré dans chaque bus.

14 Touches contextuelles OUTPUT PATCH (Assignation de sortie)

Indiquent le logement ou le port qui représente la destination de sortie de la source d'écoute Surround de chaque canal. Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH [SURROUND MONITOR].

15 Touche contextuelle SURROUND METER OUTPUT PATCH (Assignation de sortie de l'indicateur de niveau de surround)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH [SURROUND MONITOR].

Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (Sélection de la source de contrôle) (SURROUND)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches MONITOR SOURCE DEFINE (Définition de la source de contrôle)

Chaque touche indique le nom de la source d'écoute Surround qui lui est affectée. Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT, dans laquelle vous pouvez affecter des sources d'écoute Surround à chaque touche DEFINE.

Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (Sélection de la source de contrôle) (SURROUND)



Cet écran comporte les éléments suivants :

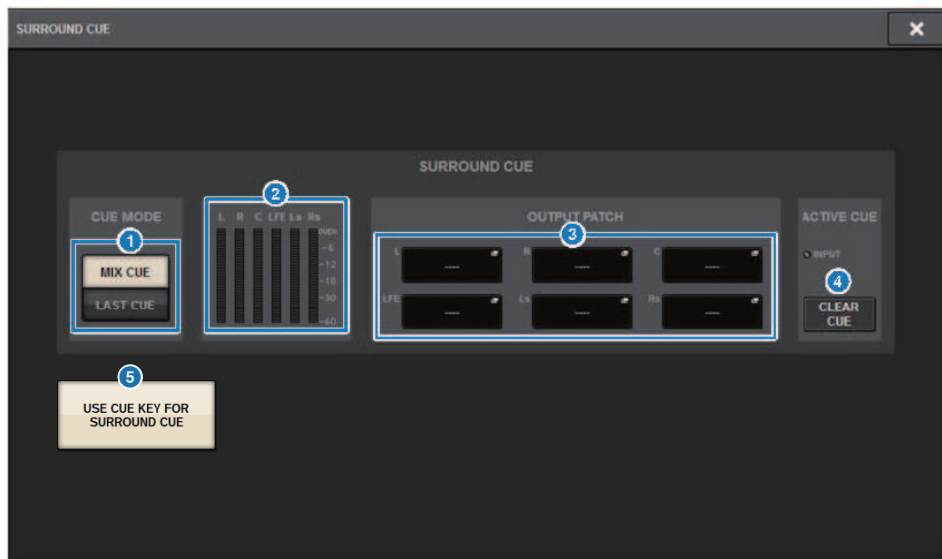
1 Touches NAME (Nom)

Vous pouvez saisir le nom de la source externe affectée à chaque touche. Si vous appuyez sur une touche, un écran avec clavier apparaît. Vous pouvez y modifier le nom.

2 Touches contextuelles SOURCE

Ces touches permettent de choisir la source d'écoute Surround. Lorsque vous appuyez sur une de ces touches, la fenêtre contextuelle INPUT PATCH s'ouvre, qui vous permet de sélectionner les prises d'entrée, les logements et les canaux.

Fenêtre SURROUND CUE SETTING



Vous pouvez assigner le cue surround (dans lequel l'environnement de contrôle Surround est soumis au cue au canal d'entrée) à la touche [Fn]. L'utilisation de la fonction USE CUE KEY FOR SURROUND CUE vous permet également d'utiliser la touche [CUE].

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches CUE MODE

Permettent de spécifier le mode de fonctionnement lorsque plusieurs touches [CUE] sont activées.

- Mode MIX CUE.....Cue surround de tous les canaux sélectionnés
- Mode LAST CUE.....Cue surround du canal sélectionné en dernier uniquement

2 Champ de l'indicateur de niveau

Affiche le niveau de sortie de chaque canal de cue surround.

3 Touches OUTPUT PATCH

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH [SURROUND CUE], dans laquelle vous pouvez sélectionner les ports de sortie à assigner aux sorties cue surround.

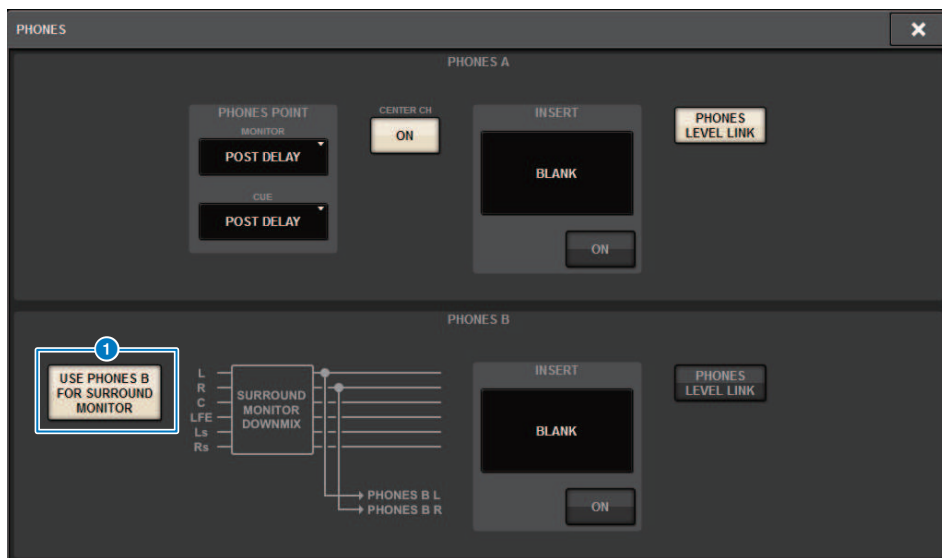
4 Touche CLEAR CUE (Effacer sélection de cue)

Annule toutes les sélections de cue surround en même temps. Si le réglage CUE MODE est spécifié sur MIX CUE, tous les canaux sélectionnés seront effacés.

5 Touche USE CUE KEY FOR SURROUND CUE (CS-R5 uniquement)

L'activation de cette touche permet d'activer/de désactiver la fonction SURROUND CUE à l'aide de la touche [CUE].

Fenêtre contextuelle PHONES (Casque)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 **Touche USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR**

En mode surround, la touche USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR s'affiche. Si vous l'activez, un graphique du schéma fonctionnel apparaît et PHONE B est utilisé pour l'écoute surround.

À propos de « Silk »

Silk s'appuie sur la « technologie VCM » propriétaire de Yamaha, qui traite le signal numérique pour reproduire fidèlement ce son « lisse comme la soie » caractéristique de nombreux appareils audio analogiques haut de gamme développés, fabriqués et vendus par Rupert Neve Designs.

Sur la base de la compression naturelle et de la saturation des transformateurs audio, un sujet que Rupert Neve affectionne particulièrement, l'utilisateur peut choisir entre deux caractéristiques, « Blue » (Bleu) ou « Red » (Rouge), afin d'utiliser un bouton de « Texture » à variation continue pour exercer un contrôle efficace sur la tonalité et les harmoniques d'accompagnement. Silk génère les effets ci-après décrits.

- Outre l'ajout de puissance et de brillance au son, celui-ci retrouve sa caractéristique aérienne qui tend à se perdre au mixage.
- Le son de la console analogique acquiert grâce et solidité.
- Le souffle et le pianissimo subtile s'expriment d'une manière plus réaliste.
- L'égaliseur de canal et la réverbération gagnent en efficacité.
- Lorsque ces effets sont appliqués à quelques canaux importants, les parties concernées se démarquent du reste du mixage par leurs accents distinctifs.
- Lorsque le traitement est appliqué à l'ensemble des canaux, le mixage acquiert de la profondeur et révèle son caractère tridimensionnel.
 - Rouge : brillant et dynamique
 - Bleu : riche et puissant

À propos du concept de « préampli micro hybride »

Ce préampli micro révolutionnaire utilise le traitement du signal numérique pour modéliser et combiner le nec plus ultra des préamplis micro analogiques, représentant le summum de la philosophie du « son naturel » de Yamaha, avec le traitement « Silk » de Rupert Neve Designs, qui permet de contrôler librement la profondeur, l'espace et l'aération du son. Dans la série RIVAGE PM, il est fourni en standard sur la carte RY16-ML-SILK et sur l'ensemble des canaux OMNI INPUT situés sur le panneau arrière de la surface de contrôle.

3 GAIN COMPENSATION (Compensation de gain activée)

Active ou désactive la compensation de gain sur le canal concerné. Si cette fonction est activée, le niveau du signal de sortie émis depuis le rack d'E/S vers le réseau audio reste constant même en cas d'ajustement du gain analogique de préampli micro.

À propos de la compensation de gain

Le gain analogique de préampli micro du rack d'E/S peut être commandé via le bouton de gain de la surface de contrôle. Mais cette opération modifie aussi habituellement le niveau d'entrée du moteur DSP ou de l'appareil enregistreur avec lequel celui-ci partage l'entrée.

Cependant, si la compensation de gain sert à fixer le gain du rack d'E/S, le niveau de signal émis vers le réseau audio demeure constant. En d'autres termes, le fait d'accroître ou d'abaisser le gain analogique provoque l'augmentation ou la diminution du gain de compensation sur le rack d'E/S. Le niveau d'entrée de mixage étant commandé à l'aide du gain numérique sur le moteur DSP, il devient possible d'obtenir un niveau d'entrée optimal pour diverses voies d'acheminement utilisées à des fins différentes. En revanche, si vous désactivez à nouveau la compensation de gain, le gain analogique et le gain de compensation seront restaurés sur leur réglage antérieur à l'activation de la fonction, de sorte que le niveau de signal émis vers le réseau audio demeurera inchangé.

De cette façon, vous pouvez régler le gain analogique pour obtenir un rapport signal/bruit optimal et utiliser le gain numérique afin d'ajuster le niveau d'entrée de manière indépendante.

4 Ø

Inverse la phase du signal d'entrée.

5 M/S DECODE (Décodage M/S)

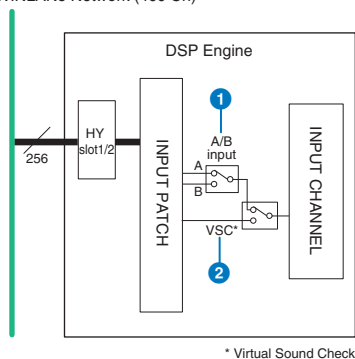
Comporte un décodeur M/S intégré.

Le décodeur M/S est fourni pour les canaux impair/pair adjacents.

Section du moteur de mixage des canaux d'entrée

Cette section décrit la section du moteur de mixage pour les canaux d'entrée.

TWINLANe Network (400 Ch)



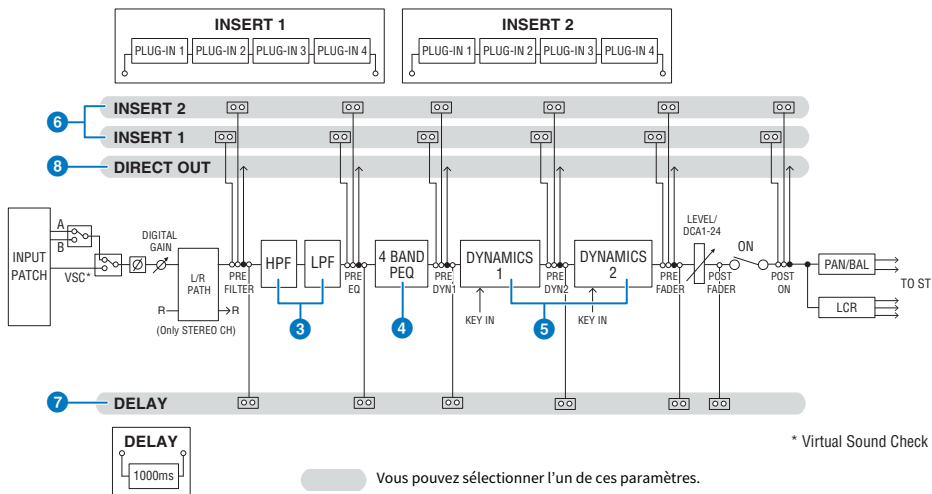
1 Entrée A/B

Bascule les sources A et B qui sont assignées au canal d'entrée. Cette entrée peut servir à différentes fins, comme suit :

- Assignment préalable d'un circuit de sauvegarde pour une sélection rapide en cas de situation d'urgence.
- Basculement rapide entre les sources d'entrée en fonction de la performance ou de la scène sélectionnée.

2 Virtual Sound Check

Active toutes les entrées (E/S) sur scène ainsi que la reproduction de l'appareil DAW en une seule opération.



3 Filtre

- **HPF (Filtre passe-haut)**

La pente du filtre passe-haut peut être spécifiée sur -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct ou -24 dB/oct.

- **LPF (Filtre passe-bas)**

La pente du filtre passe-bas peut être spécifiée sur -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

4 EQ

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à quatre bandes.

- **4 BAND PEQ (PEQ à 4 bandes)**

Les types d'égalisation sélectionnables sont comme suit : PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY. Il est possible de sauvegarder deux jeux de paramètres d'égaliseur (A et B) et de s'en servir comme d'une source pratique de données comparatives. Le paramètre FREQUENCY de chaque bande est normalement réglé en pas de 1/12e d'octave, mais il peut être spécifié sur une valeur de pas de 1/24e d'octave pour un ajustement plus précis. Les réglages des deux bandes de fréquences LOW et HIGH peuvent être respectivement basculés sur L SHELFL (Shelving des graves) et H SHELFL (Shelving des aigus).

Les types d'égaliseur disponibles sont comme suit :

PRECISE (Précis)	Cet égaliseur vise la haute précision et la contrôlabilité ultime. Il autorise un réglage extrêmement précis du point cible et satisfait avec une grande flexibilité aux différentes exigences de la production de son. Les filtres de type Low/High Shelving disposent d'un paramètre « Q », qui permet d'ajuster les caractéristiques de la transition du signal.
AGGRESSIVE (Dynamique)	Cet égaliseur est éminemment musical et efficace. Il autorise l'ajout d'un puissant avantage créatif et constitue un outil performant pour l'expression artistique.
SMOOTH (Lisse)	Cet égaliseur se concentre sur la qualité de douceur du son. Il contribue à rendre le son plus naturel sans changer l'atmosphère du son d'origine.
LEGACY (Patrimonial)	Il s'agit d'un égaliseur standard qui a servi à équiper plusieurs anciennes consoles de mixage numériques de Yamaha, telles que les modèles PM1D et PM5D.

5 DYNAMICS

Le moteur de mixage est doté de deux modules de processeurs de dynamiques : Dynamics 1 (Dynamiques 1) et Dynamics 2 (Dynamiques 2). Il est possible d'affecter à chaque module l'un des six types de fonctions disponibles, telles que GATE ou COMP. Deux types de compresseurs vous sont proposés : LEGACY COMP et COMP 260. La sauvegarde de deux jeux de réglages de paramètres de dynamiques (A et B) permet d'obtenir une source pratique de données comparatives.

Les types de dynamiques disponibles comprennent notamment :

LEGACY COMP	Il s'agit d'un compresseur standard qui a servi à équiper plusieurs anciennes consoles de mixage numériques de Yamaha, telles que les modèles PM1D et PM5D.
COMP 260	Ce compresseur analogique a été développé à l'aide de la technologie VCM (Virtual Circuitry Modeling, Modélisation de circuits virtuels) brevetée de Yamaha. Il simule les caractéristiques des compresseurs et limiteurs du milieu des années 1970, communément utilisés de nos jours pour rehausser le son live. Il modélise fidèlement le circuit VCA (Voltage-Controlled Amplifier, Amplificateur contrôlé en tension) et le circuit de détection de la valeur efficace RMS (Root Mean Square, Moyenne quadratique). Sa courbe de compression (Knee) peut être réglée sur Hard (Fort), Medium (Moyen) ou Soft (Atténué). Bien qu'il soit aussi possible de régler les temps d'attaque et de relâchement, les réglages prédéfinis reproduisent la réponse fixe de l'unité d'origine en cours de modélisation. Conçus sous la supervision d'ingénieurs de haut niveau, ses effets de paramètres ont été optimisés pour la sonorisation en live.
GATE	Ce type de dynamiques réduit la sortie d'une valeur fixe (RANGE) (Plage) en cas d'entrée de signal inférieur à celui de THRESHOLD (Seuil).
DE-ESSER	Ce type de dynamiques ne détecte que les sifflements et les consonnes émises sur les hautes fréquences de la voix et comprime sa bande passante en conséquence.
EXPANDER	Ce type de dynamiques réduit la sortie d'un ratio fixe (RATIO) en cas d'entrée de signal de niveau inférieur à celui de THRESHOLD.

DUCKING	Ce type de dynamiques réduit la sortie d'une valeur fixe (RANGE) en cas d'entrée de signal de niveau supérieur à celui de THRESHOLD. Il est particulièrement efficace pour faire baisser le niveau sonore de la musique de fond à l'aide du signal KEY IN SOURCE (Source de déclenchement).
---------	---

• **KEY IN SOURCE (Source de déclenchement)**

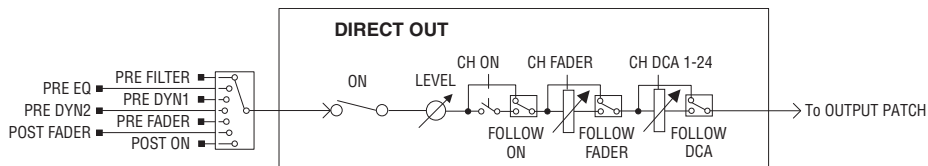
Sélectionne la source du signal de déclenchement. Outre le réglage SELF (Auto) qui lui est généralement attribué, le signal de déclenchement peut aussi être directement sélectionné depuis un autre canal ou via une assignation d'entrée.

6 INSERT

Deux insertions sont disponibles : Insert 1 et Insert 2. Il est possible d'insérer jusqu'à quatre plug-ins/GEQ/PEQ/périphériques externes (via les prises d'E/S) par insertion. Les points d'insertion liés à INSERT 1 et INSERT 2 peuvent être sélectionnés de manière indépendante.

7 DELAY (Retard)

Un retard allant jusqu'à 1 000 ms est prévu sur chaque canal. Le point d'insertion de retard est librement choisi. L'unité du temps de retard est définie en mètres, pieds, échantillons, millièmes de seconde (ms) ou frames, en fonction de votre application.



8 DIRECT OUT (Sortie directe)

• **DIRECT OUT POINT (Point de sortie directe)**

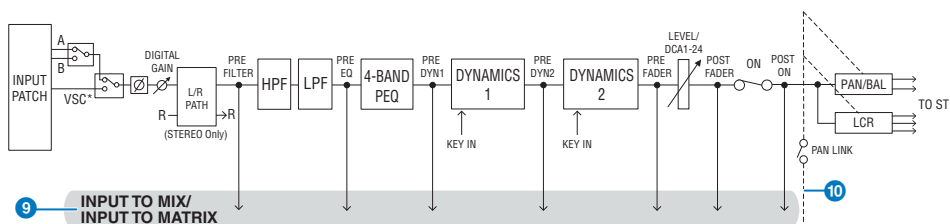
Différents points peuvent être désignés pour la sortie directe du signal sur chaque canal.

• **DIRECT OUT LEVEL (Niveau de sortie directe)**

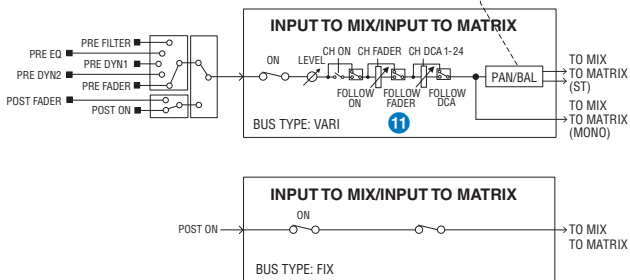
Règle le niveau du signal de sortie directe pour chaque canal.

• **FOLLOW (Suivre)**

Cette fonction permet au signal de sortie direct de « suivre » les paramètres des canaux (FADER/ON/DCA), indépendamment du point de sortie directe. Par exemple, si vous souhaitez acheminer un signal qui suit directement le HA vers la sortie directe pour l'enregistrement, vous pouvez faire en sorte que le signal de sortie direct suive le réglage OFF du canal afin d'éviter tout bruit éventuel causé par la connexion ou la déconnexion des câbles ou par l'activation ou la désactivation de l'alimentation fantôme.



* Virtual Sound Check



9 INPUT TO MIX/INPUT TO MATRIX

Un signal peut être envoyé à partir du canal d'entrée vers les bus MIX 1 – 72. Outre les envois classiques vers les bus MIX, il est également possible d'émettre des sorties en direct vers les bus MATRIX 1 – 36. Il en résulte une utilisation conjointe potentielle d'un total de 108 bus de mixage.

- **Point d'envoi**

Permet de sélectionner de manière flexible le point d'envoi de chaque canal. Le point d'envoi sélectionné ici à l'aide du bouton PRE correspond à la position PRE ou POST. Les points d'envoi sont sélectionnables sur l'écran BUS SETUP.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

10 PAN LINK (Liaison de panoramique)

Ce réglage permet au signal envoyé depuis un canal d'entrée vers le bus MIX/MATRIX de suivre le réglage PAN du bus STEREO indépendamment du point d'envoi.

11 FOLLOW (Suivre)

Ce réglage permet au signal envoyé depuis un canal d'entrée vers le bus MIX/MATRIX de « suivre » les réglages FADER/ON/DCA du canal, indépendamment du point d'envoi. Par exemple, vous pouvez spécifier si un signal de contrôle PRE FADER doit suivre ou non le réglage ON/OFF de l'envoi du bus STEREO.

Réglage d'appariement

Les canaux adjacents peuvent être appariés et utilisés comme un module stéréo. Il est possible de spécifier des canaux impair/pair ou pair/impair sous forme de combinaison. S'agissant des canaux d'entrée simples (mono), le niveau de balayage panoramique est nominal au centre et atteint +3 dB à l'extrême gauche et l'extrême droite. Dans le cas de canaux appariés, la réponse du niveau de balance est nominale au centre et équivalente à +3 dB à l'extrême gauche ou droite.

Library

Assignation > Section du moteur de mixage des canaux d'entrée

« INPUT CHANNEL LIBRARY » (Bibliothèque de canaux d'entrée) permet de stocker et de rappeler différents paramètres relatifs aux canaux d'entrée.

Assignment des ports d'entrée

Vous pouvez affecter les assignments de canaux d'entrée en deux groupes (A et B) et basculer entre ces groupes. Cette fonction est utile dans les applications suivantes :

- Affectation des assignments de sauvegarde au groupe B et basculement vers ce groupe en cas d'urgence.
- Basculement rapide entre les groupes de canaux d'entrée en fonction des programmes sur scène ou des situations.

1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignment) dans la barre de menus pour accéder à l'écran PATCH.

2 Appuyez sur l'onglet INPUT.

La « Fenêtre d'assignment des entrées INPUT » (p.361) apparaît.

3 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin supérieur droit de l'écran pour afficher les ports d'entrée souhaités.

4 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin inférieur gauche de l'écran pour afficher les canaux d'entrée.

5 Appuyez sur la cellule de la grille souhaitée pour assigner le canal de votre choix.

NOTE

- Vous avez la possibilité d'assigner un même port d'entrée à plusieurs canaux d'entrée. Par contre, vous ne pouvez pas assigner plusieurs ports d'entrée à un canal d'entrée unique.
- Les ports d'entrée d'un rack d'E/S non assigné au réseau TWINLANe ne s'affichent pas. Lorsque le mode hors ligne est activé, aucun rack d'E/S n'est affiché, sauf si le moteur DSP a été défini comme horloge de mots leader. Si vous souhaitez assigner les ports d'entrée d'un rack d'E/S hors ligne, définissez temporairement le moteur DSP comme horloge de mots leader pour assigner le rack d'E/S à la bande du réseau TWINLANe.

Affichage lors de conflits d'assignation entre des moteurs

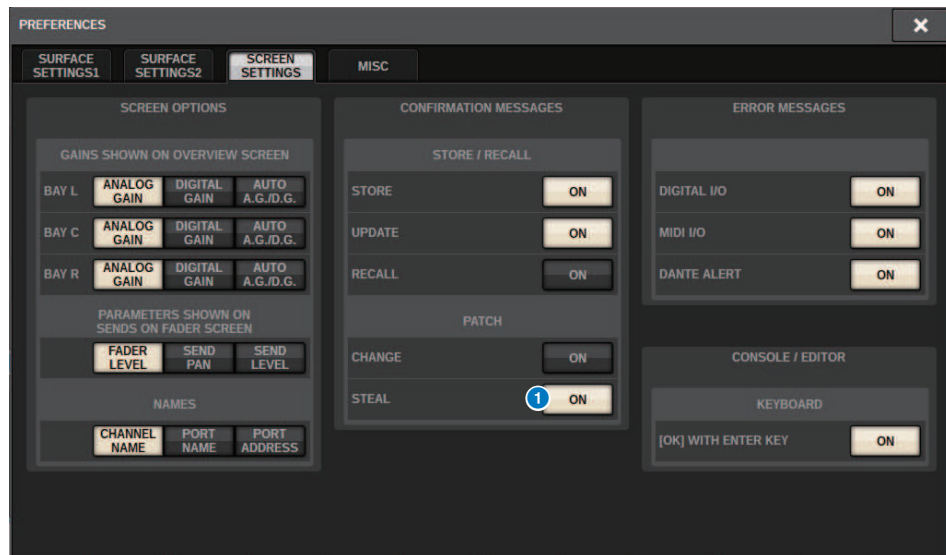
Lors de l'exécution d'une opération visant à détourner un patch depuis un port de sortie déjà assigné vers un autre moteur DSP sur un réseau TWINLANe, un message de confirmation s'affiche sur la surface de contrôle à l'origine de l'opération, et la surface de contrôle à partir de laquelle l'assignation a été détournée indique désormais qu'une modification a été apportée.

Par exemple, lorsque l'assignation de sortie au même port d'un rack d'E/S est réalisée à partir de plusieurs moteurs DSP sur le même réseau TWINLANe, la dernière assignation est prioritaire. En outre, l'assignation du moteur DSP qui a été assigné pour la première fois sera détournée par le moteur DSP assigné par la suite. Dans ce cas, un message s'affiche.

Affichage lors du détournement d'une assignation

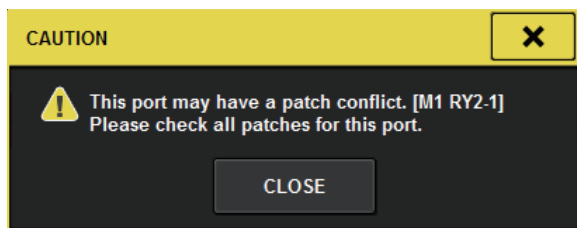


Cette boîte de dialogue de confirmation s'affiche uniquement lorsque la touche STEAL (Détournement) de l'écran contextuel PREFERENCES (Préférences) est activée.

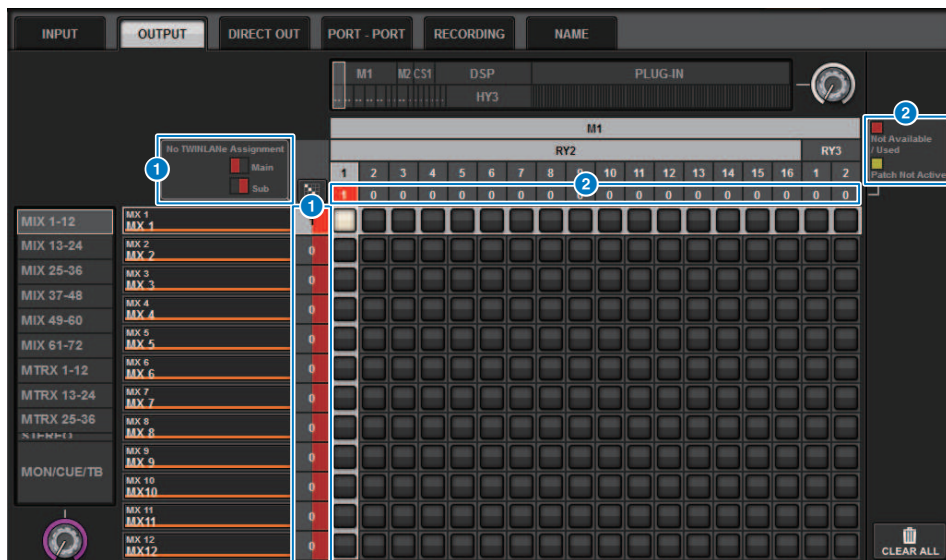


1 Touche STEAL (Détournement)

Affichage lors du détournement d'une assignation



Affichage de l'écran d'assignation



1 Affichage de l'assignation (principale/secondaire) au réseau TWINLANE

Les canaux de sortie qui ne sont pas assignés au réseau TWINLANE s'affichent accompagnés du nombre d'assignations en rouge. (la moitié gauche correspond à l'assignation principale, la moitié droite à l'assignation secondaire)

2 Affichage en cas d'assignation incorrecte

Lorsque l'encadré contenant le nombre d'assignations pour le port concerné est rouge ou jaune, l'assignation au port n'est pas encore activée.

L'état est défini par un code couleur. Rouge : non disponible/utilisé, Jaune : inactif

• Non disponible

Le port n'est pas disponible car le nombre de ports est limité en raison du réglage du taux d'échantillonnage de la carte. Si vous essayez d'assigner ce port sous cet état, l'assignation ne sera pas activée et l'encadré restera en rouge.

• Utilisé

Un autre moteur DSP a déjà été assigné à ce port. Si vous essayez d'assigner ce port sous cet état, la boîte de dialogue « Change output patch ? » (Changer l'assignation de sortie ?) s'affiche. Appuyez sur OK pour « détourner » une assignation à partir d'un autre moteur DSP. L'assignation sera alors activée. À ce stade, l'encadré rouge disparaît, indiquant ainsi que l'assignation est désormais activée. Par ailleurs, si l'assignation actuellement utilisée est « détournée » par un autre moteur DSP et qu'elle est désactivée, l'encadré rouge s'affichera pour indiquer que l'assignation est en cours d'utilisation. Toutefois, la touche de la grille d'assignation reste blanche, indiquant ainsi que le port est assigné. Si vous supprimez les assignations, puis que vous les effectuez à nouveau, elles seront alors activées. Cependant, soyez prudent lorsque vous supprimez les assignations, car vous pourriez supprimer involontairement des assignations utilisées par d'autres moteurs.

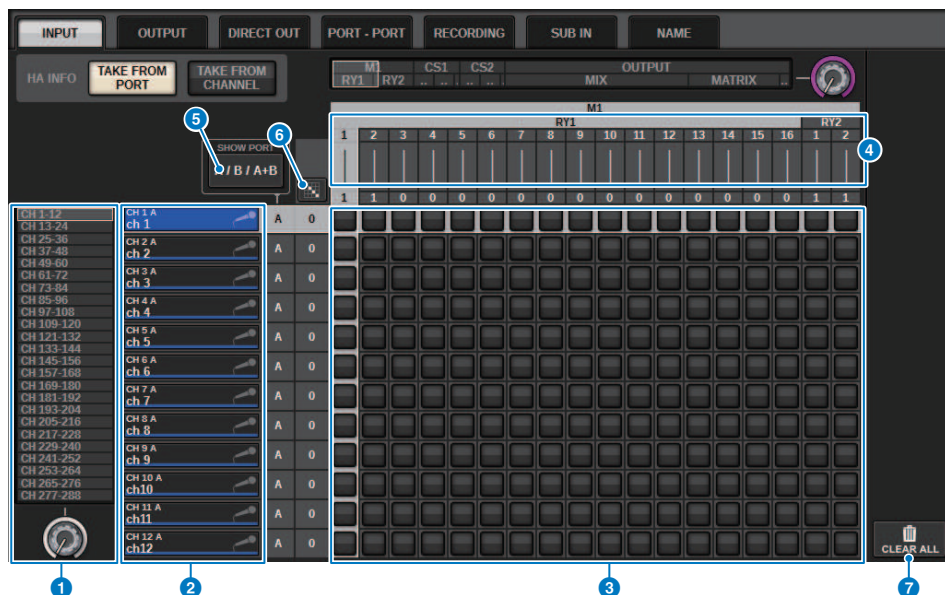
• Inactif

Le port a déjà été assigné à partir d'un autre moteur DSP, mais l'assignation a ensuite été annulée. La touche de la grille d'assignation reste blanche, indiquant ainsi que le port est assigné. Pour activer l'assignation, vous devez la supprimer puis la rétablir.

NOTE

- Lorsqu'un conflit d'assignation se produit, la fonction PORT IDENTIFY (Identification de port) du rack d'E/S est désactivée. En outre, le message suivant apparaît en jaune au bas de l'écran.
- « PORT IDENTIFY not available! This channel is not currently patched to an Output Port. » (L'option PORT IDENTIFY est indisponible ! Ce canal n'est pas actuellement assigné à un port de sortie.)

Fenêtre d'assignation des entrées INPUT



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Liste des canaux (canaux d'entrée)

Indique les numéros des canaux d'entrée comme destination d'assignation.

2 Afficheur des canaux

Indique les canaux à affecter au port d'entrée.

3 Grid (Grille)

Cette grille vous permet d'assigner des ports d'entrée (lignes horizontales) à des canaux d'entrée (colonnes verticales). Les grilles actuellement assignées sont signalées par des carrés blancs. Appuyez ou cliquez sur la grille de votre choix pour activer ou désactiver l'assignation.

4 INPUT (COMPONENT/SLOT/CH (composants d'entrée/logements/canaux)

Cette section indique le type de composant d'entrée, le numéro de logement et le numéro de canal du port d'entrée.

Les abréviations de cette section ont la signification suivante :

- **M1-M8, S1-S8** Rack d'E/S 1-8
- **CS1, CS2** Surface de contrôle
- **DSP** Moteur DSP
- **PLUG-IN** Plug-in d'effet déjà monté dans PLUG-IN [SEND]







AVIS

- Le nombre ci-dessous représente le nombre de canaux assignés. Si le fond est rouge, aucun son n'est émis, même si le canal est assigné (comme, par exemple, lorsque la carte HY144-D est utilisée et que ROUTING MODE est réglé sur MODE1).

5 Touche SHOW PORT (Afficher le port)

Permet de sélectionner les ports affichés dans la grille parmi les options A, B et A+B.

6 Touche d'assignation en continu 

Appuyez sur la touche d'assignation en continu , puis tournez le bouton de sélection dans le coin supérieur droit pour assigner les canaux d'intersection en continu. Si vous appuyez sur la touche d'assignation en continu , la touche  et la touche  s'afficheront. Appuyez à nouveau sur la touche  pour vérifier les assignations en continu sélectionnées. Appuyez sur la touche  pour restaurer les assignations en continu sur leur état antérieur.

7 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les assignations.

8 Touche HA INFO (Infos sur le préampli micro)

Lorsque vous modifiez une assignation d'entrée, vous pouvez choisir d'utiliser les réglages HA du port assigné tels quels (TAKE FROM PORT) ou de copier les réglages HA du canal sur le port en question (TAKE FROM CHANNEL).

Lorsque la touche TAKE FROM CHANNEL est sélectionnée, les réglages HA ci-après sont copiés depuis les canaux vers le port assigné. Les réglages par défaut seront utilisés lors de l'assignation d'une entrée (non HA) ne disposant pas de ces réglages sur un canal d'entrée.

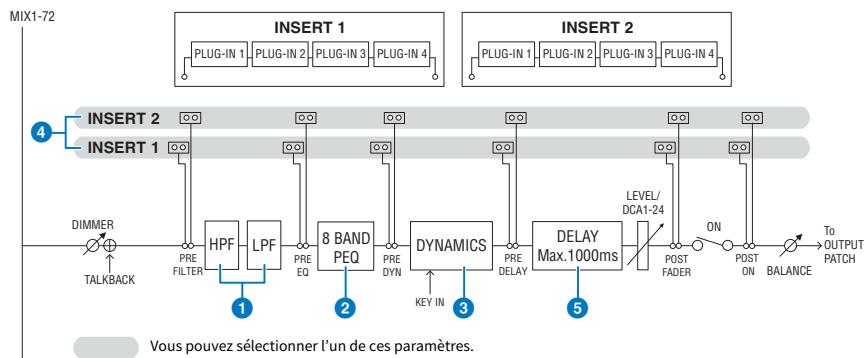
Réglages HA et valeurs par défaut

- Gain HA (-6 dB)
- HPF ON/OFF (OFF)
- +48 V ON/OFF (OFF)
- GC ON/OFF (OFF)
- φON/OFF (OFF)
- Fréquence HPF (80 Hz)
- SILK ON/OFF (OFF)
- SILK RED/BLUE (RED)
- SILK (0.0)
- M/S ON/OFF (OFF)
- M/S S-GAIN (STEREO)

Section du moteur de mixage des canaux de sortie

Cette section décrit la section du moteur de mixage pour les canaux de sortie.

Bus MIX



1 FILTER (Filtre)

- **HPF (Filtre passe-haut)**

La pente du filtre passe-haut peut être spécifiée sur -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct ou -24 dB/oct.

- **LPF (Filtre passe-bas)**

La pente du filtre passe-bas peut être spécifiée sur -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

2 EQ

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à huit bandes.

- **8 BAND PEQ (PEQ à 8 bandes)**

Les types d'égalisation sélectionnables sont comme suit : PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY. Il est possible de sauvegarder deux jeux de paramètres d'égaliseur (A et B) et de s'en servir comme d'une source pratique de données comparatives. Le paramètre FREQUENCY de chaque bande est normalement réglé en pas de 1/12e d'octave, mais il peut être spécifié sur une valeur de pas de 1/24e d'octave pour un ajustement plus précis. Les réglages des deux bandes de fréquences LOW et HIGH peuvent être respectivement basculés sur L SHELF (Shelving des graves) et H SHELF (Shelving des aigus).

Les types d'égaliseur sélectionnables sont identiques à ceux des canaux d'entrée (« [Section du moteur de mixage des canaux d'entrée](#) » (p.352)).

3 DYNAMICS

Un seul module de processeurs de dynamiques est proposé. Vous pouvez sélectionner un des six types de fonctions disponibles, dont GATE et COMP. Deux types de compresseurs sont fournis : LEGACY COMP et COMP 260. La sauvegarde de deux jeux de réglages de paramètres de dynamiques (A et B) permet d'obtenir une source pratique de données comparatives.

Les types d'égaliseur sélectionnables sont identiques à ceux des canaux d'entrée (« [Section du moteur de mixage des canaux d'entrée](#) » (p.352)).

- **KEY IN SOURCE (Source de déclenchement)**

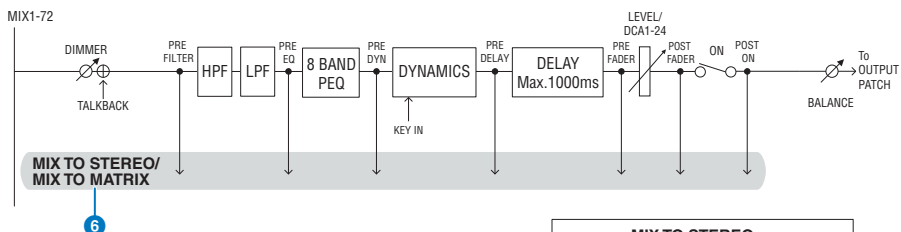
Sélectionne la source du signal de déclenchement. Outre le réglage SELF (Auto) qui lui est généralement attribué, le signal de déclenchement peut aussi être directement sélectionné depuis un autre canal ou via une assignation d'entrée.

4 INSERT

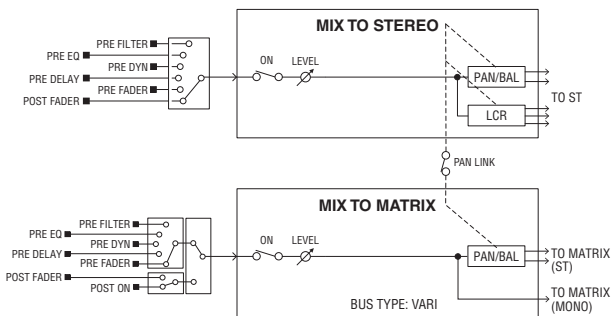
Deux insertions sont disponibles : Insert 1 et Insert 2. Il est possible d'insérer jusqu'à quatre plug-ins/GEQ/PEQ/ périphériques externes (via les prises d'E/S) par insertion. N'importe quel point d'insertion lié à INSERT 1 et INSERT 2 peut être sélectionné de manière indépendante.

5 DELAY (Retard)

Un retard allant jusqu'à 1 000 ms est prévu sur chaque canal. Le point d'insertion de retard est librement choisi. L'unité du temps de retard est définie en mètres, pieds, échantillons, millièmes de seconde (ms) ou frames, en fonction de votre application.



6



6 MIX TO STEREO/MIX TO MATRIX (MIX vers stéréo/MIX vers MATRIX)

Les signaux peuvent être envoyés depuis les bus MIX 1 – 72 vers le bus STEREO ou les bus MATRIX 1 – 36.

• **Point d'envoi (MIX TO STEREO)**

Vous pouvez sélectionner le point d'envoi source de chaque canal parmi les options suivantes :

- PRE FILTER
- PRE EQ
- PRE DYN
- PRE DELAY
- PRE FADER
- POST FADER

• **Point d'envoi**

Permet de sélectionner de manière flexible le point d'envoi de chaque canal. Le point d'envoi sélectionné ici à l'aide du bouton PRE correspond à la position PRE ou POST. Les points d'envoi sont sélectionnables sur l'écran BUS SETUP.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER

PRE	POST
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

Réglage d'appariement

Vous pouvez appairer des bus MIX impairs/pairs (dans cet ordre) adjacents et les utiliser comme module stéréo.

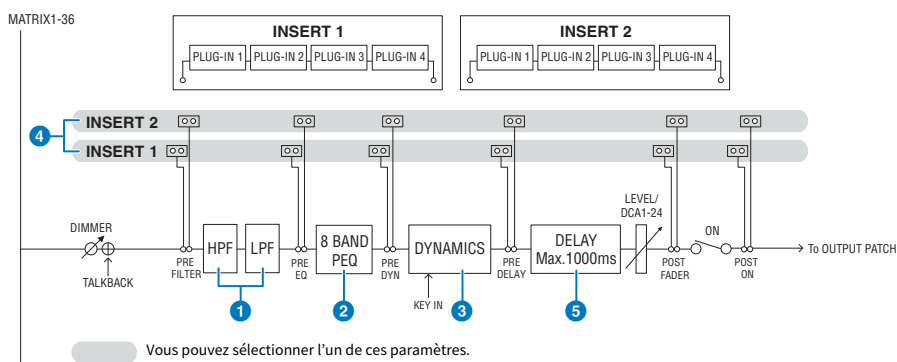
BUS TYPE (Type de bus)

Les bus MIX sont soit de type FIXED, pour ceux dont le niveau d'envoi est fixe, soit de type VARI lorsque leur niveau d'envoi est variable. Il est possible de basculer les canaux impairs/pairs sur l'un des deux types.

Library

« OUTPUT CHANNEL LIBRARY » (Bibliothèque de canaux de sortie) permet de stocker et de rappeler différents paramètres relatifs aux canaux de sortie.

Bus MATRIX



1 FILTER (Filtre)

- **HPF (Filtre passe-haut)**

La pente du filtre passe-haut peut être spécifiée sur -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct ou -24 dB/oct.

- **LPF (Filtre passe-bas)**

La pente du filtre passe-bas peut être spécifiée sur -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

2 EQ

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à huit bandes.

• 8 BAND PEQ (PEQ à 8 bandes)

Les types d'égalisation sélectionnables sont comme suit : PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY. Il est possible de sauvegarder deux jeux de paramètres d'égaliseur (A et B) et de s'en servir comme d'une source pratique de données comparatives. Le paramètre FREQUENCY de chaque bande est normalement réglé en pas de 1/12e d'octave, mais il peut être spécifié sur une valeur de pas de 1/24e d'octave pour un ajustement plus précis. Les réglages des deux bandes de fréquences LOW et HIGH peuvent être respectivement basculés sur L SHELF (Shelving des graves) et H SHELF (Shelving des aigus).

Les types d'égaliseur sélectionnables sont identiques à ceux des canaux d'entrée (« [Section du moteur de mixage des canaux d'entrée](#) » (p.352)).

3 DYNAMICS

Un seul module de processeurs de dynamiques est proposé. Vous pouvez sélectionner un des six types de fonctions disponibles, dont GATE et COMP. Deux types de compresseurs sont fournis : LEGACY COMP et COMP 260. La sauvegarde de deux jeux de réglages de paramètres de dynamiques (A et B) permet d'obtenir une source pratique de données comparatives.

Les types d'égaliseur sélectionnables sont identiques à ceux des canaux d'entrée (« [Section du moteur de mixage des canaux d'entrée](#) » (p.352)).

• KEY IN SOURCE (Source de déclenchement)

Sélectionne la source du signal de déclenchement. Outre le réglage SELF (Auto) qui lui est généralement attribué, le signal de déclenchement peut aussi être directement sélectionné depuis un autre canal ou via une assignation d'entrée. Vous pouvez opter pour HPF, BPF ou LPF sous KEY IN FILTER.

4 INSERT

Deux insertions sont disponibles : Insert 1 et Insert 2. Il est possible d'insérer jusqu'à quatre plug-ins/GEQ/PEQ/périphériques externes (via les prises d'E/S) par insertion. N'importe quel point d'insertion lié à INSERT 1 et INSERT 2 peut être sélectionné de manière indépendante.

5 DELAY (Retard)

Un retard allant jusqu'à 1 000 ms est prévu sur chaque canal. Le point d'insertion de retard est librement choisi. L'unité du temps de retard est définie en mètres, pieds, échantillons, millièmes de seconde (ms) ou frames, en fonction de votre application.

Réglage d'appariement

Les canaux adjacents peuvent être appariés et utilisés comme un module stéréo. Vous pouvez aussi spécifier des bus impairs/pairs MATRIX (dans cet ordre) adjacents afin de constituer des paires.

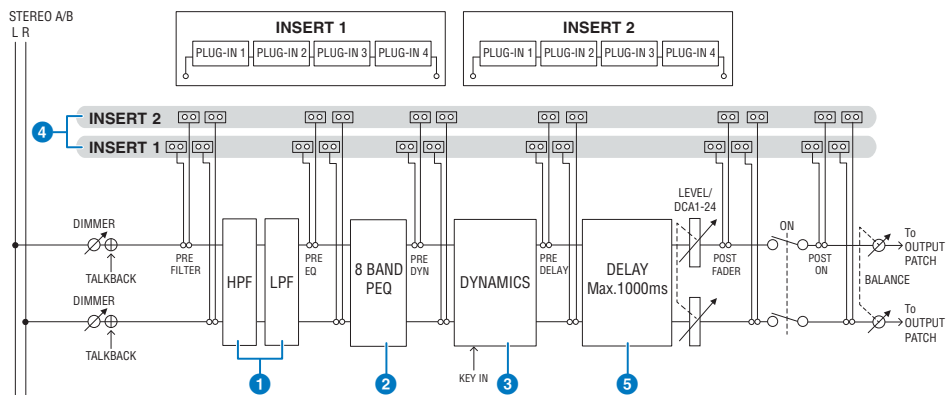
Library

« OUTPUT CHANNEL LIBRARY » (Bibliothèque de canaux de sortie) permet de stocker et de rappeler différents paramètres relatifs aux canaux d'entrée.

BUS TYPE (Type de bus)

Les bus MATRIX sont exclusivement de type VARI.

Bus STEREO



Vous pouvez sélectionner l'un de ces paramètres.

1 FILTER (Filtre)

- **HPF (Filtre passe-haut)**

La pente du filtre passe-haut peut être spécifiée sur -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct ou -24 dB/oct.

- **LPF (Filtre passe-bas)**

La pente du filtre passe-bas peut être spécifiée sur -6 dB/oct ou -12 dB/oct.

2 EQ

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à huit bandes.

- **8 BAND PEQ (PEQ à 8 bandes)**

Les types d'égalisation sélectionnables sont comme suit : PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH ou LEGACY. Il est possible de sauvegarder deux jeux de paramètres d'égaliseur (A et B) et de s'en servir comme d'une source pratique de données comparatives. Le paramètre FREQUENCY de chaque bande est normalement réglé en pas de 1/12e d'octave, mais il peut être spécifié sur une valeur de pas de 1/24e d'octave pour un ajustement plus précis. Les réglages des deux bandes de fréquences LOW et HIGH peuvent être respectivement basculés sur L SHELF (Shelving des graves) et H SHELF (Shelving des aigus).

Les types d'égaliseur sélectionnables sont identiques à ceux des canaux d'entrée (« Section du moteur de mixage des canaux d'entrée » (p.352)).

3 DYNAMICS

Un seul module de processeurs de dynamiques est proposé. Vous pouvez sélectionner un des six types de fonctions disponibles, dont GATE et COMP. Deux types de compresseurs sont fournis : LEGACY COMP et COMP 260. La sauvegarde de deux jeux de réglages de paramètres de dynamiques (A et B) permet d'obtenir une source pratique de données comparatives.

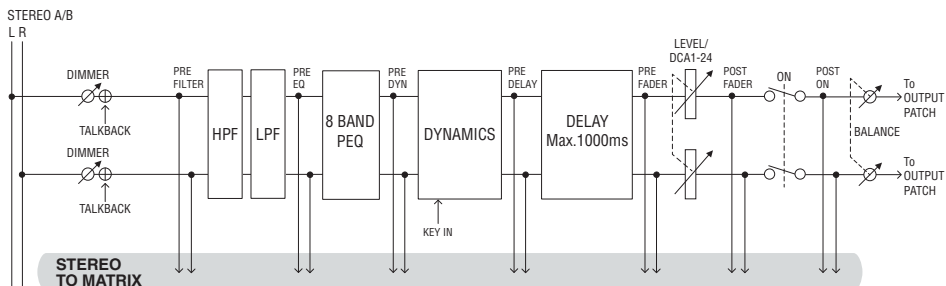
Les types d'égaliseur sélectionnables sont identiques à ceux des canaux d'entrée (« Section du moteur de mixage des canaux d'entrée » (p.352)).

4 INSERT

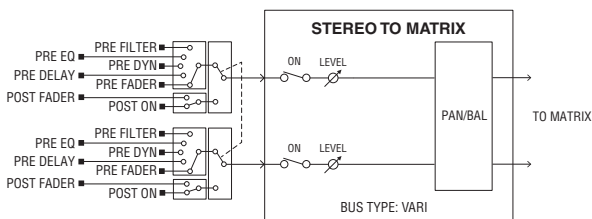
Deux insertions sont disponibles : Insert 1 et Insert 2. Il est possible d'insérer jusqu'à quatre plug-ins/GEQ/PEQ/périphériques externes (via les prises d'E/S) par insertion. N'importe quel point d'insertion lié à INSERT 1 et INSERT 2 peut être sélectionné de manière indépendante.

5 DELAY (Retard)

Un retard allant jusqu'à 1 000 ms est prévu sur chaque canal. Le point d'insertion de retard est librement choisi. L'unité de temps de retard est définie en mètres, pieds, échantillons, millièmes de seconde (ms) ou frames, en fonction de votre application.



6



6 STEREO TO MATRIX (Stéréo vers Matrix)

Un signal peut être envoyé depuis le canal STEREO vers les bus MATRIX 1 – 36.

• **Point d'envoi**

Permet de sélectionner de manière flexible le point d'envoi de chaque canal. Le point d'envoi sélectionné ici à l'aide du bouton PRE correspond à la position PRE ou POST. Les points d'envoi sont sélectionnables sur l'écran BUS SETUP.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

Library

« OUTPUT CHANNEL LIBRARY » (Bibliothèque de canaux de sortie) permet de stocker et de rappeler différents paramètres relatifs aux canaux d'entrée.

MONO

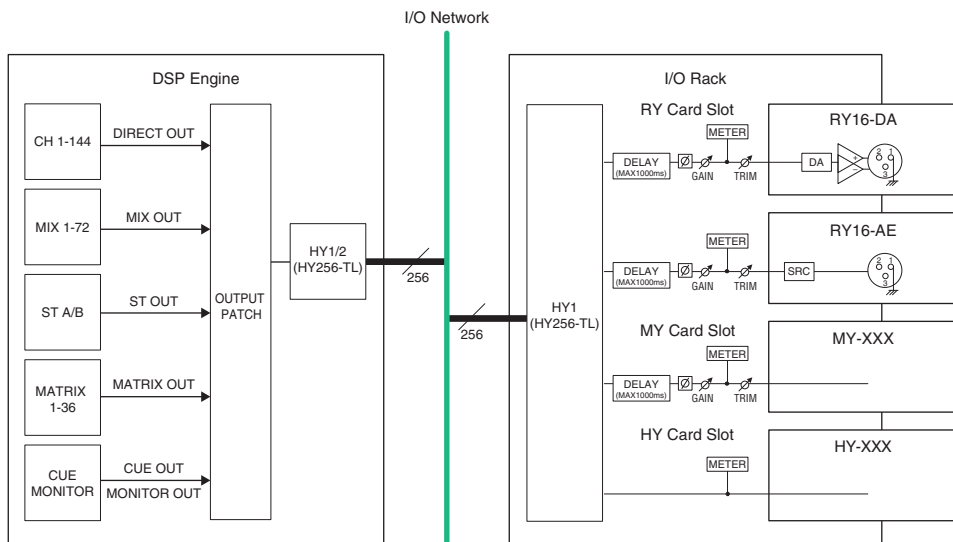
Le bus STEREO B peut être réglé sur MONO. S'il est réglé sur MONO, le même signal sera transmis aux canaux L et R du bus STEREO B. Ceci sert aussi de canal CENTER (Centre) de LCR. S'il est réglé sur MONO, le même signal sera transmis aux canaux L et R du bus STEREO B.

LCR

En utilisant respectivement STEREO A comme signal des canaux L/R et STEREO B (réglé sur MONO) comme signal du canal CENTER, vous avez la possibilité de vous servir des deux bus stéréo comme d'un bus LCR.

Section de l'unité d'E/S des canaux de sortie

Vous pouvez sélectionner DELAY, GAIN et PORT TRIM (Réglage affiné de port) pour la sortie de signal depuis le canal de sortie.



Assignation des ports de sortie

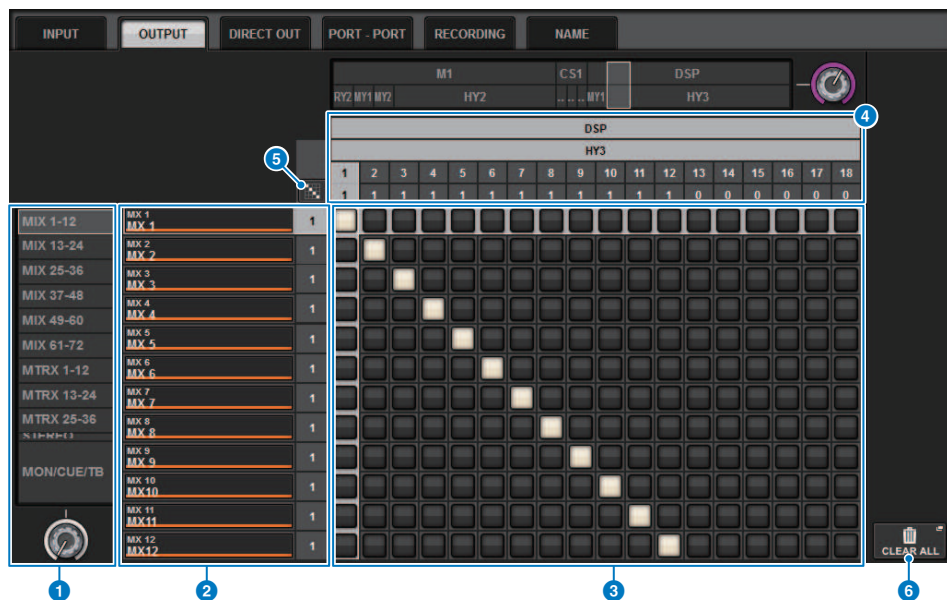
Cette section vous explique comment modifier l'assignation de sortie.

- 1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignation) dans la barre de menus pour accéder à l'écran PATCH.**
- 2 Appuyez sur l'onglet OUTPUT (Sortie).**
La « Fenêtre d'assignation des sorties OUTPUT » (p.371) apparaît.
- 3 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin supérieur droit de l'écran pour afficher les ports de sortie souhaités.**
- 4 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin inférieur gauche de l'écran pour afficher les canaux de sortie.**
- 5 Appuyez sur la cellule de la grille souhaitée pour assigner le canal de votre choix.**

NOTE

Sur le RPIO622 ou le RPIO222, la sortie vers le logement 2 pour cartes HY peut être assignée à condition que le mode d'acheminement soit réglé en Mode 2. (Fenêtre contextuelle des réglages du rack d'E/S) Cependant, le réglage du mode d'acheminement n'est pas inclus dans les données de scène. Par conséquent, si vous rappelez une scène, vous devrez passer en Mode 2.

Fenêtre d'assignation des sorties OUTPUT



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Liste des canaux (canaux de sortie)

Indique les numéros des canaux de sortie comme destinations d'assignation.

2 Afficheur des canaux

Affiche les canaux à affecter au port de sortie.

NOTE

Le nombre situé à droite représente le nombre de canaux assignés. Si le fond est rouge, aucun son n'est émis, même si le canal est assigné, puisqu'aucun son n'est produit à destination du réseau TWINLANE selon les réglages de CONFIGURATION TWINLANE. Dans le cas du CS-R10 ou du CS-R10-S, si la partie gauche s'affiche en rouge, il n'y a pas de sortie vers le réseau TWINLANE (MAIN) ; si la moitié droite s'affiche en rouge, il n'y a pas de sortie vers le réseau TWINLANE (SUB). Dans le cas du CSD-R7, si la zone entière est rouge, il n'y a pas de sortie vers le réseau TWINLANE.

3 Grid (Grille)

Cette grille vous permet d'assigner des ports de sortie (lignes horizontales) à des canaux de sortie (colonnes verticales). Les grilles actuellement assignées sont signalées par des carrés blancs. Appuyez ou cliquez sur la grille de votre choix pour activer ou désactiver l'assignation.

4 **OUTPUT (COMPONENT/SLOT/CH (composants d'entrée/logements/canaux)**

Cette section indique le type de composant de sortie, le numéro de logement et le numéro de canal correspondant au port de sortie.







Les abréviations de cette section ont la signification suivante :

- **M1-M8, S1-S8** Rack d'E/S 1-8
- **CS1, CS2**.....Surface de contrôle
- **DSP**..... Moteur DSP
- **PLUG-IN**.....Plug-in d'effet déjà monté dans PLUG-IN [SEND]

AVIS

- Le nombre ci-dessous représente le nombre de canaux assignés. Si le fond est rouge, aucun son n'est émis, même si le canal est assigné (comme, par exemple, lorsque la carte HY144-D est utilisée et que ROUTING MODE est réglé sur MODE1).

5 **Touche d'assignation en continu**

Appuyez sur la touche d'assignation en continu , puis tournez le bouton de sélection dans le coin supérieur droit pour assigner les canaux d'intersection en continu. Si vous appuyez sur la touche d'assignation en continu , la touche  et la touche  s'afficheront. Appuyez à nouveau sur la touche  pour vérifier les assignations en continu sélectionnées. Appuyez sur la touche  pour restaurer les assignations en continu sur leur état antérieur.

6 **Touche CLEAR ALL (Tout effacer)**

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les assignations.

Changement de nom

Dans la fenêtre contextuelle PATCH/NAME, vous pouvez afficher et modifier l'icône, la couleur de canal et le nom des canaux d'entrée, des canaux de sortie et des DCA.

- 1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignment) dans la barre de menus pour accéder à l'écran PATCH.**
- 2 Appuyez sur l'onglet NAME.**
L'« Écran PATCH/NAME (Assignment/Nom) » (p.374) apparaît.
- 3 Appuyez sur la touche contextuelle NAME EDIT (Édition de nom) correspondant au groupe de canaux, DCA ou MUTE dont vous souhaitez modifier le nom, l'icône ou la couleur.**

La fenêtre contextuelle NAME/ICON EDIT (Édition de nom/d'icône) apparaît.

- 4 Utilisez les touches de sélection d'icône pour sélectionner l'icône à utiliser pour le canal. Vous pouvez vous servir des touches de sélection de couleur pour sélectionner la couleur du canal. L'icône et la couleur sélectionnées s'affichent dans la touche des icônes, située dans la partie supérieure de la fenêtre.**
- 5 Pour modifier le nom de canal sur la base d'un nom de modèle, utilisez les touches de sélection de modèle pour sélectionner un modèle. Le modèle sélectionné est saisi dans le champ du nom de canal situé dans la partie supérieure de la fenêtre.**

Pour entrer directement le nom de canal, allez à l'étape 6.

NOTE

Vous pouvez ajouter des caractères dans le champ de nom de canal ou modifier les caractères existants, même après y avoir entré un nom de modèle. Si vous souhaitez affecter rapidement un nom de canal composé d'un nom commun suivi d'un chiffre, tel que « Vocal 1 » ou « Vocal 2 », saisissez d'abord un nom extrait d'un modèle puis adjoignez-lui un numéro.

- 6 Si vous souhaitez saisir directement un nom de canal dans un des écrans tactiles, appuyez sur la touche de commutation du clavier dans la partie supérieure de la fenêtre.**

Une fenêtre Clavier apparaît, qui vous permet de saisir ou de modifier le texte. Pour en savoir plus sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à (Saisie du nom).

- 7 Une fois que vous terminés les opérations de saisie, appuyez sur le symbole X dans la partie supérieure droite de la fenêtre.**

NOTE

Appuyez sur la touche TAB pour passer au canal suivant. Vous avez aussi la possibilité d'appuyer sur la touche ENTER pour fermer la fenêtre contextuelle de la même façon que vous le feriez à l'aide du symbole « x ».

Écran PATCH/NAME (Assignment/Nom)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Onglets

Utilisez ces onglets pour basculer entre les éléments.

2 Touches contextuelles NAME EDIT (Édition de nom)

Indiquent le nom actuel des canaux, des DCA et du groupe de mutes. Appuyez sur l'une de ces touches pour afficher la fenêtre Clavier ou la fenêtre d'édition des icônes dans lesquelles vous pouvez modifier le nom.

3 Touche LIBRARY

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre de la bibliothèque NAME.

4 Onglet de sélection de canal/groupe

Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN].

Fenêtre contextuelle NAME/ICON EDIT



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

- 1 Zone d'édition du nom de canal**

Indique le nom du canal actuellement sélectionné pour l'édition. Vous pouvez également entrer directement le nom sur le clavier USB.
- 2 Touche de commutation de clavier**

Bascule entre la fenêtre Clavier et la fenêtre contextuelle CH COLOR/ICON (Couleur/icône de canal).
- 3 Touche SAVE AS A TEMPLATE (Enregistrer comme modèle)**

Activez cette touche et appuyez sur une touche de sélection de modèle (7) pour stocker le réglage en tant que modèle.
- 4 Touche HIDE ICON (Masquer l'icône)**

Appuyez sur cette touche pour masquer l'icône.
- 5 Touches de sélection de couleur de canal**

Permettent de sélectionner une couleur de canal. Appuyez sur la touche pour appliquer immédiatement le changement de réglage. Si vous sélectionnez le réglage OFF, la couleur et l'icône du canal seront grisées.
- 6 Touches de sélection d'icône**

Permettent de sélectionner une icône de canal. Appuyez sur la touche pour appliquer immédiatement le changement de réglage.
- 7 Touches de sélection de modèle**

Permettent de sélectionner un modèle. Appuyez sur la touche pour appliquer immédiatement le changement de réglage.

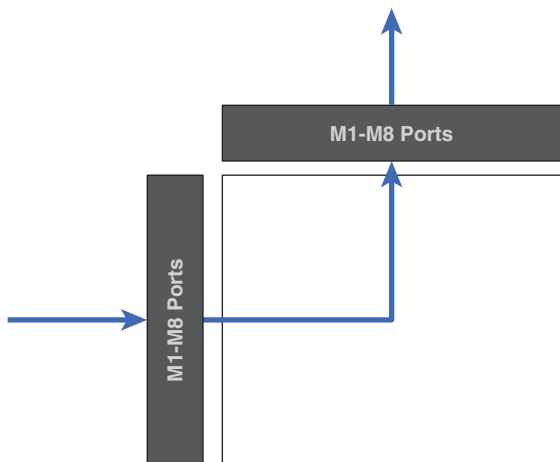
Port to port

Cette fonction achemine librement l'entrée et la sortie de chaque composant depuis un port d'entrée jusqu'à un port de sortie via le réseau TWINLANe, sans passer par un canal de mixage.

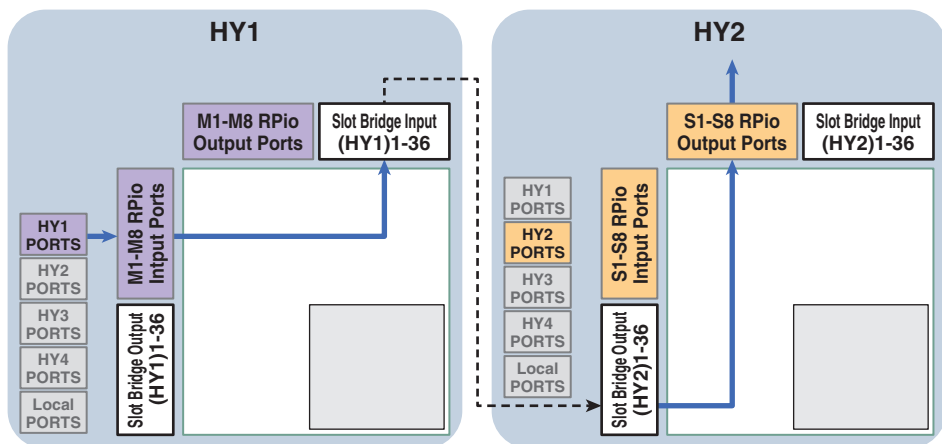
Cette fonction de port à port peut être utilisée avec les entrées et sorties suivantes.

- RPiø622/222 (logements pour cartes RY/MY/HY)
- DSP-R10 (logements pour cartes MY/HY)
- Console 1/2 (connecteurs OMNI IN, connecteurs OMNI OUT, connecteurs AES/EBU, logements pour cartes MY)

La fonction Port à port au sein d'un même logement HY (HY1 ou HY2 (uniquement sur le système RIVAGE PM10)) peut être assignée directement.



Entre les logements, l'assignation peut être effectuée via le patch SLOT BRIDGE (36 sorties et 36 entrées pour chaque logement).



À titre d'exemple, nous expliquons ici comment réaliser une assignation depuis un RPIO du réseau principal d'un système RIVAGE PM10 jusqu'au RPIO d'un sous-réseau. Dans ce cas, plusieurs assignations sont nécessaires.

Patch 1 (HY1 du patch cible) :

Assignation d'un RPIO sur le réseau principal vers l'entrée BRIDGE SLOT (BRIDGE IN : HY1)

Patch 2 (BRIDGE SLOT du patch cible) :

Assignation d'une entrée SLOT BRIDGE (BRIDGE IN : HY1) vers une sortie SLOT BRIDGE (BRIDGE OUT : HY2)

Patch 3 (HY2 du patch cible) :

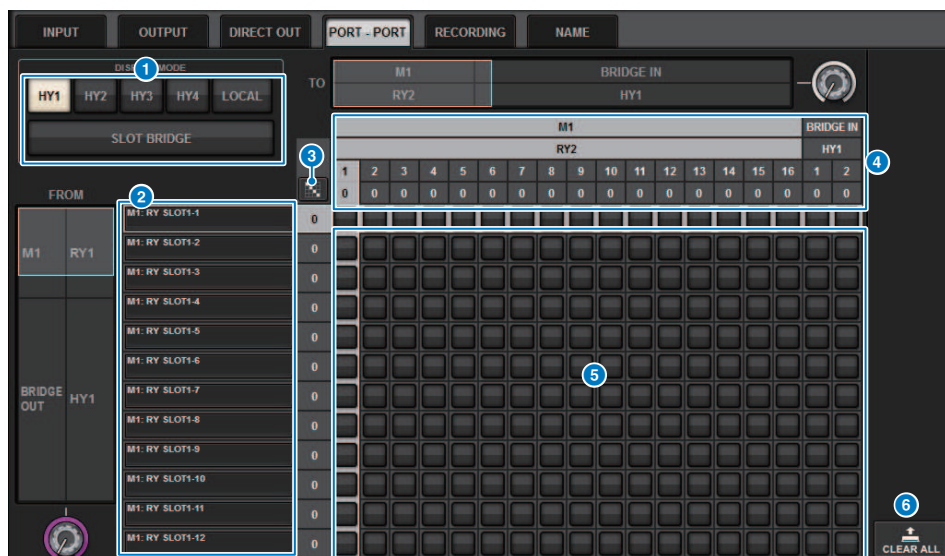
Assignation d'une sortie SLOT BRIDGE (BRIDGE OUT : HY2) vers un RPIO sur le sous-réseau

- 1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignment) dans la barre de menus pour accéder à l'écran PATCH.**
- 2 Appuyez sur l'onglet PORT-PORT.**
La « Fenêtre d'assignation PORT-PORT » (p.378) apparaît.
- 3 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin inférieur gauche de l'écran pour afficher les ports d'entrée souhaités.**
- 4 Servez-vous du bouton apparaissant dans le coin supérieur droit de l'écran pour afficher les ports de sortie souhaités.**
- 5 Appuyez sur une cellule de la grille pour assigner le canal correspondant.**
- 6 Créez les assignations 2 et 3 en répétant les étapes 3 à 5.**

NOTE

Le réglage d'assignation de la fonction Port-to-port ne peut être ni inclus dans une scène ni remplacé par un rappel de scène. En outre, les ports de sortie qui ont été assignés de port-à-port apparaissent assignables sur les écrans d'assignation OUTPUT/DIRECT. Cependant, aucun son ne sera produit (le patch de port-à-port est prioritaire). Sur ces écrans d'assignation, le nombre de ports de sortie assignés en mode Port-to-port s'affichera en rouge. Le nombre de ports apparaît également en rouge pour les numéros des canaux de sortie SLOT BRIDGE HY1 et HY2 qui ne sont pas assignés au réseau TWINLANE, ou pour les logements pour cartes HY qui ne sont pas configurés au réseau Dante.

Fenêtre d'assignation PORT-PORT



Cet écran comporte les éléments suivants :







1 Touches DISPLAY MODE

Appuyez sur une touche pour changer la cible d'assignation qui s'affiche dans la grille d'assignations. Les touches de la rangée supérieure servent aux assignations au sein d'un logement et vers le pont. Celles de la rangée inférieure servent aux assignations du pont entre les logements.

2 Composants d'entrée/logements/canaux

Cette section affiche les informations sur les composants d'entrée et le pont, les numéros de logement et les numéros de canaux.

3 Touche d'assignation en continu

Appuyez sur la touche d'assignation en continu , puis tournez le bouton de sélection dans le coin supérieur droit pour assigner les canaux d'intersection en continu. Si vous appuyez sur la touche d'assignation en continu , la touche  et la touche  s'afficheront. Appuyez à nouveau sur la touche  pour vérifier les assignations en continu sélectionnées. Appuyez sur la touche  pour restaurer les assignations en continu sur leur état antérieur.

4 Composants de sortie/logements/canaux

Cette section affiche les informations sur les composants de sortie et le pont, les numéros de logement et les numéros de canaux.

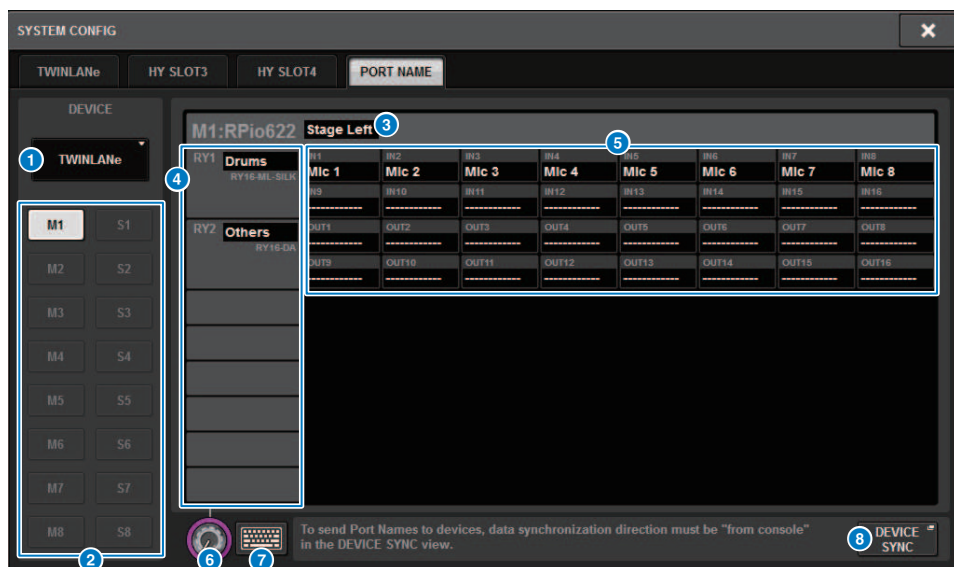
5 Grid (Grille)

Cette grille vous permet d'assigner les prises de sortie (rangées horizontales) aux prises d'entrée (colonnes verticales). Les cellules de la grille déjà assignées s'affichent en blanc. Appuyez (ou cliquez) sur la cellule de votre choix dans la grille pour activer ou désactiver l'assignation.

6 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

Onglet PORT NAME (Nom de port)

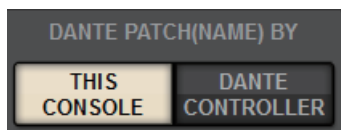


Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 **Onglet de sélection de réseau**
Appuyez sur l'onglet pour sélectionner le réseau de périphérique (TWINLANe, DANTE, DSP/CS).
- 2 **Touches de sélection de périphérique**
Appuyez sur ces touches pour sélectionner le périphérique à modifier.
- 3 **Étiquette de périphérique**
Appuyez sur cette touche pour saisir le nom du périphérique.
- 4 **Liste des logements**
Appuyez sur une étiquette de logement pour saisir le nom du logement concerné.
- 5 **Liste des ports**
Appuyez sur une étiquette de port pour saisir le nom du port concerné.
- 6 **Onglet de sélection de liste**
Utilisez l'encodeur d'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour sélectionner un logement et un port.
- 7 **Touche de clavier**
Appuyez sur cette touche pour basculer entre la saisie directe et la saisie depuis la fenêtre NAME EDIT (Édition de nom).
- 8 **Touche contextuelle DEVICE SYNC/DANTE SETUP (Synchronisation des périphériques/ Configuration Dante)**
Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle DEVICE SYNC dans laquelle vous pouvez synchroniser les noms de ports, etc.

NOTE

- Pour activer l'étiquette que vous avez définie, synchronisez les données provenant de la surface de contrôle sur le périphérique. La synchronisation des données dans le sens opposé remplacera les étiquettes que vous avez définies.



- Lorsque vous sélectionnez un réseau Dante, la fenêtre contextuelle DANTE SETUP s'affiche. Lorsque la touche THIS CONSOLE est activée, l'étiquette définie à l'aide de la surface de contrôle est activée et l'étiquette définie sur le périphérique est écrasée. Lorsque la touche DANTE CONTROLLER est activée, l'étiquette définie sur le périphérique est activée.

SUB IN (Entrée secondaire)

SUB IN est une fonction qui vous permet d'acheminer des signaux directement depuis les ports d'entrée vers le bus de sortie. Vous pouvez ainsi effectuer des connexions en cascade depuis les sorties de bus d'autres consoles pour étendre le nombre d'entrées.

Écran d'assignation SUB IN

The screenshot displays the 'SUB IN' configuration screen. At the top, there are navigation tabs: INPUT, OUTPUT, DIRECT OUT, PORT - PORT, RECORDING, **SUB IN**, NAME, and ACTOR. Below these, a central area shows a grid for channel assignment. The grid has columns for input sources (Mic 1-8, AES/EBU, OMNI IN) and rows for output buses (MIX 1-12, MTRX 1-24, STEREO, CUE). A blue box highlights the top part of the grid, and a red circle with '1' points to the 'SUB IN' button in the top navigation bar. Another red circle with '2' points to the 'SUB IN ATT' button on the left side of the screen.

1 Liste de sélection

Il s'agit des ports d'entrée correspondant à la source d'entrée.

2 Touche SUB IN ATT

Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre contextuelle SUB IN ATT qui vous permet de modifier le niveau d'entrée.

Fenêtre contextuelle SUB IN ATT



Utilisez les onglets pour sélectionner un canal de sortie, et utilisez les boutons pour régler le gain de chaque canal.

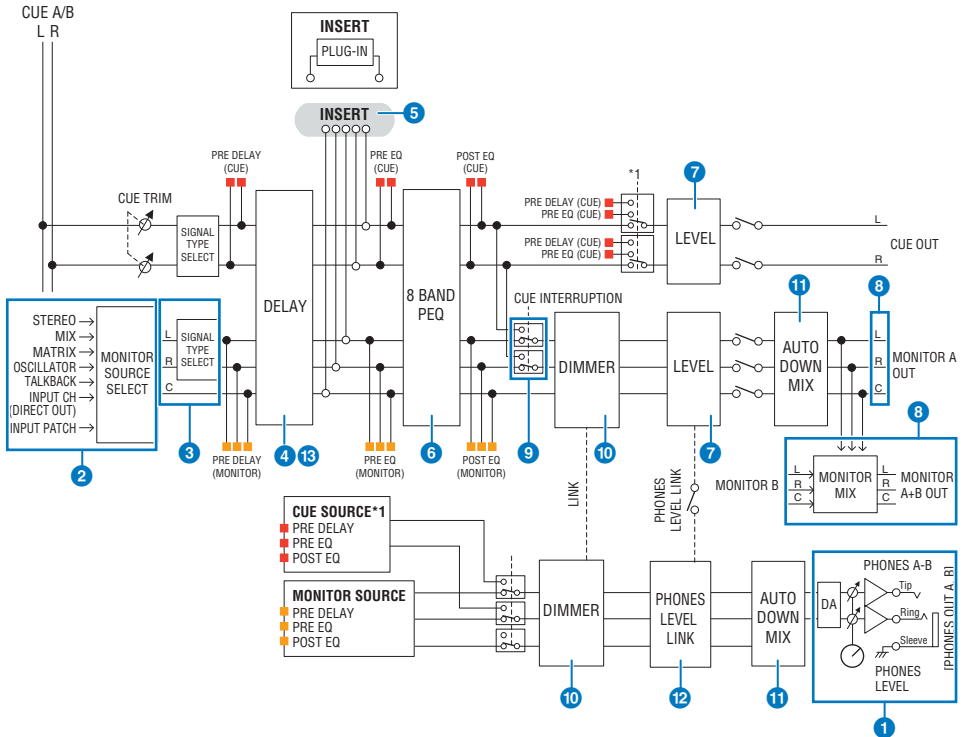
Contrôle

À propos du contrôle

La série RIVAGE PM dispose de deux sorties de contrôle (MONITOR A et MONITOR B). Vous pouvez sélectionner la source de contrôle et régler le niveau de chaque sortie de contrôle séparément. qui comprend les fonctions suivantes :

- Vous pouvez spécifier, mixer et contrôler jusqu'à huit signaux de canaux.
- Vous pouvez sélectionner comme signaux de contrôle non seulement les signaux de canal ou de bus mais aussi les signaux provenant directement des assignations d'entrée.
- Vous pouvez affecter et modifier jusqu'à huit combinaisons de signaux de contrôle en même temps.
- La section de contrôle fournit un égaliseur paramétrique à 8 bandes spécialement destiné au contrôle.

Afin de vérifier le son d'un canal individuel ou d'un DCA sélectionné, vous pouvez émettre ce son vers les sorties MONITOR OUT (Sortie de contrôle), CUE OUT (Sortie de Cue) ou PHONES OUT (Sortie de casque) pour audition. La série RIVAGE PM fournit deux sorties de cue : CUE A et CUE B.



Nombre de systèmes

Deux jeux de sortie de contrôle vous sont proposés : MONITOR A et MONITOR B.

1 Sortie de casque

Deux sorties de casque sont fournies, PHONES A et PHONES B.

2 Sélecteur d'entrée

Vous disposez de huit sources à contrôler entre lesquelles vous pouvez basculer. Il est possible d'affecter les signaux de huit canaux au total à chaque source de contrôle. Vous pouvez sélectionner comme signaux de contrôle non seulement les signaux de canal ou de bus mais aussi les signaux provenant directement des assignations d'entrée.

3 Structure des circuits de contrôle

Cette structure consiste en trois canaux : le canal L, le canal R et le canal CENTER.

4 DELAY (Retard)

Retarde le signal de contrôle d'une durée maximale de 1 000 ms. L'unité du temps de retard est définie en mètres, pieds, échantillons, millièmes de seconde (ms) ou frames, en fonction de votre application.

5 INSERT

Il vous est possible d'effectuer une insertion de plug-in, de GEQ ou de PEQ. Le point d'insertion est fixé sur la position PRE EQ (directement avant l'égaliseur). Un point d'insertion est également fourni pour PHONES OUT (Sortie casque).

6 PEQ

La section de contrôle fournit un égaliseur paramétrique à 8 bandes spécialement destiné au contrôle.

7 MONITOR LEVEL (Niveau de contrôle)

Les niveaux de sortie des canaux L, R et CENTER de la section MONITOR OUT (Sortie de contrôle) sont réglables. Le niveau de contrôle peut également être affecté à un fader.

8 Structure des sorties

- Canal L, canal R et canal CENTER de MONITOR A
- Canal L, canal R et canal CENTER de MONITOR B

9 DIMMER ON TALKBACK (Variateur d'intercom activé)

Provoque l'interruption de la sortie de contrôle par le signal de CUE lorsque CUE est activé. Le canal CENTER peut être activé/désactivé en toute indépendance.

10 DIMMER ON TALKBACK (Variateur d'intercom activé)

Atténue le signal de contrôle d'un degré fixe.

11 PHONES LEVEL LINK (Lien de niveau de casque)

Le niveau de signal envoyé vers les prises PHONES A (Casque A)/PHONES B (Casque B) est lié à celui de MONITOR A/ MONITOR B LEVEL.

12 MONITOR OUT MODE (Mode de sortie de contrôle)

Commande le sous-mixage en mono des signaux des canaux L/R. Ce mode entraîne également le sous-mixage des signaux des canaux L/R/C en mode L/R.

13 L R+C DOWNMIX (Sous-mixage de L R+C)

Autorise le sous-mixage des signaux des canaux L/R/C en mode L/R.

14 DIMMER ON CUE (Variateur de cue activé)

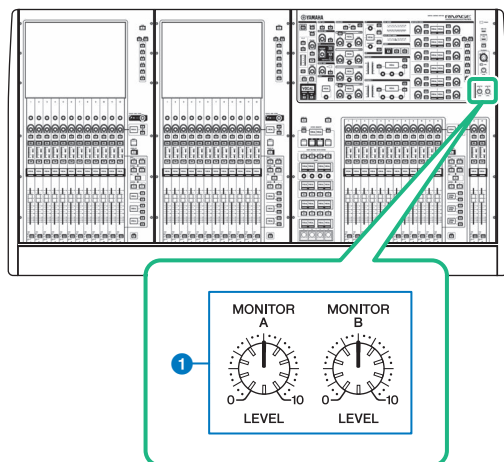
Lorsque la sortie de contrôle a été interrompue par le signal de CUE, ceci atténue le signal d'entrée du moniteur de contrôle.

NOTE

Les affectations de contrôle et le basculement entre les états d'activation/désactivation sont aussi attribuables à une touche USER DEFINED (Définie par l'utilisateur).

Utilisation de la fonction Monitor (panneau supérieur)

Contrôle de la fonction Monitor via la section UTILITY



1 Boutons MONITOR A (Contrôle A)/MONITOR B (Contrôle B)

Règlent le niveau de sortie des signaux de contrôle.

Utilisation de la fonction Monitor

Contrôle de la fonction Monitor via l'écran MONITOR

Dans cet écran, vous pouvez sélectionner les sources de contrôle souhaitées pour les écouter via les prises de sortie PHONES A/B (Casque A/B) ou les haut-parleurs de contrôle externes.

1 Connectez votre système d'écoute aux prises OMNI OUT (Sortie Omni) ou à la prise AES/EBU sur le panneau arrière.

Vous pouvez envoyer les signaux de contrôle vers la prise de sortie ou le canal de sortie de votre choix. Si vous effectuez le contrôle via le casque, vérifiez que ce dernier est connecté aux prises de sortie PHONES A/PHONES B situées sur le panneau avant.

2 Appuyez sur la touche MONITOR dans la barre de menus.

L'« Écran MONITOR » (p.390) apparaît. Le champ MONITOR de l'écran MONITOR vous permet de vérifier les réglages de contrôle actuellement sélectionnés et d'activer ou de désactiver le contrôle.

3 Appuyez sur la touche contextuelle MONITOR ou sur le champ de l'indicateur de niveau.

La « Fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS » (p.392) apparaît. La fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS vous permet d'effectuer des réglages de contrôle détaillés.

4 Appuyez sur l'onglet.

La « Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE » (p.395) apparaît. Cette fenêtre vous permet d'afficher la liste des sources de contrôle qui ont été assignées à DEFINE 1–8.

5 Appuyez sur la touche MONITOR SOURCE DEFINE souhaitée pour ouvrir la fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT, puis sélectionnez les sources de contrôle.

« Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (INPUT) » (p.396)

« Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (OUTPUT) » (p.397)

« Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (DIRECT INPUT) (Sortie directe) » (p.398)

Vous pouvez affecter jusqu'à 8 signaux de canaux à chaque élément DEFINE. Appuyez sur la touche CLEAR ALL (Effacer Tout) pour supprimer toutes les sélections. Vous avez le choix entre les sources de contrôle ci-après.

6 Utilisez les touches DEFINE de la section SOURCE SELECT pour sélectionner les « Sources de contrôle » (p.389).

7 Pour spécifier un port en tant que destination de sortie des signaux de contrôle L, R et C, appuyez sur une des touches OUTPUT PATCH (L/R/C) dans la fenêtre contextuelle MONITOR SETTING pour ouvrir la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH. Dans cette fenêtre, faites un choix parmi les destinations de sortie du signal de contrôle suivantes (plusieurs sélections sont autorisées).

Après avoir sélectionné un port de sortie, appuyez sur la touche CLOSE pour fermer la fenêtre contextuelle. De la même manière, spécifiez les ports de sortie respectivement pour MONITOR OUT L, MONITOR OUT R et MONITOR OUT C.

NOTE

Si vous le souhaitez, vous pouvez également spécifier des ports de sortie uniquement pour MONITOR OUT L et MONITOR OUT R afin d'effectuer le contrôle via deux haut-parleurs.

8 Pour activer le contrôle, appuyez sur la touche MONITOR OUTPUT afin de l'activer.

La source de contrôle sélectionnée à l'étape 5 sera envoyée vers la destination de sortie que vous avez spécifiée à l'étape 7.

NOTE

Les prises de sortie PHONES A/PHONES B émettent toujours le signal de contrôle, indépendamment de l'état d'activation ou de désactivation de la touche MONITOR OUTPUT.

9 Pour régler le niveau de contrôle, utilisez le bouton MONITOR LEVEL (Niveau de contrôle) correspondant, situé dans la section UTILITY du panneau supérieur.

Si le paramètre PHONES LEVEL LINK (Liaison de niveau de casque) est activé (ON), vous pourrez utiliser le bouton MONITOR LEVEL et le fader de contrôle ainsi que le bouton PHONES LEVEL pour régler le niveau de contrôle lorsque celui-ci s'effectue via le casque.

10 Procédez au réglage des paramètres Dimmer, Delay, Monaural et Cue Interruption selon les besoins.

NOTE

Les opérations d'activation/désactivation de contrôle, la sélection de la source de contrôle et les opérations d'activation/désactivation du variateur peuvent également être assignées à des touches USER DEFINED (« Affectation d'une fonction à un bouton USER DEFINED » (p.908)).

Sources de contrôle

Vous avez le choix entre les sources suivantes :

INPUT 1-288 (DSP-RX-EX) INPUT 1-144 (DSP-R10, CSD-R7) INPUT 1-120 (DSP-RX)	Signaux d'entrée des canaux (DIRECT OUT)
MIX 1-72 (DSP-RX-EX, DSP-R10, CSD-R7) MIX 1-48 (DSP-RX)	Signaux MIX des canaux (DIRECT OUT)
MTX 1-36 (DSP-RX-EX, DSP-R10, CSD-R7) MTX 1-24 (DSP-RX)	Signaux des canaux MATRIX
STA, STB	Signaux des canaux STEREO A L, STEREO A R, STEREO B L et STEREO B R
TALKBACK	Signal TALKBACK
DIRECT IN1-16	Signaux d'entrée provenant directement des bornes externes

Écran MONITOR



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle MONITOR

Permet d'accéder à la fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS (Réglages de contrôle), dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages de contrôle détaillés. Sélectionnez MONITOR A ou MONITOR B comme cible de contrôle, et réglez les paramètres dans le champ correspondant.

2 Champ DIMMER (Variateur)

Permet d'effectuer les réglages relatifs à la fonction Dimmer (Variateur), qui atténue temporairement les signaux de contrôle.

- **Bouton DIMMER LEVEL (Niveau du variateur)**

Règle le degré d'atténuation des signaux de contrôle lorsque le variateur est activé.

- **Touche ON de la section DIMMER**

Activez cette touche pour déclencher la fonction de variateur et atténuer le signal de contrôle.

3 Touches de sélection de console

Si vous utilisez une configuration en double console, ces touches permettent de spécifier si le bouton MONITOR utilisé est celui de la console 1 ou 2.

4 Touche PHONES LEVEL LINK (Liaison du niveau de casque)

Si cette touche est activée, le bouton MONITOR FADER LEVEL (Niveau de fader de contrôle) règlera le niveau des signaux envoyés vers la prise de sortie PHONES A ou PHONES B.

5 Touches SOURCE SELECT MONITOR (Contrôle de la sélection de la source)

Permettent de sélectionner une des sources DEFINE 1-8 qui sont envoyées vers le bus MONITOR.

6 Bouton MONITOR FADER LEVEL (Niveau du fader de contrôle)

Règle le niveau de fader de contrôle.

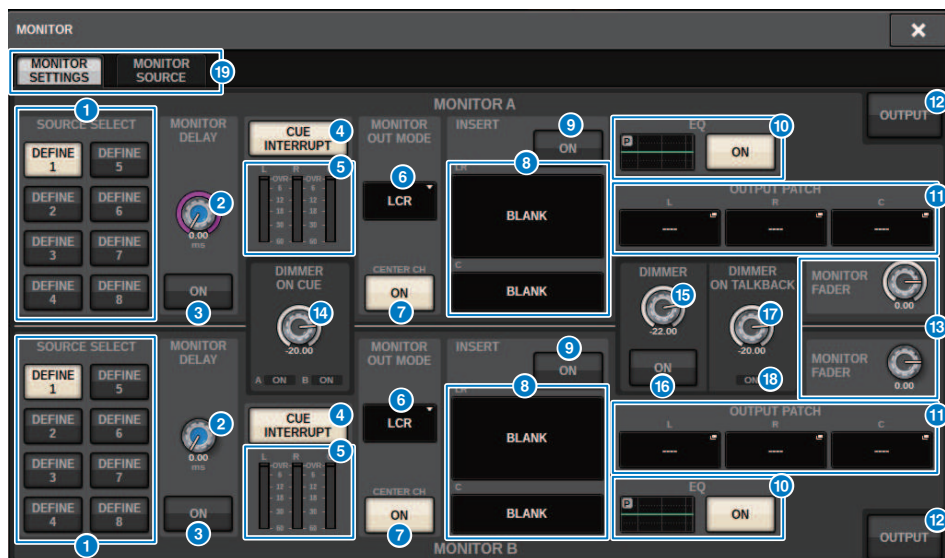
7 Touche MONITOR OUTPUT (Sortie de contrôle)

Active ou désactive la sortie de contrôle.

8 Champ de l'indicateur de niveau

Indique le niveau de sortie des canaux Monitor Out (Sortie de contrôle) L (G), R (D) et C. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS (Réglages de contrôle).

Fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches DEFINE (Définition) de la section SOURCE SELECT (Sélection de la source)**
Permettent de sélectionner une des sources DEFINE 1–8 qui sont envoyées vers le bus MONITOR.
- 2 Bouton MONITOR DELAY (Retard de contrôle)**
Indique le temps de retard actuellement spécifié. La valeur en millièmes de secondes s'affiche au-dessus du bouton, tandis que la valeur du temps de retard, exprimée dans les unités et le type d'échelle actuellement sélectionnés, apparaît sous le bouton. Cependant, si vous avez sélectionné ms en tant qu'échelle, la valeur du temps de retard n'apparaîtra pas au-dessus du bouton.
- 3 Touche ON de la section MONITOR DELAY (Retard de contrôle)**
Si cette touche est activée, le signal de contrôle sera retardé en fonction du réglage du bouton MONITOR DELAY.
- 4 Touche CUE INTERRUPT (Interruption de cue)**
Appuyez sur cette touche pour interrompre le signal de contrôle à l'aide du signal de cue. Si cette touche et le cue sont activés, le signal de cue sera envoyé vers la sortie de contrôle.
- 5 Indicateurs de niveau**
Ce champ affiche le niveau de sortie des canaux de contrôle L/R/C.

6 **MONITOR OUT MODE (Mode de sortie de contrôle)**

Cette section permet de choisir un des modes de sortie de contrôle suivants :

- **LR + C DOWNMIX**

Dans ce mode, les signaux des canaux L/C/R sont soumis au sous-mixage et émis en stéréo.

- **MONO**

Dans ce mode, les signaux de contrôle sont émis en mono.

- **LCR**

Dans ce mode, les signaux des canaux L/C/R sont émis en sortie.

7 **Touche ON de la section CENTER CH**

Si vous prévoyez de ne pas contrôler le canal central, désactivez cette touche. Lorsque cette touche est désactivée, le canal central n'est pas inclus dans le signal de sous-mixage.

8 **Touche INSERT (Insertion)**

Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre dans laquelle vous pouvez insérer des plug-ins dans le signal de contrôle.

9 **Touche INSERT ON (Activation de l'insertion)**

Active ou désactive l'insertion de plug-in. Les plug-ins actuellement spécifiés s'affichent à gauche de la touche.

10 **Champ EQ**

- **Graphique de l'EQ**

Ce champ indique graphiquement la réponse approximative de l'égaliseur. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre dans laquelle vous pouvez régler les paramètres de l'égaliseur.

- **Touche EQ ON (Activation de l'égaliseur)**

Active ou désactive l'égaliseur.

11 **Touches contextuelles OUTPUT PATCH (Assignment de sortie)**

Indiquent le logement ou le port de destination de la sortie de contrôle pour les canaux L, C et R respectivement. Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH.

12 **Touche MONITOR OUTPUT (Sortie de contrôle)**

Active ou désactive la sortie de contrôle.

13 **Bouton MONITOR FADER LEVEL (Niveau du fader de contrôle)**

Règle le niveau de fader de contrôle.

14 **Bouton DIMMER ON CUE**

Règle le degré d'atténuation du signal de contrôle lorsque la fonction de cue est activée.

Voyants DIMMER ON CUE

Lorsque le cue est activé, CUE A et/ou CUE B s'allument.

15 **Bouton DIMMER LEVEL (Niveau du variateur)**

Règle le degré d'atténuation du signal de contrôle lorsque le variateur est activé.

16 **Touche ON de la section DIMMER**

Activez cette touche pour déclencher la fonction de variateur et atténuer le signal de contrôle.

17 **Bouton DIMMER ON TALKBACK LEVEL (Niveau de variateur d'intercom)**

Règle le degré d'atténuation du signal de contrôle lorsque la fonction d'intercom est activée.

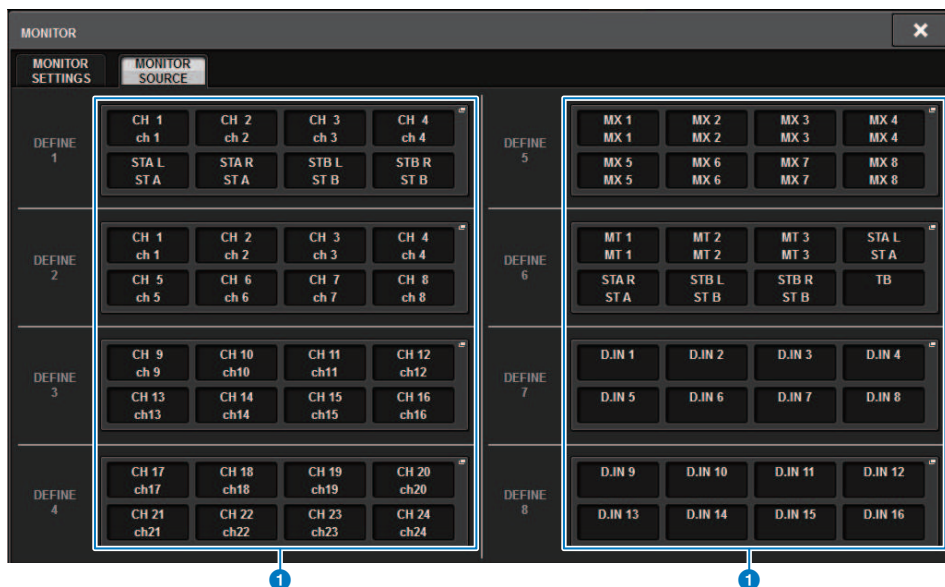
18 Voyant DIMMER ON TALKBACK (Variateur d'intercom activé)

Indique l'état d'activation/désactivation de la fonction de variateur de l'intercom.

19 Onglets

Utilisez ces onglets pour basculer entre les fenêtres contextuelles MONITOR SETTINGS et MONITOR SOURCE (Source de contrôle).

Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE

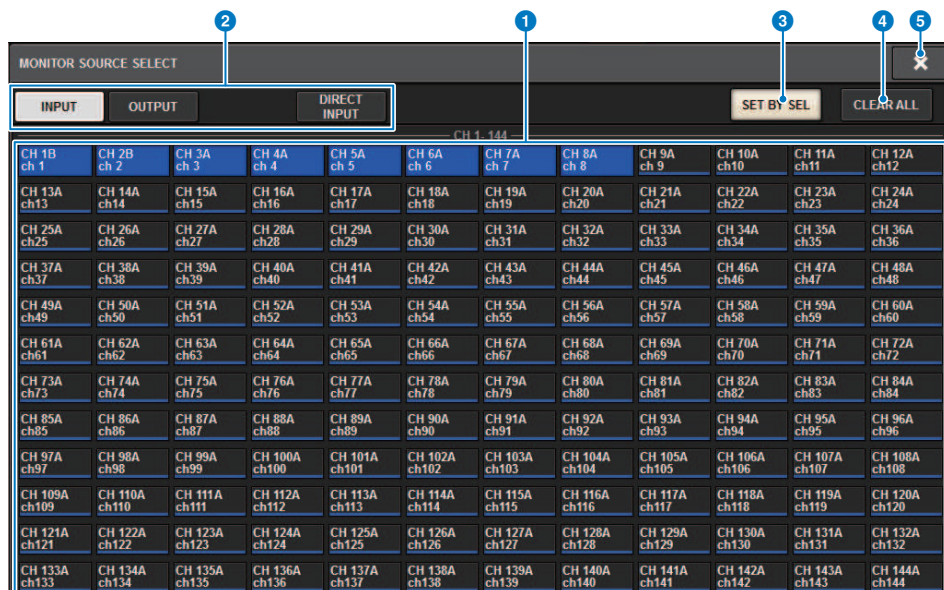


Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches MONITOR SOURCE DEFINE (Définition de la source de contrôle)

Chaque touche indique le nom de la source de contrôle qui lui est affectée. Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT, dans laquelle vous pouvez affecter des sources de contrôle aux touches DEFINE individuelles.

Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (INPUT)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches de sélection des sources de contrôle

Permettent de sélectionner les sources de contrôle qui seront affectées aux touches DEFINE. Les sources de contrôle sélectionnées s'affichent en surbrillance. Appuyez à nouveau sur la même touche pour annuler la sélection.

NOTE

Vous avez la possibilité de choisir un nombre maximum de huit sources de contrôle. Aussitôt que vous avez choisi huit sources de contrôle, vous ne pouvez plus effectuer de sélection supplémentaire. Tout d'abord, désactivez les touches correspondant aux sources inutiles.

2 Onglets de basculement de l'affichage

Utilisez ces onglets pour sélectionner notamment le type de canaux, les bus ou les prises de sortie que vous souhaitez afficher à l'écran.

3 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

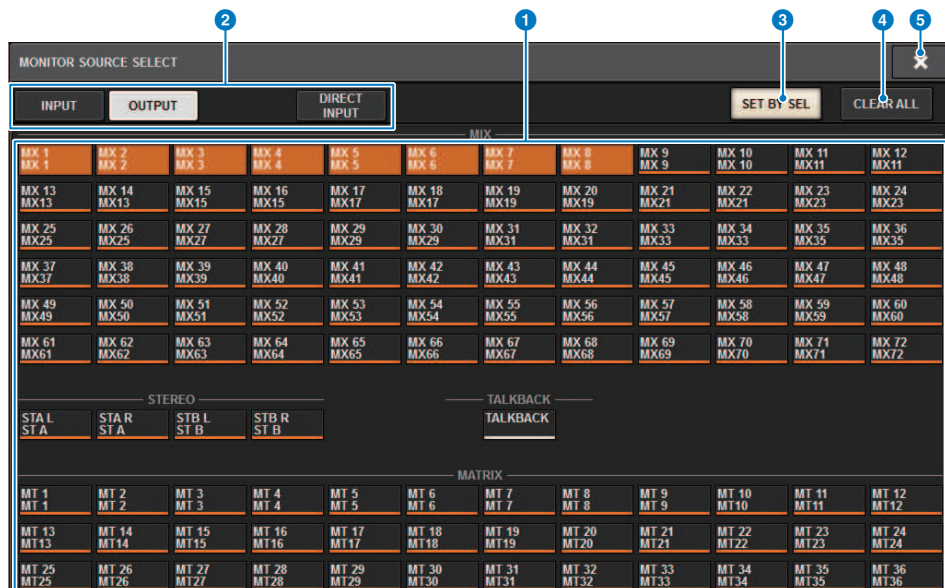
4 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

5 Touche CLOSE (Fermer)

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (OUTPUT)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches de sélection des sources de contrôle

Permettent de sélectionner les sources de contrôle qui seront affectées aux touches DEFINE. Les sources de contrôle sélectionnées s'affichent en surbrillance. Appuyez à nouveau sur la même touche pour annuler la sélection.

NOTE

Vous avez la possibilité de choisir un nombre maximum de huit sources de contrôle. Aussitôt que vous avez choisi huit sources de contrôle, vous ne pouvez plus effectuer de sélection supplémentaire. Tout d'abord, désactivez les touches correspondant aux sources inutiles.

2 Onglets de commutation de l'affichage de bus

Utilisez ces onglets pour sélectionner notamment le type de canaux, les bus ou les prises de sortie que vous souhaitez afficher à l'écran.

3 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

4 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

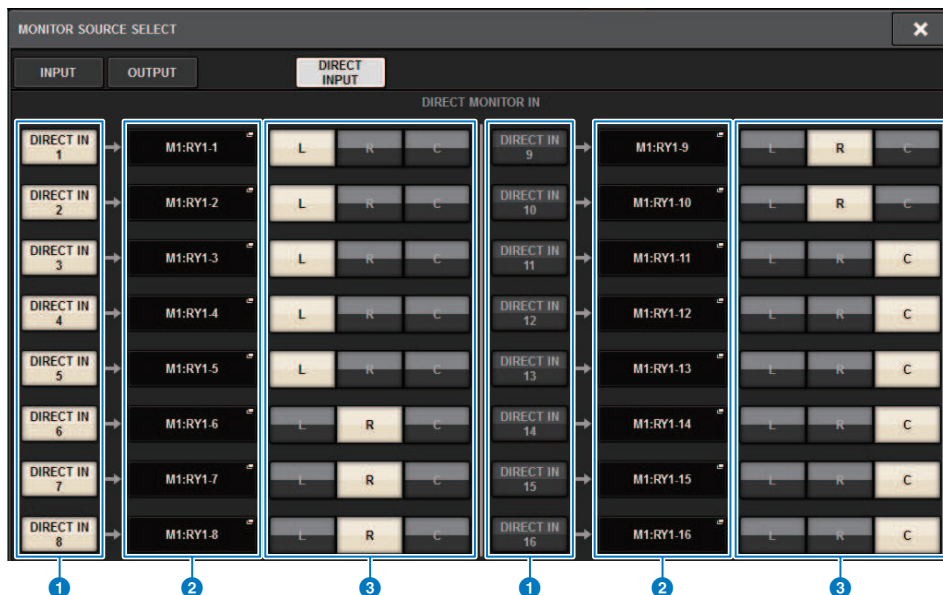
Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

5 Touche CLOSE (Fermer)

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Fenêtre contextuelle MONITOR SOURCE SELECT (DIRECT INPUT) (Sortie directe)

Cette fenêtre vous permet d'affecter les logements ou les ports à un total de 16 entrées directes de canaux comme sources de contrôle directes possibles. Vous avez la possibilité de choisir jusqu'à huit sources de contrôle directes.



1 Touches de sélection des sources de contrôle

Permettent de sélectionner les entrées directes.

NOTE

Vous avez la possibilité de choisir un nombre maximum de huit sources de contrôle. Aussitôt que vous avez choisi huit sources de contrôle, vous ne pouvez plus effectuer de sélection supplémentaire. Tout d'abord, désactivez les touches correspondant aux sources inutiles.

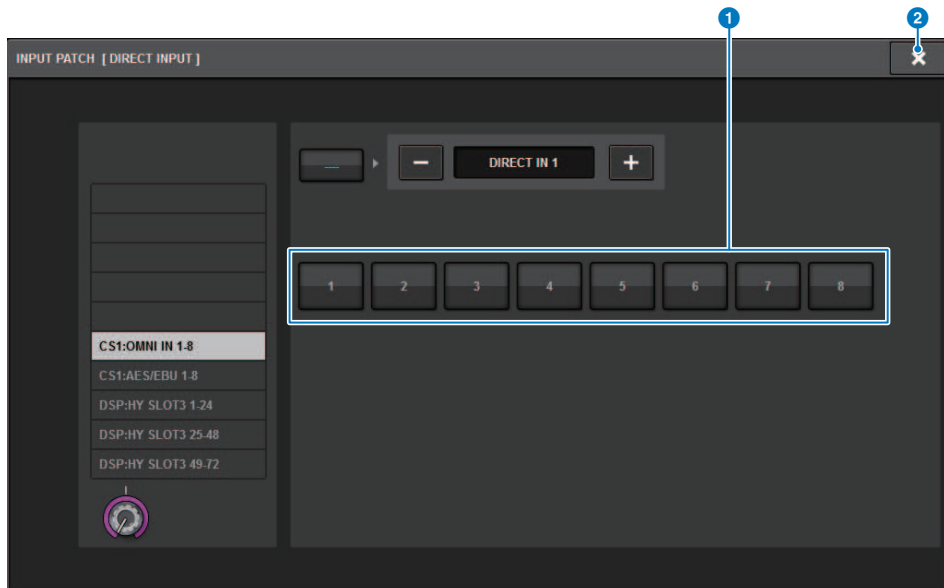
2 Touches contextuelles INPUT PATCH (Assignation d'entrée)

Indiquent les prises sélectionnées. Lorsque vous appuyez sur une de ces touches, la fenêtre contextuelle INPUT PATCH s'ouvre, qui vous permet de sélectionner les prises d'entrée, les logements et les canaux.

3 Touches de sélection L/R/C

Permettent de sélectionner le canal de sortie (L/R/C) vers lequel le signal de contrôle est envoyé en entrée.

Fenêtre contextuelle INPUT PATCH (Assignment d'entrée)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de sélection des prises d'entrée**
Permettent de sélectionner les prises d'entrée à partir desquelles vous souhaitez contrôler les signaux.
- 2 Touche CLOSE (Fermer)**
Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Insertion d'un plug-in dans les signaux de contrôle

Vous pouvez insérer un plug-in dans les signaux de contrôle (L, R et C) de MONITOR A et MONITOR B séparément. Vous pouvez insérer des plug-ins ainsi qu'un GEQ (Égaliseur graphique) ou un PEQ (Égaliseur paramétrique).

1 Appuyez sur la touche MONITOR dans la barre de menus pour accéder à l'écran MONITOR.

2 Appuyez sur la touche contextuelle MONITOR ou sur le champ de l'indicateur de niveau.

La « Fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS (insertion) » (p.401) apparaît.

3 Appuyez sur la touche INSERT.

La « Fenêtre contextuelle MONITOR INSERT » (p.402) apparaît. Si les effets ont déjà été insérés, la fenêtre EDIT des plug-ins s'affichera.

4 Appuyez sur la touche contextuelle MOUNT.

L'« Ecran INSERT MOUNT (Montage de l'insertion) » (p.403) apparaît.

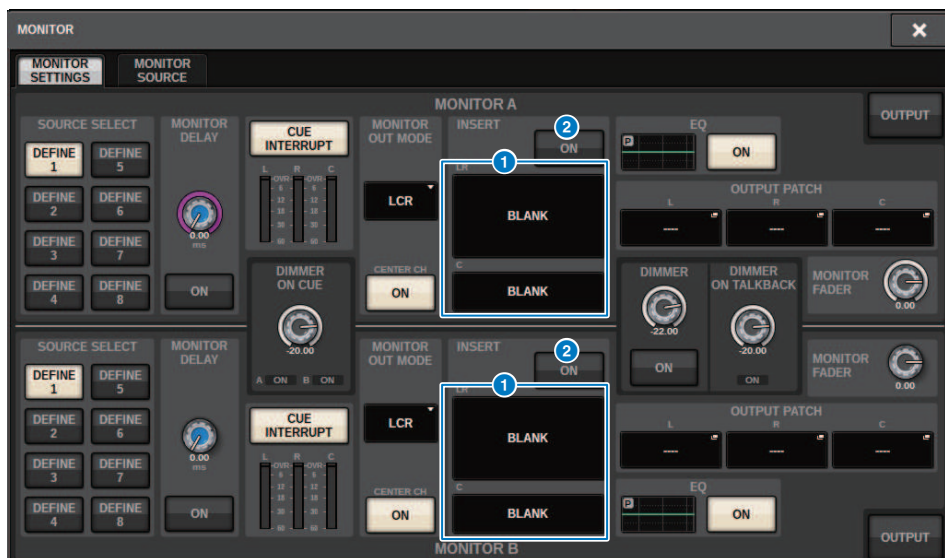
5 Appuyez sur la touche d'insertion de plug-in souhaitée.

6 Appuyez sur la touche OK.

7 Éditez les paramètres d'effet selon les besoins.

Pour plus de détails sur la modification des paramètres d'effet, reportez-vous à la section « [Contrôle des paramètres de plug-in](#) » (p.649) ».

Fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS (insertion)



Cet écran comporte les éléments suivants :

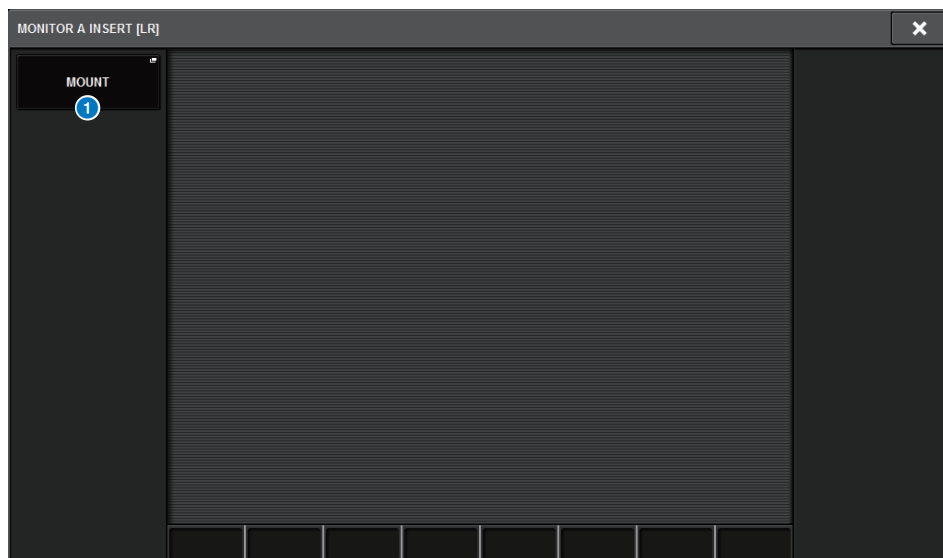
1 Touche INSERT (Insertion)

Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre dans laquelle vous pouvez insérer des plug-ins dans le signal de contrôle.

2 Touche INSERT ON (Activation de l'insertion)

Active ou désactive l'insertion de plug-in. Les plug-ins actuellement spécifiés s'affichent à gauche de la touche ON de la section INSERT.

Fenêtre contextuelle MONITOR INSERT

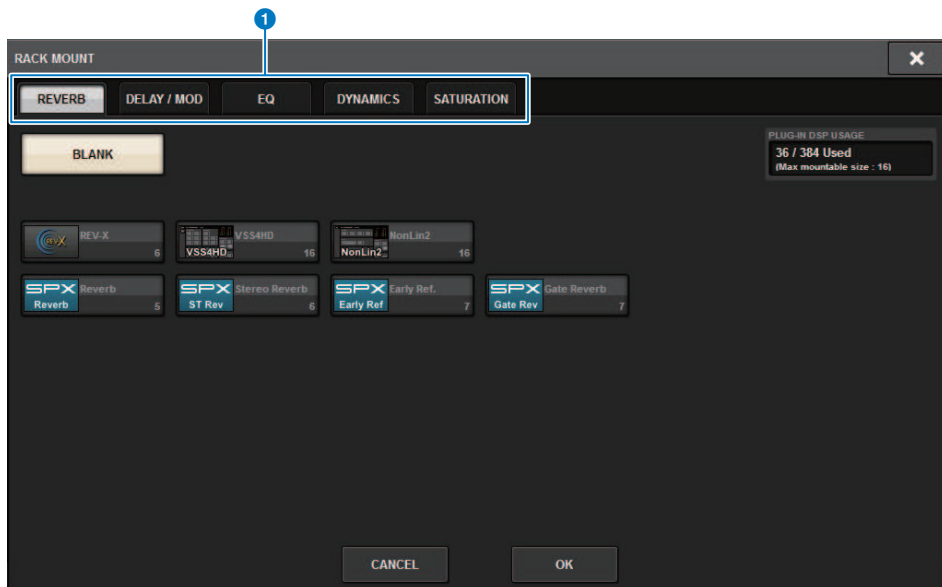


Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle MOUNT (Montage)

Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre dans laquelle vous pouvez insérer des plug-ins dans le signal de contrôle.

Ecran INSERT MOUNT (Montage de l'insertion)



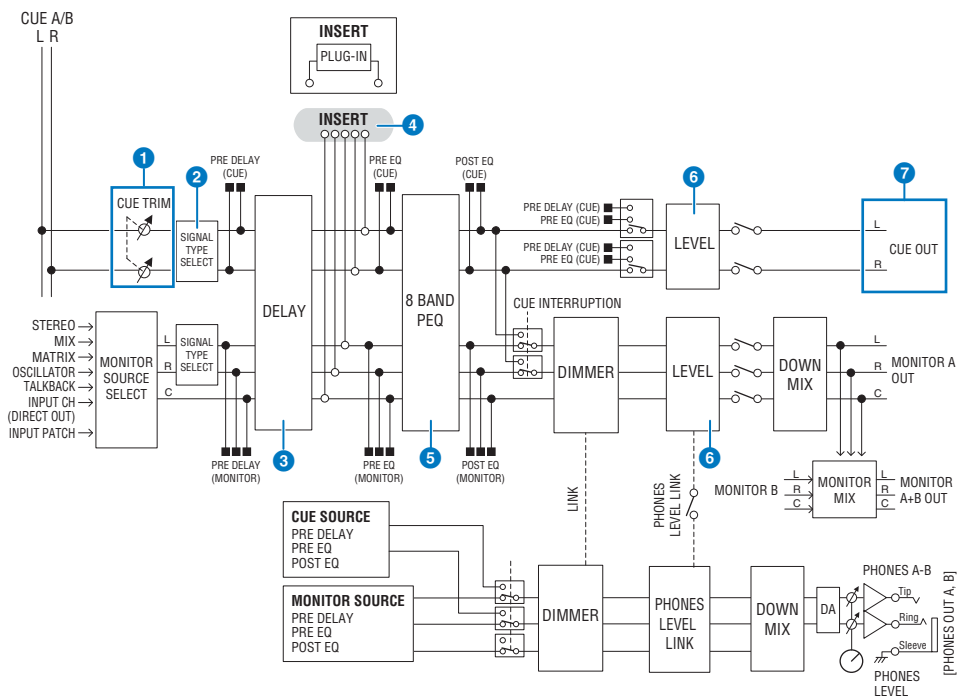
Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Onglets

Permettent de sélectionner REVERB (Réverbération), DELAY/MOD (Retard/Mod), EQ/DYNAMICS (Égaliseur/Dynamiques) ou GEQ/PEQ.

À propos du cue

Afin de vérifier le son d'un canal individuel ou d'un DCA sélectionné, vous pouvez émettre ce son vers les sorties MONITOR OUT (Sortie de contrôle), CUE OUT (Sortie de Cue) ou PHONES OUT (Sortie de casque) pour audition. La série RIVAGE PM fournit deux sorties de cue : CUE A et CUE B.



Nombre de systèmes

Le système RIVAGE PM10 est doté de deux sortie de cue : CUE A et CUE B.

Structure du circuit de cue

Le circuit de cue est en stéréo sur les canaux L et R.

1 CUE TRIM (Écrêtage de cue)

Les connecteurs INPUT CUE (Cue d'entrée) et OUTPUT CUE (Cue de sortie) spécifient le niveau de contrôle lorsque le paramètre PFL (Écoute avant fader) est sélectionné. DCA CUE (Cue de DCA) spécifie le niveau de contrôle lorsque le DCA est soumis au cue. DCA Unity (Unité DCA) permet de contrôler chaque DCA au niveau du contrôle de chaque DCA au niveau de 0 dB.

2 CUE OUT MODE (Mode de sortie de cue)

Commande le sous-mixage en mono des signaux des canaux L/R.

3 DELAY (Retard)

Retarde le signal de cue, d'une durée allant jusqu'à 1 000 ms.

4 INSERT

Il vous est possible d'effectuer une insertion de plug-in, de GEQ ou de PEQ. Il existe un seul point d'insertion qui est fixé sur la position PRE EQ (directement avant l'égaliseur).

5 PEQ

Un égaliseur paramétrique à 8 bandes est disponible pour le cue.

6 CUE LEVEL

Ceci règle le niveau de sortie du canal de CUE. Le niveau de CUE peut également être affecté à un fader.

7 Structure des sorties

- Canal L et canal R de CUE A
- Canal L et canal R de CUE B

CUE MODE (Mode de Cue)

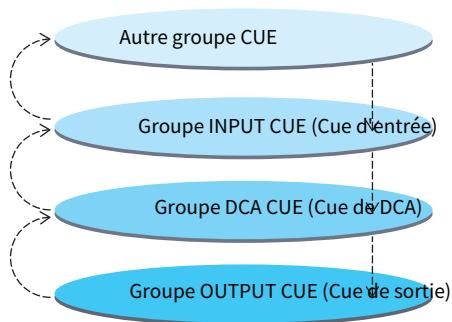
Vous pouvez sélectionner MIX CUE (Mixage de cue) ou LAST CUE (Dernière sélection de cue) comme mode de cue.

MIX CUE : tous les canaux sélectionnés sont mixés et audibles.

LAST CUE : seul le canal sélectionné le plus récemment est audible.

Empilement de CUE

Les signaux de cue se divisent en quatre groupes : groupe INPUT CUE, groupe DCA CUE, groupe OUTPUT CUE et autre groupe CUE.



L'illustration ci-avant montre la priorité des touches [CUE]. Une fois que les groupes de niveau inférieur et supérieur ont été permutés, la désactivation de la fonction Cue du groupe supérieur entraîne le rétablissement de la touche [CUE] du groupe directement inférieur sur son état antérieur. Par exemple, en commutant les groupes selon l'ordre groupe OUTPUT CUE -> groupe DCA CUE -> groupe INPUT CUE -> autre groupe CUE, vous désactivez successivement les touches [CUE] (touches CUE/KEY IN) pour restaurer l'état de la touche [CUE] du groupe précédemment sélectionné.

CUE/SEL LINK (Liaison cue/sélection de canal)

Les touches [SEL] peuvent être liées à la touche [CUE] qui a été enfoncée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la Partie 2.

SOLO

Solo est une fonction autorisant l'émission du signal en sortie d'un canal d'entrée ou de sortie spécifique. Seul le signal du canal dont la touche [CUE] est activée est émis en sortie alors que tous les autres canaux sont assourdis. Le signal d'un canal dont la touche [CUE] est enfoncée peut également être contrôlé depuis les prises CUE OUT, MONITOR OUT et PHONES.

- **SOLO SAFE (Isolement sécurisé)**

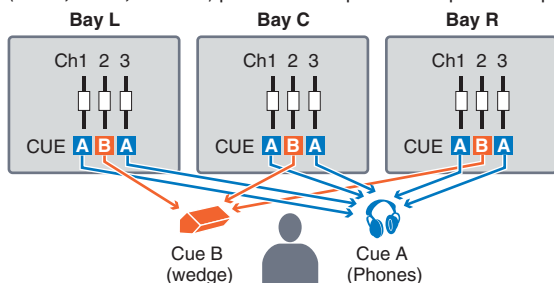
Si nécessaire, vous pouvez sélectionner les canaux que vous ne souhaitez pas assourdir lorsque la fonction Solo est exécutée.

Channel Mode/Bay Mode

Vous pouvez choisir entre les deux modes suivants : « Channel Mode » (Mode canal) spécifie la destination de CUE A et CUE B des différents canaux alors que « Bay Mode » (Mode baie) définit la destination des diverses baies de la surface de contrôle en cours de fonctionnement. Le choix de Channel Mode ou de Bay Mode est effectué dans la page PREFERENCES (Préférences).

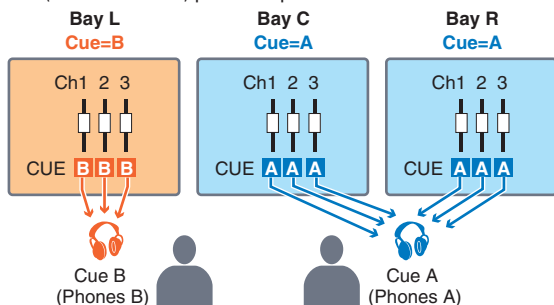
- **Channel Mode**

Ce mode suppose qu'un opérateur utilise deux bus de cue séparément. Les destinations audio de cue (Cue A, Cue B, Cue A+B) peuvent être spécifiées séparément pour chaque canal.



- **Bay Mode**

Ce mode suppose que le système est géré par deux opérateurs. Il est possible de spécifier la destination de cue (CUE A et CUE B) pour chaque baie.



À propos du mode Cue et du mode Solo

Tous les canaux d'entrée, les canaux de sortie et les DCA disposent d'une touche [CUE] pour les besoins de la fonction Cue/Solo. La touche [CUE] offre deux modes : le mode Cue et le mode Solo. Ces modes diffèrent entre eux de la façon suivante :

- **Mode Cue**

Lorsque vous appuyez sur la touche [CUE] des canaux ou des DCA, les signaux de cue correspondants sont envoyés vers le bus CUE dédié puis émis en sortie via MONITOR OUT (Sortie de contrôle), PHONES OUT (Sortie de casque) et CUE OUT (Sortie de cue). Choisissez ce mode si vous souhaitez contrôler certains signaux de canaux sans affecter d'autres bus de sortie.

- **Mode Solo**

Si vous appuyez sur la touche [CUE] d'un canal ou d'un DCA, seuls les signaux d'isolement seront émis en sortie à partir des bus MIX/MATRIX/STEREO. D'autres canaux/DCA seront assourdis (fonction Solo). Le même signal peut aussi être contrôlé à partir de MONITOR OUT, PHONES OUT, et CUE OUT.

NOTE

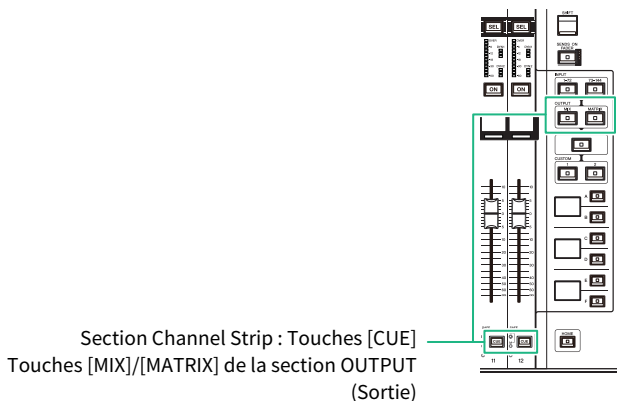
En mode Solo, vous pouvez exclure certains canaux spécifiques des opérations d'isolement (« [Utilisation de la fonction Cue](#) » (p.412)).

À propos des groupes Cue/Solo

Les signaux de cue peuvent être classés en quatre groupes, comme suit :

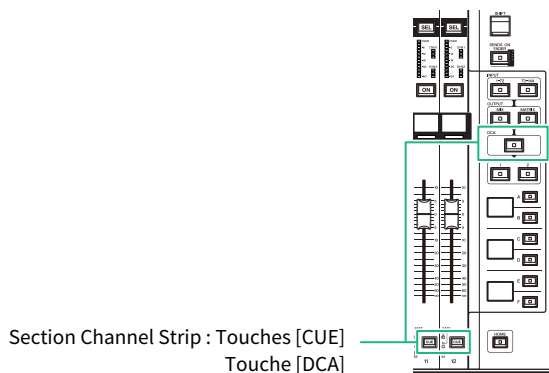
1 Groupe OUTPUT CUE (Cue de sortie)

Ce groupe est constitué des signaux de cue/solo des canaux de sortie. Pour basculer entre les fonctions Cue et Solo au sein de ce groupe, appuyez, dans la section Channel Strip, sur la touche [MIX]/[MATRIX] de la section OUTPUT, puis appuyez sur la touche [CUE] souhaitée.



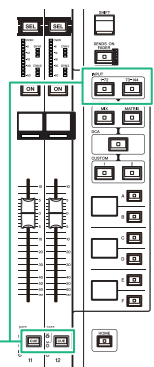
2 Groupe DCA CUE (Cue de DCA)

Ce groupe est constitué des signaux cue/solo des DCA. Pour activer la fonction Cue/Solo pour ce groupe, dans la section des bandes de canaux, appuyez sur la touche [DCA], puis appuyez sur la touche [CUE] souhaitée.



3 Groupe INPUT CUE (Cue d'entrée)

Ce groupe est constitué des signaux cue/solo des canaux d'entrée. Pour activer le cue/solo pour ce groupe, dans la bande de canaux section, appuyez sur INPUT [1-72]/[73-144], puis appuyez ensuite sur la touche [CUE] souhaitée.

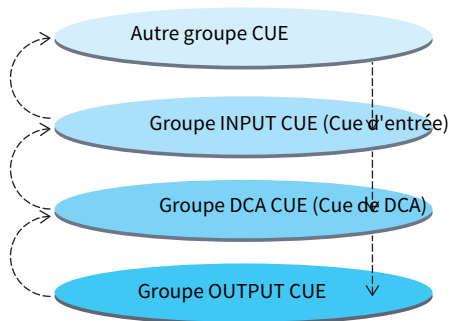


Section Channel Strip : Touches [CUE]
Touches [1-72]/[73-144] de la section INPUT
(Entrée)

4 Autre groupe CUE

Ces signaux de cue sont commandés à l'aide des touches affichées sur l'écran tactile. Ce groupe est activé lorsque vous activez la touche KEY IN CUE (Cue de déclenchement) dans la fenêtre contextuelle d'un plug-in ou dans la fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/DYNAMICS 2. Ce groupe sera automatiquement désactivé si vous quittez la fenêtre contextuelle correspondante. Vous ne pouvez pas activer la fonction Cue pour différents groupes en même temps. Normalement, le groupe auquel appartient la touche [CUE] (ou la touche CUE/KEY IN CUE à l'écran) qui a été activée en dernier est prioritaire, et les touches [CUE] du groupe précédemment sélectionné seront désactivées. Cependant, si vous avez permuté le groupe de signaux de cue selon un ordre spécifique, l'état des touches [CUE] du groupe précédemment sélectionné sera restauré lorsque le signal de cue actuel sera désactivé.

L'illustration montre la priorité des touches [CUE]. Une fois que les groupes de niveau inférieur et supérieur ont été permutés, la désactivation de la fonction Cue du groupe supérieur entraîne le rétablissement de la touche [CUE] du groupe directement inférieur sur son état antérieur. Par exemple, en commutant les groupes selon l'ordre groupe OUTPUT CUE -> groupe DCA CUE -> groupe INPUT CUE -> autre groupe CUE, vous désactivez successivement les touches [CUE] (touches CUE/KEY IN) pour restaurer l'état de la touche [CUE] du groupe précédemment sélectionné.



Mode CUE OPERATION

À propos du mode CUE OPERATION (Fonctionnement de cue) en mode Cue

- **Mode CH (Canal)**

Ce mode suppose que le système est géré par un seul opérateur uniquement. Vous pouvez spécifier la destination de cue (CUE A, CUE B et CUE A+B) pour chaque canal séparément. Vous pouvez modifier cette destination pour chaque canal individuellement en appuyant sur la touche [CUE] souhaitée tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. (A->B->A+B->A->B->...)

- **Mode BAY**

Ce mode suppose que le système est géré par deux opérateurs. Il est possible de spécifier la destination de cue (CUE A et CUE B) pour chaque baie. Par exemple, vous pouvez envoyer le même signal de canal depuis les baies L et C respectivement vers CUE B et CUE A.

NOTE

Vous pouvez également régler le mode dans le champ OPERATION MODE (Mode opératoire) dans la fenêtre contextuelle PREFERENCES (Fenêtre contextuelle PREFERENCES).

Utilisation de la fonction Cue

Cette section vous explique comment utiliser la touche [CUE] d'un canal ou d'un DCA de votre choix afin de contrôler le signal de Cue.

NOTE

De ce fait, notez bien que si vous désactivez la fonction CUE INTERRUPTION dans la fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS, le signal de cue ne sera plus émis vers les haut-parleurs de contrôle connectés. Cependant, les prises de sortie PHONES situées sur le panneau avant continueront à émettre en sortie des signaux de cue, indépendamment du réglage d'activation/désactivation de Monitor. Pour plus de détails sur les réglages de la fonction Monitor, reportez-vous à la section « [Utilisation de la fonction Monitor](#) » (p.387).

1 Appuyez sur la touche MONITOR dans la barre de menus.

L'« [Écran MONITOR \(cue\)](#) » (p.414) apparaît. Le champ CUE de l'écran MONITOR vous permet de vérifier les réglages actuels de la fonction Cue et d'activer ou de désactiver cette dernière.

2 Appuyez sur la touche contextuelle CUE ou sur le champ INPUT/DCA/OUTPUT CUE.

La « [Fenêtre contextuelle CUE](#) » (p.416) apparaît.

3 Appuyez sur la touche contextuelle CUE SETTINGS.

La « [Fenêtre contextuelle CUE SETTINGS \(Réglages de cue\)](#) » (p.419) apparaît. Vous pouvez spécifier la destination de cue (CUE A, CUE B et CUE A+B).

4 Utilisez les touches CUE MODE pour sélectionner le mode dans lequel les canaux sont mixés aux fins du contrôle ou le mode dans lequel seul le canal sélectionné en dernier est contrôlé.

Sélectionnez la touche MIX CUE ou LAST CUE.

NOTE

En mode MIX CUE, il est impossible d'activer la fonction Cue sur différents groupes de cue en même temps. Le groupe de cue auquel appartient le dernier signal soumis à la fonction de cue est activé, ce qui permet de ne contrôler que les signaux de ce groupe de cue. Cependant, si le paramètre CUE OPERATION MODE est réglé sur BAY et que le réglage LAST CUE est sélectionné, le réglage de cue dans chaque baie sera activé individuellement.

5 Utilisez les touches et les boutons des champs INPUT CUE, DCA CUE et OUTPUT CUE pour spécifier la position de sortie et le niveau de sortie de chaque groupe de Cue.

Reportez-vous à l'explication relative à chaque élément dans la « [Fenêtre contextuelle CUE](#) » (p.416), et effectuez les réglages souhaités.

6 Pour spécifier un port en tant que destination de sortie des signaux de cue L et R, appuyez sur une des touches CUE OUTPUT PATCH (L/R).

La « [Fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH \(Assignation de sortie\)](#) » (p.420) apparaît. Vous avez le choix entre les destinations de sortie du signal de cue ci-après (plusieurs sélections sont autorisées).

Lorsque vous avez sélectionné des ports de sortie, appuyez sur la touche CLOSE pour fermer la fenêtre contextuelle CUE OUTPUT PATCH.

7 Pour activer la sortie de cue sur les ports spécifiés à l'étape 4, appuyez sur la touche CUE OUTPUT afin de l'activer.

8 Appuyez sur la touche [CUE] du canal ou du DCA de votre choix pour l'activer.

Le signal de cue du canal correspondant sera envoyé vers la destination de sortie spécifiée à l'étape 4 et vers la sortie de contrôle. Vous pouvez également afficher l'indicateur de niveau de cue dans la zone des indicateurs de niveau pour vérifier le niveau de sortie du signal de cue.



NOTE

- Lorsque vous utilisez les touches de sélection des bus MIX/MATRIX de la fenêtre contextuelle SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé), vous pouvez appuyer à nouveau sur la touche sélectionnée pour activer la fonction Cue du canal MIX/MATRIX correspondant (« Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages des niveaux d'envoi (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) » (p.536)).
- Si vous souhaitez lier les opérations de cue et de sélection de canal, ouvrez la fenêtre SETUP, sélectionnez la fenêtre contextuelle PREFERENCES, puis activez « [CUE]->[SEL] LINK ».

9 Si vous écoutez le signal de cue via le système d'écoute, réglez le niveau du signal de cue à l'aide des boutons MONITOR A/B situés dans la section UTILITY du panneau supérieur. Réglez également le paramètre MONITOR FADER LEVEL en conséquence.

Si le paramètre PHONES LEVEL LINK est activé, vous pourrez utiliser les boutons MONITOR A/B, le fader de contrôle et le bouton PHONES A/B LEVEL pour régler le niveau de signal de cue lorsque le contrôle s'effectue via le casque.

NOTE

Pour régler le niveau du signal envoyé vers le port Cue Out (Sortie de cue) (spécifié à l'étape 6), utilisez l'option OUTPUT PORT GAIN (Gain de port de sortie) pour la destination d'assignation.

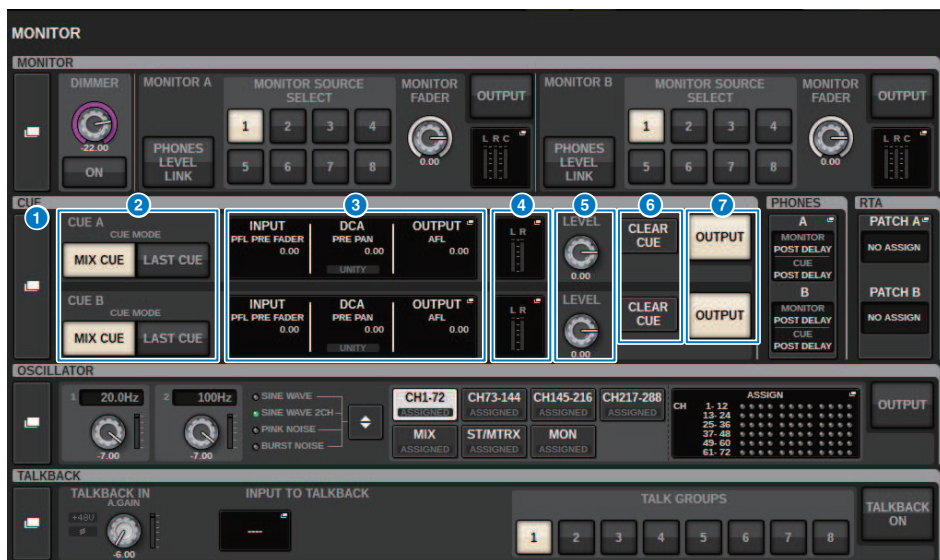
10 Pour désactiver le cue, appuyez une nouvelle fois sur la touche [CUE] actuellement activée.

Vous pouvez appuyer sur la touche CLEAR CUE dans la fenêtre contextuelle CUE pour effacer toutes les sélections de cue.

NOTE

- Si vous appuyez sur l'indicateur de niveau de cue dans la zone des indicateurs de niveau, toutes les sélections de cue seront effacées.
- Toutes les sélections de cue seront effacées si vous basculez entre les modes MIX CUE et LAST CUE de la section CUE MODE.
- Vous pouvez également assigner la fonction de la touche CLEAR CUE à une touche USER DEFINED (voir touches USER DEFINED).

Écran MONITOR (cue)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle CUE

Permet d'accéder à la fenêtre contextuelle CUE, dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages de cue détaillés. Sélectionnez CUE A ou CUE B comme cible de contrôle, et réglez les paramètres dans la zone correspondante.

2 Touches CUE MODE (Mode cue)

Permettent de spécifier le mode de fonctionnement lorsque plusieurs touches [CUE] sont activées.

- **Mode MIX CUE**

Tous les canaux sélectionnés sont soumis au contrôle de cue.

- **Mode LAST CUE**

Seul le canal sélectionné le plus récemment est soumis au contrôle de cue.

3 Champ INPUT/DCA/OUTPUT (Entrée/DCA/Sortie)

Affiche les réglages de cue d'entrée, du cue de DCA et du cue de sortie. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle CUE.

4 Touche contextuelle d'indicateur de niveau

Ce champ affiche le niveau de sortie du signal de cue des canaux L/R.

5 Bouton CUE LEVEL (Niveau de cue)

Règle le niveau de sortie de chaque bus de cue.

6 Touche CLEAR CUE (Effacer sélection de cue)

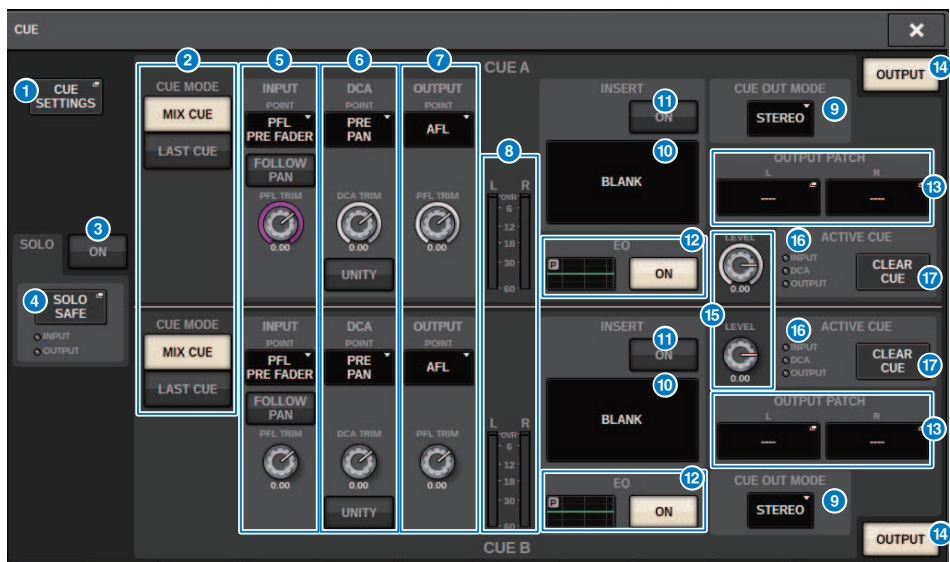
Annule toutes les sélections de cue en même temps. Si le réglage CUE MODE est spécifié sur MIX CUE, tous les canaux sélectionnés seront effacés.

Contrôle > Écran MONITOR (cue)

7 Touche CUE OUTPUT (Sortie de cue)

Active ou désactive la fonction Cue Out.

Fenêtre contextuelle CUE



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle CUE SETTINGS (Réglages de cue)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle CUE SETTINGS, dans laquelle vous sélectionnez la destination de cue. Vous pouvez spécifier la destination de cue (CUE A, CUE B et CUE A+B) pour chaque canal séparément.

NOTE

Si le paramètre CUE OPERATION MODE est réglé sur BAY dans la fenêtre contextuelle PREFERENCES, la destination de cue sera spécifiée pour chaque baie. Par conséquent, ce réglage sera non valide. (Fenêtre contextuelle PREFERENCE)

2 Touches CUE MODE (Mode cue)

Sélectionnez un des deux modes de cue suivants :

- **MIX CUE**
Tous les canaux sélectionnés sont mixés et audibles.
- **LAST CUE**
Seul le canal sélectionné le plus récemment est audible.

3 Touche ON de la section SOLO

Active ou désactive la fonction Solo.

4 Touche contextuelle SOLO SAFE (Isolement sécurisé)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la « Fenêtre SOLO SAFE (Isolement sécurisé) » (p.423), dans laquelle vous pouvez, grâce au mode Solo, exclure un canal de la cible de la fonction d'assourdissement.

5 **Champ INPUT de la section CUE**

Ce champ vous permet d'effectuer des réglages liés au cue du canal d'entrée.

- **Touche de sélection du point de cue**

Définit le point de cue sur PRE FILTER (directement avant le filtre), PRE FADER (directement avant le fader), AFL (directement après le fader) ou POST PAN (directement après PAN).

NOTE

Sachez que si vous sélectionnez POST PAN, vous ne pourrez pas contrôler les signaux envoyés vers le bus MONO depuis un canal d'entrée spécifié en mode LCR.

- **Touche INPUT FOLLOW PAN**

Si cette touche est activée, le réglage TO STEREO PAN (Vers panoramique stéréo) sera appliqué au réglage de panoramique du signal envoyé depuis les canaux d'entrée vers le bus CUE.

- **Bouton PFL TRIM**

Spécifie les niveaux de contrôle lorsque le paramètre PFL (Écoute avant fader) est sélectionné. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

6 **Champ DCA CUE (Cue de DCA)**

Cette section vous permet d'effectuer des réglages liés au cue du DCA.

- **Touche de sélection du point de cue**

Règle le point de cue du DCA sur PRE PAN (directement avant PAN) ou POST PAN (directement après PAN).

- **Bouton DCA TRIM**

Indique le niveau de contrôle des signaux de cue d'un DCA. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

- **Touche UNITY (Unité)**

Activez cette touche pour contrôler les signaux au même niveau sonore que celui obtenu lorsque le niveau principal de chaque DCA était défini sur 0 dB (gain d'unité).

7 **Champ OUTPUT de la section CUE**

Permet d'effectuer les réglages liés au cue du canal de sortie.

- Touche de sélection du point de cue

Permet de régler le point de cue du canal de sortie sur PFL (directement avant le fader) ou AFL (directement après le fader).

- Bouton PFL TRIM (Écrêtage de l'écoute avant fader)

Affiche les niveaux de contrôle lorsque le réglage PFL est sélectionné. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

8 **Indicateurs de niveau**

Ce champ affiche le niveau de sortie du signal de cue des canaux L/R.

9 **Touche de sélection CUE OUT MODE (Mode Sortie de cue)**

Vous pouvez émettre le signal de cue en stéréo ou en mono.

10 **Touche INSERT (Insertion)**

Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre dans laquelle vous pouvez insérer des plug-ins dans le signal de cue.

11 **Touche INSERT ON (Activation de l'insertion)**

Active ou désactive l'insertion de plug-in. Les plug-ins actuellement spécifiés s'affichent à gauche de la touche ON de la section INSERT.

12 Champ EQ

• **Graphique de l'EQ**

Ce champ indique graphiquement la réponse approximative de l'égaliseur. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre dans laquelle vous pouvez régler les paramètres de l'égaliseur.

• **Touche EQ ON (Activation de l'égaliseur)**

Active ou désactive l'égaliseur.

13 Touche CUE OUT PATCH (Assignment de sortie de cue)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle PORT SELECT (Sélection de port), dans laquelle vous pouvez sélectionner les ports de sortie à assigner aux canaux L/R de sortie de cue.

14 Touche CUE OUTPUT (Sortie de cue)

Active ou désactive la sortie de cue.

15 Bouton CUE LEVEL (Niveau de cue)

Indique le niveau de sortie du cue. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

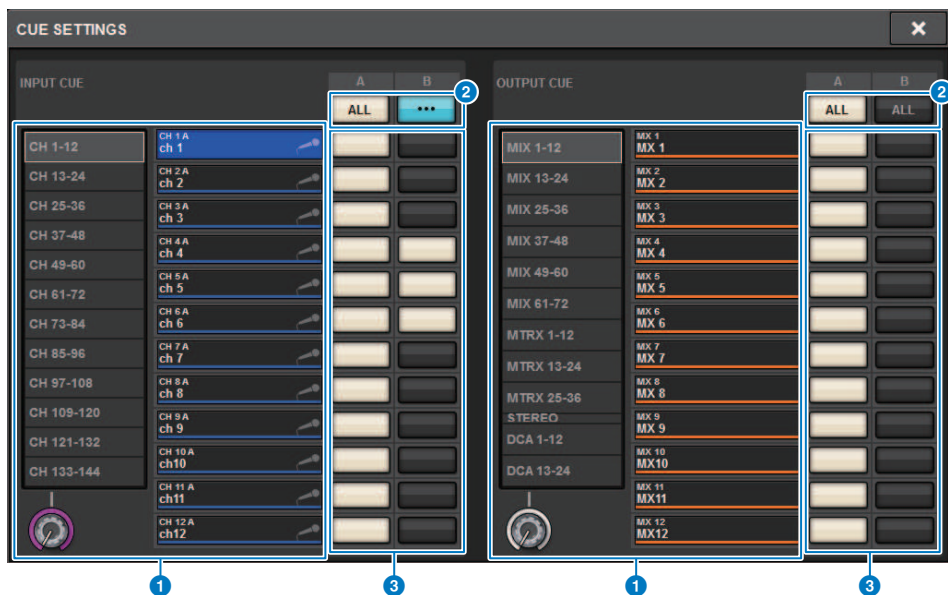
16 Indicateur ACTIVE CUE (Activation de cue)

S'allume pour indiquer le type de cue actuellement contrôlé.

17 Touche CLEAR CUE (Effacer sélection de cue)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections de cue en même temps.

Fenêtre contextuelle CUE SETTINGS (Réglages de cue)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Liste de sélection des canaux

Permet de sélectionner un canal.

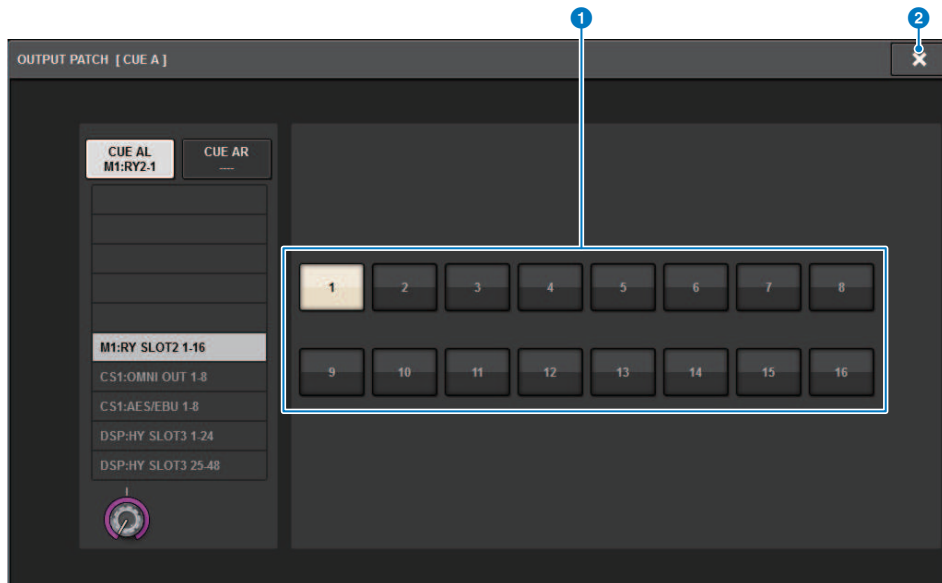
2 Touche ALL (Tous)

Appuyez sur cette touche pour appliquer ou annuler la destination de cue sélectionnée (CUE A, CUE B) pour tous les canaux simultanément. Si le point d'envoi n'est pas sélectionné pour certains canaux dans la colonne, la mention « ... » apparaîtra.

3 Touches de sélection de CUE

Permettent de sélectionner la destination de cue pour chaque canal.

Fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH (Assignment de sortie)



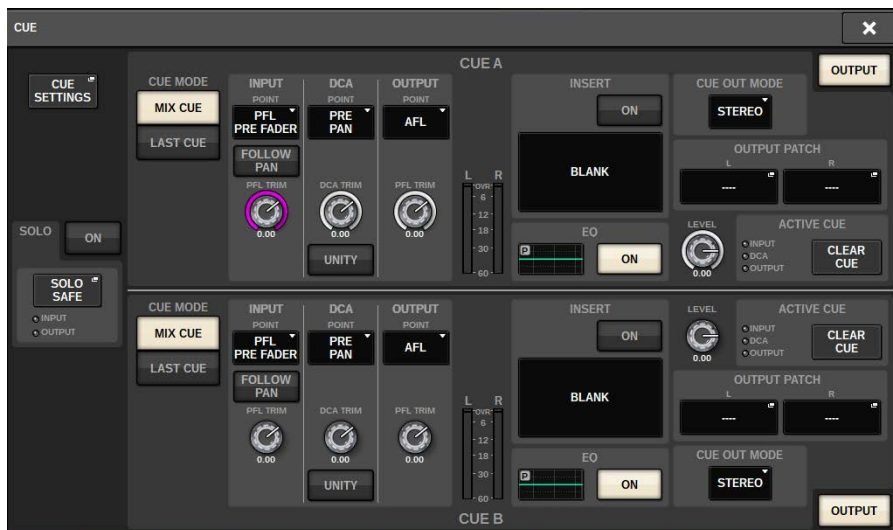
Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de sélection des prises de sortie**
Permettent de sélectionner les prises de sortie vers lesquelles les signaux sont acheminés.
- 2 Touche CLOSE (Fermer)**
Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Utilisation de la fonction Solo

Cette fonction vous permet de contrôler les signaux acheminés depuis un ou plusieurs canaux spécifiques vers les principales sorties de mixage.

- 1 Sur l'écran MONITOR, appuyez sur la touche contextuelle CUE ou sur le champ INPUT/DCA/OUTPUT pour ouvrir la fenêtre contextuelle CUE.**



- 2 Utilisez les touches CUE MODE pour sélectionner le mode dans lequel les canaux sont mixés aux fins du contrôle ou le mode dans lequel seul le canal sélectionné en dernier est contrôlé.**

Sélectionnez la touche MIX CUE ou LAST CUE.

- 3 Appuyez sur la touche SOLO ON pour activer la fonction Solo.**

La fenêtre de confirmation de l'opération d'isolement s'affiche.

- 4 Pour exécuter l'opération d'isolement, appuyez sur la touche OK.**

La touche s'allume et le mode Solo est activé.

- 5 Si vous souhaitez exclure certains canaux ou groupes des opérations Solo, appuyez sur la touche contextuelle SOLO SAFE.**

La « Fenêtre SOLO SAFE (Isolement sécurisé) » (p.423) apparaît.

6 Sélectionnez les canaux d'entrée exclus des opérations Solo. (Vous pouvez en sélectionner plusieurs.)

Les canaux sélectionnés ici ne seront pas assourdis en mode solo. La fonction Solo Safe est utile si vous ne souhaitez pas couper accidentellement certains canaux pendant les opérations Solo, tels que les principaux canaux stéréo ou les canaux de mixage qui envoient des signaux de mixage vers un enregistreur externe.

7 Appuyez sur la touche [CUE] du canal ou du DCA de votre choix pour l'activer.

Seul le canal ou le DCA correspondant est émis vers les bus et les prises de sortie ; les autres canaux et DCA seront assourdis. Le même signal peut également être transmis à partir des prises CUE OUT et MONITOR OUT.

NOTE

Si vous activez la touche [CUE] d'un canal de sortie, le signal sera envoyé uniquement au bus correspondant.

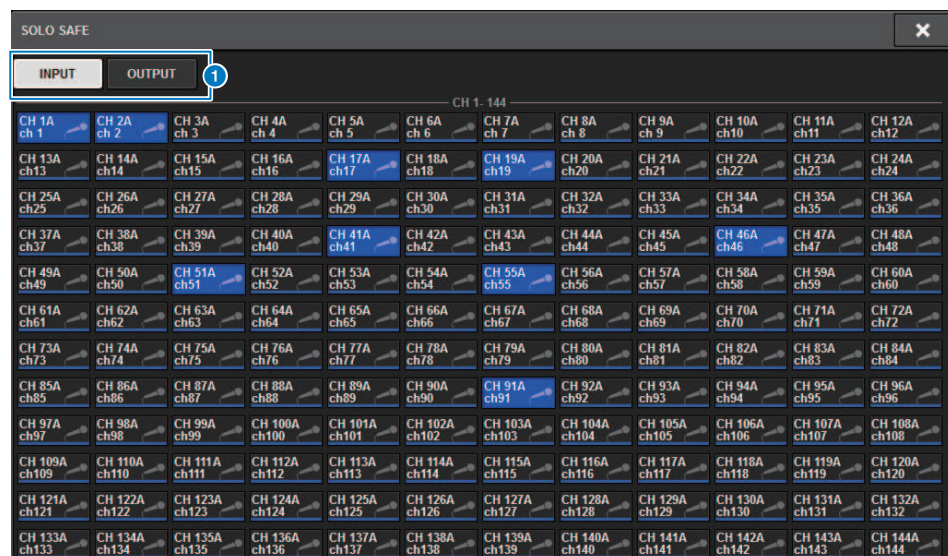
8 Pour désactiver la fonction Solo, appuyez une nouvelle fois sur la touche SOLO ON/OFF (Activation/désactivation de l'isolement).

NOTE

Si vous sélectionnez la touche LAST CUE pour passer du mode LAST CUE au mode MIX CUE (ou vice versa), tous les signaux de Cue (Solo) précédemment activés seront désactivés.

Fenêtre SOLO SAFE (Isolement sécurisé)

Fenêtre contextuelle SOLO SAFE (INPUT)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Onglets

Vous pouvez sélectionner les canaux d'entrée et/ou les canaux de sortie souhaités comme cibles de la fonction Solo Safe. Lorsque vous basculez entre les onglets INPUT/OUTPUT, les touches suivantes apparaissent afin de vous permettre de sélectionner les canaux.

- **Si vous sélectionnez l'onglet INPUT :**

Touche CH 1-CH144

- **Si vous sélectionnez l'onglet OUTPUT :**

touches MIX 1–MIX 72, MATRIX 1–MATRIX 36, ST A L, ST A R, ST B L et ST B R

Fenêtre contextuelle SOLO SAFE (OUTPUT)

SOLO SAFE
✕

INPUT

OUTPUT

MIX

MX 1 MX 1	MX 2 MX 2	MX 3 MX 3	MX 4 MX 4	MX 5 MX 5	MX 6 MX 6	MX 7 MX 7	MX 8 MX 8	MX 9 MX 9	MX 10 MX10	MX 11 MX11	MX 12 MX12
MX 13 MX13	MX 14 MX14	MX 15 MX15	MX 16 MX16	MX 17 MX17	MX 18 MX18	MX 19 MX19	MX 20 MX20	MX 21 MX21	MX 22 MX22	MX 23 MX23	MX 24 MX24
MX 25 MX25	MX 26 MX26	MX 27 MX27	MX 28 MX28	MX 29 MX29	MX 30 MX30	MX 31 MX31	MX 32 MX32	MX 33 MX33	MX 34 MX34	MX 35 MX35	MX 36 MX36
MX 37 MX37	MX 38 MX38	MX 39 MX39	MX 40 MX40	MX 41 MX41	MX 42 MX42	MX 43 MX43	MX 44 MX44	MX 45 MX45	MX 46 MX46	MX 47 MX47	MX 48 MX48
MX 49 MX49	MX 50 MX50	MX 51 MX51	MX 52 MX52	MX 53 MX53	MX 54 MX54	MX 55 MX55	MX 56 MX56	MX 57 MX57	MX 58 MX58	MX 59 MX59	MX 60 MX60
MX 61 MX61	MX 62 MX62	MX 63 MX63	MX 64 MX64	MX 65 MX65	MX 66 MX66	MX 67 MX67	MX 68 MX68	MX 69 MX69	MX 70 MX70	MX 71 MX71	MX 72 MX72

STEREO

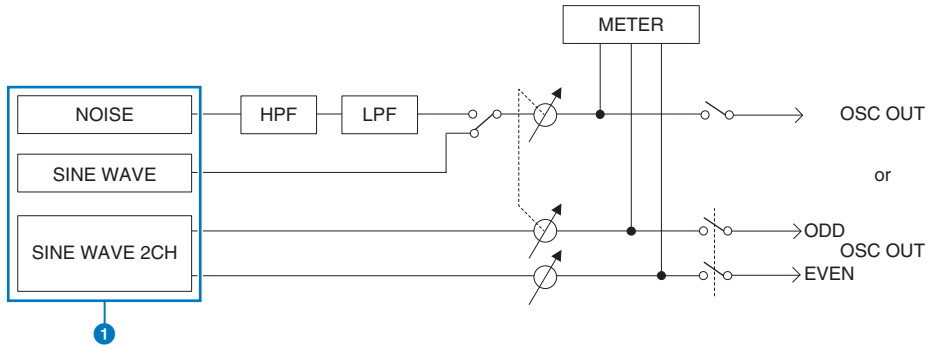
STA L STA	STA R STA	STB L ST B	STB R ST B
--------------	--------------	---------------	---------------

MATRIX

MT 1 MT 1	MT 2 MT 2	MT 3 MT 3	MT 4 MT 4	MT 5 MT 5	MT 6 MT 6	MT 7 MT 7	MT 8 MT 8	MT 9 MT 9	MT 10 MT10	MT 11 MT11	MT 12 MT12
MT 13 MT13	MT 14 MT14	MT 15 MT15	MT 16 MT16	MT 17 MT17	MT 18 MT18	MT 19 MT19	MT 20 MT20	MT 21 MT21	MT 22 MT22	MT 23 MT23	MT 24 MT24
MT 25 MT25	MT 26 MT26	MT 27 MT27	MT 28 MT28	MT 29 MT29	MT 30 MT30	MT 31 MT31	MT 32 MT32	MT 33 MT33	MT 34 MT34	MT 35 MT35	MT 36 MT36

À propos des oscillateurs

Le système RIVAGE PM10 dispose de deux oscillateurs émettant en sortie des ondes sinusoïdales individuelles à des fréquences différentes vers les canaux souhaités. En outre, des filtres LPF et HPF sont prévus pour la sortie de bruit.



1 Mode de fonctionnement de l'oscillateur

- SINE WAVE (Onde sinusoïdale)
- SINE WAVE 2CH (Onde sinusoïdale x 2 canaux)
- NOISE (Bruit) (PINK NOISE (Bruit rose)/BURST NOISE (Bruit en créneaux))

NOTE

Les affectations de l'oscillateur et le basculement entre ses états d'activation/désactivation sont aussi attribuables à une touche USER DEFINED.

Utilisation des oscillateurs

Vous pouvez envoyer une onde sinusoïdale ou un bruit rose à partir de l'oscillateur interne vers le bus de votre choix.

1 Appuyez sur la touche MONITOR dans la barre de menus.

L'« Écran MONITOR (oscillateur) » (p.428) apparaît. Le champ OSCILLATOR (Oscillateur) de l'écran MONITOR vous permet de vérifier les réglages actuels de l'oscillateur et d'activer ou de désactiver sa fonction.

Si vous souhaitez afficher ou modifier les réglages de l'oscillateur de manière plus précise, utilisez la fenêtre contextuelle OSCILLATOR décrite aux étapes 2 et suivantes.

2 Appuyez sur la touche contextuelle OSCILLATOR ou sur le champ ASSIGN.

La « Fenêtre contextuelle OSCILLATOR » (p.429) apparaît. Cette fenêtre contextuelle vous permet d'effectuer des réglages d'oscillateur détaillés.

3 Appuyez sur une touche du champ MODE pour sélectionner le type de signal que vous souhaitez émettre.

4 Utilisez les boutons et les touches du champ de paramètres afin de régler les paramètres de l'oscillateur.

Les paramètres affichés varient selon l'oscillateur sélectionné dans le champ MODE. Pour commander les boutons affichés dans le champ du paramètre, utilisez les encodeurs de l'écran correspondants.

5 Appuyez sur une touche du champ ASSIGN pour spécifier le ou les canaux d'entrée ou bus vers lesquels le signal de l'oscillateur sera envoyé (plusieurs sélections sont autorisées).

Ces touches correspondent respectivement aux bus suivants : (voir la section « Destination des signaux de l'oscillateur » (p.427))

6 Pour activer l'oscillateur, appuyez sur la touche OUTPUT.

Le signal de l'oscillateur est envoyé au canal d'entrée ou au bus sélectionné à l'étape 5. Lorsque vous appuyez sur la touche une nouvelle fois, vous désactivez l'oscillateur.

NOTE

Vous pouvez également assigner l'activation/la désactivation de l'oscillateur ou un changement d'assignation ASSIGN à une touche USER DEFINED (touches USER DEFINED).

Destination des signaux de l'oscillateur

Ces touches correspondent respectivement aux bus suivants :

Touche CH1-72	Canaux d'entrée 1-72
Touche CH73-144 ^{*1}	Canaux d'entrée 73-144 ^{*1}
Touche MIX (Mixage)	Bus MIX
Touche ST/MTRX	Bus STEREO A L, bus STEREO A R, bus STEREO B L, bus STEREO B R, bus MATRIX
Touche MONITOR	MONITOR A L, MONITOR A R, MONITOR A C, MONITOR B L, MONITOR B R, MONITOR B C

* 1 Le nombre de canaux varie en fonction du moteur DSP connecté.

INPUT 1-144 (DSP-R10, CSD-R7)

INPUT 1-288 (DSP-RX-EX)

INPUT 1-120 (DSP-RX)

Écran MONITOR (oscillateur)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle **OSCILLATOR**

Vous permet d'accéder à la fenêtre contextuelle OSCILLATOR, dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages d'oscillateur détaillés.

2 Champ **LEVEL** de la section **OSCILLATOR**

Règle le niveau de l'oscillateur. L'indicateur de niveau situé à côté du bouton LEVEL indique le niveau de sortie de l'oscillateur. Si le paramètre OSCILLATOR MODE (Mode Oscillateur) est défini sur SINE WAVE (Onde sinusoïdale), la fréquence de l'oscillateur sera affichée. Appuyez sur le bouton LEVEL pour régler le niveau de l'oscillateur à l'aide de l'encodeur de l'écran correspondant. La plage de réglage varie de -96,00 dB à 0,00 dB.

3 Champ **MODE** de la section **OSCILLATOR**

Indique le mode de l'oscillateur sélectionné. Appuyez de manière répétée sur la touche MODE pour basculer entre les modes.

- SINE WAVE (Onde sinusoïdale)
- SINE WAVE 2CH (Onde sinusoïdale x 2 canaux)
- PINK NOISE (Bruit rose)
- BURST NOISE (Bruit en créneaux)

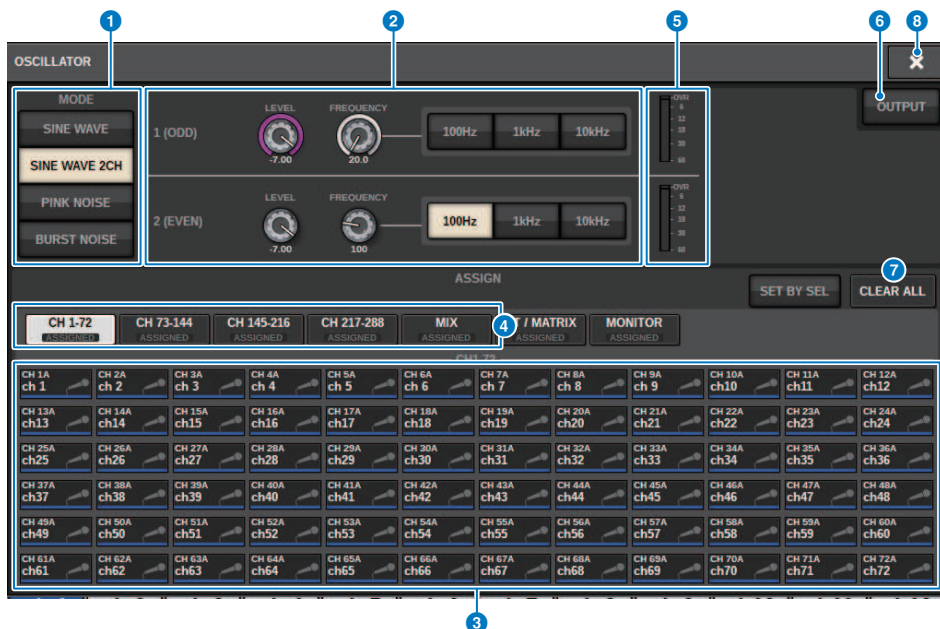
4 Champ **ASSIGN (Affectation)** de la section **OSCILLATOR**

Un indicateur s'allume pour signaler la destination de sortie de l'oscillateur actuellement sélectionné (canaux d'entrée, bus ou système d'écoute). Utilisez les touches situées à gauche pour activer/désactiver les indicateurs. L'indicateur vert « ASSIGNED » (Affecté) s'allume sur les touches qui contiennent une sélection de canal/bus. Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle OSCILLATOR, dans laquelle vous pouvez affecter la sortie de l'oscillateur vers les bus.

5 Touche **OUTPUT** de la section **OSCILLATOR**

Active ou désactive la sortie de l'oscillateur.

Fenêtre contextuelle OSCILLATOR



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches MODE de la section OSCILLATOR

Sélectionnez un des quatre modes de fonctionnement suivants liés à l'oscillateur :

SINE WAVE Une onde sinusoïdale est émise en continu.

SINE WAVE 2CH Deux ondes sinusoïdales de différentes fréquences sont émises séparément.

PINK NOISE Du bruit rose est émis.

BURST NOISE Du bruit rose est émis de manière intermittente.

2 Champ de paramètres

Permet de régler les paramètres de l'oscillateur. Les contrôleurs et leurs fonctions dans ce champ varient en fonction du mode opératoire sélectionné. 1.

SINE WAVE (Onde sinusoïdale) :



• Bouton LEVEL

Indique le niveau de sortie de l'onde sinusoïdale. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

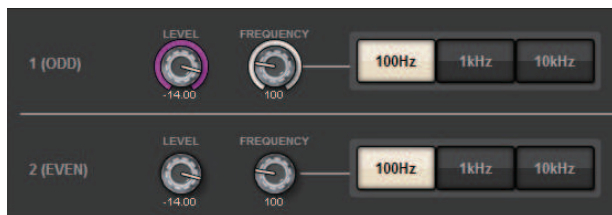
• Bouton FREQUENCY (Fréquence)

Indique la fréquence de l'onde sinusoïdale. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

- **Touches FREQUENCY**

Permettent de sélectionner la fréquence de l'onde sinusoïdale parmi les valeurs 100 Hz, 1 kHz et 10 kHz.

SINE WAVE 2CH (Onde sinusoïdale x 2 canaux) :



- **Bouton LEVEL (ODD) (Impair)**

Indique le niveau de sortie de l'onde sinusoïdale du canal impair. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

- **Bouton FREQ (ODD) (Impair)**

Indique la fréquence de l'onde sinusoïdale du canal impair. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

- **Bouton LEVEL (EVEN) (Pair)**

Indique le niveau de sortie de l'onde sinusoïdale du canal pair. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

- **Bouton FREQ (EVEN) (Pair)**

Indique la fréquence de l'onde sinusoïdale du canal pair. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

- **Touches FREQUENCY**

Permettent de sélectionner la fréquence de l'onde sinusoïdale parmi les valeurs 100 Hz, 1 kHz et 10 kHz.

La fréquence par défaut est de 1 kHz pour le canal impair et de 400 Hz pour le canal pair. Deux indicateurs de niveau (impair et pair) sont affichés.

PINK NOISE (Bruit rose) :



- **Bouton LEVEL**

Indique le niveau de sortie du bruit rose. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

- **Bouton HPF (Filtre passe-haut)**

Indique la fréquence de coupure du filtre passe-haut qui traite le bruit rose. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur. Servez-vous de la touche sous ce bouton pour activer ou désactiver le filtre passe-haut.

- **Bouton LPF (Filtre passe-bas)**

Indique la fréquence de coupure du filtre passe-bas qui traite le bruit rose. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur. Servez-vous de la touche sous ce bouton pour activer ou désactiver le filtre passe-bas.

Pour BURST NOISE (Bruit en créneaux) :



• **Bouton LEVEL, Bouton HPF, Bouton LPF**

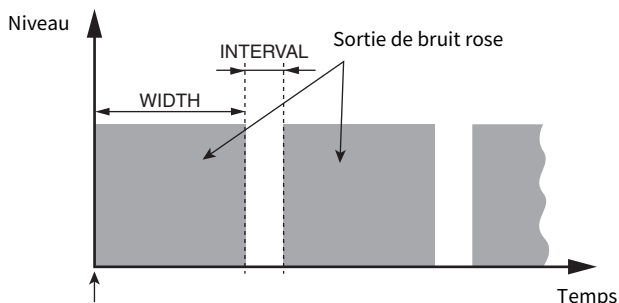
Ces boutons sont les mêmes qu'en mode PINK NOISE (Bruit rose).

• **Bouton WIDTH (Largeur)**

Indique la longueur du bruit émis de manière intermittente. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

• **Bouton INTERVAL (Intervalle)**

Indique la longueur du silence entre les rafales de bruits. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.



La touche BURST NOISE est activée.

3 **Section ASSIGN**

Permet de sélectionner le canal auquel le signal de l'oscillateur sera envoyé. Appuyez sur un des cinq onglets ci-dessous pour sélectionner le type de canaux/bus affichés, puis appuyez sur la touche correspondant au canal/bus souhaité (plusieurs sélections sont autorisées). Si le mode de SINE WAVE 2CH est sélectionné, les signaux de sortie varieront selon que le numéro de canal sélectionné est pair ou impair. Par exemple, le signal du canal impair sera acheminé vers MIX1 et celui du canal pair vers MIX2. Appuyez sur la touche CLEAR ALL pour désactiver toutes les sélections.

4 **Touches de sélection de l'affichage des canaux**

Sélectionnez le type de canaux que vous souhaitez afficher à l'écran. Les options disponibles sont CH1-72, CH73-144, MIX, ST/MTRX et MONITOR. (Le nombre de canaux varie en fonction du moteur DSP connecté). L'indicateur vert « ASSIGNED » (Affecté) s'allume sur les touches qui contiennent une sélection de canal/bus.

5 **Section des indicateurs de niveau**

Indique le niveau de sortie de l'oscillateur.

6 **Touche OUTPUT de la section OSCILLATOR**

Active ou désactive l'oscillateur. Si vous activez cette touche, le signal de l'oscillateur sera envoyé vers le canal d'entrée ou le bus que vous avez sélectionné dans la section ASSIGN. En appuyant une nouvelle fois sur cette touche, vous désactivez l'oscillateur.

7 **Touche CLEAR ALL (Tout effacer)**

Exclut tous les canaux de sortie de la destination du signal de l'oscillateur.

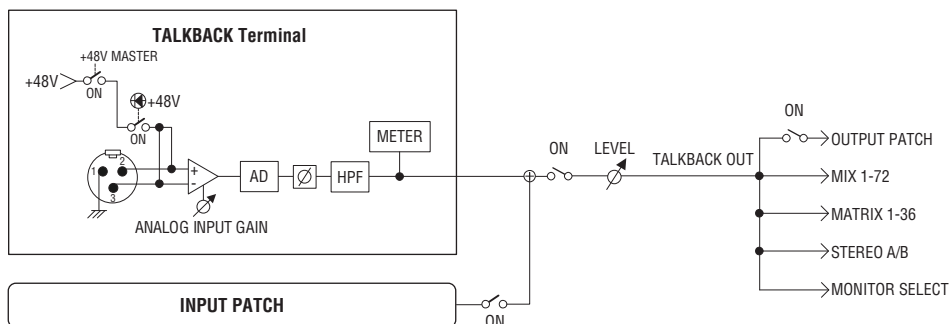
Contrôle > Fenêtre contextuelle OSCILLATOR

8 Touche CLOSE (Fermer)

Ferme la fenêtre contextuelle OSCILLATOR.

À propos de Talkback

Il est possible de sélectionner comme entrée d'intercom une prise d'entrée parmi les assignations d'entrée ainsi que la prise TALKBACK sur le panneau supérieur de la surface de contrôle.



TALKBACK DIMMER (Variateur d'intercom)

La fonction de variateur atténue temporairement le niveau du signal de contrôle lorsque la fonction d'intercom est activée. Deux types de variateur d'intercom vous sont proposés :

- **Variateur d'intercom pour la sortie de contrôle**

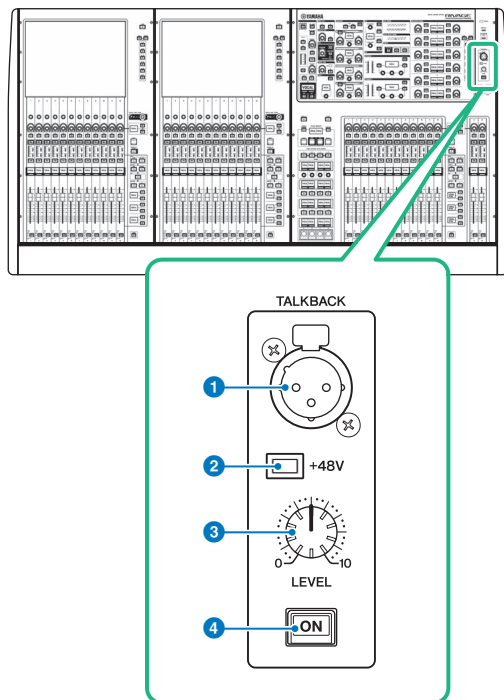
Atténue temporairement le volume de la sortie de contrôle de sorte qu'il n'y ait aucune interférence entre le son des haut-parleurs de contrôle et l'entrée de micro de l'intercom.

- **Variateur d'intercom pour les bus MIX, MATRIX et STEREO**

Atténue temporairement le volume du signal de sortie des bus MIX, MATRIX et STEREO de sorte qu'une émission excessive depuis ces bus ne couvre pas complètement le son de l'intercom au point de le rendre inaudible.

Utilisation de l'intercom (panneau supérieur)

Contrôle de la fonction Monitor via la section UTILITY



1 Prise TALKBACK

Ceci est une prise XLR-3-31 symétrique sur laquelle il est possible de brancher un micro d'intercom.

2 Voyant +48V

S'allume lorsque l'alimentation fantôme +48V est fournie à la prise TALKBACK.

3 Bouton TALKBACK LEVEL (Niveau d'intercom)

Règle le niveau d'entrée du micro connecté à la prise TALKBACK.

4 Touche [ON] de la section TALKBACK

Active ou désactive la fonction Talkback.

Utilisation de l'intercom

Contrôle de la fonction Monitor via l'écran MONITOR

La fonction Talkback émet le signal (entrant sur les ports d'entrée) vers le bus souhaité.

1 Appuyez sur la touche MONITOR dans la barre de menus.

L'« Écran MONITOR (Intercom) » (p.437) apparaît. Sur l'écran MONITOR, le champ TALKBACK vous permet de vérifier les réglages actuels de l'intercom et d'activer/désactiver ce dernier.

Si vous souhaitez afficher ou éditer les réglages d'intercom de manière détaillée, utilisez la fenêtre contextuelle TALKBACK, décrite à l'étape 2 et suivantes.

2 Appuyez sur la touche contextuelle TALKBACK.

La « Fenêtre contextuelle TALKBACK SETTINGS (Réglages d'intercom) » (p.439) apparaît. Cette fenêtre contextuelle vous permet d'effectuer des réglages d'intercom détaillés.

3 Branchez un micro sur la prise TALKBACK du panneau avant et faites pivoter le bouton de gain de TALKBACK pour régler la sensibilité d'entrée du signal de micro.

L'indicateur de niveau de la zone TALKBACK IN indique le niveau d'entrée du micro raccordé à la prise TALKBACK. Activez ou désactivez l'alimentation fantôme puis réglez-la en phase ou inversée, selon les besoins du micro connecté.

4 Si vous souhaitez utiliser une prise d'entrée autre que la prise TALKBACK comme entrée supplémentaire pour l'intercom, suivez les étapes ci-dessous.

1 Appuyez sur la touche d'assignation INPUT TO TALKBACK pour ouvrir la fenêtre contextuelle INPUT PATCH.

2 Appuyez sur la touche correspondant à l'entrée que vous souhaitez utiliser pour l'intercom. Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule entrée à la fois.

3 Utilisez le bouton GAIN et l'indicateur de niveau dans le champ INPUT TO TALKBACK pour régler le niveau d'entrée du micro connecté.

NOTE

Le PAD est activé ou désactivé en interne lorsque le gain HA est réglé entre +17 dB et +18 dB. Gardez à l'esprit que du bruit pourra être généré lors de l'utilisation de l'alimentation fantôme s'il existe une différence entre l'impédance de sortie chaud et froid de l'équipement externe relié à la prise INPUT.

5 Appuyez sur l'onglet.

La « Fenêtre contextuelle TALK GROUPS (Groupes Parler) » (p.442) apparaît.

6 Appuyez sur la touche DEFINE cible.

La « Fenêtre contextuelle TALKBACK ASSIGN (Affectation d'intercom) » (p.443) apparaît.

7 Sélectionnez le(s) bus ou prise(s) de sortie comme destination du signal de l'intercom (les sélections multiples sont autorisées).

8 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche CLOSE pour fermer la fenêtre contextuelle.

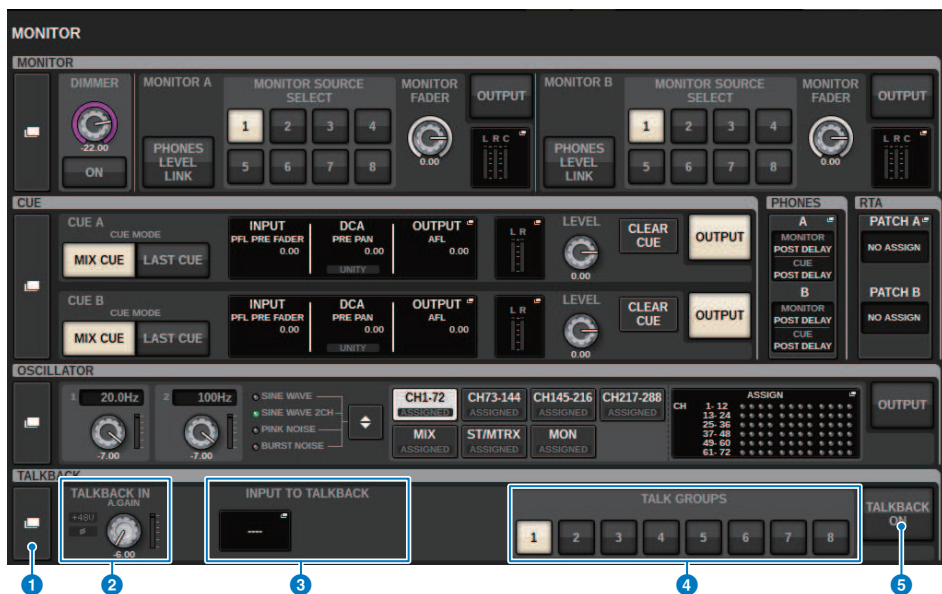
- 9 Répétez les étapes 6–8 pour affecter les bus à d'autres touches DEFINE, selon les besoins.**
- 10 Sélectionnez une touche DEFINE que vous souhaitez utiliser pour l'intercom, parmi les touches DEFINE du champ TALK GROUPS sur l'écran MONITOR ou dans la fenêtre contextuelle TALKBACK SETTINGS.**
- 11 Pour activer l'intercom, appuyez sur la touche TALKBACK ON.**

La touche TALKBACK ON est tour à tour activée et désactivée chaque fois que vous appuyez dessus (opération de blocage). Lorsque l'intercom est activé, les signaux provenant de la prise TALKBACK et de la prise INPUT sélectionnée sont émis vers les bus de destination.

NOTE

- Vous pouvez également affecter l'activation et la désactivation de l'intercom ou la modification de la fonction ASSIGN à une touche USER DEFINED. Dans ce cas, vous sélectionnez une opération Latch (Blocage) ou Unlatch (Déblocage) (la fonction reste activée tant que vous maintenez cette touche enfoncée) (touches USER DEFINED).
- Vous pouvez également utiliser la fonction DIMMER ON TALKBACK (Variateur d'intercom activé) pour atténuer le niveau de contrôle des signaux non liés à l'intercom alors que la fonction d'intercom est activée (« Fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS » (p.392)).

Écran MONITOR (Intercom)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle TALKBACK

Vous permet d'accéder à la fenêtre contextuelle TALKBACK, dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages d'intercom détaillés.

2 Champ TALKBACK IN (Entrée d'intercom)

- **Indicateur +48 de la section TALKBACK IN**
Indique l'état d'activation/désactivation de l'alimentation +48 V sur la prise TALKBACK.
- **Indicateur Ø de la section TALKBACK IN**
Indique le statut en phase normale ou inversée de la prise TALKBACK.
- **Bouton ANALOG GAIN**
Règle le gain analogique de la prise TALKBACK. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.
- **Indicateur de niveau de la section TALKBACK IN**
Indique le niveau des signaux après le gain d'entrée sur la prise TALKBACK.

3 **Champ INPUT TO TALKBACK (Entrée sur intercom)**

- **Touche d'assignation INPUT TO TALKBACK**

Appuyez sur la touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle INPUT PORT SELECT (Sélection de port d'entrée), dans laquelle vous pouvez assigner à l'intercom le port ou le logement d'entrée de votre choix. Le nom du port/logement sélectionné apparaît sur la touche. Si aucune assignation n'est affectée, la touche indiquera « ---- ».

- **Indicateur +48 de la section INPUT TO TALKBACK**

Indique l'état d'activation/désactivation de l'alimentation +48V du port/logement d'entrée correspondant.

- **Indicateur Ø de la section INPUT TO TALKBACK**

Indique le statut en phase normale/phase inversée du port/logement d'entrée correspondants.

- **Bouton ANALOG GAIN**

Indique le réglage de gain analogique du port/logement d'entrée correspondants. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

- **Indicateur de niveau de INPUT TO TALKBACK**

Indique le niveau des signaux après le gain d'entrée sur le port/logement d'entrée correspondants.

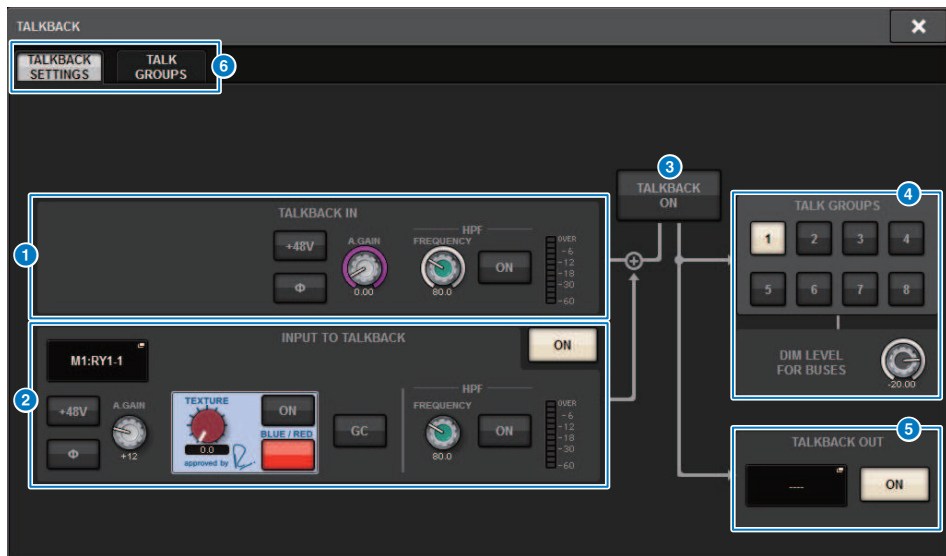
4 **Touches TALK GROUPS DEFINE (Définition des groupes Parler)**

Permettent de sélectionner une des sources de contrôle de DEFINE attribuées via la « Fenêtre contextuelle TALK GROUPS (Groupes Parler) » (p.442).

5 **Touche TALKBACK ON (Intercom activé)**

Active ou désactive la sortie de l'intercom. Cette touche est efficace pour les signaux de l'intercom sélectionnés dans les champs TALKBACK IN et INPUT TO TALKBACK.

Fenêtre contextuelle TALKBACK SETTINGS (Réglages d'intercom)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Champ TALKBACK IN (Entrée d'intercom)

- **Touche +48V de la section TALKBACK IN**
Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V) fournie à la prise TALKBACK.
- **Touche Ø de la section TALKBACK IN**
Permet de basculer entre les réglages de la phase normale et de la phase inversée du préampli micro correspondant.
- **Bouton ANALOG GAIN**
Règle le gain analogique de la prise TALKBACK. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.
- **Bouton HPF de la section TALKBACK IN**
Règle la fréquence de coupure du filtre HPF de la prise TALKBACK. Servez-vous de la touche située à droite du bouton pour activer ou désactiver le filtre passe-haut.
- **Indicateur de niveau de la section TALKBACK IN**
Indique le niveau d'entrée du micro connecté à la prise TALKBACK.

2 Champ INPUT TO TALKBACK (Entrée sur intercom)

Ce champ permet d'utiliser un micro connecté à un port d'entrée conventionnel comme entrée d'intercom. Si vous souhaitez utiliser une prise d'entrée autre que la prise TALKBACK comme entrée supplémentaire pour l'intercom, sélectionnez ici un port d'entrée et réglez le niveau d'entrée ainsi que d'autres paramètres y afférents.

• Touche d'assignation INPUT TO TALKBACK

Appuyez sur la touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle INPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez assigner à l'intercom le port d'entrée de votre choix. Le nom du port sélectionné apparaît sur la touche.

• Touche +48V de la section INPUT TO TALKBACK

Commutateur d'activation/désactivation de l'alimentation fantôme (+48V) fournie à un port d'entrée.

• Touche Ø de la section INPUT TO TALKBACK

Règle la prise correspondante en phase normale ou inversée lorsque vous utilisez un port d'entrée comme entrée d'intercom.

• Bouton de gain de la section INPUT TO TALKBACK

Règle le gain d'entrée du préampli micro correspondant lorsque vous utilisez un port d'entrée quelconque comme entrée d'intercom.

• Réglage SILK de la section INPUT TO TALKBACK

Ajuste le réglage SILK correspondant lorsque vous utilisez un port d'entrée quelconque comme entrée d'intercom.

• GC de la section INPUT TO TALKBACK

Active ou désactive la compensation de gain correspondante lorsque vous utilisez un port d'entrée quelconque comme entrée d'intercom.

• Bouton HPF de la section INPUT TO TALKBACK

Règle la fréquence de coupure du HPF lorsque vous utilisez un port d'entrée quelconque comme entrée d'intercom. Servez-vous de la touche située à droite du bouton pour activer ou désactiver le filtre passe-haut.

• Indicateur de niveau de de la section INPUT TO TALKBACK

Indique le niveau des signaux reçus du préampli micro correspondant lorsque vous utilisez un port d'entrée quelconque comme entrée d'intercom.

• Touche INPUT TO TALKBACK ON (Activation de l'entrée sur intercom)

Active ou désactive l'intercom lorsque vous utilisez un port d'entrée quelconque comme entrée d'intercom.

NOTE

Ces paramètres et indicateurs de niveau n'apparaîtront pas si aucun port d'entrée n'est sélectionné.

3 Touche TALKBACK ON (Intercom activé)

Active ou désactive l'intercom.

4 Champ TALK GROUPS (Groupes Parler)

Ce champ vous permet de régler la destination de sortie du signal d'intercom.

• Touche de sélection ASSIGN (assignation)

Spécifie la destination de sortie du signal d'interphone affecté par DEFINE.

• Bouton DIM LEVEL FOR BUSES (Niveau de variateur pour bus)

Règle le degré d'atténuation du signal de l'intercom émis vers le bus sélectionné.

NOTE

Le réglage de ce champ est lié au réglage du champ TALKBACK situé sur l'écran MONITOR. (« Écran MONITOR (Intercom) » (p.437))

5 **Champ TALKBACK OUT (Sortie d'intercom)**

Dans ce champ, vous pouvez assigner le réseau TWINLANe et assigner les signaux de sortie d'intercom directement à la prise de sortie d'un rack d'E/S, à n'importe quelle prise OMNI OUT ou à une prise de sortie d'un logement pour cartes.

NOTE

- **Touche d'assignation TALKBACK OUT**

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle OUT PATCH (Assignation de sortie), dans laquelle vous pouvez assigner à l'intercom le port de sortie de votre choix.

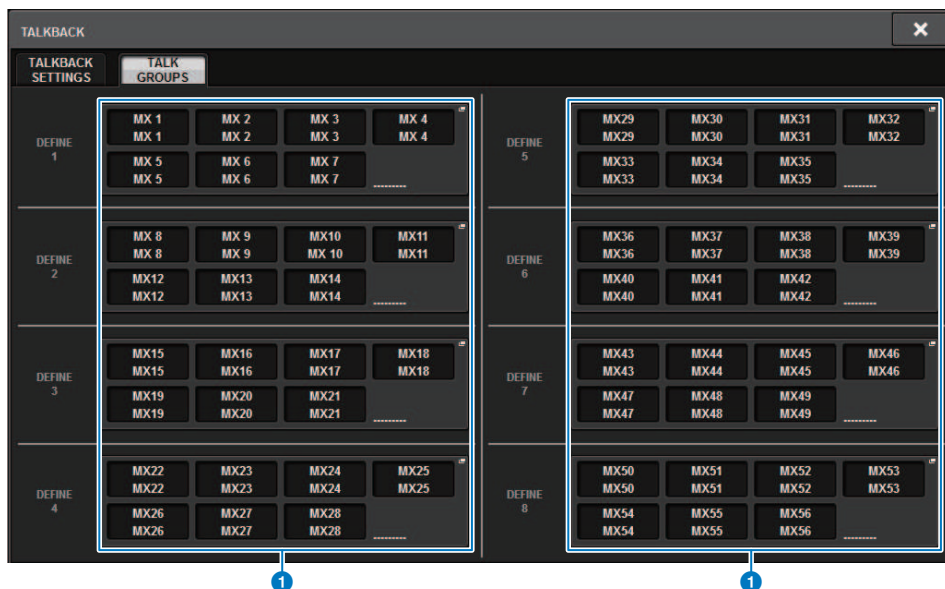
- **Touche TALKBACK OUT ON (Sortie d'intercom activée)**

Cette touche active ou désactive la sortie de l'intercom lorsque vous utilisez un port de sortie comme sortie d'intercom. Utilisez la fenêtre contextuelle TWINLANe CONFIGURATION (Configuration TWINLANe) pour assigner la sortie directe de l'intercom au réseau TWINLANe. (Fenêtre contextuelle TWINLANe CONFIGURATION)

6 **Onglets**

Utilisez ces onglets pour basculer entre les fenêtres contextuelles TALKBACK SETTINGS et TALK GROUPS.

Fenêtre contextuelle TALK GROUPS (Groupes Parler)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche DEFINE 1-8

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle de sélection de bus, dans laquelle vous pouvez sélectionner la destination du signal.

Fenêtre contextuelle TALKBACK ASSIGN (Affectation d'intercom)

The screenshot shows the 'TALKBACK ASSIGN' window with a dark background. At the top, there are two buttons: 'SET BY SEL' (labeled 2) and 'CLEAR ALL' (labeled 3). A close button (labeled 4) is in the top right corner. The main area is divided into three sections: 'MIX', 'STEREO', and 'MATRIX'. Each section contains a grid of buttons representing different bus options. In the 'MIX' section, 'MX 6' is highlighted. In the 'STEREO' section, 'STA L STA' and 'STB L ST B' are highlighted. In the 'MATRIX' section, 'MT 5' and 'MT 20' are highlighted. A 'TALKBACK ASSIGN' title bar is at the top left.

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches de sélection de bus

Sélectionnez le bus de destination parmi les options suivantes :

- **MX(MIX) 1–72**..Signaux de sortie du signal de sortie des bus MIX 1–72
- **MT(MATRIX)1–36**..Signaux de sortie des bus MATRIX 1–36
- **STA L–ST B R**..Signaux de sortie des canaux STEREO A L–STEREO B R

2 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un bus à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

3 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

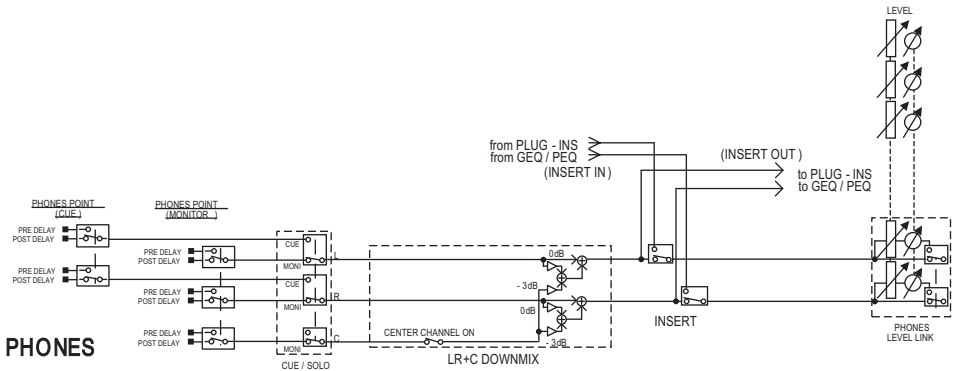
Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

4 Touche CLOSE (Fermer)

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

À propos de PHONES

Cette section explique comment régler les paramètres liés au contrôle via le casque. Le schéma suivant montre le flux des signaux PHONES.



- **PHONES POINT (Point d'envoi via le casque)**

Les signaux de contrôle sont généralement émis à partir de ce point. Cependant, si le cue est activé, le signal de cue sera émis.

- **CENTER CHANNEL (Canal central)**

Si vous prévoyez de ne pas contrôler le canal central, désactivez cette touche.

- **INSERT (insertion de plug-in)**

Vous pouvez insérer des plug-ins dans le signal de PHONES.

- **PHONES LEVEL (Niveau de volume du casque)**

Règle le niveau de sortie de la prise de sortie PHONES.

- **PHONES LEVEL LINK (Fonction de liaison du niveau de casque)**

Vous pouvez régler le niveau du signal envoyé vers la prise de sortie PHONES à l'aide du bouton MONITOR LEVEL.

Utilisation de PHONES

- 1 Appuyez sur la touche MONITOR dans la barre de menus.**
L'« Écran MONITOR (PHONES) » (p.446) apparaît.
- 2 Appuyez sur la touche contextuelle PHONES.**
La fenêtre contextuelle PHONES apparaît.
- 3 Utilisez les touches à l'écran pour effectuer les réglages PHONES.**
- 4 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche CLOSE.**

Écran MONITOR (PHONES)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches liées à la fenêtre contextuelle PHONES

Indiquent le réglage PHONES POINT affecté respectivement aux prises PHONES A et PHONES B. Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle PHONES, dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages PHONES détaillés.

Fenêtre contextuelle PHONES (Casque)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche MONITOR de la section PHONES POINT

Sélectionnez un des points sources de contrôle suivants :

- PRE DELAY
- POST DELAY

2 Touche CUE de la section PHONES POINT

Sélectionnez un des points sources de cue suivants :

- PRE DELAY
- POST DELAY

3 Touche ON de la section CENTER CH

Si vous prévoyez de ne pas contrôler le canal central, désactivez cette touche. Lorsque cette touche est désactivée, le canal central n'est pas contrôlé.

4 Touche INSERT

Indique l'état de montage du rack actuellement sélectionné. Si aucun élément n'est sélectionné, la touche indique « BLANK ». Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre dans laquelle vous pouvez définir l'insertion du signal de sortie via PHONES.

5 Touche INSERT ON (Activation de l'insertion)

Active ou désactive l'insertion.

6 Touche PHONES LEVEL LINK (Liaison du niveau de casque)

Si cette touche est activée, le bouton MONITOR FADER LEVEL (Niveau de fader de contrôle) réglerà le niveau des signaux envoyés vers la prise de sortie PHONES A ou PHONES B.

7 Touche CLOSE

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

8 Touche CUE INTERRUPT (Interruption de cue)

Active ou désactive INTERRUPT.

NOTE

Lorsque la source de contrôle est sélectionnée pour la fonction CUE, nous vous conseillons de désactiver la fonction CUE INTERRUPT afin d'éviter la coupure de la source de contrôle en raison des opérations de cue.

9 Touche de sortie PHONES (CS-R3 uniquement)

Permet de sélectionner si la sortie de PHONES A ou B est envoyée à la prise PHONES, qui ne dispose que d'une seule CS-R3.

NOTE

Vous pouvez affecter la fonction permettant de faire basculer la sortie PHONES (A/B) à une touche USER DEFINED.

Utilisation de l'analyseur RTA

Le système RIVAGE PM10 dispose d'un analyseur en temps réel (RTA), qui vous offre un feedback visuel du spectre étendu de fréquences des sources soumises au cue sur 1/12 d'octave (121 bandes). L'analyseur RTA accepte un signal de canal unique et vous permet de basculer entre les entrées A et B. Si vous sélectionnez A +B MIX, le signal des niveaux supérieurs s'affichera.

Il existe quatre méthodes d'accès à la fonction RTA.

- « Utilisation de la fenêtre contextuelle consacrée à l'analyseur RTA » (p.450)
- « La fenêtre contextuelle HPF/EQ pour les paramètres de canaux » (p.454)
- « Utilisation de la fenêtre contextuelle GEQ pour le GEQ inséré » (p.455)
- « Utilisation de la fenêtre contextuelle du PEQ inséré » (p.456)

Utilisation de la fenêtre contextuelle consacrée à l'analyseur RTA

1 Appuyez sur la touche MONITOR dans la barre de menus.

L'« Écran MONITOR (RTA) » (p.451) apparaît.

2 Appuyez sur la touche contextuelle RTA.

La « Fenêtre contextuelle RTA » (p.452) apparaît.

À propos de l'écran RTA

Un seul module RTA est installé pour les trois fenêtres contextuelles suivantes. Par conséquent, le graphique de réponse de l'analyseur RTA apparaît dans une seule de ces fenêtres. Si vous essayez d'ouvrir deux ou plusieurs fenêtres, la dernière fenêtre contextuelle ouverte affichera le graphique de réponse. Si vous souhaitez afficher le graphique de réponse lorsque deux ou plusieurs fenêtres sont ouvertes, la fenêtre contextuelle dans laquelle vous aurez cliqué sur le graphique de l'EQ affichera le graphique de réponse.

- Fenêtre contextuelle HPF/EQ (1ch)
- Fenêtre contextuelle GEQ
- Fenêtre contextuelle PEQ

Écran MONITOR (RTA)

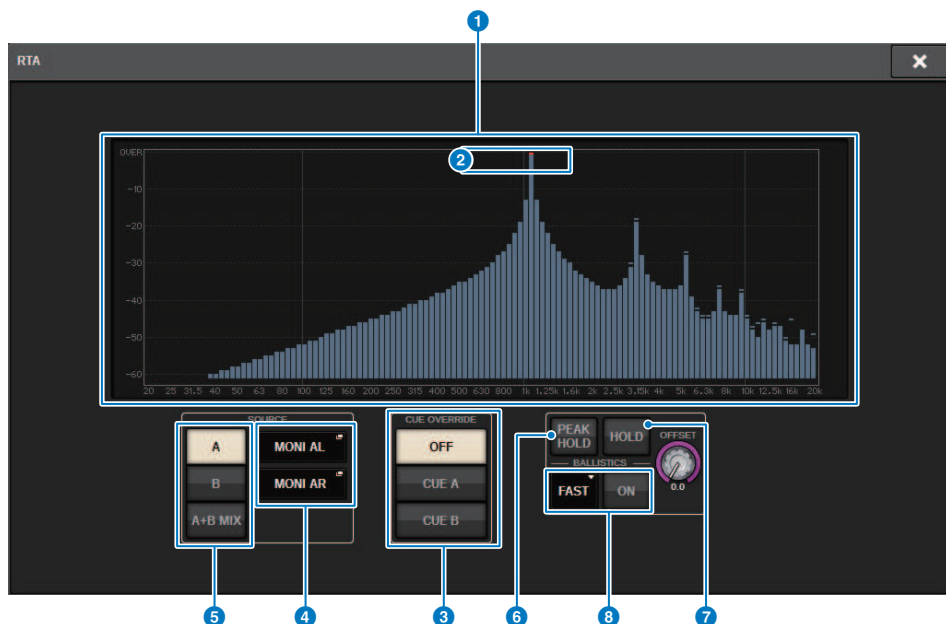


Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches liées à la fenêtre contextuelle RTA

Indiquent les noms de ports affectés à RTA A et RTA B. Si l'option CUE OVERRIDE (Remplacer le cue) est activée, ces touches indiqueront le nom des réglages de cue définis par CUE OVERRIDE. Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle RTA, dans laquelle vous pouvez effectuer des réglages RTA détaillés.

Fenêtre contextuelle RTA



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Graphique de réponse en fréquence**
Le graphique de réponse en fréquence indique le résultat de l'analyse des fréquences par bandes de 1/12 d'octave.
- 2 Voyants OVER (Dépassement)**
Si les données excède 0 dB, des voyants OVER s'afficheront.
- 3 Touche CUE OVERRIDE**
La réponse en fréquence du signal de cue sélectionné ici s'affiche dans le graphique.
- 4 Touches contextuelles INPUT PATCH (Assignment d'entrée)**
Appuyez sur cette touche pour afficher une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pourrez sélectionner un signal qui sera émis vers l'analyseur RTA.
- 5 Touches de commutation d'entrée**
Vous pouvez sélectionner les canaux MIX A, B ou A+B comme canal d'entrée à afficher sur le graphique RTA. Si vous sélectionnez MIX A+B, les signaux A et B seront comparés et le signal ayant les niveaux les plus élevés sera affiché.
- 6 PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)**
Si cette touche est activée, le graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse fera état de l'indication du niveau de crête.
- 7 Touche HOLD (Maintien)**
Lorsque cette touche est activée, le résultat de l'analyse de fréquence est indiqué et conservé sur le graphique de réponse en fréquence.

8 Champ BALLISTICS (Balistique)

- Touche BALLISTICS (Balistique)

Si cette touche est activée, vous pourrez appliquer au graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse une augmentation de la vitesse de chute.

- Touche de commutation FAST/SLOW (Rapide/Lent)

Change la vitesse de chute sur le rendu du graphique (FAST/SLOW).

9 Bouton OFFSET (Décalage)

Définit le décalage de l'affichage de l'indicateur RTA.

La fenêtre contextuelle HPF/EQ pour les paramètres de canaux

Appuyez sur le champ du graphique de l'EQ dans l'écran SELECTED CHANNEL VIEW ou appuyez sur le champ EQ de l'écran OVERVIEW pour ouvrir la fenêtre contextuelle HPF/EQ.

Fenêtre contextuelle HPF/EQ (1ch)



1 Touche RTA

Si cette touche est activée, un graphique semi-opaque d'analyse de la fréquence du signal d'entrée (directement après l'EQ) sera superposé à la partie supérieure du graphique de réponse en fréquence de l'EQ.

2 PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)

Si cette touche est activée, le graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse fera état de l'indication du niveau de crête.

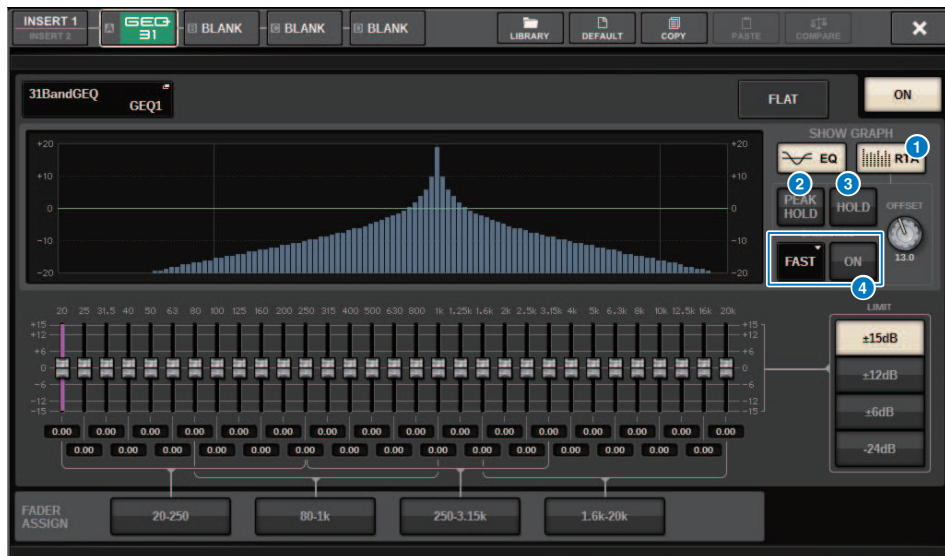
3 Touche HOLD (Maintien)

Lorsque cette touche est activée, le résultat de l'analyse de fréquence est indiqué et conservé sur le graphique de réponse en fréquence.

4 Champ BALLISTICS (Balistique)

- Touche BALLISTICS (Balistique)
Si cette touche est activée, vous pourrez appliquer au graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse une augmentation de la vitesse de chute.
- Touche de commutation FAST/SLOW (Rapide/Lent)
Change la vitesse de chute sur le rendu du graphique (FAST/SLOW).

Utilisation de la fenêtre contextuelle GEQ pour le GEQ inséré



Appuyez sur le contenu du rack (contenant un GEQ inséré) pour ouvrir la fenêtre contextuelle GEQ.

Fenêtre contextuelle GEQ

1 Touche RTA

Si cette touche est activée, un graphique semi-opaque d'analyse de la fréquence du signal d'entrée (directement après l'EQ) sera superposé à la partie supérieure du graphique de réponse en fréquence de l'EQ.

2 PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)

Si cette touche est activée, le graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse fera état de l'indication du niveau de crête.

3 Touche HOLD (Maintien)

Lorsque cette touche est activée, le résultat de l'analyse de fréquence est indiqué et conservé sur le graphique de réponse en fréquence.

4 Champ BALLISTICS (Balistique)

- Touche BALLISTICS (Balistique)
Si cette touche est activée, vous pourrez appliquer au graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse une augmentation de la vitesse de chute.
- Touche de commutation FAST/SLOW (Rapide/Lent)
Change la vitesse de chute sur le rendu du graphique (FAST/SLOW).

Utilisation de la fenêtre contextuelle du PEQ inséré

Appuyez sur le conteneur du rack (contenant un PEQ inséré) pour ouvrir la fenêtre contextuelle PEQ.

Fenêtre contextuelle PEQ



1 Touche RTA

Si cette touche est activée, un graphique semi-opaque d'analyse de la fréquence du signal d'entrée (directement après l'EQ) sera superposé à la partie supérieure du graphique de réponse en fréquence de l'EQ.

2 PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)

Si cette touche est activée, le graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse fera état de l'indication du niveau de crête.

3 Touche HOLD (Maintien)

Lorsque cette touche est activée, le résultat de l'analyse de fréquence est indiqué et conservé sur le graphique de réponse en fréquence.

4 Champ BALLISTICS (Balistique)

- Touche BALLISTICS (Balistique)

Si cette touche est activée, vous pourrez appliquer au graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse une augmentation de la vitesse de chute.

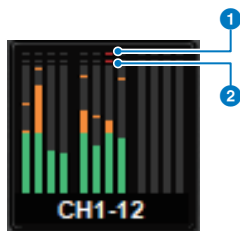
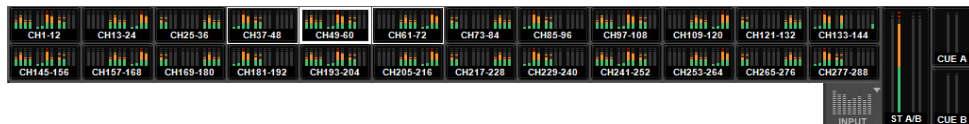
- Touche de commutation FAST/SLOW (Rapide/Lent)

Change la vitesse de chute sur le rendu du graphique (FAST/SLOW).

Indicateurs de niveau

Zone de l'indicateur de niveau

La zone des indicateurs de niveau affiche diverses mesures. Appuyez sur n'importe quelle partie de la zone des indicateurs de niveau pour rappeler la couche de faders correspondante sur le panneau.



1 Indicateur d'écrêtage Σ

Ce voyant s'allume pour avertir d'un écrêtage de signal sur un point donné du canal.

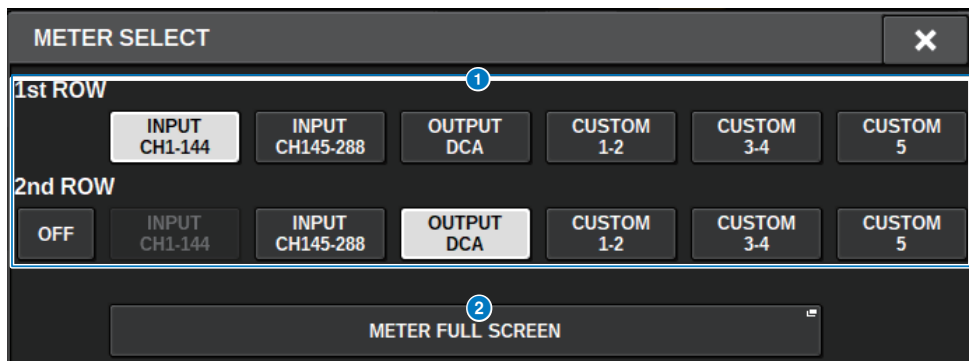
2 Voyant OVER (Dépassement)

S'allume pour signaler un écrêtage de signal sur le point de mesure du canal.

NOTE

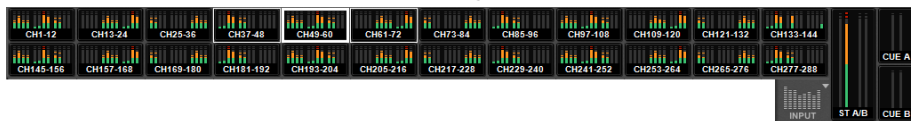
Utilisez le champ METERING POINT pour changer le point de mesure.

Appuyez sur la touche accompagnée d'une icône sur le bord droit de la barre de menus, dans la zone de l'indicateur de niveau, pour basculer entre les fenêtres contextuelles à l'écran.

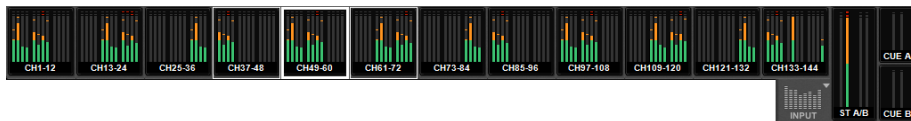


1 Touches de sélection de la zone des indicateurs de niveau

Sélectionnez l'un des indicateurs de niveau affichés sur les lignes 1 et 2 de la zone des indicateurs de niveau.



Appuyez sur OFF pour afficher une seule ligne.



Le nombre de canaux pour les modifications INPUT varie en fonction du système.

2 Bouton METER FULL SCREEN (Indicateur de niveau plein écran)

Affiche l'écran METER (Indicateur de niveau) (FULL SCREEN) (Plein écran).

NOTE

- Appuyez sur la section CUE METER (Indicateur de niveau de CUE) pour effacer le cue lorsque celui-ci est activé.
- Lorsque vous êtes en mode Surround, SURROUND A/B s'affiche à la place de MIX1-12 et SURROUND CUE apparaît à la place de CUE B.

Fonctionnement de l'écran METER

Vous pouvez appeler l'écran METER (Indicateur de niveau) (FULL SCREEN) (Plein écran) pour afficher les niveaux d'entrée/de sortie de tous les canaux à l'écran, ou pour basculer entre les points de mesure (les emplacements où le niveau est détecté) sur les indicateurs de niveau.

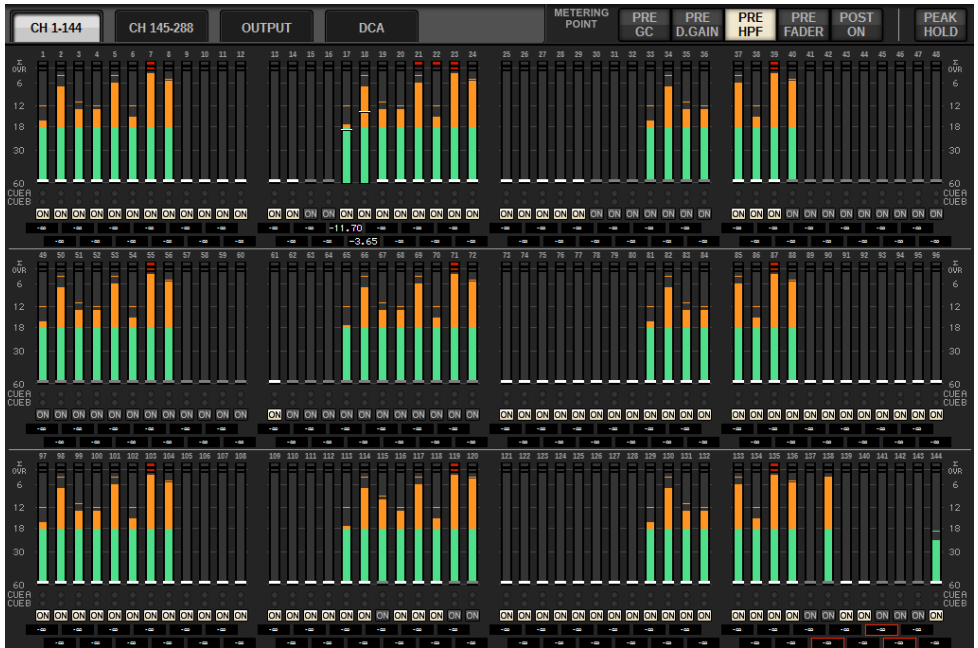
Onglets

Utilisez ces onglets pour basculer entre les écrans INPUT METER, OUTPUT METER et DCA METER.



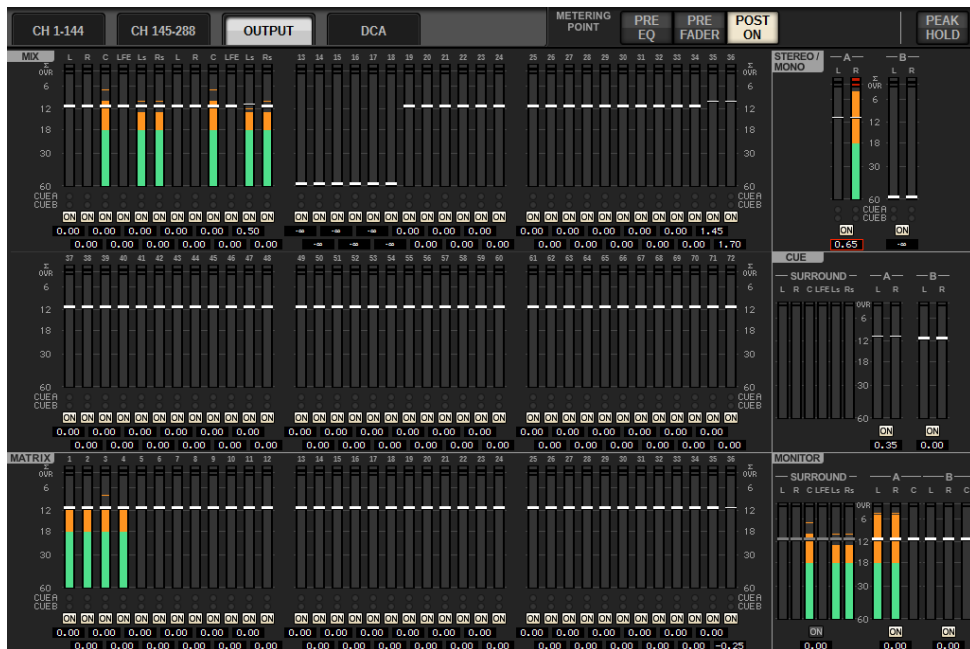
Écran METER FULL SCREEN (INPUT) (Indicateur de niveau plein écran) (Entrée)

Cet écran affiche les indicateurs de niveau, les faders et les touches ON des canaux d'entrée.



Écran METER FULL SCREEN (OUTPUT) (Indicateur de niveau plein écran) (Sortie)

Cet écran affiche les indicateurs de niveau de tous les canaux de sortie, STEREO A/B, CUE A/B et MONITOR A/B.

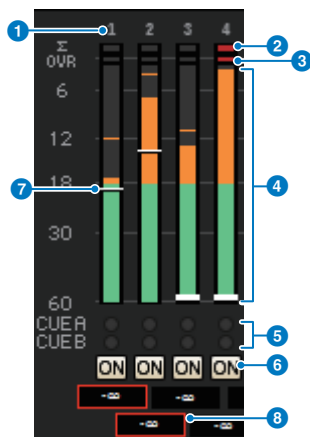


NOTE

Lorsque vous êtes en mode Surround, SURROUND A/B s'affiche à la place de MIX1-12, SURROUND CUE s'affiche à gauche de CUE et SURROUND MONITOR s'affiche à gauche de MONITOR.

Affichage des faders/indicateurs de niveau

Cet écran affiche les indicateurs de niveau et les faders de chaque canal.



1 Numéro de canal

Affiche le numéro de canal.

2 Indicateur d'écrêtage Σ

Ce voyant s'allume pour avertir d'un écrêtage de signal sur un point donné du canal.

3 Voyant OVER (Dépassement)

S'allume pour signaler un écrêtage de signal sur le point de mesure du canal.

4 Indicateur de niveau

Indique le niveau d'entrée ou de sortie du canal. Cliquez sur l'indicateur à l'aide de la souris pour basculer entre les banques de faders.

5 Voyants CUE A/CUE B

Affiche l'état de CUE.

6 Voyants ON

Indique l'état d'activation/désactivation d'un canal. Cliquez sur les voyants à l'aide de la souris pour les activer/désactiver.

7 Fader

Indique le niveau de canal en tant que position de fader. Lorsque la touche [ON] du canal est désactivée, le fader devient gris. Faites glisser la souris pour régler le niveau. Utilisez la combinaison CTRL+clac pour restaurer la valeur par défaut, ou CTRL+SHIFT pour définir la valeur nominale.

8 Niveau de fader/Nom de canal

Indique le niveau de canal en tant que valeur (en dB). Cliquez sur ce bouton à l'aide de la souris pour basculer l'affichage entre les niveaux de faders et le nom du canal.

L'état ISOLATE (Isolement) est signalé par un encadré rouge.

NOTE

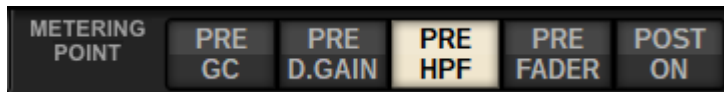
Appuyez (ou cliquez) sur la banque de faders à 12 canaux pour rappeler le niveau du fader correspondant sur le panneau.

Champ METERING POINT (Point de mesure)

Sélectionnez l'un des points de mesure suivants utilisés pour la détection de niveau. Les points de mesure des indicateurs de niveau peuvent être spécifiés de manière indépendante pour les canaux d'entrée et de sortie.

■ Pour INPUT METER (Indicateur de niveau d'entrée)

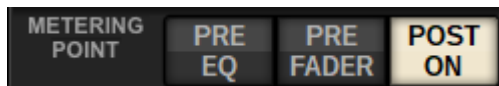
- PRE GC (Avant compensation de gain)
- PRE D.GAIN (Avant gain numérique)
- PRE HPF (Avant filtre passe-haut)
- PRE FADER (Avant fader)
- POST ON (Après ON)



Le réglage PRE GC est activé lorsqu'un périphérique assigné à l'entrée présente une compensation de gain. Si le canal ne permet pas de compensation de gain, l'indicateur de niveau affichera la valeur PRE D.GAIN au point de mesure PRE GC.

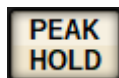
■ Pour OUTPUT METER (Indicateur de niveau de sortie)

- PRE EQ (Avant égaliseur)
- PRE FADER (Avant fader)
- POST ON (Après ON)



Touche PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)

Lorsque cette touche est activée, le niveau de crête de chaque indicateur est maintenu. Lorsque la touche est désactivée, les niveaux de crête sont supprimés. L'activation/la désactivation de la touche PEAK HOLD affecte à la fois les canaux d'entrée et de sortie. Désactivez la touche pour effacer l'indicateur de niveau de crête précédemment conservé.



NOTE

Vous pouvez assigner la fonction pour basculer l'activation/la désactivation de la touche PEAK HOLD sur la « [Affectation d'une fonction à une touche USER DEFINED](#) » (p.925)

Paramètre de canal

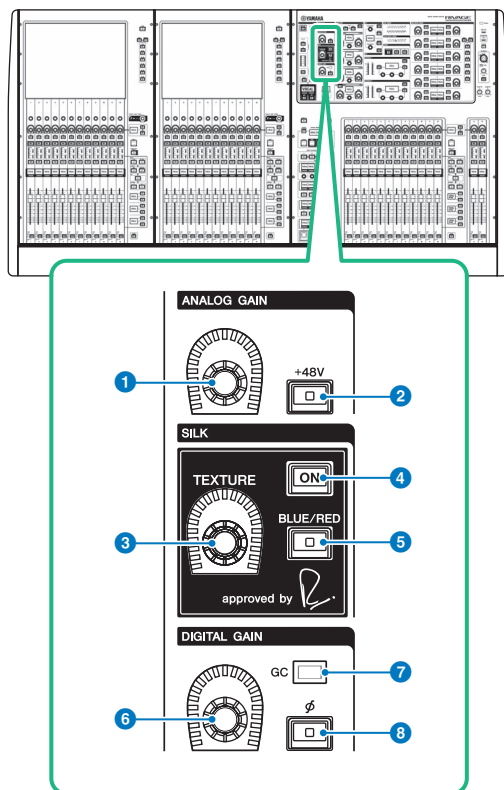
À propos de GAIN/SILK

Vous pouvez effectuer ici des réglages liés au préampli micro du canal d'entrée (préampli micro), tels que l'activation/désactivation de l'alimentation fantôme, le gain, la phase et SILK.

Trois méthodes différentes vous sont proposées pour contrôler les paramètres GAIN/SILK.

- « Contrôle de GAIN/SILK via la section Selected Channel (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) » (p.465)
- « Contrôle de GAIN/SILK via l'écran OVERVIEW » (p.469)
- « Fenêtre contextuelle GAIN/SILK » (p.470)

Contrôle de GAIN/SILK via la section Selected Channel (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)



Cette section comporte les éléments suivants :

- 1 Bouton [ANALOG GAIN]**
Règle le gain analogique du préampli micro.
- 2 Touche [+48V]**
Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V).
- 3 Bouton [TEXTURE] de la section SILK**
Ajuste l'intensité du traitement SILK.

- 4 Touche [ON] de la section SILK**

Active ou désactive le paramètre SILK (Filtre passe-haut). Le traitement SILK s'applique à certains canaux spécifiques pour en dynamiser les parties correspondantes au sein du mixage ou à l'ensemble des canaux en vue d'ajouter de la profondeur et de la perspective au mixage global.

5 Touche [BLUE/RED] de la section SILK

Bascule entre deux réglages SILK (BLUE et RED) : « BLUE » pour la solidité et la puissance ; et « RED » pour l'énergie.

6 Bouton [DIGITAL GAIN]

Règle le gain numérique du canal.

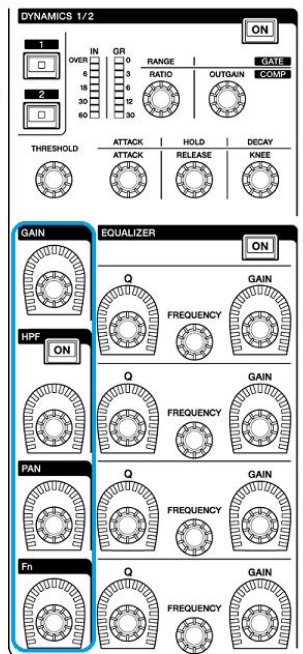
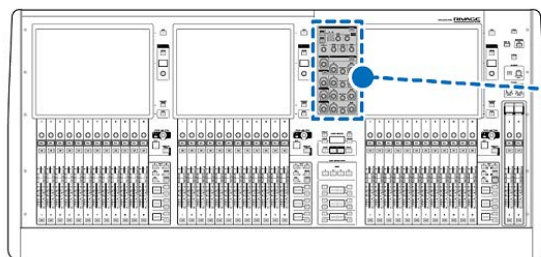
7 Indicateur GC

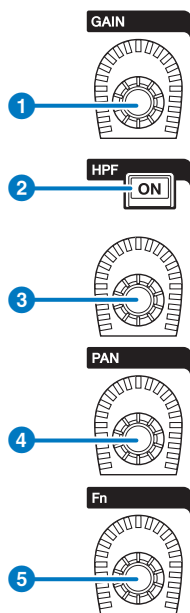
S'allume en jaune lorsque le paramètre GC (GAIN COMPENSATION) est activé.

8 Touche Phase [Φ]

Inverse la phase du signal d'entrée.

Contrôle de GAIN via la section Selected Channel (CS-R5)





1 Bouton [GAIN]

Contrôle le gain analogique ou le gain numérique.

2 Touche [ON] de la section HPF

Active ou désactive le filtre passe-haut.

3 Bouton [HPF]

Règle la fréquence de coupure du filtre HPF.

4 Bouton [PAN]

Règle le balayage panoramique du signal envoyé vers les bus stéréo.

5 Bouton [Fn] (Fonction)

Tout en maintenant ce bouton enfoncé, touchez un paramètre pour assigner la fonction.

Contrôle de GAIN/SILK via l'écran OVERVIEW

NOTE

- Le PAD est activé ou désactivé en interne lorsque le gain HA est réglé entre +11 dB et +12 dB.
- Gardez à l'esprit que du bruit pourra être généré lors de l'utilisation de l'alimentation fantôme s'il existe une différence entre l'impédance de sortie chaud et froid de l'équipement externe relié à la prise d'entrée.
- Le bouton ANALOG GAIN et la touche +48V sont activés pour les prises d'entrée d'un rack d'E/S et les prises OMNI IN de la surface de contrôle.
- Les réglages de préampli micro peuvent également être effectués dans l'écran des réglages des paramètres SYSTEM CONFIG (« Édition des paramètres internes de chaque composant » (p.259)).

1 Appuyez sur la touche [VIEW] pour accéder à l'écran OVERVIEW.

2 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

3 Appuyez sur le bouton ANALOG GAIN ou sur le champ SILK.



La « Fenêtre contextuelle GAIN/SILK » (p.470) apparaît.

4 Utilisez les touches à l'écran et les encodeurs de l'écran pour effectuer les réglages HA.

5 Modifiez les réglages SILK selon les besoins.

6 Exécutez les mêmes opérations pour d'autres canaux d'entrée, selon les besoins.

En affichant la fenêtre contextuelle GAIN/SILK, vous avez aussi la possibilité d'utiliser les touches [SEL] pour changer le canal à éditer.

7 Une fois les réglages terminés, appuyez sur le symbole X dans la partie supérieure droite de la fenêtre.

Fenêtre contextuelle GAIN/SILK



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de sélection de canal

Indique le canal. Appuyez sur cette touche pour sélectionner le canal sélectionné à l'écran. L'icône, le numéro et la couleur du canal actuellement sélectionné apparaissent sur la touche et le nom du canal s'affiche sous la touche.

2 Écran PATCH

Affiche l'état de l'assignation de canal.

3 Touche +48V

Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V) du préampli micro.

4 Bouton A.GAIN (Gain analogique)

Indique le réglage du gain analogique du préampli micro HA. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur. Si la fonction Gain Compensation est activée, un indicateur montrera la position du gain analogique lors de l'activation de la compensation de gain.

5 Indicateur de niveau HA

Affiche le niveau (PRE GC) du signal d'entrée du préampli micro.

6 Touche ON de la section SILK

Active ou désactive le paramètre SILK (Filtre passe-haut).

7 Touche de sélection BLUE/RED (Rouge/Bleue)

Bascule entre deux réglages SILK (BLUE et RED) : « BLUE » pour la solidité et la puissance ; et « RED » pour l'énergie.

8 Bouton [TEXTURE] de la section SILK

Règle le paramètre TEXTURE de SILK.

9 **Touche GC (GAIN COMPENSATION)**

Active ou désactive la compensation de gain sur le canal concerné.

10 **Voyant HPF**

Indique l'état d'activation/désactivation du filtre passe-haut de chaque port.

11 **Bouton D.GAIN**

Indique le réglage de gain numérique. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

12 **Indicateur de niveau (canal d'entrée)**

Cet indicateur affiche le niveau du signal après application de la compensation de gain GC (et avant D.GAIN).

13 **Indicateur de niveau (après gain numérique)**

Cet indicateur affiche le niveau du signal après application du gain numérique.

14  **Touche Phase**

Alterne la phase du signal d'entrée.

15 **Touche GANG**

Cette touche s'affiche uniquement en mode stéréo. Lorsque cette touche est activée, la différence en termes de gain analogique LR est maintenue au fur et à mesure du changement de valeur. Cela s'applique également au gain numérique.

Contrôle de GAIN/SILK via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

- 1 Appuyez sur la touche [VIEW] pour accéder à l'écran OVERVIEW.
- 2 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.
- 3 Appuyez sur le bouton ANALOG GAIN, sur le bouton [TEXTURE] de la section SILK ou sur le bouton DIGITAL GAIN pour ouvrir la « Fenêtre contextuelle GAIN/SILK » (p.470).



Bouton ANALOG GAIN dans l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

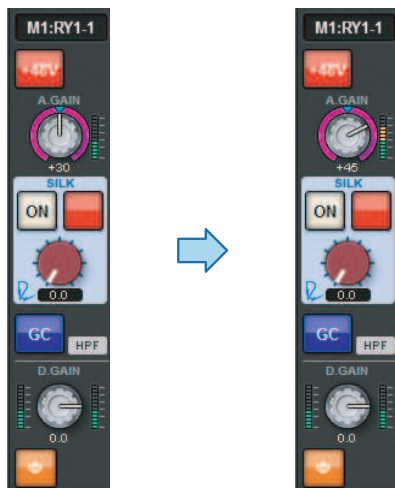
Bouton [TEXTURE] de la section SILK dans l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

Bouton DIGITAL GAIN dans l'écran SELECTED CHANNEL VIEW



Niveau du signal circulant sur le réseau TWINLANe lorsque la fonction Gain Compensation est activée

Lorsque la fonction Gain Compensation est activée, tout changement de gain analogique entraîne une compensation égale et opposée du signal émis en sortie vers le réseau TWINLANe. Cela signifie que le signal du réseau audio est alors compensé du point de vue numérique de manière à atteindre un niveau constant. Par exemple, lorsque la valeur du gain analogique est réglée sur +30 dB et que vous activez la fonction Gain Compensation, l'augmentation du gain analogique jusqu'à +45 dB entraîne une compensation de 15 dB sur le réseau audio, de telle sorte que le signal envoyé est équivalent à +30 dB.



Lorsqu'un seul rack d'E/S est partagé par la console de diffusion en façade et la console de contrôle, même si le gain analogique est modifié sur la console de diffusion en façade, le signal circulant sur le réseau audio reste au même niveau, de sorte que le niveau d'entrée sur la console de contrôle demeure inchangé. Il importe de noter qu'en cas d'augmentation excessive du gain analogique provoquant la distorsion du signal après compensation de gain, il est impératif de désactiver temporairement la compensation de gain, de réajuster correctement le niveau d'entrée puis de réactiver la compensation de gain. Si vous abaissez le gain analogique alors que la fonction Gain Compensation est toujours activée, la compensation de gain renforcera le signal du réseau audio d'un montant équivalent à celui de la perte en gain, de sorte que le signal sera encore déformé.

À propos de l'EQ

Le système RIVAGE PM10 dispose d'un égaliseur de canal entièrement paramétrique (4 bandes pour l'entrée et 8 bandes pour la sortie), qui comprend les fonctions suivantes :

- L'égaliseur peut être utilisé sur tous les canaux d'entrée et de sortie.
- Les filtres passe-bas et passe-haut sont indépendants de l'égaliseur et peuvent être utilisés autant sur les canaux d'entrée que sur les canaux de sortie.
- Vous pouvez stocker deux jeux (A/B) de réglages de paramètres et passer de l'un à l'autre.
- Le paramètre FREQUENCY (Fréquence) de chaque bande est réglable par pas de 1/24e d'octave.
- Les deux bandes peuvent être réglées respectivement sur L SHELL (Low Shelving) (Shelving des graves) et H SHELL (High Shelving) (Shelving des aigus).

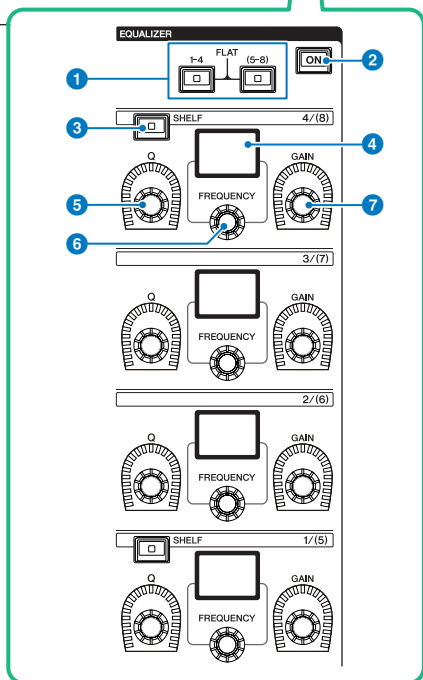
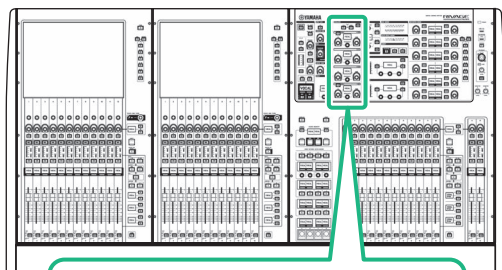
Les types d'égaliseur disponibles sont comme suit :

PRECISE (Précis)	Cet égaliseur vise la haute précision et la contrôlabilité ultime. Il autorise un réglage extrêmement précis du point cible et satisfait avec une grande flexibilité aux différentes exigences de la production de son. Les filtres de type Low/High Shelving disposent d'un paramètre « Q », qui permet d'ajuster les caractéristiques de la transition du signal.
AGGRESSIVE (Dynamique)	Cet égaliseur est éminemment musical et efficace. Il autorise l'ajout d'un puissant avantage créatif et constitue un outil performant pour l'expression artistique.
SMOOTH (Lisse)	Cet égaliseur se concentre sur la qualité de douceur du son. Il contribue à rendre le son plus naturel sans changer l'atmosphère du son d'origine.
LEGACY (Patrimonial)	Il s'agit d'un égaliseur standard qui a servi à équiper plusieurs anciennes consoles de mixage numériques de Yamaha, telles que les modèles PM1D et PM5D.

Trois méthodes différentes vous sont proposées pour contrôler l'égaliseur.

- Contrôle de l'égaliseur via la section Selected Channel
- « [Contrôle de l'égaliseur via l'écran OVERVIEW](#) » (p.481)
- « [Contrôle d'un égaliseur via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW](#) » (p.482)

Section EQUALIZER (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)



1 Touches [1-4]/[(5-8)] de la section EQUALIZER (Égaliseur)

Activent les bandes EQ pour lesquelles vous souhaitez effectuer les réglages. Appuyez simultanément sur les touches [1-4] et [5-8] pour régler le gain de toutes les bandes sur 0 (FLAT) (Plat).

2 Touche [ON] de la section EQUALIZER

Active ou désactive l'égaliseur.

3 Touche [SHELF] (Shelving) de la section EQUALIZER

Fait basculer le filtre de crête sur le filtre de type shelving.

4 Affichage

Indique le paramètre EQUALIZER sélectionné.

- 5 **Bouton [Q] (Largeur de bande) de la section EQUALIZER**
Spécifie la valeur Q.
- 6 **Bouton [FREQUENCY] (Fréquence) de la section EQUALIZER**
Règle la fréquence.
- 7 **Bouton [GAIN] de la section EQUALIZER**
Règle le gain.

Contrôle de l'égaliseur via la section Selected Channel (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)

1 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

Un égaliseur à quatre bandes (HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW) est fourni sur tous les canaux d'entrée. Un égaliseur à huit bandes est disponible sur tous les canaux de sortie. (Le contrôle s'effectue via les groupes [1-4] et [5-8] comportant quatre bandes chacun.)

2 Si vous avez sélectionné un canal de sortie à l'étape 1, servez-vous des touches [1-4]/[(5-8)] dans la section Selected Channel pour sélectionner le groupe de quatre bandes [1-4] ou [(5-8)].

3 Utilisez le bouton [Q] (section EQUALIZER 5), le bouton [FREQUENCY] (section EQUALIZER 6) et le bouton [GAIN] (section EQUALIZER 7) de chaque bande de la section Selected Channel pour régler le Q, la fréquence centrale et le gain de chaque bande.

NOTE

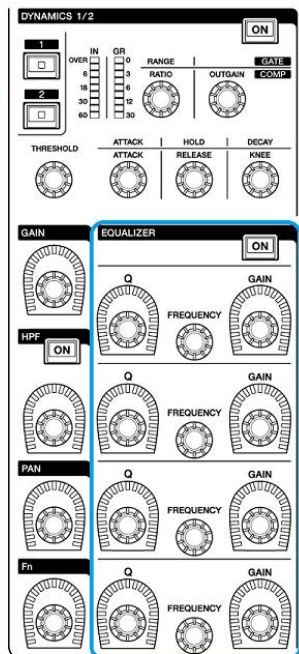
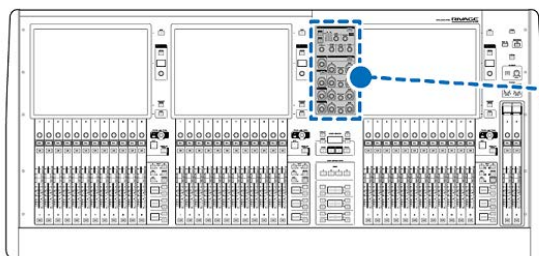
- Appuyez simultanément sur les boutons [FREQUENCY] et [GAIN] pour ignorer la bande correspondante.
- Appuyez simultanément sur les boutons [Q] (Largeur de bande) et [GAIN] (Gain) pour réinitialiser l'accentuation/la coupure de toutes les bandes sur 0 dB.
- Si vous souhaitez utiliser la bande LOW en tant qu'égaliseur de type shelving, appuyez simultanément sur les boutons [Q] et [FREQUENCY] de la bande 1. Si vous souhaitez utiliser la bande HIGH en tant qu'égaliseur de type shelving pour les canaux d'entrée, appuyez simultanément sur les boutons [Q] et [FREQUENCY] de la bande 4. Pour les canaux de sortie, appuyez simultanément sur les boutons [Q] et [FREQUENCY] de la bande 8.

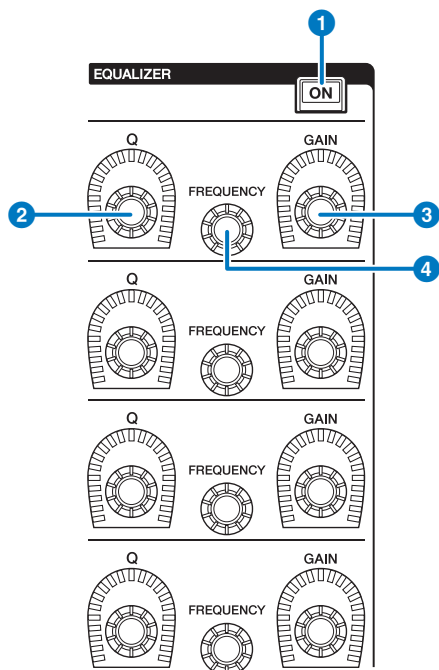
4 Si vous souhaitez restaurer l'égaliseur du canal actuellement en cours de fonctionnement sur un état neutre, appuyez simultanément sur les touches [1-4] et [5-8] de la section Selected Channel.

Lorsque vous appuyez sur ces deux touches simultanément, le niveau d'accentuation/atténuation de toutes les bandes est réinitialisé sur 0 dB.

5 Si vous voulez utiliser les bandes HIGH ou LOW comme un égaliseur de type shelving, activez la touche [SHELF] de la bande correspondante.

EQUALIZER (CS-R5, CS-R3)





- 1 Touche [ON] de la section EQUALIZER**
Active ou désactive l'égaliseur.
- 2 Bouton [Q] (Largeur de bande) de la section EQUALIZER**
Spécifie la valeur Q (Largeur de bande).
- 3 Boutons [GAIN] de la section EQUALIZER**
Règlent le gain.
- 4 Boutons [FREQUENCY] de la section EQUALIZER**
Règlent la fréquence.

Contrôle de l'égaliseur via la section Selected Channel (CS-R5, CS-R3)

1 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

Un égaliseur à quatre bandes (HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW) est fourni sur tous les canaux d'entrée. Un égaliseur à huit bandes est disponible sur tous les canaux de sortie. (Le contrôle s'effectue via les groupes [1-4] et [5-8] comportant quatre bandes chacun.)

2 Utilisez le bouton [Q] (section EQUALIZER 2), le bouton [FREQUENCY] (section EQUALIZER 4) et le bouton [GAIN] (section EQUALIZER 3) de chaque bande de la section Selected Channel pour régler le Q, la fréquence centrale et le gain de chaque bande.

NOTE

- Appuyez simultanément sur les boutons [FREQUENCY] et [GAIN] pour ignorer la bande correspondante.
- Appuyez simultanément sur les boutons [Q] (Largeur de bande) et [GAIN] (Gain) pour réinitialiser l'accentuation/la coupure de toutes les bandes sur 0 dB.
- Si vous souhaitez utiliser la bande LOW en tant qu'égaliseur de type shelving, appuyez simultanément sur les boutons [Q] et [FREQUENCY] de la bande 1. Si vous souhaitez utiliser la bande HIGH en tant qu'égaliseur de type shelving pour les canaux d'entrée, appuyez simultanément sur les boutons [Q] et [FREQUENCY] de la bande 4. Pour les canaux de sortie, appuyez simultanément sur les boutons [Q] et [FREQUENCY] de la bande 8.

Contrôle de l'égaliseur via l'écran OVERVIEW

1 Appuyez sur la touche [VIEW] pour accéder à l'écran OVERVIEW.

Le champ EQ affiche la réponse de l'égaliseur.



Champ EQ

Écran OVERVIEW

2 sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

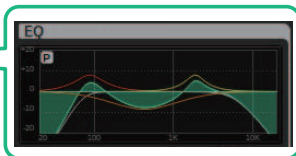
3 Appuyez sur le champ EQ.

La fenêtre EQ (1ch) s'affiche, et vous pouvez y régler tous les paramètres de l'égaliseur.

4 Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres de l'égaliseur.

Contrôle d'un égaliseur via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

- 1 Appuyez sur la touche [VIEW] pour accéder à l'écran SELECTED CHANNEL VIEW.**



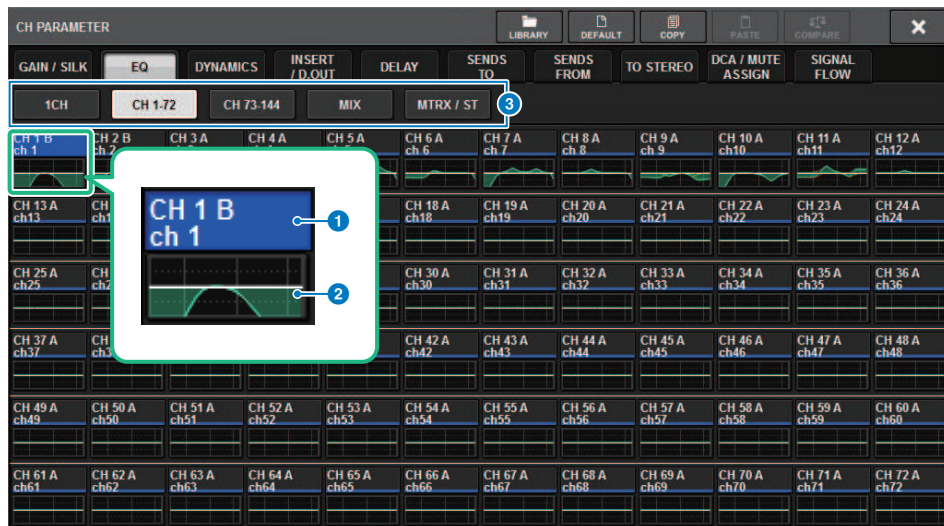
Champ du graphique de l'EQ

Écran SELECTED CHANNEL VIEW

- 2 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.**
- 3 Appuyez sur le champ EQ pour accéder à la fenêtre contextuelle EQ.**
- 4 Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres de l'égaliseur.**

Fenêtre contextuelle EQ (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

Cette fenêtre affiche simultanément les canaux d'entrée (ou de sortie) correspondants. Cette page est disponible à des fins d'affichage uniquement et n'autorise pas l'édition de paramètres. Elle s'avère être fort utile lorsque vous devez vérifier rapidement plusieurs réglages de l'EQ ou souhaitez copier-coller ceux-ci sur des canaux distants.



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de sélection de canal

Permet de sélectionner le canal que vous souhaitez utiliser. L'icône, le numéro, le nom et la couleur du canal actuellement sélectionné s'affichent sur la touche.

2 Graphique de l'EQ

Ce champ indique graphiquement la réponse approximative de l'égaliseur et du filtre.

3 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner le canal que vous souhaitez visualiser à l'écran.

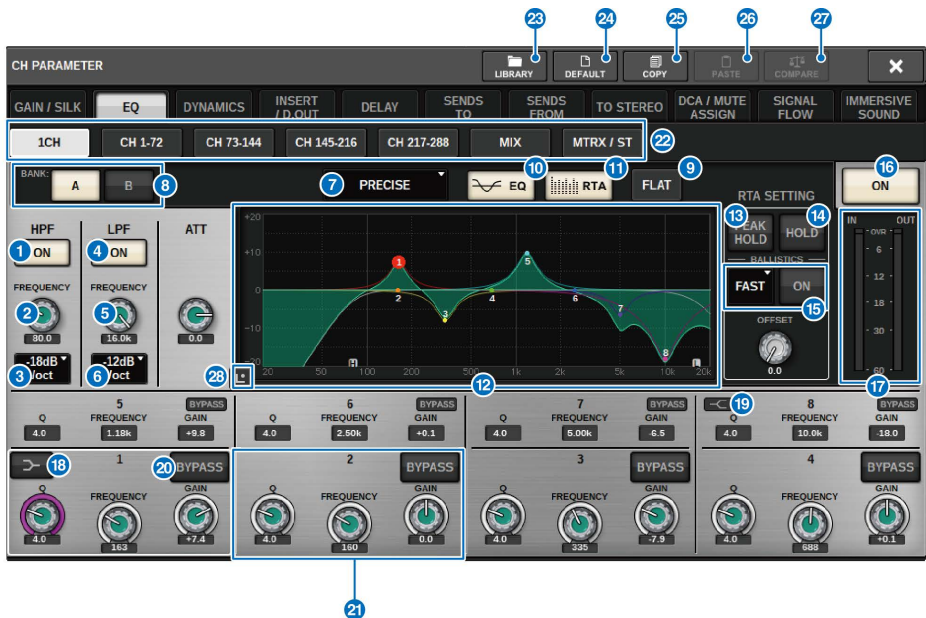
Fenêtre contextuelle EQ (1ch)

Cette fenêtre vous permet d'éditer tous les paramètres EQ du canal actuellement sélectionné. Elle vous sera très utile si vous voulez effectuer des réglages EQ détaillés pour un canal spécifique.

Canaux d'entrée



Canaux de sortie



Cet écran contient les éléments suivants :

- 1 **Touche HPF ON/OFF (Activation/désactivation du filtre passe-haut)**
Active ou désactive le filtre passe-haut.
- 2 **Bouton HPF FREQUENCY (Fréquence du filtre passe-haut)**
Indique la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.
- 3 **Touche de sélection du type de filtre passe-haut**
Permet de régler l'atténuation du filtre passe-haut, par octave, jusqu'à -6 dB/oct, -12 dB/oct, -18 dB/oct ou -24 dB/oct.
- 4 **Touche LPF ON/OFF (Activation/désactivation du filtre passe-bas)**
Active ou désactive le filtre passe-bas.
- 5 **Bouton LPF FREQUENCY (Fréquence du filtre passe-bas)**
Indique la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.
- 6 **Touche de sélection du type de filtre passe-bas**
Permet de régler l'atténuation du filtre passe-bas, par octave, jusqu'à -6 dB/oct ou -12 dB/oct.
- 7 **Touche de sélection du type d'EQ**
Fait basculer le type d'égaliseur entre les valeurs PRECISE (Précis), AGGRESSIVE (Dynamique), SMOOTH (Lisse) ou LEGACY (Patrimonial).
- 8 **Touches de commutation A/B**
Permettent de basculer entre A et B comme destination de stockage des paramètres de l'égaliseur.

9 Touche EQ FLAT (Égaliseur plat)

Appuyez sur cette touche pour réinitialiser les paramètres GAIN de toutes les bandes de l'égaliseur sur 0 dB.

10 Touche EQ

Appuyez sur cette touche pour afficher le graphique de l'égaliseur.

11 Touche RTA

Si cette touche est activée, un graphique semi-opaque d'analyse de la fréquence du signal d'entrée traité par l'égaliseur sera superposé à la partie supérieure du graphique de réponse en fréquence de l'égaliseur.

12 Graphique de l'EQ

Affiche les valeurs des paramètres de l'EQ et des filtres.

13 PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)

L'indication de niveau de crête est maintenue dans le graphique de la réponse en fréquence.

14 Touche HOLD (Maintien)

Si cette touche est activée, le graphique RTA s'affiche en continu.

15 Champ BALLISTICS (Balistique)

• **Touche BALLISTICS (Balistique)**

Réglez cette touche sur ON afin d'ajouter la vitesse de chute au graphique.

• **Touche de commutation FAST/SLOW (Rapide/Lent)**

Change la vitesse de chute sur le rendu du graphique (FAST/SLOW).

16 Touche EQ ON/OFF (Activation/désactivation de l'égaliseur)

Active ou désactive l'égaliseur.

17 Indicateurs de niveau EQ IN/OUT (Entrée/sortie de l'EQ)

Affichent le niveau de crête des signaux avant et après l'EQ. Dans le cas d'un canal stéréo, ces indicateurs montrent le niveau des canaux L et R.

18 Touche LOW SHELIVING ON/OFF

Activez cette touche pour changer le type de filtre à bande LOW en filtre de type shelving.

19 Touche HIGH SHELIVING ON/OFF

Activez cette touche pour changer le type de filtre à bande HIGH en filtre de type shelving.

20 Touche BYPASS

Contourne temporairement l'égaliseur.

21 Boutons de réglage des paramètres de l'égaliseur

Affichent les valeurs des paramètres Q, FREQUENCY et GAIN pour les bandes LOW, LOW MID, HIGH MID et HIGH. Appuyez sur cette touche afin de pouvoir utiliser l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

22 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner le canal que vous souhaitez visualiser à l'écran.

23 Touche LIBRARY

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre EQ Library (Bibliothèque d'EQ).

24 Touche DEFAULT (Valeur par défaut)

Appuyez sur cette touche pour réinitialiser l'ensemble des paramètres d'EQ et de filtre sur leur valeur initiale.

25 Touche COPY (Copier)

Copie les réglages d'égaliseur stockés dans la banque (sélectionnée via les touches de commutation A/B) sur la mémoire tampon.

26 Touche PASTE (Coller)

Appuyez sur cette touche pour coller les réglages copiés sur la mémoire tampon dans l'égaliseur de la banque actuellement sélectionnée. Si les données copiées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les coller.

27 Touche COMPARE (Comparer)

Appuyez sur cette touche pour basculer entre les réglages enregistrés dans la mémoire tampon et les réglages actuellement sélectionnés, et pour les comparer. Si les données enregistrées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les comparer.

28 Touche Touch EQ

Appuyez sur la touche pour agrandir le graphique de l'EQ et touchez pour régler les paramètres de l'égaliseur.

Écran EQ tactile

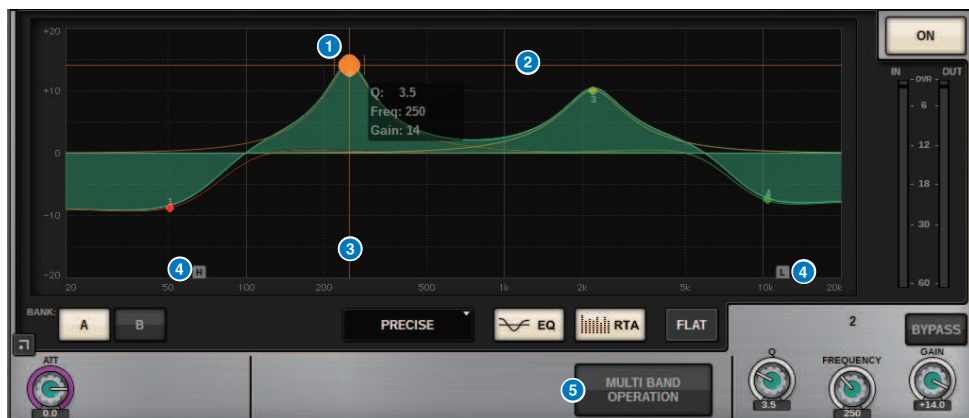
Cet écran tactile vous permet de régler les paramètres de l'égaliseur à l'aide des doigts.

Opérations tactiles

Cette partie explique les opérations liées à l'EQ que vous pouvez effectuer au moyen de l'écran EQ tactile. Utilisez les opérations multi-bandes pour régler les paramètres de plusieurs bandes en même temps.

- **Accentuation de bande** : une bande définie dans la zone d'accentuation (zone supérieure à 0 dB) vous permet de modifier le degré d'accentuation de la bande à l'aide de la fonction multi-bande ou des opérations multipoints.

- **Coupure de bande** : une bande définie dans la zone de coupure (zone inférieure à 0 dB) vous permet de modifier le degré de coupure de la bande à l'aide de la fonction multi-bande ou des opérations multipoints.



Commande à doigté unique

1 Pic de la bande sélectionnée

Utilisez votre doigt pour faire glisser le pic de la bande afin de régler la fréquence ou le gain de la bande.

Appuyez deux fois sur le cercle plein pour réinitialiser le gain.

Si les cercles pleins de plusieurs bandes se chevauchent, la sélection sera modifiée lorsque vous appuierez sur l'écran.

2 Axe G

Faites glisser le curseur pour verrouiller la valeur de la fréquence et régler l'intensité de feedback.

3 Axe F

Faites glisser le curseur pour verrouiller la valeur de gain et régler la fréquence.

4 HPF/LPF (Filtre passe-haut/Filtre passe-bas)

Faites glisser le curseur pour régler la fréquence. Appuyez deux fois sur l'écran pour activer/désactiver la fonction.

5 OPÉRATION MULTI-BANDE

Activez cette fonction pour régler plusieurs bandes en même temps.



- **BOOST (Accentuation)**

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez augmenter ou diminuer le degré d'accentuation de toutes les bandes en déplaçant l'option d'accentuation vers le haut ou le bas à l'aide d'un seul doigt.

- **CUT (Coupure)**

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez amplifier ou atténuer le degré de coupure de toutes les bandes en déplaçant l'option de coupure vers le haut ou le bas à l'aide d'un seul doigt.

- **TOUS**

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez augmenter ou diminuer le degré d'ajustement du gain de toutes les bandes en déplaçant le graphique de l'EQ vers le haut ou le bas à l'aide d'un seul doigt.

Opérations multipoints (CS-R5 uniquement)

- **PINCH (Pincement)**

Pincez pour régler les réglages Q de la bande sélectionnée.

- **BOOST (Accentuation)**

Lorsque vous appuyez sur une zone au-dessus de 0 dB avec trois doigts et en déplaçant le curseur vers le haut ou vers le bas, vous pouvez augmenter ou diminuer le degré d'accentuation de toutes les bandes à renforcer.

- **CUT (Coupure)**

Lorsque vous appuyez sur une zone au-dessous de 0 dB avec trois doigts et en déplaçant le curseur vers le haut ou vers le bas, vous pouvez amplifier ou atténuer le degré de coupure de toutes les bandes à couper.

- **EXPAND (Expansion)**

Lorsque cette option est activée, vous pouvez augmenter ou diminuer le degré d'ajustement du gain de toutes les bandes en appuyant sur une zone avec quatre doigts et en faisant glisser le curseur vers le haut ou le bas. Vous pouvez également appuyer et pincer les deux côtés de la ligne 0 dB avec trois doigts pour obtenir le même effet.

À propos des dynamiques

Les canaux d'entrée disposent de deux processeurs de dynamiques : Dynamics 1 et Dynamics 2. Les canaux de sortie sont dotés d'un seul processeur de dynamiques. Ces processeurs comprennent les caractéristiques suivantes :

- Vous pouvez sélectionner une fonction de dynamique parmi six types, dont GATE et COMP.
- Vous pouvez stocker deux jeux (A/B) de réglages de paramètres.
- Vous pouvez utiliser les fonctions de copie-coller de paramètre et de bibliothèque pour Dynamics 1 et Dynamics 2 individuellement.
- Les signaux de déclenchement peuvent être sélectionnés à partir d'autres canaux d'entrée ou de sortie ou parmi les assignations d'entrée.

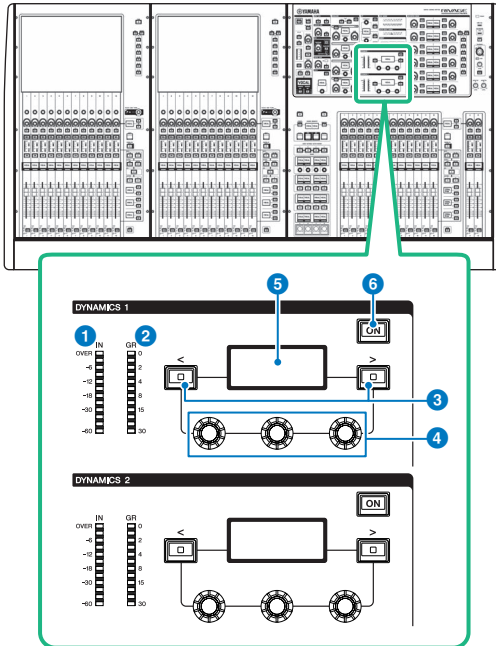
Les types de dynamiques disponibles comprennent notamment :

LEGACY COMP	Il s'agit d'un compresseur standard qui a servi à équiper plusieurs anciennes consoles de mixage numériques de Yamaha, telles que les modèles PM1D et PM5D.
COMP 260	Ce compresseur analogique a été développé à l'aide de la technologie VCM (Virtual Circuitry Modeling, Modélisation de circuits virtuels) brevetée de Yamaha. Il simule les caractéristiques des compresseurs et limiteurs du milieu des années 1970, communément utilisés de nos jours pour rehausser le son live. Il modélise fidèlement le circuit VCA (Voltage Controlled Amplifier, Amplificateur contrôlé en tension) et le circuit de détection de la valeur efficace RMS (Root Mean Square, Moyenne quadratique). Sa courbe de compression (Knee) peut être réglée sur Hard (Fort), Medium (Moyen) ou Soft (Atténué). Le temps d'attaque et le temps de relâchement sont variables. Les réglages présélectionnés recréent la valeur fixe héritée des tous premiers modèles. Conçus sous la supervision d'ingénieurs de haut niveau, ses effets de paramètres ont été optimisés pour la sonorisation en live.
GATE	Ce type de dynamiques réduit la sortie d'une valeur fixe (RANGE) (Plage) en cas d'entrée de signal inférieur à celui de THRESHOLD (Seuil).
DE-ESSER	Ce type de dynamiques ne détecte que les sifflements et les consonnes émises sur les hautes fréquences de la voix et comprime sa bande passante en conséquence.
EXPANDER (Expandeur)	Ce type de dynamiques réduit la sortie d'un ratio fixe (RATIO) en cas d'entrée de signal de niveau inférieur à celui de THRESHOLD. DUCKING Ce type de dynamiques réduit la sortie d'une valeur fixe (RANGE) en cas d'entrée de signal de niveau supérieur à celui de THRESHOLD. Il est particulièrement efficace pour faire baisser le niveau sonore de la musique de fond à l'aide du signal KEY IN SOURCE (Source de déclenchement).

Trois méthodes vous sont proposées pour contrôler les processeurs de dynamiques.

- « Contrôle d'un processeur de dynamiques via la section Selected Channel (Canal sélectionné) » (p.492)
- « Contrôle d'un processeur de dynamiques via l'écran OVERVIEW (Aperçu général) » (p.493)
- « Contrôle d'un processeur de dynamiques via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) » (p.495)

Section DYNAMICS



- 1 Voyants DEL de la section IN (Entrée) des sections DYNAMICS 1/2**
Indiquent le niveau d'entrée des dynamiques.
- 2 Voyants DEL de la section GR (Réduction de gain) des sections DYNAMICS 1/2**
Indiquent le niveau de réduction de gain appliqué aux dynamiques.
- 3 Touches [<]/[>] de la section DYNAMICS 1/2**
Activent les paramètres indiqués sur l'afficheur DYNAMICS.
- 4 Boutons de réglage des sections DYNAMICS 1/2**
Règlent les paramètres indiqués sur l'afficheur DYNAMICS.
- 5 Afficheur des sections DYNAMICS 1/2**
Affiche les paramètres de dynamiques.
- 6 Touche [ON] des sections DYNAMICS 1/2**
Active ou désactive les dynamiques.

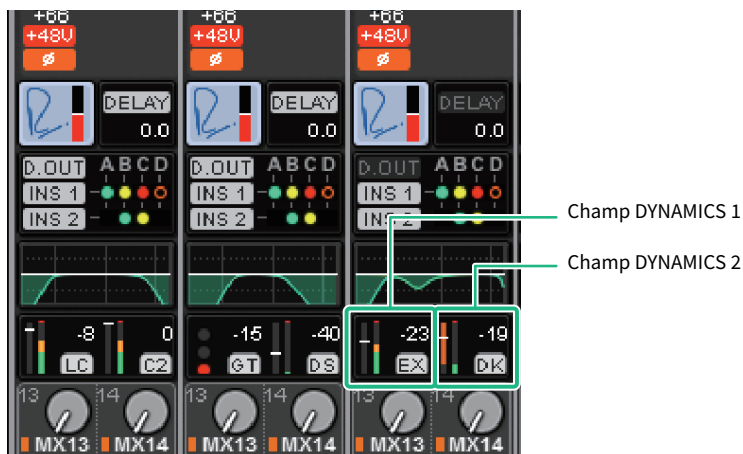
Contrôle d'un processeur de dynamiques via la section Selected Channel (Canal sélectionné)

- 1** Utilisez une touche [SEL] pour sélectionner le canal que vous souhaitez contrôler.
- 2** Activez la touche [ON] des sections DYNAMICS 1/2 dans la section Selected Channel.
- 3** Utilisez les touches [<]/[>] de la section DYNAMICS 1/2 pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez régler.
- 4** Utilisez les boutons de réglage des sections DYNAMICS 1/2 pour régler le paramètre correspondant.

Contrôle d'un processeur de dynamiques via l'écran OVERVIEW (Aperçu général)

1 Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran OVERVIEW.

Le champ DYNAMICS 1/2 affiche l'état d'activation/désactivation du processeur de dynamiques ainsi que le degré de réduction du gain.



2 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

3 Appuyez sur le champ DYNAMICS 1/2 pour accéder à la fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2.

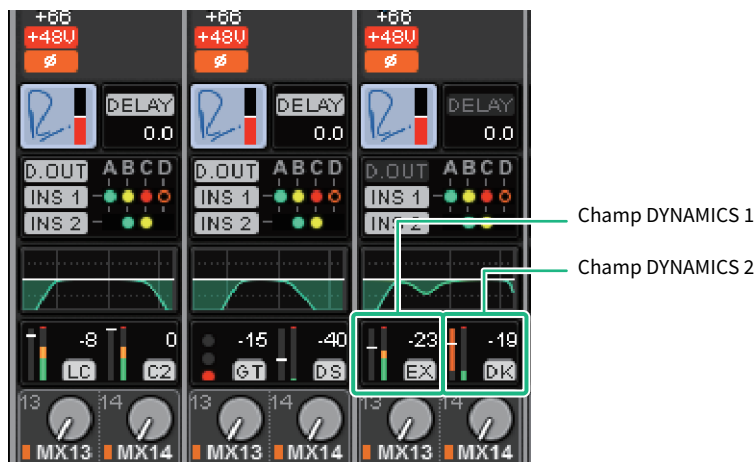
Dans la fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2, vous pouvez modifier les réglages des dynamiques et activer ou désactiver le processeur.

4 Appuyez sur la touche ON de la section DYNAMICS pour ajuster les réglages de dynamiques.

NOTE

Même lorsque la fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2 s'affiche, vous pouvez utiliser les boutons de la section Selected Channel pour contrôler les dynamiques.

Champ dynamiqués



Ces champs comportent les éléments suivants.



1 Indicateurs de niveau IN/OUT applicables aux dynamiques

Ce graphique à barres vert affiche le niveau du signal avant application du traitement dynamique.

2 Indicateur de niveau GR

Ce graphique à barres orange affiche la réduction de gain générée par le processeur de dynamiques.

3 Dynamics processor type (Type de processeur de dynamiques)

Indique le nom abrégé du type de processeur de dynamiques actuellement sélectionné.

4 Seuil

La ligne horizontale indique la valeur de seuil actuellement spécifiée ainsi que sa position approximative sur l'indicateur de niveau GR.

Contrôle d'un processeur de dynamiques via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné)

- 1 Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran SELECTED CHANNEL VIEW.**



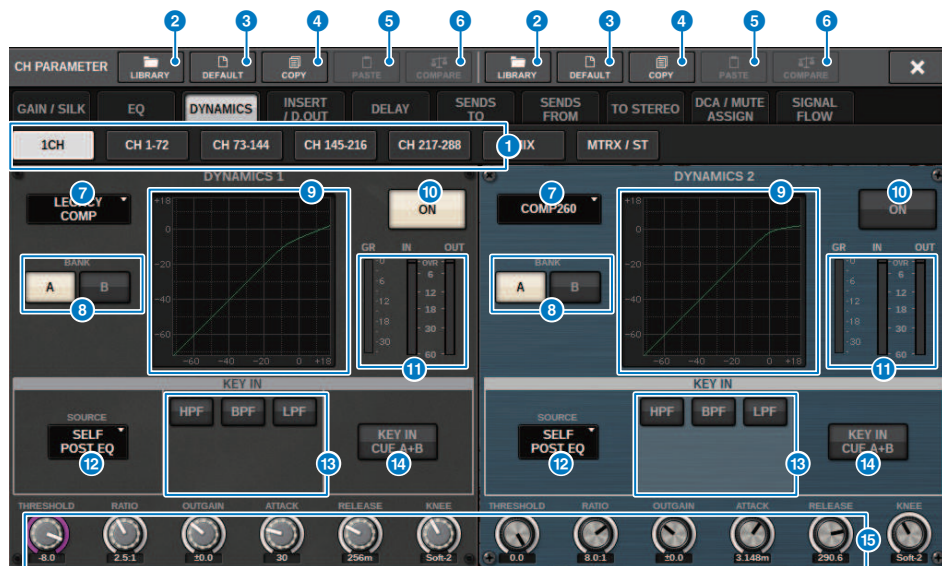
Écran SELECTED CHANNEL VIEW

Champ DYNAMICS

- 2 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.**
- 3 Appuyez sur le champ DYNAMICS (Dynamiques) pour accéder à la fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2.**
- 4 Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres de l'égaliseur.**

Fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2 (1CH)

Cette fenêtre permet de visualiser et d'éditer tous les paramètres de dynamiques. Ceci est commode lorsque vous voulez effectuer des réglages de dynamiques détaillés pour un canal spécifique.



1 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner le canal que vous souhaitez visualiser à l'écran.

2 Touche LIBRARY

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre DYNAMICS Library (Bibliothèque de dynamiques).

3 Touche DEFAULT (Valeur par défaut)

Appuyez sur cette touche pour réinitialiser l'ensemble des paramètres de dynamiques sur leur valeur initiale.

4 Touche COPY

Copie les réglages des paramètres de dynamiques stockés dans la banque (sélectionnée via les touches de commutation A/B) sur la mémoire tampon.

5 Touche PASTE

Appuyez sur cette touche pour coller les réglages copiés sur la mémoire tampon sur les dynamiques de la banque actuellement sélectionnée. Si les données copiées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les coller.

NOTE

Vous pouvez copier-coller les paramètres entre DYNAMICS1 et Dynamics 2.

6 Touche COMPARE (Comparer)

Appuyez sur cette touche pour basculer entre les réglages enregistrés dans la mémoire tampon et les réglages actuellement sélectionnés, et pour les comparer. Si les données enregistrées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les comparer.

7 Touche de type de processeur de dynamiques

Permet de sélectionner le type de processeur de dynamiques parmi les options suivantes : LEGACY COMP, COMP260, GATE, DE-ESSER, EXPANDER, DUCKING.

8 Touches de commutation A/B

Permettent de basculer entre A et B comme destination de stockage des paramètres de dynamiques.

9 Graphique de dynamiques

Affiche la réponse d'entrée/sortie des processeurs de dynamiques.

10 Touche DYNAMICS ON/OFF (Activation/désactivation des dynamiques)

Active/désactive le processeur de dynamiques.

11 Indicateurs de niveau IN/OUT des dynamiques, indicateur GR

Ces indicateurs affichent le niveau de crête des signaux avant et après leur traitement par les dynamiques, ainsi que le degré de réduction de gain. Dans le cas d'un canal stéréo, ces indicateurs affichent le niveau des canaux L et R.

12 Touche de sélection KEY IN SOURCE (Source de déclenchement)

Permet de sélectionner une des options suivantes en tant que signal de déclenchement du processeur de dynamiques.

- SELF PRE EQSignal pré-EQ du même canal
- SELF POST EQSignal post-EQ du même canal
- OTHER PRE EQSignal post-EQ d'autres canaux d'entrée ou de sortie. Appuyez sur cette touche pour accéder à une fenêtre qui vous permettra de sélectionner un signal.
- DIRECT INPUTAppuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre INPUT PATCH qui vous permet de sélectionner le signal de déclenchement.

13 Champ KEY IN FILTER (Filtre du signal de déclenchement) (Cette zone n'apparaît pas si le type DE-ESSER est sélectionné.)

Permet d'effectuer divers réglages pour un filtre qui laisse passer le signal de déclenchement.

• **Touches de sélection de filtre**

Sélectionnent le type de filtre parmi HPF, BPF et LPF. Pour désactiver le filtre, appuyez sur la touche qui est activée.

• **Bouton Q**

Indique le réglage Q du filtre. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

• **Bouton FREQUENCY**

Indique la fréquence de coupure du filtre. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.



14 Touche KEY IN CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal sélectionné pour le paramètre KEY IN SOURCE. La fonction CUE sera désactivée si vous sélectionnez un processeur de dynamiques pour lequel cette touche ne s'affiche pas ou si vous passez à un écran différent.

NOTE

Même lorsque le mode Cue est spécifié sur MIX CUE (mode dans lequel tous les canaux dont la touche [CUE] est activée sont mixés pour les besoins du contrôle), l'activation de la touche KEY IN CUE entraîne le contrôle du signal du canal correspondant uniquement. Toutes les autres touches [CUE] qui étaient activées à ce moment-là seront désactivées.

15 Boutons de réglage des paramètres de dynamiques

Affichent les valeurs des paramètres des dynamiques. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant pour régler la valeur. Le type de paramètre varie selon le type de processeur de dynamiques actuellement sélectionné.

LEGACY COMP, COMP206 ou EXPANDER :



GATE ou DUCKING :

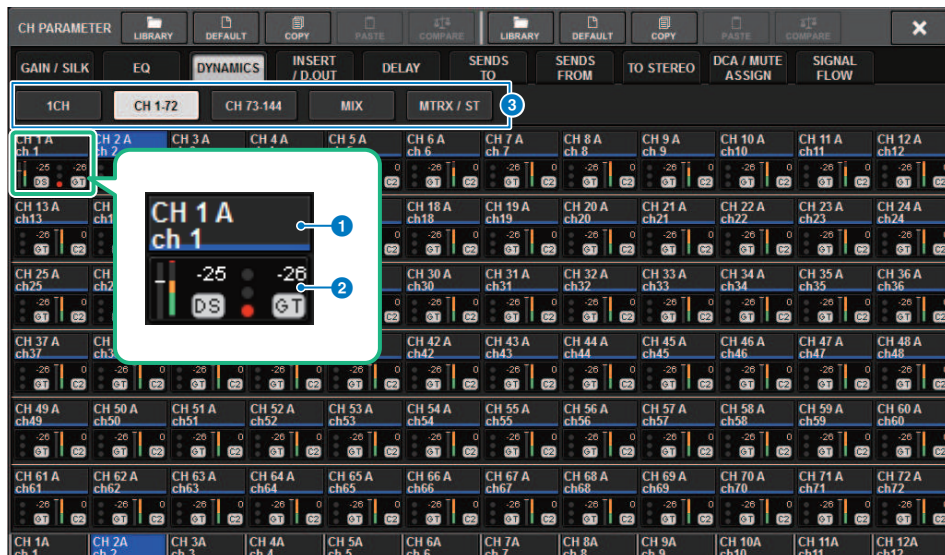


DE-ESSER :



Fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2 (CH 1–72, CH 73–144, MIX, MTRX/ST)

Cette fenêtre vous permet d'effectuer les réglages généraux des paramètres de dynamiques pour le canal correspondant.



1 Touches de sélection de canal

Permettent de sélectionner le canal que vous souhaitez utiliser. L'icône, le numéro, le seuil et la couleur du canal actuellement sélectionné s'affichent sur la touche.

2 Paramètre de dynamiques

Affiche le type de processeur de dynamiques, les indicateurs affichant les niveaux des signaux après traitement dynamique, l'indicateur de niveau GR et le seuil (sous forme de valeur numérique). Appuyez sur cette zone afin d'accéder à la fenêtre DYNAMICS 1ch correspondant à ce canal. Si les valeurs LEGACY COMP, COMP260, DE-ESSER, EXPANDER ou DUCKING sont sélectionnées comme type de processeur de dynamiques, le nom abrégé du type sélectionné s'affichera en haut de cette zone.

La signification des noms abrégés est la suivante :

LC : LEGACY COMP

C2 : COMP260

GT : GATE

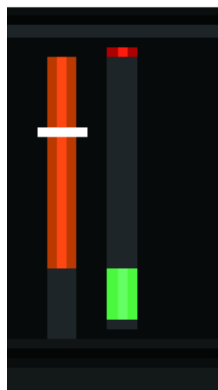
DS : DE-ESSER

EX : EXPANDER

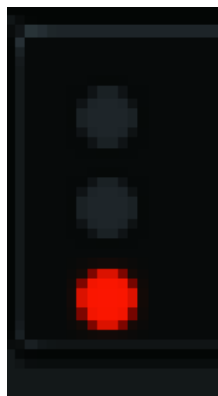
DK : DUCKING

Si le processeur de dynamiques est d'un type autre que GATE, le réglage de seuil sera signalé par une ligne horizontale dans la zone des indicateurs de niveau.





Type = n'importe quel type autre que GATE



Type = GATE



Si vous avez sélectionné GATE comme type de processeur de dynamiques, l'état du voyant aura la signification suivante :

Voyant de l'état de gate				
Rouge	Activé	Activé	Activé	Désactivé
État d'activation/désactivation	Fermé	Ouvert	Ouvert	—
État d'ouverture/fermeture	30 dB au moins	30 dB	0 dB	—
Degré de réduction de gain				

3 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner le canal que vous souhaitez visualiser à l'écran.

À propos de l'insertion

Chaque canal fournit deux insertions : Insert 1 et Insert 2. Il est possible d'insérer jusqu'à quatre plug-ins, GEQ/PEQ ou périphériques externes (via les prises d'E/S). Chaque point d'insertion lié à INSERT 1 et INSERT 2 peut être sélectionné de manière indépendante. Pour plus de détails sur l'insertion des plug-ins, reportez-vous à la section « [Utilisation des plug-ins](#) » (p.642). Pour plus de détails sur l'insertion des GEQ/PEQ, reportez-vous à la section « [Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal](#) » (page 247).

Insertion d'un périphérique externe (OUTBOARD) dans un canal

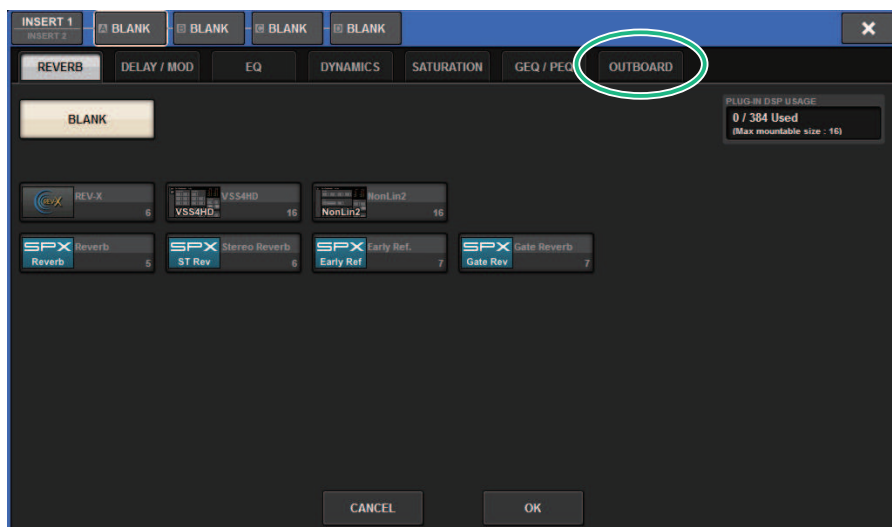
Un périphérique externe tel qu'un processeur d'effets peut être inséré dans la route du signal de chaque canal. Il existe trois méthodes pour contrôler le périphérique externe.

- « [Utilisation de la section Selected Channel \(Canal sélectionné\) pour effectuer les réglages d'INSERTION \(uniquement pour CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7\)](#) » (p.503)
- « [Utilisation de l'écran OVERVIEW \(Aperçu général\) pour effectuer les réglages d'insertion.](#) » (p.506)
- « [Utilisation de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW \(Vue du canal sélectionné\) pour effectuer les réglages d'insertion](#) » (p.507)

Paramètre de canal > Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'INSERTION (uniquement pour CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

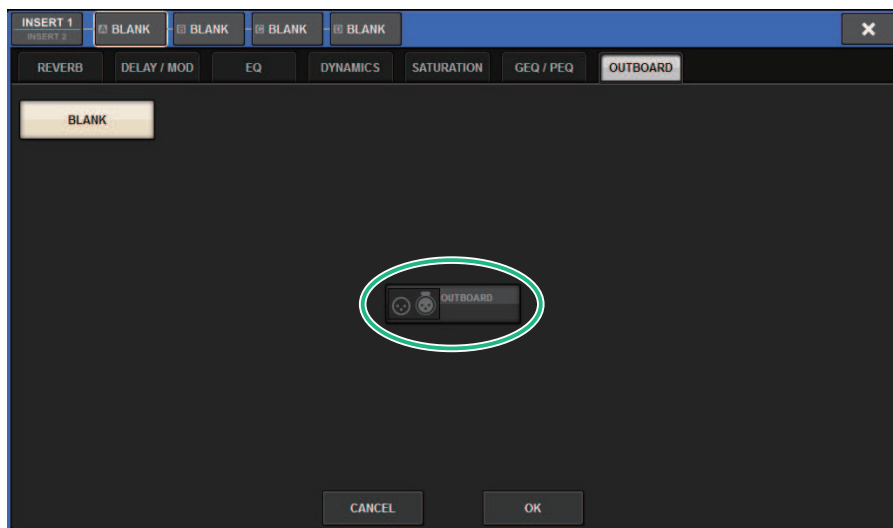
Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'INSERTION (uniquement pour CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

- 1** Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.
- 2** Appuyez sur la touche [PLUG-INS] de la section INSERT (Insertion).
L'écran INSERT s'affiche.
- 3** Utilisez la touche de commutation entre la section INSERT 1 et INSERT 2 et les touches [A]–[D] de la section INSERT pour sélectionner un canal et un bloc d'insertion auxquels vous souhaitez affecter le périphérique externe.
- 4** Appuyez sur la touche contextuelle MOUNT (Montage) pour accéder à la fenêtre contextuelle MOUNT.



Paramètre de canal > Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'INSERTION (uniquement pour CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

5 Appuyez sur l'onglet OUTBOARD (Externe) et sélectionnez OUTBOARD.



6 Appuyez sur la touche OK.

L'écran OUTBOARD (Externe) s'affiche.

7 Appuyez sur la touche INSERT Out Patch la touche contextuelle de sélection de l'assignation INSERT OUT pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH.

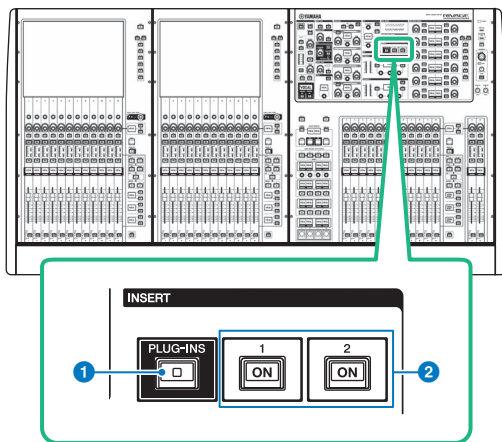
8 Spécifiez le port de sortie que vous souhaitez utiliser comme sortie d'insertion.

9 Appuyez sur la touche contextuelle de sélection d'assignation INSERT IN pour accéder à la fenêtre contextuelle INPUT PATCH.

10 Spécifiez le port d'entrée que vous voulez utiliser comme entrée d'insertion.

11 Si nécessaire, effectuez les réglages d'insertion pour d'autres canaux de la même manière.

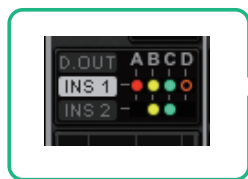
Section INSERT (Insertion)



- 1 Touche [PLUG-INS] de la section INSERT (Insertion)**
Permet de rappeler l'écran de réglage des paramètres des plug-ins insérés.
- 2 Touches [ON] de la section INSERT 1/2**
Activent ou désactivent INSERT1 et INSERT2.

Utilisation de l'écran OVERVIEW (Aperçu général) pour effectuer les réglages d'insertion.

- 1 Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran OVERVIEW.**



Champ INSERT/
DIRECT OUT (Sortie
d'insertion/Sortie
directe)



Écran OVERVIEW

- 2 Appuyez sur le champ INSERT/DIRECT OUT (Insertion/Sortie directe) correspondant au canal sur lequel vous souhaitez effectuer l'insertion.**
La fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (Insertion/Sortie directe) s'affiche. Il existe deux types de fenêtres contextuelles INSERT/D.OUT : 1CH et 12CH INSERT 1/2.
- 3 Appuyez sur la touche du block INSERT à laquelle vous souhaitez affecter le périphérique externe : l'écran de MOUNT apparaît.**
- 4 Suivez les étapes 5-11 sous la section « Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'INSERTION. »**

Paramètre de canal > Utilisation de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'insertion

Utilisation de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'insertion

- 1** Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.
- 2** Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran SELECTED CHANNEL VIEW.

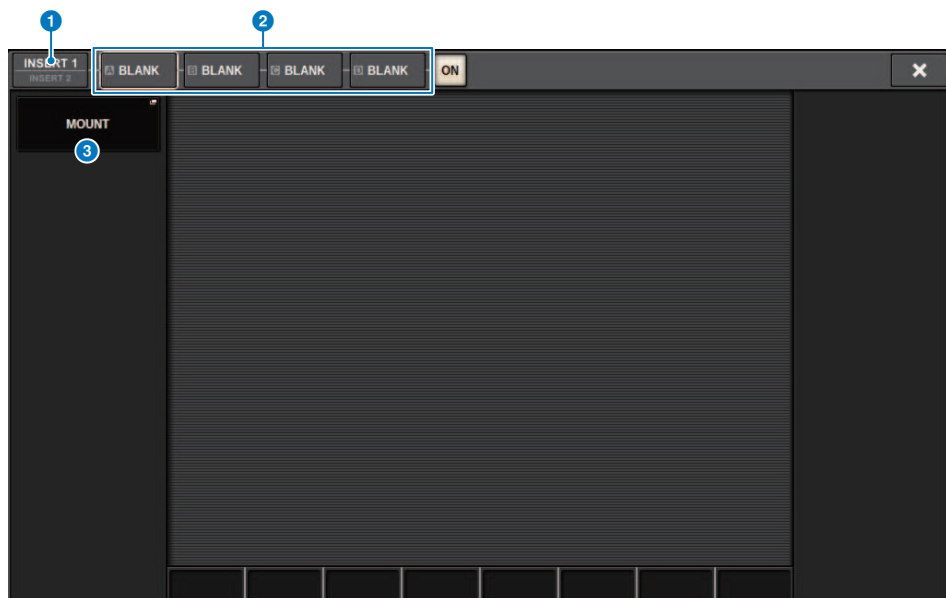


Champ INSERT (Insertion)

Écran SELECTED CHANNEL VIEW

- 3** Appuyez sur le champ INSERT pour accéder à l'écran MOUNT.
- 4** Suivez les étapes 5-11 sous la section « Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages d'INSERTION. »

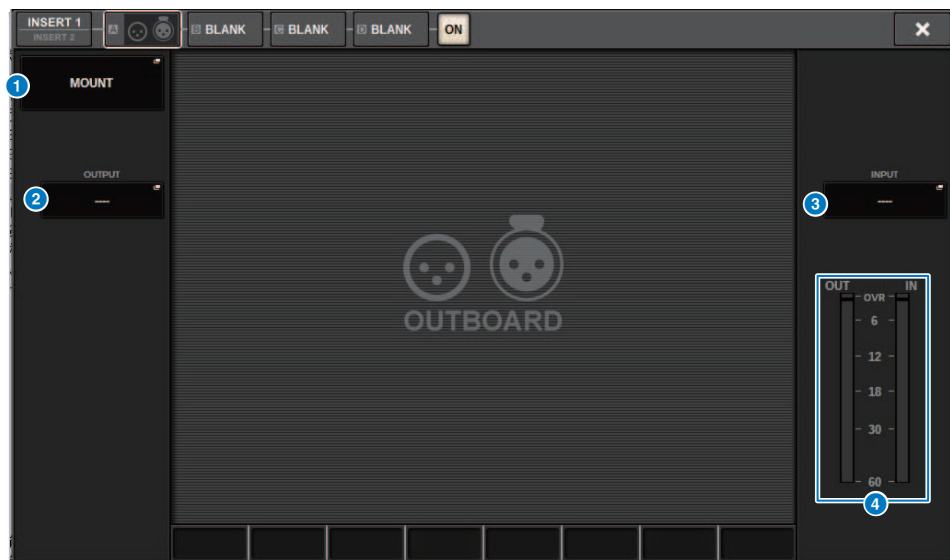
Écran INSERT



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de commutation entre INSERT1 et INSERT2**
Permet de basculer entre INSERT1 et INSERT2.
- 2 Touches [A]–[D] du bloc INSERT**
Indiquent quatre plug-in affectés respectivement à INSERT1 et INSERT2. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran d'édition du plug-in affecté.
- 3 Touche contextuelle MOUNT (Montage)**
Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran MOUNT.

Écran OUTBOARD (Externe)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche contextuelle MOUNT**
Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran MOUNT.
- 2 Touche contextuelle de sélection de patch INSERT OUT**
Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez sélectionner un port de sortie. Le port actuellement sélectionné est indiqué sur la touche. Pour insérer un appareil externe dans un canal via le rack RPiO, vous devez assigner le canal en question au réseau TWINLANe.
- 3 Touche contextuelle de sélection d'assignation INSERT IN**
Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez sélectionner un port d'entrée. Le port actuellement sélectionné est indiqué sur la touche.
- 4 Indicateur de niveau**
Indique le niveau du signal transmis par l'insertion et le niveau du signal envoyé à l'insertion.

Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (Insertion/Sortie directe) (1CH)

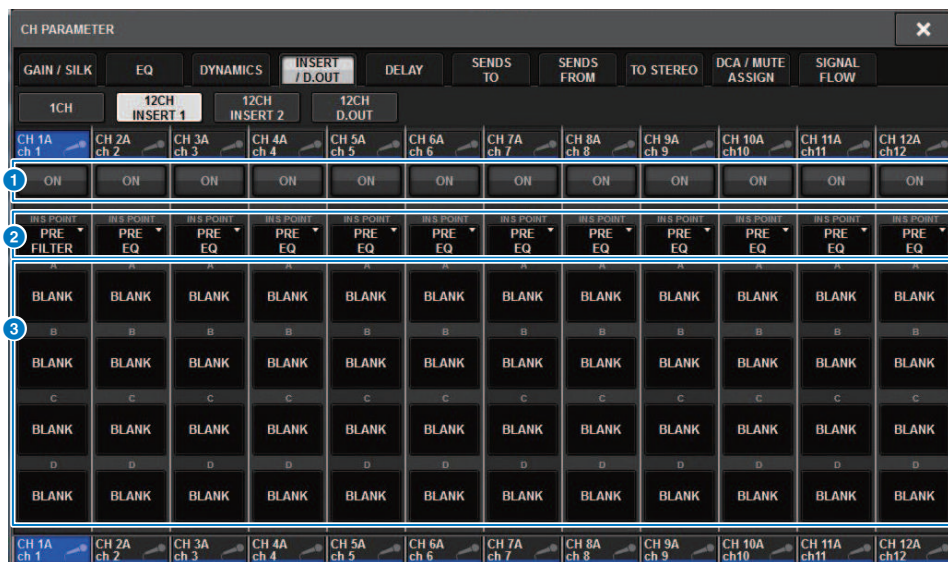


Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches [A]–[D] du bloc INSERT

Indiquent quatre plug-in affectés respectivement à INSERT1 et INSERT2. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran d'édition du plug-in affecté.

Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (12CH INSERT 1, 12CH INSERT 2)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche INSERT ON (Activation de l'insertion)

Active ou désactive l'insertion.

2 Point d'insertion

Permet de sélectionner le point du signal source parmi les options suivantes :

Canaux d'entrée : PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST ON

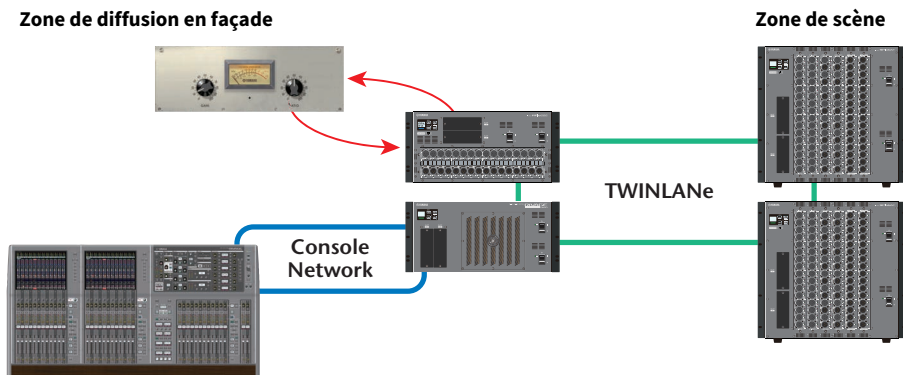
Canaux de sortie : PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYNA, PRE DELAY, PRE FADER, POST ON

3 Touches [A]-[D] du bloc INSERT

Indiquent quatre plug-in affectés respectivement à INSERT1 et INSERT2. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran d'édition du plug-in affecté.

Insertion d'un appareil externe dans un canal

Vous pouvez insérer un appareil externe (compresseur, égaliseur, etc.) dans un canal via le RPio. Cette fonction est prise en charge uniquement par INSERT 1C sur les canaux 1-36.



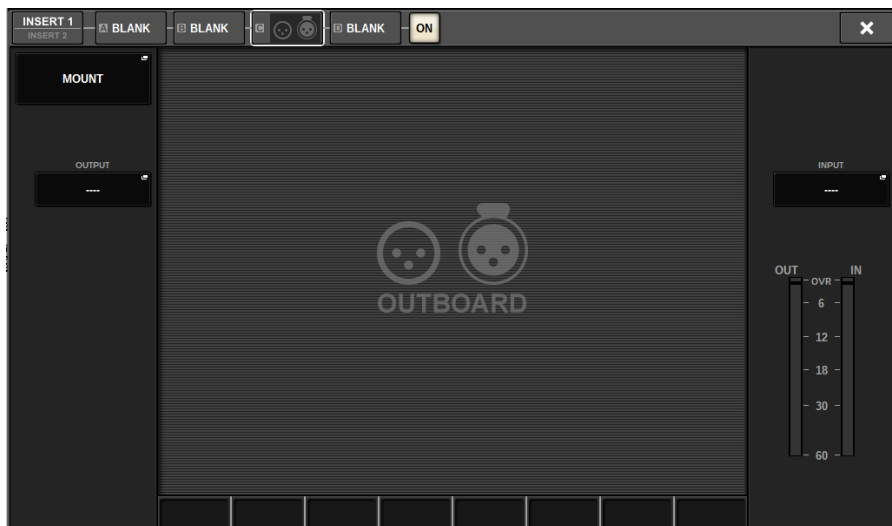
1 Affectez au réseau TWINLANE les canaux qui seront utilisés par les moteurs DSP.

Fenêtre contextuelle DSP

The screenshot shows the DSP context menu with the following sections:

- DSP**: PSU A: B, 1, HY SLOT 1 (OPT.POWER: 11uW), SMF, IN (367uW), OUT (106uW), TOTAL LENGTH (100m), HY SLOT 2 (OPT.POWER: uW), IN, OUT, TOTAL LENGTH.
- OUTPUT/D.OUT**: INSERT OUT(1C)
- MIX**: 1-12, 13-24, 25-36, 37-48, 49-60, 61-72
- MATRIX 1 - 36 / STEREO**: 1-12, 13-24, 25-36, AL AR BL BR
- MONITOR**: MON, CUE, TB, S.MON, S.MON METER, S.CUE
- CH 1-72**: 1-12, 13-24, 25-36, 37-48, 49-60, 61-72
- CH 73-144**: 73-84, 85-96, 97-108, 109-120, 121-132, 133-144
- CH 145-216**: 145-156, 157-168, 169-180, 181-192, 193-204, 205-216
- CH 217-288**: 217-228, 229-240, 241-252, 253-264, 265-276, 277-288
- Buttons**: MIX (8), STEREO (0), MATRIX (0), MONITOR (0), OUT (0), (1C) (0), SLOT BRIDGE OUT (0), SLOT OUT (8/256), SLOT IN (0/256), REVERT ALL, APPLY

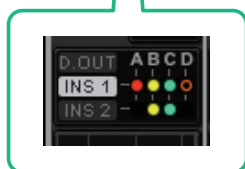
2 Spécifiez les ports d'entrée/sortie que vous souhaitez utiliser comme sortie d'insertion pour INSERT 1C sur les canaux 1-36.



Sortie directe d'un canal d'entrée

Le signal d'un canal d'entrée peut être directement émis à partir de la prise OUTPUT d'un rack d'E/S, d'une prise OMNI OUT ou d'un logement de carte, selon vos besoins.

- 1 Dans l'écran OVERVIEW du canal d'entrée que vous souhaitez émettre en sortie directe, appuyez sur le champ INSERT/DIRECT OUT ou appuyez sur le champ DIRECT OUT de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW.**



Champ INSERT/DIRECT OUT dans l'écran OVERVIEW



Champ DIRECT OUT dans l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

La « Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (Insertion/Sortie directe) (1CH) » (p.510) s'affiche. Il existe deux types de fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT : 1CH et 12CH D. OUT.

- 2 Appuyez sur la touche contextuelle DIRECT OUT PATCH pour accéder à la fenêtre contextuelle DIRECT OUT PATCH.**
- 3 Dans la fenêtre contextuelle DIRECT OUT PATCH, sélectionnez le port de sortie que vous souhaitez utiliser pour la sortie directe, puis appuyez sur la touche CLOSE.**
Vous revenez alors à la fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT.
- 4 Utilisez le point DIRECT OUT pour changer le point à partir duquel le signal de sortie directe est tiré.**
- 5 Utilisez le bouton DIRECT OUT LEVEL pour régler le niveau de la sortie directe.**

6 Appuyez sur la touche DIRECT OUT ON pour l'activer.

La sortie directe est désormais activée. Réglez le niveau d'entrée et d'autres réglages sur le périphérique externe selon les besoins.

7 Si nécessaire, effectuez les réglages de sortie directe pour d'autres canaux de la même manière.

Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (1CH/D.OUT)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Point DIRECT OUT (Sortie directe)**

Permet de sélectionner le point d'extraction du signal en position PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER ou POST ON.
- 2 Bouton DIRECT OUT LEVEL (Niveau de sortie directe)**

Affiche le niveau de la sortie directe. Vous pouvez appuyer sur ce bouton puis utiliser l'encodeur de l'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler le niveau.
- 3 Touche contextuelle DIRECT OUT PATCH (Assignation de sortie directe)**

Indique le port actuellement sélectionné. Si aucun élément n'est sélectionné, la touche indiquera ----. Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre d'assignation.
- 4 Touche DIRECT OUT ON (Activation de la sortie directe)**

Active ou désactive la sortie directe. Le point de sortie directe actuellement spécifié est indiqué dans la partie inférieure de la touche.

Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (12CH/D.OUT)

Cette fenêtre est pratique si vous voulez effectuer des réglages pour plusieurs canaux en même temps.



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche DIRECT OUT ON (Activation de la sortie directe)**
 Active ou désactive la sortie directe. Le point de sortie directe actuellement spécifié est indiqué dans la partie inférieure de la touche.
- 2 Touche contextuelle DIRECT OUT PATCH (Assignation de sortie directe)**
 Indique le port actuellement sélectionné. Si aucun élément n'est sélectionné, la touche indiquera « ---- ». Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre d'assignation.
- 3 Point DIRECT OUT (Sortie directe)**
 Permet de sélectionner le point d'extraction du signal en position PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER ou POST ON.
- 4 Touches de réglage FOLLOW (Suivre)**
 Permettent de régler les paramètres des signaux acheminés depuis les canaux d'entrée vers la sortie directe de sorte que les paramètres suivent les réglages FADER/ON/DCA.
- 5 Bouton DIRECT OUT LEVEL (Niveau de sortie directe)**
 Affiche le niveau de la sortie directe. Vous pouvez appuyer sur ce bouton puis utiliser l'encodeur de l'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler le niveau.

Assignment de plusieurs sorties directes en simultané

1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignment) dans la barre de menus pour accéder à l'écran PATCH.

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.



2 Appuyez sur l'onglet DIRECT OUT.

La « Page DIRECT OUT » (p.519) s'ouvre.

3 Utilisez le bouton de sélection de port pour afficher les ports du logement utilisé pour DIRECT OUT.

4 Utilisez le bouton de sélection de canal pour afficher les canaux.

5 Appuyez sur une cellule de la grille pour assigner le canal correspondant.

Page DIRECT OUT

The screenshot displays the 'DIRECT OUT' configuration page. At the top, there are tabs for 'INPUT', 'OUTPUT', 'DIRECT OUT', 'PORT - PORT', 'RECORDING', and 'NAME'. Below these, there are several data tables and a main grid. Callout 1 points to a list of channels (CH 1-12 to CH 133-144). Callout 2 points to a rotary knob for channel selection. Callout 3 points to the channel name column. Callout 4 points to the output count column. Callout 5 points to a table of component types (M1, M2, CONSOLE, DSP). Callout 6 points to the component type column in the main grid. Callout 7 points to the component slot column. Callout 8 points to the component channel column. Callout 9 points to an arrow icon. Callout 10 points to a rotary knob for component selection. Callout 11 points to a 'CLEAR ALL' button.

Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Liste de sélection des canaux**
Permet de sélectionner les canaux que vous souhaitez afficher à l'écran.
- 2 Bouton de sélection de canal**
Permet de sélectionner le canal que vous souhaitez utiliser pour la sortie directe.
- 3 Afficheur des canaux**
Cette zone affiche le nom de chaque canal d'entrée source d'une assignation.
- 4 Indication du nombre d'assignations de sortie**
Indique le nombre de sorties directes affectées à chaque canal d'entrée.
- 5 Liste de sélection de catégorie**
Sélectionnez les ports que vous souhaitez afficher à l'écran.
- 6 OUTPUT COMPONENT/SLOT/CH (Composant de sortie/Logement/Canal)**
Cette section indique, en partant du haut, le type de composant de sortie, le numéro de logement et le numéro de canal correspondant au port de sortie. Les abréviations affichées dans la colonne des composants de sortie ont la signification suivante.

 - **Mx, Sx**Rack d'E/S (x étant le numéro UNIT ID)
 - **CS1, CS2**.....Surface de contrôle
 - **DSP**..... Moteur DSP









7 DIRECT OUT ASSIGN (affectation)

Indique le nombre de canaux affectés à chaque port.

8 Grid (Grille)

Cette grille vous permet d'assigner des canaux d'entrée (colonnes verticales) aux ports de sortie (lignes horizontales). Les grilles actuellement assignées sont signalées par des carrés blancs. Appuyez ou cliquez sur la grille de votre choix pour activer ou désactiver l'assignation.

9 Touche d'assignation en continu 

Appuyez sur la touche d'assignation en continu , puis tournez les boutons de sélection   pour assigner les canaux d'intersection en continu. Si vous appuyez sur la touche d'assignation en continu , la touche  et la touche  s'afficheront. Appuyez à nouveau sur la touche  pour vérifier les assignations en continu sélectionnées. Appuyez sur la touche  pour restaurer les assignations en continu sur leur état antérieur.

10 Bouton de sélection de port

Sélectionne le port qui sera utilisé pour la sortie directe.

11 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les assignations.

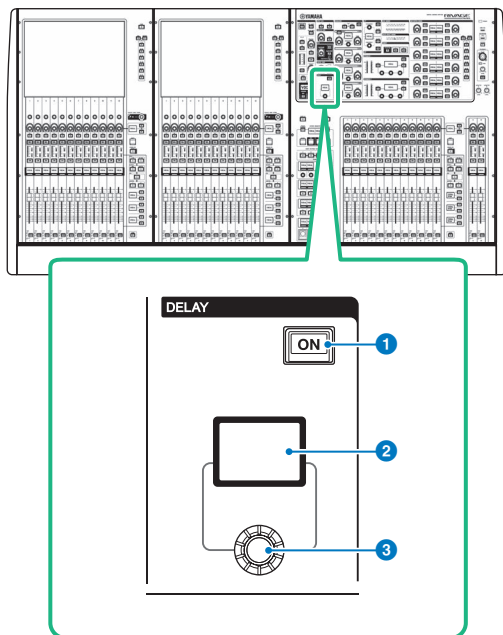
À propos du retard

Chaque canal d'entrée/sortie dispose d'un retard de canal pouvant atteindre 1 000 millièmes de seconde. Vous pouvez sélectionner l'unité du temps de retard parmi les options suivantes : mètres, pieds, échantillons, millièmes de seconde (ms) ou frames, en fonction de votre application. Vous pouvez également définir des points d'insertion de retard sur chaque canal séparément.

Il existe trois méthodes pour définir le retard :

- « Contrôle du retard via la section Selected Channel (Canal sélectionné) (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7) » (p.523)
- « Contrôle du retard via l'écran OVERVIEW » (p.524)
- « Contrôle du retard via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW » (p.525)

Section DELAY (Retard) (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche [ON] de la section DELAY**
Active ou désactive le retard.
- 2 Affichage DELAY**
Indique la valeur de retard.
- 3 Bouton [DELAY] (Retard)**
Règle la valeur de retard.

Contrôle du retard via la section Selected Channel (Canal sélectionné) (CS-R10, CSR10-S, CSD-R7)

- 1 Utilisez une touche [SEL] pour sélectionner le canal que vous souhaitez contrôler.**
- 2 Activez la touche [ON] de la section DELAY dans la section Selected Channel.**
- 3 Utilisez le bouton [DELAY] pour régler la valeur de DELAY.**

Contrôle du retard via l'écran OVERVIEW

- 1 Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran OVERVIEW (Aperçu général).**
- 2 Appuyez sur le champ DELAY pour accéder à la fenêtre contextuelle DELAY.**



Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.

- 3 Appuyez sur l'onglet 12CH pour ouvrir la fenêtre contextuelle DELAY (12CH).**
- 4 Utilisez les touches à l'écran, les encodeurs de l'écran et le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler le retard.**
- 5 Exécutez les mêmes opérations pour d'autres canaux, selon les besoins.**

Si vous affichez la fenêtre contextuelle 12ch DELAY, vous pourrez utiliser les touches Layer Select (Sélection de couche) pour basculer entre les canaux, contrôlés par groupes de douze. Vous pouvez également appuyer sur la zone des indicateurs de niveau pour basculer entre les canaux.

- 6 Une fois les réglages terminés, appuyez sur le symbole X dans la partie supérieure droite de la fenêtre.**

Contrôle du retard via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

- 1 Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné).**



Champ DELAY

Écran SELECTED CHANNEL VIEW

- 2 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.**
- 3 Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres de retard.**
- 4 Réglez le point d'insertion selon les besoins.**

Utilisez la « Fenêtre contextuelle DELAY (12ch) » (p.526) pour définir le point d'insertion.

NOTE

Pour plus d'informations sur le retard de contrôle/cue, reportez-vous à la « Fenêtre contextuelle MONITOR SETTINGS » (p.392).

Fenêtre contextuelle DELAY (12ch)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche contextuelle DELAY SCALE (Échelle de retard)**

Appuyez sur cette touche pour accéder à la « Fenêtre contextuelle DELAY SCALE (Échelle de retard) » (p.529) dans laquelle vous pouvez sélectionner l'unité du temps de retard.
- 2 Touches de sélection de canal**

Chaque touche s'allume pour indiquer que le canal correspondant est sélectionné. Appuyez sur la touche pour sélectionner le canal.
- 3 Touches ON de la section DELAY (Retard)**

Activent et désactivent le retard.
- 4 Touches de sélection du point d'insertion de retard**

Permettent de sélectionner le point d'insertion de retard parmi les options suivantes : PRE HPF, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER.
- 5 Boutons de réglage du retard**

Indiquent la valeur de retard des canal. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres. La valeur actuelle est affichée directement au-dessus du bouton (toujours en millièmes de seconde (ms)) et sous le bouton (exprimée dans l'unité de mesure de l'échelle actuellement sélectionnée). Appuyez sur le bouton pour afficher une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez définir le temps de retard.

NOTE

Cependant, si vous avez sélectionné ms (millième de seconde) comme unité de DELAY SCALE, aucune valeur n'apparaîtra au-dessus du bouton.

6 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner le canal que vous souhaitez visualiser à l'écran.

7 Touche COPY (Copier)

Copie les réglages de retard dans la mémoire tampon.

8 Touche PASTE

Appuyez sur cette touche pour coller les réglages copiés dans la mémoire tampon sur le retard du canal actuellement sélectionné. Si les données copiées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les coller.

Fenêtre contextuelle DELAY (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

Cette fenêtre affiche simultanément les canaux d'entrée (ou de sortie) correspondants. Elle est très utile lorsque vous voulez vérifier rapidement les réglages de retard de plusieurs canaux à la fois.



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de sélection de canal

Permet de sélectionner le canal que vous souhaitez utiliser. L'icône, le numéro et la couleur du canal actuellement sélectionné s'affichent sur la touche.

2 Indicateur DELAY ON (Activation de retard)

Indique l'état d'activation/désactivation de retard.

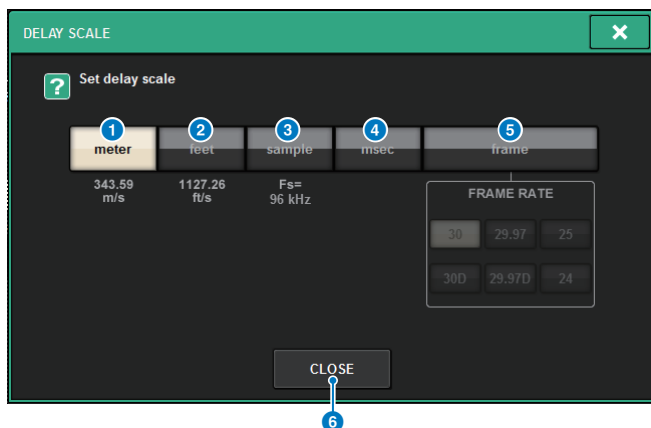
3 Touche DELAY TIME (Temps de retard)

Vous pouvez afficher la valeur de retard lorsque celui-ci est activé (cette valeur s'affiche toujours en ms sur la ligne du haut et dans l'échelle actuellement sélectionnée sur la ligne du bas). Appuyez sur l'une de ces valeurs afin d'afficher la « Fenêtre contextuelle DELAY TIME » (p.530), qui vous permet de régler le temps de retard.

4 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner le canal que vous souhaitez visualiser à l'écran.

Fenêtre contextuelle DELAY SCALE (Échelle de retard)



Vous pouvez sélectionner l'échelle de retard parmi les cinq options suivantes.

1 METER (Indicateur de niveau)

La distance en mètres, calculée en tant que vitesse du son à une température de l'air de 20 °C (343,59 m/s) × le temps de retard (secondes).

2 FEET (Longueur en pieds)

Distance en pieds, calculée en tant que vitesse du son à une température de l'air de 20 °C (68 F) (1127,26 pieds/s) × le temps de retard (secondes).

3 Échantillon (nombre d'échantillons)

Le temps de retard s'affiche sous la forme d'un nombre d'échantillons. Si vous modifiez la fréquence d'échantillonnage opérationnelle du système série RIVAGE PM, le nombre d'échantillons changera en conséquence.

4 ms (millièmes de secondes)

Le temps de retard est affiché en millièmes de secondes.

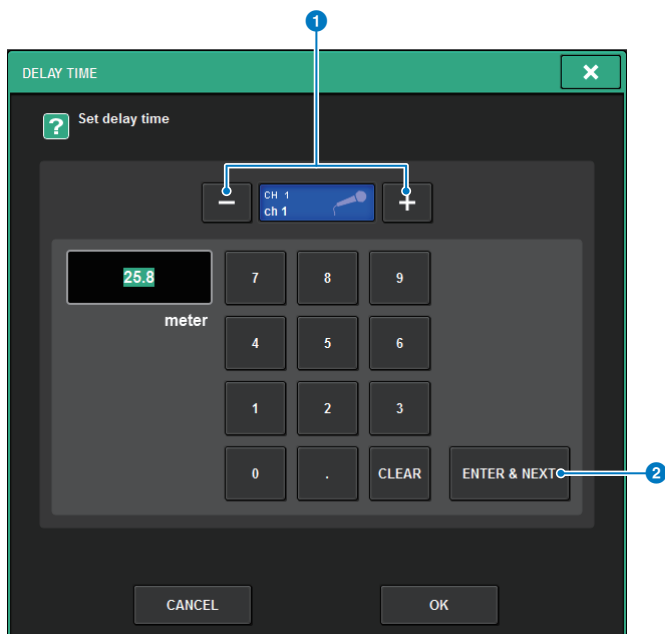
5 FRAME

Le temps de retard est affiché en unités de frames. Utilisez les six touches situées sous la touche FRAME pour sélectionner le nombre de frames par seconde.

6 Touche CLOSE (Fermer)

Ferme la fenêtre contextuelle DELAY SCALE.

Fenêtre contextuelle DELAY TIME



L'utilisation de la touche ENTER & NEXT (Entrer et passer au suivant) vous permet de définir le temps de retard pour chaque canal de manière consécutive.

1 Touches +/- de sélection de canal

Indiquent le canal actuellement sélectionné. Appuyez sur la touche + pour sélectionner le canal suivant. Appuyez sur la touche - pour sélectionner le canal précédent.

2 Touche ENTER & NEXT (Entrer et passer au suivant)

Appuyez sur cette touche pour confirmer le réglage du temps de retard, puis positionnez le curseur sur le canal suivant.

Utilisation de SENDS TO

En utilisant SENDS TO, vous spécifiez les envois vers un bus MIX ou MATRIX spécifique pour 12 canaux à la fois.

1 Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran OVERVIEW (Aperçu général).



2 Utilisez les touches [MIX]/[MATRIX] de la section MIX/MATRIX SENDS pour changer le type de bus de destination de l'envoi.

3 Utilisez les touches [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] de la section MIX/MATRIX SENDS pour sélectionner une banque de bus de destination de l'envoi.

NOTE

Appuyez sur la touche [SHIFT] pour afficher les touches de sélection de banque dans le champ DCA/Groupe de mutes. Utilisez ces touches pour sélectionner une banque pour le bus de destination de l'envoi.

4 Sélectionnez le bouton SEND (Envoi) correspondant au bus MIX/MATRIX de destination de l'envoi, puis appuyez à nouveau sur le bouton pour accéder à la « Fenêtre contextuelle SENDS TO (Envoi vers) » (p.537).

NOTE

Lorsque des canaux MATRIX sont sélectionnés, appuyez à nouveau sur le bouton SEND pour accéder à la « Fenêtre contextuelle SENDS FROM (Envoi depuis) » (p.539).

5 Vous pouvez utiliser la touche SEND ON pour activer ou désactiver le signal envoyé depuis chaque entrée ou canal MIX vers le bus MIX/MATRIX actuellement sélectionné.

6 Si nécessaire, utilisez la touche PRE pour sélectionner le point d'envoi du signal transmis par le canal d'entrée, le canal MIX ou le canal STEREO vers un bus MIX de type VARI ou vers les bus MATRIX.

NOTE

- Permet de sélectionner de manière flexible le point d'envoi de chaque canal (« SEND POINT (Point d'envoi) (INPUT) (Spécification du point d'envoi de chaque canal d'entrée) » (p.325)).
- Servez-vous du bouton SEND LEVEL pour régler le niveau d'envoi.

7 Servez-vous du bouton SEND LEVEL pour régler le niveau d'envoi.

Utilisation de SENDS FROM (Envoi depuis)

En utilisant SENDS FROM, vous spécifiez les envois effectués depuis un canal spécifique vers les bus MIX ou MATRIX pour 12 canaux à la fois.

1 Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran OVERVIEW (Aperçu général).



2 Appuyez sur la touche contextuelle MIX ou MATRIX.

La fenêtre contextuelle SENDS FROM (Envoi depuis) s'affiche.

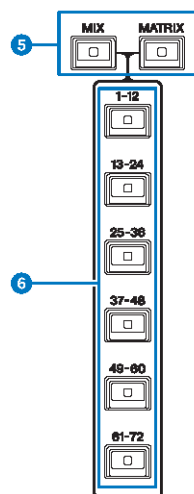
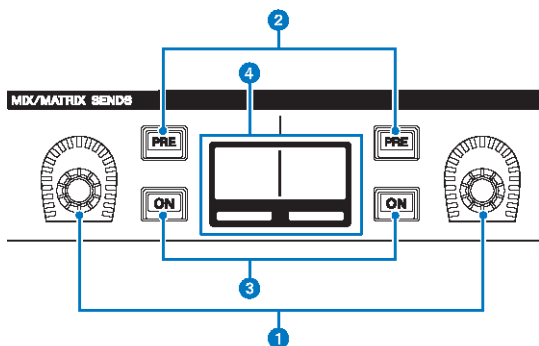
3 Utilisez la touche SEND ON pour activer/désactiver le signal envoyé depuis le canal actuellement sélectionné vers le bus MIX ou MATRIX.

4 Si nécessaire, utilisez la touche PRE pour sélectionner le point d'envoi du signal envoyé vers le bus MIX ou MATRIX.

NOTE

- Vous pouvez sélectionner de manière flexible le point d'envoi de chaque canal (voir SEND POINT (Point d'envoi) (INPUT) à la page 142).
- La touche PRE ne s'affiche pas pour un bus MIX de type FIXED.

Section MIX/MATRIX SEND (Envoi vers MIX/MATRIX) (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)



1 Boutons MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)

Règlent le niveau d'envoi vers le bus correspondant.

2 Touches [PRE] de la section MIX/MATRIX SENDS

Permettent de faire basculer le point d'envoi entre les positions PRE et POST. Lorsqu'une touche s'allume, le point d'envoi est défini sur PRE.

3 Touches [ON] de la section MIX/MATRIX SENDS

Activent ou désactivent le signal d'envoi vers le bus correspondant.

4 Afficheur MIX/MATRIX SENDS

Indique le bus correspondant.

5 Touches [MIX]/[MATRIX] de la section MIX/MATRIX SENDS

Activent le type de bus de destination de l'envoi.

6 Touches [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72] de la section MIX/MATRIX SENDS

Sélectionnent une banque pour le bus de destination de l'envoi.

Paramètre de canal > Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages des niveaux d'envoi (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)

Utilisation de la section Selected Channel (Canal sélectionné) pour effectuer les réglages des niveaux d'envoi (CS-R10, CSR10- S, CSD-R7)

Vous pouvez utiliser les boutons de la section Selected Channel pour régler les niveaux d'envoi.

- 1 Vérifiez qu'un port de sortie est affecté à chacun des bus MIX/MATRIX vers lesquels les signaux sont envoyés et que le port de sortie correspondant est relié au système de contrôle ou à un processeur d'effets externes.**
- 2 Utilisez les touches [SEL] du panneau supérieur pour sélectionner le canal dont le signal est envoyé vers le bus MIX/MATRIX.**
- 3 Appuyez sur la touche [PRE] de la section MIX/MATRIX SENDS pour remplacer la valeur du point d'envoi par PRE ou POST.**

NOTE

Si la destination de l'envoi est réglée sur FIXED, la touche [PRE] de la section MIX/MATRIX SENDS sera indisponible.

- 4 Appuyez sur la touche [ON] de la section MIX/MATRIX SENDS pour l'activer.**
- 5 Servez-vous des boutons MIX/MATRIX SENDS de la section Selected Channel pour régler les niveaux d'envoi vers les bus MIX/MATRIX.**

NOTE

- Si le bus de destination de l'envoi est en mode stéréo, le bouton gauche ajustera le balayage panoramique/la balance et le bouton droit règlera le niveau d'envoi.
- Pour contrôler le signal envoyé vers un bus MIX/MATRIX spécifique, rappelez le canal MIX/MATRIX correspondant et appuyez sur la touche [CUE] correspondante.

- 6 Utilisez les touches [SEL] du panneau supérieur pour basculer entre les canaux, puis réglez les niveaux d'envoi vers tous les bus MIX/MATRIX de la même manière.**

Fenêtre contextuelle SENDS TO (Envoi vers)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche ALL PRE (position PRE)

Règle le point d'envoi en position « PRE » pour toutes les sources d'envoi (canaux d'entrée, canaux MIX, canaux STEREO) de la destination d'envoi sélectionnée. À ce stade, la touche PRE (5) s'allume.

2 Touche ALL POST

Règle le point d'envoi en position « POST » pour toutes les sources d'envoi (canaux d'entrée, canaux MIX, canaux STEREO) de la destination d'envoi sélectionnée. À ce stade, la touche PRE s'éteint.

3 Touche de sélection de la destination d'envoi

Indique la destination d'envoi actuellement sélectionnée. Vous pouvez utiliser les touches +/- de gauche et droite pour basculer vers les canaux adjacents. Vous avez la possibilité d'utiliser les touches << / >> pour basculer par pas de 12 canaux.

NOTE

Utilisez les touches [MIX]/[MATRIX] pour changer la sélection de la destination de l'envoi. Vous pouvez également modifier ce réglage en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la section d'affichage de la zone des indicateurs de niveau.

4 Touches de sélection de canal

Indiquent le canal source de l'envoi soumis au contrôle. Appuyez sur cette touche pour sélectionner le canal sélectionné à l'écran. L'icône, le numéro et la couleur du canal actuellement sélectionné apparaissent sur la touche et le nom du canal s'affiche sous la touche.

NOTE

Vous pouvez utiliser les touches de sélection de couche pour changer la sélection de la source de l'envoi.

5 Touche PRE

Fait basculer le point d'envoi sur PRE ou POST pour chaque canal source de l'envoi. Une touche qui s'allume aura son point d'envoi défini sur PRE.

6 Touche SEND ON (Envoi activé)

Activation/désactivation de l'envoi de chaque canal source de l'envoi.

7 Touches de réglage FOLLOW (Suivre)

Permettent de régler les paramètres des signaux acheminés depuis les canaux d'entrée vers le bus MIX/MATRIX, de sorte que les paramètres suivent les réglages FADER/ON/DCA.

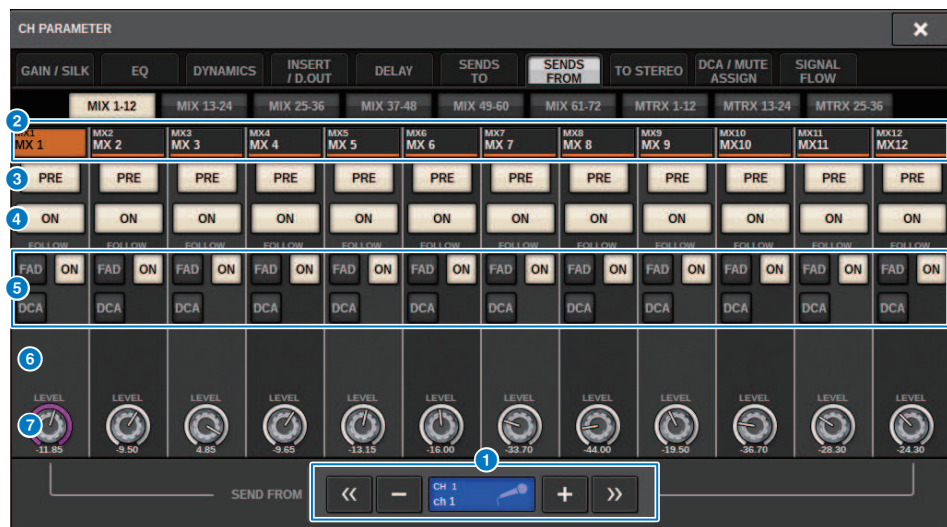
8 Bouton SEND PAN/BALANCE (Panoramique/Balance de l'envoi)

Règle le balayage panoramique ou la balance lorsque le bus de destination de l'envoi est en mode stéréo. Si la destination de l'envoi est en mode monaural ou réglée sur FIXED, ce bouton n'apparaîtra pas. Si la source de l'envoi est de type monaural, le bouton réglera le panoramique. Si la source de l'envoi est en mode stéréo, le bouton réglera la balance.

9 Bouton SEND LEVEL (Niveau d'envoi)

Indique le niveau d'envoi vers la destination d'envoi sélectionnée. Vous pouvez appuyer sur ce bouton puis utiliser l'encodeur de l'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour ajuster le niveau. Si la destination de l'envoi est réglée sur FIXED, ce bouton n'apparaîtra pas.

Fenêtre contextuelle SENDS FROM (Envoi depuis)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de sélection de la source d'envoi

Indique la source d'envoi actuellement sélectionnée. Vous pouvez utiliser les touches -/+ de gauche et droite pour basculer vers les canaux adjacents. Vous avez la possibilité d'utiliser les touches << / >> pour basculer par pas de 12 canaux. Cette indication est liée au canal sélectionné à l'écran.

2 Indication de bus

Affiche le bus de destination de l'envoi. Utilisez les touches [MIX]/[MATRIX] pour changer la sélection de la destination de l'envoi. Vous pouvez également modifier ce réglage en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la section d'affichage de la zone des indicateurs de niveau.

3 Touche PRE

Sélectionne PRE ou POST comme point d'envoi du signal envoyé à chaque bus. Une touche qui s'allume aura son point d'envoi défini sur PRE.

4 Touche SEND ON (Envoi activé)

Cette touche active ou désactive l'envoi vers les différents bus.

5 Touches de réglage FOLLOW (Suivre)

Permettent de régler les paramètres des signaux acheminés depuis les canaux d'entrée vers le bus MIX/MATRIX, de sorte que les paramètres suivent les réglages FADER/ON/DCA.

6 Bouton SEND PAN/BALANCE (Panoramique/Balance de l'envoi)

Règle le balayage panoramique ou la balance lorsque le bus de destination de l'envoi est en mode stéréo. Si le bus est monaural ou réglé sur FIXED, ce bouton ne s'affichera pas. Si la source de l'envoi est de type monaural, le bouton réglera le panoramique. Si la source de l'envoi est en mode stéréo, le bouton réglera la balance.

7 Bouton SEND LEVEL (Niveau d'envoi)

Règle le niveau d'envoi vers le bus correspondant. Si le bus de destination de l'envoi est réglé sur FIXED, ce bouton ne s'affichera pas.

Utilisation des faders pour régler les envois (mode SENDS ON FADER)

Vous pouvez utiliser les faders du panneau supérieur pour régler les signaux envoyés depuis un canal spécifique vers les bus MIX/MATRIX.

1 Vérifiez qu'un port de sortie est affecté au bus MIX/MATRIX vers lequel le signal est envoyé, et que le port de sortie correspondant est connecté au système de contrôle ou à un effet externe.

2 Appuyez sur la touche SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé) dans la barre de menus ou appuyez sur la touche [SENDS ON FADER] du panneau supérieur.

La fenêtre contextuelle SENDS ON FADER s'affiche. Le système série RIVAGE PM passe en mode SENDS ON FADER et la fenêtre contextuelle SENDS ON FADER s'affiche. Les faders de la section Channel Strip changent de position pour refléter le niveau d'envoi des signaux acheminés depuis chaque canal vers le bus MIX/MATRIX actuellement sélectionné. Les touches [ON] basculent également sur l'état SEND ON.

NOTE

Sur la CS-R3, la touche SENDS ON FADER de la barre de menus indique l'état du mode SENDS ON FADER de BAY L, C et R.

- Dans l'exemple ci-dessous, BAY C est en mode SENDS ON FADER.



3 Appuyez sur un onglet pour basculer entre MIX et MATRIX.

4 Utilisez les touches de sélection MIX/MATRIX pour sélectionner le bus MIX/MATRIX de destination de l'envoi.

NOTE

Si vous appuyez une deuxième fois sur la touche de sélection du bus MIX/MATRIX actuellement sélectionné, vous activez la fonction de contrôle de cue sur le canal MIX/MATRIX correspondant. Cette méthode est pratique lorsque vous voulez contrôler le signal en cours d'émission vers le bus MIX/MATRIX sélectionné.

5 Utilisez les faders de la section Channel Strip du panneau supérieur, réglez le niveau d'envoi vers le bus MIX/MATRIX sélectionné depuis les canaux qui sont rappelés (déployés) sur la couche.

6 Répétez les étapes 4-5 pour régler les niveaux d'envoi d'autres bus MIX/MATRIX de la même façon.

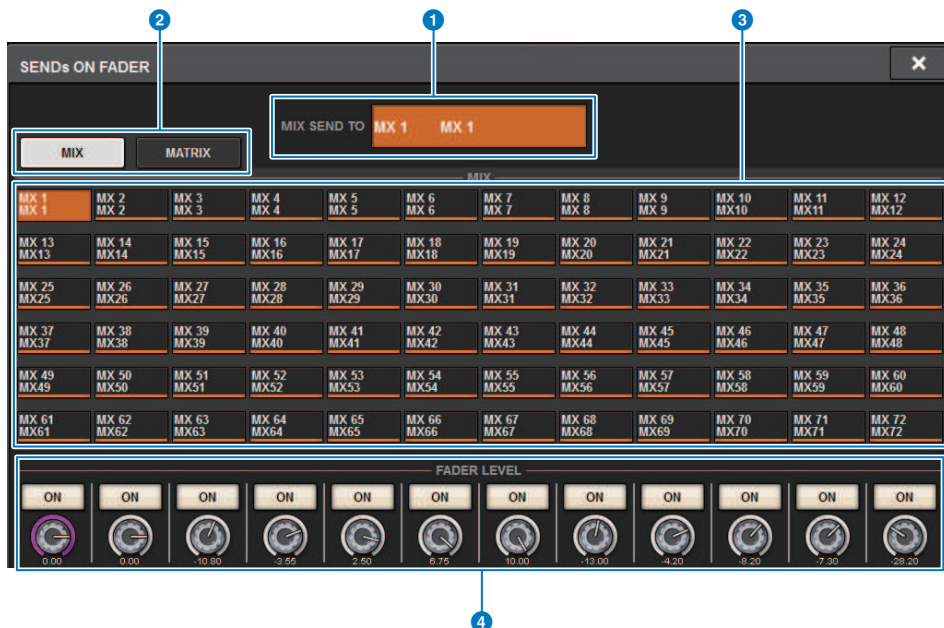
7 Lorsque vous avez terminé de régler les niveaux d'envoi vers MIX/MATRIX, appuyez sur la touche [SENDS ON FADER] ou la touche SENDS ON FADER.

L'écran de la zone principale revient à son état antérieur et le système série RIVAGE PM quitte le mode SENDS ON FADER pour retourner en mode de fonctionnement normal.

NOTE

Si vous appuyez sur la touche × située dans le coin supérieur droit de l'écran, le mode SENDS ON FADER sera conservé même si vous fermez l'écran. Pour quitter le mode SENDS ON FADER, effectuez l'étape 7.

Fenêtre contextuelle SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Indication SEND TO

Indique la destination d'envoi actuellement sélectionnée. Ceci est lié au canal/paramètre sélectionné à l'écran.

2 Onglets

Basculent entre MIX et MATRIX.

3 Touches de sélection des bus MIX/MATRIX

Vous pouvez appuyer sur une touche pour sélectionner la destination de l'envoi. Ceci est lié au canal/paramètre sélectionné à l'écran.

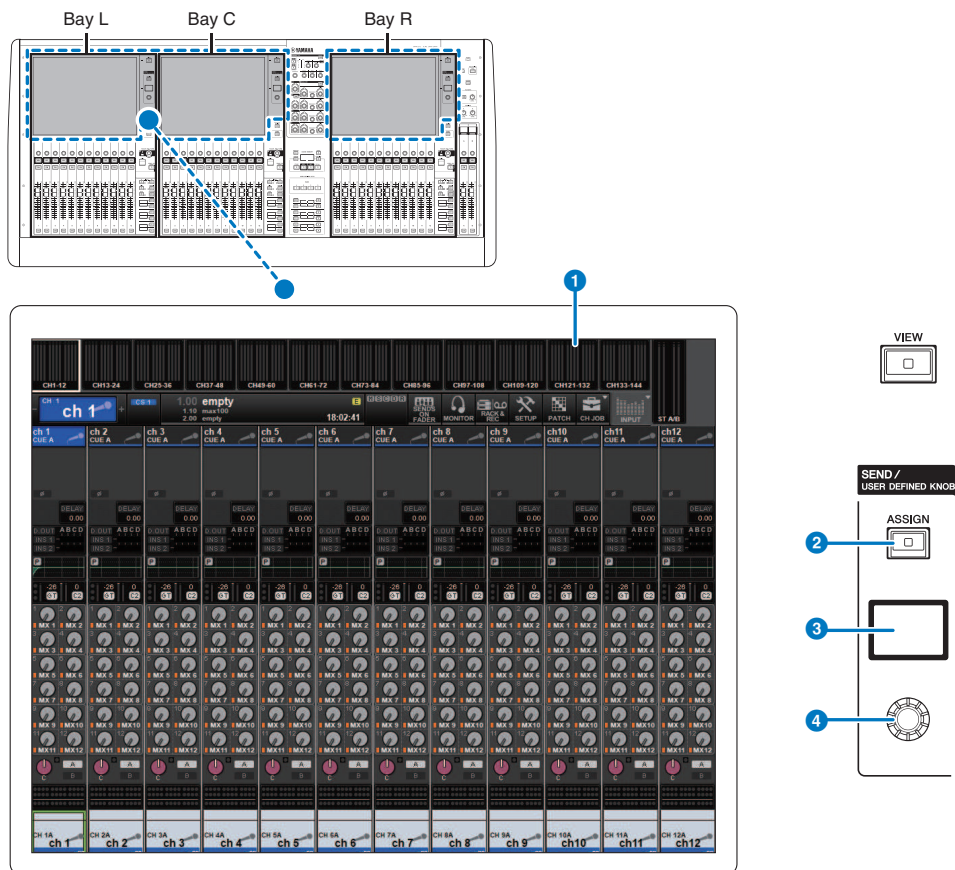
4 Champ FADER LEVEL ON

Ce champ affiche le contenu sélectionné par le réglage PARAMETER SHOWN ON SENDS ON FADER SCREEN (Paramètre affiché à l'écran Envoi vers fader activé) dans les réglages de préférences. Vous pouvez faire votre choix parmi les options FADER LEVEL, SEND PAN ou SEND LEVEL.

Paramètre de canal > Utilisation de la section Touch Screen (Écran tactile) pour effectuer les réglages de niveau d'envoi (CS-R5)

Utilisation de la section Touch Screen (Écran tactile) pour effectuer les réglages de niveau d'envoi (CS-R5)

Réglez le niveau d'envoi à l'aide de l'écran tactile et du bouton.



1 Touch Screen (Écran tactile)

Il s'agit d'un écran tactile que vous pouvez manipuler. Utilisez ce dernier pour sélectionner les menus ou régler les paramètres.

2 Touche [ASSIGN] (assignation)

Affiche un écran qui vous permet de spécifier le bus de destination de l'envoi et de basculer vers la fonction USER DEFINED KNOB (Bouton défini par l'utilisateur). Le bus défini par défaut en usine est réglé sur SEND TO MIX 1 (Envoyer au bus Mix 1).

3 Affichage

Lorsque la fonction SEND (Envoyer) est activée, l'afficheur indique le bus sélectionné et son niveau d'envoi. Lorsque la fonction USER DEFINED KNOB est activée, l'afficheur indique le paramètre de fonction assigné et sa valeur.

Paramètre de canal > Utilisation de la section Touch Screen (Écran tactile) pour effectuer les réglages de niveau d'envoi (CS-R5)

4 Bouton SEND / USER DEFINED

Règle le niveau d'envoi du bus correspondant lorsque la fonction SEND est activée. Permet de commander la fonction assignée lorsque la fonction USER DEFINED KNOB est activée.

- 1 Vérifiez qu'un port de sortie est affecté à chacun des bus MIX/MATRIX vers lesquels les signaux sont envoyés et que le port de sortie correspondant est relié au système de contrôle ou à un processeur d'effets externes.**
- 2 Utilisez les touches [SEL] du panneau supérieur pour sélectionner le canal dont le signal est envoyé vers le bus MIX/MATRIX.**
- 3 Appuyez sur la touche [ASSIGN].**
La « Fenêtre contextuelle SENDS/USER DEFINED KNOB » (p.544) s'affiche.
- 4 Sélectionnez un bus MIX/MATRIX auquel le signal sera envoyé.**
- 5 Utilisez le bouton SEND/USER DEFINED pour régler le niveau d'envoi vers le bus MIX/MATRIX.**
- 6 Utilisez les touches [SEL] du panneau supérieur pour basculer entre les canaux, puis réglez les niveaux d'envoi vers tous les bus MIX/MATRIX de la même manière.**

Fenêtre contextuelle SENDS/USER DEFINED KNOB



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches de sélection SENDS/USER DEFINED KNOBS (Envoi/Boutons définis par l'utilisateur)

Lorsque vous effectuez des réglages SENDS ou USER DEFINED KNOB, ces touches permettent de passer de l'un à l'autre modes.

2 Canal sélectionné

Cette zone affiche le numéro, le nom, l'icône et la couleur du canal actuellement sélectionné pour l'opération. Appuyez sur le côté gauche de la zone du canal sélectionné pour choisir le canal précédent. Appuyez sur la partie droite de la zone pour sélectionner le canal suivant.

3 Touche de sélection PAN/LEVEL (Panoramique/niveau)

Lorsque le bus de destination de l'envoi sélectionné est stéréo, l'affichage bascule en panoramique ou en niveau d'envoi.

4 Présentation de MIX/MATRIX

Indique le niveau de signal envoyé depuis le canal vers le bus MIX/MATRIX. Les zones actuellement affichées en détail s'affichent dans des cadres blancs. Les zones peuvent être modifiées en appuyant du doigt ou en le faisant glisser.

5 Touches de sélection du bus de destination de l'envoi

Appuyez sur ces touches pour sélectionner le bus MIX/MATRIX de destination de l'envoi.

6 **Zone du canal SEND (Envoi)**

Affiche le niveau d'envoi et le balayage panoramique de 12 canaux.

Le niveau d'envoi et le balayage panoramique pour le bus sélectionné peuvent être effectués à l'aide du bouton SEND/USER DEFINED KNOB ou du bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter). Vous pouvez également utiliser ces commandes en appuyant sur l'écran tactile.

NOTE

Lorsque le canal sélectionné est un canal d'entrée ou un bus MIX, vous pouvez sélectionner le niveau d'envoi vers le bus MIX/MATRIX de destination de l'envoi depuis le canal sélectionné/bus MIX. Lorsque le canal sélectionné est un bus MATRIX, vous pouvez sélectionner le niveau d'envoi vers le canal sélectionné depuis le bus MIX.

Utilisation de la fonction Quick de copie rapide des données

Cette fonction vous permet de copier les paramètres du canal souhaité dans plusieurs autres canaux. Elle est utile pour se préparer de manière efficace. Les paramètres susceptibles d'être copiés incluent les niveaux d'envoi, l'activation/désactivation de l'envoi, le balayage panoramique ou la balance, les points d'envoi, l'égaliseur, les types de dynamiques et les réglages FOLLOW (Suivre).

- **Niveau d'envoi**

Cette option vous permet de copier le niveau d'envoi d'un canal d'entrée souhaité dans les niveaux d'envoi à destination de plusieurs autres bus MIX/MATRIX depuis de multiples canaux d'entrée.

- **Activation/désactivation de l'envoi**

Cette option vous permet de copier les réglages d'activation/désactivation de l'envoi d'un canal d'entrée souhaité dans l'activation et la désactivation de l'envoi à destination de plusieurs autres bus MIX/MATRIX depuis plusieurs canaux d'entrée.

- **Balayage panoramique/balance**

Cette option vous permet de copier le balayage panoramique ou la balance d'un canal d'entrée souhaité dans le balayage panoramique ou la balance de plusieurs autres bus MIX/MATRIX depuis plusieurs canaux d'entrée.

- **Point d'envoi**

Cette option vous permet de copier les réglages d'activation/désactivation de l'envoi d'un canal d'entrée souhaité dans les points d'envoi à destination de plusieurs autres bus MIX/MATRIX depuis plusieurs canaux d'entrée.

- **Égaliseur ou type de dynamiques**

Cette option vous permet de copier l'égaliseur ou le type de dynamiques d'un canal d'entrée dans plusieurs autres canaux d'entrée. Vous pouvez également copier l'égaliseur et le type de dynamiques pour le bus MIX ou MATRIX dans plusieurs bus MIX ou MATRIX.

- **Réglages FOLLOW (Suivre)**

Cette option vous permet de copier les réglages qui suivent le FADER/ON/DCA à partir d'un canal d'entrée souhaité, pour les signaux envoyés vers le bus MIX/MATRIX ou les paramètres des signaux directement émis.

Paramètre de canal > Utilisation de la fonction Quick de copie rapide des données depuis l'écran OVERVIEW (Aperçu général) ou depuis les fenêtres contextuelles SENDS TO (Envoi vers) ou SENDS FROM (Envoi depuis)

Utilisation de la fonction Quick de copie rapide des données depuis l'écran OVERVIEW (Aperçu général) ou depuis les fenêtres contextuelles SENDS TO (Envoi vers) ou SENDS FROM (Envoi depuis)

Les commandes et les paramètres correspondants sont illustrés ci-dessous.

Ecran/fenêtre	Control (Commande)	Paramètre
Écran OVERVIEW	Bouton SEND (Envoi)	Send level (Niveau d'envoi)*
	Touche SEND ON/OFF (Activation/désactivation de l'envoi)	Activation/désactivation de l'envoi
Fenêtre contextuelle SENDS TO (Envoi vers)	Bouton SEND LEVEL (Niveau d'envoi)	Send level (Niveau d'envoi)*
	Bouton SEND PAN/BALANCE (Panoramique/Balance de l'envoi)	Balayage panoramique/balance
	Touche SEND ON (Envoi activé)	Activation/désactivation de l'envoi
	Touche PRE	Point d'envoi
Fenêtre contextuelle SENDS FROM (Envoi depuis)	Bouton SEND LEVEL (Niveau d'envoi)	Send level (Niveau d'envoi)*
	Bouton SEND PAN/BALANCE (Panoramique/Balance de l'envoi)	Balayage panoramique/balance
	Touche SEND ON (Envoi activé)	Activation/désactivation de l'envoi
	Touche PRE	Point d'envoi
Fenêtre contextuelle SENDS TO (Envoi vers)	Touches de réglage FOLLOW (Suivre)	Paramètres pour suivre les réglages FADER/ON/DCA
Fenêtre contextuelle SENDS FROM (Envoi depuis)		

*Les valeurs de décalage de superposition ne sont pas copiées.

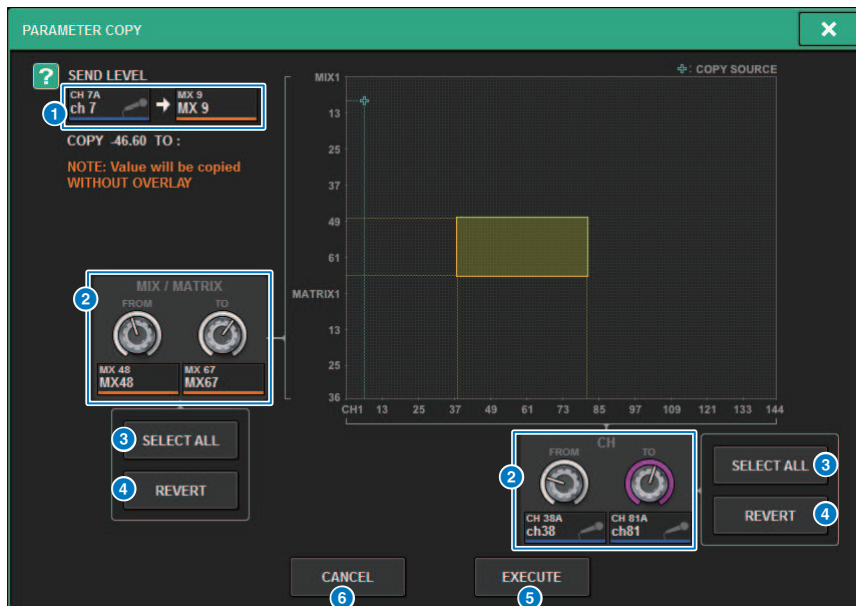
1 Dans l'écran OVERVIEW (Aperçu général), maintenez la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur le bouton SEND LEVEL (Niveau d'envoi) ou sur la touche SEND ON/OFF (activation/désactivation de l'envoi).

La « Fenêtre contextuelle PARAMETER COPY (Copie de paramètre) » (p.548)s'affiche.

2 Sélectionnez la destination de la copie puis appuyez sur la touche EXECUTE (Exécuter).

Les paramètres seront copiés sur les numéros du canal sélectionné. Pour annuler l'opération de copie, appuyez sur la touche CANCEL (Annuler) au lieu de la touche EXECUTE.

Fenêtre contextuelle PARAMETER COPY (Copie de paramètre)



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

- 1 Affichage de la source de la copie**
Indique le canal source de la copie (ainsi que son bus de destination de l'envoi) et la valeur de son paramètre.
- 2 Bouton de sélection de la destination de la copie**
Sélectionne le canal de destination de la copie (ou le bus de destination de l'envoi).
- 3 Touche SELECT ALL (Tout sélectionner)**
Règle tous les canaux (ou les bus de destination de l'envoi) en tant que destination de la copie.
- 4 Touche REVERT (Rétablissement)**
Rétablit la destination de la copie sur le status de l'écran lors de l'affichage de la fenêtre contextuelle PARAMETER COPY (Copie de paramètre).
- 5 Touche EXECUTE (Exécuter)**
Copie le paramètre et ferme la fenêtre/l'écran.
- 6 Touche CANCEL (Annuler)**
Annule l'opération de copie et ferme la fenêtre/l'écran.

Utilisation de la fonction Quick de copie rapide des données depuis les fenêtres contextuelles HPF/EQ et DYNAMICS 1/2

Les commandes et les paramètres correspondants sont illustrés ci-dessous.

Écran/fenêtre	Control (Commande)	Paramètre
Fenêtre contextuelle HPF/EQ	Touche de sélection du type d'EQ	Type d'égaliseur
Fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2	Touche de type processeur de dynamiques	Dynamics processor type (Type de processeur de dynamiques)
Fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (Insertion/Sortie directe) (12CH/D.OUT)	Touches de réglage FOLLOW (Suivre)	Paramètres pour suivre les réglages FADER/ON/DCA

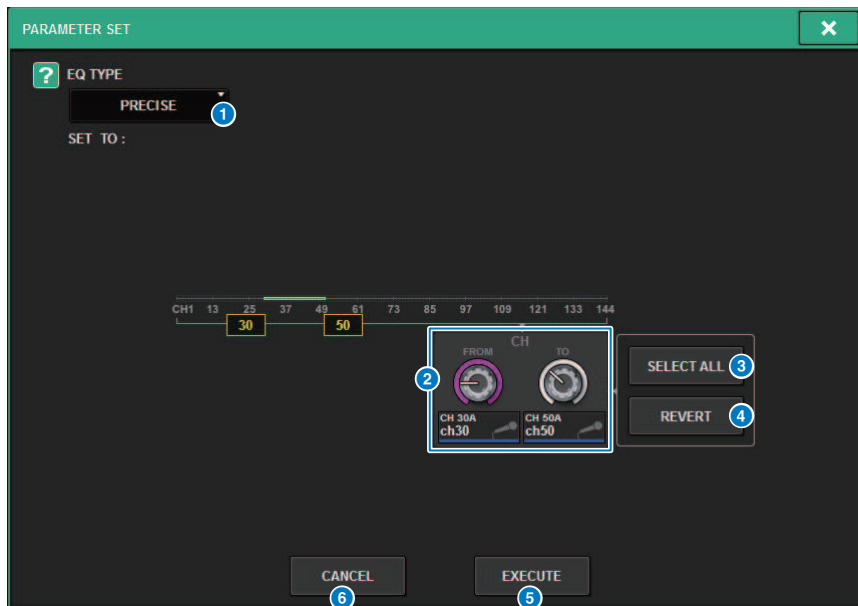
1 Dans la fenêtre contextuelle HFP/EQ, appuyez sur la touche de commutation de type EQ tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

La « Fenêtre contextuelle PARAMETER SET (Jeu de paramètres) » (p.550) s'affiche.

2 Sélectionnez la destination de la copie puis appuyez sur la touche EXECUTE (Exécuter).

Les paramètres seront copiés sur les numéros du canal sélectionné. Pour annuler l'opération de copie, appuyez sur la touche CANCEL (Annuler) au lieu de la touche EXECUTE.

Fenêtre contextuelle PARAMETER SET (Jeu de paramètres)



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

- 1 Type de source de la copie**
Affiche le type à copier. Vous pouvez changer de type selon les besoins.
- 2 Bouton de sélection de la destination de la copie**
Sélectionne le numéro de canal de destination de la copie.
- 3 Touche SELECT ALL (Tout sélectionner)**
Règle tous les canaux comme destination de la copie.
- 4 Touche REVERT (Rétablissement)**
Efface les réglages de la touche SELECT ALL.
- 5 Touche EXECUTE (Exécuter)**
Copie le paramètre et ferme la fenêtre/l'écran.
- 6 Touche CANCEL (Annuler)**
Annule l'opération de copie et ferme la fenêtre/l'écran.

Paramètre de canal > Utilisation de la fonction Quick Data Copy (Copie rapide de données) depuis les fenêtres contextuelles SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) et TO STEREO (Vers stéréo)

Utilisation de la fonction Quick Data Copy (Copie rapide de données) depuis les fenêtres contextuelles SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) et TO STEREO (Vers stéréo)

Les commandes et les paramètres correspondants sont illustrés ci-dessous.

Écran/fenêtre	Commande	Paramètre
Champ TO ST (Vers stéréo) de la fenêtre SELECTED CHANNEL VIEW Fenêtre contextuelle TO STEREO	Touche A/B de la section TO ST	Activation/désactivation des touches STEREO A/B

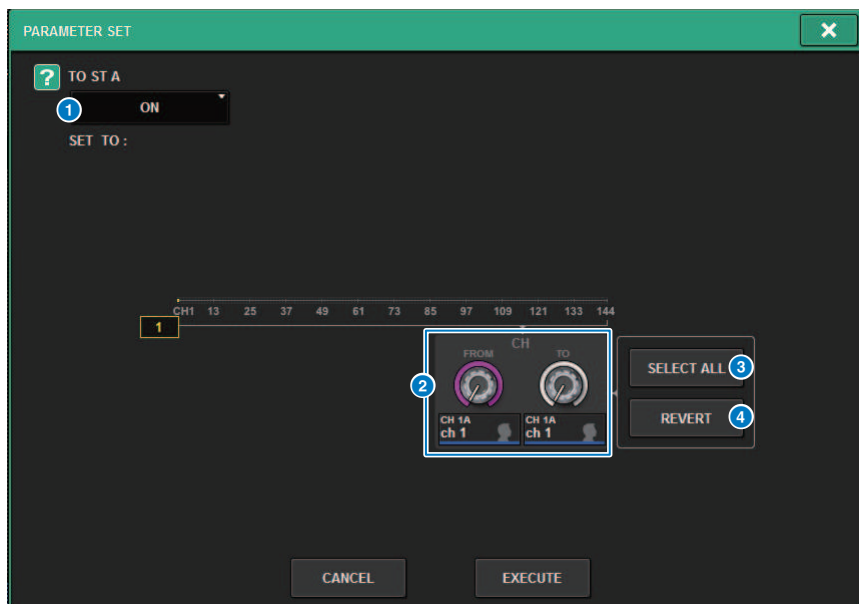
1 Dans la fenêtre SELECTED CHANNEL VIEW, appuyez sur la touche TO ST A/B tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

La « Fenêtre contextuelle PARAMETER SET (Jeu de paramètres) » (p.552) s'affiche.

2 Sélectionnez la destination de la copie puis appuyez sur la touche EXECUTE (Exécuter).

Les paramètres seront copiés sur les numéros du canal sélectionné. Pour annuler l'opération de copie, appuyez sur la touche CANCEL (Annuler) au lieu de la touche EXECUTE.

Fenêtre contextuelle PARAMETER SET (Jeu de paramètres)



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

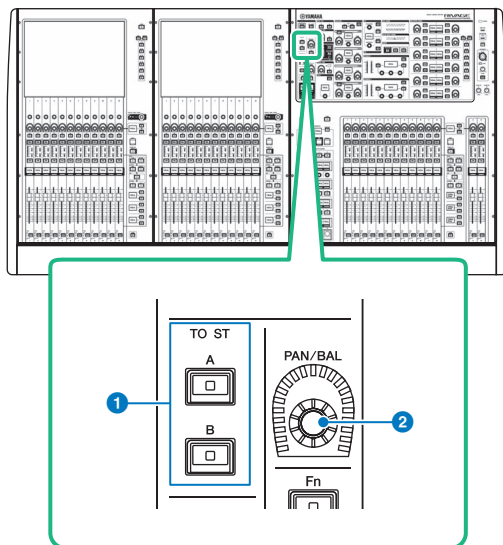
- 1 Paramètre de réglage**
Sélectionne le paramètre (Activation/désactivation) à régler.
- 2 Réglage du bouton de sélection de destination**
Sélectionne le numéro de canal pour le paramètre est copié à régler.
- 3 Touche SELECT ALL (Tout sélectionner)**
Règle tous les canaux comme destination de la copie.
- 4 Touche REVERT (Rétablissement)**
Efface les réglages de la touche SELECT ALL.

Contrôle via la section TO STEREO

Les bus TO STEREO (Vers stéréo) servent à émettre des signaux de sortie vers les haut-parleurs principaux.

- 1** Vérifiez que la source d'entrée est connectée au canal d'entrée que vous êtes en train de régler, puis paramétrez l'alimentation fantôme, le gain et la phase du préampli micro de manière à obtenir un signal d'entrée optimal.
- 2** Appuyez sur le bouton du champ TO STEREO de l'écran OVERVIEW (Aperçu général) du canal d'entrée ou du canal MIX dont vous voulez transmettre le signal aux bus STEREO A et STEREO B. Vous pouvez également, pour ce faire, appuyer sur le bouton du champ TO STEREO de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné).
Lafenêtre contextuelle TO STEREOs'affiche.
- 3** Utilisez la touche de sélection des modes ST/LCR pour sélectionner le mode ST ou LCR pour chaque canal.
- 4** Dans la section Channel Strip du panneau supérieur, vérifiez que la touche [ON] est activée pour le canal d'entrée ou le canal MIX que vous souhaitez utiliser, puis relevez le fader sur une position appropriée.
- 5** Appuyez sur la touche TO ST [A]/[B] du panneau supérieur pour l'activer.
- 6** Dans la section Channel Strip du panneau supérieur, vérifiez que la touche [ON] est activée pour le canal STEREO que vous souhaitez contrôler, puis relevez le fader sur une position appropriée.

Section TO STEREO



1 Touches [A]/[B] de la section TO ST (Vers stéréo)

Activent/désactivent le signal envoyé depuis le canal d'entrée vers le bus stéréo A ou B.

2 Bouton [PAN/BAL]

Règle le balayage panoramique ou la balance du signal envoyé vers les bus stéréo.

Mode ST et mode LCR

Les bus STEREO servent à émettre des signaux de sortie vers les haut-parleurs principaux. Les signaux sont envoyés vers un bus STEREO dans deux modes, le mode ST ou en mode LCR, et vous avez la possibilité, à titre individuel, de sélectionner cette option pour chaque canal séparément. Les différences entre ces modes sont expliquées ci-dessous.

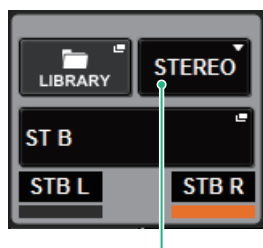
Mode ST

Cette méthode autorise un canal d'entrée ou un canal MIX à envoyer individuellement des signaux indépendants vers les bus STEREO A et STEREO B.

- Les signaux envoyés vers les bus STEREO A et B peuvent être activés ou désactivés individuellement.
- Le panoramique du signal envoyé depuis le canal d'entrée ou le canal MIX vers les canaux L/R des bus STEREO A ou STEREO B est contrôlé par le bouton TO ST PAN.

À propos de MONO

En utilisant le menu déroulant L/R PATH de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW, il est possible de régler STEREO B sur MONO. S'il est réglé sur MONO, le même signal sera émis vers les canaux L et R du bus STEREO B.



Menu déroulant L/R PATH de l'écran
SELECTED CHANNEL VIEW

Menu déroulant L/R PATH de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

Mode LCR

Cette méthode autorise un canal d'entrée ou un canal MIX à envoyer ses signaux simultanément vers les trois bus suivants : STEREO A (L et R) et STEREO B (C) simultanément.

- Les signaux envoyés vers les bus STEREO A et STEREO B peuvent être activés ou désactivés collectivement.
- La différence de niveau entre les signaux transmis par le canal d'entrée ou le canal MIX vers les bus STEREO A (L et R) et les bus STEREO B (C) est contrôlée par le bouton CSR (ratio centre/coté).
- Le niveau du signal envoyé depuis le canal d'entrée ou le canal MIX vers le bus STEREO A (L et R) et le bus STEREO B (C) varie selon les réglages des boutons TO ST PAN (Vers panoramique stéréo) et BALANCE.

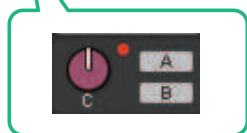
Paramètre de canal > Mode ST et mode LCR

NOTE

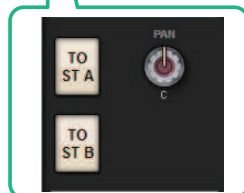
- En mode LCR, réglez STEREO B sur MONO.
- Le bus STEREO B est utilisé comme canal central.

Envoi d'un signal à un bus STEREO

- 1** Vérifiez que la source d'entrée est connectée au canal d'entrée que vous êtes en train de régler, puis paramétrez l'alimentation fantôme, le gain et la phase du préampli micro de manière à obtenir un signal d'entrée optimal.
- 2** Accédez à la fenêtre contextuelle TO STEREO en appuyant sur le bouton du champ TO STEREO de l'écran OVERVIEW (Aperçu général) du canal d'entrée ou du canal MIX dont vous voulez transmettre le signal aux bus STEREO A et STEREO B ou en appuyant sur le bouton du champ TO STEREO de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné).



Champ TO STEREO de l'écran OVERVIEW



Champ TO STEREO de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW

La fenêtre contextuelle TO STEREO s'affiche.

- 3** Utilisez la touche de sélection des modes ST/LCR pour sélectionner le mode ST ou LCR pour chaque canal.
- 4** Dans la section Channel Strip du panneau supérieur, vérifiez que la touche [ON] est activée pour le canal d'entrée ou le canal MIX que vous souhaitez utiliser, puis relevez le fader sur une position appropriée.
- 5** Appuyez sur la touche TO ST [A]/[B] du panneau supérieur pour l'activer.

- 6** Dans la section **Channel Strip** du panneau supérieur, vérifiez que la touche **[ON]** est activée pour le canal **STEREO** que vous souhaitez contrôler, puis relevez le fader sur une position appropriée.

Fenêtre contextuelle TO STEREO



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de sélection de canal

Indique le canal. Appuyez sur cette touche pour sélectionner le canal sélectionné à l'écran. L'icône, le numéro et la couleur du canal actuellement sélectionné apparaissent sur la touche et le nom du canal s'affiche sous la touche.

2 Touche de sélection de mode ST/LCR

Appuyez sur cette touche pour basculer entre ST et LCR. Le mode actuellement sélectionné est mis en avant.

3 Touche TO ST A

Active ou désactive le signal envoyé vers le bus STEREO A.

4 Touche TO ST B

Active ou désactive le signal envoyé vers le bus STEREO B.

5 Bouton TO ST PAN/TO ST BALANCE

Sur un canal MONO, ce bouton fonctionne comme un bouton PAN qui règle la position gauche/droite du signal envoyé vers le bus STEREO. Sur un canal STEREO, ce bouton agit comme un bouton BALANCE qui règle la balance de volume des signaux gauche/droit émis vers le bus STEREO. Pour changer une valeur, appuyez sur un bouton pour le sélectionner, puis actionnez l'encodeur de l'écran correspondant.

6 Voyant d'écrêtage Σ

Ce voyant s'allume pour signaler un écrêtage de signal sur un point donné du canal.

NOTE

Ceci s'affiche également pour les canaux MATRIX ne disposant pas d'envoi stéréo.

Si la touche de sélection des modes ST/LCR est réglée sur LCR, la touche et le bouton suivants s'afficheront respectivement en lieu et place des touches TO ST A (3) et TO ST B (4).



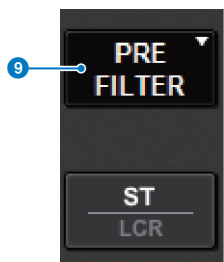
7 Touche LCR

Active ou désactive tous les signaux envoyés depuis le canal vers le bus STEREO. Si cette touche est désactivée, le canal correspondant ne transmettra aucun signal vers le bus STEREO.

8 Bouton CSR

Règle le ratio du niveau de signal émis depuis le canal vers les bus STEREO A (L et R) et celui du niveau de signal envoyé vers le bus STEREO B (C), dans une plage comprise entre 0 et 100 %. Pour changer une valeur, appuyez sur un bouton pour le sélectionner, puis actionnez l'encodeur de l'écran correspondant.

Dans le cas d'un canal MIX, le menu déroulant suivant s'affiche au-dessus de la touche de sélection des modes ST/LCR.



9 Point d'envoi TO STEREO

Permet de sélectionner le point d'envoi en position PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYNA, PRE DELAY, PRE FADER ou POST FADER.

Dans le cas d'un canal MIX du bus STEREO, la touche suivante s'affiche.



10 Touche de sélection de mode PAN/BALANCE (Panoramique/balance)

Cette touche permet de régler soit la balance de volume (BALANCE), soit le panoramique (PAN) du signal envoyé au bus STEREO.

Flux de signaux

Une fenêtre de flux de signaux vous permet d'afficher l'ensemble des flux de signaux d'un seul canal. Vous pouvez également spécifier dans cette fenêtre les points d'insertion, le point de retard et le point de sortie directe. En outre, vous avez la possibilité de visualiser l'emplacement du flux de signaux sur lequel l'écrêtage peut s'être produit.

- 1 Appuyez sur la touche [VIEW] (Affichage) pour accéder à l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné).**



- 2 Appuyez sur la touche contextuelle SIGNAL FLOW (Flux des signaux).**

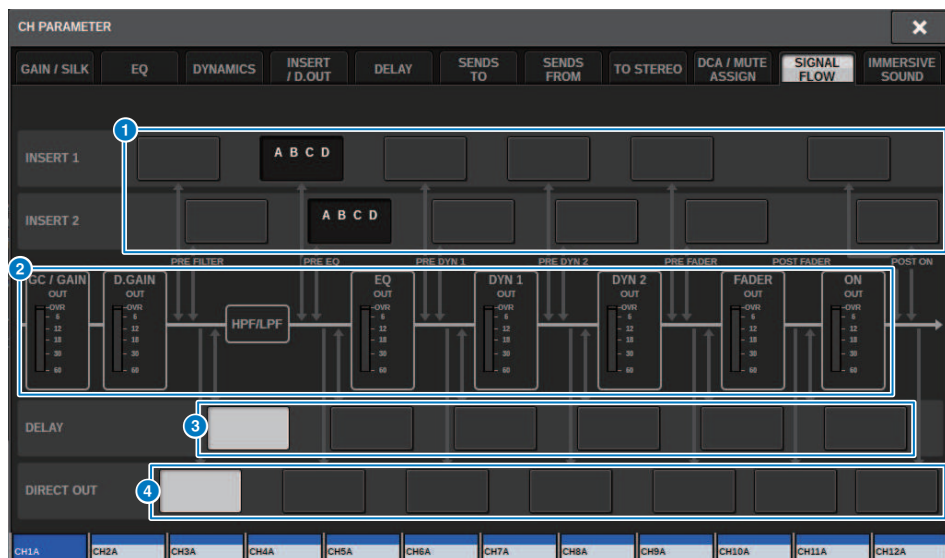
La « Fenêtre contextuelle SIGNAL FLOW » (p.563) s'affiche.

- 3 Vérifiez le flux de signaux.**

- 4 Si nécessaire, cochez les niveaux et la position de chaque point d'insertion.**

Les réglages de cette fenêtre sont liés aux réglages des fenêtres contextuelles INSERT/D.OUT et DELAY.

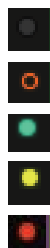
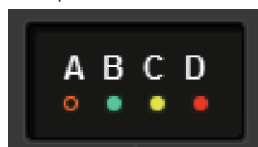
Fenêtre contextuelle SIGNAL FLOW



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

1 Touches de sélection du point d'insertion

Permettent de sélectionner les points d'insertion. Les voyants suivants signalent l'état du point d'insertion correspondant :



Un plug-in, un GEQ/PEQ ou un équipement externe est inséré au point d'insertion.

Contourné.

Voyant de niveau

Vert :- 18 dB ou moins

Jaune :supérieur à-18 dB - compris entre-18 dB et 0 dB ou inférieur à 0 dB

Rouge :supérieur à 0 dB et écrêtage

2 Indicateurs de niveau

Ces indicateurs affichent les niveaux à différents points du flux de signaux. Les niveaux sont détectés aux emplacements suivants.

INPUT (Entrée)

- GC GAIN OUT (directement après le gain analogique)
- D.GAIN OUT (directement après le gain numérique)
- EQ OUT (directement après l'EQ)
- DYN1 OUT (directement après Dynamics 1)
- DYN2 OUT (directement après Dynamics 2)
- FADER OUT (directement après le fader)
- ON OUT (directement après la touche ON du canal)

OUTPUT

- BUS OUT (directement après le bus)
- EQ OUT (directement après l'EQ)
- DYN OUT (directement après les dynamiques)
- DELAY OUT (directement après le retard)
- FADER OUT (directement après le fader)
- ON OUT (directement après la touche ON du canal)

3 Touches de sélection DELAY POINT (canaux d'entrée uniquement)

Permettent de sélectionner le point d'insertion de retard.

4 Touches de sélection DIRECT OUT POINT (canaux d'entrée uniquement)

Permettent de sélectionner le point de sortie directe.

Tâche de canal

À propos de la librairie des groupes DCA et des groupes de mutes

La série RIVAGE PM fournit 24 DCA et 12 groupes de mutes. Un nom de groupe peut être attribué à chaque DCA et à chaque groupe de mutes.

DCA

Les DCA 1 – 24 s'utilisent à la fois avec les canaux d'entrée et les canaux de sortie. Il est possible de faire coexister les deux types de canaux au sein d'un même groupe.

NOTE

Vous pouvez enregistrer et rappeler les réglages du DCA à l'aide de la bibliothèque dédiée. La bibliothèque contient des informations liées aux canaux appartenant au DCA, ainsi que le nom et la couleur du DCA.

- **Cue de DCA**

Tous les canaux affectés à un groupe DCA peuvent être simultanément soumis au cue.

- **DCA UNITY (Unité DCA)**

Permet de contrôler le DCA correspondant au niveau du gain d'unité (niveau mesuré lorsque le fader DCA est réglé sur 0 dB).

- **DCA ROLL-OUT (Déploiement DCA)**

Les canaux appartenant au DCA sont temporairement affectés aux faders du panneau, ce qui permet de les manipuler individuellement.

Groupes de mutes

Les groupes de mutes 1 – 12 s'utilisent à la fois avec les canaux d'entrée et les canaux de sortie. Il est possible de faire coexister les deux types de canaux au sein d'un même groupe.

- **Mute Safe (Assourdissement sécurisé)**

Il est possible d'exclure temporairement certains canaux spécifiques appartenant à un groupe de mutes des opérations liées à ce groupe de mutes.

- **Mute Dimmer (Variateur d'assourdissement)**

Un niveau d'atténuation fixe peut être spécifié pour chaque groupe de mutes.

NOTE

Les réglages d'assourdissement sont enregistrés et rappelés à l'aide de la bibliothèque dédiée. La bibliothèque contient des informations liées aux canaux appartenant au groupe de mutes, ainsi que le nom et la couleur du groupe de mutes.

À propos de DCA

La série RIVAGE PM dispose de 24 DCA qui permettent de contrôler le niveau de plusieurs canaux en même temps. qui comprend les fonctions suivantes :

- Le groupe DCA1–24 peut être utilisé pour tous les canaux d'entrée et de sortie.
- Les canaux d'entrée et de sortie sont affectables au même groupe en même temps.
- Tous les canaux affectés à un groupe DCA peuvent être simultanément soumis au cue.
- Vous pouvez contrôler le DCA correspondant au gain d'unité (équivalent au niveau obtenu lorsque le fader DCA est paramétré sur 0 dB).
- Tous les canaux affectés à un DCA peuvent être temporairement rappelés (déployés) sur le panneau pour être contrôlés séparément (DCA ROLL-OUT).

Vous avez la possibilité d'affecter un canal donné à un DCA de deux façons différentes :

- Vous sélectionnez d'abord un groupe DCA, puis vous spécifiez les canaux à attribuer à ce groupe.
- Vous sélectionnez un canal spécifique, puis vous spécifiez le groupe DCA auquel ce canal doit être attribué.

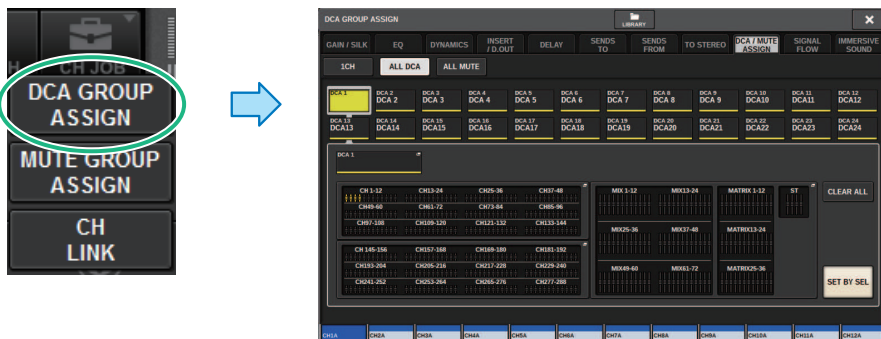
NOTE

Les réglages de DCA sont sauvegardés en tant que partie de scène.

Assignment de canaux à un DCA (sélection des canaux appartenant à un DCA spécifique)

- 1 Appuyez sur la touche **CH JOB** (Tâche de canal) dans la barre de menus, puis sélectionnez **DCA GROUP ASSIGN** (Affectation de groupe DCA).

Lorsque vous sélectionnez DCA GROUP ASSIGN (assignment de groupe DCA), la fenêtre DCA/ MUTE ASSIGN (ALL DCA) (assignment de DCA/mute (Tous les DCA)) s'affiche.



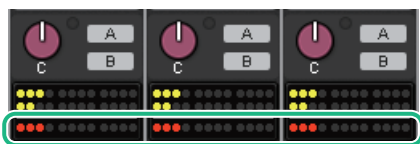
- 2 Utilisez les touches de sélection DCA pour sélectionner le DCA auquel vous souhaitez affecter des canaux.
- 3 Appuyez sur le champ contextuel d'assignment de DCA.
La « Fenêtre DCA GROUP ASSIGN (ALL DCA) » (p.573) s'affiche.
- 4 Dans la fenêtre DCA GROUP ASSIGN, sélectionnez les canaux qui seront assignés à un DCA (les sélections multiples sont autorisées).
- 5 Affectez des canaux à d'autres DCA de la même manière.

NOTE

Il est possible d'affecter un même canal à plusieurs DCA. Dans ce cas, la valeur sera égale à la somme des niveaux de tous les faders DCA affectés.

- 6 Lorsque vous avez terminé les affectations de canaux, appuyez sur la touche **CLOSE** pour fermer la fenêtre contextuelle.

Le champ DCA/MUTE ASSIGN (Affectation DCA/Mute) de l'écran OVERVIEW indique le(s) DCA auquel (auxquels) chaque canal est affecté. Les voyants qui s'allument en jaune dans les lignes supérieure et médiane de ce champ signalent les DCA auxquels le canal concerné appartient.

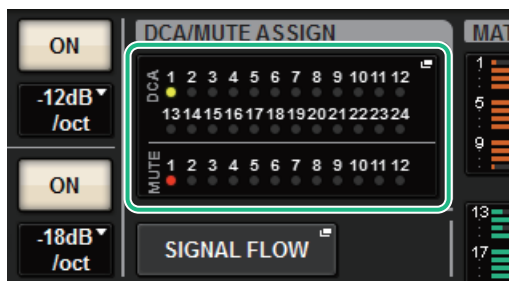


Assignment de canaux à un DCA (sélection des DCA auquel appartiendra un canal spécifique)

- 1 Appuyez sur le champ DCA/MUTE ASSIGN (assignment de groupe DCA) de l'écran OVERVIEW (Aperçu général) ou sur le champ DCA/MUTE ASSIGN de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné).



Champ DCA/MUTE ASSIGN de l'écran OVERVIEW



Champ DCA/MUTE ASSIGN

La fenêtre contextuelle DCA/MUTE ASSIGN (1CH) s'affiche.

- 2 Servez-vous des touches +/- de sélection de canal pour sélectionner le canal que vous souhaitez affecter au groupe.
- 3 Appuyez sur une des touches DCA ASSIGN pour sélectionner le DCA auquel le canal actuellement sélectionné sera affecté (les sélections multiples sont autorisées).
- 4 Sélectionnez le(s) DCA d'autres canaux de la même façon.

Utilisation des DCA

- 1 Affectez des canaux d'entrée et de sortie à un DCA.**
- 2 Utilisez les faders de la section Channel Strip du panneau supérieur pour régler la balance relative entre les différents canaux d'entrée et de sortie appartenant au DCA que vous souhaitez utiliser.**
- 3 Appuyez sur la touche [DCA] pour allumer son voyant de manière à pouvoir contrôler le DCA.**
- 4 Dans la section Channel Strip, actionnez le fader correspondant au DCA que vous souhaitez utiliser.**

Le niveau des canaux affectés à ce DCA sera modifié tout en préservant les différences de niveau que vous avez établies à l'étape 2.

NOTE

Le maniement d'un fader DCA ne force pas les faders d'entrée à évoluer en tandem.

- 5 Pour activer ou assourdir un DCA, appuyez sur la touche [ON] y afférente.**

Lorsque vous appuyez sur une touche [ON] pour éteindre son voyant, la touche [ON] de tous les canaux assignés à ce DCA clignote et ces canaux sont assourdis (état identique à celui des faders abaissés en position $-\infty$ dB).

- 6 Pour contrôler le cue-monitor d'un DCA, appuyez sur la touche [CUE] de ce dernier.**

Lorsque vous appuyez sur la touche [CUE] pour allumer son voyant, les touches [CUE] correspondant aux canaux affectés à ce DCA clignotent, et le cue monitoring est activé. Pour plus d'informations sur le cue, reportez-vous à la section suivante.

Reportez-vous à la section « [Utilisation de la fonction Cue](#) » (p.412).

NOTE

Vous pouvez également appuyer sur les touches [DCA], [DCA 1–8] ou [DCA 9–16] de la section Channel Strip pour sélectionner le DCA que vous souhaitez contrôler.

Affichage de la liste des états de DCA sur l'écran OVERVIEW

L'écran OVERVIEW permet d'afficher la liste des états de DCA, d'activer la fonction Recall Safe et d'effectuer d'autres réglages.

Appuyez sur la touche [VIEW] pour basculer vers l'écran OVERVIEW, puis appuyez sur la touche [DCA] du panneau supérieur afin de sélectionner la couche DCA.



1 Touche ISO

Si cette touche est activée, le DCA sélectionné ne sera pas affecté par les opérations de rappel de scène/bibliothèque (mode Isolate (Isolement)).

2 Touche R.SAFE

Active ou désactive la fonction Recall Safe pour le DCA sélectionné.

3 ↑ ↓ Touches (PM Editor uniquement)

S'il y a au moins 12 canaux affectés au groupe DCA correspondant, utilisez ces touches pour afficher les canaux appartenant à ce groupe DCA.

NOTE

Vous pouvez également accéder à la fenêtre DCA GROUP ASSIGN en appuyant sur la touche [SEL] du DCA tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

Ces touches ne s'affichent pas sur la surface de contrôle. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant pour faire défiler.

Utilisation des DCA

Utilisez la section Channel Strip pour contrôler les DCA.

Réglage de niveau : curseur

Vous pouvez régler le niveau des canaux assignés à ce DCA tout en préservant les différences de niveau relatives entre les canaux. À ce stade, aucune liaison n'existe avec les opérations de fader de canal.

Basculement entre activation et assourdissement : Touche [ON]

Lorsque vous appuyez sur une touche [ON] de la section Channel Strip pour éteindre son voyant, la touche [ON] de tous les canaux assignés à ce DCA clignote et ces canaux sont assourdis (état identique à celui des faders abaissés en position $-\infty$ dB).

NOTE

Lorsque le DCA est assourdi, les canaux DCA ne seront pas assourdis si le point d'envoi de MIX/MATRIX SENDS est défini sur PRE. Si ce dernier est réglé sur POST, ces canaux seront assourdis.

Cue monitoring : Touche [CUE]

Lorsque vous appuyez sur la touche [CUE] de la section Channel Strip pour allumer son voyant, les touches [CUE] des canaux assignés à ce DCA clignotent, et le cue monitoring est activé. Pour plus d'informations sur le cue, reportez-vous à la section « Utilisation de la fonction Cue » (p.412).

DCA ROLL-OUT (Déploiement DCA)

Tous les canaux affectés à un DCA peut être temporairement rappelés (déployés) sur d'autres baies et contrôlés séparément.

Vous pouvez utiliser le réglage PREFERENCES pour modifier les modalités de déploiement des canaux.

Mode opératoire de DCA ROLL-OUT

1 Appuyez sur la touche [DCA] du panneau supérieur pour sélectionner la couche DCA.

2 Appuyez sur la touche [SEL] du DCA que vous souhaitez déployer.

Les canaux correspondants sont déployés sur le panneau en fonction du réglage DCA ROLL-OUT configuré sous PREFERENCES.

3 Pour quitter le mode ROLL-OUT (Déploiement), sélectionnez une autre banque ou appuyez à nouveau sur la touche [SEL] du même DCA.

NOTE

- Vous ne pouvez pas activer le mode Roll-out alors que le DCA est en cours d'utilisation (par exemple, pour les besoins d'affectation de canal ou de modification de nom de groupe).
- Si le nombre de canaux affectés à un DCA dépasse le nombre de faders inclus dans le bloc (c'est-à-dire dans la cible de déploiement), vous ne pourrez pas commander aucun canal supplémentaire.
- Si le nombre de canaux affectés à un groupe DCA dépasse le nombre de faders d'une baie spécifique pour le déploiement, vous pourrez faire défiler les canaux supplémentaires vers la gauche ou la droite à l'intérieur du bloc à l'aide de l'encodeur de la bande de canaux ou l'encodeur de l'écran (uniquement sur la baie L ou C). Lorsque vous tournez le bouton, le message « DCA ROLLOUT: DCA members scrolling » (Déploiement DCA : défilement des membres DCA) apparaît au bas de l'écran tactile ou de l'écran du moniteur externe.

Déploiement des canaux à l'aide de la fonction DCA Roll-out

Vous pouvez utiliser le réglage PREFERENCES pour modifier les modalités de déploiement des canaux.

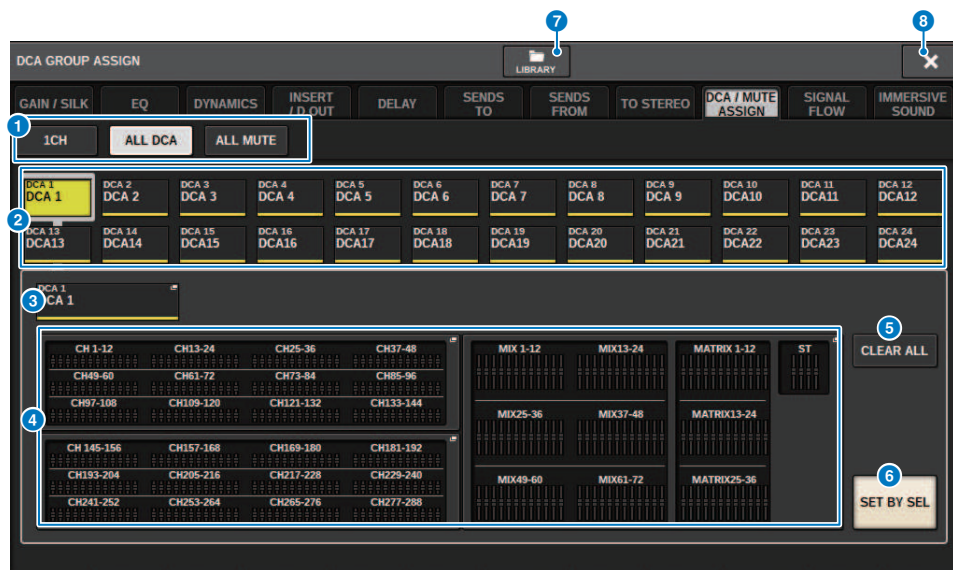
Les réglages SEL LINK (Sélection SEL) et No. OF BAYS TO USE (Nbre de baies à utiliser) déterminent la baie à utiliser pour le déploiement.

- Si vous utilisez la fonction DCA ROLL-OUT (Déploiement DCA) sur une baie non liée dans la section SEL LINK (Liaison SEL), les canaux seront déployés uniquement sur cette baie.
- Si vous utilisez la fonction DCA ROLL-OUT sur une baie liée à une autre baie dans la section SEL LINK, les canaux seront déployés sur cette baie et sur la baie qui lui est liée. Le paramètre No. OF BAYS TO USE dans les réglages PREFERENCES détermine le nombre de baies sur lesquelles les canaux seront déployés.

NOTE

Vous ne pouvez pas utiliser la fonction DCA ROLL-OUT sur plusieurs baies simultanément. Si vous tentez de le faire, le message « Only one DCA can be rolled out at one time » (Un seul DCA peut être déployé à la fois) apparaîtra au bas de l'écran tactile ou de l'écran du moniteur externe.

Fenêtre DCA GROUP ASSIGN (ALL DCA)



1 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner les fenêtres 1CH, ALL DCA ou ALL MUTE.

2 Touches de sélection de DCA

Permettent de sélectionner un DCA cible.

3 Touche contextuelle NAME EDIT (Édition de nom)

Indique le nom du DCA actuellement sélectionné. Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre Clavier ou la fenêtre d'édition des icônes dans lesquelles vous pouvez modifier le nom du DCA.

4 Champ contextuel d'affectation de DCA

Met en surbrillance en jaune les canaux affectés au DCA actuellement sélectionné. Appuyez sur ce champ pour affecter la fenêtre contextuelle.

5 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

6 Touche SET BY SEL

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante. Pour sélectionner d'autres canaux, activez la touche SET BY SEL, puis appuyez sur les touches [SEL] des canaux souhaités.

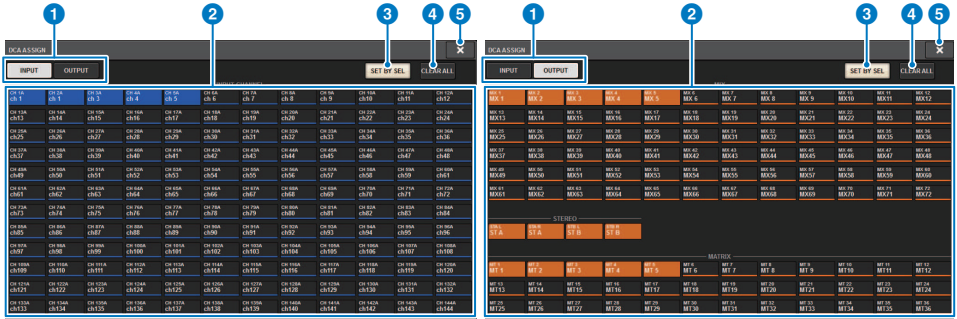
7 Touche LIBRARY

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre de la bibliothèque DCA NAME/ASSIGN.

8 Touche CLOSE

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Fenêtre contextuelle DCA ASSIGN



1 Onglets de basculement entre pages

Permettent de basculer entre les pages des canaux d'entrée et de sortie.

2 Touches de sélection de canal

Permettent de sélectionner les canaux qui seront affectés à un DCA.

3 Touche SET BY SEL

Si cette touche est activée, vous pourrez sélectionner un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

4 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

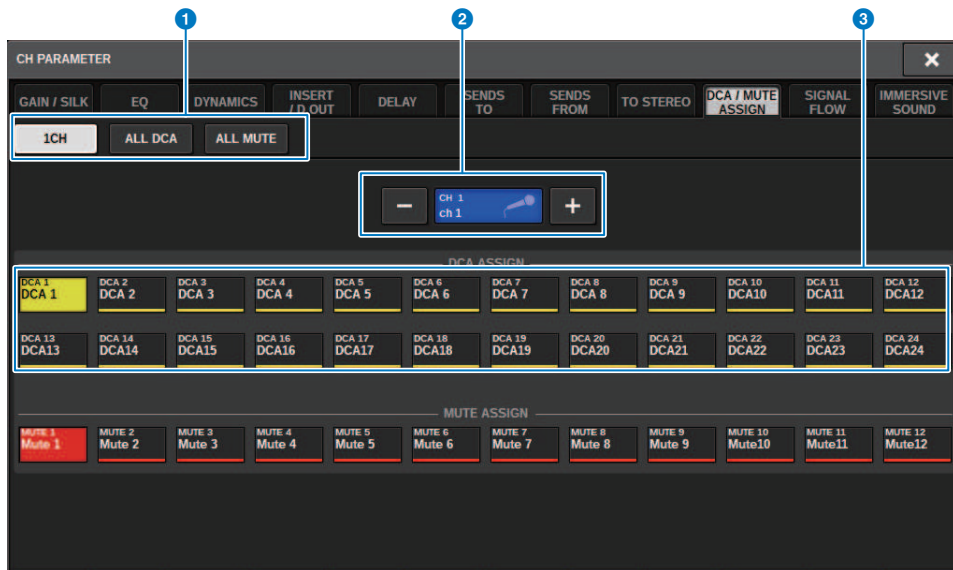
Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

5 Touche CLOSE (Fermer)

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Fenêtre DCA/MUTE ASSIGN (1CH)

Cette fenêtre vous permet d'afficher et de modifier les DCA auxquels les différents canaux ont été assignés.



1 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner les fenêtres 1CH, ALL DCA ou ALL MUTE.

2 Touches +/- de sélection de canal

Indiquent le canal actuellement sélectionné. Appuyez sur la touche + pour sélectionner le canal suivant. Appuyez sur la touche - pour sélectionner le canal précédent.

3 Touches DCA ASSIGN

Appuyez sur une de ces touches pour affecter le canal sélectionné au DCA correspondant.

À propos des groupes de mutes

La série RIVAGE PM dispose de douze groupes de mutes qui comprennent les fonctions suivantes :

- Les groupes de mutes 1–12 peuvent être utilisés pour tous les canaux d'entrée et de sortie.
- Les canaux d'entrée et de sortie sont affectables au même groupe en même temps.
- Il vous est possible d'annuler temporairement l'état assourdi d'un canal donné.
- Vous avez également la possibilité d'affecter la fonction Mute Master (Assourdissement principal) à une touche USER DEFINED.
- Bien qu'un groupe de mutes puisse être totalement assourdi, la fonction Dimmer (Variateur) permet de régler son atténuation.
- La fonction Mute Safe permet d'exclure (en toute sécurité) certains canaux des opérations liées aux groupes de mutes.
- Vous pouvez modifier le nom du groupe de mutes maître.

Comme pour les DCA, il existe différentes méthodes permettant d'affecter des canaux aux groupes de mutes.

- Vous pouvez sélectionner d'abord un groupe de mutes et spécifier ensuite les canaux à lui attribuer.
- Vous pouvez également sélectionner un canal puis spécifier le groupe de mutes auquel il doit être attribué.

Assignment de canaux à un groupe de mutes (sélection des canaux appartenant à un groupe de mutes spécifique)

- 1 Appuyez sur la touche CH JOB (Tâche de canal) dans la barre de menus, puis sélectionnez MUTE GROUP ASSIGN (Affectation de groupe MUTE).

Lorsque vous sélectionnez MUTE GROUP ASSIGN, la « Fenêtre MUTE GROUP ASSIGN (ALL MUTE) » (p.581) s'affiche.



- 2 Servez-vous des touches MUTE GROUP 1-12 pour sélectionner le groupe de mutes auquel vous souhaitez affecter des canaux.
- 3 Appuyez sur la touche [SEL] des canaux d'entrée/sortie que vous souhaitez affecter (les sélections multiples sont autorisées).

Les touches [SEL] des canaux affectés s'allument, et les canaux correspondants sont mis en surbrillance en rouge dans le champ du voyant d'affectation du groupe de mutes. Pour annuler une affectation, appuyez une nouvelle fois sur la touche [SEL] allumée afin d'éteindre son voyant.

- 4 Affectez des canaux à d'autres groupes de mutes de la même façon.

NOTE

Il est possible d'affecter un même canal à plusieurs groupes de mutes.

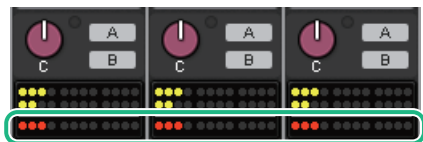
- 5 Lorsque vous avez terminé les affectations de canaux, appuyez sur la touche CLOSE pour fermer la fenêtre contextuelle.

Vous revenez alors à l'écran précédent. Le champ DCA/MUTE ASSIGN de l'écran OVERVIEW indique le(s) groupe(s) de mutes auquel (auxquels) chaque canal est affecté. Les voyants qui s'allument en rouge dans la ligne inférieure du champ signalent les groupes de mutes auxquels le canal concerné appartient.

Tâche de canal > Assignation de canaux à un groupe de mutes (sélection des canaux appartenant à un groupe de mutes spécifique)

NOTE

- Il est possible d'affecter un même canal à plusieurs groupes de mutes.
- Lorsque le variateur est réglé sur un niveau autre que $-\infty$ dB, ces voyants s'allument en orange.



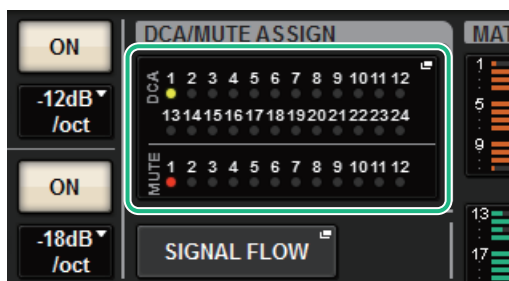
Tâche de canal > assignation de canaux à un groupe de mutes (sélection des groupes de mutes devant faire l'objet d'attribution de canaux spécifiques)

assignation de canaux à un groupe de mutes (sélection des groupes de mutes devant faire l'objet d'attribution de canaux spécifiques)

- 1 Appuyez sur le champ DCA/MUTE ASSIGN de l'écran OVERVIEW ou sur le champ DCA ASSIGN de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW.



Champ DCA/MUTE ASSIGN de l'écran OVERVIEW



Champ DCA/MUTE ASSIGN

La « Fenêtre DCA/MUTE ASSIGN (1CH) » (p.583) s'affiche.

- 2 Servez-vous des touches +/- de sélection de canal pour sélectionner le canal que vous souhaitez affecter au groupe.
- 3 Appuyez sur une touche DCA ASSIGN pour sélectionner le groupe de mutes auquel le canal actuellement sélectionné sera affecté (les sélections multiples sont autorisées).
- 4 Sélectionnez le(s) groupe(s) de mutes pour les autres canaux de la même manière.

Désactivation temporaire de la fonction Mute

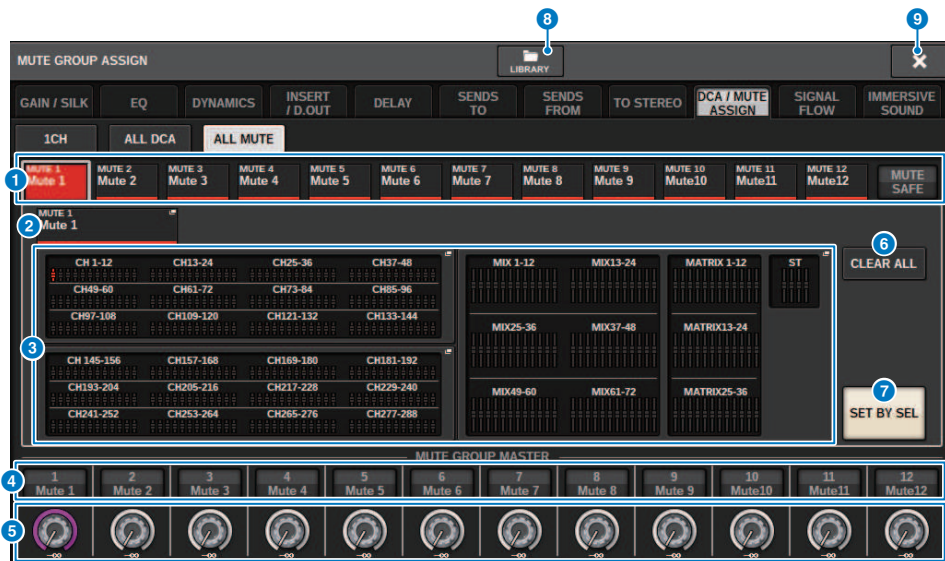
Désactivation temporaire de la fonction Mute

Vous pouvez désactiver temporairement la fonction Mute pour certains canaux d'un groupe de mutes en appuyant sur la touche [ON] du canal correspondant. Ceci est possible uniquement lorsque [ON] KEYS BEHAVIOR DURING MUTE (Comportement des touches [ON] en mode Muet) est activé dans le réglage PREFERENCES.

Clignotement de la touche ON

Les touches ON des canaux assourdis dans un groupe de mutes clignotent dans la fenêtre SELECTED CHANNEL VIEW ou dans l'écran METER.

Fenêtre MUTE GROUP ASSIGN (ALL MUTE)



1 Touches MUTE et MUTE SAFE

Permettent de sélectionner Mute Safe (Assourdissement sécurisé) ou un groupe de mutes auquel vous souhaitez affecter des canaux.

2 Touche NAME EDIT (Édition de nom)

Appuyez sur cette touche pour accéder à une fenêtre Clavier dans laquelle vous pouvez saisir le nom du groupe de mutes.

3 Champ d'affectation du groupe de mutes

Cette zone affiche les canaux affectés au groupe de mutes actuellement sélectionné.

Lorsque cette fenêtre est affichée, appuyez sur la touche [SEL] du canal que vous souhaitez affecter au groupe de mutes. Le canal est alors affecté au groupe de mutes et le fader de ce canal s'affiche en rouge à l'écran. Pour retirer ce canal du groupe, appuyez à nouveau sur la même touche [SEL].

Si vous sélectionnez la touche MUTE SAFE (Assourdissement sécurisé), ce champ affichera les canaux affectés par la fonction Mute Safe (autrement dit, exclus du groupe de mutes). La procédure permettant d'activer ou d'annuler la fonction Mute Safe sur les canaux concernés est identique à celle qui est utilisée pour affecter ou supprimer des canaux vers ou depuis un groupe de mutes.

4 Touche MUTE GROUP MASTER (Groupe de mutes maître)

Active ou désactive l'assourdissement pour le groupe de mutes correspondant. La touche [ON] de chaque canal assourdi dans un groupe de mutes clignote.

5 Bouton DIMMER LEVEL (Niveau du variateur)

Règle le niveau de variateur du groupe de mutes correspondant lorsque la fonction Dimmer est activée.

NOTE

Lorsque le variateur est réglé sur un niveau autre que $-\infty$ dB et que la touche MUTE GROUP MASTER correspondante est activée, cette touche s'allume en orange.

6 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

7 Touche SET BY SEL

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante. Pour sélectionner d'autres canaux, activez la touche SET BY SEL, puis appuyez sur les touches [SEL] des canaux souhaités.

8 Touche LIBRARY

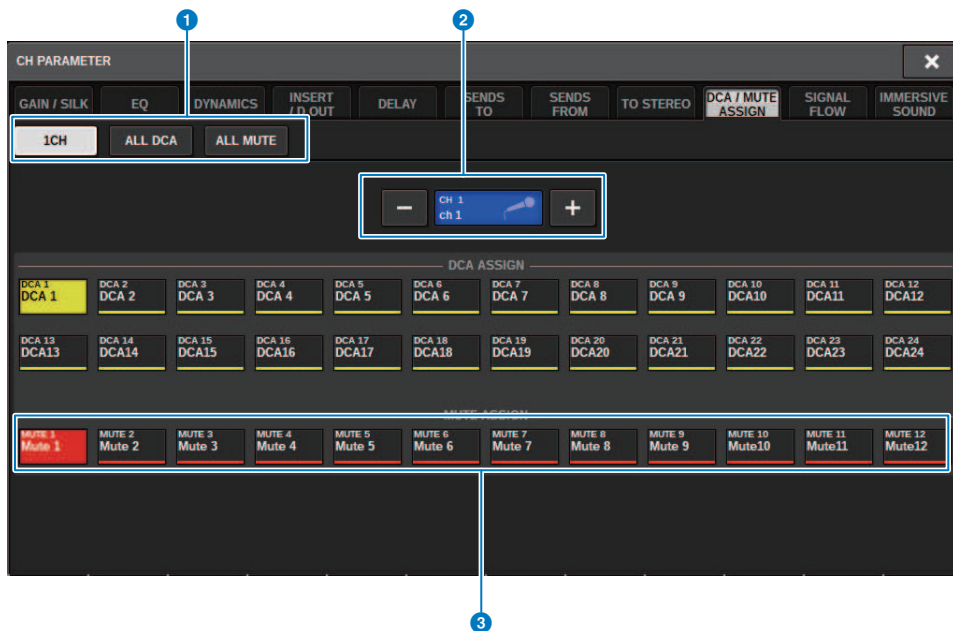
Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre de la bibliothèque MUTE NAME/ASSIGN.

9 Touche CLOSE

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Fenêtre DCA/MUTE ASSIGN (1CH)

Cette fenêtre vous permet d'afficher et de modifier les groupes de mutes auxquels les différents canaux ont été assignés.



1 Onglets

Utilisez ces onglets pour sélectionner les fenêtres 1CH, ALL DCA ou ALL MUTE.

2 Touches +/- de sélection de canal

Indiquent le canal actuellement sélectionné. Appuyez sur la touche + pour sélectionner le canal suivant. Appuyez sur la touche - pour sélectionner le canal précédent.

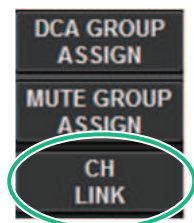
3 Touches MUTE ASSIGN

Appuyez sur une touche pour affecter le canal sélectionné au groupe de mutes correspondant.

Channel Link (Liaison de canal)

Channel link est une fonction qui relie les opérations des différents canaux d'entrée et de sortie (telles que les mouvements de curseurs ou les paramètres d'EQ). Deux canaux, ou plus, liés entre eux forment un groupe de liaisons. Vous pouvez créer jusqu'à 52 groupes de liaisons pour les canaux d'entrée et jusqu'à 52 autres pour les canaux de sortie. Vous pouvez sélectionner chacun des types de paramètres à lier pour chaque groupe de liaisons. Cependant, des canaux d'entrée et de sortie ne peuvent pas coexister au sein d'un même groupe de liaison. Bien que l'appairage soit limité à l'utilisation de deux canaux adjacents, la fonction de liaison de canal permet de lier plusieurs canaux. Si vous souhaitez lier des canaux provisoirement, vous pouvez utiliser une liaison temporaire.

- 1 Appuyez sur la touche CH JOB dans la barre de menus, puis sélectionnez CH LINK (Liaison de canaux).**



Lorsque vous sélectionnez CH LINK (Liaison de canaux), la fenêtre contextuelle CH LINK MODE (Mode de liaison de canaux) s'affiche.

- 2 Appuyez sur une touche INPUT/OUTPUT pour sélectionner les canaux que vous souhaitez lier.**
- 3 Liez les canaux en maintenant enfoncée la touche [SEL] du canal d'entrée source de la liaison et appuyez sur la touche [SEL] de la destination de la liaison.**
- 4 À l'aide des touches du champ LINK PARAMETER de l'écran CH LINK MODE (Mode Liaison de canaux), sélectionnez les paramètres que vous souhaitez lier.**
- 5 Si une touche MIX ON, MIX SEND, MATRIX ON ou MATRIX SEND a été activée à l'étape 4, utilisez les touches du champ SEND PARAMETER pour spécifier les bus utilisables.**
- 6 Pour fermer la fenêtre contextuelle CH LINK MODE, appuyez sur la touche CLOSE.**

Opérations de liaison de canaux

Opérations de liaison de canaux

- **Liaison d'au moins trois canaux**

Maintenez enfoncée la touche [SEL] de la source de la liaison et appuyez successivement sur la touche [SEL] des canaux d'entrée que vous souhaitez ajouter au groupe de liaison.

- **Ajout de nouveaux canaux à un groupe de liaison existant**

Maintenez enfoncée une touche [SEL] du groupe et appuyez sur les touches [SEL] que vous souhaitez ajouter au groupe de liaison.

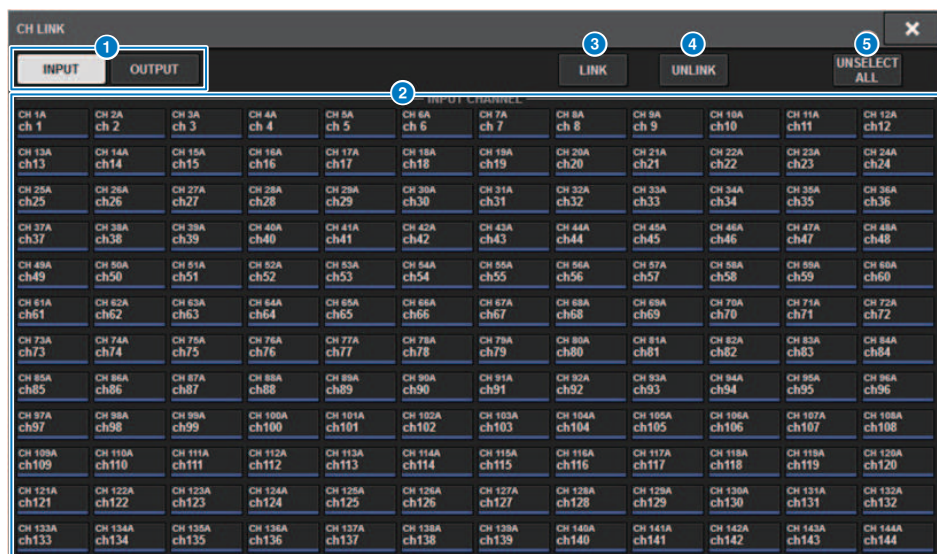
- **Annulation d'une liaison**

Maintenez enfoncée n'importe quelle touche [SEL] enregistrée dans le même groupe de liaison, puis appuyez sur la touche [SEL] du canal que vous voulez supprimer du groupe.

- **Édition de la balance de niveau entre les canaux assignés à un groupe de liaison**

Maintenez enfoncée la touche [SEL] de n'importe quel canal de liaison, puis actionnez le paramètre à éditer.

Fenêtre contextuelle CH LINK



1 Touches INPUT/OUTPUT

Ces touches permettent de basculer entre les pages des canaux d'entrée et de sortie.

2 Touches de sélection de canal

Utilisez ces boutons pour sélectionner les canaux que vous souhaitez lier. Les canaux liés affichent un caractère alphabétique qui signale le groupe de liaison.

NOTE

- Lorsque vous sélectionnez un canal de liaison, tous les canaux du même groupe sont sélectionnés.
- Si vous voulez ajouter un canal à un groupe, sélectionnez le groupe et le canal que vous souhaitez ajouter, puis appuyez sur la touche LINK.
- En sélectionnant deux groupes et en appuyant sur la touche LINK, vous pouvez combiner deux groupes en un seul. Dans ce cas, le groupe suivant est combiné à l'intérieur du groupe précédent. (Si vous combinez le groupe A et le groupe B, le résultat sera le groupe A.)
- Pour retirer un canal, sélectionnez le groupe puis appuyez sur le canal que vous souhaitez supprimer, ce qui le désélectionne.

3 Touche LINK

Lie les canaux sélectionnés à l'étape 2.

4 Touche UNLINK (Déliasion)

Délie les canaux sélectionnés à l'étape 2.

5 UNSELECT ALL (Désélectionner tout)

Efface toutes les sélections de canaux.

Temporary Link

La fonction Temporary Link (Liaison temporaire) vous permet de lier plusieurs canaux temporairement afin que vous puissiez modifier les réglages des paramètres de manière simultanée sur les canaux liés uniquement. Cette fonction est particulièrement utile car elle permet de régler les paramètres en temps réel et plus rapidement que par une opération de copie ou de rappel lorsque vous cherchez à appliquer les opérations de fader ou les réglages d'égalisation à plusieurs canaux de manière rapide. Cette liaison n'est pas permanente et s'applique à un seul groupe de canaux uniquement. Cependant, le nombre de canaux au sein de ce groupe est illimité. Notez que vous ne pouvez pas lier à la fois des canaux d'entrée et de sortie au titre de cette liaison temporaire.

La liaison concerne les paramètres indiqués ci-dessous :
Les réglages de gain et de niveau sont modifiés de manière relative.

Canaux d'entrée :

- Réglages de gain numérique et analogique
- Réglages d'activation/désactivation de l'insertion et du point d'insertion
- Réglages d'activation/désactivation, de niveau et de point applicables à la sortie directe et réglages FOLLOW la concernant
- Réglages HPF
- Réglages LPF
- Réglages PEQ
- Réglages de dynamique
- Réglages de retard
- Réglages d'activation/désactivation et de niveau applicables aux signaux envoyés vers les bus MIX et réglages PRE/POST et FOLLOW les concernant
- Réglages d'activation/désactivation et de niveau applicables aux signaux envoyés vers les bus MATRIX et réglages PRE/POST et FOLLOW les concernant
- Réglages TO STEREO
- Réglages DCA/MUTE ASSIGN
- Opérations liées aux faders
- Opérations liées à la touche [ON]

Canaux de sortie :

- Réglages d'activation/désactivation de l'insertion et réglages du point d'insertion
- Réglages d'activation/désactivation, de niveau et de point applicables à la sortie directe et réglages FOLLOW la concernant
- Réglages HPF
- Réglages LPF
- Réglages PEQ
- Réglages de dynamique
- Réglages de retard
- Réglages d'activation/désactivation et de niveau applicables aux signaux envoyés vers les bus MATRIX et réglages PRE/POST et FOLLOW les concernant
- Réglage TO STEREO
- Réglages DCA/MUTE ASSIGN
- Opérations liées aux faders

Tâche de canal > Temporary Link

- Opérations liées à la touche [ON]

Configuration d'une liaison temporaire de canaux

Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [SEL]. Sinon, appuyez sur la touche [SHIFT] et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur le champ du nom de canal situé en bas de l'écran OVERVIEW. Les touches [SEL] des canaux spécifiés clignotent. La zone de l'indicateur de niveau et les zones de nom de canal dans l'écran OVERVIEW sont signalées par un cadre jaune et une icône de liaison.



En appuyant sur la touche [SEL], vous annulez la liaison temporaire. En outre, si vous mettez l'unité hors tension ou chargez un fichier, la liaison temporaire sera annulée. En général, le rappel de scène n'annule pas la liaison temporaire. Cependant, si le réglage d'appariement de canaux est modifié en raison d'un rappel de scène, la liaison temporaire sera annulée.

Copie des paramètres de canaux

Vous pouvez copier les réglages des paramètres de mixage des canaux sur d'autres canaux. Lorsque vous exécutez l'opération de copie, les réglages des paramètres remplacent les paramètres de la destination de la copie.

Vous pouvez copier les réglages des paramètres entre les combinaisons suivantes de canaux.

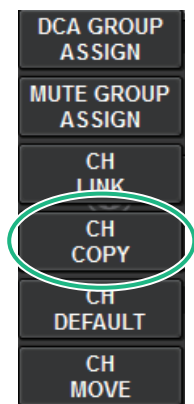
- Entre les canaux d'entrée
- Entre les canaux MIX
- Entre les canaux MATRIX
- Entre les STEREO A et B

NOTE

Par contre, il est impossible de copier les réglages liés aux préamplis micro analogiques, à l'assignation, aux noms de canaux et à l'alimentation fantôme.

1 Appuyez sur la touche CH JOB dans la barre de menus, puis sélectionnez CH COPY (Copie de canal).

Lorsque vous sélectionnez CH COPY (Copie de canal), la fenêtre contextuelle CH COPY s'affiche.



Lorsque vous sélectionnez CH COPY (Copie de canal), la fenêtre contextuelle CH COPY s'affiche.

2 Sélectionne le canal source de la copie.

Une fois que vous sélectionnez le canal source de la copie, le système active automatiquement un mode qui vous permet de sélectionner la destination de la copie. Les graphiques de fader du canal source de la copie sont mis en surbrillance en vert.

3 Sélectionnez les canaux de destination de la copie (les sélections multiples sont autorisées).

Les graphiques de fader des canaux de destination de la copie sont mis en surbrillance en rose.

4 Appuyez sur la touche PASTE (Coller) pour exécuter l'opération de copie.

L'opération de copie sera exécutée et les réglages des paramètres remplaceront ceux de la destination de la copie.

5 Pour fermer la fenêtre contextuelle CH COPY, appuyez sur la touche CLOSE.

Fenêtre contextuelle CH COPY (Copie de canal)

Vous avez la possibilité d'enregistrer et d'utiliser les huit motifs d'entrée et de sortie respectivement.

Fenêtre contextuelle CH COPY (Copie de canal) (Canal d'entrée)

The screenshot shows the 'CH COPY' window for channel input. At the top, there are three steps: '1. SELECT CHANNEL(S) TO COPY FROM:' with a 'FROM' button, '2. SELECT A POSITION TO PASTE TO:' with a 'TO' button, and '3. EXECUTE' with a 'PASTE' button. Below this, there are two channel grids: 'CH1-72' and 'CH73-144'. The 'COPY PARAMETER PRESETS' panel is highlighted with a blue box and contains 'ALL' and 'PLUGINS' buttons. A 'SET BY SEL' button is located at the bottom right. The channel grid below shows buttons for channels CH 1A to CH 72A.

Fenêtre contextuelle CH COPY (Canal de sortie)

The screenshot shows the 'CH COPY' window for channel output. At the top, there are three steps: '1. SELECT CHANNEL(S) TO COPY FROM:' with a 'FROM' button, '2. SELECT A POSITION TO PASTE TO:' with a 'TO' button, and '3. EXECUTE' with a 'PASTE' button. Below this, there are two channel grids: 'MIX' and 'MATRIX'. The 'COPY PARAMETER PRESETS' panel is highlighted with a blue box and contains 'ALL', 'SENDS', and 'PLUGIN' buttons. A 'SET BY SEL' button is located at the bottom right. The channel grid below shows buttons for channels MX 1 to MX 72.

1 **Touche de présélection**

Permet de sélectionner la présélection pour laquelle vous avez enregistré le paramètre à copier. Appuyez une nouvelle fois sur la touche de présélection sélectionnée pour ouvrir la fenêtre contextuelle INPUT (OUTPUT) « Fenêtre contextuelle CH COPY PRESET (Présélection de copie de canal d'entrée) » (p.594), (Présélection de copie de canal d'entrée (de sortie)), dans laquelle vous pouvez sélectionner les paramètres à enregistrer dans la présélection. Réglages de la touche Preset 2 en bas à droite sont également utilisés comme réglages de paramètres, lesquels sont copiés lorsque vous appuyez sur la touche « PASTE » de la Section Selected Channel (Canal sélectionné) du panneau.

Fenêtre contextuelle CH COPY PRESET (Présélection de copie de canal d'entrée)

Fenêtre contextuelle INPUT CH COPY PRESET (Présélection de copie de canal d'entrée)

INPUT CH COPY PRESET[#1] ✕

1 ALL

2

NAME	ANALOG GAIN	SILK	PHASE	DIGITAL GAIN	HPF/LPF
EQ	DYNA 1	DYNA 2	INSERT 1	INSERT 2	
MIX SEND	MATRIX SEND	DIRECT OUT	DELAY	FADER	CH ON
MIX ON	MATRIX ON	SURR	TO STEREO	DCA ASSIGN	MUTE ASSIGN

3 WITH PLUGINS

MIX **SELECT ALL** MATRIX

MIX

MX 1	MX 2	MX 3	MX 4	MX 5	MX 6	MX 7	MX 8	MX 9	MX 10	MX 11	MX 12
MX 13	MX 14	MX 15	MX 16	MX 17	MX 18	MX 19	MX 20	MX 21	MX 22	MX 23	MX 24
MX 25	MX 26	MX 27	MX 28	MX 29	MX 30	MX 31	MX 32	MX 33	MX 34	MX 35	MX 36
MX 37	MX 38	MX 39	MX 40	MX 41	MX 42	MX 43	MX 44	MX 45	MX 46	MX 47	MX 48
MX 49	MX 50	MX 51	MX 52	MX 53	MX 54	MX 55	MX 56	MX 57	MX 58	MX 59	MX 60
MX 61	MX 62	MX 63	MX 64	MX 65	MX 66	MX 67	MX 68	MX 69	MX 70	MX 71	MX 72

Fenêtre contextuelle OUTPUT CH COPY PRESET (Présélection de copie de canal de sortie)

OUTPUT CH COPY PRESET[#1] ⏮ ⏭ ✕

1 ALL

2

NAME			HPF/LPF
EQ	DYNA 1	INSERT 1	INSERT 2
MATRIX SEND		DELAY	FADER
MATRIX ON		TO STEREO	DCA ASSIGN
			MUTE ASSIGN

3 WITH PLUGINS 4 WITH SENDS

MATRIX **SELECT ALL** ⏮ ⏭

MATRIX

MT 1	MT 1	MT 3	MT 4	MT 5	MT 6	MT 7	MT 8	MT 9	MT 10	MT 11	MT 12
MT 13	MT 14	MT 15	MT 16	MT 17	MT 18	MT 19	MT 20	MT 21	MT 22	MT 23	MT 24
MT 25	MT 26	MT 27	MT 28	MT 29	MT 30	MT 31	MT 32	MT 33	MT 34	MT 35	MT 36

Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

1 Touche NAME EDIT (Édition de nom)

Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre contextuelle NAME EDIT qui vous permet de modifier le nom de la présélection.

2 Touches de paramètres

Activez cette option pour enregistrer les réglages dans la présélection.

3 Touche WITH PLUGINS (Avec plug-ins)

Activez cette option pour inclure les plug-ins insérés dans le canal, les assignations et les réglages dans le contenu à copier.

4 Touche WITH SENDS (Avec envois)

Activez cette option pour inclure dans le contenu à copier tous les réglages d'envoi SEND (activation/désactivation, niveau, Pan, etc.) liés au bus (canal de sortie).

Déplacement des paramètres de canaux

Vous pouvez déplacer les réglages d'un canal d'entrée spécifique vers un autre canal d'entrée. Lorsque vous exécutez un déplacement, la numérotation des canaux entre la source et la destination du mouvement est décalée vers l'avant ou l'arrière.

NOTE

Les réglages d'assignation des insertions de canaux (INSERT OUT (1C)) de la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFIG [DSP] ne se déplacent pas.

- 1 Appuyez sur la touche CH JOB dans la barre de menus, puis sélectionnez CH MOVE (Déplacement de canal).**



Lorsque vous sélectionnez CH MOVE (Déplacement de canal), la « Fenêtre contextuelle CH MOVE » (p.598) s'affiche.

- 2 Sélectionnez les canaux de destination du déplacement (les sélections multiples sont autorisées).**

Les graphiques de fader du canal source du déplacement sont mis en surbrillance en vert.

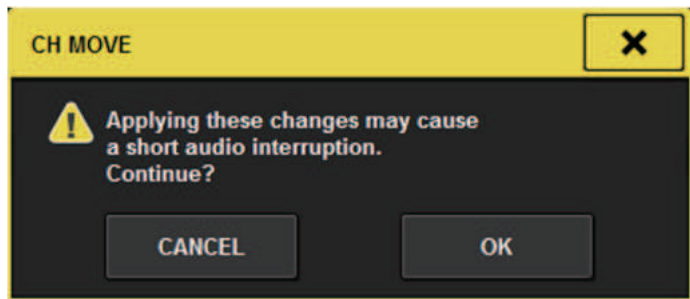
- 3 Appuyez sur le bouton TO, puis sélectionnez le canal de destination du déplacement.**

Les graphiques de fader des canaux de destination du déplacement sont mis en surbrillance en rose.

- 4 Pour exécuter l'opération de déplacement, appuyez sur la touche MOVE.**

Une boîte de dialogue s'ouvre vous invitant à confirmer l'opération.

5 Appuyez sur la touche OK.



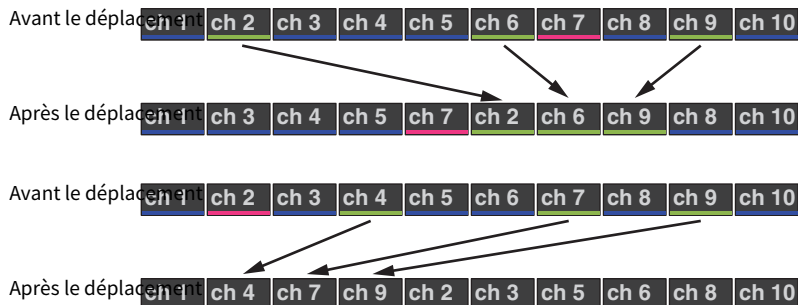
- Lorsque vous exécutez l'opération CH MOVE, le son peut parfois être interrompu.

6 Pour fermer la fenêtre contextuelle CH MOVE, appuyez sur la touche CLOSE.

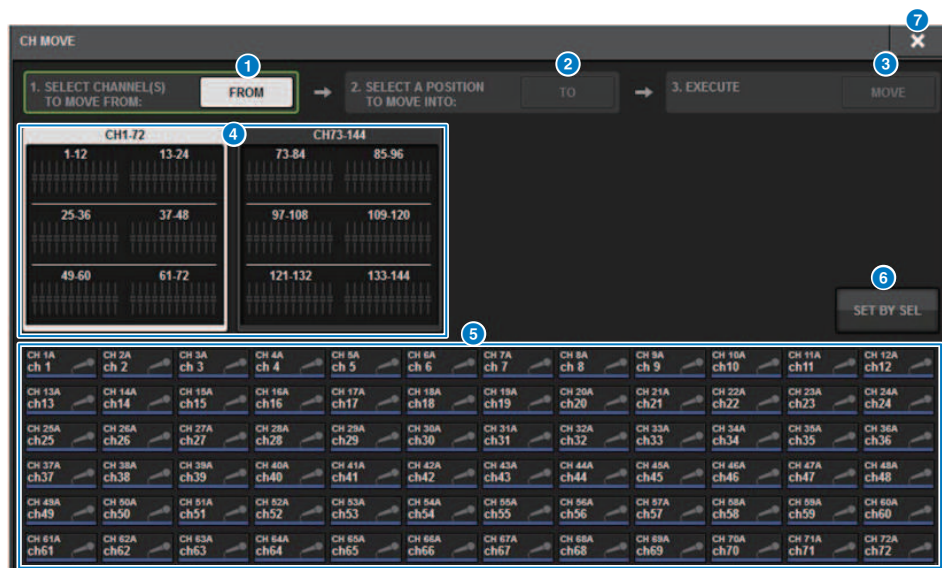
À propos de CH MOVE

Si les canaux déplacés comprennent des canaux situés avant les canaux de destination du déplacement, ils sont déplacés après les canaux de destination du déplacement.

Si les canaux déplacés comprennent des canaux situés après les canaux de destination du déplacement, ils sont déplacés avant les canaux de destination du déplacement.



Fenêtre contextuelle CH MOVE



1 Touche FROM (De)

Cette touche est automatiquement sélectionnée lorsque la fenêtre contextuelle CH MOVE s'ouvre. Appuyez sur cette touche si vous voulez sélectionner un autre canal source pour le déplacement.

2 Touche TO (Vers)

Bascule sur un mode dans lequel vous pouvez sélectionner la destination du déplacement.

3 Touche MOVE (Charger)

Après avoir défini les canaux source et destination du déplacement, appuyez sur cette touche pour exécuter l'opération de déplacement du canal.

4 Touches de sélection de l'affichage des canaux

Sélectionnez le type de canaux que vous souhaitez afficher à l'écran. Vous pouvez sélectionner CH1-72 ou CH73-144.

5 Section ASSIGN

Permet de sélectionner les canaux source et destination du déplacement.

6 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous pourrez sélectionner un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

7 Touche CLOSE (Fermer)

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Réinitialisation des paramètres de canaux

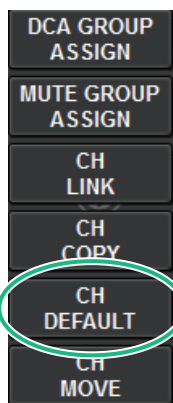
Vous pouvez restaurer les paramètres d'un canal sur leur valeur par défaut. Cette opération peut s'exécuter sur tous les canaux.

NOTE

Par contre, les réglages liés aux préamplis micro analogiques, à l'assignation et à la fonction Recall Safe ne peuvent pas être réinitialisés.

1 Appuyez sur la touche CH JOB dans la barre de menus, puis sélectionnez CH DEFAULT (Paramètres par défaut du canal).

Lorsque vous sélectionnez CH DEFAULT (Paramètres par défaut du canal), la fenêtre contextuelle CH DEFAULT s'affiche.



Lorsque vous sélectionnez CH DEFAULT (Paramètres par défaut du canal), la « Fenêtre contextuelle CH DEFAULT » (p.600) s'affiche.

2 Sélectionnez les canaux que vous voulez réinitialiser (les sélections multiples sont autorisées).

Le canal correspondant est mis en surbrillance.

3 Pour exécuter la réinitialisation, appuyez sur la touche DEFAULT.

Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous inviter à confirmer l'opération de réinitialisation.

4 Appuyez sur la touche OK dans la boîte de dialogue de confirmation.

Les paramètres du (des) canal (canaux) sélectionné(s) sera (seront) réinitialisé(s).

5 Pour fermer la fenêtre contextuelle CH DEFAULT, appuyez sur la touche CLOSE.

Fenêtre contextuelle CH DEFAULT



1 Touche DEFAULT (Valeur par défaut)

Après avoir sélectionné le canal, appuyez sur cette touche pour procéder à la réinitialisation.

2 Touches de sélection de l'affichage des canaux

Sélectionnez le type de canaux que vous souhaitez afficher à l'écran. Les options disponibles incluent CH1-72, CH73-144, MIX et ST/MATRIX.

3 Section ASSIGN

Permet de sélectionner les canaux dont vous voulez restaurer les paramètres sur leur valeur initiale.

4 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous pourrez sélectionner un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

5 Touche CLOSE

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

Paramètres à copier

Les paramètres à copier s'affichent ci-dessous.

Paramètre	Description
NAME (Nom)	Nom, couleur, icône de canal
ANALOG GAIN (Gain analogique)	Gain, activation/désactivation de l'alimentation fantôme, GANG, compensation de gain, décodage M/S
SILK	Réglages SILK
PHASE	Ø
DIGITAL GAIN (Gain numérique)	Gain, GANG
HPF/LPF (Filtre passe-haut/Filtre passe-bas)	Activation/désactivation, fréquence de coupure, type
EQ	Activation/désactivation, type, atténuateur, réglages de bande
DYNA 1 DYNA 2	Activation/désactivation, type, paramètres au type, signal de déclenchement (filtre, largeur de bande Q, fréquence de coupure)
INSERT 1 (Insertion 1) INSERT 2 (Insertion 2)	Activation/désactivation, point
MIX SEND (Envoi vers MIX)	Réglages Level (Niveau), PRE/POST, FOLLOW (Suivre)
MATRIX SEND (Envoi vers Matrix)	Réglages Level (Niveau), PRE/POST, FOLLOW (Suivre)
DIRECT OUT (Sortie directe)	Activation/désactivation, niveau, point, réglages FOLLOW
DELAY	Activation/désactivation, temps de retard, point, GANG
FADER	Niveau
CH ON (Activation de canal)	Activation/désactivation
MIX ON (Activation de l'envoi vers MIX)	Activation/désactivation
MATRIX ON (Activation de l'envoi de MATRIX)	Activation/désactivation
SURR	Réglages surround (activation/désactivation, positionnement, DIV, LFE)
TO STEREO (Vers stéréo)	Réglages TO STEREO (activation/désactivation, mode, point ¹ PAN (Balayage panoramique), BALANCE, CSR (Rapport centre-côté))
DCA ASSIGN (assignation de DCA)	Réglages d'affectation de DCA
MUTE ASSIGN (assignation de mute)	Réglages d'affectation de mute

*1: Canaux de sortie uniquement

Les réglages seront effectués comme suit lorsque le réglage d'appariage du canal source de la copie et du canal de destination de la copie varient, dans le cas où la touche WITH PLUGINS est activée et les plugins inclus.

La source de la copie est un canal mono et la destination de la copie est également un canal mono

Source de la copie	Destination de la copie
31BandGEQ	La source de la copie est copiée et assignée (On, Band/Gain, Limit)
Flex15GEQ	La source de la copie est copiée et assignée (On, Band/Gain, Limit)
8BandPEQ	La source de la copie est copiée et assignée (On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.)

Source de la copie	Destination de la copie
AutoMixer	Les canaux ouverts seront assignés (les paramètres ne seront pas copiés)
OutBoard	La destination de la copie est remplacée par OutBoard (pas d'assignation)
Effet	Copie et assignation quand la source de la copie est de type Dual (Duo) (y compris les paramètres et contournement). Lorsque la source de la copie est de type normal ¹ , copie et assignation du côté G (y compris les paramètres et contournement)
BLANK	Effacement de l'assignation du module d'insertion de la destination de la copie (laissez l'assignation de l'effet DSP utilisée par la destination de la copie)

*1: À l'exception des types Dual et Stereo

La source de la copie et la destination de la copie sont en stéréo (pair)

Source de la copie	Destination de la copie
31BandGEQ	La source de la copie est copiée et assignée (On, Band/Gain, Limit) ¹
Flex15GEQ	La source de la copie est copiée et assignée (On, Band/Gain, Limit) ¹
8BandPEQ	La source de la copie est copiée et assignée (On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.) ¹
AutoMixer	Deux canaux ouverts sont assignés (les paramètres ne sont pas copiés)
OutBoard	La destination de la copie est remplacée par OutBoard (pas d'assignation)
Effet	Copie et assignation quand la source de la copie est de type Stereo (Stéréo) (y compris les paramètres et contournement). Lorsque la source de la copie est de type normal ² , copie et assignation du côté G (y compris les paramètres et contournement)
BLANK	Effacement de l'assignation du module d'insertion de la destination de la copie (laissez l'assignation de l'effet DSP utilisée par la destination de la copie)

*1: Les réglages de liaison de GEQ pour la destination de la copie ne sont pas modifiés

*2: À l'exception des types Dual et Stereo

La source de la copie est un canal stéréo (pair) et la destination de la copie est un canal mono

Source de la copie	Destination de la copie
31BandGEQ	31-band GEQ de la source de la copie (côté L) est copiée et assignée (On, Band/Gain, Limit)
Flex15GEQ	La source de la copie du côté A est copiée et assignée (On, Band/Gain, Limit)
8BandPEQ	La source de la copie du côté A est copiée et assignée (On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.)
AutoMixer	Un canal ouvert est assigné (les paramètres ne seront pas copiés)
OutBoard	La destination de la copie est remplacée par OutBoard (pas d'assignation)

Source de la copie	Destination de la copie
Effet	Quand la source de la copie est de type Stereo, basculement sur un type Dual, puis copie et assignation (y compris les paramètres et le contournement). Lorsque la source de la copie est de type normal ¹ , copie et assignation du côté G (y compris les paramètres et contournement)
BLANK	Effacement de l'assignation du module d'insertion de la destination de la copie (laissez l'assignation de l'effet DSP utilisée par la destination de la copie)

*1: À l'exception des types Dual et Stereo

La source de la copie est un canal mono et la destination de la copie est un canal stéréo (pair)

*1: Les réglages de liaison de GEQ pour la destination de la copie ne sont pas modifiés

Source de la copie	Destination de la copie
31BandGEQ	La source de la copie est copiée et assignée aux côtés L et R (On, Band/Gain, Limit) ¹
Flex15GEQ	La source de la copie est copiée et assignée aux côtés L et R (On, Band/Gain, Limit) ¹
8BandPEQ	La source de la copie est copiée et assignée aux côtés L et R (On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.) ¹
AutoMixer	Deux canaux ouverts sont assignés (les paramètres ne sont pas copiés)
OutBoard	La destination de la copie est remplacée par OutBoard (pas d'assignation)
Effet	Quand la source de la copie est de type Dual (duo), basculement sur un type Stereo (Stéréo), puis copie et assignation (y compris les paramètres et le contournement). Lorsque la source de la copie est de type normal ² les effets 1 in/1-out et 1-in/2-out ne sont pas copiés. L'effet est laissé BLANK (Vide). Les autres seront copiés et assignés aux côtés L et R (y compris les paramètres et les contournements).
BLANK	Effacement du module d'insertion de la destination de la copie (laissez l'assignation de l'effet DSP utilisée par la destination de la copie)

*2: À l'exception des types Dual et Stereo

NOTE

Un message d'alerte s'affiche lors de la copie si une opération de montage ou d'assignation à l'aide du logiciel PM Editor ou d'autres moyens ne peut pas être exécutée, ou si les ressources sont insuffisantes.

GEQ/PEQ/Automixer

Égaliseur graphique, égaliseur paramétrique et Automixer

La série RIVAGE PM dispose de quatre égaliseurs : 31BandGEQ (GEQ à 31 bandes), Flex15GEQ (GEQ Flex à 15 bandes), 8BandPEQ (PEQ à 8 bandes) et Automixer. Chacun de ces égaliseurs s'utilise par insertion sur un point d'insertion.

Type d'égalisateur	Nombre utilisable
31BandGEQ	48
Flex15GEQ	96
8Band PEQ	96
Automixer	1

À propos de l'utilisation d'un égaliseur graphique (GEQ)

31BandGEQ

Il s'agit d'un GEQ à 31 bandes monaural. Les bandes ont une largeur d'un tiers (1/3) d'octave, le gain est réglable sur une plage comprise entre ± 15 dB pour chacune des 31 bandes séparément.

Flex15GEQ

Il s'agit d'un GEQ à 15 bandes monaural. Chaque bande a une largeur d'1/3 octave et la plage de gain réglable est de ± 15 dB. L'égaliseur Flex15GEQ vous permet de régler le gain de quinze bandes parmi les 31 que compte l'égaliseur 31bandGEQ. (Une fois que vous avez utilisé quinze bandes de réglage, vous ne pouvez plus régler le gain d'une autre bande tant que vous n'avez pas réinitialisé une bande précédemment ajustée sur le réglage neutre.) Le GEQ est doté d'un analyseur en temps réel de 1/12e d'octave (121 bandes) (appelé également analyseur de spectre). La plage de réglage de gain peut être sélectionnée à partir des valeurs suivantes : ± 15 dB, ± 12 dB, ± 6 dB (dans le sens de l'accentuation et de l'atténuation) ou -24 dB (pour l'atténuation uniquement). Si vous utilisez une source stéréo, vous pouvez lier les deux unités GEQ.

À propos de l'utilisation d'un égaliseur paramétrique (PEQ)

8BandPEQ

Il s'agit d'un PEQ à 8 bandes monaural. qui dispose également de quatre filtres coupe-bande. Le PEQ est doté d'un analyseur en temps réel de 1/12e d'octave(121 bandes) (appelé également analyseur de spectre).

NOTE

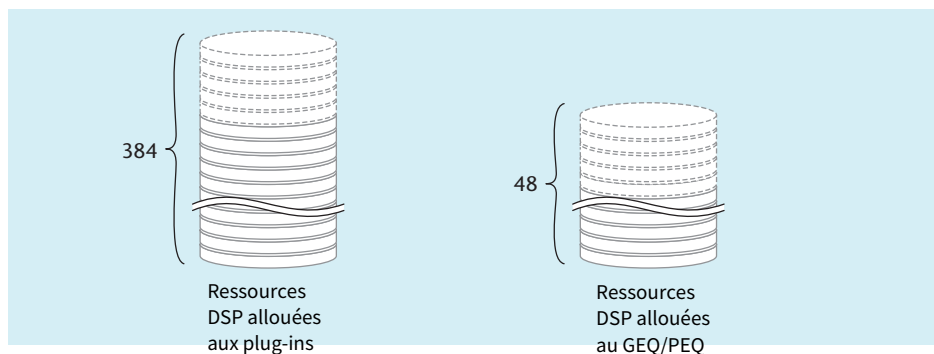
Les filtres coupe-bande A – D sont indépendants du PEQ et ne sont donc pas affectés par les touches BYPASS (Contournement) du PEQ. Vous pouvez également ignorer le PEQ et vous servir des seuls filtres coupe-bande.

À propos d'Automixer

Automixer

L'Automixer fournit un mixage de son haute clarté et vous permet d'ajuster automatiquement les niveaux d'entrée des microphones lorsque plusieurs personnes prennent la parole en même temps.

Gestion des ressources DSP allouées au GEQ



Les plug-ins et les égaliseurs GEQ/PEQ disposent chacun de ses propres ressources DSP. Des ressources DSP sont consommées à chaque fois qu'un plug-in est monté ou qu'un GEQ/PEQ est inséré. Les ressources DSP utilisables par les plug-ins sont réparties en 384 unités, et les ressources DSP exploitables par les égaliseurs GEQ/PEQ sont divisées en 48 unités. Pour plus de détails sur les ressources DSP consommées par chaque plug-in ou GEQ/PEQ, reportez-vous à la Liste des données.

Vous pouvez voir l'assignation des ressources du GEQ à la page GEQ RACK.

PLUG-IN [SEND] PLUG-IN [INSERT] PLUG-IN ALLOCATION GEQ RACK USB RECORDER

GEQ 13 25 32ch Automixer 25 26 25 26

GEQ 14 27 32ch Automixer 27 28 27 28

GEQ 15 29 32ch Automixer 29 30 29 30

GEQ 16 31 32ch Automixer 31 32 31 32

GEQ 17 100 30k

GEQ 18 100 30k

GEQ 19 100 30k

GEQ 20

GEQ 21

GEQ 22

GEQ 23

GEQ 24

1 GEQ 1 - 6 GEQ 7 - 12 GEQ 13 - 18 GEQ 19 - 24 GEQ 25 - 30 GEQ 31 - 36 GEQ 37 - 42 GEQ 43 - 48 3

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Champ d'assignation du GEQ

Indique l'état d'assignation du GEQ. Vous pouvez afficher 48 ressources DSP disponibles.

2 Barre de position du GEQ

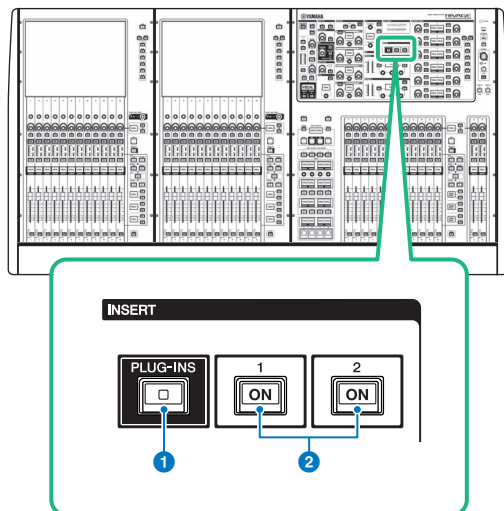
Indique la position de la page associée à l'écran actuel du champ d'assignation du GEQ.

3 Bouton de sélection de page

Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour sélectionner une page à afficher.

Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via la section Selected Channel

Cette section vous explique comment insérer un GEQ/PEQ dans le canal sélectionné en vue de son utilisation.



- 1 Touche [PLUG-INS] de la section INSERT (Insertion)**
Permet de rappeler l'écran de réglage des paramètres des plug-ins insérés.
- 2 Touches [ON] de la section INSERT 1/2**
Activent ou désactivent INSERT1 et INSERT2.

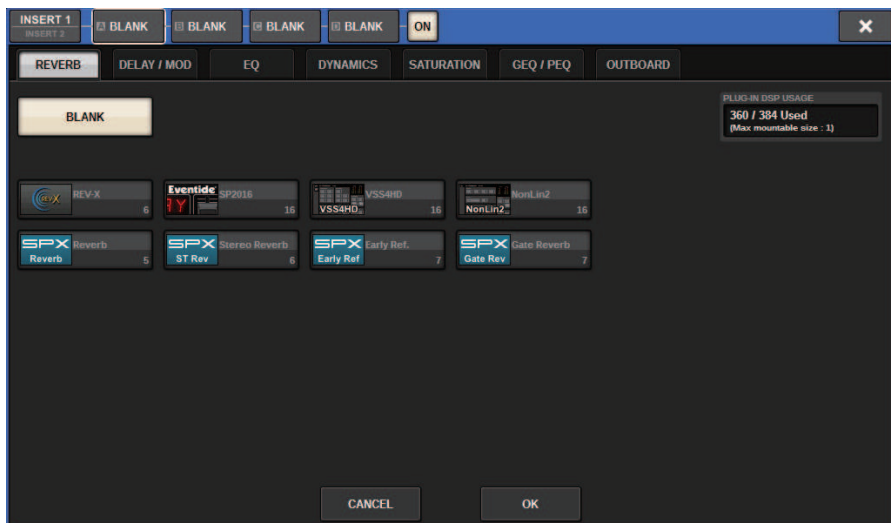
1 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.

2 Appuyez sur la touche [PLUG-INS] de la section INSERT.

L'« Écran INSERT » (p.612) s'affiche.

3 Utilisez les touches de commutation entre INSERT 1/2 et les touches [A]–[D] de la section INSERT pour sélectionner un canal et un bloc d'insertion auxquels vous souhaitez affecter un GEQ/PEQ.

4 Appuyez sur la touche contextuelle MOUNT pour accéder à la fenêtre contextuelle MOUNT.



5 Appuyez sur l'onglet GEQ/PEQ.

La fenêtre contextuelle MOUNT GEQ/PEQ s'affiche.

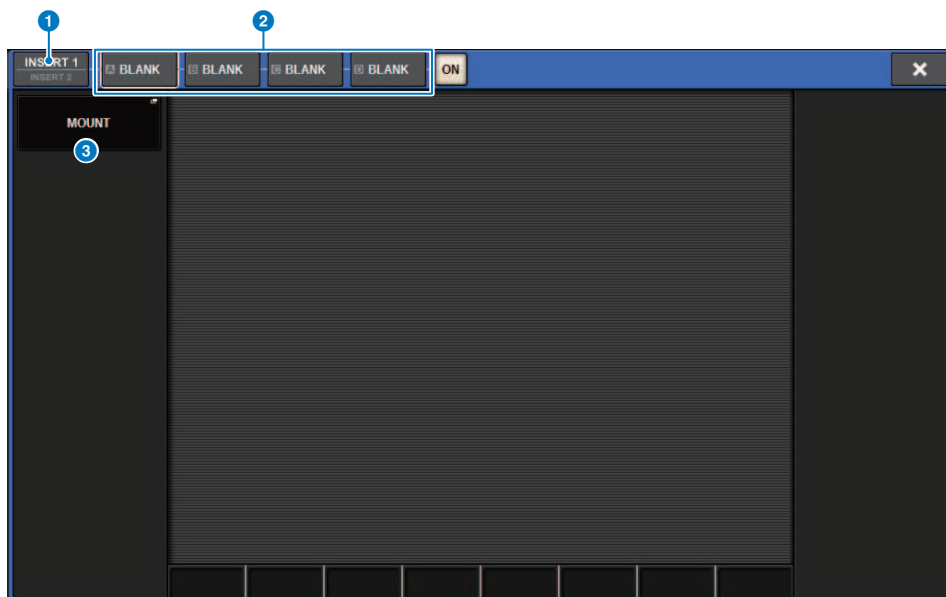
6 Utilisez les touches MODULE SELECT pour sélectionner l'élément à insérer, puis appuyez sur la touche OK.

La fenêtre contextuelle GEQ_ASSIGNMENT s'affiche.

7 Faites tourner le bouton d'assignation du GEQ/PEQ pour spécifier l'emplacement du GEQ/PEQ qui s'affiche dans un cadre rose.

8 Appuyez sur la touche OK pour assigner le GEQ/PEQ.

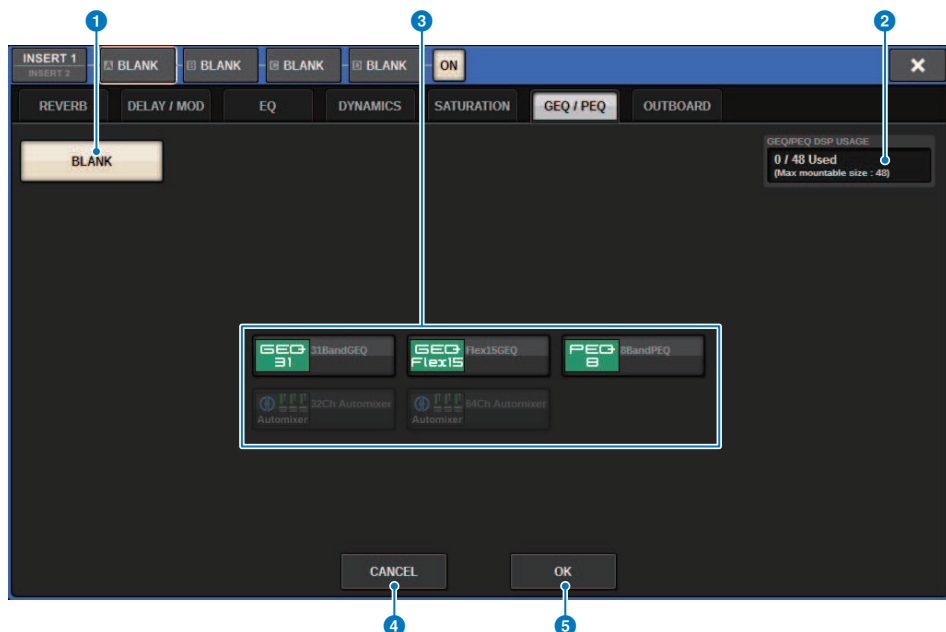
Écran INSERT



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de commutation entre INSERT1 et INSERT2**
Permet de basculer entre INSERT1 et INSERT2.
- 2 Touches [A]–[D] du bloc INSERT**
Indiquent quatre plug-in affectés respectivement à INSERT1 et INSERT2. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran d'édition du plug-in affecté.
- 3 Touche contextuelle MOUNT (Montage)**
Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran MOUNT.

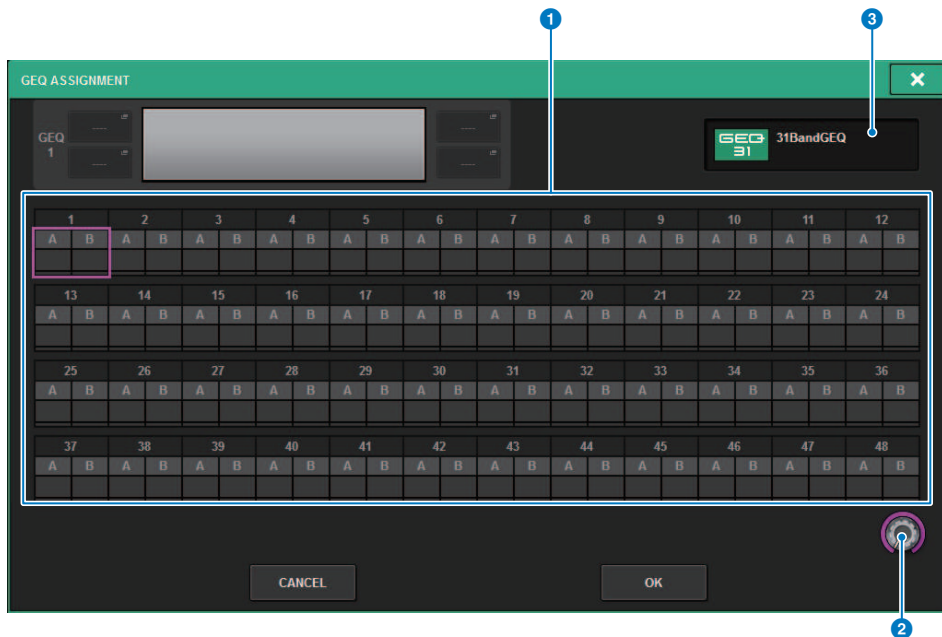
L'écran MOUNT GEQ/PEQ s'affiche.



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche BLANK**
Désactivez le GEQ/PEQ actuellement inséré.
- 2 Indicateur des logements utilisés**
Indique le nombre des logements utilisés.
- 3 MODULE SELECT (Sélection de module)**
Utilisez ces touches pour sélectionner le GEQ ou le PEQ devant être inséré. Chacune de ces touches est dotée d'une fonction précise :
 - Touche 31BandGEQ....Insère un égaliseur 31BandGEQ dans le canal spécifié.
 - Touche Flex15GEQ.....Insère un égaliseur Flex15GEQ dans le canal spécifié.
 - Touche 8Band PEQ.....Insère un égaliseur 8Band PEQ dans le canal spécifié.
- 4 Touche CANCEL**
Annule les modifications que vous avez effectuées dans la fenêtre contextuelle INSERT puis ferme cette dernière.
- 5 Touche OK**
Applique les modifications que vous avez effectuées dans la fenêtre contextuelle INSERT puis ferme cette dernière.

Fenêtre contextuelle GEQ ASSIGNMENT



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

1 Champ d'assignation du GEQ/PEQ

Indique l'état d'assignation du GEQ/PEQ. Vous pouvez voir ici les 48 ressources DSP disponibles en un coup d'œil. L'emplacement sur lequel vous pouvez assigner le GEQ/PEQ s'affiche dans un cadre rose. Un cadre grisé signifie qu'il est impossible d'assigner un GEQ/PEQ à cet emplacement.

2 Bouton d'assignation du GEQ/PEQ

Affecte le GEQ/PEQ. Vous pouvez également procéder à l'assignation en appuyant sur les écrans tactiles concernés.

3 Nom du GEQ/PEQ

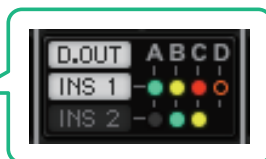
Indique le nom du GEQ/PEQ à assigner.

Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via l'écran OVERVIEW

1 Appuyez sur la touche [VIEW] pour accéder à l'écran OVERVIEW.



Écran OVERVIEW



Champ INSERT/
DIRECT OUT (Sortie
d'insertion/Sortie
directe)

2 Appuyez sur le champ INSERT/DIRECT OUT du canal dans lequel vous voulez insérer un GEQ/PEQ. La fenêtre contextuelle INSERT/D.OUT (1CH) apparaît.

1 Touches [A]–[D] du bloc INSERT

Indiquent quatre plug-in affectés respectivement à INSERT1 et INSERT2. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran d'édition du plug-in affecté.

3 Appuyez sur la touche du bloc INSERT à laquelle vous souhaitez affecter un GEQ/PEQ afin d'accéder à l'écran INSERT.

4 Suivez les étapes 4-8 sous Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via la section Selected Channel.

Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via l'écran SELECTED CHANNEL VIEW (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

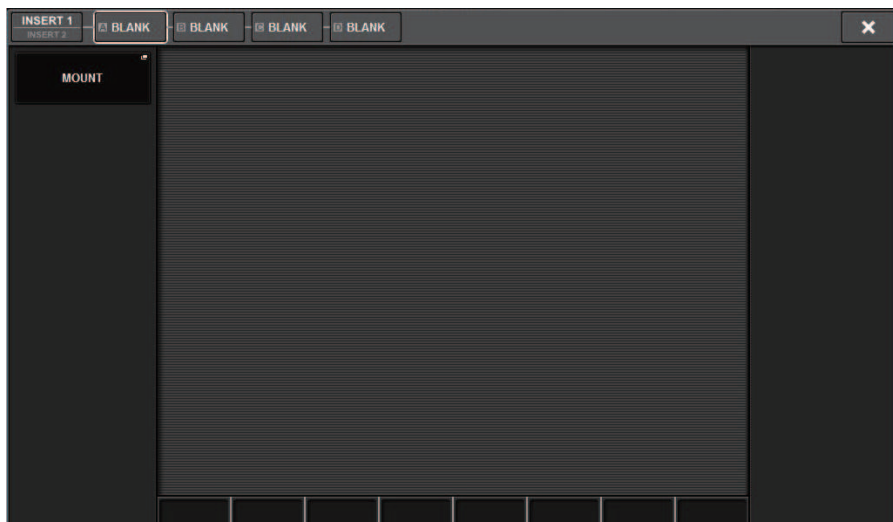
- 1 Sélectionnez le canal que vous souhaitez utiliser.
- 2 Appuyez sur la touche [VIEW] pour accéder à l'écran SELECTED CHANNEL VIEW.



Champ INSERT (Insertion)

Écran SELECTED CHANNEL VIEW

- 3 Appuyez sur le champ INSERT pour accéder à l'écran INSERT.



- 4 Suivez les étapes 4-8 sous Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via la section Selected Channel.

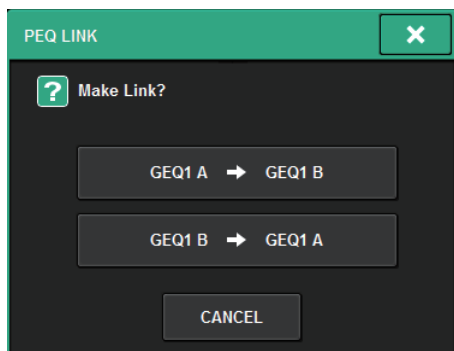
Utilisation de l'égaliseur 31BandGEQ

1 Suivez les étapes 1-8 sous Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via la section Selected Channel, insérez l'égaliseur 31BandGEQ dans un canal.

Le système affiche « Écran GEQ/PEQ EDIT (Édition GEQ/PEQ) » (p.619) que vous avez inséré.

2 Si vous optez pour une source stéréo, liez les deux unités GEQ.

Lorsque vous appuyez sur la touche GEQ LINK, la fenêtre contextuelle suivante apparaît. Pour activer la liaison, appuyez sur une touche quelconque autre que CANCEL. La fenêtre contextuelle contient les éléments suivants :



Touche GEQ*A→GEQ*B

Les valeurs des paramètres du canal L sont copiés sur le canal R, puis ces paramètres sont liés. L'astérisque (*) représente l'emplacement du GEQ.

Touche GEQ*B→GEQ*A

Les valeurs des paramètres du canal R sont copiés sur le canal L, puis ces paramètres sont liés. L'astérisque (*) représente l'emplacement du GEQ.

Touche CANCEL

Annule le lien et referme la fenêtre contextuelle.

3 Appuyez sur la touche GEQ ON/OFF (Activation/désactivation du GEQ) pour activer l'égaliseur 31BandGEQ.

4 Appuyez sur une des touches du champ FADER ASSIGN pour sélectionner le groupe de bandes que vous contrôlerez à l'aide des faders de la section Channel Strip.

Les touches du champ FADER ASSIGN correspondent aux groupes de bandes suivants :

20-250 : douze bandes comprises entre 20 Hz et 250 Hz

80-1k : douze bandes comprises entre 80 Hz et 1 kHz

250-3,15k : douze bandes comprises entre 250 Hz et 3,15 kHz

1,6k-20k : douze bandes comprises entre 1,6 kHz et 20 kHz

Lorsque vous appuyez sur l'une de ces touches, les faders des bandes sélectionnées à l'écran s'affichent en blanc et les numéros des faders correspondants dans la section Channel Strip apparaissent à l'écran. En outre, vous pouvez utiliser les faders de la section Channel Strip pour contrôler les bandes correspondantes.

NOTE

L'opération ci-dessus est possible même si la section Channel Strip est verrouillée. Lorsque vous désactivez la touche dans le champ FADER ASSIGN, les faders reviennent à l'état verrouillé.

5 Relevez le fader correspondant de la section Channel Strip.

La plage de fréquences correspondante est soit accentuée soit atténuée.

NOTE

Lorsqu'un fader de la section Channel Strip est réglé en position centrale (neutre), l'indicateur de la touche [ON] correspondante s'éteint. Ceci indique que la bande correspondante n'est pas en cours de modification. Si vous élevez ou abaissez le fader, même légèrement, la touche [ON] s'allumera, indiquant par là que la bande correspondante est en cours de modification. Si vous appuyez sur une touche [ON] allumée, celle-ci s'éteindra, et la bande correspondante reviendra immédiatement sur un état plat.

6 Répétez les étapes 4 et 5 pour régler les différentes bandes.

NOTE

Lorsque vous basculez l'écran tactile vers un autre écran ou une fenêtre GEQ, les affectations des faders dans la section Channel Strip sont désactivées de force. Cependant, si vous affichez le même GEQ à nouveau, le groupe de bandes que vous étiez en train de contrôler sera automatiquement affecté à ces faders.

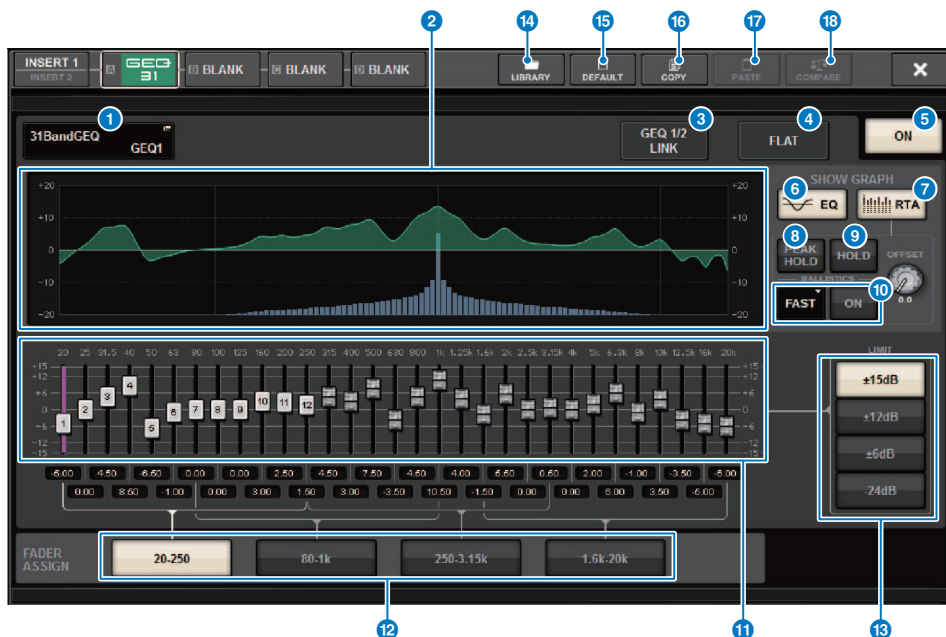
7 Une fois les réglages terminés, désactivez les touches du champ FADER ASSIGN.

Les faders et les touches [ON] de la section Channel Strip retrouvent alors leur fonction précédente.

NOTE

Lorsque vous fermez la fenêtre contextuelle GEQ, les touches situées dans le champ FADER ASSIGN se désactivent automatiquement.

Écran GEQ/PEQ EDIT (Édition GEQ/PEQ)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche contextuelle MOUNT GEQ/PEQ (Montage du GEQ/PEQ)**
 Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle MOUNT GEQ/PEQ.
- 2 Graphique de l'EQ**
 Affiche la réponse actuelle approximative de l'égaliseur 31BandGEQ.
- 3 Touche GEQ LINK (Liaison de GEQ)**
 Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre GEQ LINK, dans laquelle vous pouvez lier le GEQ applicable à des canaux appariés.

AVIS

- La touche GEQ LINK s'affiche uniquement pour des GEQ appariés.

- 4 Touche FLAT (Plat)**
 Appuyez sur cette touche pour réinitialiser les paramètres GAIN de toutes les bandes du GEQ sur 0 dB.
- 5 Touche ON de la section GEQ**
 Active ou désactive le GEQ actuellement sélectionné.
- 6 Touche EQ**
 Appuyez sur cette touche pour afficher le graphique de l'égaliseur.

7 **Touche RTA**

Si cette touche est activée, un graphique semi-opaque d'analyse de la fréquence du signal d'entrée (directement après l'EQ) sera superposé à la partie supérieure du graphique de réponse en fréquence de l'EQ.

8 **PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)**

Si cette touche est activée, le graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse fera état de l'indication du niveau de crête.

9 **Touche HOLD (Maintien)**

Lorsque cette touche est activée, le résultat de l'analyse de fréquence est indiqué et conservé sur le graphique de réponse en fréquence.

10 **Champ BALLISTICS (Balistique)**

- Touche BALLISTICS (Balistique)

Si cette touche est activée, vous pourrez appliquer au graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse une augmentation de la vitesse de chute.

- Touche de commutation FAST/SLOW (Rapide/Lent)

Change la vitesse de chute sur le rendu du graphique (FAST/SLOW).

11 **Fader**

Ces faders indiquent le degré d'accentuation et de coupure pour chacune des bandes de l'égaliseur 31BandGEQ. Vous pouvez contrôler les valeurs réelles affichées dans les cases numériques situées en-dessous. Vous pouvez contrôler les faders (qui ont été sélectionnés pour les opérations sur l'écran tactile) à l'aide de l'encodeur de l'écran ou du bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter).

12 **Champ FADER ASSIGN (assignation de fader)**

Dans ce champ, vous pouvez sélectionner le groupe de bandes qui sera contrôlé par les faders de la section Channel Strip.

13 **Touches de sélection LIMIT (Limite)**

Permettent de sélectionner la plage de réglage de gain parmi les options suivantes : ± 15 dB, ± 12 dB, ± 6 dB (dans le sens de l'accentuation et de l'atténuation) ou -24 dB (pour l'atténuation uniquement).

14 **Touche LIBRARY**

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre de la bibliothèque GEQ.

15 **Touche DEFAULT (Valeur par défaut)**

Appuyez sur cette touche pour rétablir le réglage du paramètre par défaut.

16 **Touche COPY**

Copie les réglages du GEQ sélectionnés dans la mémoire tampon.

17 **Touche PASTE**

Appuyez sur cette touche pour coller les réglages copiés dans la mémoire tampon sur le GEQ actuellement sélectionné. Si les données copiées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les coller.

18 **Touche COMPARE (Comparer)**

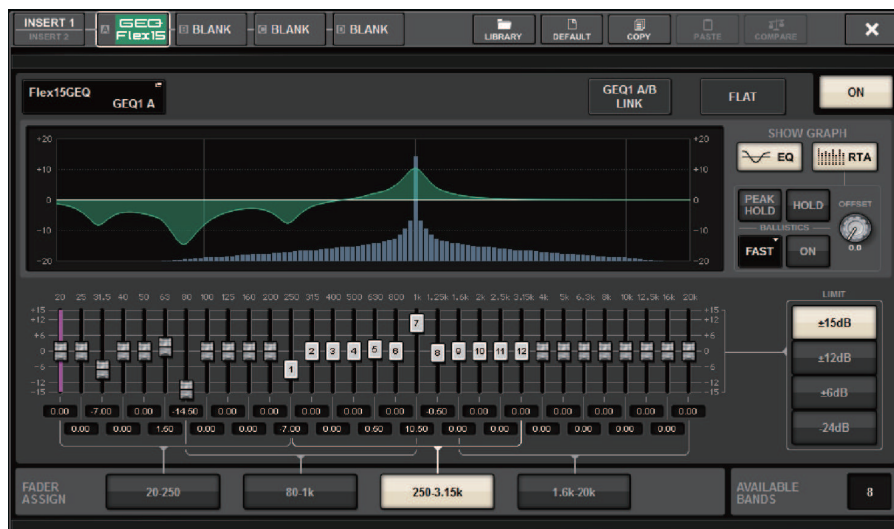
Appuyez sur cette touche pour basculer entre les réglages du GEQ actuellement sélectionné et les données de la mémoire tampon. Si les données copiées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les comparer.

Utilisation de l'égaliseur Flex15GEQ

Vous pouvez utiliser les faders 1–12 et les touches [ON] de la section Channel Strip pour contrôler l'égaliseur Flex15GEQ.

1 Suivez les étapes 1-8 sous Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via la section Selected Channel, insérez l'égaliseur Flex15GEQ dans un canal.

Le système affiche l'écran EDIT (Édition) du GEQ/PEQ que vous avez inséré.



Cette fenêtre est identique à celle de l'égaliseur 31BandGEQ, hormis le fait que le champ AVAILABLE BANDS (Bandes disponibles) est une indication en temps réel du nombre de bandes supplémentaires (15 au maximum) pouvant être contrôlées sur le GEQ actuellement sélectionné.

2 Appuyez sur la touche GEQ ON/OFF pour activer l'égaliseur Flex15GEQ.

3 Appuyez sur une des touches du champ FADER ASSIGN pour sélectionner le groupe de bandes que vous contrôlerez à l'aide des faders de la section Channel Strip.

Pour plus de détails sur les bandes correspondant à chaque touche du champ FADER ASSIGN, reportez-vous à l'étape 4 de la section « Utilisation de l'égaliseur 31BandGEQ » (p.617). Lorsque vous appuyez sur l'une de ces touches, les faders correspondant aux bandes sélectionnées sur l'écran tactile s'affichent en blanc et les numéros des faders correspondants dans la section Channel Strip s'affichent. En outre, vous pouvez utiliser les faders de la section Channel Strip pour contrôler les bandes correspondantes.

NOTE

L'opération ci-dessus est possible même si la section Channel Strip est verrouillée. Lorsque vous désactivez la touche dans le champ FADER ASSIGN, les faders reviennent à l'état verrouillé.

4 Relevez le fader correspondant de la section Channel Strip.

Pour chacune des deux unités (A et B) de l'égaliseur Flex15GEQ, il est possible de contrôler un total de quinze bandes. Le nombre de bandes supplémentaires pouvant être contrôlées en temps réel s'affiche à droite de la mention « AVAILABLE BANDS » dans le champ FADER ASSIGN. Si vous avez utilisé les quinze bandes disponibles, vous devrez faire revenir l'une de ces bandes en position neutre avant de pouvoir utiliser une autre bande.



NOTE

- La touche [ON] s'allumera si vous augmentez ou abaissez un fader, même de la manière la plus ténue possible. Ceci indique que la bande correspondante est en cours de modification.
- Pour remettre rapidement une bande accentuée ou coupée en position neutre, appuyez sur la touche [ON] correspondante de la touche Channel Strip pour l'éteindre.

5 Répétez les étapes 3 et 4 pour régler le total des quinze bandes.

NOTE

Lorsque vous basculez l'écran tactile vers un autre écran ou une fenêtre GEQ, les affectations des faders dans la section Channel Strip sont désactivées de force. Cependant, si vous affichez le même GEQ à nouveau, le groupe de bandes que vous étiez en train de contrôler sera automatiquement affecté à ces faders.

6 Une fois les réglages terminés, désactivez les touches du champ FADER ASSIGN.

Les faders et les touches [ON] de la section Channel Strip retrouvent alors leur fonction précédente.

NOTE

Lorsque vous fermez la fenêtre contextuelle GEQ, les touches situées dans le champ FADER ASSIGN se désactivent automatiquement.

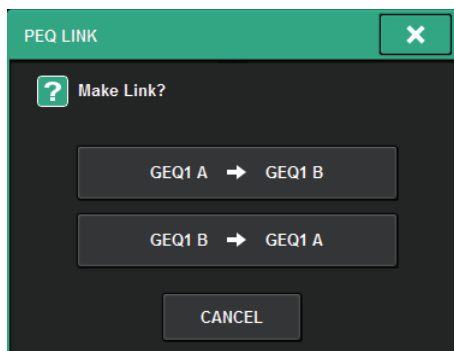
Utilisation de l'égaliseur 8BandPEQ

1 Suivez les étapes 1-8 sous Insertion d'un GEQ/PEQ dans un canal via la section Selected Channel, insérez l'égaliseur 8BandGEQ dans un canal.

Le système affiche l'écran EDIT du GEQ/PEQ que vous avez inséré.

2 Si vous optez pour une source stéréo, liez les deux unités GEQ.

Lorsque vous appuyez sur la touche GEQ LINK, la fenêtre contextuelle suivante apparaît. Pour activer la liaison, appuyez sur une touche quelconque autre que CANCEL. La fenêtre contextuelle contient les éléments suivants :



Touche GEQ*A→GEQ*B

Les valeurs des paramètres du canal L sont copiés sur le canal R, puis ces paramètres sont liés. L'astérisque (*) représente l'emplacement du GEQ.

Touche GEQ*B→GEQ*A

Les valeurs des paramètres du canal R sont copiés sur le canal L, puis ces paramètres sont liés. L'astérisque (*) représente l'emplacement du GEQ.

Touche CANCEL

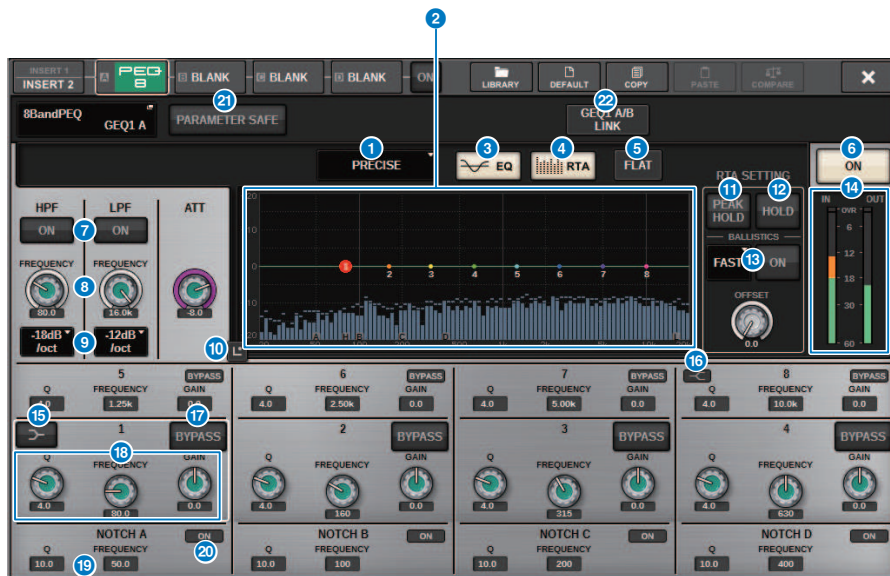
Annule le lien et referme la fenêtre contextuelle.

NOTE

La touche PEQ LINK s'affiche uniquement pour des PEQ appariés.

3 Appuyez sur la touche PEQ ON/OFF pour activer le PEQ.

Écran GEQ/PEQ EDIT (Édition 8bandPEQ)



Cet écran contient les éléments suivants :

- 1 Touche de sélection du type d'EQ**
Fait basculer le type d'égaliseur entre les valeurs PRECISE (Précis), AGGRESSIVE (Dynamique), SMOOTH (Lisse) ou LEGACY (Patrimonial).
- 2 Graphique PEQ**
Affiche les valeurs des paramètres du PEQ et des filtres.
- 3 Touche EQ**
Appuyez sur cette touche pour afficher le graphique de l'égaliseur.
- 4 Touche RTA**
Si cette touche est activée, un graphique semi-opaque d'analyse de la fréquence du signal d'entrée (directement après l'EQ) sera superposé sur la partie supérieure du graphique de réponse en fréquence de l'EQ.
- 5 Touche FLAT (Plat)**
Appuyez sur cette touche pour réinitialiser les paramètres GAIN de toutes les bandes du PEQ sur 0 dB. Toutes les touches ON du filtre coupe-bande sont désactivées. Les valeurs des paramètres autres que ceux indiqués ci-dessus conservent les mêmes valeurs, sans être réinitialisés.
- 6 Touche PEQ ON/OFF (Activation/désactivation du PEQ)**
Active ou désactive le PEQ actuellement sélectionné.
- 7 Touche HPF/LPF ON/OFF**
Active ou désactive le HPF/LPF.

8 Bouton HPF/LPF FREQUENCY

Indique la fréquence de coupure du HPF/LPF. Utilisez l'encodeur de l'écran pour régler la valeur.

9 Touche de sélection du type de HPF/LPF

Permet de régler l'atténuation du HPF/LPF par octave.

10 Touche Touch EQ

Appuyez sur la touche pour agrandir le graphique de l'EQ et touchez pour régler les paramètres de l'égaliseur.

11 PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)

Si cette touche est activée, le graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse fera état de l'indication du niveau de crête.

12 Touche HOLD

Lorsque cette touche est activée, le résultat de l'analyse de fréquence est indiqué et conservé sur le graphique de réponse en fréquence.

13 Champ BALLISTICS (Balistique)

- Touche BALLISTICS

Si cette touche est activée, vous pourrez appliquer au graphique de réponse en fréquence soumis à l'analyse une augmentation de la vitesse de chute.

- Touche de commutation FAST/SLOW

Change la vitesse de chute sur le rendu du graphique (FAST/SLOW).

14 Indicateurs de niveau EQ IN/OUT (Entrée/sortie de l'EQ)

Affichent le niveau de crête des signaux avant et après l'EQ. Dans le cas d'un canal stéréo, ces indicateurs montrent le niveau des canaux L et R.

15 Touche LOW SHELIVING ON/OFF

Activez cette touche pour changer le type de filtre à bande LOW en filtre de type shelving.

16 Touche HIGH SHELIVING ON/OFF

Activez cette touche pour changer le type de filtre à bande HIGH en filtre de type shelving.

17 Touche BYPASS

Permet de contourner les bandes séparément.

18 Champ de réglage des paramètres de l'égaliseur

Affichent les valeurs des paramètres Q, FREQUENCY, et GAIN pour BAND 1-8. Sélectionnez un champ pour afficher les boutons. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres.

19 Champ de réglage des paramètres du filtre coupe-bande

Affichent les valeurs des paramètres Q, et FREQUENCY pour le filtre coupe-bande. Sélectionnez un champ pour afficher les boutons. Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres.

20 Touche ON de la section Notch

Chacun des quatre filtres coupe-bande dispose d'une touche ON.

21 Touche PARAMETER SAFE

Active ou désactive la fonction Recall Safe (rappel sécurisé) pour les paramètres.

22 Touche PEQ LINK (Liaison de PEQ)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre PEQ, LINK dans laquelle vous pouvez lier le PEQ applicable à des canaux appariés.

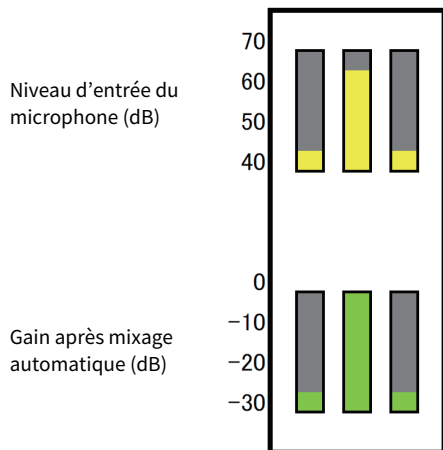
À propos d'Automixer

L'Automixer détecte le signal audio effectif de plusieurs microphones et optimise automatiquement la distribution de gain des différents microphones en live dans des situations de prise de parole et de dialogue imprévisibles. De cette manière, l'ingénieur du son peut assurer la cohérence du système en termes de gain sur plusieurs microphones sans devoir se focaliser sur le maniement simultané de plusieurs faders.

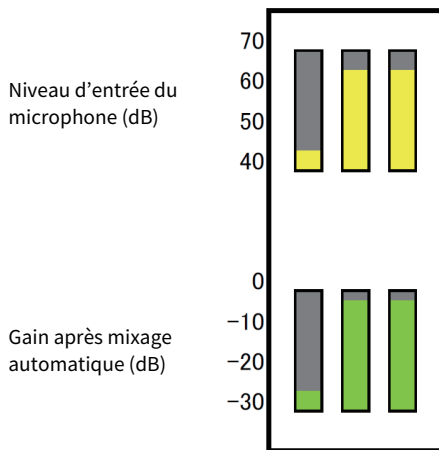
Principe d'utilisation de l'Automixer

L'Automixer repose sur le système Dugan Speech, qui règle automatiquement le gain de mixage automatique d'un total de 64 microphones vocaux en live.

Une personne parlant dans plusieurs microphones



Deux personnes parlant dans plusieurs microphones



Lorsqu'une personne prend la parole, le niveau de gain de son microphone faiblit instantanément, tandis que le gain des autres microphones est réduit en conséquence. Dès qu'une autre personne intervient, le même effet se reproduit.

Si deux personnes prennent la parole, le gain des deux microphones sera automatiquement distribué afin que le gain total reste constant. Le gain du troisième microphone est réduit en conséquence.

Dugan Speech n'agit pas comme un limiteur ou un régulateur de niveau automatique. Ce système permet en effet aux ingénieurs d'ajuster la balance de niveau de manière habituelle, même sur plusieurs haut-parleurs. En outre, en l'absence de prise de parole, il détecte les niveaux d'entrée des microphones et répartit automatiquement le gain. Ainsi, les faders peuvent être laissés en position relevée.

L'Automixer répartit le gain de mixage automatique des microphones en priorité sur les canaux caractérisés par des niveaux d'entrée supérieurs. Par conséquent, il convient de l'insérer au niveau de POST ON. L'Automixer offre les avantages suivants :

- Il prévient les fluctuations de niveau désagréables ainsi que la génération de bruit ambiant inégal saisi par les microphones à partir des canaux désactivés ou réglés sur le niveau de fader minimum.
- Il ajuste les réglages de gain et de fader en fonction du niveau de la voix de l'intervenant sur les différents microphones et régule même les niveaux du signal d'entrée, ce qui entraîne une distribution plus précise des gains de mixage automatique.
- Il réalise une distribution préférentielle du gain de mixage automatique pour l'intervenant que vous souhaitez mettre en avant en relevant le fader qui lui est associé ou en abaissant les faders correspondants aux autres intervenants.

Insertion de l'Automixer dans un canal

1 Appuyez sur la touche RACK&REC dans la barre de menus pour accéder à l'écran RACK&REC.

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

2 Appuyez sur l'onglet GEQ RACK (Rack GEQ) dans l'écran RACK&REC qui affiche les GEQ.

L'écran « Écran GEQ RACK » (p.630) apparaît.

3 Appuyez sur la touche contextuelle GEQ MOUNT.

NOTE

Vous ne pouvez monter l'Automixer que sur GEQ1.

La « Fenêtre contextuelle GEQ MOUNT (Montage en rack) » (p.631) apparaît.

4 Dans la fenêtre contextuelle GEQ MOUNT, utilisez les touches de sélection des éléments GEQ/PEQ/Automixer pour sélectionner l'élément à monter, puis appuyez sur la touche OK.

L'écran « Écran GEQ RACK » (p.632) apparaît.

5 Appuyez sur la touche contextuelle INPUT.

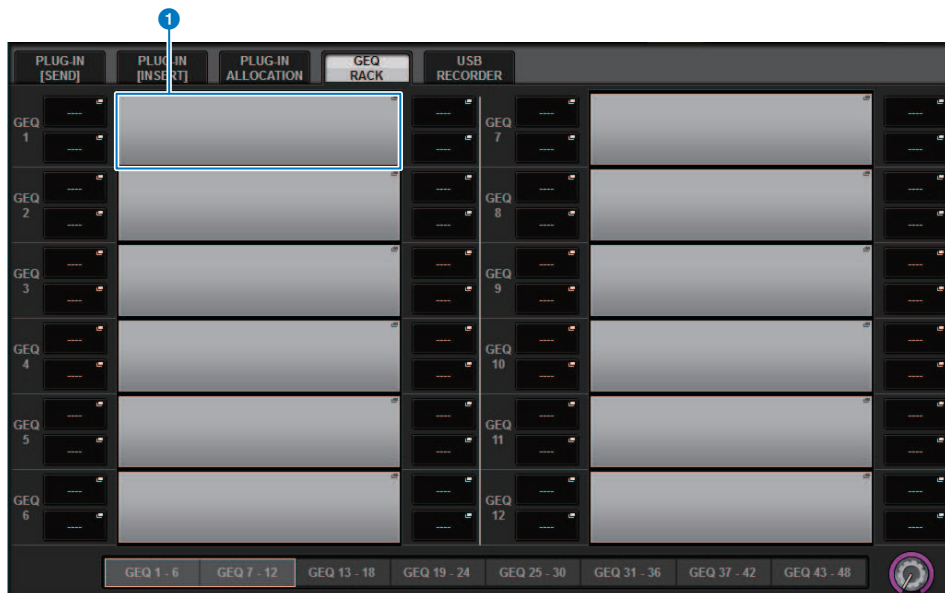
6 Dans la fenêtre contextuelle INPUT PATCH, sélectionnez la source d'entrée puis appuyez sur la touche x pour fermer la fenêtre.

7 Appuyez sur la touche contextuelle OUTPUT.

8 Dans la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH, sélectionnez la destination de sortie puis appuyez sur la touche x pour fermer la fenêtre.

9 Répétez les étapes 5-8 pour insérer l'Automixer dans les canaux souhaités.

Écran GEQ RACK

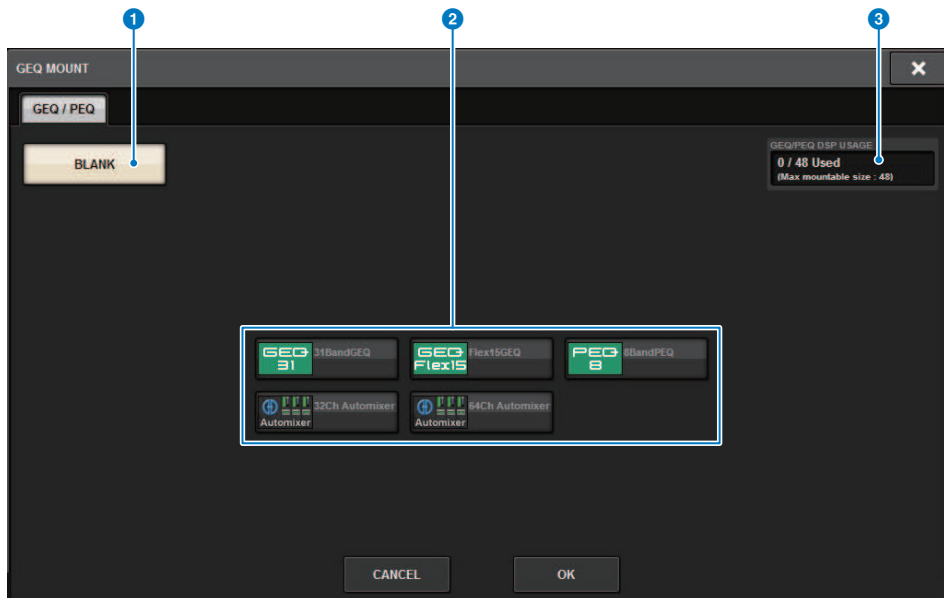


Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle GEQ MOUNT

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle GEQ MOUNT, dans laquelle vous pouvez sélectionner un plug-in à monter.

Fenêtre contextuelle GEQ MOUNT (Montage en rack)



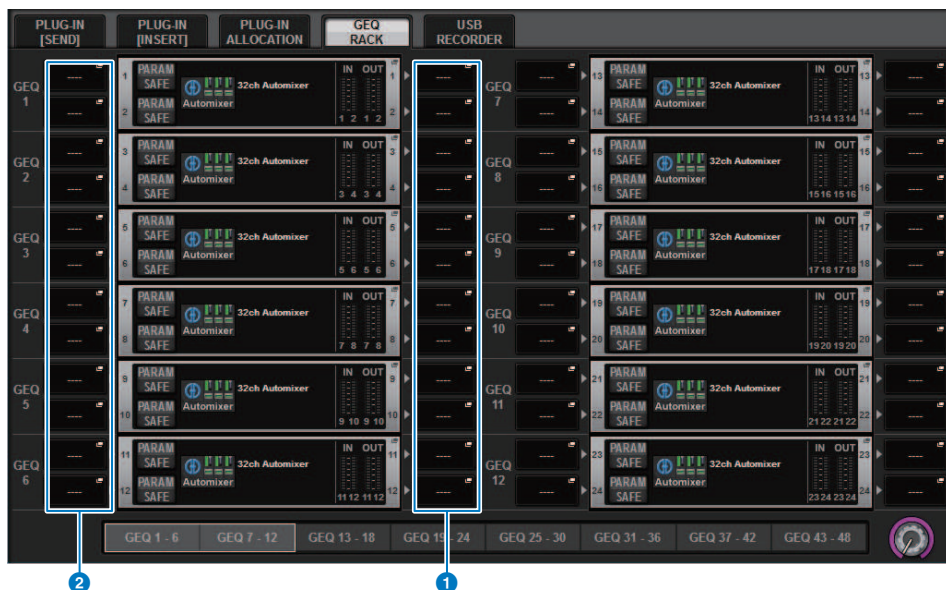
NOTE

La fenêtre contextuelle GEQ MOUNT apparaît sur une seule baie.

Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche BLANK**
Démonte les éléments GEQ/PEQ/Automixer du rack.
- 2 Touches de sélection GEQ/PEQ/Automixer**
Sélectionnez l'élément GEQ/PEQ/Automixer qui sera monté en rack.
- 3 Indication GEQ/PEQ DSP USAGE (Utilisation des ressources GEQ/PEQ DSP)**
Affiche l'état d'utilisation des ressources allouées au GEQ/PEQ.

Écran GEQ RACK



Cet écran comporte les éléments suivants :

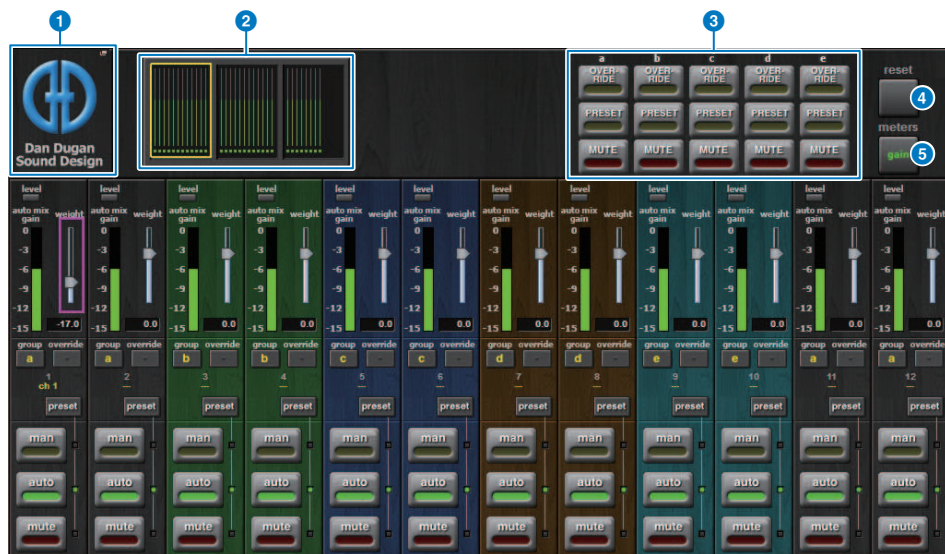
1 Touches contextuelles INPUT

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle INPUT PATCH dans laquelle vous pouvez sélectionner le signal à assigner au canal.

2 Touches contextuelles OUTPUT

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH dans laquelle vous pouvez sélectionner le signal à assigner au canal.

Contrôle des paramètres de l'Automixer



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

■ Champ Master (Maître)

1 Touche contextuelle MOUNT (Montage)

Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre contextuelle GEQ MOUNT.

2 Touches de sélection de l'affichage des canaux

Ces touches contiennent des indicateurs de niveau du gain de mixage automatique et des indicateurs de mode : man[ual] (jaune), auto (vert) ou mute (rouge) pour chaque canal. Appuyez sur l'une de ces touches pour sélectionner les canaux à afficher dans le champ de contrôle des canaux ci-dessous.

3 Touches OVERRIDE/PRESET/MUTE (Remplacement/Présélection/Assourdissement)

Ces touches sont utilisées pour configurer les différents groupes (a/b/c/d/e) sélectionnés dans le champ de contrôle des canaux. Seules les touches correspondant aux groupes sélectionnés s'affichent.

- **OVERRIDE** (Remplacement)

Appuyez sur cette touche pour appliquer une ouverture en fondu enchaîné des niveaux sonores des canaux (dont les touches de remplacement sont activées) sur 0 dB (gain de l'unité). Tous les canaux dont la touche de remplacement est désactivée sont alors assourdis.

- **PRESET** (Présélection)

Appuyez sur cette touche pour spécifier le groupe correspondant de canaux sur le mode (man, auto ou mute) indiqué en regard de l'indicateur de présélection allumé.

- **MUTE** (Sourdine)

Appuyez sur cette touche afin d'entraîner la fermeture immédiate de tous les canaux par fondu sonore (en 0,5 seconde).

4 Touche des indicateurs de niveau meters

Fait basculer l'affichage entre les différents indicateurs de niveau apparaissant dans le champ de contrôle des canaux. Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour basculer entre les indicateurs de gain (gain de mixage automatique), d'entrée (niveau d'entrée) et de sortie (niveau de sortie).

AVIS

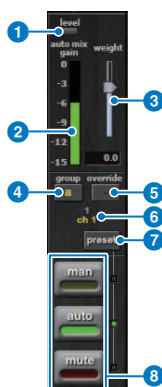
- le réglage « gain » est le choix le plus utile en mode de fonctionnement normal.

5 Touche reset (Réinitialisation)

Réinitialise les réglages de l'Automixer.

■ Champ de contrôle des canaux

Les canaux sont obligatoirement réglés en mode man, auto ou mute. L'indicateur correspondant au mode actuellement activé sur le canal s'allume. Pour sélectionner un mode, appuyez sur la touche correspondante ou sur la touche PRESET dans le champ master.



1 Voyant de niveau

S'allume en vert lorsque le signal audio est optimal pour le mixage automatique.

AVIS

- Si l'indicateur de niveau clignote, augmentez le gain en entrée. Si l'indicateur de niveau s'allume en rouge, réduisez le gain d'entrée.

2 Indicateur de mesure

L'indicateur de niveau propose trois modes d'indication. Appuyez de manière répétée sur la touche correspondante aux indicateurs de niveau dans le champ master pour basculer entre les modes disponibles.

gain (vert) : indique le gain de mixage automatique.

entrée (jaune) : indique le niveau d'entrée.

sortie (bleu) : indique le niveau de sortie.

AVIS

- le réglage « gain » est le choix le plus utile en mode de fonctionnement normal.

3 weight (poids)

Le poids contrôle la sensibilité de la balance relative des différents canaux d'entrée. Équilibrez les commandes de poids de sorte que les indicateurs de niveau du gain de mixage automatique affichent des niveaux à peu près égaux lors des périodes sans prise de parole. Par exemple, en cas d'émission de bruit à proximité d'un microphone (provenant, par ex., d'un ventilateur ou d'une grille de ventilation d'ordinateur), éliminez ce bruit en réduisant le poids du canal incriminé. Utilisez le bouton [TOUCH AND TURN] pour changer les réglages de poids des canaux en manipulant le curseur de poids.

L'Automixer calcule les ratios des niveaux d'entrée d'un canal spécifique par rapport à l'ensemble des canaux d'entrée du groupe. L'exemple suivant illustre le mécanisme de contrôle du poids.

■ Augmentation de la commande de poids d'un canal :

- Augmente le gain de mixage automatique du canal et diminue légèrement les gains de mixage automatique d'autres canaux.
- Permet au canal affichant le réglage de poids le plus élevé de réaliser le gain de mixage automatique (qui rend le canal plus audible) avec plus de facilité que les autres canaux.

■ Diminution de la commande de poids d'un canal :

- Diminue le gain de mixage automatique du canal et augmente les gains de mixage automatique d'autres canaux.
- Compromet la possibilité, pour l'intervenant sur ce canal, d'être entendu lorsque plusieurs personnes parlent dans différents microphones.

4 group (groupe)

Chaque canal peut être assigné à l'un des cinq groupes proposés (a/b/c/d/e). La fonction de groupe est utile dans les applications suivante :

- Configuration de plusieurs pièces : affectez les microphones installés dans chaque pièce à différents groupes de sorte que ces microphones puissent servir de mixeurs automatiques distincts.
- Balayage panoramique stéréo : attribuez des microphones dont le panoramique est réglé respectivement à gauche, à droite et au centre pour des groupes distincts, afin de maintenir un rendu d'ambiance stéréo stable.

5 override (remplacement)

Si vous activez la touche OVERRIDE dans le champ master, les canaux correspondants basculeront en mode man ou mute, en fonction de l'état de la touche de remplacement des canaux concernés.

- Si vous activez la touche OVERRIDE dans le champ master alors que les touches de remplacement de canaux sont activées, les canaux correspondants basculeront en mode man[ual].
- Si vous activez la touche OVERRIDE dans le champ master alors que les touches de remplacement de canaux sont désactivées, les canaux correspondants basculeront en mode mute.
- Désactivez la touche OVERRIDE dans le champ master pour rétablir le canal sur son mode précédent.

La fonction Override (Remplacement) est très commode lorsque le leader d'un panel de discussion veut contrôler le système.

Suivez pour ce faire les étapes ci-dessous.

1. Activez la touche de remplacement sur le canal du leader.
2. Désactivez la touche de remplacement sur tous les autres canaux.
3. Activez la touche OVERRIDE dans le champ master selon les besoins.

6 Numéro de canal

Cette zone affiche le numéro et le nom du canal au niveau duquel le canal spécifié est inséré.

7 Touche de présélection (Preset)

Appuyez sur cette touche pour sélectionner un mode de canal (man, auto ou mute) qui sera activé si la touche PRESET dans le champ master est activée. La touche preset du canal concerné s'allume pour indiquer que la présélection a été programmée pour ce canal.

8 Touches man/auto/mute

En appuyant à plusieurs reprises sur ces différentes touches, vous activez et désactivez tour à tour le mode correspondant.

man : pas de mixage automatique, le signal audio est transmis au niveau du gain d'unité. Utilisez ce mode pour le chant via un micro.

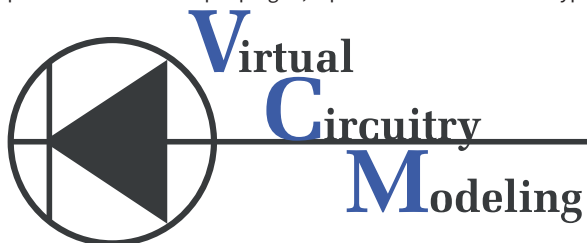
auto : le mixage automatique est activé. Utilisez ce mode pour le dialogue.

mute : la sortie du canal est assourdie.

Plug-ins

À propos des plug-ins

Les plug-ins s'utilisent par insertion dans un canal ou via une configuration d'envoi/retour. La série RIVAGE PM fournit 50 types de plug-in, dont Rupert EQ 773 et Rupert Comp 830 conçus en collaboration avec Rupert Neve Designs, ainsi que VSS4HD et NonLin 2 fabriqués par TC Electronic. Le nombre maximum de plug-ins pouvant être montés varie selon le type de plug-in concerné. Par exemple, il est possible d'utiliser jusqu'à 192 unités Portico EQ ou Portico Comp. Pour plus de détails sur le nombre de ressources DSP pouvant être utilisées par plug-in, reportez-vous à la liste des types de plug-in.

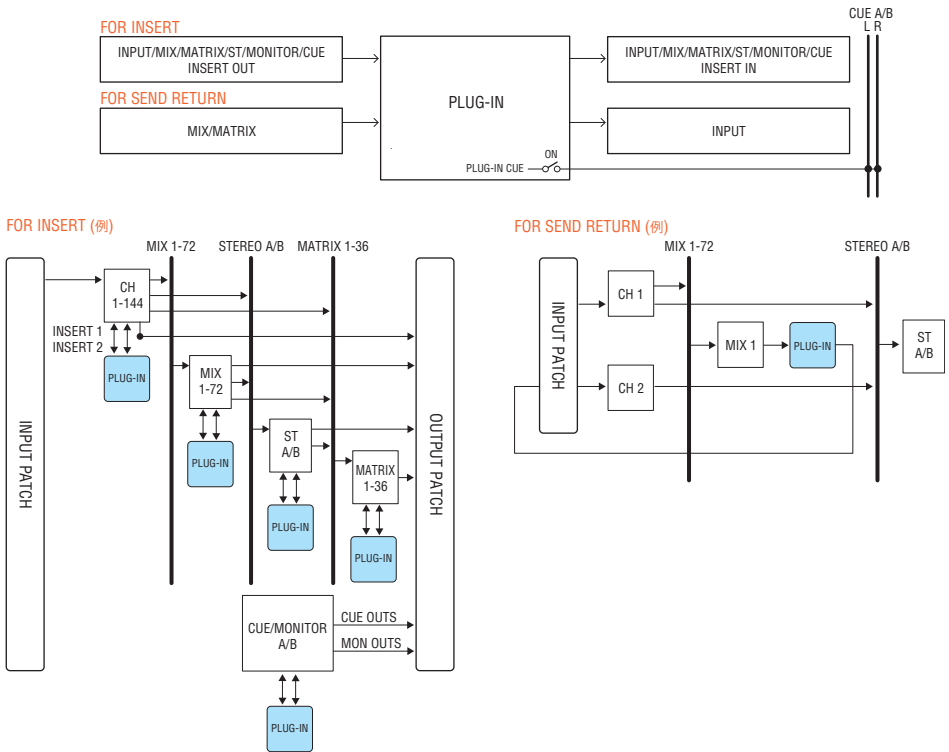


La technologie VCM (Modélisation de circuits virtuels) vous permet de modéliser les niveaux des éléments des circuits analogiques (tels que les résistances ou les condensateurs, par exemple). Les plug-ins utilisent la technologie VCM.

Les fonctionnalités décrites ci-après sont également disponibles.

- L'état de montage du plug-in ainsi que ses paramètres peuvent être sauvegardés dans la mémoire de scènes.
- « PLUG-IN LIBRARY » (Bibliothèque de plug-ins) permet de stocker et de rappeler les paramètres relatifs aux plug-ins.
- La fonctionnalité de tempo par tapotement peut être appliquée aux plug-ins la prenant en charge. Le tempo par tapotement s'exécute sur une touche USER DEFINED ou une interface GPI.

Plug-ins > À propos des plug-ins



Liste des types de plug-in

Type de plug-in	Explication	Nombre de ressources DSP	Fonction Tap Tempo
REV-X	Algorithme de réverbération à 2 entrées/2 sorties offrant une réverbération dense et riche, une chute toute en douceur et un effet de grandeur et de profondeur, qui améliorent le son original. Vous avez le choix entre trois programmes, selon l'environnement acoustique et l'objectif recherché : REV-X Hall, REV-X Room et REV-X Plate.	6	-
SP2016 Reverb	Le SP2016 est une reproduction fidèle du processeur SP2016 monté en rack d'Eventide.	16	-
VSS4HD (uniquement pour le DSP-R10)	Réverbération simulant une pièce, mis au point par TC Electronic. Une variété de réglages de réflexion fournit une réverbération à résonance musicale qui permet d'avoir un contrôle détaillé de la taille de la pièce et de la distance aux murs.	16	-
NonLin 2 (uniquement pour le DSP-R10)	Effet de réverbération stéréo mis au point par TC Electronic. Réverbération de gate faisant appel à un filtre d'enveloppe et ne nécessitant pas de déclenchement, il peut être utilisé dans une variété d'applications créatives.	16	-
Y7	Plug-in de réverbération développé conjointement par Bricasti Design et Yamaha.	16	-

Type de plug-in	Explication	Nombre de ressources DSP	Fonction Tap Tempo
Reverb	Le légendaire effet de réverbération SPX de Yamaha, à 1 entrée/2 sorties. Vous avez le choix entre quatre programmes, selon l'environnement acoustique et l'objectif recherché : HALL, ROOM, STAGE et PLATE.	5	-
Stereo Reverb	Réverbération stéréo à 2 entrées/2 sorties.	6	-
Early Reflection	Premières réflexions à 1 entrée/2 sorties.	7	-
Gate Reverb	Réverbération de gate à 1 entrée/2 sorties. Vous avez le choix entre deux types : Gate Reverb et Reverse Gate.	7	-
Mono Delay	Retard simple répété à 1 entrée/2 sorties.	3	✓
Stereo Delay	Retard simple répété à 2 entrées/2 sorties.	3	✓
Modulation Delay	Retard simple avec modulation à 1 entrée/2 sorties.	4	✓
Delay LCR	Retard de 3 tapotements à 1 entrée/2 sorties.	4	✓
Echo	Un retard stéréo avec boucle de feedback croisée à 2 entrées/2 sorties.	4	✓
Analog Delay	Cet effet de retard est basé sur le retard analogique E1010 de Yamaha.	4	✓
Chorus	Effet de chœur à 2 entrées/2 sorties.	4	✓
Flanger	Effet de bruit d'accompagnement à 2 entrées/2 sorties.	4	✓
Symphonic	Effet symphonique à 2 entrées/2 sorties conçu par Yamaha avec une modulation plus pleine et plus complexe qu'un effet de chœur.	5	✓
Dynamic Flanger	Bruit d'accompagnement qui modifie le temps de retard en fonction du niveau d'entrée.	2	-
Dynamic Phaser	Bruit d'accompagnement stéréo faisant appel à un décalage de phase de 16 pas.	2	-
Phaser	Modulateur de phase qui modifie le point de décalage de phase en fonction du niveau d'entrée.	2	✓
Max100	Reproduction complète d'un effet d'époque datant spécifiquement de la fin des années 1970.	1	✓
Dual Phaser	Reproduction complète d'un effet d'époque datant du milieu des années 1970.	1	✓
Vintage Phaser	Modulateur de phase offrant un haut degré de flexibilité dans la modification du son, qui n'est pas conçu comme la reproduction d'un modèle spécifique.	2	✓
High Quality Pitch	Dé-pitcheur mono produisant un effet stable.	4	✓
Dual Pitch	Dé-pitcheur haute qualité à 1 entrée/2 sorties.	4	✓
H3000 Live	Il s'agit d'un harmoniseur nouvellement développé qui offre la même performance que l'Eventide H3000 Ultra-Harmonizer optimisé pour les applications de son en live.	12	-
Tremolo	Effet de trémolo à 2 entrées/2 sorties.	2	✓
Auto Pan	Effet de balayage panoramique à 2 entrées/2 sorties.	2	✓
Rotary	Simulation d'un haut-parleur rotatif à 1 entrée/2 sorties.	5	-
Ring Modulation	Modulateur en anneau à 2 entrées/2 sorties.	2	✓
Modulation Filter	Filtre de modulation à 2 entrées/2 sorties.	2	✓
Dynamic Filter	Filtre dynamique à 2 entrées/2 sorties qui modifie la fréquence de coupure en fonction du niveau d'entrée.	2	-

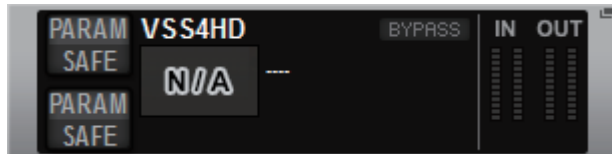
Type de plug-in	Explication		Nombre de ressources DSP	Fonction Tap Tempo
Rupert EQ 773	Double Stéréo	Modélise un module d'égaliseur de console conçu par Rupert Neve dans les années 1970.	3	-
Rupert EQ 810	Double Stéréo	Modélise un module d'égaliseur de console conçu par Rupert Neve dans les années 1980.	3	-
Portico 5033	Double Stéréo	Modélise un égaliseur analogique à 5 bandes fabriqué par Rupert Neve Designs.	2	-
EQ-1A	Double Stéréo	Modélise un égaliseur d'époque de type passif à tube vide classique.	3	-
Equalizer601		Égaliseur simulant les caractéristiques d'un égaliseur analogique des années 1970. Il est utilisé pour obtenir un accent d'entrain et de dynamisme.	2	-
DynamicEQ	Double Stéréo	Égaliseur dont le gain change de manière dynamique pour contrôler le degré de coupure ou d'accentuation en réponse au niveau d'entrée.	2	-
Dynamic EQ4	Double Stéréo	Dynamic EQ4 est un égaliseur dynamique à deux bandes qui a été développé pour proposer quatre bandes.	3	-
Rupert Comp 754	Double Stéréo	Modélise un module de compresseur/limiteur de console conçu par Rupert Neve dans les années 1970.	3	-
Rupert Comp 830	Double Stéréo	Modélise un module de compresseur/limiteur de console conçu par Rupert Neve dans les années 1980.	3	-
Portico 5043	Double Stéréo	Modélise un compresseur/limiteur analogique fabriqué par Rupert Neve Designs.	2	-
Portico 5045	Double Stéréo	Modélise l'accentuation de source principale créée par Rupert Neve Designs.	2	-
U76	Double Stéréo	Modélise un compresseur/limiteur d'époque de type classique.	3	-
Opt-2A	Double Stéréo	Modélise un compresseur (de type optique) à tube vide classique.	4	-
Comp276 Comp276S		Ce compresseur simule les caractéristiques des compresseurs FET communément utilisés dans les studios d'enregistrement.	2	-
Buss Comp 369	Double Stéréo	Ce compresseur simule un compresseur de bus standard auparavant utilisé dans les studios d'enregistrement et les stations de radiodiffusion.	3	-
MBC4	Double Stéréo	Ce compresseur à quatre bandes offre une opérabilité intuitive.	3	-
DaNSe	Double Stéréo	Il s'agit d'un supprimeur de bruit dynamique doté d'une qualité de son et d'une opérabilité exceptionnelles.	3	-
P2MB		Ce plug-in est une modélisation précise du Portico II Master Buss Processor de Rupert Neve Designs.	4	-
Distorsion		Effet de distorsion à 1 entrée/2 sorties.	2	-
Amp Simulate		Simulation d'un ampli de guitare à 1 entrée/2 sorties.	3	-
OpenDeck		Ce plug-in de mastérisation simule la compression de bande créée par deux magnétophones à bobine libre (un deck d'enregistrement et un deck de reproduction).	4	-

NOTE

Les plug-ins sont classés en deux catégories : plug-ins doubles utilisés par deux canaux mono et plug-ins stéréo utilisés par un canal stéréo.

Plug-in indisponible

Certains plug-ins (VSS4HD et NonLin2) ne peuvent pas être utilisés sur le CSD-R7 ou le DSP-RX(-EX).



Ils ne s'affichent que pour des raisons de compatibilité de fichier avec la série RIVAGE PM10, mais n'effectuent pas de traitement audio. Ils peuvent être remplacés par un autre plug-in ou être démontés.

Utilisation des plug-ins

Cette section explique comment utiliser les plug-ins.

1 Appuyez sur la touche RACK&REC dans la barre de menus pour accéder à l'écran RACK&REC.

2 Appuyez sur l'onglet PLUG-IN RACK (Rack plug-ins) dans l'écran RACK&REC qui affiche les plug-ins.

La « Page PLUG-IN RACK de l'écran de RACK&REC » (p.643) s'affiche.

3 Appuyez sur la touche contextuelle MOUNT.

La « Fenêtre contextuelle RACK MOUNT (Montage en rack) » (p.646) apparaît.

NOTE

La fenêtre contextuelle RACK MOUNT apparaît sur une seule baie.

4 Dans la fenêtre contextuelle RACK MOUNT, utilisez les touches de sélection PLUG-IN pour sélectionner l'élément à monter, puis appuyez sur la touche OK.

La « Fenêtre contextuelle PLUG-IN ASSIGNMENT » (p.647) (assignation de plug-in) apparaît.

5 Faites tourner le bouton d'assignation de plug-in pour spécifier l'emplacement du plug-in (signalé par un encadré rose).

6 Appuyez sur la touche OK pour assigner le plug-in.

Si vous décidez d'annuler l'opération, appuyez sur la touche CANCEL et non sur la touche OK.

L'« Contrôle des paramètres de plug-in » (p.649) apparaît.

7 Appuyez sur la touche contextuelle INPUT.

8 Dans la fenêtre contextuelle INPUT PATCH, sélectionnez la source d'entrée puis appuyez sur la touche x pour fermer la fenêtre.

9 Appuyez sur la touche contextuelle OUTPUT.

10 Dans la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH, sélectionnez la source de sortie puis appuyez sur la touche x pour fermer la fenêtre.

Page PLUG-IN RACK de l'écran de RACK&REC



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche contextuelle MOUNT (Montage)

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle RACK MOUNT, dans laquelle vous pouvez sélectionner un plug-in à monter.

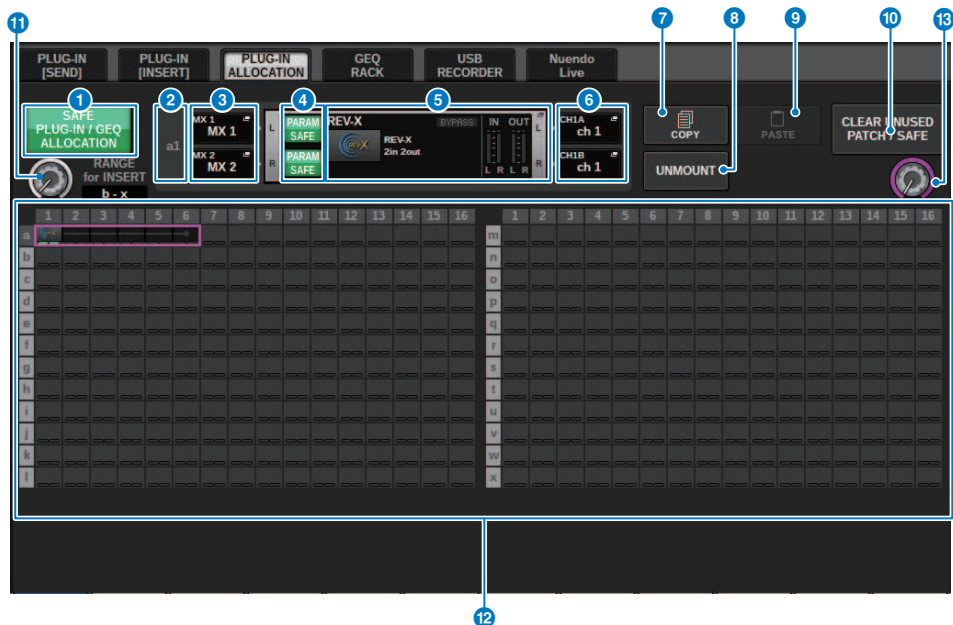
2 Barre d'assignation de plug-in

Vous pouvez afficher l'état de l'assignation des plug-ins en un coup d'œil.

3 Bouton de sélection de rack

Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour sélectionner un rack.

Page PLUG-IN ALLOCATION (Assignment de plug-in) de l'écran de RACK&REC



Cet écran contient les éléments suivants :

1 Touche SAFE PLUG-IN/GEQ ALLOCATION

Cette touche active ou désactive la fonction de rappel sécurisé pour l'affectation de ressources servant à monter les plug-ins et l'égaliseur graphique.

2 Numéro d'assignation de plug-in

Indique les emplacements des plug-ins alloués (par nom de rangée a-x et numéro de colonne).

3 Touches contextuelles INPUT (L/R)

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle INPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez sélectionner un signal à assigner au canal L/R.

4 Touche PARAM SAFE (L/R) (Rappel sécurisé G/D)

Active ou désactive la fonction Recall Safe (rappel sécurisé) pour les paramètres de plug-ins.

5 Touche contextuelle RACK MOUNT

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle du plug-in actuellement sélectionné. Lorsqu'un plug-in n'est pas attribué à l'emplacement sélectionné, appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre contextuelle RACK MOUNT (Montage en rack), qui vous permet de sélectionner un plug-in à monter.

6 Touches contextuelles OUTPUT (L/R)

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez sélectionner un signal à assigner au canal L/R.

7 Touche COPY

Utilisez cette touche pour copier le plug-in actuellement sélectionné lorsque vous voulez monter un même plug-in à plusieurs endroits.

8 Touche UNMOUNT (Démonter)

Utilisez cette touche pour démonter le plug-in actuellement sélectionné.

9 Touche PASTE

Utilisez cette touche pour coller le plug-in copié à l'emplacement sélectionné.

10 Touche CLEAR UNUSED PATCH/SAFE (Annuler l'assignation non utilisée/le rappel sécurisé)

Utilisez cette touche pour annuler les assignations non utilisées ou le rappel sécurisé.

11 Bouton d'affectation de plug-in d'insertion

Ce bouton spécifie la position à laquelle le plug-in inséré sera placé.

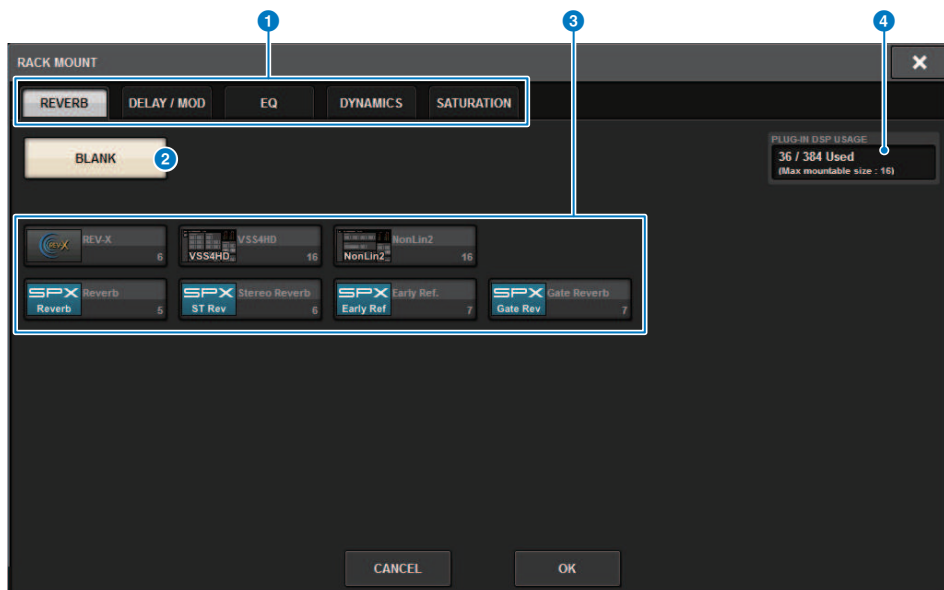
12 Champ d'assignation des plug-ins

Indique l'état d'assignation du plug-in. Vous pouvez voir ici les 384 ressources DSP disponibles en un coup d'œil. Le plug-in actuellement sélectionné apparaît dans un cadre rose.

13 Bouton d'assignation de plug-in

Permet d'assigner les plug-ins. Vous pouvez également procéder à l'assignation de plug-ins en appuyant sur les écrans tactiles concernés.

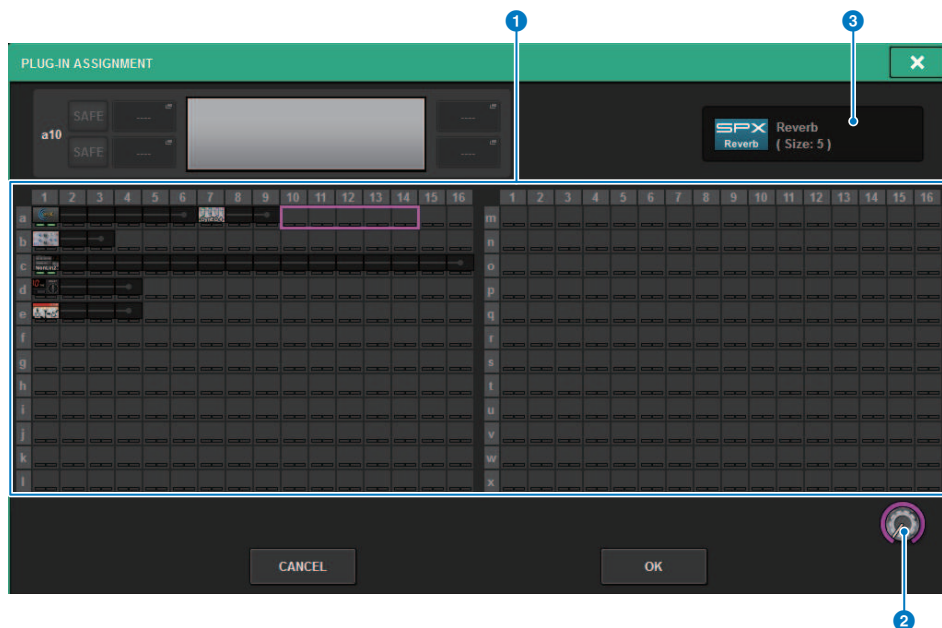
Fenêtre contextuelle RACK MOUNT (Montage en rack)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Onglets de sélection de catégorie**
Permettent de sélectionner la catégorie du plug-in qui sera monté en rack.
- 2 Touche BLANK**
Démonte le plug-in du rack.
NOTE
Si vous ouvrez cette fenêtre en appuyant sur la touche MOUNT à la page PLUG-IN RACK, vous verrez la touche BLANK et pourrez sélectionner un plug-in à démonter. Cependant, si vous appuyez sur la touche BLANK, un message s'affichera et vous ne pourrez pas démonter le plug-in.
Pour démonter un plug-in spécifique, ouvrez la fenêtre contextuelle du plug-in du RACK correspondant, puis appuyez sur la touche MOUNT afin d'afficher la fenêtre contextuelle RACK MOUNT, dans laquelle vous pouvez sélectionner un plug-in à démonter.
- 3 Touches de sélection de PLUG-IN**
Sélectionnent le plug-in qui sera monté en rack.
- 4 Indication PLUG-IN DSP USAGE (Utilisation des ressources DSP par le plug-in)**
Affiche l'état d'utilisation des ressources allouées au plug-in.

Fenêtre contextuelle PLUG-IN ASSIGNMENT



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Champ d'assignation des plug-ins

Indique l'état d'assignation du plug-in. Vous pouvez voir ici les 384 ressources DSP disponibles en un coup d'œil. L'emplacement sur lequel vous pouvez assigner le plug-in sélectionné est indiqué dans un encadré rose. Un encadré grisé signifie qu'il est impossible d'assigner un plug-in à cet emplacement.

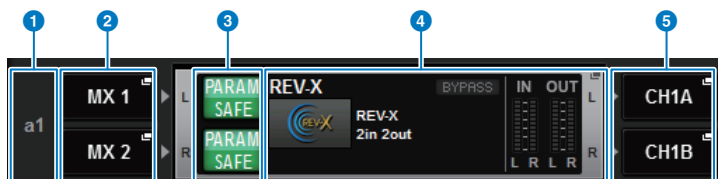
2 Bouton d'assignation de plug-in

Permet d'assigner les plug-ins. Vous pouvez également procéder à l'assignation de plug-ins en appuyant sur les écrans tactiles concernés.

3 Indicateur de plug-in

Indique le plug-in à assigner.

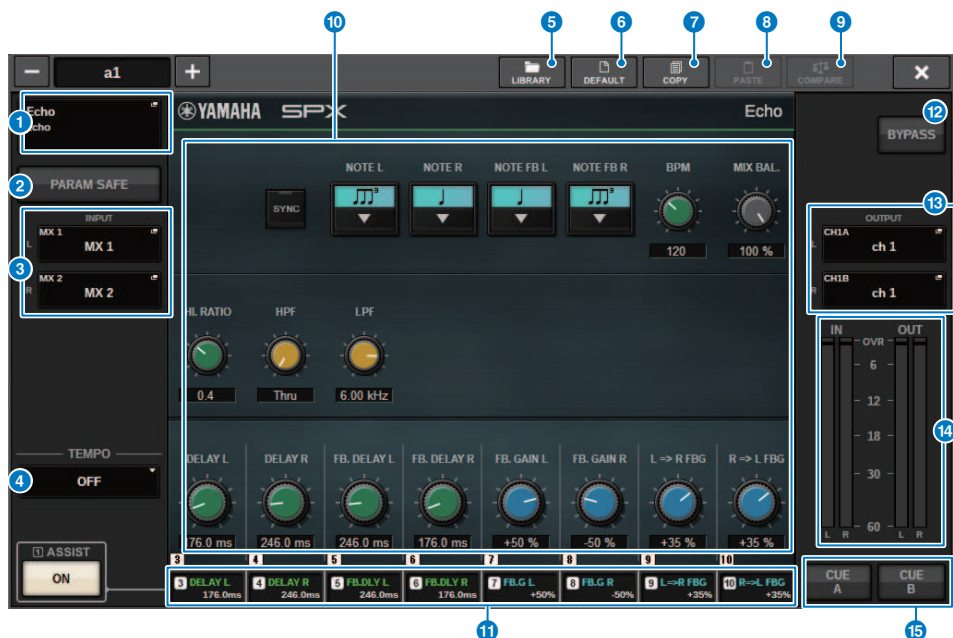
Écran de plug-in



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Numéro d'assignation de plug-in**
Indique les emplacements des plug-ins (par nom de rangée <a-x> et numéro de colonne).
- 2 Touches contextuelles INPUT (L/R)**
Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle INPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez sélectionner un signal à assigner au canal L/R.
- 3 Touche PARAM SAFE (L/R) (Rappel sécurisé G/D)**
Active ou désactive la fonction Recall Safe (rappel sécurisé) pour les paramètres de plug-ins.
- 4 Touche contextuelle RACK MOUNT**
Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle du plug-in actuellement sélectionné.
- 5 Touches contextuelles OUTPUT (L/R)**
Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez sélectionner un signal à assigner au canal L/R.

Contrôle des paramètres de plug-in



La fenêtre contextuelle de chaque plug-in contient les éléments suivants.

- 1 **Touche contextuelle RACK MOUNT**
Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle RACK MOUNT, dans laquelle vous pouvez sélectionner un plug-in à monter.
- 2 **Touche PARAM SAFE**
Active ou désactive la fonction Recall Safe (rappel sécurisé) pour les paramètres de plug-ins.
- 3 **Touches contextuelles INPUT (L/R)**
Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle INPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez sélectionner un signal à assigner au canal L/R.
- 4 **Touche TEMPO**
Permet de sélectionner le tempo de la fonction Tap Tempo (Tempo par tapotement). Pour plus de détails sur les plug-ins compatibles, reportez-vous à la Liste des données. Cette touche apparaît lorsqu'un effet de type retard ou modulation est sélectionné.
- 5 **Touche LIBRARY**
Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre de la bibliothèque des plug-ins correspondante.
- 6 **Touche DEFAULT (Valeur par défaut)**
Restaure les réglages des paramètres sur leur valeur par défaut.
- 7 **Touche COPY (Copier)**
Copie le réglage du plug-in sélectionné dans une mémoire tampon.

8 **Touche PASTE**

Appuyez sur cette touche pour coller les réglages copiés dans la mémoire tampon sur le plug-in actuellement sélectionné. Si les données copiées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les coller.

9 **Touche COMPARE (Comparer)**

Appuyez sur cette touche pour basculer entre les réglages du plug-in actuellement sélectionné et les données de la mémoire tampon. Si les données copiées dans la mémoire tampon ne sont pas valides, vous ne pourrez pas les comparer.

10 **Champ de paramètres**

Affiche les paramètres du plug-in actuellement sélectionné.

11 **Champ d'accès aux encodeurs de l'écran**

Affiche le nom et la valeur des paramètres affectés aux encodeurs de l'écran. Pour changer les paramètres soumis au contrôle, appuyez sur un onglet à l'écran.

12 **Touche BYPASS**

Contourne les plug-ins.

13 **Touches contextuelles OUTPUT (L/R)**

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez sélectionner un signal à assigner au canal L/R.

14 **Indicateurs de niveau IN/OUT**

Indiquent le niveau du signal avant et après son passage par le plug-in.

15 **Touches CUE A/B**

Activez une de ces touches pour écouter le signal traité par le plug-in. Vous pouvez choisir CUE A ou CUE. B.



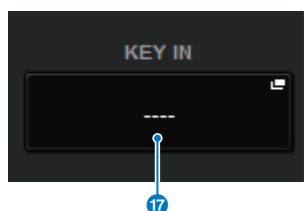
16 **Touche ASSIST (Assister)**

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran affiche les affectations de paramètres pouvant être effectuées via les encodeurs de l'écran.

NOTE

Lorsque la touche ASSIST est activée, vous pouvez facilement identifier les paramètres actuellement disponibles pour modification ainsi que ceux qui le seront une fois que vous les aurez sélectionnés.

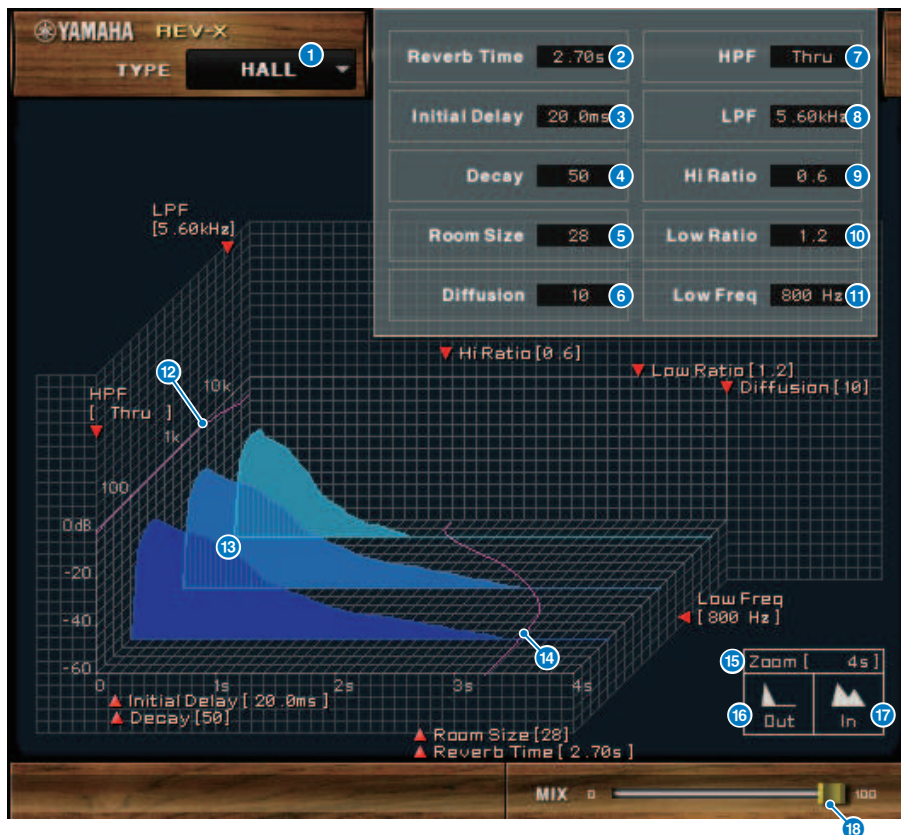
Tournez l'encodeur de l'écran tout en le maintenant enfoncé pour régler la valeur du paramètre avec précision.



- 17 **Touche KEY IN (Entrée de compresseur)**
Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre contextuelle KEY IN SOURCE SELECT (Sélection de la source de déclenchement), qui vous permet de sélectionner la source du signal de déclenchement.

Contrôle des paramètres de plug-in REV-X

REV-X est un algorithme de réverbération qui offre un son de qualité très dense et hautement réverbérant, avec une atténuation en douceur, une étendue et une profondeur qui se combinent harmonieusement pour mettre en valeur le son d'origine. Vous pouvez choisir l'un des trois programmes suivants, en fonction du champ acoustique et de vos projets : REV-X Hall, REV-X Room et REV-X Plate.



- 1 EFFECT TYPE (Type d'effet)**
Permet de sélectionner un type d'effet.
- 2 Reverb Time (Temps de réverbération)**
Temps qui s'écoule jusqu'à l'atténuation et l'interruption de la réverbération. Des valeurs élevées prolongent la réverbération.
- 3 Initial Delay (Retard initial)**
Temps qui s'écoule entre l'entrée du son et le début de la réverbération. Des valeurs élevées retardent le début de la réverbération.

4 **Decay (Chute)**

Forme de l'enveloppe de réverbération. Les caractéristiques de la réverbération sont déterminées par cette valeur.

5 **Room Size (Taille de la pièce)**

Taille de l'espace. Des valeurs élevées simulent des espaces plus grands. Cette valeur est liée à la valeur du paramètre Reverb Time (Temps de réverbération). Lorsque vous modifiez cette valeur, le paramètre Reverb Time change également.

6 **Diffusion**

Densité et étendue de la réverbération. Des valeurs élevées augmentent la densité et l'étendue.

7 **HPF (Filtre passe-haut)**

Ce filtre coupe la plage de basses fréquences de la réverbération. La plage située sous la fréquence spécifiée par cette valeur est coupée. Ce filtre n'affecte pas le son source d'origine.

8 **LPF (Filtre passe-bas)**

Ce filtre coupe la plage de hautes fréquences de la réverbération. La plage située au-dessus de la fréquence spécifiée par cette valeur est coupée. Ce filtre n'affecte pas le son source d'origine.

9 **Hi Ratio (Ratio haute fréquence)**

Longueur de la réverbération dans la plage de hautes fréquences. La durée de réverbération de la plage de hautes fréquences est exprimée sous la forme d'un rapport en fonction du paramètre Reverb Time.

10 **Lo Ratio (Ratio basse fréquence)**

Longueur de la réverbération dans la plage de basses fréquences. La durée de réverbération de la plage de basses fréquences est exprimée sous la forme d'un rapport en fonction du paramètre Reverb Time.

11 **Low Freq (Basse fréq.)**

Valeur de la fréquence sur laquelle repose la valeur Lo Ratio. La bande de fréquence située sous cette valeur est affectée par le réglage du paramètre Lo Ratio.

12 **Courbe de réponse en fréquence du filtre**

La courbe change en fonction des valeurs HPF et LPF.

13 **Images de réverbération**

Ces images représentent la réverbération de la plage supérieure (10 kHz), de la plage moyenne (1 kHz) et de la plage inférieure (100 Hz). Elles changent de forme en fonction des valeurs de paramètres. L'axe vertical représente le niveau, l'axe horizontal le temps de réverbération et la forme l'enveloppe.

14 **Courbe du temps de réverbération**

Cette courbe représente le temps de réverbération de la plage supérieure (10 kHz), de la plage moyenne (1 kHz) et de la plage inférieure (100 Hz). La courbe change en fonction des valeurs des paramètres Reverb Time, Hi Ratio et Lo Ratio.

15 **Zoom**

Ce champ indique la durée (en secondes) telle qu'affichée par l'axe de temps (axe horizontal).

16 **Touche Zoom Out (Zoom arrière)**

Cliquez sur cette touche pour augmenter la valeur de temps (en secondes) telle qu'affichée par l'axe de temps (axe horizontal). L'afficheur effectue alors un zoom arrière sur l'axe horizontal.

17 **Touche Zoom In (Zoom avant)**

Cliquez sur cette touche pour diminuer la valeur de temps (en secondes) telle qu'affichée par l'axe de temps (axe horizontal). L'afficheur effectue alors un zoom avant sur l'axe horizontal.

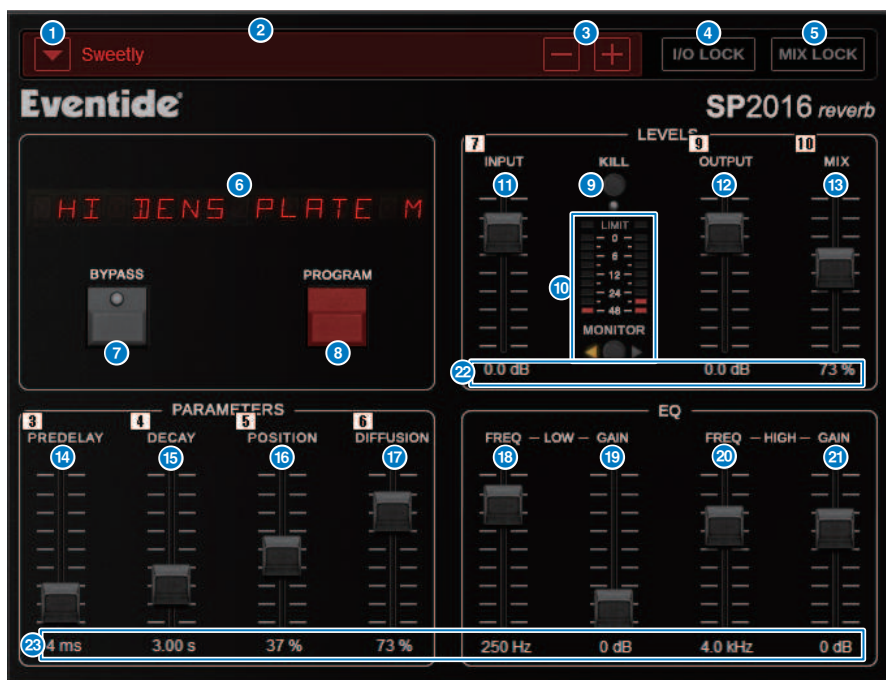
18

Curseur MIX

Cette commande vous permet d'ajuster la balance de mixage des sons purs et des sons traités (effets). Lorsque la balance est de 0 %, seul le son pur est émis en sortie. Lorsqu'elle est de 100 %, seul le son traité est émis en sortie.

Contrôle des paramètres du SP2016

Le SP2016 Reverb est une reproduction authentique du processeur de racks original datant des années 80. Très apprécié pour ses réverbérations caractéristiques, le SP2016 a été utilisé dans un nombre incalculable d'enregistrements de morceaux à succès depuis près de 40 ans. Le plug-in SP2016 Reverb inclut une version d'époque et une version moderne de Room, Stereo Room et Hi-Density Plate. Le plug-in capture naturellement tous les aspects du son d'un environnement physique réel, depuis les premières réflexions complexes jusqu'à la manière naturelle dont la densité de l'écho augmente avec le temps, en passant par le retard gaussien de la queue de réverbération. Il est possible de modifier la structure de la réverbération en réglant avec précision les commandes, y compris le préretard, le retard, la position et la diffusion. La section EQ permet un simple filtrage passe-haut et passe-bas de la réverbération avec des plages de filtres réglables. La commande de Position unique emmène l'auditeur de la scène au fond de la salle, en augmentant les premières réflexions tout en conservant tous les autres réglages.



1 Touche de la liste PRESET

Change la présélection. Lorsque la présélection est activée, le programme et d'autres paramètres changent en conséquence.

2 Écran PRESET

Indique le nom de la présélection sélectionnée.

3 Touches PRESET +/-

La touche « - » bascule sur la présélection précédente et la touche « + » bascule sur la présélection suivante.

4 Touche I/O LOCK (Verrouillage E/S)

Lorsque cette touche est activée, le niveau d'entrée/sortie ne change pas lorsque vous basculez entre les présélections. Elle sera désactivée pour d'autres opérations telles que le rappel de bibliothèque, à l'exception du basculement entre les présélections.

5 Touche MIX LOCK (Verrouillage du mixage)

Lorsque cette touche est activée, la balance de mixage ne change pas lorsque la présélection est modifiée. Elle sera désactivée pour d'autres opérations telles que le rappel de bibliothèque, à l'exception du basculement entre les présélections.

6 Afficheur à DEL

Affiche des informations relatives au programme ou aux paramètres sélectionnés en cours de modification.

7 Touche BYPASS

Contourne l'effet.

8 Touche PROGRAM

Bascule entre les programmes (algorithmes).

9 Touche KILL

Désactive l'entrée (sauf lorsque le contournement est activé).

10 Indicateur de niveau

Affiche le niveau d'entrée/sortie sélectionné à l'aide de la touche MONITOR. Le voyant DEL LIMIT s'allume lorsque le niveau dépasse 0 dB. Appuyez sur le voyant LIMIT pour éteindre le voyant allumé. Le voyant LIMIT du côté sortie est également utilisé pour le voyant de limite interne de la réverbération.

11 Fader INPUT

Ajuste le niveau d'entrée.

12 Fader OUTPUT

Règle le niveau de sortie.

13 Fader MIX

Règle la balance de mixage entre les signaux purs et altérés.

14 Fader PREDELAY

Règle le degré de préretard.

15 Fader DECAy

Règle le temps de réverbération. Soyez prudent lorsque le paramètre LOW GAIN est réglé au maximum (+), car l'allongement DECAy (Chute) peut provoquer une oscillation.

16 Fader POSITION

Règle la position d'écoute avant/arrière.

17 Fader DIFFUSION

Règle la diffusion de la réverbération.

18 Fader LOW FREQ

Règle la fréquence de l'égaliseur de la plage de basses fréquences (shelving).

19 Fader LOW GAIN

Règle le gain de l'égaliseur de la plage de basses fréquences (shelving). Soyez prudent lors du réglage de DECAY, car l'augmentation (+) du paramètre LOW GAIN peut provoquer une oscillation.

20 Fader HIGH FREQ

Règle la fréquence de l'égaliseur de la plage de hautes fréquences (shelving).

21 Fader HIGH GAIN

Règle le gain de l'égaliseur de la plage de hautes fréquences (shelving).

22 Texte des paramètres

23 Indique les valeurs des paramètres à utiliser. Cliquez sur ces valeurs à l'aide de la souris pour saisir les valeurs via le clavier.

Contrôle des paramètres du plug-in VSS4HD

VSS4HD est une réverbération de simulation de salle créée par TC Electronic. Elle fournit une réverbération à résonance musicale offrant une grande variété de sons réfléchis. Ce plug-in comporte plusieurs pages, entre lesquelles vous pouvez naviguer en utilisant les onglets (uniquement pour le DSP-R10).



Page principale

- 1 Touche Decay (Chute)**
Règle le temps de chute de la réverbération.
- 2 Touche Hi Cut**
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut en phase d'entrée de la réverbération.
- 3 Touche Rev Size (Taille de la réverb.)**
Règle la taille perceptible de la réverbération.

- 4 **Touche Pre Delay (Pré-retard)**
Règle le retard en entrée de réverbération.
- 5 **Touche Rev Delay (Retard de réverb)**
Règle le retard en queue de réverbération.
- 6 **Touche Rev Width (Largeur de réverb.)**
Règle la largeur en queue de réverbération.
- 7 **Touche Decrease (Diminution)**
Règle le nombre de réflexions au titre des premières réflexions.
- 8 **Touche Lo Color**
Règle la plage de basses fréquences des premières réflexions.
- 9 **Touche Early Start (Démarrage précoce)**
Règle le début des premières réflexions pour les supprimer.
- 10 **Touche Hi Color**
Règle la plage de hautes fréquences des premières réflexions.
- 11 **Touche Early Stop (Arrêt précoce)**
Règle la fin des premières réflexions pour les réduire.
- 12 **Liste Location Type (Types d'emplacement)**
Sélectionne le type d'emplacement.
- 13 **Voyant Positions**
Indique la position des sources d'entrée.
- 14 **Touches Source 1/2**
Sélectionnent respectivement la position des sources d'entrée 1/2.
- 15 **Indicateur de niveau d'entrée**
Indique le niveau d'entrée.
- 16 **Indicateur de niveau de sortie**
Indique le niveau de sortie.
- 17 **Touche In Level (Niveau d'entrée)**
Ajuste le niveau d'entrée.
- 18 **Touche Mute Input (Entrée de mute)**
Assourdit l'entrée.
- 19 **Touche Out Level (Niveau de sortie)**
Règle le niveau de sortie.
- 20 **Touche Mute Output (Sortie de mute)**
Assourdit la sortie.

21

Reverb Level (Niveau de réverbération)

Règle le niveau en queue de réverbération.

22

Touche Mute Reverb (Assourdissement de la réverbération)

Assourdit la réverbération.

23

Touche Early Level (Niveau des premières réflexions)

Règle le niveau des premières réflexions.

24

Touche Mute Early (Assourdissement des premières réflexions)

Assourdit les premières réflexions.

Page Color (Couleurs)

Page Color (Couleurs)

The screenshot shows the 'Color' page of the tc electronic VSS4 HD software. The interface is dark-themed. On the left, there are two buttons: 'Main' and 'Color'. The 'Color' page is divided into several sections:

- Reverb Color:** Contains three sliders: 'Lo Cut' (1) at 57.70 Hz, 'Lo Damp' (2) at -2.0 dB, and 'Hi Soften' (3) set to 'Default'.
- Decay / Crossover:** Contains four sliders: 'Lo Decay' (4) at 0.91, 'LoMid Decay' (5) at 1.13, 'HiMid Decay' (6) at 1.37, and 'Hi Decay' (7) at 0.77. Below these are three crossover sliders: 'Lo Xover' (8) at 97.40 Hz, 'Mid Xover' (9) at 335.0 Hz, and 'Hi Xover' (10) at 1.51 kHz.
- Reverb Setup:** Contains two sliders: 'Reverb Type' (11) set to 'Colored' and 'Reverb Diffuse' (12) at 13.
- Reverb Modulation:** Contains three sliders: 'Modulation Type' (13) set to 'Left/Right', 'Mod. Rate' (14) at -6, and 'Mod. Depth' (15) at 116.

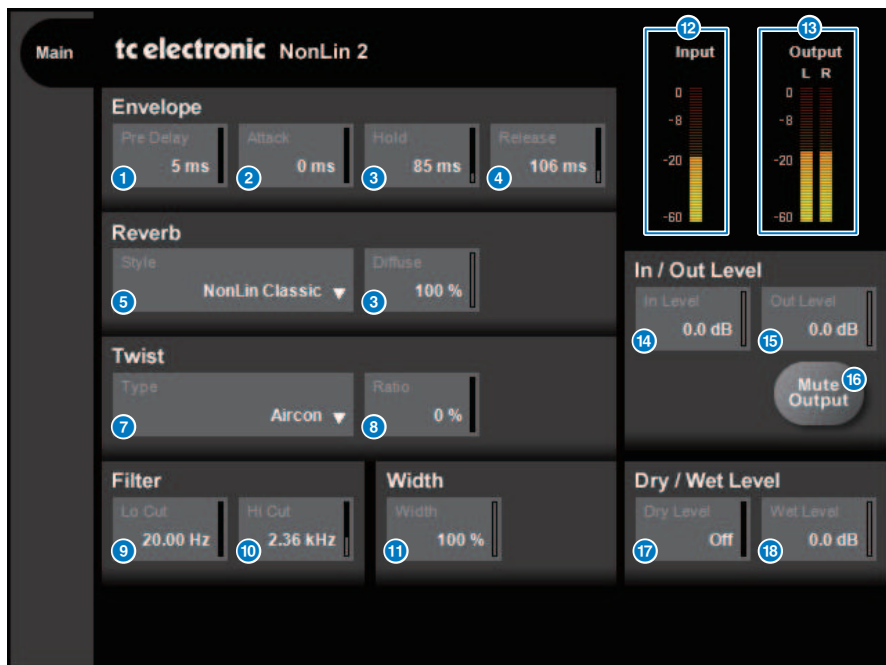
On the right side of the interface, there are two vertical level meters for 'Input' (L and R) and 'Output' (L and R), both ranging from 0 to -60 dB. Below these is a 'Dry Mix (Stereo)' control with a 'Dry Level' slider set to 'Off' (16).

- 1 Touche Lo Cut**
Règle la basse fréquence de coupure.
- 2 Touche Lo Damp**
Règle le degré de coupure basse fréquence en dB.
- 3 Touche Hi Soften**
Règle la plage des hautes fréquences en queue de réverbération.
- 4 Touche Lo Decay (Chute basses fréquences)**
Règle la chute de la plage de fréquences inférieures à Lo Xover.
- 5 Touche Lo Mid (Basses moyennes fréquences)**
Règle la chute de la plage de fréquences basses moyennes.
- 6 Touche Hi Mid Decay (Chute hautes moyennes fréquences)**
Règle la chute de la plage de moyennes fréquences.
- 7 Touche Hi Decay (Chute des hautes fréquences)**
Règle la chute de la plage de fréquences supérieures à Hi Xover.

- 8 Touche Lo Xover**
Règle la fréquence de transition entre les plages de fréquences basses et basses moyennes en queue de réverbération.
- 9 Touche Mid Xover**
Règle la fréquence de transition entre les plages de fréquences basses moyennes et moyennes en queue de réverbération.
- 10 Touche Hi Xover**
Règle la fréquence de transition entre les plages de fréquences moyennes et hautes en queue de réverbération.
- 11 Touche Reverb Type**
Sélectionne le type d'effet de réverbération.
- 12 Touche Reverb Diffuse (Diffusion de réverbération)**
Règle la diffusion du temps de chute.
- 13 Touche Modulation Type (Type de modulation)**
Sélectionne le type de modulation.
- 14 Touche Modulation Rate (Vitesse de modulation)**
Sélectionne la vitesse de modulation.
- 15 Touche Modulation Depth (Profondeur de modulation)**
Sélectionne la profondeur de modulation.
- 16 Touche Dry Level (Niveau de signal pur)**
Règle le niveau du signal pur en phase de sortie.

Contrôle des paramètres du plug-in NonLin2

NonLin2 est un processeur qui simule la réverbération d'effet créée par TC Electronic, qui permet à l'utilisateur de régler une enveloppe. Il offre une ambiance vocale, un son de batterie, une réverbération inversée et un effet de twist. (uniquement pour le DSP-R10)



- 1 Touche Pre Delay (Pré-retard)**
Règle le retard de l'enveloppe.
- 2 Touche Attack (Attaque)**
Règle le temps d'attaque de l'enveloppe.
- 3 Touche Hold (Maintien)**
Règle le temps de maintien de l'enveloppe.
- 4 Relâchez Release (Relâchement)**
Règle le temps de relâchement de l'enveloppe.
- 5 Liste Style**
Sélectionne le style de réverbération de base.
- 6 Touche Diffuse (Diffusion)**
Règle la diffusion (expansion) du style de réverbération sélectionné.
- 7 Liste Type**
Sélectionne le type de twist qui affecte la réverbération.

- 8 Touche Ratio**
Règle la proportion du twist pour la réverbération.
- 9 Touche LoCut**
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas en phase d'entrée de la réverbération.
- 10 Touche HiCut**
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut en phase d'entrée de la réverbération.
- 11 Touche Width (Largeur)**
Règle la largeur stéréo de la sortie.
- 12 Indicateur de niveau d'entrée**
Indique le niveau d'entrée.
- 13 Indicateur de niveau de sortie**
Indique le niveau de sortie.
- 14 Touche In Level (Niveau d'entrée)**
Ajuste le niveau d'entrée.
- 15 Touche Mute Output (Sortie de mute)**
Assourdit la sortie.
- 16 Touche Dry Level (Niveau de signal pur)**
Règle le niveau du signal pur.
- 17 Touche Wet Level (Niveau de signal altéré)**
Règle le niveau du signal altéré (composant de réverbération).

Commande des paramètres du plug-in Stereo Reverb Processor Y7 de Bricasti Design

Y7 Stereo Reverb Processor est un nouveau plug-in de réverbération destiné à être utilisé en live et développé conjointement par Bricasti Design, premier producteur au monde de réverbérations numériques matérielles, et Yamaha. Il se caractérise par un son profond, dense, doux et incroyablement naturel. Le Y7 dispose également d'un son Bricasti très caractéristique, doté d'une enveloppe naturelle de l'ascension à la chute, et d'une fin de réverbération incroyablement douce. L'interface utilisateur présente une structure simple, constituée de 5 cadrans et de 5 touches, est facile à utiliser et dispose d'un grand nombre de présélections intégrées de haute qualité pouvant être appliquées sur le terrain.



- 1 Bouton Reverb Time (Durée de réverbération)**
Règle la durée de réverbération.
- 2 Bouton Pre Delay (Pré-retard)**
Règle le retard de l'entrée de réverbération.
- 3 Bouton Size (Taille)**
Règle la taille apparente de l'espace.
- 4 Bouton RT Damping (Amortissement RT)**
Règle l'atténuation des hautes fréquences de la réverbération arrière.

- 5 Bouton Rolloff (Atténuation)**
Règle le filtre passe-haut de la section de sortie.
- 6 Touche Rich (Riche)**
Lorsque cette touche est activée, la densité de la réverbération est renforcée.
- 7 Touche High Diffusion (Diffusion élevée)**
Lorsque cette touche est activée, la répartition de la réverbération est renforcée.
- 8 Touche VLF (Very Low Frequency, Très basse fréquence)**
Lorsque cette touche est activée, la réverbération des ultra-basses fréquences est renforcée.
- 9 Touche Bandpass (Passe-bande)**
Active le BPF dans la section de sortie.
- 10 Touche Presence (Présence)**
Lorsque cette touche est activée, le timbre devient plus vif.
- 11 Bouton Dry/Wet (Pur/Altéré)**
Règle le mixage des signaux d'entrée et de réverbération.
- 12 Touche Lock (Verrouillage)**
Lorsque cette touche est activée, la commande Dry/Wet est verrouillée de manière à ne pas pouvoir être modifiée.
- 13 Touche Program (Programme)**
Permet d'appeler les programmes, qui sont répartis en 5 groupes de programmes, contenant 35 programmes.
- 14 Écran LED**
Affiche le programme actuellement sélectionné. Lorsque vous actionnez un bouton ou une touche, les paramètres correspondants s'affichent.
- 15 Indicateur du niveau d'entrée**
Indique le niveau d'entrée.
- 16 Indicateur du niveau de sortie**
Indique le niveau de sortie.

Contrôle des paramètres du plug-in Analog Delay

Cet effet est basé sur l'effet de retard analogique E1010 lancé par Yamaha dans les années 1970, auquel des améliorations ont été apportées visant à le mettre au goût du jour pour les besoins des applications modernes. Il propose le même son d'écho grave et organique typique des dispositifs de retard analogique BBD ou chaînes à seaux (Brigade Bucket Devices) utilisés dans l'effet E1010 d'origine. Il est possible d'y adjoindre un effet de modulation pour obtenir un son épais de chœur. Il est même possible de pousser la polyvalence encore plus loin en sélectionnant des sons BBD qui n'étaient pas disponibles dans l'effet E1010 d'origine, afin de bénéficier d'une gamme étendue de caractéristiques alliant clarté, précision et chaleur applicables au son.



- 1 Indicateur de niveau de l'entraînement**

Indique le degré d'entraînement influencé par le niveau d'entrée. Étant donné que l'effet Analog Delay est doté de dispositifs BBD et d'un circuit de dynamiques, un niveau d'entrée plus élevé devrait optimiser le son retardé et accroître la valeur d'entraînement.
- 2 Indicateur du temps de retard**

Indique le temps de retard actuel et sa valeur convertie en pulsations par minute BPM. Vous pouvez utiliser à cet effet la fonctionnalité Tap Tempo. Le temps de retard et la valeur BPM varient selon la fonction Tap Tempo.
- 3 Sélecteurs BBD TYPE (Type de BBD)**

Déterminent les caractéristiques du son de retard. Celles-ci sont de plus en plus marquées selon l'avancement de l'ordre des commutateurs A à E.

A : son clair tel que celui d'un retard numérique d'époque
 B-D : son naturel évocateur de celui de l'E1010
 E : son chaud similaire à celui des pédales d'effet
- 4 Commutateurs TIME RANGE (Plage de temps)**

Spécifient la plage du temps de retard contrôlée via le bouton DELAY.
- 5 Bouton INPUT**

Règle le gain d'entrée. Lorsque l'entrée augmente, le degré d'entraînement du retard s'accroît également. Si le niveau d'entrée est faible, vous obtiendrez un son plus clair. Si le niveau d'entrée est fort, vous obtiendrez un son de retard plus profond.

- 6 Bouton BASS (Basse)**
Règle le niveau de la plage de basses fréquences en entrée.
- 7 Bouton TREBLE (Aigus)**
Règle le niveau de la plage de hautes fréquences en entrée.
- 8 Bouton DELAY (Retard)**
Règle le temps de retard.
- 9 Bouton FEEDBACK**
Règle le degré de feedback du signal de retard.
- 10 Bouton FREQUENCY**
Règle la fréquence de modulation.
- 11 Bouton DEPTH (Profondeur)**
Règle la profondeur de modulation.
- 12 Bouton MIX (Mixage)**
Règle la balance de mixage entre le son non altéré et le son retardé.

Contrôle des paramètres du plug-in Max100

Max100 reproduit un effet de phaser (modulateur de phase) classique apparu dans la deuxième moitié des années 1970 mais qui reste encore fort prisé de nos jours. Avec seulement quatre modes et un simple bouton de vitesse, il produit une variété de sons déphasés distinctifs.



- 1 Bouton MODE**
Permet de changer les caractéristiques tonales. Il existe quatre types qui varient en termes d'amplitude de modulation et de degré de feedback.
- 2 Bouton SPEED (Vitesse)**
Règle la vitesse de modulation.
- 3 Commutateur FOOT (Au pied)**
Active ou désactive l'effet.

Contrôle des paramètres du plug-in Dual Phaser

Dual Phaser reproduit un effet de modulateur de phase d'époque, créé au milieu des années 1970. Deux phasers, deux OBF et quatre modes sélectionnables suffisent à offrir la promesse d'une large palette de sons.



- 1 **Bouton RATE (Vitesse) de la section LFO 1 (OBF 1)**
Règle la vitesse de LFO 1.
- 2 **Commutateur SHAPE (Forme) de la section LFO 1**
Sélectionne la forme d'onde de LFO 1.
- 3 **Bouton RATE de la section LFO 2 (OBF 2)**
Règle la vitesse de LFO 2.
- 4 **Commutateur SHAPE de LFO 2**
Sélectionne la forme d'onde de LFO 2.
- 5 **Bouton DEPTH (Profondeur) de la section PHASER A**
Règle la profondeur de modulation de Phaser A.
- 6 **Bouton FEEDBACK de la section PHASER A**
Règle le degré de feedback de Phaser A.
- 7 **Commutateur ON/OFF (Activation/désactivation) de la section PHASER A**
Active ou désactive Phaser A.
- 8 **Bouton DEPTH de la section PHASER B**
Règle la profondeur de modulation de Phaser B.
- 9 **Bouton FEEDBACK de la section PHASER B**
Règle le degré de feedback de Phaser B.
- 10 **Commutateur LFO1/LFO2 de la section SWEEP**
Sélectionne l'OBF de Phaser B.
- 11 **Commutateur NORM/REV de la section SWEEP**
Sélectionne la phase de l'OBF de Phaser B. NORM est la phase normale et REV la phase inversée.

12 **Commutateur ON/OFF de la section PHASER B**

Active ou désactive Phaser B.

13 **Bouton MODE**

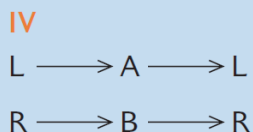
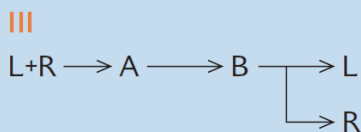
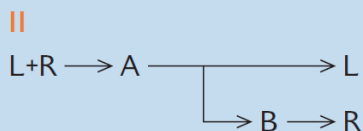
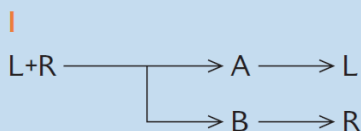
Réarrange les deux phasers.

I : après mixage de l'entrée stéréo, le son traité par Phaser A est émis en sortie depuis le canal L ; le son traité par Phaser B est émis depuis le canal R.

II : après le mixage de l'entrée stéréo, le son traité par Phaser A est émis en sortie depuis le canal L ; le son traité par Phaser A est soumis à un traitement supplémentaire via Phaser B avant d'être émis sur le canal R.

III : après le mixage de l'entrée stéréo, le son traité par Phaser A puis par Phaser B est émis en sortie depuis le canal L et le canal R.

IV : l'entrée du canal L est traitée par Phaser A et émise depuis le canal L ; l'entrée du canal R est traitée par Phaser B puis émise en sortie via le canal R.



Contrôle des paramètres du plug-in Vintage

Vintage Phaser offre un degré de flexibilité élevé dans la modification du son, digne d'un bon modulateur de phase, mais il n'est pas destiné à être repris sur un modèle spécifique. Avec 4/6/8/10/12/16 phases et deux modes différents, il offre à lui seul les services de plusieurs types de phasers. Il fournit des réglages de vitesse, de fréquence centrale, de profondeur, de feedback et de couleur et autorise ainsi un contrôle détaillé du son.



- 1 **Bouton SPEED (Vitesse)**
Règle la vitesse de modulation.
- 2 **Bouton MANUAL (Manuel)**
Règle la fréquence centrale de modulation.
- 3 **Bouton DEPTH (Profondeur)**
Règle la profondeur de modulation.
- 4 **Bouton FEEDBACK**
Règle le degré de feedback.
- 5 **Bouton COLOR (Couleur)**
Effectue des réglages précis de timbre. MODE et STAGE sont uniquement valables dans les combinaisons suivantes.

MODE	STAGE
I	10
II	6/8/12/16

- 6 **Commutateur MODE**
Sélectionne le type de la structure de circuit en cours de modélisation. Les caractéristiques tonales sont modifiées.
- 7 **Commutateur STAGE**
Sélectionne l'étendue du circuit en cours de modélisation. Les caractéristiques tonales sont modifiées.
- 8 **Commutateur FOOT (AU pied)**
Active ou désactive l'effet.

Contrôle des paramètres du plug-in H3000 Live

L'Eventide H3000 Ultra-Harmonizer propose des effets d'une qualité exceptionnelle, salués et plébiscités par les ingénieurs et les musiciens à travers le monde. Le processeur H3000 Live récemment développé offre la même performance optimisée pour les applications de son en live. Cet instrument puissant propose des fonctions de décalage de hauteur de ton, de retard, de réverbération, de modulation, de filtrage et d'autres modules susceptibles d'être combinés selon les besoins à l'aide d'un algorithme avancé en vue de créer un son d'ensemble incroyablement organique. Des présélections soigneusement conçues permettent de produire des effets sonores très élaborés, d'ajouter de riches harmonies ou effets de cœur aux chants, de créer de puissants sons de guitare aux somptueux accents harmoniques ou d'offrir un retard et une réverbération d'une qualité exceptionnelle.



1 Affichage PROGRAM (Programme)

Cette zone affiche le nom de la présélection (PROGRAM) et de l'algorithme choisis.

2 Touche de la liste PROGRAM SELECT

Change la présélection. Si vous changez la présélection, l'algorithme et les paramètres internes seront modifiés en conséquence.

3 Indicateurs de niveau

Indiquent les niveaux d'entrée et de sortie. Le voyant OVER s'allume lorsque le niveau de sortie dépasse 0 dB.

4 Touches de saisie des valeurs

Utilisez ce pad numérique pour saisir la valeur du paramètre sélectionné par les touches PARAMETERS. Appuyez sur les touches numériques et sur [+]/[-] pour saisir une valeur, puis appuyez sur la touche [ENT] afin de confirmer le réglage. Appuyez sur la touche [CXL] pour annuler la valeur avant de la confirmer. Les flèches vers le haut ou le bas augmente ou diminue respectivement la valeur d'une unité.

5 Affichage PARAMETERS (Paramètres)

Indique les valeurs des paramètres.

6 **Touches PARAMETERS**

Permettent de sélectionner les paramètres susceptibles de modifier les valeurs assignées.

Paramètre	Description
MIX (Mixage)	Règle la balance de mixage entre les signaux purs et altérés.
MODULATION	Règle le degré de modulation.
SHIFT (LEFT, RIGHT) (Décalage Gauche/Droite)	Règle le décalage de hauteur de ton de chaque canal.
DELAY (LEFT, RIGHT) (Retard Gauche/Droite)	Règle le temps de retard de chaque canal.
FEEDBACK (LEFT, RIGHT) (Feedback Gauche/Droite)	Règle le degré de feedback de chaque canal.

Contrôle des paramètres du plug-in Rupert EQ 773

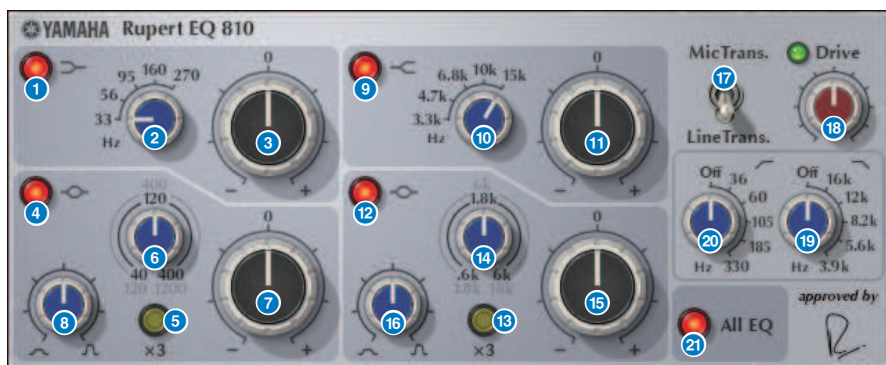
Rupert EQ 773 est un processeur qui simule la section de l'égaliseur intégrée à de nombreuses consoles classiques élaborées par Rupert Neve au cours des années 1960 et 1970. Il modélise avec précision cet égaliseur inégalé, plébiscité par les ingénieurs du monde entier et qui a été utilisé dans nombre de sessions historiques. Grâce à sa courbe d'égaliseur caractéristique et ses riches harmoniques, ce processeur se distingue particulièrement par sa capacité à émettre un son expressif et aéré en opérant quelques ajustements mineurs au niveau du gain. Ses accents poussés d'égalisation ne heurtent jamais l'ouïe mais mettent toujours en avant la composante musicale du son d'origine. Lorsque l'égaliseur est utilisé pour couper les fréquences ou que le filtre passe-haut est activé, le son acquiert une certaine plénitude qui n'enlève rien au registre acoustique recherché mais qui vous autorise à contrôler le timbre tout en préservant l'équilibre musical. En outre, l'égaliseur simule avec précision les circuits d'entrée et de sortie qui exploitent avantageusement les transformateurs audio et les amplificateurs discrets de classe A (qui sont la marque de fabrique de Rupert Neve). Il suffit d'envoyer le signal via ces circuits pour améliorer la solidité du son en lui ajoutant la profondeur et l'amplitude associées au son Rupert Neve.



- 1 **Bouton LC FREQ (Fréquence LC)**
Sélectionne la fréquence du filtre passe-bas.
- 2 **Bouton LF GAIN (Gain LF)**
Règle le gain du filtre de type shelving des graves.
- 3 **Bouton LF FREQ (Fréquence LF)**
Sélectionne la fréquence du filtre de type shelving des graves.
- 4 **Bouton MF GAIN (Gain MF)**
Règle le gain de type peaking.
- 5 **Bouton MF FREQ (Fréquence MF)**
Sélectionne la fréquence de peaking.
- 6 **Bouton HF GAIN (Gain HF)**
Règle le gain du filtre de type shelving des graves.
- 7 **Bouton DRIVE**
Règle le degré d'harmoniques des préamplis micro.
- 8 **Commutateur EQL**
Active ou désactive l'égaliseur.

Contrôle des paramètres du plug-in Rupert EQ 810

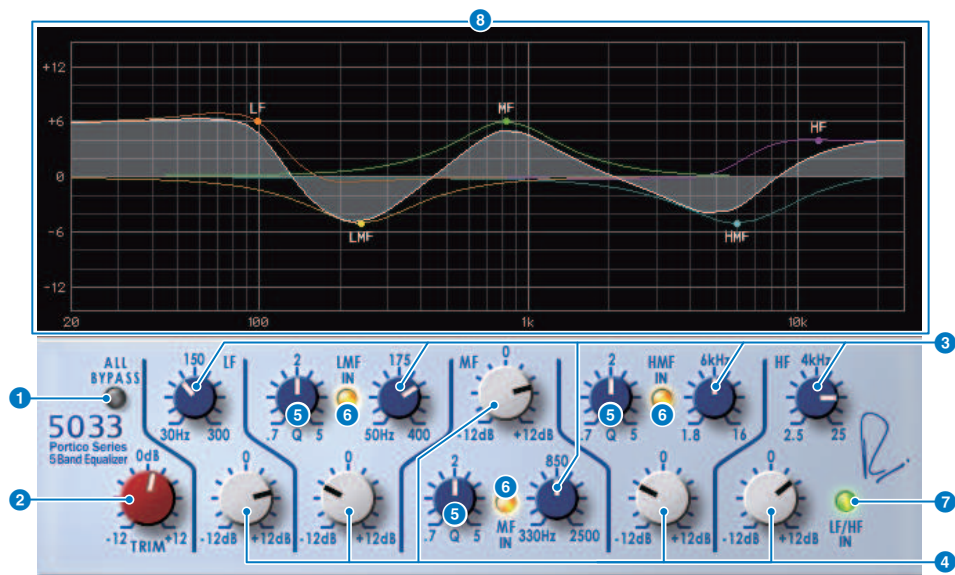
Rupert EQ 810 est un processeur qui simule la section de l'égaliseur intégrée aux consoles d'enregistrement haut de gamme développées par Rupert Neve dans les années 1980. Cet égaliseur se caractérise par une capacité remarquable à produire des changements acoustiques efficaces et faciles à comprendre, qu'il soit utilisé pour accentuer les fréquences ou les atténuer. Loin d'être aussi spectaculaire que le son de l'égaliseur Rupert EQ773, le son traité via cet égaliseur se distingue par des changements de timbre raffinés, détaillés et lisses obtenus grâce à une plage de commandes élargie qui vous donne carte blanche pour créer le son que vous souhaitez. Grâce à la technologie VCM, cet égaliseur modélise avec précision le circuit soigneusement conçu du transformateur audio et de l'amplificateur. Il suffit de faire passer le signal par l'égaliseur pour améliorer la définition du son et lui inculquer une tonalité de premier plan. En particulier, ce processus est idéal pour les canaux que vous souhaitez faire retentir davantage, en ajoutant au son de la clarté, des couleurs et une riche spatialité.



- 1 **Touche LF IN (Entrée LF)**
Active ou désactive la bande LF (Low Shelving).
- 2 **Bouton LF FREQ**
Règle la fréquence de coupure de la bande LF (Low Shelving).
- 3 **Bouton LF GAIN**
Règle le gain de la bande LF (Low Shelving).
- 4 **Touche LMF IN (Entrée LMF)**
Active ou désactive la bande LMF (peaking).
- 5 **Touche LMF x3**
Triple la valeur de la fréquence centrale de la bande LMF (peaking).
- 6 **Bouton LMF FREQ**
Règle la fréquence centrale de la bande LMF (peaking).
- 7 **Bouton LMF GAIN**
Règle le gain de la bande LMF (peaking).
- 8 **Bouton LMF Q (Largeur de bande LMF)**
Règle la valeur Q (pente) de la bande LMF (peaking).

- 9 **Touche HF IN (Entrée HF)**
Active ou désactive la bande HF (High Shelving).
- 10 **Bouton HF FREQ (Gain HF)**
Règle la fréquence de coupure de la bande HF (High Shelving).
- 11 **Bouton HF GAIN**
Règle le gain de la bande HF (High Shelving).
- 12 **Touche HMF IN (Entrée de compresseur)**
Active ou désactive la bande HMF (peaking).
- 13 **Touche HMF x3**
Triple la valeur de la fréquence centrale de la bande HMF (peaking).
- 14 **Bouton HMF FREQ**
Règle la fréquence centrale de la bande HMF (peaking).
- 15 **Bouton HMF GAIN**
Règle le gain de la bande HMF (peaking).
- 16 **Bouton HMF Q (Largeur de bande HMF)**
Règle la valeur Q (pente) de la bande HMF (peaking).
- 17 **Commutateur TRANS.**
Sélectionne le type de transformateur d'entrée qui est émulé. Vous pouvez choisir un transformateur d'entrée de micro ou d'entrée de ligne.
- 18 **Bouton DRIVE**
Règle le niveau d'entrée pour ajuster le degré d'harmoniques. Si le « voyant DRIVE » en haut à gauche du bouton DRIVE est vert clair, le degré d'harmoniques sera approprié.
- 19 **Bouton LPF FREQ**
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
- 20 **Bouton HPF FREQ**
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
- 21 **Touche ALL EQ**
Active ou désactive les bandes LF/LMF/HMF/HF toutes en même temps. (Les filtres HPF et LPF ne sont pas concernés par l'opération.) Si la touche ALL EQ est désactivée, vous ne pourrez pas utiliser les touches LF IN, LMF IN, HMF IN ou HF IN pour activer ou désactiver les bandes séparément.

Contrôle des paramètres du plug-in Portico 5033



1 Touche ALL BYPASS (Tout contourner)

Active ou désactive le contournement de l'égaliseur. Même en état de contournement, le signal passe à travers le transformateur d'entrée/sortie et le circuit de préampli micro.

2 Bouton TRIM (Écrêtage)

Ajuste le gain d'entrée de l'effet.

3 Boutons de fréquence LF/LMF/MF/HMF/HF

Règlent la fréquence de chaque bande.

4 Boutons Q LMF/MF/HMF

Ajustent la valeur Q (pente) de chaque bande. L'augmentation de la valeur Q limite la plage dont le gain est contrôlé dans la bande concernée.

5 Touche IN LMF/MF/HMF

Activent ou désactivent l'égaliseur pour les bandes LMF/MF/HMF.

6 Touches IN LF/HF

Activent et désactivent l'égaliseur pour les bandes LF et HF simultanément.

7 Affichage graphique

Affiche visuellement la réponse de l'égaliseur.

Contrôle des paramètres du plug-in EQ-1A

EQ-1A est un processeur qui simule un égaliseur d'époque considéré comme l'égaliseur passif par excellence. Il se distingue par un style de fonctionnement original, avec des fonctions contrôlables d'accentuation ou d'atténuation (coupure) applicables aux deux zones basses et hautes fréquences. La réponse en fréquence est complètement différente de celle d'un égaliseur type, ce qui confère à ce modèle un caractère unique. Le circuit d'entrée/sortie et les tubes à vide donnent également au son un caractère extrêmement musical, produisant un son harmonieusement équilibré.



- 1 Commutateur IN**

Active ou désactive le processeur. S'il est désactivé, la section du filtre sera contournée mais cela n'empêchera pas le signal de passer à travers le transformateur d'entrée/sortie et le circuit de l'amplificateur.
- 2 Bouton LOW FREQUENCY (Basse fréquence)**

Règle la fréquence du filtre de la plage de basses fréquences.
- 3 Bouton BOOST (LOW)**

Règle le degré d'accentuation de la zone de fréquences spécifiée par le bouton LOW FREQUENCY.
- 4 Bouton ATTEN (LOW)**

Règle le degré d'atténuation de la zone de fréquences spécifiée par le bouton LOW FREQUENCY.
- 5 Bouton BAND WIDTH (Largeur de bande)**

Spécifie la largeur de bande contrôlée par le filtre de la plage de hautes fréquences. À mesure que vous tournez le bouton vers la droite (vers le réglage Broad), la bande devient plus large et le niveau d'écrêtage diminue. Ce bouton affecte uniquement la réponse de l'accentuation.
- 6 Bouton HIGH FREQUENCY (Haute fréquence)**

Règle la fréquence du filtre de la plage de hautes fréquences. Ce bouton affecte uniquement la réponse de l'accentuation.
- 7 Bouton BOOST (HIGH)**

Règle le degré d'accentuation de la zone de fréquences spécifiée par le bouton HIGH FREQUENCY.
- 8 Bouton (HIGH) ATTEN**

Définit le degré d'atténuation appliqué à la bande de fréquence spécifiée par le bouton ATTEN SEL (Sél. atténuation).
- 9 Bouton (HIGH) ATTEN SEL**

Active la bande de fréquence à laquelle l'atténuation est appliquée par le bouton ATTEN.

Contrôle des paramètres du plug-in Equalizer601

L'Equalizer601 simule les caractéristiques d'un égaliseur analogique des années 1970. Il crée une sensation d'entrain et de dynamisme en reproduisant la distorsion caractéristique des circuits analogiques.



- Graphique de la courbe de réponse en fréquence**

Affiche la courbe de réponse en fréquence de toutes les bandes combinées ainsi que celle des différentes bandes séparément. Vous pouvez changer la fréquence ou le gain du filtre en faisant glisser la ligne correspondante du graphique à l'aide de la souris.
- Touches +/-**

Effectue un zoom avant ou arrière sur l'axe vertical du graphique.
- Commutateur TYPE**

Sélectionne un des deux types d'égaliseurs fournis, disposant d'effets différents. Le réglage DRIVE simule les variations de la réponse en fréquence produites par un circuit analogique, auquel il ajoute de la distorsion pour créer une sensation de dynamisme typique mettant en avant le caractère analogique. Le réglage CLEAN produit un son clair et sans distorsion, typique du numérique, tout en simulant les variations de réponse en fréquence produites par un circuit analogique.
- Bouton INPUT**

Ajuste le niveau d'entrée.
- Indicateurs de niveau**

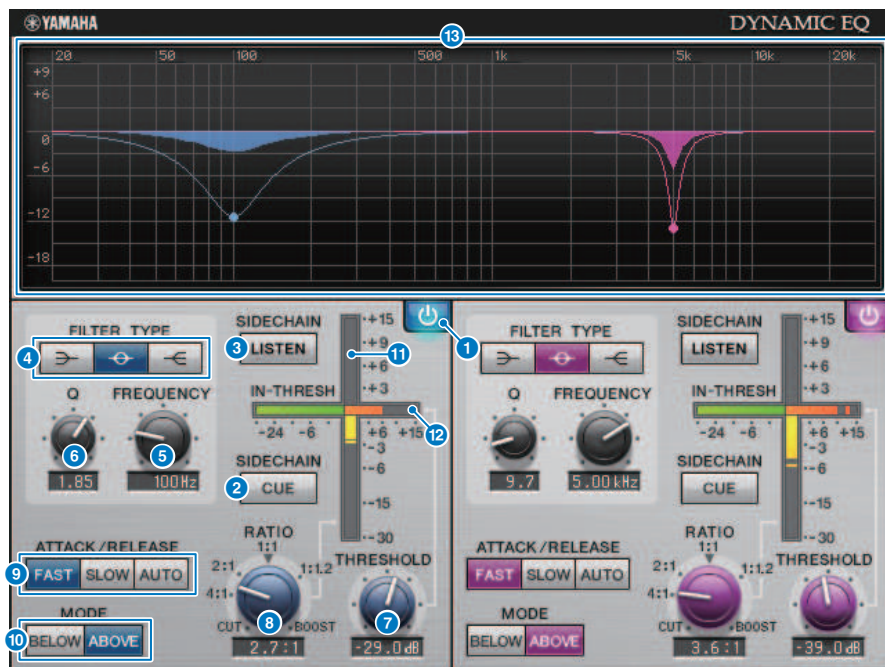
Affiche le niveau de sortie de l'effet.
- Bouton OUTPUT (Sortie)**

Règle le gain de sortie.

- 7 Touche FLAT**
Réinitialise le gain de toutes les bandes sur 0 dB.
- 8 Boutons Q/TYPE**
Contrôlent la forme de la courbe de réponse en fréquence du filtre de chaque bande. Pour MID 1–4, vous pouvez régler la pente (Q) de la courbe de réponse en fréquence. Quant aux bandes LO et HI, vous avez la possibilité de les régler individuellement sur l'un des quatre types de filtre proposés.
- 9 Boutons F (Fréquence)**
Spécifient la fréquence centrale de chaque filtre.
- 10 Boutons G (Gain)**
Spécifient le gain de chaque filtre.
- 11 Touches SW (Commutation)**
Activent ou désactivent les différents filtres. Les bandes dont le filtre est désactivé sont désactivées.

Contrôle des paramètres du plug-in Dynamic EQ




Dynamic EQ est un égaliseur nouvellement mis au point, qui ne simule aucun modèle spécifique. Il fournit un filtre permettant d'extraire la même bande de fréquence que celle de l'égaliseur sur une chaîne latérale, ce qui fait varier le gain de l'égaliseur de manière dynamique lorsqu'une bande de signal d'entrée est renforcée ou atténuée. De cette manière, l'égaliseur est appliqué à une bande de fréquences spécifique comme dans le cas d'un compresseur ou d'un expandeur. Par exemple, en exécutant cette commande sur un paramètre de voix en tant que de-esser, vous pouvez appliquer l'égaliseur exclusivement à cette bande dès que les sifflements et les sons stridents hautes fréquences atteignent un niveau gênant, afin de créer un son naturel sans détériorer le caractère d'origine. Deux égaliseurs dynamiques pleine bande sont fournis, de sorte que vous pouvez traiter un large éventail de sources.



- 1 **Touche BAND ON/OFF (Activation/désactivation de bande)**
Active ou désactive la bande correspondante.
- 2 **Touche SIDECHAIN CUE (Cue de chaîne latérale)**
Si cette touche est activée, le signal de la chaîne latérale est envoyé au bus CUE pour contrôle. Dans ce cas, le graphique affiche la réponse du filtre de la chaîne latérale.
- 3 **Touche SIDECHAIN LISTEN (Écoute de chaîne latérale)**
Si cette touche est activée, le signal de la chaîne latérale lié aux dynamiques est transmis au bus (STEREO ou MIX/MATRIX) vers lequel le canal inséré est envoyé. Dans ce cas, le graphique affiche la réponse du filtre de la chaîne latérale.

4 Touches FILTER TYPE (Type de filtre)

Modifiez le type de l'égaliseur de bus principal et celui du filtre de la chaîne latérale. L'égaliseur principal et le filtre de la chaîne latérale sont liés comme suit :

FILTER TYPE	 (Low Shelf) (Shelving des graves)	 (Bell) (Cloche)	 (Hi Shelf) (Shelving des aigus)
EQ principal	Low Shelf	Bell	Hi Shelf
Filtre de la chaîne latérale	LPF (Filtre passe-bas)	BPF	HPF (Filtre passe-haut)

5 Bouton FREQUENCY

Spécifie la fréquence contrôlée par l'égaliseur et le filtre de la chaîne latérale.

6 Bouton Q (Largeur de bande)

Spécifie la valeur Q (pente) de l'égaliseur et du filtre de la chaîne latérale. La rotation du bouton vers la droite permet d'élargir la zone affectée par l'égaliseur et le filtre de la chaîne latérale.

7 Bouton THRESHOLD (Seuil)

Spécifie la valeur seuil à laquelle l'effet commence à s'appliquer.

8 Bouton RATIO

Spécifie le ratio d'accentuation/atténuation du signal d'entrée. La rotation de ce bouton vers la droite produit une accentuation tandis que sa rotation vers la gauche applique une coupure. Tournez le bouton entièrement dans l'une ou l'autre direction pour produire l'effet maximum.

9 Touches ATTACK/RELEASE

Permettent de sélectionner l'un des trois réglages du temps d'attaque et du temps de relâchement à partir desquels la compression ou l'accentuation commence à s'appliquer. FAST génère une attaque et un relâchement rapides, SLOW produit une attaque rapide et un relâchement lent alors que AUTO ajuste automatiquement l'attaque et le relâchement en fonction de la zone de fréquences.

10 Touche MODE

Spécifie si le traitement est opéré lorsque le signal de la chaîne latérale dépasse la valeur seuil (ABOVE) ou lorsqu'elle chute en deçà de celle-ci (BELOW).

11 Indicateur de niveau EQ GAIN (Gain de l'égaliseur)

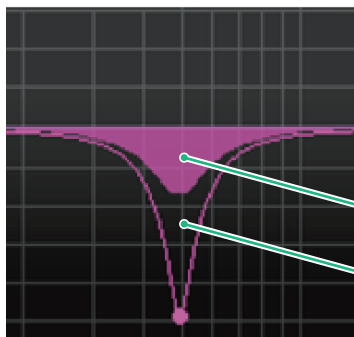
Indique le gain de l'égaliseur modifié de manière dynamique.

12 Indicateur de niveau THRESHOLD

Indique le niveau de signal de la chaîne latérale par rapport au niveau seuil.

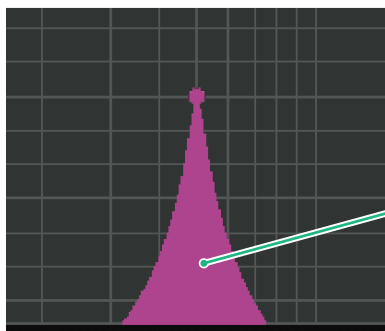
13 Affichage graphique

Indique la réponse de l'égaliseur. Normalement, cette zone affiche le graphique EQ (Égaliseur) de référence, qui indique la fréquence et la profondeur, ainsi que le graphique EQ (Égaliseur) dynamique, qui montre la réponse de l'égaliseur EQ modifié de manière dynamique. Si le paramètre SIDECHAIN CUE ou SIDECHAIN LISTEN est activé, ce graphe affichera la réponse du filtre de la chaîne latérale.



Graphique de l'égaliseur dynamique

Graphique de l'égaliseur de référence



Graphique du filtre de la chaîne latéral

Contrôle des paramètres du plug-in Dynamic EQ4

Dynamic EQ4 est un égaliseur dynamique à deux bandes qui a été développé pour proposer quatre bandes. Les bandes supplémentaires fournissent une plus grande capacité de création de son ainsi qu'une fonction de sélection de la source KEY IN, qui autorise une variété de nouvelles applications. Par exemple, si l'égaliseur Dynamic EQ4 est appliqué à une guitare acoustique et le microphone vocal est sélectionné comme source KEY IN, la plage de moyennes fréquences de la guitare pourra être automatiquement atténuée de sorte à ce que le chant bénéficie de plus d'espace et soit mieux mis en valeur. En outre, les effets de-esser ont été améliorés par des modifications apportées à l'algorithme visant à effectuer une coupure de type shelving.



- 1 **Touche BAND ON/OFF (Activation/désactivation de bande)**
Active ou désactive la bande correspondante.
- 2 **Touche LOW SHELVING ON/OFF (Activation/désactivation du shelving de la bande inférieure)**
Activez cette touche pour faire basculer la bande LOW sur un filtre de type shelving, et remplacez le filtre de type BPF de la chaîne latérale par un filtre LPF.
- 3 **Bouton FREQUENCY**
Spécifie la fréquence contrôlée par l'égaliseur et le filtre de la chaîne latérale.
- 4 **Bouton Q (Largeur de bande)**
Spécifie la valeur Q (pente) de l'égaliseur et du filtre de la chaîne latérale. La rotation du bouton vers la droite permet d'élargir la zone affectée par l'égaliseur et le filtre de la chaîne latérale.

5 Indicateur de niveau EQ GAIN (Gain de l'égaliseur)

Indique le gain de l'égaliseur modifié de manière dynamique.

6 Indicateur de niveau THRESHOLD (Seuil)

Indique le niveau de signal de la chaîne latérale par rapport au niveau seuil.

7 Touches de la source KEY IN (Signal de déclenchement)

Sélectionnez les valeurs INT (principal) ou EXT (externe) pour la source du signal KEY IN utilisé pour la bande correspondante.

8 Touche KEY IN CUE

Si cette touche est activée, le signal de la chaîne latérale est envoyé au bus CUE pour contrôle. Dans ce cas, le graphique affiche la réponse du filtre de la chaîne latérale.

9 Bouton RATIO

Spécifie le ratio d'accentuation/atténuation du signal d'entrée. La rotation de ce bouton vers la droite produit une accentuation tandis que sa rotation vers la gauche applique une coupure. Tournez le bouton entièrement dans l'une ou l'autre direction pour produire l'effet maximum.

10 Bouton THRESHOLD

Spécifie la valeur seuil à laquelle l'effet commence à s'appliquer.

11 Touche MODE

Spécifie si le traitement est opéré lorsque le signal de la chaîne latérale dépasse la valeur seuil (ABOVE) ou lorsqu'elle chute en deçà de celle-ci (BELOW).

12 Touches ATTACK/RELEASE

Permettent de sélectionner l'un des trois réglages du temps d'attaque et du temps de relâchement à partir desquels la compression ou l'accentuation commence à s'appliquer. FAST génère une attaque et un relâchement rapides, SLOW produit une attaque rapide et un relâchement lent alors que AUTO ajuste automatiquement l'attaque et le relâchement en fonction de la zone de fréquences.

13 Affichage graphique

Indique la réponse de l'égaliseur. Normalement, cette zone affiche le graphique de l'égaliseur de référence, qui indique la fréquence et la profondeur, ainsi que le graphique de l'égaliseur dynamique, qui montre la réponse de l'égaliseur modifié de manière dynamique. Si le paramètre KEY IN CUE est activé, ce graphe affichera la réponse du filtre de la chaîne latérale.

14 Touche HIGH SHELIVING ON/OFF (Activation/désactivation du shelving de la bande supérieure)

Activez cette touche pour faire basculer la bande HIGH sur un filtre de type shelving, et remplacez le filtre BPF de la chaîne latérale par un filtre LPF.

Contrôle des paramètres du plug-in Rupert Comp 754

Rupert Comp 754 est un processeur qui simule la section de compresseur/limiteur intégrée à de nombreuses consoles classiques élaborées par Rupert Neve dans les années 1960 et 1970. Réputé pour produire un son de compression doux et naturel qui n'altère pas la puissance expressive de la source, ce modèle est à l'origine des compresseurs de bus utilisés en standard dans les studios et les stations de radiodiffusion. En outre, ce compresseur s'appuie sur la technologie VCM pour modéliser les circuits qui font un usage systématique des transformateurs audio et des amplificateurs discrets de classe A (qui sont la marque de fabrique de Rupert Neve). Il suffit d'appliquer le compresseur à de très légères doses pour obtenir le son riche et plein, caractéristique de la marque Rupert Neve. Même lorsqu'il est appliqué en profondeur, il ne produit pas de crêtes susceptibles de heurter l'ouïe mais préserve la qualité tonale naturelle tout en contrôlant les dynamiques et améliore ainsi la profondeur et la richesse du son.



1 Commutateur METER RESPONSE (Réponse des indicateurs de niveau)

Sélectionne la vitesse de réponse des indicateurs de niveau.

2 Bouton INPUT ADJUST (Réglage de l'entrée)

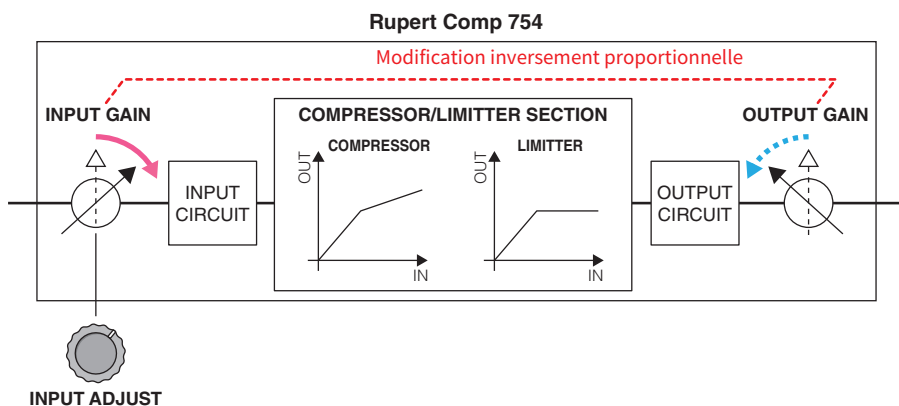
Règle le gain d'entrée. Cependant, le gain de sortie change de manière inversement proportionnelle au niveau de ce bouton, de sorte que le volume reste équivalent au volume obtenu lorsque les paramètres COMP IN et LIMIT IN sont désactivés. Par exemple si le paramètre INPUT ADJUST est réglé sur +5 dB, le gain d'entrée sera de +5 dB et le gain de sortie de -5 dB.

Le bouton INPUT ADJUST peut être utilisé de différentes manières, comme suit.

- Vous pouvez ajuster le gain d'entrée lorsque le niveau du signal d'entrée de l'effet est trop faible pour atteindre le seuil.

- Vous pouvez modifier le niveau d'entrée du circuit d'entrée (transformateur audio ou amplificateur de classe A) afin de modifier les caractéristiques tonales.

[How INPUT ADJUST works] (Mode opératoire du bouton INPUT AJUST)



- 3 Bouton BLEND (Mélange)**
Règle la balance du son pur/altéré du compresseur/limiteur.
- 4 Commutateur METER SELECT (Sélecteur d'indicateur de niveau)**
Sélectionne le signal source de l'indicateur de niveau en tant que niveau d'entrée, niveau de sortie ou réduction de gain.
- 5 Indicateur de niveau**
Indique le signal sélectionné par les commutateurs METER SELECT.
- 6 Commutateur COMPRESS IN (Entrée de compresseur)**
Active ou désactive le compresseur.
- 7 Bouton COMPRESS THRESHOLD (Seuil de compresseur)**
Règle le seuil du compresseur.
- 8 Bouton COMPRESS RECOVERY (Récupération de compresseur)**
Règle le temps de relâchement du compresseur. Lorsque le réglage AUTO est sélectionné, le temps de relâchement est automatiquement modifié selon une plage de valeurs comprises entre 50 ms et 5 s.
- 9 Bouton COMPRESS RATIO (Ratio de compresseur)**
Règle le ratio du compresseur.
- 10 Bouton COMPRESS GAIN (Gain de compresseur)**
Règle le gain de compensation du compresseur. Ces étapes s'appliquent avant celle du limiteur.
- 11 Commutateur LIMIT IN (Entrée de limiteur)**
Active ou désactive le limiteur.
- 12 Bouton LIMIT THRESHOLD (Seuil de limiteur)**
Règle le seuil du limiteur.

13

Bouton LIMIT RECOVERY (Récupération de limiteur)

Sélectionne le temps de relâchement du limiteur. Lorsque le réglage AUTO est sélectionné, le temps de relâchement est automatiquement modifié selon une plage de valeurs comprises entre 50 ms et 5 s.

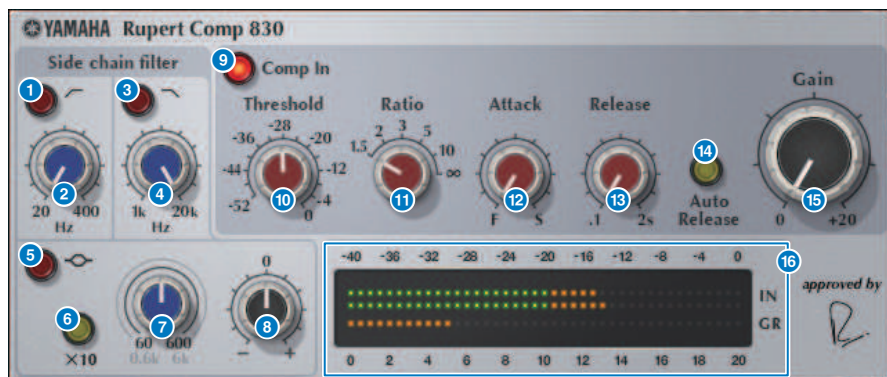
14

Commutateur LIMIT ATTACK (Attaque de limiteur)

Active ou désactive le temps d'attaque du limiteur. FAST : 2 ms, SLOW : 3 ms

Contrôle des paramètres du plug-in Rupert Comp 830

Rupert Comp 830 est un processeur qui simule la section de compression intégrée aux consoles d'enregistrement haut de gamme développées par Rupert Neve dans les années 1980. En plus de proposer une large gamme de contrôle pour l'attaque et le relâchement, ce compresseur offre une égalisation et un filtre de la chaîne latérale qui vous offrent un éventail étendu de possibilités pour élaborer les sonorités et créer quasiment n'importe quel type de son possible et imaginable. Transparente et lisse, la compression peut être appliquée à la source de votre choix, dans tous les cas de figure. Ce compresseur s'appuie sur la technologie VCM pour modéliser un circuit comportant un transformateur audio encore plus évolué, fabriqué par Rupert Neve. Un son éclatant, haut en couleurs et clairement défini peut être obtenu en acheminant tout simplement le signal via ce processeur.

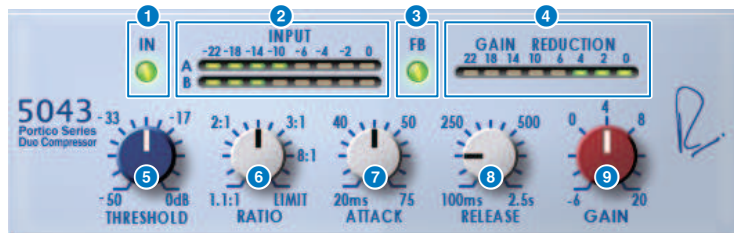


- 1 **Touche HPF ON (Activation du filtre passe-haut)**
Active ou désactive le filtre passe-haut de la chaîne latérale.
- 2 **Touche HPF FREQ (Fréquence du filtre passe-haut)**
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut de la chaîne latérale.
- 3 **Touche LPF ON (Activation du filtre passe-bas)**
Active ou désactive le filtre passe-bas de la chaîne latérale.
- 4 **Bouton LPF FREQ (Fréquence du filtre passe-bas)**
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas de la chaîne latérale.
- 5 **Touche MF ON (Activation de la bande MF)**
Active ou désactive la bande MF (peaking) de la chaîne latérale.
- 6 **Touche MF FREQ x10 (Fréquence MF x10)**
Règle la fréquence centrale de la bande MF (peaking) de la chaîne latérale sur 10 fois sa valeur.
- 7 **Bouton MF FREQ (Fréquence MF)**
Règle la fréquence centrale de la bande MF (peaking) de la chaîne latérale.
- 8 **Bouton MF GAIN (Gain MF)**
Règle le gain de la bande MF (peaking) de la chaîne latérale.

- 9 **Touche COMP IN (Entrée de compresseur)**
Active ou désactive le compresseur.
- 10 **Bouton THRESHOLD (Seuil)**
Règle le seuil du compresseur.
- 11 **Bouton RATIO**
Règle le ratio du compresseur.
- 12 **Bouton ATTACK**
Règle le temps d'attaque du compresseur.
- 13 **Bouton RELEASE**
Règle le temps de relâchement du compresseur. Règle le temps de relâchement du compresseur.
- 14 **Touche AUTO RELEASE (Relâchement auto)**
Active ou désactive le relâchement automatique du compresseur.
- 15 **Bouton GAIN**
Règle le gain du compresseur.
- 16 **Indicateurs de niveau**
Indiquent le niveau d'entrée et la réduction de gain.

Contrôle des paramètres du plug-in Portico 5043

À l'instar du Portico 5033, le Portico 5043 est un processeur qui simule un compresseur analogique fabriqué par Rupert Neve Designs. Le véritable compresseur 5043 était équipé d'un transformateur d'entrée/sortie qui était également disponible sur l'égaliseur 5033. Ses caractéristiques sonores naturelles, de type analogique, et son principe d'utilisation permettent de l'appliquer à toutes les sources sonores allant des batteries aux voix. Son principal atout réside dans la possibilité qu'il offre de changer le type de réduction de gain. Il vous permet ainsi de basculer le système de réduction de gain entre les modes de compression FF (Feed Forward), très en vogue à l'heure actuelle, et FB (Feed Back), utilisé sur les compresseurs d'époque. De cette façon, vous pouvez créer différentes empreintes sonores en fonction de vos besoins.



1 Touche IN

Active ou désactive le contournement du compresseur. Une fois le contournement pris en compte, la touche s'éteint. Cependant, même en état de contournement, le signal passe à travers le transformateur d'entrée/sortie et le circuit de préampli micro.

2 Indicateur de niveau INPUT

Affiche le niveau du signal d'entrée. Un seul indicateur de niveau s'affiche en mode DUAL (Duo) et deux indicateurs de niveau apparaissent en mode STEREO.

3 Touche FB

Bascule entre les circuits FF (Feed-Forward) et FB (Feed-Back) à titre de méthode de réduction du gain. Cette touche s'allume lorsque le type de circuit FB est sélectionné. Le circuit FF équipe la plupart des compresseurs actuels. Utilisez-le lorsque vous voulez appliquer une compression ferme tout en minimisant les changements de caractéristiques tonales. Quant au circuit FB, on le trouve généralement sur les compresseurs d'époque. Vous pouvez y recourir si vous souhaitez appliquer une compression homogène tout en ajoutant une couleur spécifique au son.

4 Indicateur de niveau GAIN REDUCTION

Indique le niveau de réduction de gain.

5 Bouton THRESHOLD (Seuil)

Règle le niveau à partir duquel le compresseur commence à s'appliquer.

6 Bouton RATIO

Règle le taux de compression. Lorsque le bouton est tourné à fond vers la droite, il se transforme en limiteur.

7 Bouton ATTACK

Règle le temps d'attaque à partir duquel le compresseur commence à s'appliquer.

8 Bouton RELEASE

Règle le temps de relâchement du compresseur.

9

Bouton GAIN

Règle le gain de sortie.

Contrôle des paramètres du plug-in Portico 5045

Il s'agit d'un processeur qui modélise fidèlement le Portico 5045 Primary Source Enhancer créé par Rupert Neve Designs. Très facile d'utilisation, il permet de supprimer le bruit de fond capté par le microphone, tout en augmentant la clarté, ce qui améliore la qualité de la source principale et de la marge du feedback. Il convient non seulement aux micros tenus à la main, mais également aux micros-cravates ou casques et peut être utilisé dans de nombreuses situations, notamment pour la sonorisation d'événements, de concerts ou des radiodiffusions. Ce processeur est également équipé du transformateur audio et du circuit d'amplification discret emblématiques de la série Portico, qui donnent éclat et profondeur à tout signal sonore qui les traverse.



1 Touches PROCESS ENGAGE
Active ou désactive le circuit d'amélioration.

2 Touche RMS/Peak
Sélectionne le mode de fonctionnement du détecteur de niveau. Vous pouvez sélectionner le mode RMS ou le mode Peak (Crête).

3 Bouton TIME CONSTANT
Intervertit le temps d'attaque et le temps de relâchement. Les réglages sont les suivants :

Mode RMS	Mode Peak
A : 50 ms	Attack (Attaque) : fixe à 20 ms
B : 100 ms	Release (Relâchement) :
C : 200 ms	A : 20 ms
D : 750 ms	B : 200 ms
E : 1,5 s	C : 1 s
F : 3 s	D : 2 s
	E : 5 s
	F : 30 s

4 Bouton THRESHOLD (Seuil)
Règle le niveau auquel le traitement démarre. Les signaux inférieurs au réglage de THRESHOLD sont atténués.

5 Indicateur PROCESS ACTIVE (traitement activé)
Ce voyant s'allume lorsque le signal d'entrée dépasse le niveau de THRESHOLD (seuil). Réglez le seuil de sorte que ce voyant s'allume lorsque la source audio principale arrive en entrée. Il reste éteint pendant les périodes de silence ou entre les phrases.

6 Bouton DEPTH (Profondeur)
Règle le degré d'atténuation appliqué aux signaux inférieurs au niveau de THRESHOLD.

Contrôle des paramètres du plug-in U76

L'U76 est un processeur qui simule un compresseur standard d'époque utilisé dans une variété de situations. Il ne dispose pas toutefois du paramètre de seuil qui est généralement présent sur un compresseur mais son effet est ajusté par la balance entre le gain d'entrée et le gain de sortie. Le réglage du paramètre **RATIO** sur « All mode » produit un son de compression extrêmement puissant, considéré comme la signature de ce modèle. Ce compresseur ajoute de riches harmoniques qui produisent des caractéristiques tonales dynamiques.



- 1 Bouton INPUT**
Règle le gain d'entrée. L'effet du compresseur se renforce au fur et à mesure que le gain en entrée augmente.
- 2 Bouton ATTACK**
Règle le temps d'attaque à partir duquel le compresseur commence à s'appliquer. La rotation de ce bouton entièrement vers la droite génère le temps d'attaque le plus rapide.
- 3 Bouton RELEASE**
Règle le temps de relâchement du compresseur. La rotation de ce bouton entièrement vers la droite génère le temps de relâchement le plus rapide.
- 4 Touches de commutation RATIO**
Utilisez ces cinq touches pour régler le rapport de compression. Les touches dotées des numéros les plus élevés génèrent des taux de compression supérieurs. La touche ALL permet de sélectionner le mode All, qui non seulement augmente la valeur du paramètre RATIO mais accélère aussi le relâchement, produisant ainsi une compression marquée, accompagnée d'un son déformé et agressif.
- 5 Touches de commutation METER**
Modifient l'affichage de l'indicateur de niveau.
 - GR : La réduction de gain appliquée par le compresseur s'affiche.
 - +4/+8 : Un niveau de signal de sortie de référence spécifié sur -18 dB entraîne l'affichage de la valeur +4 dB ou +8 dB en rapport avec cette référence sous 0 VU.
 - OFF : L'indicateur de niveau est désactivé.
- 6 Bouton OUTPUT (Sortie)**
Règle le niveau de sortie. Si vous utilisez la touche INPUT pour régler le niveau de réduction de gain, le volume perceptible changera également en conséquence. Dans ce cas, servez-vous du bouton OUTPUT pour ajuster le volume.

Contrôle des paramètres du plug-in Opt-2A

Opt-2A est un processeur qui simule un modèle d'époque couramment répandu de compresseurs optiques à tubes. Il se caractérise par une compression régulière produite à l'aide de composants optiques tels qu'une cellule CdS et un panneau EL pour contrôler le niveau. De superbes harmoniques à haute fréquence générées par la distorsion chaleureuse des circuits de tubes à vide émettent un son élégant et sophistiqué.



- 1 Bouton GAIN**
Règle le niveau de sortie.
- 2 Bouton PEAK REDUCTION (Réduction de crête)**
Ajuste le degré de compression du signal.
- 3 Bouton RATIO**
Règle le taux de compression.
- 4 Bouton METER SELECT (Sélection de l'indicateur de niveau)**
GAIN REDUCTION indique le degré de réduction du gain lorsque le compresseur est en cours de fonctionnement. Compte tenu que les réglages OUTPUT +10 et OUTPUT +4 produisent un niveau de signal de sortie de référence établi à -18 dB, la valeur +10 dB ou +4 dB en rapport avec cette référence apparaît sous 0VU.

Contrôle des paramètres du plug-in Comp276

Comp276 simule les caractéristiques d'un compresseur analogique très prisé et largement utilisé dans les studios d'enregistrement. Il produit un son épais et solide qui convient aux percussions et à la basse.



- 1 Bouton INPUT**
Ajuste le niveau d'entrée.
- 2 Bouton RATIO**
Règle le ratio du compresseur.
- 3 Bouton ATTACK**
Règle le temps d'attaque du compresseur.
- 4 Bouton OUTPUT (Sortie)**
Règle le gain de sortie.
- 5 Commutateur AUTO MAKEUP (Compensation auto)**
Si ce commutateur est activé, la diminution de la valeur du gain de sortie lorsque le compresseur est appliqué est décalée automatiquement.
- 6 Commutateur SIDECHAIN HPF (Filtre passe-haut de la chaîne latérale)**
Lorsque ce commutateur est activé, le compresseur s'applique dans une moindre mesure à la zone de basses fréquences, ce qui renforce la sortie des basses fréquences.
- 7 Bouton RELEASE**
Règle le temps de relâchement du compresseur.
- 8 Indicateurs de niveau VU**
Indiquent le signal sélectionné par les commutateurs GR/-10/-20/OFF.
- 9 Commutateurs GR/-10/-20/OFF**
Sélectionnent le signal contrôlé par les indicateurs de niveau VU.
GR : Indique le niveau de réduction de gain.
-10: Le signal associé à -10 dBu sous 0 VU s'affiche.
-20: Le signal associé à -20 dBu sous 0 VU s'affiche.
OFF : L'indicateur de niveau VU est désactivé.

Contrôle des paramètres du plug-in Buss Comp 369

Buss Comp 369 simule un compresseur de bus standard qui est utilisé dans les studios d'enregistrement et les stations de radiodiffusion depuis les années 1980. Il produit une compression douce et naturelle qui n'interfère pas avec les nuances du signal source, en contraste avec la compression dynamique de l'U76. Buss COMP 369 comprend un compresseur et un limiteur que vous pouvez utiliser individuellement ou en combinaison. Les riches harmoniques générées par les transformateurs d'entrée et de sortie audio et l'amplificateur discret de classe A sont également modélisées, pour ajouter de la profondeur et de la cohésion à la qualité sonore.

Montage stéréo



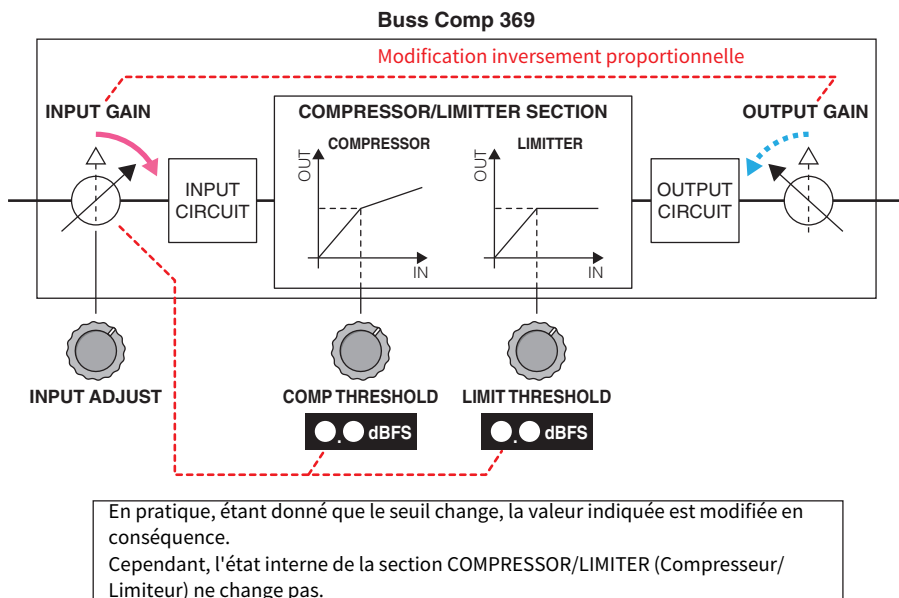
Montage double



1 Bouton INPUT ADJUST (Réglage de l'entrée)

Règle le gain d'entrée. Cependant, le gain de sortie change de manière inversement proportionnelle au niveau de ce bouton, de sorte que le volume reste équivalent au volume de passage (le volume obtenu lorsque les paramètres COMP IN et LIMIT IN sont désactivés). Par exemple si le paramètre INPUT ADJUST est réglé sur +5 dB, le gain d'entrée sera de +5 dB et le gain de sortie de -5 dB.

[How INPUT ADJUST works] (Mode opératoire du bouton INPUT AJUST)



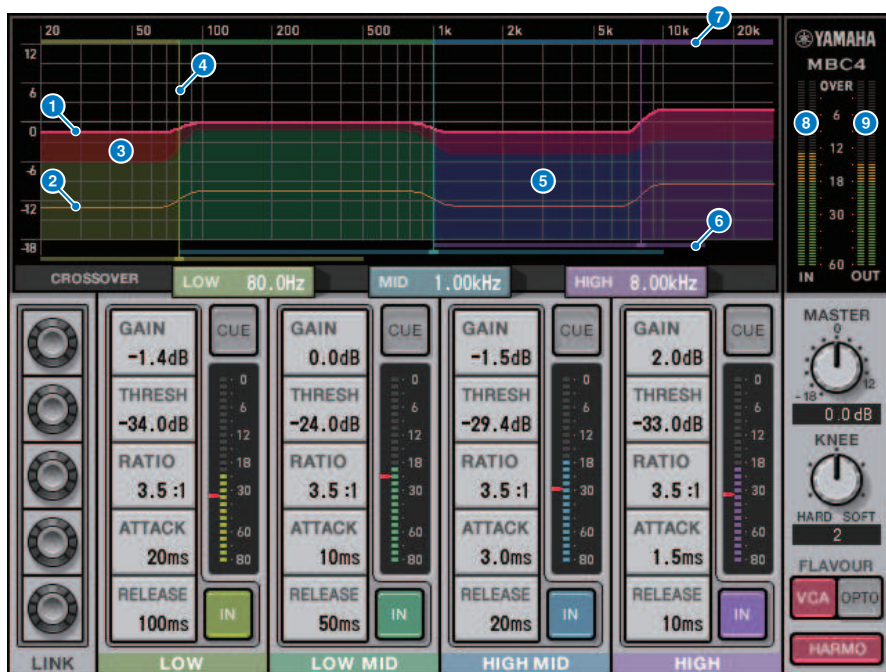
En pratique, étant donné que le seuil change, la valeur indiquée est modifiée en conséquence. Cependant, l'état interne de la section COMPRESSOR/LIMITER (Compresseur/Limiteur) ne change pas.

- 2 **Commutateur LINK (pour le montage stéréo)**
Active/désactive la liaison stéréo.
- 3 **Commutateur COMP IN**
Active/désactive le compresseur.
- 4 **Bouton COMP THRESHOLD (Seuil du compresseur)**
Règle le seuil du compresseur. Notez que la valeur change en tandem avec le réglage INPUT ADJUST.
- 5 **Bouton COMP RECOVERY (Récupération de compresseur)**
Règle le temps de relâchement du compresseur. Les temps de relâchement pour a1 (auto 1) et a2 (auto 2) sont automatiquement modifiées.
a1 : change automatiquement dans une plage comprise entre 100 ms et 2 s.
a2 : change automatiquement dans une plage comprise entre 50 ms et 5 s.
- 6 **Bouton COMP GAIN**
Règle le gain de compensation du compresseur. Ces étapes s'appliquent avant celle du limiteur.

- 7 Bouton COMP RATIO (Rapport du compresseur)**
Définit le taux de compression du compresseur.
- 8 Commutateur METER SELECT (pour le montage stéréo)**
Sélectionne le signal source de l'indicateur de niveau. Vous pouvez choisir entre IN (niveau d'entrée), GR (réduction de gain) et OUT (niveau de sortie). Si vous modifiez cette sélection, la conception de l'indicateur de niveau changera également, passant respectivement à VU, GR ou VU.
- 9 Commutateur VU SELECT (pour un montage double)**
Sélectionne le signal source de l'indicateur de niveau VU. Vous pouvez choisir le niveau d'entrée ou le niveau de sortie.
- 10 Commutateur LIMIT IN (Entrée de limiteur)**
Active/désactive le limiteur.
- 11 Commutateur LIMIT ATTACK (Attaque de limiteur)**
Spécifie le temps d'attaque du limiteur.
FAST (Rapide) : 2 ms
SLOW (Lent) : 4 ms
- 12 Bouton LIMIT THRESHOLD (Seuil de limiteur)**
Règle le seuil du limiteur. Notez que la valeur change en tandem avec le réglage INPUT ADJUST.
- 13 Bouton LIMIT RECOVERY (Récupération de limiteur)**
Sélectionne le temps de relâchement du limiteur. Les temps de relâchement pour a1 (auto 1) et a2 (auto 2) sont automatiquement modifiées.
a1 : change automatiquement dans une plage comprise entre 100 ms et 2 s.
a2 : change automatiquement dans une plage comprise entre 50 ms et 5 s.

Contrôle des paramètres du plug-in MBC4

Ce compresseur à quatre bandes haute qualité utilise la technologie VCM et dispose d'une interface GUI (Interface utilisateur graphique) qui présente des caractéristiques d'opérabilité et de visibilité exceptionnelles. Tous les avantages des compresseurs analogiques dans le domaine de la musique ont été intégrés dans les circuits de réduction de gain du MBC4. Cela a autorisé un contrôle en douceur des commandes de dynamiques tout en conservant l'image globale du son d'origine. L'image sonore peut également être manipulée visuellement via un affichage graphique.



- 1 GAIN LINE (Ligne de gain)**
 Cette ligne horizontale rouge indique la valeur du paramètre GAIN pour la bande correspondante.
- 2 MAXIMUM GR GUIDELINE (Ligne directrice pour la réduction de gain maximale)**
 Cette ligne horizontale orange sert de ligne directrice pour la réduction de gain maximale. Cette valeur est approximative et n'indique pas nécessairement une valeur maximale précise de réduction de gain.
- 3 GR ZONE (Zone de réduction de gain)**
 Cette zone rouge change en fonction de la quantité de réduction de gain appliquée à la bande correspondante.
- 4 CROSSOVER LINE (Ligne de répartition)**
 Cette ligne verticale indique le point de répartition de la bande correspondante.
- 5 CROSSOVER ZONE (Zone de répartition)**
 Cette zone correspondant à la couleur de bande varie en fonction de la valeur du paramètre CROSSOVER applicable à la bande correspondante.

6 CROSSOVER RANGE (Plage de répartition)

Ce graphique à barres horizontal correspondant à la couleur de bande indique une plage variable de valeurs du paramètre CROSSOVER applicable à la bande correspondante.

7 CROSSOVER BAND WIDTH (Largeur de bande de répartition)

Ce graphique à barres horizontal correspondant à la couleur de bande varie en fonction de la valeur du paramètre CROSSOVER applicable à la bande correspondante.

8 Indicateur de niveau INPUT

Affiche le niveau du signal d'entrée. Un seul indicateur de niveau s'affiche en mode DUAL (Duo) et deux indicateurs de niveau apparaissent en mode STEREO.

9 Indicateur de niveau OUTPUT

Affiche le niveau du signal de sortie. Un seul indicateur de niveau s'affiche en mode DUAL (Duo) et deux indicateurs de niveau apparaissent en mode STEREO.



10 GAIN

Règle le gain de sortie de la bande correspondante.

11 THRESHOLD (Seuil)

Règle le niveau auquel le compresseur commence à s'appliquer à la bande correspondante. Cette valeur est également signalée par un repère rouge sur l'indicateur de niveau INPUT.T

12 RATIO (Taux)

Règle le ratio de compression de la bande correspondante.

13 **ATTACK (Attaque)**

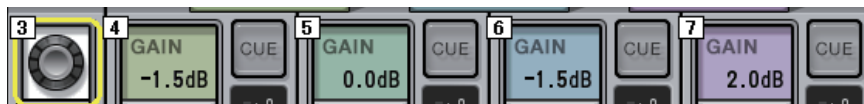
Règle le niveau d'attaque auquel le compresseur commence à s'appliquer à la bande correspondante.

14 **RELEASE (Relâchement)**

Règle le temps de relâchement du compresseur applicable à la bande correspondante.

15 **Bouton LINK**

Si vous sélectionnez le bouton LINK du paramètre, la couleur de l'affichage sera modifiée comme illustré ci-dessous. Les paramètres correspondants aux quatre bandes seront liés entre eux et les valeurs changeront collectivement. Notez que dès que la valeur du paramètre de l'une de ces bandes atteint son maximum ou son minimum, l'opération de liaison s'arrête net. Les paramètres pouvant être liés sont affichés dans la couleur de la bande correspondante.



16 **CROSSOVER (Répartition)**

Règle les fréquences de recouvrement utilisées pour diviser le signal en bandes.

17 **Touche CUE**

Appuyez sur cette touche pour contrôler le cue-monitor de la sortie de la bande correspondante. Si la touche IN est désactivée, le signal contrôlé sera dépourvu d'effets de compresseur. Vous pouvez activer les touches CUE de plusieurs bandes.

18 **Bouton MASTER GAIN (Gain principal)**

Règle le gain du signal de sortie final.

19 **Indicateur de niveau INPUT**

Affiche le niveau de l'entrée du signal audio de chaque bande.

20 **Bouton KNEE**

Règle la valeur « knee » du compresseur.

21 **Touche IN**

Active/désactive le compresseur de la bande sélectionnée. Même si cette touche est désactivée, vous pourrez régler les paramètres de la bande correspondante.

22 **Touche FLAVOUR**

Bascule le type de compresseur entre le fonctionnement en VCA (effets précis) ou OPTO (effets naturels).

23 **Touche HARMONICS (Harmonie)**

Active/désactive les sons harmoniques émulant les circuits analogiques.

Contrôle des paramètres du plug-in DaNSE

DaNSE est un supprimeur de bruit dynamique doté d'une qualité de son et d'une opérabilité exceptionnelles, développé par le laboratoire du Dr. K, dont Yamaha est un fier défenseur. DaNSE dispose d'une fonction « d'apprentissage » révolutionnaire (LEARN), qui analyse les caractéristiques de la fréquence de bruit et applique des réglages automatiques afin de fournir un effet de compression de bruit optimal. Les commandes et les graphismes sont conçus de manière à être faciles à comprendre, rendant les réglages rapides grâce à des manipulations simples. DaNSE permet également de régler avec précision les bandes individuellement afin de manipuler même les bruits les plus persistants. Bien que DaNSE puisse être utilisé avec une grande variété de micros, il fonctionne particulièrement bien avec les micros destinés aux discours et avec les micros cravate, en supprimant les bruits de ventilateurs tels que les climatiseurs ou le déplacement de spots lumineux sur scène. Il est également très efficace pour supprimer divers bruits dans des environnements de théâtre, pour un son de voix plus clair.



1 Bouton LOW FREQUENCY (Basse fréquence)

Règle la bande de fréquence de la limite inférieure pour la suppression du bruit. Ce paramètre ne peut pas être réglé sur une fréquence supérieure de un quart à la valeur du réglage du bouton HIGH FREQUENCY. Dans la mesure où cette fonction utilise une fonction LEARN pour analyser le son, vous devez régler la bande de fréquence avant l'apprentissage.

2 Bouton HIGH FREQUENCY (Haute fréquence)

Règle la bande de fréquence de la limite supérieure pour la suppression du bruit. Ce paramètre ne peut pas être réglé sur une fréquence inférieure à quatre fois la valeur du réglage du bouton LOW FREQUENCY. Dans la mesure où cette fonction utilise une fonction LEARN pour analyser le son, vous devez régler la bande de fréquence avant l'apprentissage.

3 **Touche LEARN (Apprentissage)**

Démarre la fonction LEARN. Une fois lancée, la fonction LEARN analyse le signal d'entrée pendant 10 secondes, puis règle automatiquement les valeurs THRESHOLD (Seuil), GAIN 1–6 ainsi que les paramètres pour le traitement des signaux internes, afin d'obtenir des effets de suppression de bruit optimaux qui conviendraient à l'environnement d'utilisation. Une fois l'opération LEARN terminée, ajustez légèrement les réglages THRESHOLD et TIGHTNESS à votre convenance pour vous rapprocher du son idéal. Si vous appuyez sur la touche LEARN pendant l'apprentissage ou lors de la fermeture de l'interface utilisateur graphique, la fonction LEARN s'arrêtera.

Note : dans la mesure où les paramètres assignés au traitement des signaux internes sont également configurés automatiquement, l'utilisation de la fonction LEARN dans un environnement différent avec les mêmes paramètres affichés de la même manière peut entraîner des résultats différents. Si le rappel de scène ou de bibliothèque est utilisé pendant l'apprentissage alors que la fonction Recall Safe n'est pas activée, l'apprentissage risque d'échouer.

4 **REVERT (Rétablissement)**

Ceci restaure les paramètres à leur état d'origine juste avant d'utiliser la fonction LEARN, si vous avez ajusté les paramètres manuellement. La touche est activée après l'apprentissage.

5 **Bouton TIGHTNESS (Resserrement)**

Règle le temps de relâchement. La rotation de ce bouton vers la droite entraîne une réduction du temps de relâchement.

6 **THRESHOLD (Seuil)**

Règle le THRESHOLD (Seuil) de toutes les bandes.

7 **Bouton LINK (Liaison)**

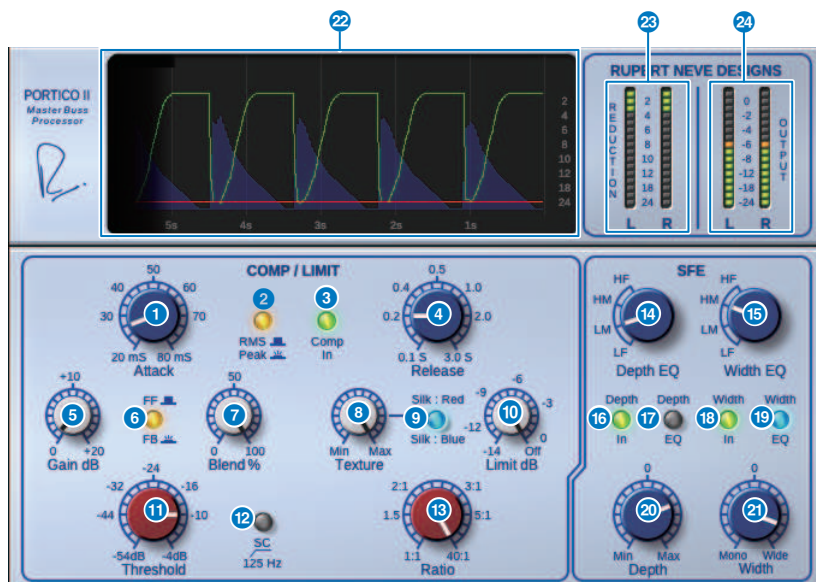
Ce bouton permet de régler simultanément les GAINS 1–6, tout en conservant leurs positions les un par rapport aux autres.

8 **GAIN 1–6**

Règlent le degré maximal de réduction de gain pour les BANDES 1-6.

Contrôle des paramètres du plug-in P2MB

Il s'agit d'un processeur qui modélise avec précision le processeur Portico II Master Buss Processor fabriqué par Rupert Neve Designs. Il possède de nombreuses fonctions requises pour les bus leader telles que Compressor (Compresseur), Limiter (Limiteur), Stereo Field Editor (Éditeur du champ stéréo) et Silk, et est utile dans diverses situations, telles que les performances en live et la diffusion. Le compresseur comporte de nombreuses fonctions telles que RMS / Peak et FF / FB, dans lesquelles le mode de fonctionnement peut être sélectionné en fonction de la source sonore et de l'objectif visé. En installant un relâchement adaptatif, la fonction Limiter fonctionne de manière optimale pour diverses sources sonores avec un seul bouton. Stereo Field Editor est un nouveau design basé sur la technologie MS qui vous permet de manipuler l'image spatiale à votre guise, et d'ajouter la composition et la saturation naturelles d'un transformateur audio avec Silk.



- 1 **Bouton Attack**
Règle le temps d'attaque du compresseur.
- 2 **Touche RMS/Peak**
Sélectionne le mode de fonctionnement du détecteur de niveau du compresseur. La touche s'allume en mode Peak.
- 3 **Touche Comp In (Entrée de compresseur)**
Active et désactive le contournement du compresseur et du limiteur. La touche s'éteint lorsque le contournement est activé.
- 4 **Bouton Release (Relâchement)**
Règle le temps de relâchement du compresseur.

5 **Bouton Gain**

Règle le gain de sortie du compresseur. Il agit en tant que gain d'entrée pour le limiteur, lequel supprime le compresseur en fonction du gain d'appoint.

6 **Touche FF/FB**

Bascule entre les circuits FF (Feed-Forward) et FB (Feed-Back) à titre de méthode de réduction du gain. Cette touche s'allume lorsque le type de circuit FB est sélectionné. Le circuit FF équipe la plupart des compresseurs actuels. Utilisez-le lorsque vous voulez appliquer une compression ferme tout en minimisant les changements de caractéristiques tonales. Quant au circuit FB, on le trouve généralement sur les compresseurs d'époque. Vous pouvez y recourir si vous souhaitez appliquer une compression homogène tout en ajoutant une couleur spécifique au son.

7 **Bouton Blend (Mélange)**

Règle les valeurs du son pur/altéré du compresseur et du limiteur.

8 **Bouton Texture**

Lorsque le réglage Red / Blue de Silk est sélectionné, ce bouton ajuste le timbre, y compris les harmoniques accessoires en fonction du caractère.

9 **Touche Silk**

Sélectionne deux caractères, Silk OFF et Red / Blue. Même à l'état OFF, la compression et la saturation naturelles du transformateur audio sont ajoutées. Vous pouvez également contrôler le timbre de manière active en sélectionnant Red / Blue et en utilisant Texture. Lorsqu'elle est désactivée, elle s'éteint. Lorsqu'elle est réglée sur Red, elle s'allume en rouge et, lorsqu'elle est réglée sur Blue, elle s'allume en bleu.

10 **Bouton Limit**

Règle le seuil du limiteur. Tournez le bouton à fond vers la droite pour désactiver le limiteur. En installant un relâchement adaptatif, vous pouvez optimiser le fonctionnement des diverses sources sonores simplement en actionnant le bouton Limit.

11 **Bouton Threshold (Seuil)**

Règle le seuil du compresseur.

12 **Touche SC 125Hz**

Lorsque cette touche est activée, elle s'allume. En réduisant le niveau du compresseur appliqué aux basses fréquences, vous accentuez la sortie des basses fréquences.

13 **Bouton Ratio**

Règle le ratio du compresseur.

14 **Bouton Depth EQ (Égaliseur de profondeur)**

Sélectionne la bande Depth EQ parmi LF : plage de basses, LM : plage de moyennes et basses, HM : plage de moyennes et hautes, et HF : plage de hautes.

15 **Bouton Width EQ (Égaliseur de largeur)**

Sélectionne la bande Width EQ parmi LF : plage de basses, LM : plage de moyennes et basses, HM : plage de moyennes et hautes, et HF : plage de hautes.

16 **Touche Depth In (Entrée de profondeur)**

Active et désactive l'effet du bouton Depth. Lorsque cette touche est activée, elle s'allume.

17 **Touche Depth EQ**

Lorsque cette touche est activée, elle s'allume, ce qui limite l'effet du bouton Depth à la bande sélectionnée avec le bouton Depth EQ. Lorsqu'elle est désactivée, elle s'éteint et l'effet du bouton Depth est celui d'une bande complète.

18 **Touche Width In (Entrée de largeur)**

Active et désactive l'effet du bouton Width. Lorsque cette touche est activée, elle s'allume.

19 **Touche Width EQ**

Lorsque cette touche est activée, elle s'allume, ce qui limite l'effet du bouton Depth à la bande sélectionnée avec le bouton Width EQ. Lorsqu'elle est désactivée, elle s'éteint et l'effet du bouton Width est celui d'une bande complète.

20 **Bouton Depth**

Règle le volume de la position stéréo centrale.

21 **Bouton Width**

Règle le volume de la position stéréo latérale. Vous pouvez régler la diffusion de l'image stéréo de mono à large.

22 **History (Historique)**

Répertorie la valeur du seuil, la valeur de Limite, le niveau d'entrée et la quantité de GR au cours des cinq secondes précédentes.

23 **Indicateur de niveau REDUCTION**

Indique le niveau de réduction du gain par le compresseur et le limiteur.

24 **Indicateur de niveau OUTPUT**

Indique le niveau de sortie.

Contrôle des paramètres du plug-in OpenDeck

OpenDeck simule la compression de bande créée par deux magnétophones à bobine libre (un deck d'enregistrement et un deck de reproduction). Vous pouvez modifier la qualité du son en ajustant divers éléments, tels que le type de deck, la qualité de la bande, la vitesse de reproduction, etc.



- 1 RECORD (Enregistrement) : DECK TYPE (Type de deck)**
Sélectionne le type de deck d'enregistrement.
- 2 RECORD : bouton LEVEL**
Ajuste le niveau d'entrée du deck d'enregistrement. À mesure que vous augmentez le niveau, une compression de bande est générée, laquelle réduit la plage dynamique et provoque une distorsion du son.
- 3 RECORD : bouton ADJUST HIGH**
Ajuste le gain des aiguës du deck d'enregistrement.
- 4 RECORD : bouton BIAS**
Ajuste le décalage du deck d'enregistrement.
- 5 Commutateur AUTO MAKE UP**
Si vous activez ce commutateur, lorsque vous réglez le niveau du deck d'enregistrement (à l'aide du bouton RECORD/REC LVL), le niveau du deck de reproduction (bouton REPRODUCE/REPR LVL) changera également, en maintenant le niveau de sortie relatif. Vous pouvez changer l'étendue de la distorsion sans modifier le niveau de sortie.
- 6 REPRODUCE (Reproduction) : DECK TYPE (Type de deck)**
Sélectionne le type de deck de reproduction.

7 REPRODUCE : Bouton LEVEL

Ajuste le niveau de sortie du deck de reproduction.

8 REPRODUCE : bouton ADJUST HIGH

Ajuste le gain des aiguës du deck de reproduction.

9 Commutateur VU ADJUST (Ajustement VU)

Lorsque vous activez cette touche, le bouton VU ADJUST apparaît dans la section des indicateurs de niveau à la place de l'indicateur VU du canal 2. Si vous désactivez cette touche, l'indicateur VU du canal 2 apparaîtra.



Bouton VU ADJUST

Spécifie le niveau affecté à 0VU sur l'indicateur VU. Ce bouton apparaît uniquement si la touche VU ADJUST est activée.

10 Commutateur SPEED (Vitesse)

Sélectionne la vitesse de la bande.

11 Commutateur TAPE KIND (Type de bande)

Sélectionne le type de bande.

12 Commutateur RECORD/REPRO (Enregistrement/Reproduction)

Permet de sélectionner les valeurs RECORD (entrée dans le deck d'enregistrement) ou REPRO (sortie depuis le deck de reproduction) comme signaux à contrôler via l'indicateur de niveau et l'indicateur VU.

13 Indicateur de niveau

Affiche l'effet de niveau des signaux de contrôle sélectionnés via le commutateur RECORD/REPRO.

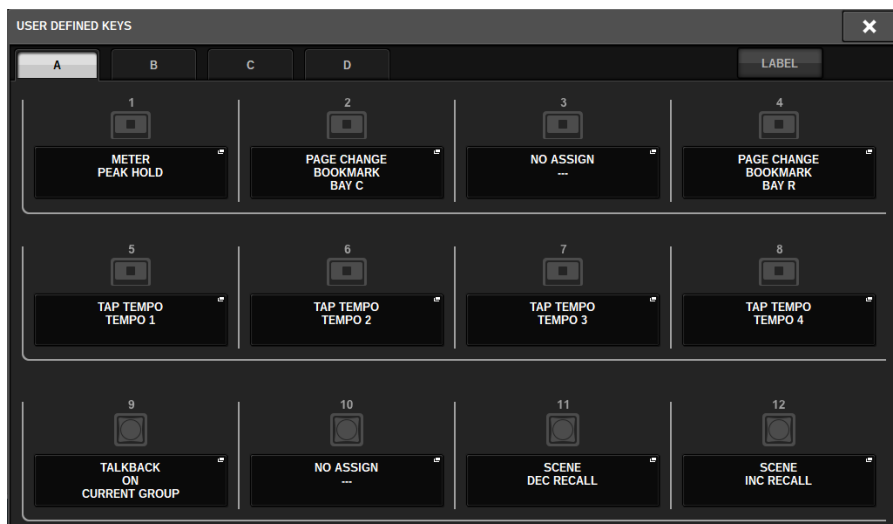
14 Indicateurs de niveau VU

Les indicateurs VU du deck sélectionné via le commutateur RECORD/REPRO s'affichent ici. Le nombre d'indicateurs VU varie en fonction de l'état de la touche VU ADJUST. Lorsque la touche VU ADJUST est activée, l'indicateur d'un seul canal s'affiche. Lorsque la touche VU ADJUST est désactivée, les indicateurs de deux canaux s'affichent.

Utilisation de la fonction Tap Tempo

« Tap Tempo » (Tempo par tapotement) est une fonction qui vous permet de spécifier le temps de retard d'un effet de retard ou la vitesse de modulation d'un effet de modulation, en appuyant sur une touche à l'intervalle de temps que vous souhaitez. Pour utiliser la fonction de tapotement, vous affectez d'abord la fonction Tap Tempo à une touche USER DEFINED, puis vous actionnez cette dernière.

1 Affectez un des réglages TAP TEMPO 1-4 à une touche USER DEFINED.



2 Ouvrez la fenêtre contextuelle de l'effet que vous souhaitez contrôler.



3 Réglez le paramètre SYNC sur ON dans le champ des paramètres.

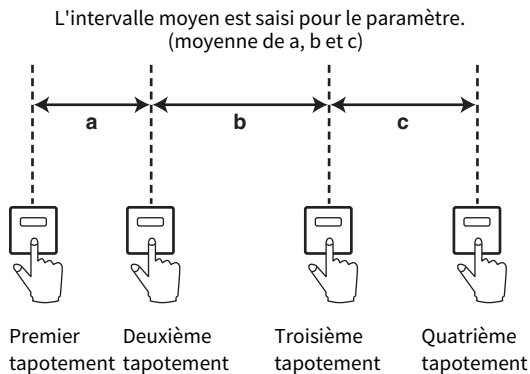
4 Sélectionnez une des valeurs TEMPO 1-4 à gauche du menu contextuel.

NOTE

Si vous sélectionnez MIDI CLK (Horloge MIDI), la valeur du paramètre BPM variera en fonction du tempo de l'horloge de synchronisation MIDI reçu depuis le port MIDI.

5 Appuyez plusieurs fois, et au tempo souhaité, sur la touche **USER DEFINED** à laquelle vous avez attribué la fonction Tap Tempo.

L'intervalle moyen (BPM) auquel vous appuyez sur la touche est alors calculé, et le résultat obtenu sert de valeur au paramètre BPM.



NOTE

Si la valeur moyenne se trouve en dehors de la plage 20-300 BPM, la séquence de tapotement sera ignorée.

Synchronisation des effets et du tempo

Certains effets peuvent être synchronisés sur le tempo. Il existe deux types d'effets de ce genre : les effets de retard et les effets de modulation. Pour les effets de type retard, le temps de retard varie en fonction du tempo. Pour les effets de type modulation, la fréquence du signal de modulation varie en fonction du tempo.

Paramètres liés à la synchronisation du tempo

Les cinq paramètres suivants sont liés à la synchronisation du tempo.

1) SYNC 2) NOTE 3) TEMPO 4) DELAY 5) FREQ.

SYNC:Sélecteur d'activation/désactivation de la synchronisation du tempo.

NOTE et TEMPO:.....Paramètres de base de la synchronisation du tempo.

DELAY et FREQ.:.....DELAY est le temps de retard et FREQ. la fréquence du signal de modulation. Ces paramètres affectent directement le mode d'évolution du son de l'effet. DELAY concerne uniquement les effets de type retard et FREQ. les effets de type modulation.

Liens entre les paramètres

La synchronisation du tempo calcule la valeur de DELAY (ou de FREQ.)*a à partir des valeurs des paramètres TEMPO et NOTE.

Activez SYNC ON

Modifiez NOTE → DELAY (ou FREQ.) sera réglé

Dans ce cas, la valeur DELAY (ou FREQ.) est calculée comme suit :

$$\text{DELAY (ou FREQ.)} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

Modifiez TEMPO → DELAY (ou FREQ.) sera réglé

Dans ce cas, la valeur DELAY (ou FREQ.) est calculée comme suit :

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO}) \text{ sec}$$

$$\text{FREQ.} = (\text{TEMPO}/60) / (\text{NOTE} \times 4) \text{ Hz}$$

Exemple 1 : Lorsque SYNC=ON, DELAY=250 ms, TEMPO=120, modifiez NOTE d'une croche à une noire

$$\text{DELAY} = \text{nouvelle valeur de NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

$$= (1/4) \times 4 \times (60/120)$$

$$= 0,5 \text{ (sec)}$$

$$= 500 \text{ ms}$$

DELAY passe donc de 250 ms à 500 ms.

Exemple 2 : Lorsque SYNC=ON, DELAY=250 ms, NOTE=croche, vous modifiez TEMPO de 120 à 121

$$\text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{nouvelle valeur TEMPO})$$

$$= (1/8) \times 4 \times (60/121)$$

$$= 0,2479 \text{ (sec)}$$

$$= 247,9 \text{ (ms)}$$

TEMPO passe donc de 250 ms à 247,8 ms.

*a : les résultats des calculs sont exprimés en valeurs approximatives.

Caractéristiques spéciales du paramètre TEMPO

Le paramètre TEMPO présente les caractéristiques propres suivantes.

- Le paramètre TEMPO peut être partagé par de multiples effets.
- Vous ne pouvez pas le stocker sur la bibliothèque Plug-in ni le rappeler à partir de celle-ci. (Il est également impossible de le stocker sur une scène et de le rappeler à partir de cette dernière.)

Plug-ins > Synchronisation des effets et du tempo

Cela signifie que la valeur TEMPO d'un effet n'est pas nécessairement la même lorsque celui-ci est rappelé qu'au moment où il a été stocké. Prenons un exemple :

Stockez l'effet : TEMPO=120 → Remplacez la valeur du TEMPO par 60 : TEMPO=60 → Appelez l'effet : TEMPO=60

En principe, lorsque vous modifiez le TEMPO, le paramètre DELAY (ou FREQ.) est recalculé en conséquence. Toutefois, si DELAY (ou FREQ.) a été modifié, l'effet aura un résultat différent lorsqu'il sera rappelé par rapport au moment où il aura été stocké. Pour éviter que l'effet ne change ainsi entre son stockage et son rappel, la série RIVAGE PM ne met pas à jour la valeur DELAY (ou FREQ.) lors du rappel d'un effet, même si la valeur TEMPO n'est plus la même que lors du stockage de l'effet.

* Le paramètre NOTE est calculé sur la base des valeurs suivantes.

Étiquette	1/32(3)	1/16(3)	1/16	1/8(3)	Dot 1/16	1/8	1/4(3)
Valeur	1/48	1/24	1/16	1/12	3/32	1/8	1/6
Étiquette	Dot 1/8	1/4	Dot 1/4	1/2	Dot 1/2	Whole	2x Whole
Valeur	3/16	1/4	3/8	1/2	3/4	1/1	2/1

Enregistrement

Enregistreur USB à 2 pistes

La série RIVAGE PM dispose d'un enregistreur USB à 2 pistes, extrêmement facile à utiliser.

L'enregistreur USB à 2 pistes vous permet d'enregistrer les signaux de sortie du bus STEREO ou MIX sur un lecteur flash USB connecté. Il offre également la possibilité de reproduire de la musique de fond ou des effets spéciaux stockés sur un lecteur flash USB en les affectant à un canal d'entrée. Grâce au convertisseur de taux d'échantillonnage SRC intégré et à l'entrée/sortie de l'enregistreur USB à 2 pistes, vous n'avez pas à vous soucier des différences de taux d'échantillonnage entre le système et les fichiers d'enregistrement ou de reproduction. Si le taux d'échantillonnage du système est identique à celui des fichiers d'enregistrement/reproduction, le convertisseur SRC sera automatiquement contourné. La série RIVAGE PM prend en charge les formats de fichier WAV (PCM non compressé) et MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3) pour l'enregistrement et la reproduction.

■ Format d'enregistrement pris en charge

Fichiers WAV

- Profondeur en bits : 16 bits/24 bits
- Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz

Fichiers MP3

- Débit binaire : 192 kbps, 256 kbps, 320 kbps
- Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz, 48 kHz

■ Format de reproduction pris en charge

Fichiers WAV

- Profondeur en bits : 16 bits/24 bits
- Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz

Fichiers MP3

- Débit binaire : aucune restriction.
- Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz, 48 kHz

■ Liste des titres

Vous pouvez modifier l'ordre des fichiers audio de la liste des titres et les reproduire de manière répétée selon l'ordre que vous souhaitez.

Enregistrement de données audio sur un lecteur flash USB

Vous pouvez enregistrer les signaux du canal de sortie de votre choix, sous forme de fichier audio (WAV ou MP3), sur le lecteur flash USB inséré dans le connecteur RECORDING.

1 Appuyez sur la touche RACK&REC dans la barre de menus pour accéder à l'écran RACK&REC.

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

2 Appuyez sur l'onglet USB RECORDER (Enregistreur USB).

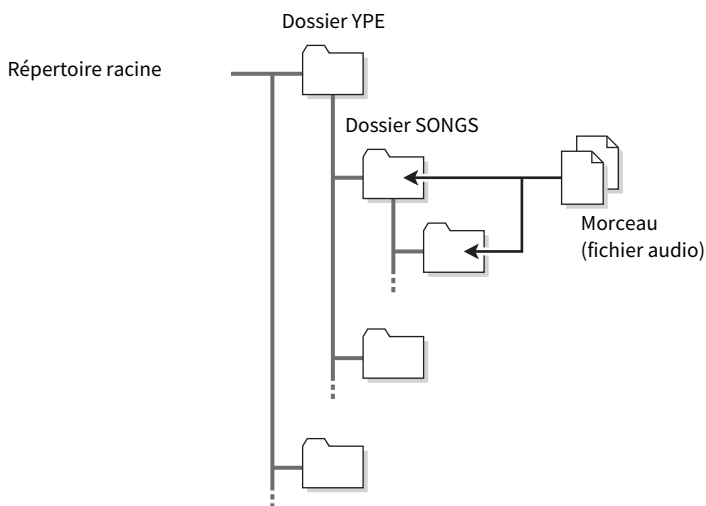
L'« Écran RECORDER » (p.722) apparaît.

3 Branchez sur le connecteur RECORDING un lecteur flash USB disposant d'une capacité d'espace disponible suffisante.

Le champ FREE SIZE (Espace libre) indique la capacité d'espace disponible. Lorsque vous connectez un lecteur flash USB au connecteur RECORDING, un dossier YPE ainsi qu'un dossier SONGS sont automatiquement créés dans le répertoire racine du lecteur flash USB. Les fichiers créés par les opérations d'enregistrement sont sauvegardés dans le dossier SONGS ci-dessus ou dans le dossier de niveau inférieur actuellement sélectionné.

■ Structure des répertoires d'un lecteur flash USB

Lorsque vous connectez un lecteur flash USB au connecteur USB, un dossier YPE ainsi qu'un dossier SONGS sont automatiquement créés dans le répertoire racine du lecteur flash USB. Les fichiers créés par les opérations d'enregistrement sont sauvegardés dans le dossier SONGS ci-dessus ou dans le dossier de niveau inférieur actuellement sélectionné.



4 Affectez les canaux souhaités à l'entrée ou la sortie de l'enregistreur sur mémoire USB. (« Affectation des canaux aux entrée/sortie de l'enregistreur » (p.738))

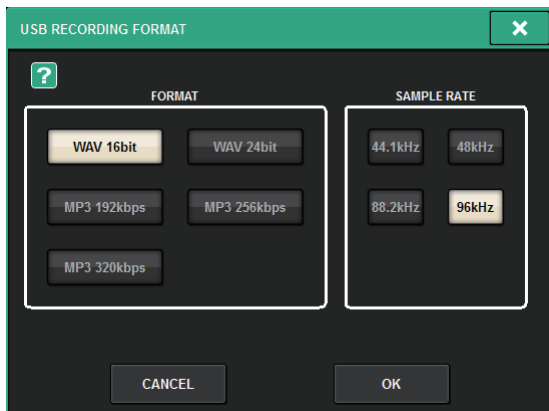
5 Pour écouter le signal en cours d'enregistrement, relevez le fader correspondant au canal concerné assigné à l'entrée de l'enregistreur.

Le niveau du signal d'entrée sur l'enregistreur s'affiche sur l'indicateur de niveau du champ RECORDER INPUT dans l'écran RECORDER. Si nécessaire, utilisez le bouton GAIN du champ RECORDER INPUT afin de régler le niveau d'entrée de l'enregistreur.

NOTE

- Le signal en cours d'enregistrement ne sera pas émis à partir des prises de sortie de l'enregistreur (PLAYBACK OUT).
- L'utilisation du bouton GAIN n'affecte pas le niveau du signal en sortie vers les autres ports depuis le canal de sortie correspondant.

- 6 Appuyez sur le champ REC FORMAT/RATE dans le coin inférieur droit de l'écran, puis sélectionnez le format de fichier et la fréquence d'échantillonnage du fichier audio qui sera enregistré.**



■ **FORMAT (format de fichier)**

- WAV 16 bits
- WAV 24 bits
- MP3 192 kbps
- MP3 256 kbps
- MP3 320 kbps

■ **F_s (Fréquence d'échantillonnage)**

- 44,1 kHz
- 48 kHz
- 88,2 kHz (WAV uniquement)
- 96 kHz (WAV uniquement)

- 7 Appuyez sur la touche REC.**

La touche REC et le voyant PAUSE de la touche PLAY/PAUSE s'allument. La zone de l'indicateur du morceau actuellement sélectionné affiche « ----RECORDING---- ».

- 8 Pour démarrer l'enregistrement, appuyez sur la touche PLAY/PAUSE.**

Au cours de l'enregistrement, la touche REC et le voyant PLAY de la touche PLAY/PAUSE s'allument. Vous pouvez également afficher la durée d'enregistrement écoulée.

- 9 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP.**

Le fichier audio est sauvegardé dans le lecteur flash USB.

NOTE

- Par défaut, le fichier audio enregistré est sauvegardé dans le dossier SONGS du dossier YPE. Vous pouvez également spécifier un dossier de niveau inférieur au dossier SONGS.
- Un titre et un nom de fichier par défaut sont attribués au fichier enregistré. Vous pourrez modifier ces réglages par la suite.

10 Pour écouter le contenu enregistré, procédez de la manière suivante.

- 1 Sélectionnez un fichier audio enregistré, puis appuyez sur la touche PLAY/PAUSE.

Le contenu enregistré est reproduit via le canal d'entrée que vous avez indiqué à l'étape 4. Vous pouvez également activer la touche CUE dans le champ PLAYBACK OUT pour procéder à une écoute de contrôle.

- 2 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche STOP.

Écran RECORDER



Cet écran comporte les éléments suivants :

■ Champ TRANSPORT

Permet de contrôler l'enregistrement et la reproduction d'un morceau.

1 Morceau courant

Indique le numéro de piste, le titre et le nom de l'artiste du morceau actuellement sélectionné. Les indicateurs suivants apparaissent pendant la reproduction ou l'enregistrement.

Reproduction



Enregistrement



2 Affichage de la durée écoulée

Indique la durée de reproduction écoulée du morceau actuellement sélectionné, en cours de reproduction, ainsi que la durée d'enregistrement écoulée durant l'enregistrement.

3 Affichage de la durée restante

Indique le temps de reproduction restant du morceau en cours d'exécution.

4 Format du morceau en cours

Indique le format de fichier et le débit binaire du morceau actuellement sélectionné (le fichier en cours de reproduction).

5 Touche contextuelle REC FORMAT/RATE (Vitesse/Format de l'enregistrement)

Permet de sélectionner le format de fichier d'enregistrement et la vitesse de l'enregistrement.

6 Touche REW (Rembobinage)

Déplace le point de lecture au début du morceau en cours. Si le point de lecture est déjà positionné en début de morceau, il se déplacera au début du morceau précédent sélectionné pour la reproduction. Lorsque le point de lecture n'est pas situé au début du morceau actuellement sélectionné, appuyez sur cette touche pendant plusieurs secondes pour rembobiner le morceau. Si vous actionnez cette touche durant la reproduction, celle-ci reprendra à partir de l'emplacement où la touche a été relâchée.

7 Touche STOP (Arrêt)

L'enregistreur passe du mode lecture/enregistrement/attente d'enregistrement au mode arrêt.

8 Touche STOP (Arrêt)

L'enregistreur passe du mode lecture/enregistrement/attente d'enregistrement au mode arrêt.

9 Touche PLAY/PAUSE (Lecture/Pause)

Modifie le mode de l'enregistreur comme suit :

- **Mode Arrêt.....**Le mode Reproduction est rétabli, puis la reproduction démarre au début du morceau actuellement sélectionné.
- **Mode Reproduction.....**Mode Pause de reproduction
- **Mode Pause de reproduction.....**Le mode Reproduction est rétabli, puis la reproduction reprend à partir du point où elle avait été arrêtée.
- **Mode Attente d'enregistrement.....**Mode Enregistrement
- **Mode Enregistrement.....**Mode Pause de l'enregistrement
- **Mode Pause de l'enregistrement.....**Le mode Enregistrement est rétabli, puis l'enregistrement reprend à partir du point mis en pause.

10 Touche FF

Déplace le point de lecture au début du morceau suivant marqué du symbole PLAY (Reproduction). Si vous appuyez sur cette touche pendant plusieurs secondes, vous déclencherez une avance rapide dans le morceau. Si vous actionnez cette touche durant la reproduction, celle-ci reprendra à partir de l'emplacement où la touche a été relâchée.

11 Touche REC

NOTE

Place l'enregistreur en mode d'attente d'enregistrement. Le voyant de pause de la touche PLAY/PAUSE s'allume. Vous pouvez également assigner la fonction de chacune des touches à des touches USER DEFINED. (USER DEFINED KEYS)

■ Champ PLAY MODE (Mode Lecture)

Permet de spécifier le comportement de l'enregistreur lorsque la reproduction du morceau en cours est terminée.

12 Touche SINGLE (Unique)

Si cette touche est activée, seul le morceau actuellement sélectionné sera reproduit. Si cette touche est désactivée, à la fin de la reproduction du morceau en cours, l'enregistreur reproduira le premier morceau coché pour la reproduction dans la liste.

13 Touche REPEAT

Si cette touche est activée, la reproduction sera répétée. Si la touche SINGLE est activée, seul le morceau actuellement sélectionné sera reproduit de manière répétée. Si la touche SINGLE est désactivée, tous les morceaux cochés pour la reproduction dans la liste seront reproduits de manière répétée selon leur ordre de classement. Si cette touche est désactivée, le morceau sera reproduit une seule fois. Si la touche SINGLE est activée, le morceau actuellement sélectionné sera reproduit une seule fois avant de s'arrêter. Si la touche SINGLE est désactivée, tous les morceaux cochés pour la reproduction dans la liste seront reproduits une dernière fois, selon leur ordre de classement, avant l'arrêt de la lecture.

Reproduction de fichiers audio depuis un lecteur flash USB

Vous pouvez reproduire les fichiers audio sauvegardés sur un lecteur flash USB. En plus des fichiers enregistrés sur la série RIVAGE PM, vous pouvez également reproduire les fichiers qui ont été copiés depuis l'ordinateur vers le lecteur flash USB. La série RIVAGE PM prend en charge les formats de fichier WAV (PCM non compressé) et MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3) pour la reproduction.

1 Branchez un lecteur flash USB contenant les fichiers audio sur le connecteur RECORDING.

NOTE

Si vous souhaitez reproduire un fichier audio, vous devrez le sauvegarder dans le dossier SONGS du dossier YPE, ou bien dans un dossier de niveau inférieur au dossier SONGS que vous aurez créé à cet effet. Les fichiers situés dans d'autres dossiers et fichiers au format non pris en charge ne seront pas reconnus.

2 Appuyez sur la touche RACK&REC dans la barre de menus.

L'écran RACK&REC apparaît.

3 Appuyez sur la touche RACK&REC dans la barre de menus pour accéder à l'écran RACK&REC.

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

4 Appuyez sur l'onglet USB RECORDER (Enregistreur USB).

L'écran RECORDER apparaît.

5 Utilisez la touche de changement de répertoire à l'écran et l'icône de dossier dans le colonne NO. pour afficher la liste de contenus du dossier incluant le fichier souhaité.

Si le répertoire du lecteur flash USB s'affiche, vous pourrez naviguer comme suit :

• **Niveau supérieur**.....Appuyez sur cette touche pour vous déplacer vers le haut et accéder au répertoire qui se trouve à un niveau supérieur au répertoire actif.



• **Sous-répertoire**.....Appuyez sur cette touche pour accéder à ce sous-répertoire.



NOTE

- Si vous sélectionnez un dossier de cette manière, ce dernier sera automatiquement sélectionné comme destination de l'enregistrement.
- Les dossiers sélectionnables sont limités au dossier SONGS situé dans le dossier YPE et aux dossiers de niveau inférieur au dossier SONGS.
- La série RIVAGE PM reconnaît un nom de fichier comportant un maximum de 64 caractères à un octet. Si le nom du fichier est plus long, ce dernier risque de ne pas être reproduit correctement.
- Un seul répertoire peut prendre en charge jusqu'à 300 morceaux. Vous pouvez gérer un total de 64 sous-répertoires.

6 Utilisez l'encodeur de l'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN], ou appuyez sur le nom du fichier à l'écran pour sélectionner le fichier souhaité.

7 Appuyez sur une touche PLAY MODE (Mode Reproduction) afin de sélectionner le mode de reproduction.

Vous avez le choix entre les quatre modes de reproduction suivants :

8 Si vous avez sélectionné à l'étape 6 un mode de reproduction consécutif, appuyez sur la colonne du symbole PLAY coché pour chaque morceau que vous souhaitez reproduire.

Lorsque vous effectuez une reproduction consécutive, seuls les fichiers marqués d'un symbole de reproduction sont reproduits.

9 Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE.

10 La reproduction du morceau sélectionné à l'étape 5 sera lancée.

NOTE

- Même si la fréquence d'échantillonnage de la série RIVAGE PM diffère de celle du fichier audio en cours de reproduction, la fonction SRC (Convertisseur du taux d'échantillonnage) convertit automatiquement le taux afin que le fichier soit reproduit correctement.
- Si la touche REPEAT est activée, la reproduction se poursuivra jusqu'à ce que vous l'arrêtiez.

11 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche STOP.

Écran RECORDER



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Liste des titres

Indique les fichiers audio reproductibles ainsi que les dossiers sauvegardés dans le dossier sélectionné sur le lecteur flash USB. La ligne apparaissant en surbrillance sur fond bleu au centre de la liste signale le fichier/dossier du morceau sélectionné pour les opérations.

2 Indicateur d'état

Un symbole s'affiche sur le bord gauche de la liste des titres indiquant si le fichier actuellement sélectionné est en cours de reproduction ou à l'arrêt.

3 Numéro de piste

Indique le numéro de fichier dans la liste des titres.

4 Sous-répertoire

S'il y a un dossier de niveau inférieur, une icône de dossier s'affichera à la position du numéro de piste. Vous pouvez accéder au niveau inférieur en appuyant sur l'icône de dossier.

5 Symbole PLAY coché

Permet de sélectionner plusieurs fichiers qui seront reproduits consécutivement.

6 Bouton SELECT (Sélection)

Utilisez l'encodeur de l'écran pour changer le morceau actuellement sélectionné. (La liste des titres défile alors vers le haut ou le bas.)

7 Touche NOW PLAYING (Titre en cours)

Si cette touche est activée, le morceau en cours de reproduction sera toujours sélectionné dans la liste (sur fond bleu).

8 Touches MOVE UP (Déplacer vers le haut)/MOVE DOWN (Déplacer vers le bas)

Modifient l'ordre de sélection des morceaux dans la liste.

9 Touches de sélecteur d'affichage

Permettent de basculer entre l'affichage SONG TITLE (Titre de morceau) et l'affichage FILE NAME (Nom de fichier) dans la liste.

10 Touche SAVE LIST

Sauvegarde l'ordre de la liste des titres actuelle ainsi que les réglages du symbole PLAY coché sous la forme d'une liste d'écoute.

11 Touche RELOAD (Recharger)

Charge la liste d'écoute la plus récemment sauvegardée. Utilisez cette touche pour retourner à la liste d'écoute actuellement en cours d'édition afin de rétablir le réglage antérieur.

Motif du mode de reproduction

Touche SINGLE	Touche REPEAT	Mode
Activée	Activée	La reproduction du morceau actuellement sélectionné se répète jusqu'à ce que vous l'arrêtiez.
Activée	Désactivé	Le morceau actuellement sélectionné est reproduit une seule fois et s'arrête.
Désactivé	Activée	En commençant par le morceau actuellement sélectionné dans la liste des titres, les morceaux sont reproduits consécutivement jusqu'au dernier. Puis, la reproduction reprend à partir du premier morceau et se poursuit jusqu'à ce que vous l'arrêtiez.
Désactivé	Désactivé	En commençant par le morceau actuellement sélectionné dans la liste des titres, les morceaux sont reproduits consécutivement jusqu'au dernier de la liste.

Édition de la liste de titres

Vous pouvez modifier ici l'ordre des fichiers audio de la liste des titres et éditer les titres ou les noms des artistes.

- 1 Branchez un lecteur flash USB contenant les fichiers audio sur le connecteur RECORDING.**
- 2 Appuyez sur la touche RACK&REC dans la barre de menus.**
L'« Écran RECORDER » (p.732) apparaît.
- 3 Sur l'écran, vous pouvez utiliser l'icône de dossier dans la colonne NO. ainsi que la touche de changement de répertoire pour afficher la liste de contenus du dossier incluant le fichier souhaité.**
- 4 Si vous souhaitez éditer un titre dans la liste des titres, appuyez sur la touche SONG TITLE/FILE NAME EDIT. S'il s'agit de modifier le nom d'un artiste, appuyez sur la touche ARTIST EDIT.**

Une fenêtre contextuelle s'affiche, vous permettant d'éditer le texte.

NOTE

Si le titre ou le nom de l'artiste contient des caractères qui ne peuvent pas être affichés, ces derniers seront convertis en £ pour les besoins de l'affichage.

- 5 Modifiez le titre ou le nom de l'artiste souhaité.**
Vous ne pouvez pas saisir plus de 128 caractères à un octet (64 caractères à deux octets) pour le titre et le nom de l'artiste. Si le texte n'est pas entièrement visible dans le champ d'entrée, il défilera horizontalement.
- 6 Appuyez sur la touche OK pour fermer la fenêtre contextuelle.**

7 Le cas échéant, servez-vous des touches SONG TITLE/FILE NAME SORT, ARTIST SORT et MOVE UP/MOVE DOWN pour modifier l'ordre de la liste des titres.

Utilisez les touches suivantes pour modifier l'ordre de la liste des titres.

- **Touche SONG TITLE/FILE NAME SORT (Tri des titres de morceau/Tri des noms de fichier)**

Appuyez sur cette touche pour trier la liste des titres selon l'ordre numérique -> alphabétique par titre/nom de fichier. Le fait d'appuyer de manière répétée sur la touche alterne entre l'ordre croissant et décroissant.

- **Touche ARTIST SORT (Tri par nom d'artiste)**

Appuyez sur cette touche pour trier la liste des titres selon l'ordre numérique -> alphabétique par nom d'artiste. Le fait d'appuyer de manière répétée sur la touche alterne entre l'ordre croissant et décroissant.

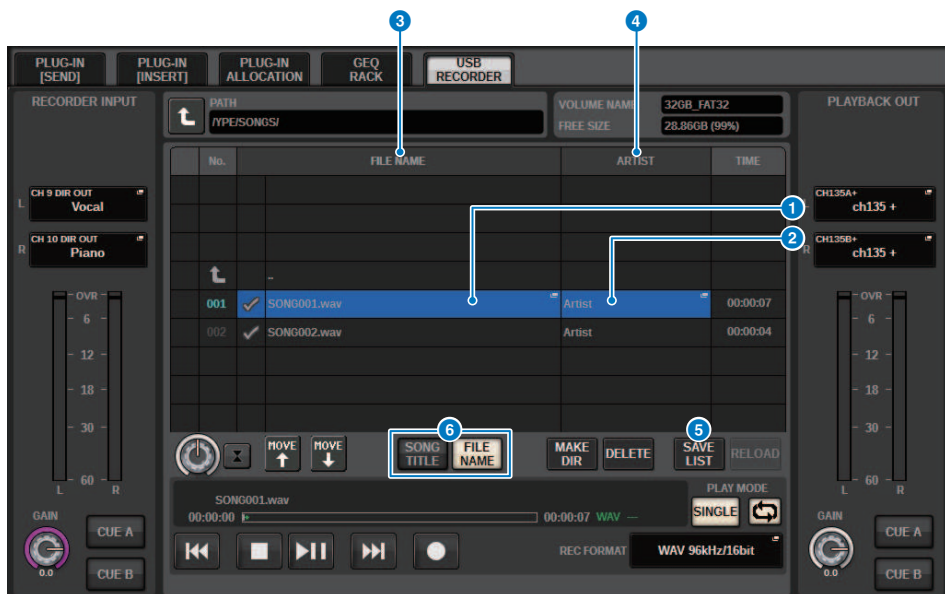
- **Touches MOVE UP (Déplacer vers le haut)/MOVE DOWN (Déplacer vers le bas)**

Appuyez sur ces touches pour déplacer le numéro de piste du fichier actuellement sélectionné dans la liste des titres vers le haut ou vers le bas à raison d'un titre à la fois.

- **Touche SAVE LIST (Enregistrer la liste)**

Appuyez sur cette touche pour stocker l'ordre de la liste des titres et les sélections de reproduction (réglage du symbole PLAY coché) sous la forme d'une liste d'écoute sur un lecteur flash USB. Effectuez cette opération si vous souhaitez que l'état de la liste des titres soit conservé même après avoir déconnecté le lecteur flash USB ou mis le système hors tension. Ces réglages étant stockés pour chaque dossier séparément, une boîte de dialogue vous demandera si vous souhaitez les sauvegarder lorsque vous naviguez dans le dossier.

Écran RECORDER



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche SONG TITLE/FILE NAME EDIT (Édition de titre de morceau/Édition de nom de fichier)**
Permet de modifier le titre ou le nom de fichier du morceau sélectionné dans la liste.
- 2 Touche ARTIST EDIT (Édition du nom de l'artiste)**
Permet de modifier le nom de l'artiste du morceau sélectionné dans la liste.
- 3 Touche SONG TITLE/FILE NAME SORT (Tri des titres de morceau/Tri des noms de fichier)**
Trie la liste des titres ou des noms de fichiers par ordre numérique/alphabétique.
- 4 Touche ARTIST SORT (Tri par nom d'artiste)**
Trie la liste des noms d'artistes par ordre numérique/alphabétique.
- 5 Touche SAVE LIST**
Sauvegarde l'ordre de la liste des titres actuellement sélectionnée ainsi que les réglages du symbole PLAY coché sous la forme d'une liste d'écoute sur un lecteur flash USB.
- 6 Touche SONG TITLE/FILE NAME (Titre de morceau/Nom de fichier)**
Permet de sélectionner un titre de morceau ou un nom de fichier à afficher dans le champ SONG TITLE/FILE NAME.

Enregistrement multipiste et étalonnage de son virtuel

La série RIVAGE PM prend en charge l'enregistrement multipiste via un réseau Dante ou MADI. Pour effectuer un enregistrement multipiste, vous devez installer une carte HY144-D (maximum 144 entrées/144-sorties) dans le logement 4 pour cartes HY sur le moteur DSP (dans le cas du CSD-R7, dans le logement 3 pour cartes HY), puis enregistrer avec le logiciel DAW sur l'ordinateur connecté au réseau Dante. Si l'ordinateur en question est équipé de Dante Accelerator (AIC128-D) vous pourrez effectuer un enregistrement haute résolution sur un total de 128 entrées/128 sorties (Fs = 96 kHz). En utilisant la carte Dante Virtual Soundcard (DVS), vous avez la possibilité d'effectuer l'enregistrement sur un total de 64 entrées/64 sorties (Fs = 48 kHz). Les matériaux enregistrés via un enregistrement multipiste peuvent être soumis à un étalonnage de son virtuel. Par exemple, vous pouvez enregistrer une séance de répétition la veille du concert et vous servir de cet enregistrement pour l'étalonnage de son le jour du concert. Cette dernière opération réduit la charge de travail des musiciens et des ingénieurs du son et les aide à mieux se préparer.

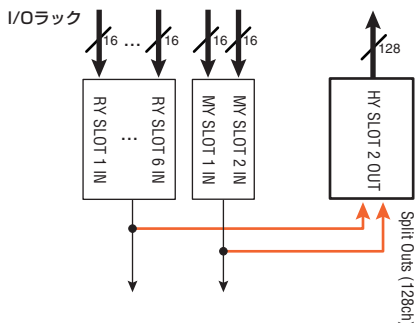
* Le nombre de canaux disponibles pour l'enregistrement et la reproduction varie en fonction des caractéristiques techniques de l'ordinateur sur lequel le logiciel DAW est installé.

• RECORDING PATCH (Assignment de l'enregistrement) (logement 4 pour cartes HY sur le moteur DSP (ou logement 3 pour cartes HY sur le CSD-R7))

Le logement 4 pour cartes HY sur le moteur DSP (ou le logement 3 pour cartes HY sur le CSD-R7) est dédié à l'enregistrement multipiste. Le logement 4 pour cartes HY dispose d'une fonction RECORDING PATCH (Assignment de l'enregistrement) pour l'enregistrement et la reproduction. Si vous sélectionnez les canaux sur lesquels vous souhaitez effectuer l'enregistrement multipiste, la sortie directe des canaux sélectionnés sera automatiquement affectée. Étant donné que ces canaux sont activés pour l'assignation de la reproduction en une seule opération, la reproduction sur le logiciel DAW peut être utilisée aux fins de l'étalonnage de son virtuel.

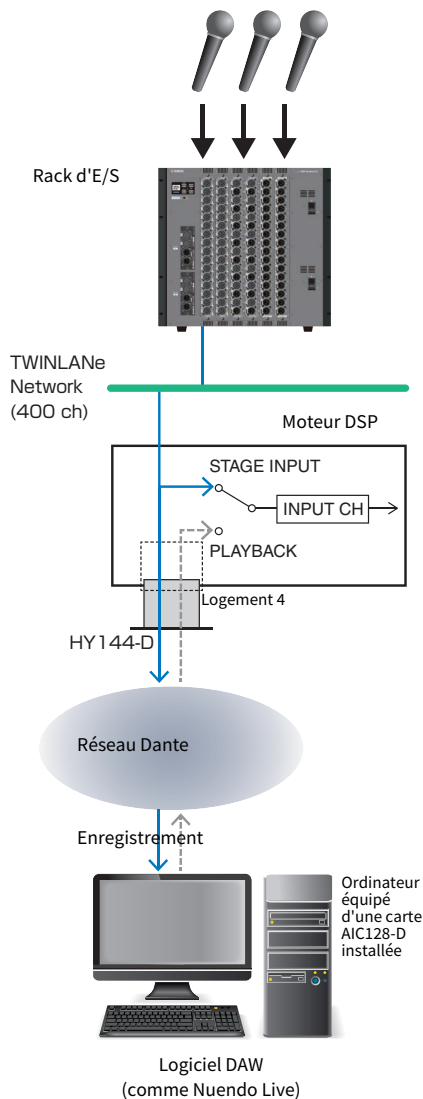
• Enregistrement à l'aide d'une sortie séparée (logement 2 pour cartes HY sur le RPi622/222)

En outre, si le RPi622/222 est en mode 1, tous les signaux d'entrée (128 canaux au total) des logements pour cartes RY et MY ont toujours des sorties séparées à partir de la sortie HY SLOT 2. Cela permet d'enregistrer directement l'entrée du rack d'E/S sur le logiciel DAW.

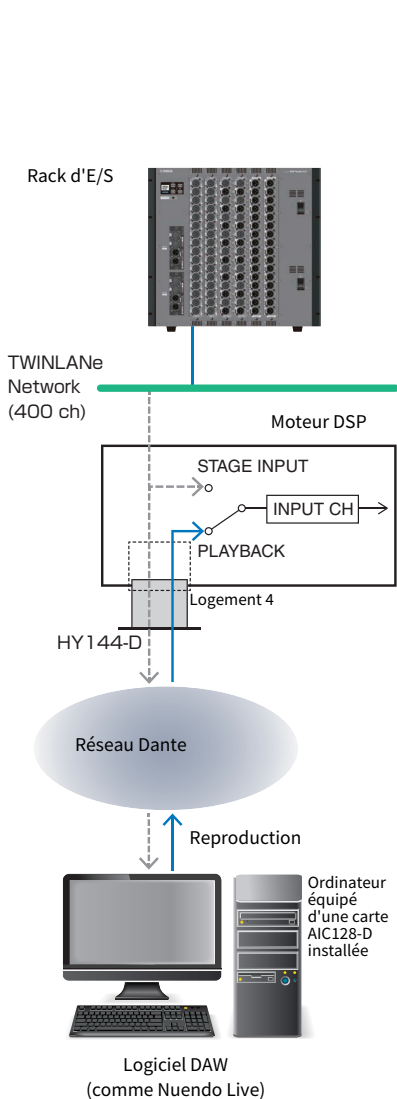


Exemple de schéma conceptuel du système d'enregistrement aux fins d'un étalonnage de son virtuel

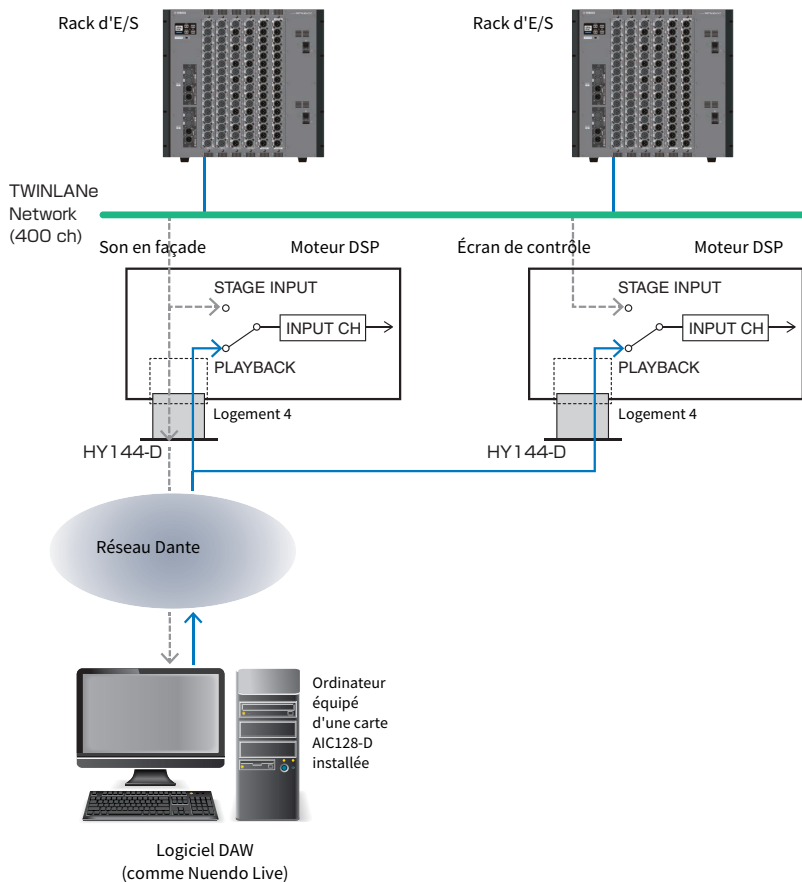
■ Enregistrement



■ Reproduction

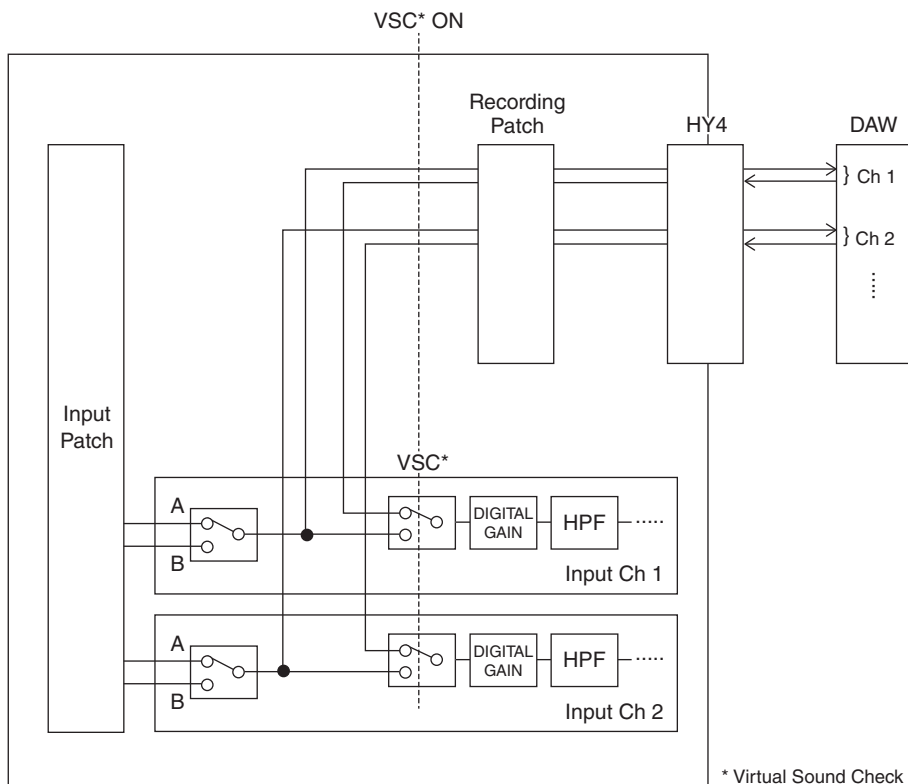


■ Partage de la reproduction DAW avec le son en façade et l'écran de contrôle



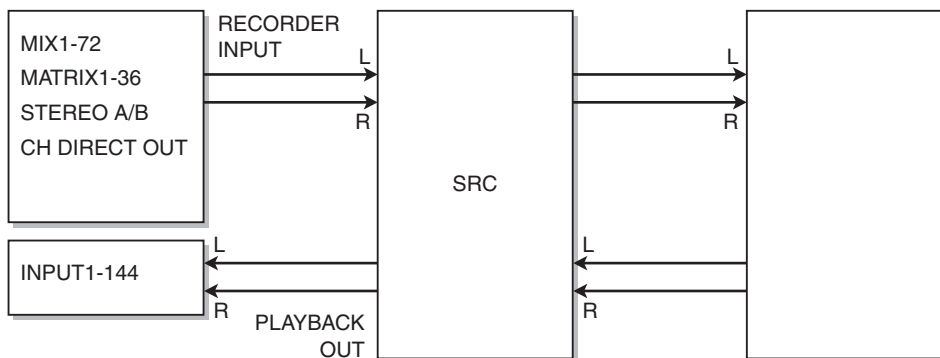
Flux du signal lors d'un étalonnage de son virtuel (VSC)

Moteur DSP



* Chaque canal peut être réglé individuellement sur ON/OFF lors du basculement sur l'étalonnage de son virtuel. Cela permet un contrôle de son virtuel qui mixe la reproduction à partir de l'enregistreur aux étages d'entrée réels.

Parcours du signal de l'enregistreur sur mémoire USB



NOTE

L'enregistrement et la reproduction en simultan e ne sont pas possibles.

Affectation des canaux aux entrée/sortie de l'enregistreur

Suivez les étapes ci-dessous pour affecter les canaux souhaités à l'entrée ou la sortie de l'enregistreur sur mémoire USB. Vous pouvez assigner un canal de sortie ou la sortie directe d'un canal d'entrée à l'entrée de l'enregistreur. Il vous est également possible d'assigner la sortie de l'enregistreur à n'importe quel canal d'entrée.

1 Appuyez sur la touche RACK&REC dans la barre de menus pour accéder à l'écran RACK&REC.

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

2 Appuyez sur l'onglet USB RECORDER (Enregistreur USB).

L'« Écran RECORDER » (p.739) apparaît.

3 Pour assigner des canaux aux entrée de l'enregistreur, appuyez sur la touche contextuelle RECORDER INPUT L ou R.

La « Fenêtre contextuelle INPUT PATCH (Assignation d'entrée) » (p.741) apparaît.

4 Utilisez la liste des catégories et les touches de sélection de canal pour sélectionner le canal que vous souhaitez assigner à l'entrée de l'enregistreur sur mémoire USB.

Si vous sélectionnez un canal auquel un autre canal est déjà assigné, une boîte de dialogue s'affichera pour vous demander de confirmer le changement d'assignation. Appuyez sur la touche OK dans la boîte de dialogue.

5 Une fois l'affectation de canal terminée, appuyez sur la touche CLOSE.

Le système revient alors à l'écran RECORDER (Enregistreur).

6 Le système revient alors à l'écran RECORDER (Enregistreur).

7 Affectez un canal à la deuxième entrée de la même manière.

NOTE

L'enregistreur sur mémoire USB enregistre et reproduit toujours en stéréo. Si vous souhaitez enregistrer en mono, avec le même signal à gauche et à droite, vous devrez affecter toutes les entrées de l'enregistreur au même canal.

8 Pour assigner des canaux aux sorties de reproduction de l'enregistreur, appuyez sur la touche contextuelle PLAYBACK OUT L ou R.

La « Fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH (Assignation de sortie) » (p.742) apparaît.

9 Une fois l'affectation de canaux terminée, appuyez sur la touche CLOSE.

Le système revient alors à l'écran RECORDER (Enregistreur).

10 Affectez un canal à la deuxième sortie de la même manière.

Écran RECORDER



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

1 Touches contextuelles RECORDER INPUT (Entrée de l'enregistreur)

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle INPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez sélectionner un signal à assigner au canal L/R de l'entrée de l'enregistreur.

2 Bouton de GAIN de la section RECORDER INPUT

Règle le niveau d'entrée du signal acheminé vers l'enregistreur.

3 Touches CUE de la section RECORDER INPUT

NOTE

Si les touches CUE A ou CUE B sont activées, vous pourrez écouter le signal acheminé vers l'enregistreur. Vous ne pouvez pas activer ces touches en même temps que la touche CUE de la section PLAYBACK OUT (Sortie de reproduction).

4 Indicateur de niveau RECORDER INPUT

Indique le niveau d'entrée du signal acheminé vers l'enregistreur.

5 Touches contextuelles PLAYBACK OUT (Sortie de reproduction) (L/R)

Appuyez sur ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH, dans laquelle vous pouvez sélectionner les signaux qui seront assignés aux canaux de sortie L/R de l'appareil en vue de leur reproduction.

6 Bouton PLAYBACK OUT GAIN (Gain en sortie de reproduction)

Règle le niveau de sortie du signal de reproduction de l'enregistreur.

7 Touche CUE de la section PLAYBACK OUTPUT

NOTE

Si les touches CUE A ou CUE B sont activées, vous pourrez écouter le signal émis en sortie de l'enregistreur. Vous ne pouvez pas activer ces touches en même temps que la touche CUE de la section RECORDER INPUT.

8 Indicateur de niveau PLAYBACK OUT (Sortie de reproduction)

Indique le niveau de sortie du signal de reproduction de l'enregistreur.

Fenêtre contextuelle INPUT PATCH (Assignment d'entrée)



Cet écran comporte les éléments suivants :

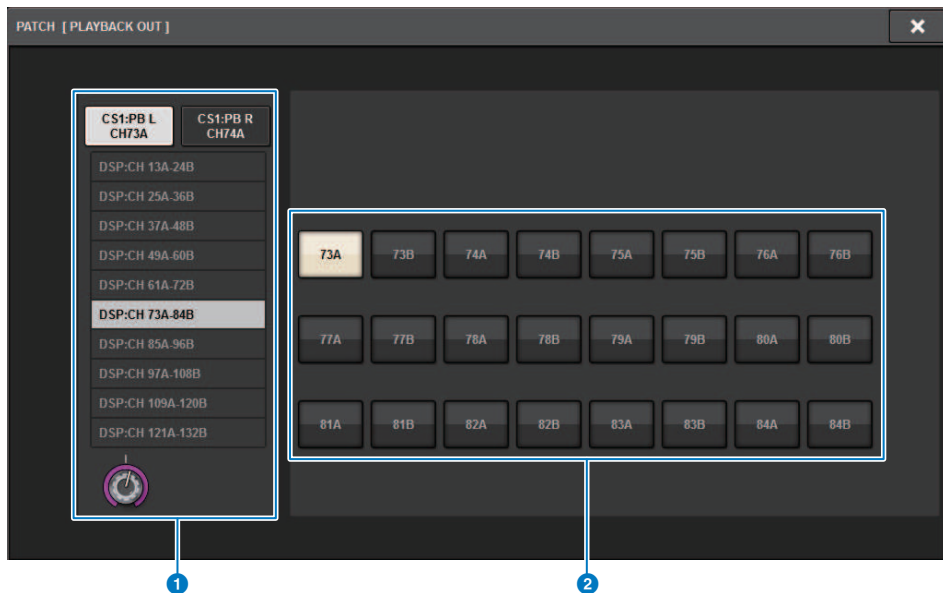
1 Liste des catégories

Permet de sélectionner la catégorie de canal.

2 Touches de sélection de canal

Permettent de sélectionner le canal que vous souhaitez assigner à l'entrée de l'enregistreur sur mémoire USB parmi les canaux sélectionnés dans la liste des catégories.

Fenêtre contextuelle OUTPUT PATCH (Assignment de sortie)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Liste des catégories

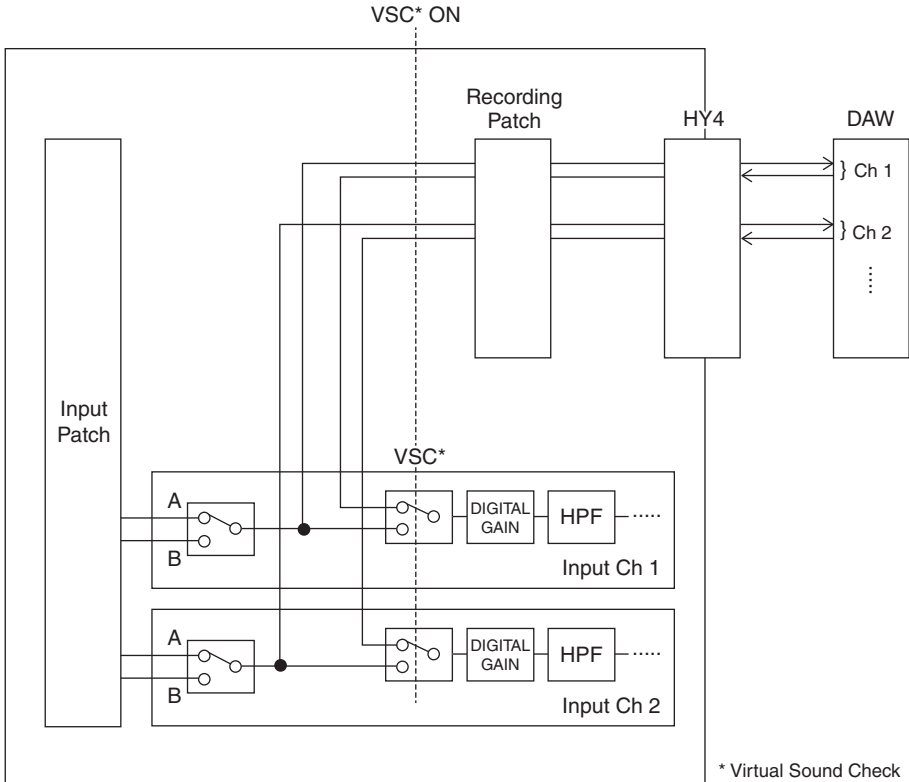
Permet de sélectionner la catégorie de canal.

2 Touches de sélection de canal

Permettent de sélectionner le canal que vous souhaitez assigner à la sortie de l'enregistreur sur mémoire USB parmi les canaux sélectionnés dans la liste des catégories.

Étalonnage de son virtuel

Les matériaux enregistrés via un enregistrement multipiste peuvent être soumis à un étalonnage de son virtuel. Par exemple, vous pouvez enregistrer une séance de répétition la veille du concert et vous servir de cet enregistrement pour l'étalonnage de son le jour du concert. Cette dernière opération réduit la charge de travail des musiciens et des ingénieurs du son et les aide à préparer leur travail de manière efficace. En outre, une assignation spéciale autorise un étalonnage de son virtuel qui mixe l'enregistrement multipiste avec les entrées de scène réelles.



À propos de Dante

Dante est un protocole réseau développé par la société Audinate. Il est conçu pour fournir des signaux audio multicanaux à différents taux d'échantillonnage et débits binaires, ainsi que des signaux de contrôle des équipements sur un réseau Gigabit Ethernet (GbE).

Pour en savoir plus sur Dante, visitez le site Web d'Audinate à l'adresse suivante :

<http://www.audinate.com/>

Des informations détaillées sur Dante sont également disponibles sur le site Web Yamaha Pro Audio, à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

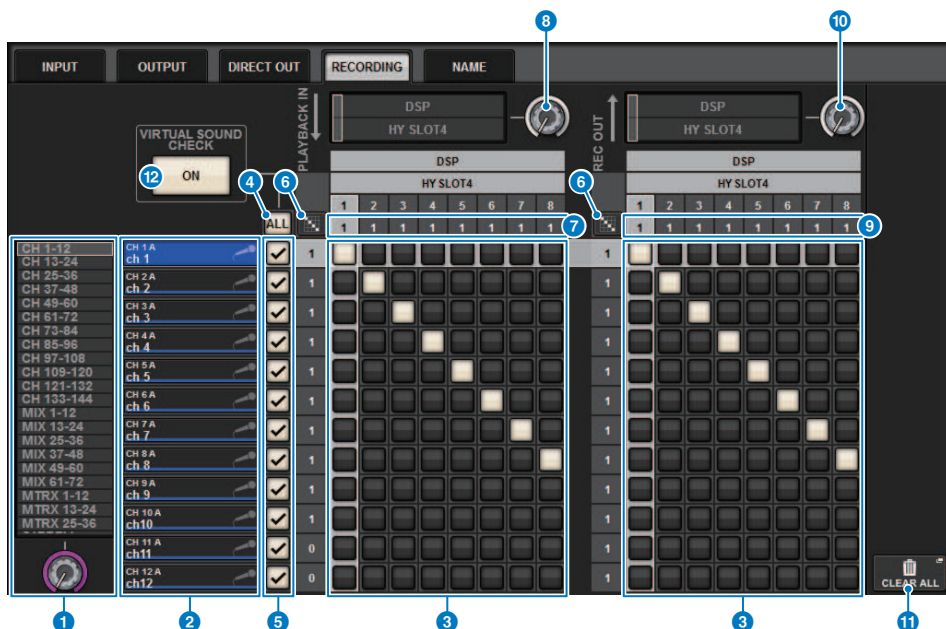
Assignment de l'enregistrement multipiste et l'étalonnage de son virtuel

Le logement 4 pour cartes HY sur le moteur DSP (ou le logement 3 pour cartes HY sur le CSD-R7) est doté d'une fonction Recording Patch utilisée pour l'enregistrement multipiste et pour l'étalonnage de son virtuel (VSC). Assignez les canaux (sur lesquels vous souhaitez effectuer l'enregistrement) aux ports du logement 4 pour cartes HY (ou du logement 3 pour cartes HY sur le CSD-R7).

- 1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignment) dans la barre de menus pour accéder à l'écran PATCH.**
- 2 Appuyez sur l'onglet RECORDING.**
- 3 L'écran RECORDING PATCH apparaît.**

Pour afficher la grille d'assignation, vous devez spécifier HY144-D pour le logement 4 pour cartes HY sur le moteur DSP (ou le logement 3 pour cartes HY sur le CSD-R7). (Vous pouvez également le faire hors ligne.)
- 4 Utilisez le bouton de sélection des sorties REC OUT pour afficher le port du logement utilisé pour la sortie REC OUT.**
- 5 Utilisez le bouton de la liste de sélection de catégorie pour afficher les canaux.**
- 6 Appuyez sur la cellule de la grille correspondant à la sortie REC OUT afin d'assigner le canal.**
- 7 Utilisez le bouton de sélection des entrées PLAYBACK IN pour afficher le port du logement utilisé pour l'entrée PLAYBACK IN.**
- 8 Utilisez le bouton de la liste de sélection de catégorie pour afficher les canaux.**
- 9 Appuyez sur la cellule de la grille correspondant à l'entrée PLAYBACK IN afin d'assigner le canal.**

Écran RECORDING PATCH



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Liste de sélection de catégorie (canal)

Vous pouvez sélectionner la catégorie des canaux à l'aide de ce bouton. Les catégories correspondent aux canaux indiqués ci-après.

- CH1-144
- MIX1-72
- MTRX 1-36
- STEREO AL-BR

2 Afficheur des canaux

Cette zone indique les canaux pouvant être affectés au logement RECORDING.

3 Grille

Cette grille vous permet d'assigner des prises de sortie (lignes horizontales) à des canaux (colonnes verticales). Les grilles actuellement assignées sont signalées par des carrés blancs. Appuyez ou cliquez sur la grille de votre choix pour activer ou désactiver l'assignation.







4 Touche ALL

Les canaux sont tous en même temps soumis à ou exclus de l'étalonnage de son virtuel. Si un canal quelconque est désactivé, cette touche indiquera « ... ».

5 Cases d'option à cocher

Permettent de sélectionner les canaux qui sont soumis à l'étalonnage de son virtuel.

6 Touche d'assignation en continu 

Appuyez sur la touche d'assignation en continu , puis tournez le bouton de sélection REC OUT (Sortie d'enregistrement) pour assigner les canaux d'intersection en continu. Si vous appuyez sur la touche d'assignation en continu , la touche  et la touche  s'afficheront. Appuyez à nouveau sur la touche  pour vérifier les assignations en continu sélectionnées. Appuyez sur la touche  pour restaurer les assignations en continu sur leur état antérieur.

7 PLAYBACK OUT ASSIGN (Affectation de sortie de reproduction)

Cette zone affiche le nombre d'entrées PLAYBACK IN (Entrée de reproduction) affectées à chaque canal.

8 Bouton de sélection de REC OUT

Permet de sélectionner le canal utilisé pour les sorties REC OUT.

9 REC OUT ASSIGN (assignation de sortie d'enregistrement)

Cette zone indique le nombre de sorties REC OUT affectées à chaque canal.

10 Bouton de sélection des entrées PLAYBACK IN

Permet de sélectionner les canaux utilisés pour les entrées PLAYBACK IN.

11 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

12 Touche VIRTUAL SOUND CHECK ON (Activation de l'étalonnage de son virtuel)

Si cette touche est activée, la fonction Virtual Sound Check sera activée et les assignations seront utilisées pour les besoins de l'étalonnage de son virtuel. Si l'étalonnage de son virtuel est activé, cela sera indiqué sur le voyant d'état de la barre de menus ou dans la zone de nom de canal.

Affichage de l'étalonnage du son virtuel

Lorsque la fonction Virtual Sound Check est activée, cela apparaît sur l'écran tactile.

Zone de nom de canal	Champ PATCH de l'écran SELECTED CHANNEL VIEW	
	<p>VSC ON (VSC activé)</p> 	<p>VSC OFF (VSC désactivé)</p> 

Les canaux pour lesquels l'étalonnage du son virtuel et la touche de contrôle (5) sont activés sont réglés de façon à ce que la sélection de l'assignation A/B soit désactivée et les assignations d'étalonnage du son activées.

Enregistrement ou reproduction à l'aide d'un logiciel DAW installé sur l'ordinateur

Suivez les étapes suivantes pour procéder à l'enregistrement ou à la reproduction à l'aide d'une application DAW.

• Configuration de la série RIVAGE PM

Pour effectuer un étalonnage de son virtuel, configurez les assignations d'enregistrement. Les signaux d'enregistrement et de reproduction doivent être transférés et reçus via le logement 4 pour cartes HY sur le moteur DSP (ou le logement 3 pour cartes HY sur le CSD-R7). Si le signal de RPi0622 ou RPi0222 est divisé, il sera inutile de configurer les assignations. Les signaux sont émis vers le réseau Dante directement à partir de la carte de HY144-D insérée dans le logement 2 pour cartes HY du RPi0622.

• Configuration de Dante Accelerator ou de Dante Virtual Soundcard

Configurez le réseau Dante et l'ordinateur.

• Configuration des assignations Dante

Utilisez Dante Controller pour configurer les assignations Dante.

• Configuration pour un logiciel DAW

Sélectionnez Dante Virtual Soundcard ou le pilote AIC128-D ASIO.

NOTE

- Vous devez détenir un ID de licence pour utiliser le logiciel Dante Virtual Soundcard. Le jeton DVS requis pour l'obtention de l'ID de licence est imprimé sur une feuille fournie dans l'emballage de la carte HY144-D/HY144-D-SRC.
- Les informations les plus récentes sur les logiciels Dante Virtual Soundcard et Dante Controller sont disponibles sur le site Web suivant :
 - <http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr>

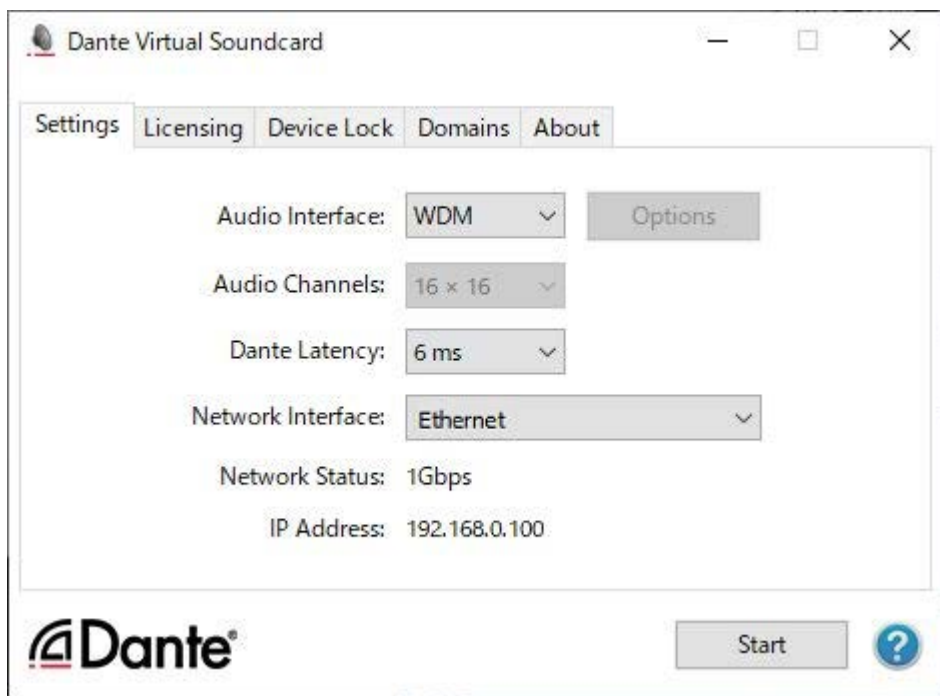
Configuration de Dante Accelerator

Tout d'abord, assurez-vous que la carte Dante Accelerator est installée dans le logement PCIe de votre ordinateur. Installez ensuite le pilote Dante Accelerator. Pour obtenir les informations relatives à l'installation du pilote et au panneau de commande du logiciel, reportez-vous au manuel d'installation fourni avec le pilote. Pour obtenir un enregistrement live stable, nous vous recommandons d'utiliser la taille et la latence maximales du tampon. Pour en savoir plus sur la configuration de Dante Accelerator, reportez-vous au manuel des fonctions détaillées de Dante Accelerator.

Configuration de Dante Virtual Soundcard

Installez les logiciels Dante Virtual Soundcard (DVS) et Dante Controller sur l'ordinateur que vous souhaitez utiliser pour l'enregistrement audio. Effectuez ensuite les réglages suivants avant de mettre en service le logiciel DVS.

- Connectez le port réseau compatible GbE de l'ordinateur à un commutateur réseau compatible GbE.
- Configurez l'ordinateur de sorte à obtenir l'adresse IP automatiquement (il s'agit d'un réglage par défaut).
- Spécifiez la latence du réseau Dante. (Sélectionnez une valeur élevée pour garantir la stabilité de l'enregistrement et la reproduction multicanal.)
- Sous Advanced Settings (Réglages avancés), sélectionnez le nombre de canaux à utiliser aux fins de l'enregistrement et de la reproduction (la valeur par défaut est de 8 x 8).



NOTE

Pour en savoir plus sur les réglages ASIO (système d'exploitation Windows), reportez-vous au mode d'emploi de Dante Virtual Soundcard.

Configuration de Dante Controller

Connectez le port réseau de l'ordinateur à un commutateur réseau compatible GbE. Configurez l'ordinateur de sorte à obtenir l'adresse IP automatiquement (il s'agit d'un réglage par défaut). Dans Dante Controller, effectuez les réglages suivants :

- Pour l'enregistrement multipiste : procédez à l'assignation des signaux audio depuis le périphérique d'E/S vers le logiciel DVS ou la carte Dante Accelerator.
- Pour l'étalonnage de son virtuel : effectuez l'assignation des signaux audio de telle sorte que ceux-ci soient émis depuis l'ordinateur vers le réseau audio Dante, puis acheminés vers les canaux de la série RIVAGE PM (« [Assignation de l'enregistrement multipiste et l'étalonnage de son virtuel](#) » (p.745)).

L'exemple suivant illustre les réglages de Dante Controller requis lorsque des signaux d'enregistrement de Dante Accelerator sont assignées à la carte HY144-D pour un étalonnage de son virtuel.

Durant la reproduction multipiste, vous pouvez facilement activer ces réglages à l'aide de la touche VIRTUAL SOUND CHECK ON dans l'écran RECORDING PATCH.

NOTE

Pour obtenir de plus amples informations sur les opérations et les réglages de Dante Controller, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel.

Configuration du logiciel DAW

Vous devez effectuer les réglages liés au pilote dans votre logiciel DAW. Dans la fenêtre des réglages de périphérique, sélectionnez « Dante Virtual Soundcard Card — ASIO » (pour un ordinateur Windows) ou « Dante » (pour un Mac) ou « Yamaha AIC128-D » comme carte son (ou pilote audio) pour l'entrée/sortie. Certains logiciels DAW peuvent nécessiter des assignations internes au niveau du pilote et du logiciel DAW. Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi du logiciel DAW concerné.

Enregistrement et reproduction audio

Une fois que vous avez terminé les réglages de pilote sur le logiciel DAW, vous pouvez enregistrer et reproduire les données audio à votre guise. Pour l'enregistrement multipiste, réglez les ports d'entrée des pistes, dans le logiciel DAW, sur les ports récepteurs des signaux audio en provenance du rack d'E/S. Pour effectuer un étalonnage de son virtuel, vous devez acheminer les signaux audio enregistrés vers les canaux d'entrée de la série RIVAGE PM. Pour ce faire, utilisez Dante Controller afin d'assigner les signaux de telle sorte qu'ils soient émis depuis l'application DAW vers la série RIVAGE PM. Utilisez la touche VIRTUAL SOUND CHECK ON dans l'écran RECORDING PATCH pour basculer facilement entre les deux réglages suivants : le premier pour les besoins de routage des signaux audio depuis le périphérique d'E/S et le second aux fins du routage des signaux audio à partir du logiciel DAW. En outre, vous pourrez assigner au rack d'E/S un canal spécifique (comme celui de la voix, par exemple) afin d'assurer le contrôle lors d'un étalonnage de son virtuel, en utilisant l'écran RECORDING PATCH.

NUENDO Live

Les consoles de la série RIVAGE PM peuvent fonctionner de manière intégrée avec le logiciel DAW Nuendo Live de Steinberg. Le logiciel « Yamaha Console Extension » qui intègre la console de la série RIVAGE PM et NUENDO Live peut être installé sur l'ordinateur, ce qui vous permet de faire fonctionner NUENDO Live à partir de la console de la série RIVAGE PM afin d'exécuter facilement les opérations d'enregistrement multipiste.

Reportez-vous à la section « [Enregistrement ou reproduction à l'aide d'un logiciel DAW installé sur l'ordinateur](#) » (p.748) » pour effectuer les réglages suivants.

- Configuration de Dante Virtual Soundcard
- Configuration de Dante Controller
- Configuration de NUENDO Live

Enregistrement

- 1 Appuyez sur la touche RACK&REC dans la barre de menus pour accéder à l'écran RACK&REC.**
- 2 Appuyez sur l'onglet NUENDO Live.**
L'écran « [Écran NUENDO Live](#) » (p.758) » apparaît.
- 3 Appuyez sur la touche EASY RECORDING (Enregistrement facile) pour lancer l'enregistrement.**
- 4 Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur la touche Record Lock (Verrouillage de l'enregistrement), puis sur la touche STOP. Les enregistrements créés à l'aide de NUENDO Live sont enregistrés en tant que projet.**

Écran NUENDO Live SETUP

Cette fenêtre vous permet de choisir une des méthodes suivantes pour spécifier DVS ou Dante Accelerator.

- **NO ASSIGN** Pas d'affectation
- **DVS LIST (Liste de DVS)** Sélectionnez un DVS dans la liste des appareils.
- **SPECIFIED IP ADDRESS (Adresse IP spécifiée)** Lors de l'utilisation de Dante Accelerator, spécifiez l'adresse IP de l'ordinateur.

■ DVS LIST

Pour choisir un élément dans une liste d'appareils d'E/S sur le réseau audio Dante, appuyez sur la touche DVS pour afficher le champ DEVICE LIST (Liste des appareils).

NUENDO Live SETUP

ONLINE

NO ASSIGN DVS LIST SPECIFIED IP ADDRESS

Select a DVS device

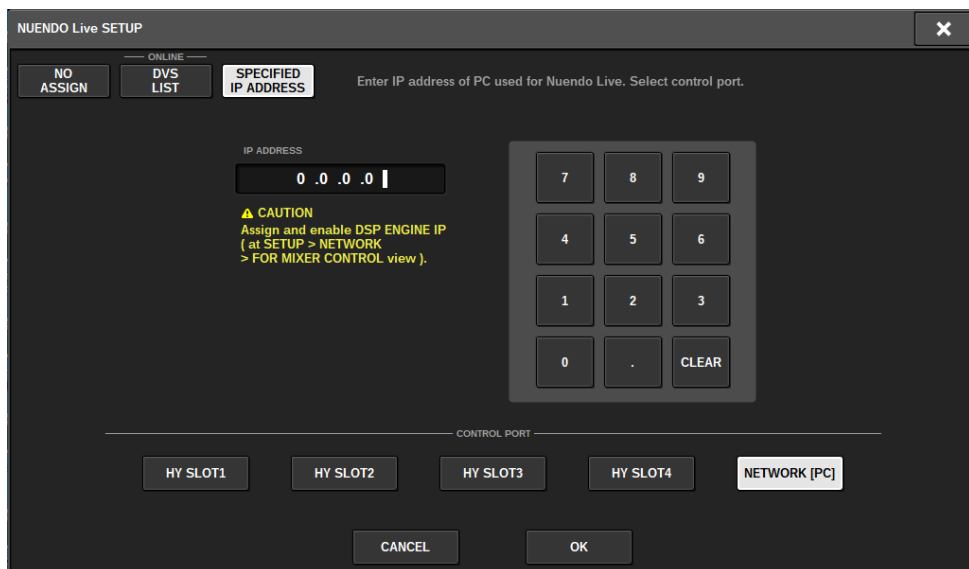
ID	NAME	MODEL	RACK No.
MPB2012-15		DVS	#23

CANCEL OK

Affiche une liste des DVS sur le réseau audio Dante. Dans la liste, choisissez le DVS que vous souhaitez utiliser avec Nuendo Live.

■ SPECIFIED IP ADDRESS

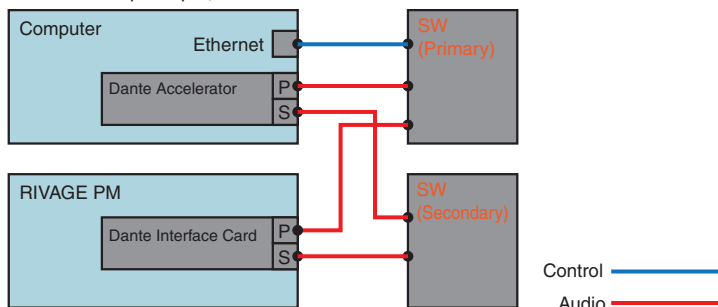
Si vous souhaitez spécifier une adresse IP, appuyez sur la touche SPECIFIED IP ADDRESS pour afficher le champ SPECIFIED IP ADDRESS.



Lors de l'utilisation d'une interface autre qu'un DVS (Dante Accelerator, par exemple), spécifiez l'adresse IP du port Ethernet de l'ordinateur exécutant NUENDO Live dans le champ SPECIFIED IP ADDRESS. L'adresse IP de Dante Accelerator étant différente de celle de Yamaha Console Extension, vous devez saisir l'adresse IP manuellement. Saisissez l'adresse IP sous IP ADDRESS et sélectionnez la touche HY SLOT ou NETWORK [PC] pour connecter le port Ethernet de l'ordinateur exécutant NUENDO Live. Lors de l'utilisation de la borne NETWORK [PC], activez la touche ENABLE (Activer) sous DSP ENGINE IP SETTING (Réglage IP du moteur DSP).

Exemple de connexion lors du contrôle de NUENDO Live à partir de HY SLOT

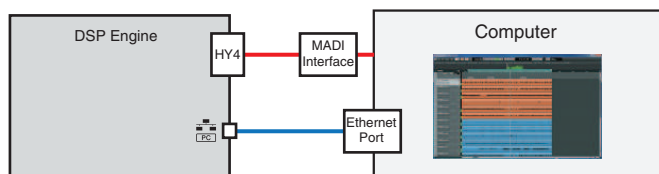
Pour commander NUENDO Live à partir de HY SLOT, connectez le port Ethernet de votre ordinateur au réseau Dante principal, comme illustré dans le schéma de connexion ci-dessous.



Exemple de connexion lors du contrôle de NUENDO Live à partir de la borne NETWORK [PC] du moteur SP

Lors du contrôle de NUENDO Live depuis la borne de connexion d'un ordinateur de contrôle externe, connectez le port Ethernet de l'ordinateur à la borne NETWORK [PC] du moteur DSP, comme illustré dans le schéma de connexion ci-dessous. Vous pouvez établir la connexion à NUENDO Live à l'aide de la carte HY128-MD via la borne NETWORK [PC].

Enregistrement > Écran NUENDO Live SETUP



Control —————

Audio —————

Écran NUENDO Live



Cet écran contient les éléments suivants :

1 Champ de la liste des repères

Répertorie les informations sur les repères enregistrés dans le projet Nuendo Live en cours. Vous pouvez faire défiler la liste en actionnant le bouton avec l'encodeur de l'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et tourner). Lorsque vous appuyez sur ce champ, une fenêtre clavier s'ouvre afin de vous permettre de modifier les informations relatives aux repères.

2 Touche NUENDO Live Setup (Configuration de NUENDO Live)

L'écran « Écran NUENDO Live SETUP » (p.755) apparaît pour vous permettre de spécifier l'appareil à utiliser pour la communication avec NUENDO Live.

3 Affichage des informations liées au DVS

Affiche l'étiquette de volume du DVS sélectionné.

Si vous vous connectez avec SPECIFIED IP ADDRESS, l'adresse IP de la destination de connexion s'affiche.

4 Touche ADD MARKER (Ajouter repère)

Ajoute un repère au projet au niveau de la position de reproduction actuelle.

5 Touche RECALL LINK (Annuler le rappel)

Spécifie la création ou non d'un repère lors du rappel d'une scène. Si la fonction est activée, la touche s'allume.

6 Écran d'informations sur la position de reproduction

Cette zone affiche des informations sur la position actuelle du projet Nuendo Live. Vous pouvez appuyer sur la touche de droite pour changer le format d'affichage de l'heure.

7 Touche GO TO PROJECT START (Aller au début du projet)

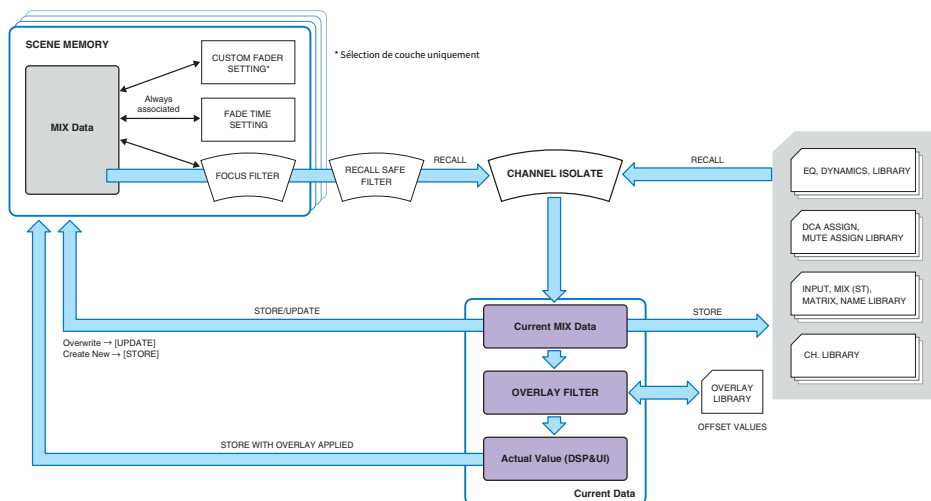
Ramène la position de reproduction en début de projet.

- 8 Touche GO TO PREVIOUS MARKER (Aller au repère précédent)**
Ramène la position de reproduction sur le repère précédent.
- 9 Touche GO TO NEXT MARKER (Aller au repère suivant)**
Déplace la position de reproduction jusqu'au repère suivant.
- 10 Touche GO TO PROJECT END (Aller à la fin du projet)**
Déplace la position de reproduction à la fin du projet.
- 11 Touche CYCLE**
Active/désactive la répétition du projet.
- 12 Touche STOP**
Arrête la reproduction ou l'enregistrement de projet.
- 13 Touche PLAY (Lecture)**
Démarre la reproduction du projet.
- 14 Touche RECORD (Enregistrer)**
Démarre/arrête l'enregistrement du projet.
- 15 Touche EASY RECORDING**
Démarre immédiatement l'enregistrement sur toutes les pistes. Lorsque vous appuyez sur cette touche, les actions suivantes sont exécutées : l'emplacement se déplace jusqu'à la dernière position enregistrée, toutes les pistes sont définies en mode d'enregistrement, l'enregistrement démarre, le panneau d'enregistrement s'affiche et le panneau est verrouillé. L'enregistrement se fait de manière rétroactive depuis la position de début réelle de l'enregistrement jusqu'à l'heure définie sous Pre-Record Time (Temps pré-enregistrement). (Réglage par défaut : 10 secondes)
- 16 Touche de verrouillage de l'enregistrement**
Active/désactive le verrouillage de l'état d'enregistrement. Cela empêche tout arrêt accidentel en cours d'enregistrement.

Mémoire de scènes

À propos du schéma conceptuel de la mémoire

Le diagramme ci-dessous montre la relation entre les données actuellement sélectionnées, la mémoire de scènes et les bibliothèques.



NOTE

Pour plus de détails concernant les données non stockées dans les mémoires de scènes, reportez-vous à la section « [Données gérées par un fichier de réglages](#) » (p.847).

Les mémoires de scènes de la série RIVAGE PM stockent les données de mixage telles que les niveaux et l'égalisation des faders de canaux ainsi que les éléments suivants :

- Réglages d'assignation
- État de sélection de couche de fader pour chaque baie
- Réglages de la durée de fade
- Réglages de focus
- Réglages de liaison de reproduction

Le rappel de scène induit la sélection de ses données de mixage actuelles à l'aide de trois filtres : Focus, Recall Safe et Channel Isolate (Isolement de canal).

Superposition et stockage de scène

Overlay est une fonction de superposition qui vous permet de spécifier une valeur de décalage temporaire pour le fader ou les niveaux d'envoi dans le mixage actuel. Normalement, les valeurs de décalage de superposition sont ignorées lorsque la scène est stockée. Cependant, vous pouvez également stocker les valeurs résultantes auxquelles les valeurs de décalage ont été ajoutées.

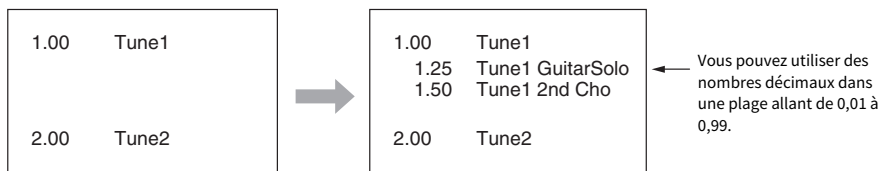
Mémoire de scènes > À propos du schéma conceptuel de la mémoire

Fonctions liées aux bibliothèques

Indépendamment des scènes, diverses fonctions de bibliothèque autorisent l'enregistrement et le rappel de certains types de données tels que les réglages de l'égaliseur et les noms de canaux.

À propos des mémoires de scènes

Sur la série RIVAGE PM, les numéros de scène constitués d'un nombre entier et d'une décimale peuvent être assignés selon les besoins. Une manière d'organiser les scènes est de créer des scènes dont les numéros seraient composés exclusivement de nombres entiers (scènes principales) pour chaque morceau, puis d'utiliser la partie décimale pour la gestion des modifications détaillées apportées au morceau. Il est possible de stocker jusqu'à 1 000 scènes.



STORE (Stockage)

Mémorise les données de mixage actuelles de la série RIVAGE PM en tant que nouvelle scène dans la mémoire de scène sélectionnée.

UPDATE (Mise à jour)

Met à jour les données de scène par écrasement de la scène en cours (la plus récemment rappelée) selon les données de mixage actuelles.

RECALL (Rappel)

Rappelle une scène stockée dans la mémoire de scènes. Au rappel d'une scène, les données qui lui sont applicables dépendent à la fois des réglages de la fonction Focus spécifiques à la scène, des réglages de la fonction Recall Safe communs à l'ensemble des scènes et du réglage de la fonction Isolate pour chaque canal.

COMMENT

Pour chaque scène, vous pouvez entrer un commentaire à titre de rappel.

FOCUS

Vous avez la possibilité de spécifier les paramètres d'une scène devant être rappelés (chargés) de manière sélective lors du rappel de cette scène. Cela peut être précisé pour chaque scène. Par exemple, cette fonction est utile si vous voulez rappeler uniquement les réglages des canaux d'entrée d'une scène spécifique.

FADE TIME

Vous pouvez spécifier une transition en douceur des valeurs de faders sur des canaux/DCA spécifiques sur une durée déterminée lors du rappel de scène. Les réglages de la fonction Fade sont effectués de façon indépendante pour chaque scène.

Commande via GPI/MIDI

Vous avez la possibilité d'utiliser le connecteur GPI ou les connecteurs MIDI pour exécuter le rappel de scène depuis un périphérique externe ou transmettre des signaux vers un périphérique externe en conjonction avec le rappel de scène.

Playback Link (Liaison de reproduction)

Vous pouvez également spécifier un fichier audio qui sera reproduit depuis un lecteur flash USB lors du rappel d'une scène spécifique. Cela peut s'avérer pratique si vous voulez reproduire automatiquement un son d'effet ou une musique de fond dans une scène spécifique. La fonction Playback peut être activée/désactivée pour chaque scène.

Global Paste

Vous pouvez copier les réglages d'un canal ou d'un paramètre depuis la scène actuellement sélectionnée dans les données de scène en mémoire (vous pouvez sélectionner plusieurs scènes).

Recall Safe

Vous pouvez sélectionner les canaux/paramètres à exclure de toutes les opérations de rappel de scène.

Protect (Protection)

Les scènes importantes doivent être protégées de tout écrasement, effacement ou déplacement accidentel.

Chaque scène contient la position des faders du panneau supérieur et l'état de la touche [ON], de même que les paramètres répertoriés ci-dessous.

- Assignation des ports d'entrée/de sortie
- Réglages de bus
- Réglages du préampli micro
- Réglages de l'égaliseur
- Réglages de Dynamics 1 et Dynamics 2
- Réglages de GEQ/PEQ et des plug-in
- Réglages de panoramique/balance
- Réglages de sortie d'insertion/sortie directe
- État d'activation/désactivation et niveau d'envoi des signaux transmis aux bus MIX
- État d'activation/désactivation et niveau d'envoi des signaux transmis aux bus MATRIX
- Réglages DCA
- Réglages des groupes de mutes
- Réglages des canaux appariés

Sur la série RIVAGE PM, les numéros de scène constitués d'un nombre entier et d'une décimale peuvent être assignés selon les besoins. Une manière d'organiser les scènes est de créer des scènes dont les numéros seraient composés exclusivement de nombres entiers (scènes principales) pour chaque morceau, puis d'utiliser la partie décimale pour la gestion des modifications détaillées apportées au morceau.

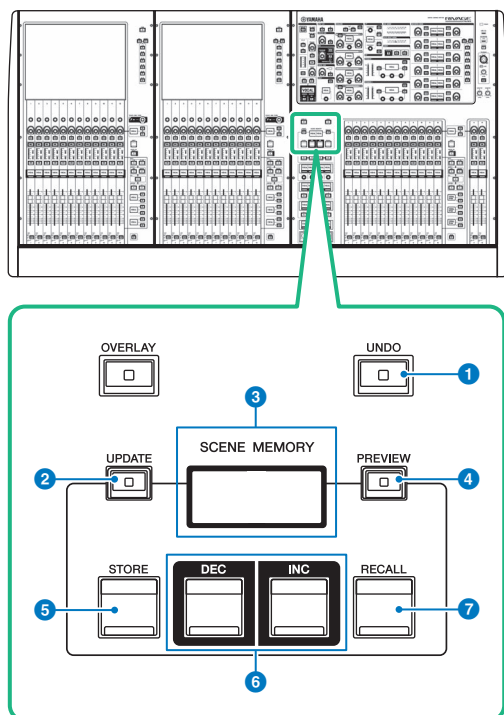
• **Scène principale**

Une scène comportant une décimale « 00 » (par ex., 1.00, 2.00... 999.00) est une « scène principale ».

• **Sous-scène**

Une scène comportant une décimale différente de « 00 » (par ex., 1.10, 2.93 ... 3.51) est une « sous-scène ». Vous pouvez créer jusqu'à 99 sous-scènes (de x.01 à x.99) dans la même scène principale. Vous avez également la possibilité de créer des sous-scènes sans scène principale. (Par exemple, vous pouvez créer une sous-scène 1.01 sans scène principale 1.00).

Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche [UNDO] (Annuler)

Annule l'opération de stockage, de rappel ou de mise à jour la plus récente. Après avoir annulé l'opération en appuyant sur la touche [UNDO], vous pouvez rétablir l'opération annulée en appuyant à nouveau sur la touche [UNDO].

NOTE

Vous ne pouvez pas annuler une opération pour stocker une nouvelle scène. Supprimez la scène. Si vous rappelez des scènes en continu pendant une courte période de temps, vous risquez de ne pas pouvoir annuler l'opération.

2 Touche [UPDATE] (Mettre à jour)

Met à jour les données de scène par écrasement de la scène actuellement sélectionnée (la plus récemment rappelée ou stockée) selon les données de mixage actuelles.

3 Afficheur SCENE MEMORY (Mémoire de scènes)

Indique la mémoire de scène sélectionnée.

4 Touche [PREVIEW] (Aperçu)

Active ou désactive le mode Preview (Aperçu).

5 Touche [STORE] (Stockage)

Mémorise les données de mixage actuelles en tant que nouvelle scène dans la mémoire de scène sélectionnée.

6 Touches [INC]/[DEC]

Sélectionnent le numéro de la scène que vous souhaitez stocker ou rappeler.

7 Touche [RECALL] (Rappel)

Permet de rappeler une scène stockée sur une mémoire de scènes.

Stockage de scènes (Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY)

Les données de mixage actuelles de la série RIVAGE PM peuvent être sauvegardées en tant que données d'une nouvelle scène ou remplacées par écrasement sur des données de scène existantes pour les mettre à jour.

1 Appuyez sur la touche [STORE] de la section SCENE MEMORY.

La fenêtre SCENE STORE s'ouvre, ce qui vous permet d'assigner à la scène un titre ou un commentaire.

NOTE

- Lorsque vous appuyez sur la touche [STORE] de la section SCENE MEMORY, le système vous propose automatiquement un numéro et un nom de scène (« Suggestion automatique des numéros et des noms de scène » (p.771)).
- Si vous souhaitez stocker une scène comportant une décimale, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur la touche [STORE] de la section SCENE MEMORY.

2 Entrez un numéro de scène comme destination du stockage.

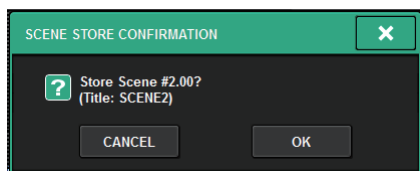
Pour entrer un nombre entier, utilisez l'encodeur d'écran situé à l'extrême gauche de la baie. Pour entrer une décimale, utilisez l'encodeur d'écran situé juste à droite.

3 Assignez un titre ou un commentaire à la scène selon les besoins.

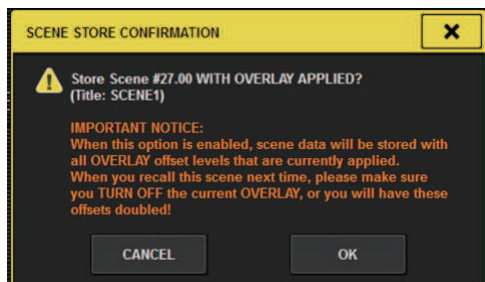
Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous à la section Saisie de noms.

4 Appuyez sur la touche [STORE] de la section SCENE MEMORY ou sur la touche OK dans l'écran tactile.

Une boîte de dialogue s'ouvre vous invitant à confirmer l'opération de stockage.



Si la fonction Overlay est activée en même temps que la touche STORE WITH OVERLAY APPLIED, une boîte de dialogue apparaîtra.

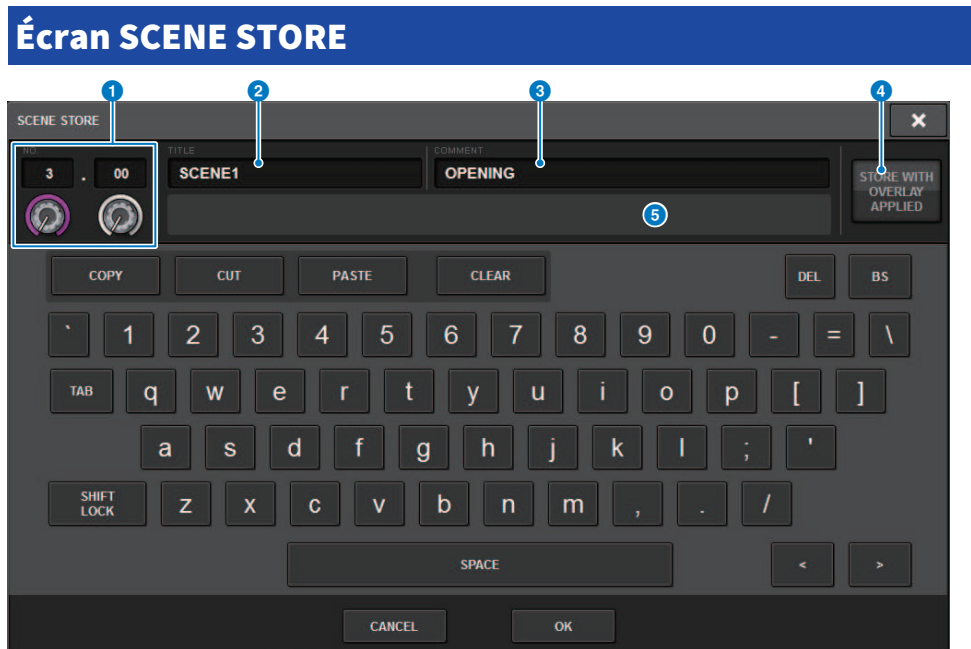


5 Pour exécuter l'opération de stockage, appuyez sur la touche OK.

Les données de mixages actuellement sélectionnées seront stockées dans le numéro de scène sélectionné à l'étape 2. Si vous décidez d'annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche CANCEL et non sur OK.

NOTE

Vous pouvez configurer les réglages de manière à ce que la boîte de dialogue de confirmation du stockage n'apparaisse pas. Dans ce cas, lorsque vous appuyez une fois sur la touche [STORE] de la section SCENE MEMORY, la fenêtre SCENE STORE (Stockage de scène) s'ouvre et, si vous appuyez une nouvelle fois sur cette touche, vous exécuterez l'opération de stockage.



Cet écran contient les éléments suivants :

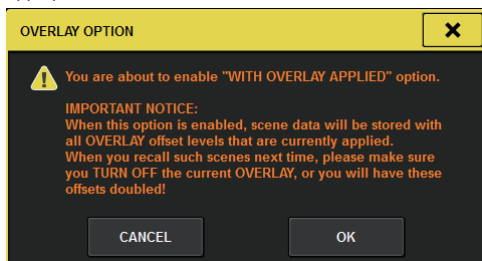
- 1 Numéro de scène**

Tournez le bouton situé sous le numéro pour entrer un numéro de scène. Si vous entrez un numéro déjà utilisé pour une autre scène, celle-ci est remplacée.
- 2 Champ SCENE TITLE (Titre de scène)**

Appuyez sur ce champ pour le sélectionner, puis saisissez un titre pour la scène (maximum 16 caractères).
- 3 Champ COMMENT**

Appuyez sur ce champ pour le sélectionner, puis saisissez un commentaire pour la scène. Vous pouvez utiliser ce dernier en guise de mémo pour les différentes scènes (maximum 128 caractères).
- 4 Touche STORE WITH OVERLAY APPLIED (Stockage avec application de la fonction Overlay)**

Si vous appuyez sur cette touche lorsque la fonction Overlay est activée, une boîte de dialogue apparaîtra, qui vous permet de stocker les données de scène, y compris toutes les valeurs de décalage de superposition actuellement appliquées.



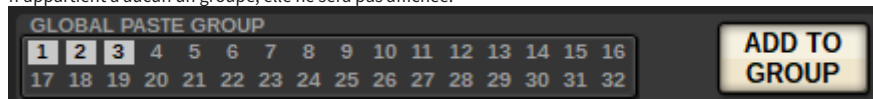


ATTENTION

- Lorsque la fonction Overlay est activée, si vous rappelez une scène précédemment stockée avec des valeurs de décalage ajoutées, les valeurs de décalage actuelles ainsi que les valeurs de décalage originales sont appliquées à la scène (la valeur de décalage est ainsi doublée). Un son à un niveau extrêmement élevé peut être émis en conséquence.

5 Touche ADD TO GROUP (Ajouter au groupe)

Lorsque cette touche est activée, la scène actuelle intègre le groupe auquel elle appartient. Si la scène actuelle n'appartient à aucun un groupe, elle ne sera pas affichée.

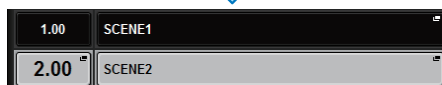


Suggestion automatique des numéros et des noms de scène

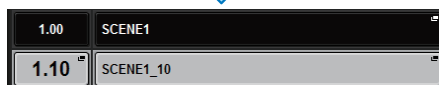
Si vous appuyez sur la touche [STORE], l'entier disponible suivant supérieur au numéro de la scène actuellement sélectionnée vous sera suggéré. Si vous appuyez sur les touches [SHIFT] + [STORE], un numéro équivalent au numéro de la sous-scène en cours augmenté d'une décimale vous sera suggéré. S'il existe déjà un numéro avec décimale supérieur au numéro de la scène en cours, un numéro compris entre le numéro de scène actuel et le numéro existant vous sera suggéré.



Appuyez sur la touche [STORE].



Appuyez sur les touches [SHIFT] + [STORE].



Liste des scènes	1.00 (Scène en cours)		1.00 (Scène en cours) 1.10		1.00 (Scène en cours) 1.05 1.10		1.00 (Scène en cours) 1.50 2.00	
Procédure	Appuyez sur la touche [STORE].	Appuyez sur les touches [SHIFT] + [STORE].	Appuyez sur la touche [STORE].	Appuyez sur les touches [SHIFT] + [STORE].	Appuyez sur la touche [STORE].	Appuyez sur les touches [SHIFT] + [STORE].	Appuyez sur la touche [STORE].	Appuyez sur les touches [SHIFT] + [STORE].
Numéros de scène suggérés automatiquement	2.00	1.10	2.00	1.05	2.00	1.02	3.00	1.25

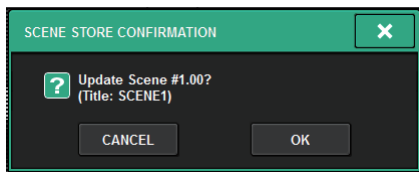
Le même nom que celui de la scène actuellement sélectionnée est suggéré.

Mise à jour de scènes (Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY)

Vous pouvez mettre à jour les données de scène par écrasement de la scène rappelée en dernier avec les données de mixage actuelles.

1 Appuyez sur la touche [UPDATE] (Mettre à jour) de la section SCENE MEMORY.

Une boîte de dialogue s'ouvre vous invitant à confirmer l'opération de mise à jour.



2 Pour exécuter l'opération de mise à jour, appuyez sur la touche OK.

Les données de mixage actuelles remplaceront celles de la scène rappelée en dernier.

NOTE

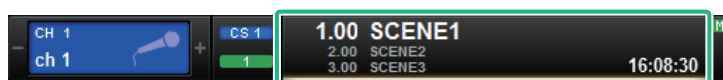
- Vous pouvez configurer les réglages de manière à ce que la boîte de dialogue Update Confirmation (Confirmation de la mise à jour) n'apparaisse pas.
- Pendant la mise à jour, les valeurs de décalage de la fonction Overlay (incluses dans les données du mixage actuel) ne seront pas ajoutées aux données de scène mises à jour. Pour ajouter les valeurs de décalage, vous devez sélectionner les données de scène existantes pour les remplacer et les stocker.

Rappel de scènes (Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY)

Vous pouvez rappeler des données de scène dans la mémoire courante. Les données de scène sont rappelées via trois filtres : Focus, Recall Safe et Channel Isolate (Isolement de canal).

1 Utilisez les touches [INC] (Aug)/[DEC] (Dim) de la section SCENE MEMORY pour sélectionner le numéro de la scène que vous souhaitez rappeler.

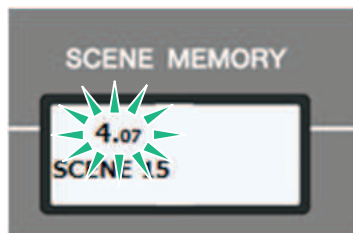
Le numéro de la scène actuellement sélectionnée s'affiche dans le « Champ SCENE » (p.775) de la barre de menus. Si vous rappelez une scène autre que la dernière scène rappelée ou stockée (ci-après appelée « scène actuelle »), le numéro de scène clignotera.



Champ SCENE

NOTE

Pour afficher les commentaires, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur le champ SCENE.



Numéro de scène clignotant

2 Appuyez sur la touche [RECALL] de la section SCENE MEMORY.

Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous inviter à confirmer l'opération de rappel.

3 Pour exécuter l'opération de rappel, appuyez sur la touche OK.

La scène sélectionnée à l'étape 1 est rappelée. Si vous décidez d'annuler l'opération de rappel, appuyez sur la touche CANCEL.



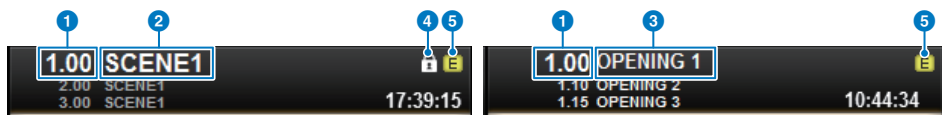
ATTENTION

- Lorsque la fonction Overlay est activée, si vous rappelez une scène précédemment stockée ou collée via la fonction Global Paste avec des valeurs de décalage ajoutées, les valeurs de décalage actuelles ainsi que les valeurs de décalage originales seront appliquées à la scène, la valeur de décalage sera ainsi doublée. Dans ce cas, un son à un niveau extrêmement élevé peut être émis. Par conséquent, avant de rappeler une scène, assurez-vous de vérifier son état ainsi que l'état d'activation/désactivation de la fonction Overlay.

NOTE

- Vous pouvez configurer les réglages de manière à ce que la boîte de dialogue de confirmation du rappel n'apparaisse pas.
- Si vous appuyez sur une des touches [INC]/[DEC] de la section SCENE MEMORY et la maintenez enfoncée, le numéro de scène augmentera ou diminuera en continu. Si vous appuyez sur la touche [INC]/[DEC] de la section SCENE MEMORY et la maintenez enfoncée, le numéro de scène augmentera ou diminuera rapidement, selon le cas.
- Si vous appuyez simultanément sur les touches [INC] et [DEC] de la section SCENE MEMORY, l'indication du champ SCENE reviendra au numéro de la scène actuellement chargée.
- Vous ne pouvez pas stocker de données sur un numéro de scène protégée.

Champ SCENE



Cet écran comporte les éléments suivants :

Le champ SCENE affiche toujours des informations générales sur la scène concernée. Pour basculer entre le commentaire de scène et les affichages des titres de scène, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur le champ SCENE. Vous pouvez également appuyer sur ce champ pour accéder à l'écran SCENE LIST, qui vous permet d'afficher et de modifier des réglages plus détaillés de la scène en question.

1 Numéro de scène

Indique le numéro de la scène actuellement sélectionnée.

2 Titre de scène

Indique le titre de la scène actuellement sélectionnée.

3 Commentaire

Indique les commentaires relatifs à la scène actuellement sélectionnée.

NOTE

Les deux lignes inférieures permettent d'afficher le numéro, le titre et les commentaires des deux scènes précédentes.

4 Symbole de protection

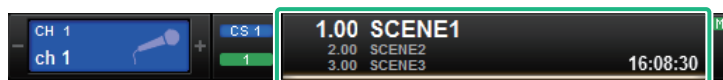
Les scènes protégées en écriture sont marquées d'un symbole de protection.

5 Symbole E (Édition)

Ce symbole apparaît lorsque vous modifiez les paramètres de mixage de la scène actuellement chargée. Ce symbole indique que vous devez procéder au stockage si vous voulez conserver les modifications apportées.

Stockage de scènes (Utilisation de l'écran SCENE LIST)

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.



Champ SCENE

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

2 Appuyez sur l'onglet SCENE LIST.

L'affichage bascule vers l'« Écran SCENE LIST » (p.778).

3 Appuyez sur la touche SCENE STORE.

La fenêtre SCENE STORE s'ouvre, ce qui vous permet d'assigner à la scène un titre ou un commentaire.

4 Entrez un numéro de scène comme destination du stockage.

Pour entrer un nombre entier, utilisez l'encodeur d'écran situé à l'extrême gauche de la baie. Pour entrer une décimale, utilisez l'encodeur d'écran situé juste à droite.

NOTE

Vous pouvez également utiliser les touches [INC]/[DEC] de la section SCENE MEMORY pour sélectionner les numéros de scène. Pour sélectionner une décimale, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et utilisez la touche [INC]/[DEC] appropriée de la section SCENE MEMORY. Un numéro de scène qui s'affiche en jaune indique que ce numéro est déjà utilisé par ailleurs.

Un numéro de scène qui s'affiche en rouge indique que ce numéro est déjà utilisé et protégé.

5 Assignez un titre ou un commentaire à la scène selon les besoins.

6 Appuyez sur la touche OK située en bas de la fenêtre contextuelle SCENE STORE.

Une boîte de dialogue s'ouvre vous invitant à confirmer l'opération de stockage.

7 Pour exécuter l'opération de stockage, appuyez sur la touche OK.

Les données de mixages actuellement sélectionnées seront stockées dans le numéro de scène sélectionné à l'étape 4. Si vous décidez d'annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche CANCEL et non sur OK.



ATTENTION

- Lorsque la fonction Overlay est activée, si vous rappelez une scène précédemment stockée avec des valeurs de décalage ajoutées, les valeurs de décalage actuelles ainsi que les valeurs de décalage originales seront appliquées à la scène (la valeur de décalage sera ainsi doublée). Un son à un niveau extrêmement élevé peut être émis en conséquence.

8 Si vous voulez annuler l'opération de stockage par écrasement que vous venez d'effectuer, appuyez sur la touche UPDATE UNDO.

Immédiatement après avoir stocké une scène par écrasement, vous pouvez utiliser la touche UPDATE UNDO pour annuler la dernière opération de stockage exécutée. Lorsque vous appuyez sur la touche UPDATE UNDO, une boîte de dialogue vous invite à confirmer l'opération d'annulation. Si vous voulez exécuter l'opération d'annulation, appuyez sur la touche OK.

NOTE

La touche UPDATE UNDO est uniquement disponible immédiatement après le stockage par écrasement.

Écran SCENE LIST

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Liste des scènes

Cette zone affiche des informations concernant les scènes stockées en mémoire.

2 Touches de tri

La liste sera triée comme suit, selon le titre de la colonne sur lequel vous aurez appuyé.

- **NO.**

Trie la liste par ordre de numéro de scène.

- **TITLE**

Trie la liste par ordre numérique/alphabétique des titres.

- **COMMENT**

Trie la liste par ordre numérique/alphabétique des commentaires.

- **TIME STAMP**

Trie la liste selon la date et l'heure de création.

NOTE

En appuyant à nouveau sur le même emplacement, vous pouvez modifier l'ordre (ascendant ou descendant) selon lequel la liste est triée.

3 Numéro de scène

Affiche le numéro de la scène actuellement sélectionnée. Un numéro de scène qui s'affiche dans une plus grande taille signale que la scène en question est actuellement sélectionnée.

4 Touche contextuelle de titre de scène

Indique le titre attribué à la scène. Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle SCENE STORE, dans laquelle vous pouvez modifier le titre.

5 Symbole de protection (verrouillage)

Indique l'état d'activation/désactivation de la protection en écriture. Appuyez sur cette touche pour protéger la scène contre l'écriture. La touche s'allume alors. Pour annuler la protection en écriture, appuyez à nouveau sur cette touche.

6 Scène sélectionnée

La scène actuellement sélectionnée est mise en surbrillance en blanc dans la liste. Si vous appuyez sur un autre numéro de scène dans la liste, celle-ci défilera et la cellule de la scène sélectionnée s'affichera au centre de la liste.

7 Bouton SCENE SELECT

Utilisez l'encodeur de l'écran pour sélectionner une scène.

8 Touche MULTI SELECT (Sélection multiple)

Vous pouvez sélectionner plusieurs scènes consécutives en activant cette touche et en faisant pivoter l'encodeur de l'écran.

9 Touche de sélection de la scène actuellement sélectionnée

Appuyez sur cette touche pour sélectionner la scène qui a été rappelée ou stockée en dernier lieu.

10 Touche STORE

Stocke les données de mixage actuelles en tant que nouvelle scène. Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle SCENE STORE, qui vous permet d'attribuer un nom à une scène et de stocker celle-ci.

11 Touche UPDATE

Met à jour les données de scène par écrasement de la scène actuellement sélectionnée (la plus récemment rappelée ou stockée) selon les données de mixage actuelles.

12 Touche RECALL (Rappel)

Appuyez sur cette touche pour rappeler la scène actuellement sélectionnée.

13 Touche UPDATE UNDO (Annuler la mise à jour)

Annule l'opération de stockage. Cette touche peut uniquement être utilisée immédiatement après l'exécution d'une opération de stockage par écrasement.

14 Touche RECALL UNDO (Annuler le rappel)

Annule l'opération de rappel. Cette touche peut uniquement être utilisée immédiatement après l'exécution d'une opération de rappel.

15 Onglets de basculement entre pages

Permutent les vues du côté droit de l'écran SCENE LIST.

Rappel de scènes (Utilisation de l'écran SCENE LIST)

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.

2 Tournez l'encodeur de l'écran pour sélectionner le numéro de la scène que vous souhaitez rappeler.

3 Appuyez sur la touche RECALL.

Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous inviter à confirmer l'opération de rappel.

4 Pour exécuter l'opération de rappel, appuyez sur la touche OK.

La scène sélectionnée à l'étape 3 est rappelée. Si vous décidez d'annuler l'opération de rappel, appuyez sur la touche CANCEL et non sur OK.



ATTENTION

- Lorsque la fonction Overlay est activée, si vous rappelez une scène précédemment stockée ou collée via la fonction Global Paste avec des valeurs de décalage ajoutées, les valeurs de décalage actuelles ainsi que les valeurs de décalage originales seront appliquées à la scène, la valeur de décalage sera ainsi doublée. Dans ce cas, un son à un niveau extrêmement élevé peut être émis. Par conséquent, avant de rappeler une scène, assurez-vous de vérifier son état ainsi que l'état d'activation/désactivation de la fonction Overlay.

5 Si vous voulez annuler l'opération de rappel que vous venez d'effectuer, appuyez sur la touche RECALL UNDO.

Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous inviter à confirmer l'opération d'annulation. Si vous voulez exécuter l'opération, appuyez sur la touche OK. Après l'annulation du rappel, vous pouvez appuyer à nouveau sur la touche UNDO pour ré-exécuter l'opération.

NOTE

Vous pouvez également utiliser des messages MIDI de type Program Change (Changement de programme) pour le rappel de scènes (voir page 375).

Utilisation des touches USER DEFINED pour rappeler une scène (fonction Direct Recall)

Vous pouvez utiliser les touches USER DEFINED pour rappeler directement une scène sélectionnée d'une simple pression sur une touche ou pour naviguer parmi les scènes. Pour ce faire, vous devez d'abord assigner le rappel de scène à une touche USER DEFINED. Les opérations de rappel suivantes peuvent être attribuées à une touche USER DEFINED.

- **INC RECALL**

Rappelle directement la scène portant le numéro qui suit celui de la scène actuellement chargée.

- **DEC RECALL**

Rappelle directement la scène portant le numéro qui précède celui de la scène actuellement chargée.

- **DIRECT RECALL**

Rappelle directement le numéro de scène que vous avez attribué à la touche USER DEFINED. Lorsque vous appuyez sur une touche USER DEFINED à laquelle cette fonction est attribuée, la scène correspondante est immédiatement rappelée.

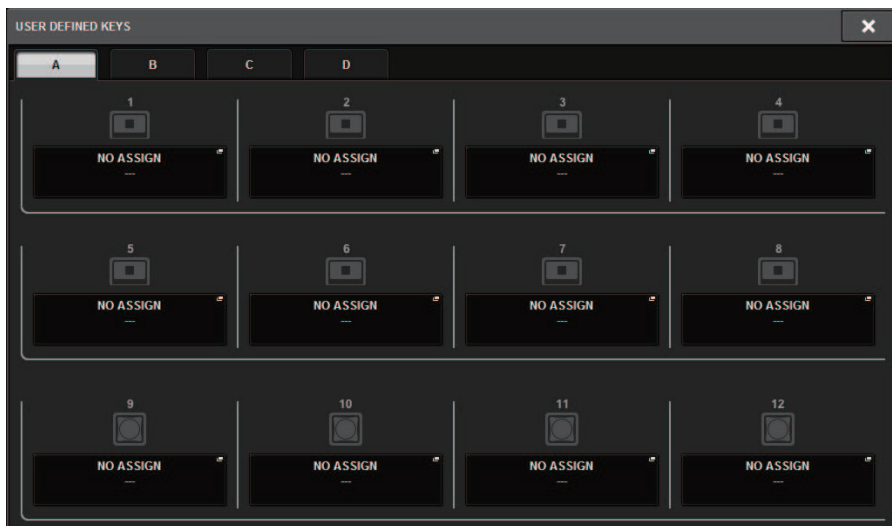
Pour attribuer une de ces fonctions à une touche USER DEFINED de manière à pouvoir rappeler une scène d'une simple pression, procédez comme suit.

1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.

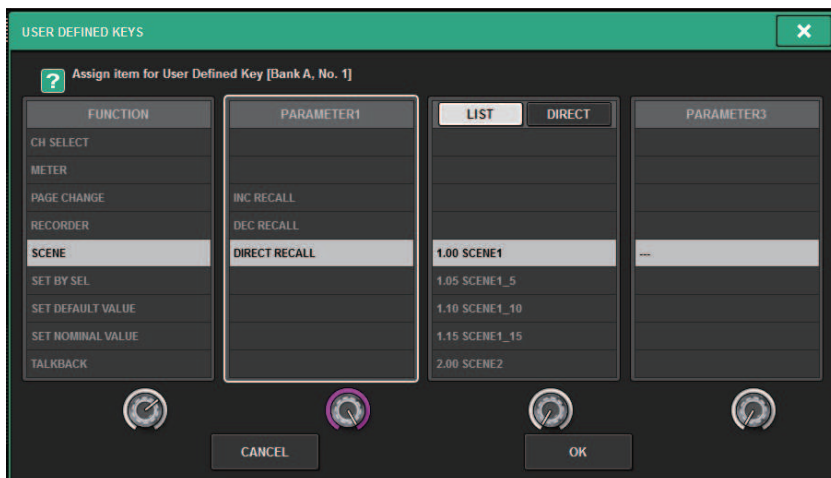


2 Appuyez sur la touche USER DEFINED KEYS pour accéder à la fenêtre contextuelle USER DEFINED KEYS.

La page USER DEFINED KEYS vous permet d'affecter des fonctions aux touches [1]–[12] de la section USER DEFINED.



3 Appuyez sur la touche contextuelle correspondant à la touche USER DEFINED (à laquelle vous souhaitez affecter une fonction) pour ouvrir la fenêtre contextuelle correspondante.



4 Dans la colonne FUNCTION (Fonction), sélectionnez « SCENE » (Scène).

Procédez comme suit, selon la fonction que vous voulez attribuer.

- **Pour assigner INC RECALL ou DEC RECALL**

Sélectionnez « INC RECALL » ou « DEC RECALL » dans la colonne PARAMETER 1.

- **Pour assigner DIRECT RECALL**

Sélectionnez « DIRECT RECALL » dans la colonne PARAMETER 1 et « SCENE #xxx » (où xxx correspond au numéro de la scène) dans la colonne PARAMETER 2.

5 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche OK pour fermer la fenêtre contextuelle.

Si vous le souhaitez, affectez des fonctions de rappel de scène à d'autres touches USER DEFINED de la même manière.

6 Appuyez sur la touche USER DEFINED à laquelle vous avez attribué une fonction de rappel.

La scène correspondante est rappelée.



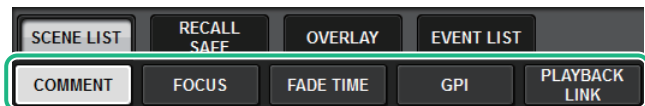
ATTENTION

- Lorsque la fonction Overlay est activée, si vous rappelez une scène précédemment stockée ou collée via la fonction Global Paste avec des valeurs de décalage ajoutées, les valeurs de décalage actuelles ainsi que les valeurs de décalage originales seront appliquées à la scène, la valeur de décalage sera ainsi doublée. Dans ce cas, un son à un niveau extrêmement élevé peut être émis. Par conséquent, avant de rappeler une scène, assurez-vous de vérifier son état ainsi que l'état d'activation/désactivation de la fonction Overlay.

Tri des mémoires de scènes

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.

L'écran SCENE LIST apparaît, qui vous permet d'exécuter différentes opérations liées aux scènes. Vous pouvez utiliser les onglets situés en haut de l'écran SCENE LIST pour sélectionner un des cinq champs suivants : COMMENT, FOCUS, FADE TIME (Temps de fondu), GPI OUT (Sortie GPI) ou PLAYBACK LINK (Liaison de reproduction).



2 Appuyez sur l'onglet souhaité en haut de l'écran SCENE LIST.

La vue du volet droit de l'écran SCENE LIST change en conséquence.

3 Pour sélectionner un numéro de scène, tournez l'encodeur d'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] du panneau supérieur.

La ligne en surbrillance dans la liste de scènes indique que la scène correspondante est actuellement sélectionnée pour les opérations.

4 Pour trier la liste, appuyez sur un des en-têtes des colonnes : « No. », « TITLE/FILE NAME », « COMMENT » ou « TIME STAMP » en haut de la liste de scènes et du champ COMMENT.

Liste des scènes et champ COMMENT

5 Si vous souhaitez modifier le champ de titre ou de commentaire d'une scène, appuyez sur le champ TITLE ou COMMENT de la scène pour accéder à la fenêtre SCENE STORE.

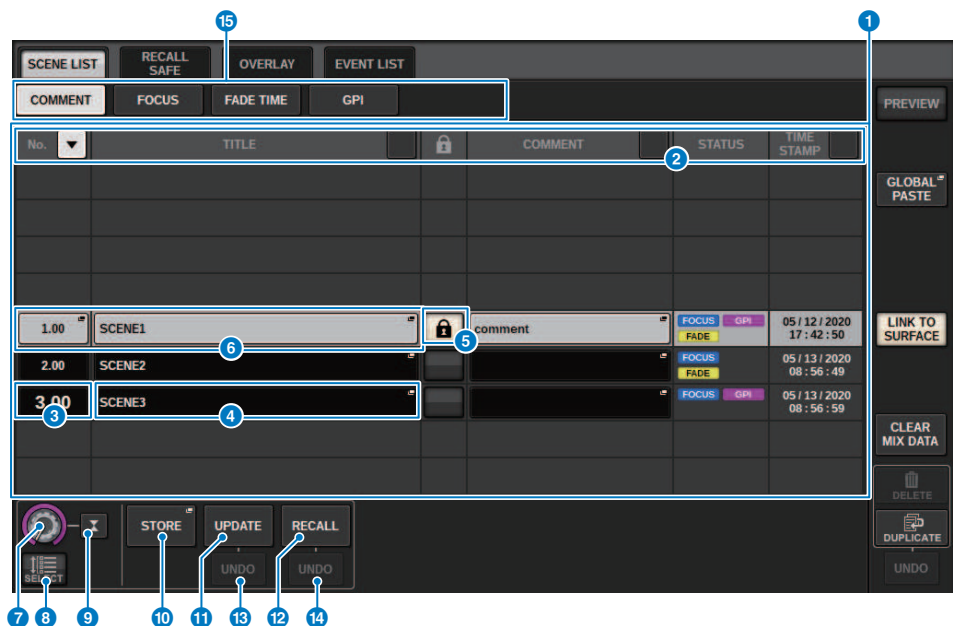
6 Pour activer ou désactiver le réglage de protection, appuyez sur le symbole de protection.

Un symbole de protection s'affiche pour les scènes protégées en écriture. Il est impossible de remplacer ces scènes.

7 Utilisez les touches d'outils pour modifier la mémoire de scènes.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « [À propos de la modification des mémoires de scènes](#) » (p.787) ».

Écran SCENE LIST



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de tri COMMENT

Trie les scènes en fonction de l'ordre alphabétique des commentaires dans le champ COMMENT. Le fait d'appuyer de manière répétée sur la touche alterne entre l'ordre croissant et décroissant.

2 Champ COMMENT

Appuyez sur ce champ pour ouvrir la fenêtre SCENE STORE, dans laquelle vous pouvez saisir des commentaires relatifs à la scène en question.

3 Champ STATUS (État)

Les indicateurs de ce champ renseignent sur les réglages des fonctions FOCUS, FADE (Temps de fondu), GPI (Interface à usage général) et PLAY (liaison de reproduction, qui lance le morceau souhaité au bout d'une certaine durée de temps après le rappel d'une scène).

4 Touche de tri TIME STAMP (Horodatage)

Trie les scènes par ordre chronologique en fonction de la date et de l'heure renseignées dans le champ TIME STAMP. Le fait d'appuyer de manière répétée sur la touche alterne entre l'ordre croissant et décroissant.

5 Champ TIME STAMP

Indique la date et l'heure auxquelles la scène a été stockée. Pour plus de détails sur le format d'affichage de TIME STAMP, reportez-vous à la section « Réglage de la date et de l'heure de l'horloge interne », page 396.

6 Touche contextuelle CLEAR MIX DATA (Effacer les données de mixage)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez confirmer que vous souhaitez réinitialiser les données actuelles de mixage aux réglages par défaut.

7 Touche LINK TO SURFACE (Liaison vers surface)

Lorsque cette touche est désactivée, vous pouvez faire défiler la liste de scènes sans assigner la barre de menus ou le numéro de scène sur le panneau de l'opération.

À propos de la modification des mémoires de scènes

Les scènes stockées dans la mémoire de scènes peuvent être effacées ou reproduites sur différents numéros de scène.

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.

L'écran SCENE LIST apparaît, qui vous permet d'exécuter différentes opérations liées aux scènes.

2 Effectuez l'opération d'édition souhaitée.

Pour plus de détails sur ces opérations, reportez-vous aux explications ci-dessous.

Suppression d'une scène (DELETE)

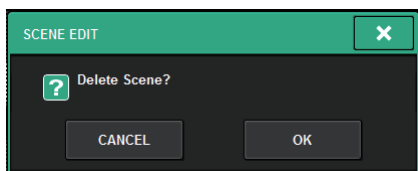
Cette section vous explique comment supprimer une scène.

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.

L'écran SCENE LIST apparaît.

2 Tournez l'encodeur de l'écran CH1 pour sélectionner la scène à supprimer, puis appuyez sur la touche DELETE.

Une boîte de dialogue s'ouvre vous invitant à confirmer l'opération de suppression.



NOTE

- Vous pouvez sélectionner plusieurs scènes à supprimer. Pour ce faire, appuyez sur la touche MULTI SELECT afin de l'activer, puis tournez l'encodeur de l'écran approprié.
- Vous avez la possibilité de supprimer simultanément plusieurs scènes principales et sous-scènes. Par exemple, vous pouvez supprimer les scènes 1.00, 1.25 et 1.50 en même temps.

3 Pour exécuter l'opération de suppression, appuyez sur la touche OK.

Le numéro de scène sélectionné à l'étape 2 est effacé. Si vous décidez d'annuler l'opération de suppression, appuyez sur la touche CANCEL et non sur la touche OK.

NOTE

- Vous ne pouvez pas supprimer les scènes protégées.
- Pour annuler la suppression de scène, appuyez sur la touche UNDO.
- Si vous sélectionnez plusieurs scènes et les supprimez d'une seule fois, vous ne pourrez pas annuler l'opération de suppression.

Duplication d'une scène (DUPLICATE)

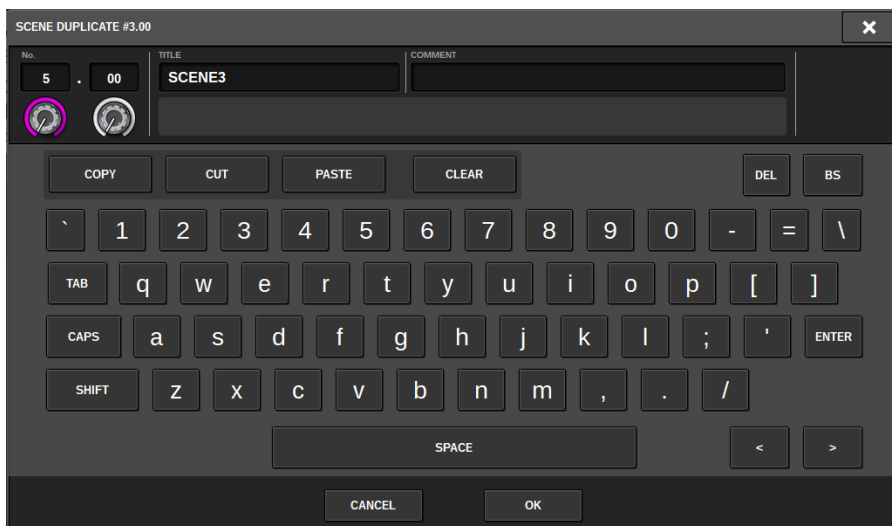
Vous pouvez dupliquer une scène pour créer une nouvelle scène.

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.

L'écran SCENE LIST apparaît.

2 Tournez l'encodeur de l'écran CH1 pour sélectionner la scène que vous voulez dupliquer, puis appuyez sur la touche DUPLICATE.

La fenêtre SCENE DUPLICATE (Copie de scène) s'ouvre, ce qui vous permet d'assigner à la scène un titre ou un commentaire.



3 Assignez un titre ou un commentaire à la scène selon les besoins.

NOTE

- Vous ne pouvez pas sélectionner plusieurs scènes en tant que source de la duplication.
- Vous pouvez stocker les scènes dupliquées sur tous les numéros de scène.

4 Appuyez sur la touche OK pour exécuter l'opération de duplication.

La scène source est dupliquée et enregistrée sur les numéros de scène sélectionnés à l'étape 3. Si vous décidez d'annuler l'opération de duplication, appuyez sur la touche CANCEL et non sur OK.

Modification du numéro et du titre de scène (RENAME)

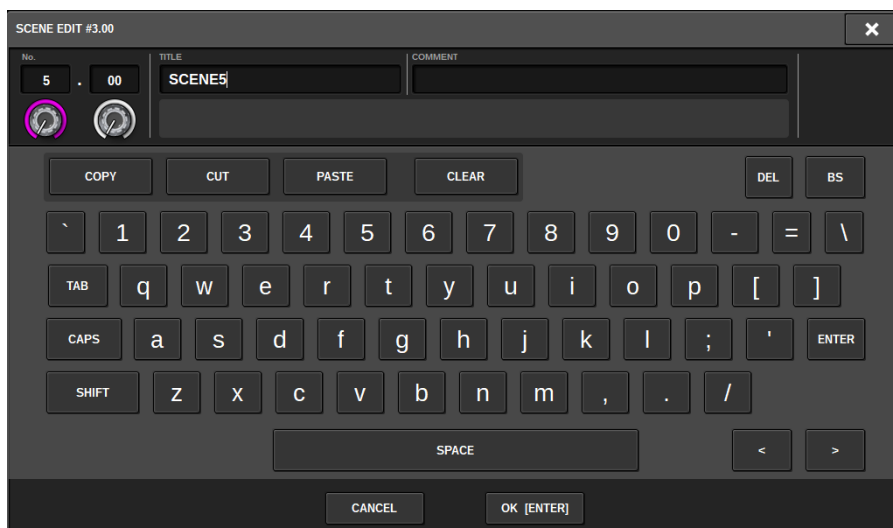
Cette section vous explique comment modifier le numéro et le titre de scène.

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.

L'écran SCENE LIST apparaît.

2 Tournez l'encodeur de l'écran CH1 pour sélectionner la scène dont vous souhaitez changer le numéro ou le titre, puis appuyez sur la touche contextuelle du titre de la scène en question.

La fenêtre SCENE EDIT (Modification de scène) s'ouvre, ce qui vous permet d'assigner à la scène un titre ou un commentaire.



3 Modifiez le numéro de scène et/ou renommez la scène, selon les besoins.

4 Appuyez sur la touche OK pour exécuter l'opération d'attribution de nouveau nom.

Les modifications apportées à l'étape 3 s'appliquent à la scène sélectionnée.

À propos de la fonction Focus

La fonction « Focus » permet de sélectionner les données qui seront chargées lors d'un rappel de scène. Les réglages de focus sont enregistrés dans les données de chaque scène.

Exemple : dans un concert en direct où l'ingénieur de son n'est pas le même en fonction du groupe qui se produit sur scène, il serait souhaitable de régler le GEQ pour chaque ingénieur. La fonction Focus peut être ajustée pour chaque scène de sorte que même si le GEQ est réglé pour le premier morceau, les scènes appartenant au second morceau et aux morceaux ultérieurs pourront être rappelées à l'aide des réglages Focus excluant le GEQ. De cette manière, les réglages GEQ du premier morceau sont conservés.

Utilisation de la fonction Focus

La fonction « Focus » vous permet de spécifier les paramètres de scène qui seront rappelés (chargés) lors du rappel d'une scène. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque scène séparément. Par exemple, cette fonction est utile si vous voulez rappeler uniquement les réglages des canaux d'entrée d'une scène spécifique.

NOTE

Par ailleurs, la série RIVAGE PM dispose d'une fonction « Recall Safe » qui permet d'exclure des canaux et des paramètres spécifiques des opérations de rappel. Cependant, contrairement à la fonction Focus Recall, qui doit être spécifiée pour chaque scène, les réglages de la fonction Recall Safe s'appliquent à toutes les scènes.

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus pour accéder à l'écran SCENE LIST.

2 Appuyez sur l'onglet FOCUS en haut de l'écran SCENE LIST.

Le « Champ FOCUS » (p.794) apparaît dans la moitié droite de l'écran SCENE LIST.

3 Appuyez sur la touche contextuelle SET (Réglage) de la scène pour laquelle vous voulez effectuer des réglages Focus.

La fenêtre contextuelle SCENE SETUP (FOCUS) apparaît.

4 Pour sélectionner un canal cible à configurer, appuyez sur la touche + de l'afficheur du canal 2 afin de développer l'écran y afférent, puis faites défiler la liste de sélection de catégorie (canal) 1.

5 Si vous souhaitez appliquer la fonction Focus uniquement à des paramètres spécifiques, utilisez les touches 9 de paramètre pour sélectionner ces paramètres (les sélections multiples sont autorisées). Si vous souhaitez appliquer la fonction Focus à tous les paramètres, activez la touche ALL ON 6.

6 Activez la touche Focus ON (Activation de focus) de canal 5 pour les canaux auxquels vous voulez appliquer la fonction Focus.

Si vous voulez appliquer la fonction Focus à tous les canaux, activez la touche ALL channel Focus ON. 4.

7 Une fois les réglages terminés, appuyez sur le symbole « x » pour fermer la fenêtre.

L'indicateur FOCUS PARAMETER sous l'onglet FOCUS de l'écran SCENE LIST affiche l'état de réglage de la fonction Focus sur la scène pour laquelle la fonction Focus est configurée.

NOTE

Les scènes pour lesquelles la touche FOCUS est activée sont marquées par un indicateur « FOCUS » dans le champ STATUS de la fenêtre SCENE LIST (Onglet COMMENT).

8 Rappelez une scène ayant fait l'objet de réglages de la fonction Focus.

Seuls les canaux et les paramètres sélectionnés dans la fenêtre contextuelle SCENE SETUP (FOCUS) sont rappelés.

NOTE

Vous pouvez utiliser la fonction Focus en combinaison avec la fonction Recall Safe. Les canaux ou les paramètres exclus des opérations de rappel exécutées à l'aide de Focus ou Recall Safe ne sont pas rappelés.

Champ FOCUS

The screenshot displays the 'Champ FOCUS' interface. At the top, there are tabs for 'SCENE LIST', 'RECALL SAFE', 'OVERLAY', and 'EVENT LIST'. Below these are 'COMMENT', 'FOCUS', 'FADE TIME', and 'GPI' buttons. The main area is a table with columns for 'No.', 'TITLE', a lock icon, and 'FOCUS'. Three scenes are listed: '1.00 SCENE1', '2.00 SCENE2', and '3.00 SCENE3'. Each scene has a 'FOCUS' button and a 'SET' button. A circled '1' is on the 'FOCUS' button for SCENE1, and a circled '2' is on the 'SET' button for SCENE1. A context menu is open over the 'SET' button, showing a grid of parameters: RACK, HA, IN PATCH, OUT PATCH, IN, OUT, DCA, OTHERS. The 'IN PATCH' and 'OUT PATCH' parameters are highlighted in blue, indicating they are selected. A circled '3' points to this context menu. At the bottom, there are buttons for 'STORE', 'UPDATE', 'RECALL', 'UNDO', and a 'SELECT' icon. On the right side, there are buttons for 'PREVIEW', 'GLOBAL PASTE', 'LINK TO SURFACE', 'CLEAR MIX DATA', 'DELETE', 'DUPLICATE', and 'UNDO'.

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche FOCUS

Active ou désactive la fonction Focus pour chaque scène séparément.

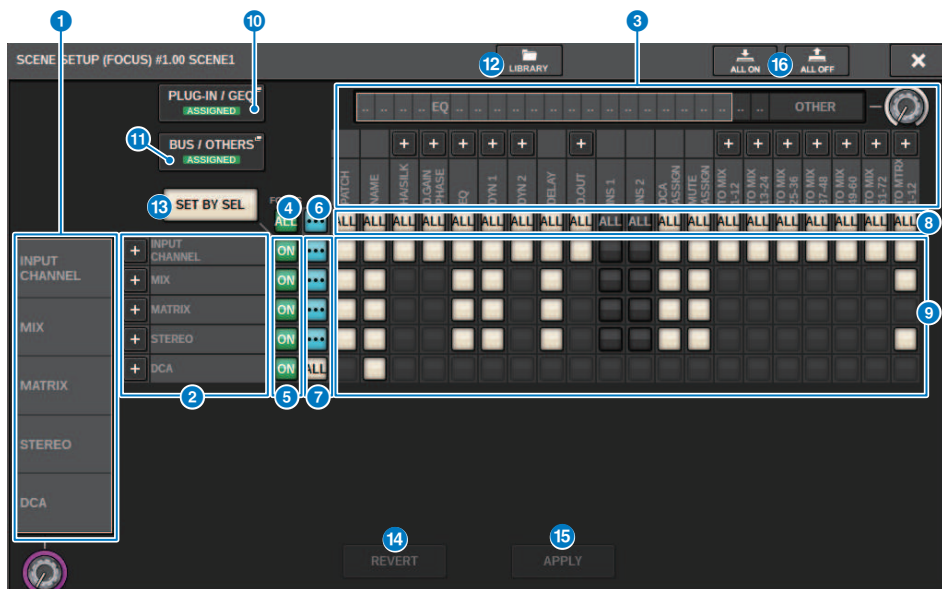
2 Touche contextuelle SET (Réglage)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle SCENE SETUP (FOCUS), qui vous permet de sélectionner les paramètres que vous souhaitez rappeler.

3 Section d'affichage des paramètres de Focus

Ces voyants signalent les réglages de Focus qui sont spécifiés pour chaque scène (voyants verts : tous les paramètres ; voyants bleus : paramètres sélectionnés).

Fenêtre contextuelle SETUP SCENE (FOCUS)



Cet écran comporte les éléments suivants :

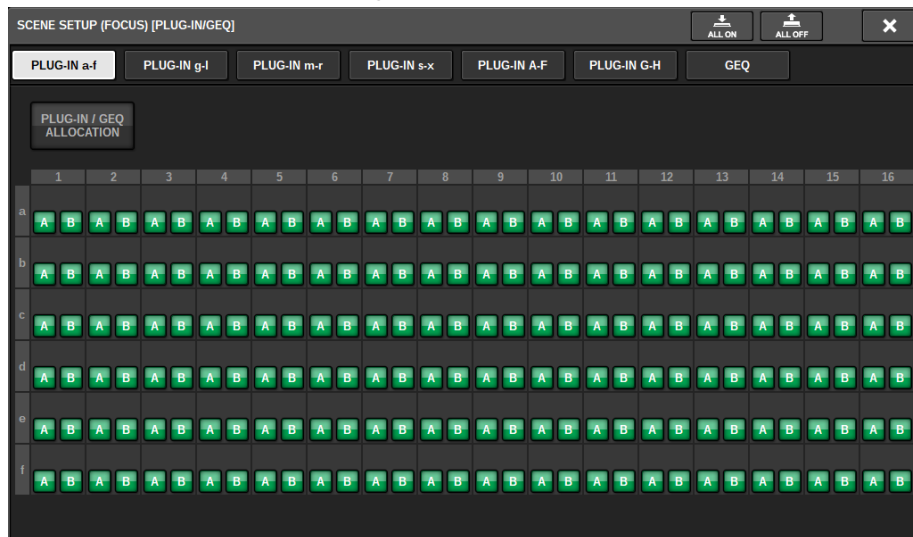
- 1 **Liste de sélection de catégorie (canal)**
Permet de sélectionner une catégorie de canal.
- 2 **Afficheur des canaux**
Indique le nom de canal. Vous pouvez appuyer sur la touche + ou – située en regard du nom de canal afin d'agrandir ou de réduire l'indication de canal pour chaque catégorie.
- 3 **Liste de sélection de catégorie**
Permet de sélectionner la catégorie de paramètres à afficher à l'écran. Vous pouvez appuyer sur la touche + ou – située ci-dessous pour agrandir ou réduire l'indication des paramètres de canal de chaque catégorie.
- 4 **Touche ALL channel Focus ON (Activation de Focus sur tous les canaux)**
Spécifie si vous voulez appliquer la fonction Focus à tous les canaux.
- 5 **Touche Channel Focus ON (Activation de Focus sur le canal)**
Active ou désactive la fonction Focus sur chaque canal.
- 6 **Touche ALL ON (Activer tout)**
Active la fonction Focus pour tous les paramètres de tous les canaux.
- 7 **Touches ALL ON pour tous les paramètres**
Activent la fonction Focus pour tous les paramètres appartenant aux canaux correspondants.
- 8 **Touches ALL channel ON (Activation sur tous les canaux)**
Activent ou désactivent la fonction Focus pour tous les canaux liés au paramètre sélectionné.

9 Touches ON pour le paramètre

Activent ou désactivent la fonction Focus pour les paramètres de chaque canal.

10 Touches contextuelles PLUG-IN/GEQ

Appuyez sur l'une de ces touches afin d'accéder à la fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez définir la fonction Focus pour les différents éléments plug-in ou GEQ.

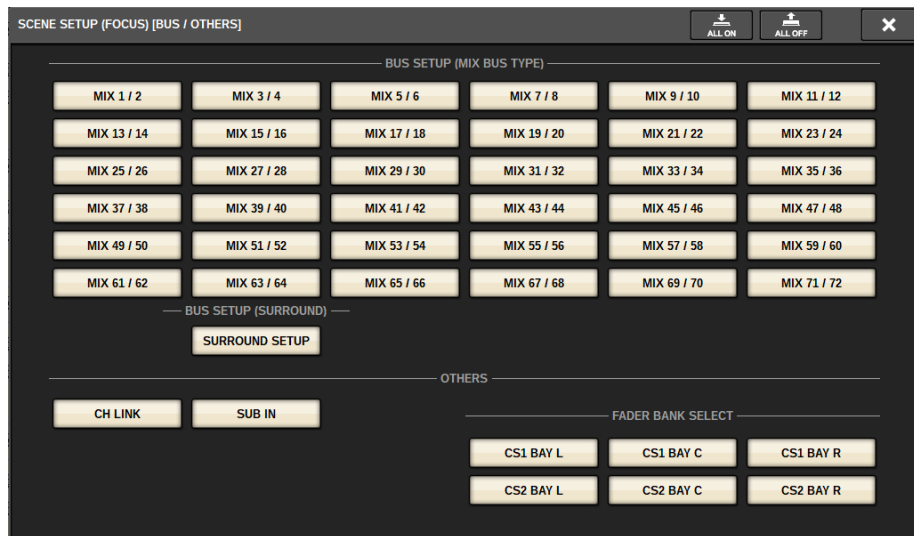


NOTE

Si la fonction Focus Recall est activée, les paramètres du RACK ayant différents GEQ/PEQ ou plug-ins d'effets ne seront pas rappelés en cas de désactivation de Focus Recall pour PLUG-IN/GEQ ALLOCATION. Pour procéder au rappel dans l'état de montage, activez Focus Recall pour PLUG-IN/GEQ ALLOCATION.

11 Touche contextuelle BUS/OTHERS

Appuyez sur cette touche pour ouvrir une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez spécifier comment la fonction Focus agit sur les réglages de base des bus MIX, la liaison des canaux et la position de la couche de faders.



12 Touche LIBRARY

Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre de la bibliothèque FOCUS.

13 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

14 Touche REVERT (Rétablissement)

Si vous appuyez sur cette touche, vous annulerez tous les changements apportés jusqu'alors, et le système reviendra sur un état antérieur à ces modifications.

15 Touche APPLY (Appliquer)

Appuyez sur la touche pour appliquer les modifications de réglages.

16 Touche ALL ON (Activer tout)/Touche ALL OFF (Désactiver tout)

Active/désactive tous les réglages, y compris ceux des onglets PLUG-IN/GEQ et BUS/OTHERS.

Indications des touches

Les indications des touches varient en fonction de l'état des paramètres correspondants.



ON (Activé)



OFF (Désactivé)



Partiellement ON

Mémoire de scènes > Fenêtre contextuelle SETUP SCENE (FOCUS)



Canal désactivé



La fonction Recall Safe est activée ou le canal est isolé

Utilisation de la fonction Fade

« Fade » (Fondu) est une fonction qui modifie progressivement les faders des canaux et groupes DCA indiqués jusqu'à ce qu'ils atteignent leur nouvelle valeur pendant la durée spécifiée lors d'un rappel de scène. Vous pouvez régler la fonction Fade séparément pour chaque scène.

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus pour accéder à l'écran SCENE LIST.

2 Appuyez sur l'onglet FADE TIME (Temps de fondu) en haut de l'écran SCENE LIST.

Le « Champ FADE TIME » (p.800) apparaît dans la moitié droite de l'écran SCENE LIST.

3 Appuyez sur la touche contextuelle SET.

La « Fenêtre contextuelle SCENE SETUP (FADE TIME) » (p.801) apparaît.

4 Dans le champ de sélection de canal, sélectionnez les canaux auxquels l'effet Fade sera appliqué (les sélections multiples sont autorisées).

Les touches [SEL] des canaux ou DCA sélectionnés s'allument puis sont mis en surbrillance en vert dans le champ d'affichage des canaux. Vous pouvez annuler la sélection en appuyant à nouveau sur la touche [SEL] allumée afin de la désactiver.

5 Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant au bouton FADE TIME ou servez-vous du bouton [TOUCH AND TURN] pour régler le temps de fondu.

La plage de valeurs est comprise entre 0 et 60 s. Une fois le temps de fondu réglé, appuyez sur la touche OK pour fermer la fenêtre contextuelle FADE TIME.

NOTE

Le temps de fondu spécifié ici est utilisé pour tous les canaux et DCA sélectionnés à l'étape 4.

6 Pour activer la fonction Fade, appuyez sur la touche FADE.

Vous pouvez activer ou désactiver la fonction FADE de manière individuelle pour chaque scène.

NOTE

Les scènes pour lesquelles la fonction Fade est activée sont signalées par un indicateur « FADE » dans le champ STATUS de la fenêtre SCENE LIST (Onglet COMMENT).

7 Rappelez une scène pour laquelle la fonction Fade est activée.

Les faders commencent à bouger directement après le rappel et atteignent les valeurs de la scène rappelée pendant le temps de fondu spécifié.

NOTE

- En touchant un fader en mouvement, vous risquez d'interrompre l'opération de fondu du fader à ce stade.
- Si vous rappelez la même scène tandis que les faders sont en mouvement, les faders de tous les canaux et DCA se déplaceront immédiatement jusqu'à leur position cible.

Champ FADE TIME

No.	TITLE	FADE	FADE
1.00	SCENE1	FADE SET	0.0s
2.00	SCENE2	FADE SET	0.0s
3.00	SCENE3	FADE SET	0.0s

Cet écran comporte les éléments suivants :

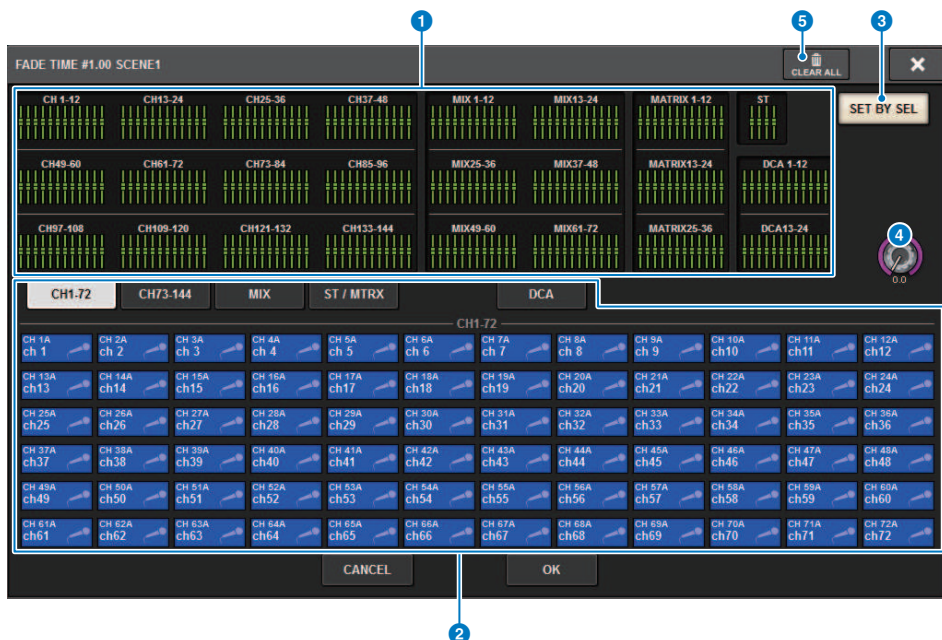
- 1 Touche FADER**

Active ou désactive la fonction Fade pour chaque scène.
- 2 Touche contextuelle SET (Réglage)**

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle de configuration de FADE TIME, qui vous permet de sélectionner le canal pour lequel vous voulez utiliser la fonction Fade et de spécifier le temps de fondu (temps que prendra le fader pour atteindre sa nouvelle valeur).
- 3 Affichage FADE TIME**

Cette zone affiche le temps de fondu spécifié pour chaque scène.

Fenêtre contextuelle SCENE SETUP (FADE TIME)



Dans cette fenêtre contextuelle, vous pouvez sélectionner les canaux auxquels la fonction Fade sera appliquée et régler le temps de fondu.

1 Champ d'affichage des canaux

Dans ce champ, les canaux ou les DCA auxquels la fonction Fade est appliquée (sélectionnés dans le champ de sélection de canal 2) sont affichés en surbrillance.

2 Champ de sélection de canal

Permet de sélectionner les canaux/DCA auxquels la fonction Fade est appliquée.

3 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

4 Bouton FADE TIME

Permet de régler le temps de fondu. Utilisez l'encodage de l'écran correspondant pour régler la valeur.

5 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour restaurer les réglages par défaut du canal ou du temps de fondu sélectionné.

Mémoire de scènes > Émission en sortie d'un signal de contrôle vers un périphérique externe en tandem avec un rappel de scène (GPI OUT)

Émission en sortie d'un signal de contrôle vers un périphérique externe en tandem avec un rappel de scène (GPI OUT)

Un signal de contrôle peut être émis vers un périphérique externe relié à un connecteur GPI de la série RIVAGE PM lorsque vous rappelez une scène spécifique. Procédez comme suit.

NOTE

Pour plus d'informations sur les réglages GPI OUT, reportez-vous à la section « Utilisation de GPI OUT » (p.965).

- 1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus pour accéder à l'écran SCENE LIST.**
- 2 Appuyez sur l'onglet GPI en haut de l'écran SCENE LIST.**
Le « Champ GPI » (p.804) apparaît dans la moitié droite de l'écran SCENE LIST.
- 3 Appuyez sur la touche contextuelle GPI SET (Réglage GPI) pour accéder à la fenêtre contextuelle SCENE SETUP (GPI).**



- 4 Pour chaque scène, indiquez le signal de contrôle que vous souhaitez émettre en sortie vers les différents ports GPI OUT.**

Appuyez de manière répétée sur une de ces touches pour basculer entre les fonctions suivantes.

- (OFF).....Il n'y a aucune émission en sortie.
- TRIGGER.....Un déclenchement est émis lors du rappel de scène.
- TALLY.....Une sortie de statut de comptage est émise lors du rappel de scène.

- 5 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche OK.**

Le réglage est finalisé et la fenêtre contextuelle se referme. Si vous appuyez sur la touche CANCEL au lieu de la touche OK, les modifications effectuées ne seront pas prises en compte, et la fenêtre contextuelle se fermera.

NOTE

Les scènes pour lesquelles des réglages GPI ont été effectués sont signalées par l'indicateur « TALLY » ou « TRIG » dans la section de l'affichage GPI PARAMETER de la fenêtre SCENE LIST (Onglet GPI).

Mémoire de scènes > Émission en sortie d'un signal de contrôle vers un périphérique externe en tandem avec un rappel de scène (GPI OUT)

6 Appuyez sur la touche GPI pour activer la fonction GPI OUT.

Vous pouvez activer ou désactiver la fonction GPI OUT de manière individuelle pour chaque scène.

NOTE

Les scènes pour lesquelles la touche GPI est activée sont signalées par un indicateur « GPI » dans le champ STATUS de la fenêtre SCENE LIST (Onglet COMMENT).

7 Rappelez la scène pour laquelle vous souhaitez émettre des signaux GPI OUT en sortie.

Lors du rappel de scène, les signaux de contrôle sont émis vers un périphérique externe relié à un connecteur GPI OUT.

Champ GPI

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche GPI

Si cette touche est activée et la scène sélectionnée est rappelée, un signal de contrôle sera émis.

2 Touche contextuelle SET (Réglage)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez spécifier la sortie du signal de contrôle émis par chaque port GPI.

3 Section d'affichage GPI PARAMETER (Paramètre GPI)

Dans cette section, les voyants affichent l'état des réglages GPI spécifiés pour chaque scène.

Reproduction d'un fichier audio en tandem avec le rappel de scène (PLAYBACK LINK)

Vous pouvez également spécifier un fichier audio qui sera reproduit depuis un lecteur flash USB lors du rappel d'une scène spécifique. Cela peut s'avérer pratique si vous voulez reproduire automatiquement un son d'effet ou une musique de fond dans une scène spécifique. Suivez les étapes ci-dessous pour lier un rappel de scène à la reproduction d'un fichier audio.

NOTE

- Les fichiers audio à reproduire doivent être sauvegardés dans le sous-dossier SONGS du dossier YPE. Si vous les enregistrez dans le répertoire racine ou dans un autre dossier, vous ne pourrez pas les spécifier pour la reproduction. Lors de la lecture d'un fichier audio, le chemin affiché sur l'écran TITLE LIST indique \YPE\SONGS\.
- Vous ne pouvez pas reproduire de fichier audio pendant l'enregistrement ou en mode d'attente de l'enregistrement.
- Un fichier audio spécifié n'est reproduit qu'une seule fois, quels que soient les réglages du mode de reproduction.
- Un fichier spécifié est reconnu par un nom de fichier comportant un total de 64 caractères, en plus de trois caractères d'extension. Si vous modifiez le nom du fichier après l'avoir configuré pour la reproduction ou si vous supprimez ou copiez le fichier en question de manière répétée, celui-ci risque de ne pas être reconnu dans de rares cas.
- Vous ne pouvez lier que les fichiers audio de la surface de contrôle dont le CONSOLE ID=1.

1 Branchez un lecteur flash USB contenant les fichiers audio sur le connecteur RECORDING.

2 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus. La fenêtre SCENE LIST apparaît, ce qui vous permet d'effectuer diverses opérations liées aux scènes.

3 Appuyez sur l'onglet PLAYBACK LINK situé en haut de l'écran SCENE LIST.

Le « [Champ PLAYBACK LINK \(Liaison de reproduction\)](#) » (p.807) apparaît dans la moitié droite de l'écran SCENE LIST.

4 Appuyez sur la touche contextuelle de sélection de morceau correspondant à la scène à laquelle vous souhaitez lier le fichier audio.

La « [Fenêtre contextuelle PLAYBACK LINK \(Liaison de reproduction\)](#) » (p.808) apparaît. Dans cette fenêtre contextuelle, vous pouvez sélectionner le fichier audio que vous voulez lier à la scène et régler le temps de décalage.

5 Appuyez sur la liste SONG TITLE (Titre de morceau) ou servez-vous de l'encodeur de l'écran pour sélectionner le fichier que vous voulez lier à une scène.

6 Si vous le souhaitez, utilisez l'encodeur de l'écran correspondant pour définir le décalage (délai avant le début de la reproduction du fichier audio).

Le temps de décalage est réglable dans une plage de valeurs comprise entre 0 et 99 par pas de 0,1 seconde.

7 Appuyez sur la touche OK.

Le titre du morceau sélectionné apparaît au milieu de la liste des morceaux. Si vous sélectionnez la touche CANCEL au lieu de la touche OK, vos réglages seront annulés et l'unité reviendra sur la fenêtre contextuelle SCENE LIST.

8 Appuyez sur la touche PLAY pour activer la liaison au fichier audio.

Vous pouvez activer ou désactiver la fonction Playback pour les fichiers audio sur chaque scène séparément.

NOTE

Les scènes pour lesquelles la touche PLAY est activée sont signalées par un indicateur « PLAY » dans le champ STATUS de la fenêtre SCENE LIST (Onglet COMMENT).

9 Répétez les étapes 4–8 pour lier des fichiers audio à d'autres scènes.

10 Rappelez une scène à laquelle un fichier audio a été lié.

Au terme du temps de décalage, le fichier audio spécifié est reproduit une seule fois.

NOTE

Si un autre morceau est en cours de reproduction au moment du rappel de scène, la reproduction de ce morceau s'arrêtera quel que soit le réglage du temps de décalage.

Champ PLAYBACK LINK (Liaison de reproduction)

No.	TITLE	LINK	SONG TITLE	OFFSET
1.00	SCENE1	PLAY		0.0s
2.00	SCENE2	PLAY		0.0s
3.00	SCENE3	PLAY		0.0s

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche PLAY (Lecture)

Active ou désactive la fonction Playback Link pour chaque scène.

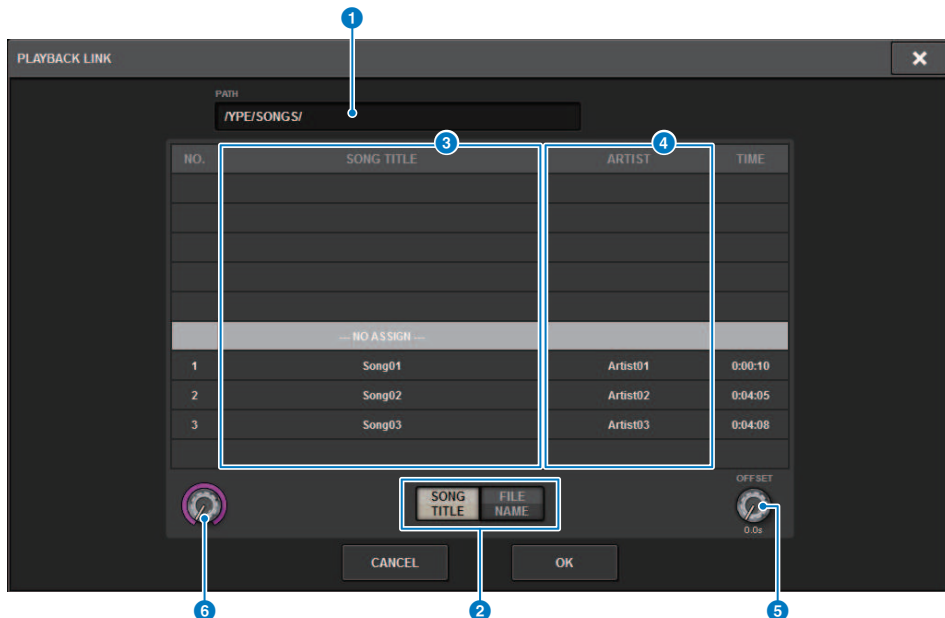
2 Touche contextuelle de sélection de morceau

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle PLAYBACK LINK, dans laquelle vous pouvez sélectionner un morceau et définir le temps de décalage (délai entre le rappel de la scène et le début de la reproduction). Le titre du morceau sélectionné apparaît sur la touche.

3 Affichage du temps de décalage

Indique le délai entre le rappel de scène et le début de la reproduction du fichier audio spécifié. Vous pouvez définir le temps de décalage dans la fenêtre contextuelle PLAYBACK LINK.

Fenêtre contextuelle PLAYBACK LINK (Liaison de reproduction)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Voyant PATH (Chemin d'accès)**
Cette zone affiche le chemin d'accès au répertoire actuel.
- 2 Touches de commutation SONG TITLE/FILE NAME (Titre de morceau/Nom de fichier)**
Basculent entre la liste des titres de morceau et la liste des noms de fichiers.
- 3 Liste SONG TITLE/FILE NAME**
Affiche le titre de morceau et le nom des fichiers audio du dossier \YPE\SONGS\ . Vous sélectionnez un fichier audio en appuyant sur son nom dans la liste.
- 4 Liste ARTIST**
Affiche le nom de l'artiste afférent aux fichiers audio du dossier \YPE\SONG\ . Vous sélectionnez un fichier audio en appuyant sur son nom dans la liste.
- 5 Bouton OFFSET (Décalage)**
Vous pouvez utiliser l'encodeur de l'écran pour définir l'intervalle de temps entre le rappel de scène et le début de la reproduction du fichier audio.
- 6 Bouton de défilement**
Vous pouvez faire défiler la liste à l'aide de l'encodeur de l'écran.

Utilisation de la fonction Global Paste

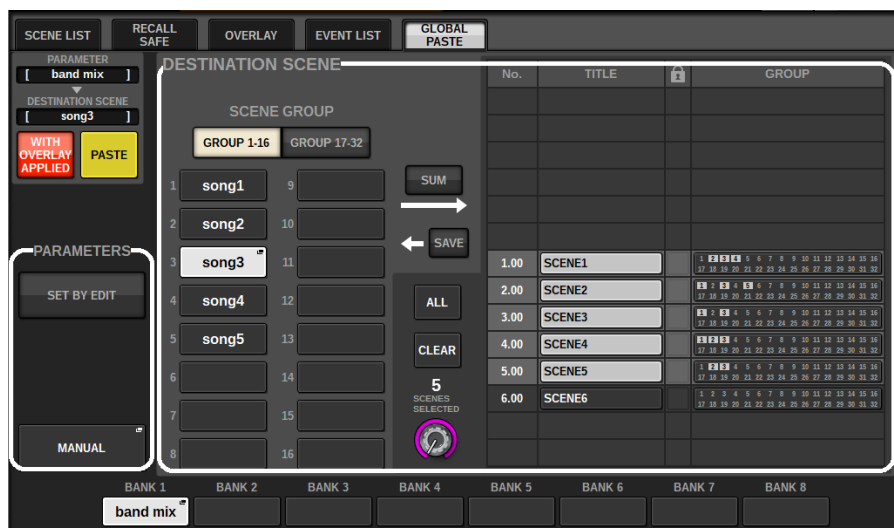
« Global Paste » est une fonction qui vous permet de copier-coller les réglages du canal ou du paramètre souhaité depuis les données du mixage actuel dans les données de scène en mémoire (les sélections multiples sont autorisées). Ceci est un moyen pratique pour appliquer les modifications introduites dans la scène actuellement sélectionnée à plusieurs scènes sauvegardées.

1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.

L'écran SCENE LIST apparaît.

2 Appuyez sur la touche GLOBAL PASTE située sur le volet droit de l'écran SCENE LIST.

L'écran GLOBAL PASTE apparaît.



3 Sélectionnez le groupe de scènes à coller dans le champ DESTINATION SCENE (Scène de destination).

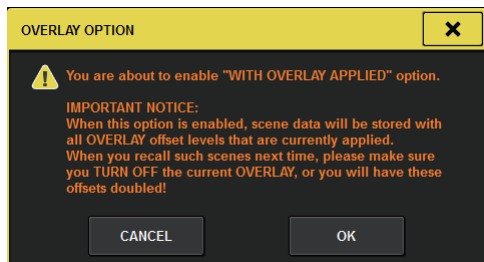
Les groupes de scènes peuvent être enregistrés en sélectionnant une scène.

4 Sélectionnez le canal ou le paramètre souhaité pour la source de la copie dans le champ PARAMETERS.

Appuyez sur la touche MANUAL (Manuel) pour accéder à l'« Écran GLOBAL PASTE PARAMETERS » (p.813) (Paramètres de collage global). Cet écran vous permet de sélectionner les canaux/paramètres source de la copie. Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche CLOSE. Le système revient alors à l'écran GLOBAL PASTE.

5 Si nécessaire, appuyez sur la touche WITH OVERLAY APPLIED.

Une boîte de dialogue apparaît.



ATTENTION

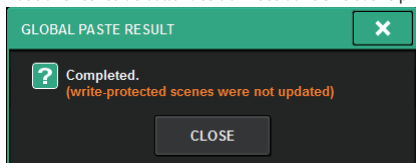
- Lorsque la fonction Overlay est activée, si vous rappelez une scène précédemment stockée ou collée via la fonction Global Paste avec des valeurs de décalage ajoutées, les valeurs de décalage actuelles ainsi que les valeurs de décalage originales seront appliquées à la scène, la valeur de décalage sera ainsi doublée.

6 Appuyez sur la touche PASTE (Coller).

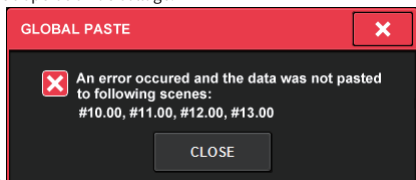
Les éléments sélectionnés dans la scène en cours seront collés dans la ou les scènes spécifiée(s) stockée(s) en mémoire. Une barre de progression apparaît pendant l'opération de collage. De même, lors de l'opération de collage, une touche STOP apparaît, sur laquelle vous pouvez appuyer pour annuler l'opération de collage. Dans ce cas, les données seront collées jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche STOP. Cette opération ne peut pas être inversée.

NOTE

- Dans les cas décrits ci-après, une boîte de dialogue apparaît et les données ne sont pas copiées :
 - Vous avez tenté de coller des données dans une scène protégée.

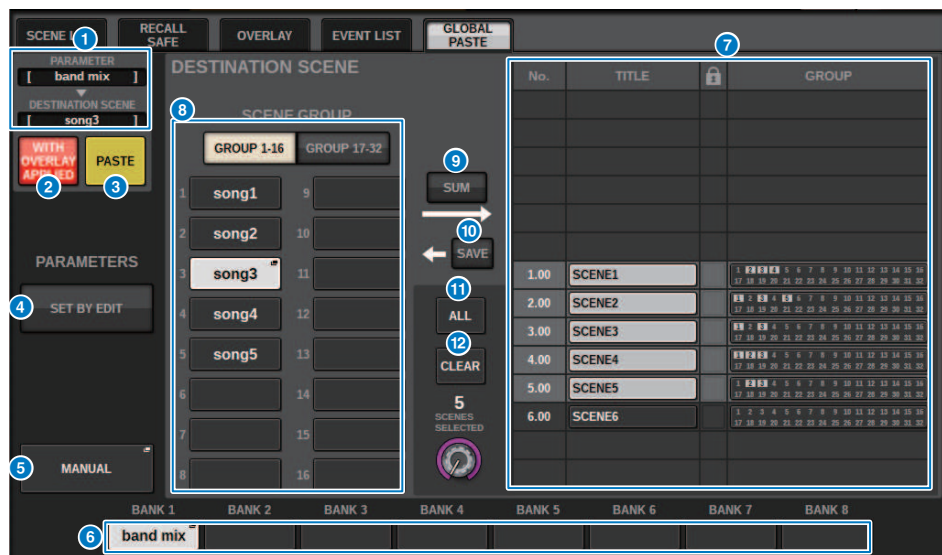


- La scène de destination du collage a été supprimée par une autre opération (exécutée dans PM Editor, etc.). juste avant l'exécution de l'opération de collage.



- Si le collage des données dans l'un des canaux appariés entraîne l'annulation du réglage d'appariement, le deuxième canal de la paire sera réglé sur MONO.

Écran GLOBAL PASTE



Cet écran contient les éléments suivants :

Champ STATUS (État)

1 STATUS

Affiche les paramètres à copier et la scène à coller.

2 Touche WITH OVERLAY APPLIED (Avec application de la fonction Overlay)

Si cette touche est activée, les valeurs de décalage actuellement appliquées à la fonction Overlay sont ajoutées aux données à coller.

3 Touche PASTE

Appuyez sur cette touche pour coller les éléments sélectionnés dans les scènes stockées en mémoire.

Champ PARAMETERS

4 Touche SET BY EDIT (Définir par sélection)

Lorsque cette touche est activée, vous pouvez sélectionner des canaux et des paramètres en actionnant le panneau ou l'écran tactile.

L'état SET BY EDIT sera affiché dans le champ INFORMATION de la barre de menus.

- État susceptible d'être collé **SET BY EDIT [PASTE READY]**
- État qui ne peut pas être collé car aucun paramètre ou scène n'est sélectionné **SET BY EDIT**

En outre, la touche CLEAR (Effacer) apparaît et permet d'annuler le paramètre sélectionné.

Il peut également être sélectionné avec la touche USER DEFINED ou GPI.

5 Touche MANUAL (Manuel)

Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran GLOBAL PASTE PARAMETERS (Paramètres de collage global). Cet écran vous permet de sélectionner le canal ou le paramètre pour la source de la copie.

6 Touche BANK (Banque)

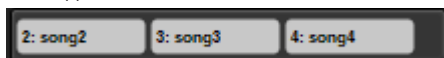
Appuyez sur cette touche pour rappeler les réglages de collage global enregistrés sous la touche BANK. Appuyez de nouveau sur la touche BANK pour afficher l'écran NAME EDIT (Édition de nom).

Champ DESTINATION SCENE

7 SCENE LIST

Sélectionnez la scène à coller dans le champ DESTINATION SCENE (Scène de destination). La scène sélectionnée s'affichera en surbrillance.

Si vous appuyez sur la liste des groupes de scènes dans la colonne des groupes, seuls les groupes auxquels chaque scène appartient s'affichent.



8 Touche SCENE GROUP (Groupe de scènes)

Appuyez sur cette touche pour étendre les paramètres enregistrés à la DESTINATION SCENE (Scène de destination) dans la SCENE LIST (Liste des scènes). Appuyez de nouveau sur la touche SCENE GROUP pour afficher l'écran contextuel NAME EDIT (Édition de nom).

9 Touche SUM (SOMME)

Lorsque cette touche est activée, le système passe en mode SUM. En mode SUM, vous pouvez étendre les réglages de plusieurs SCENE GROUP.

10 Touche SAVE (Sauvegarde)

Lorsque cette touche est activée, le système passe en mode SAVE. En mode SAVE, vous pouvez sauvegarder les contenus de la SCENE LIST dans le SCENE GROUP sélectionné.

11 Touche ALL (Toutes)

Sélectionne toutes les scènes de la SCENE LIST.

12 Touche CLEAR (Effacer)

Efface les réglages de la DESTINATION SCENE.

7 Touches ALL ON pour tous les paramètres

Activent ou désactivent Global Paste pour tous les paramètres sur le(s) canal (canaux) sélectionné(s).

8 Touches ALL ON pour tous les canaux

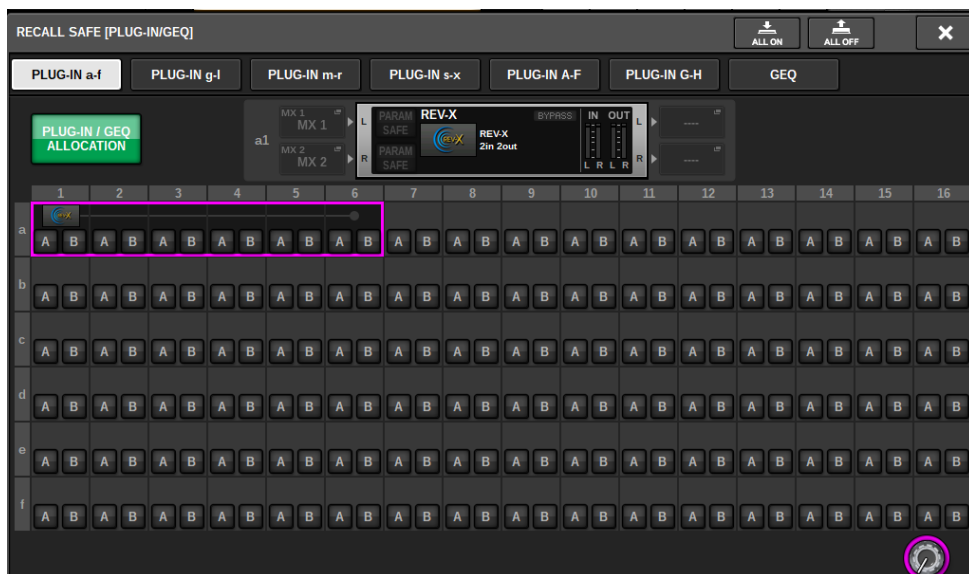
Activent ou désactivent la fonction Global Paste pour tous les canaux liés au paramètre sélectionné.

9 Touches ON pour le paramètre

Activent ou désactivent Global Paste pour chaque paramètre sur chaque canal.

10 Touche contextuelle PLUG-IN/GEQ

Appuyez sur cette touche afin d'accéder à la fenêtre contextuelle qui permet de configurer la fonction Global Paste pour les différents éléments plug-in ou GEQ.

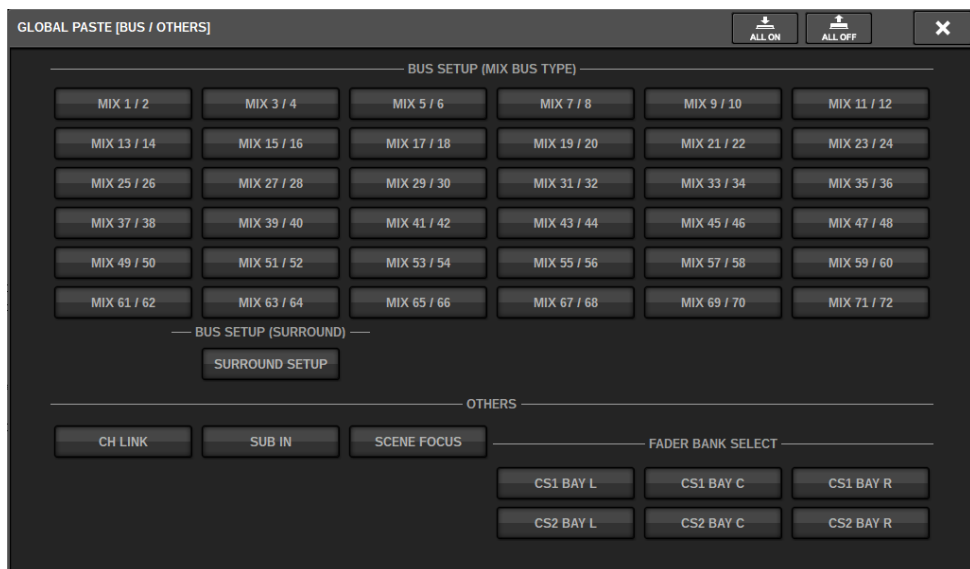


NOTE

Si la fonction Global Paste est activée, les paramètres du RACK ayant différents GEQ/PEQ ou plug-ins d'effets ne seront pas collés en cas d'exclusion de PLUG-IN/GEQ ALLOCATION de la sélection de Global Paste. Pour procéder à l'opération coller dans l'état de montage, activez Global Paste pour PLUG-IN/GEQ ALLOCATION.

11 Touche contextuelle BUS/OTHERS

Appuyez sur cette touche pour ouvrir une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez spécifier comment la fonction Global Paste agit sur le type de bus MIX, les réglages du mode surround, la liaison des canaux et la position de la couche de faders.



12 Touche LIBRARY

Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran de bibliothèque, qui vous permet de stocker les réglages des paramètres de collage global. Il s'agit d'une bibliothèque de réglages de paramètres et d'une bibliothèque commune pour la fonction Focus.

13 Touche ALL ON (Activer tout)/Touche ALL OFF (Désactiver tout)

Active/désactive tous les réglages.

14 Touche SET BY SEL (Définir par sélection)

Lorsque cette touche est activée, vous pouvez manipuler le panneau et l'écran tactile afin de régler les canaux et les paramètres pour le collage global.

15 Touche BANK (Banque)




Appuyez sur cette touche pour rappeler les réglages de collage global enregistrés sous la touche BANK. Appuyez de nouveau sur la touche BANK pour afficher l'écran NAME EDIT (Édition de nom).

16 Touche SAVE

Lorsque cette touche est activée, un cadre jaune apparaît. Dans cet état, appuyez sur la touche BANK pour enregistrer les réglages de collage global sélectionnés.

Indications des touches

Les indications des touches varient en fonction de l'état des paramètres correspondants.

	ON (Activé)
	OFF (Désactivé)
	Partiellement ON



Canal désactivé

À propos de la fonction Recall Safe

Recall Safe est une fonction qui protège les paramètres de mixage actuel de l'influence d'une mémoire de scène rappelée. Les réglages de Recall Safe sont sauvegardés indépendamment des données de scène.

Exemple : dans un spectacle composé de plusieurs scènes, si un micro spécial destiné au présentateur ou aux annonces de sécurité est ajouté après que les scènes ont été créées, les réglages de ce micro inutilisé seront rappelés à chaque rappel de scène. Dans ce cas, il faudrait attribuer exclusivement au canal de ce micro le réglage ALL (Tout) afin qu'il soit systématiquement exclu du rappel de scène. Le cas échéant, ce canal serait le seul à pouvoir être opéré manuellement, indépendamment des rappels. De la même manière, si un canal de micro dédié aux répétitions est désactivé durant la performance, ce canal sera défini sur Recall Safe.

Relations entre Focus et Recall Safe

Les fonctions Focus et Recall Safe appliquent toutes deux des filtres aux données rappelées. Cependant, les deux fonctions entretiennent entre elles une relation inversement proportionnelle en cela que Focus détermine les données de scène à rappeler alors que Recall Safe détermine les paramètres des données de mixage actuels à exclure du rappel.

Les réglages de Focus sont sauvegardés dans les données de chaque scène et s'appliquent uniquement au rappel de la scène concernée. Les réglages de Recall Safe sont communs à toutes les scènes.

Les fonctions Recall Safe et Focus peuvent s'appliquer de manière conjointe, en ce sens que les canaux et paramètres à exclure du rappel de l'une ou l'autre fonction ne seront pas rappelés. En d'autres termes, seuls les canaux ou les paramètres inclus dans le champ d'action de Focus et exclus de celui de Recall Safe sont rappelés.

Lors d'un rappel de scène, il est généralement exclu de rappeler systématiquement l'ensemble des données. Dans la plupart des cas, il est souhaitable de rappeler de manière sélective les seules données nécessaires à l'opération de rappel.

En utilisant judicieusement l'une ou l'autre fonctions, de la manière la mieux adaptée à votre situation spécifique, vous pouvez satisfaire avec flexibilité à une grande variété d'exigences de mixage.

Utilisation de la fonction Recall Safe

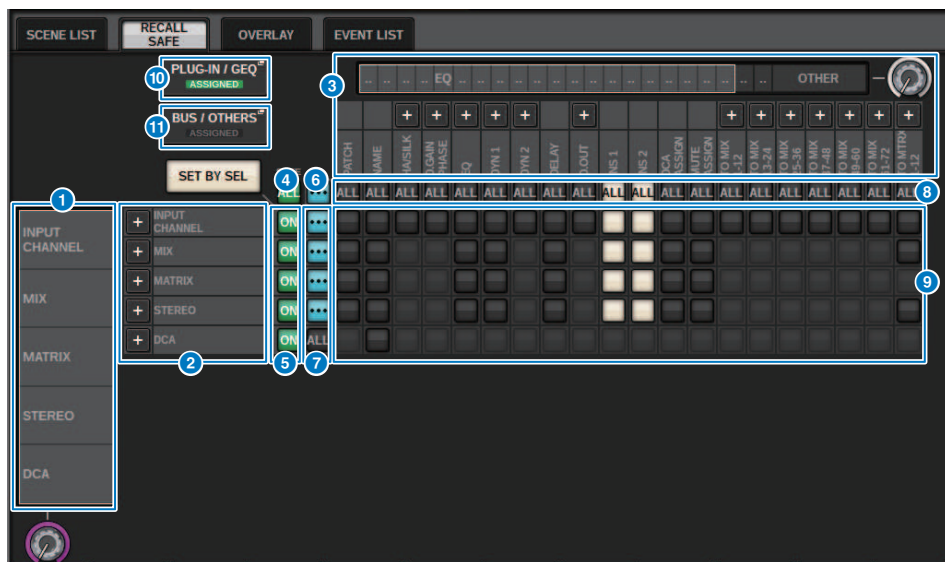
« Recall Safe » est une fonction qui exclut des opérations Recall certains paramètres et canaux (DCA) spécifiques. Contrairement aux réglages de la « [Utilisation de la fonction Focus](#) » (p.792), que vous pouvez appliquer à des scènes individuelles, les réglages Recall Safe sont appliqués globalement à toutes les scènes.

- 1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus pour accéder à l'écran SCENE LIST.**
- 2 Appuyez sur l'onglet RECALL SAFE.**
L'« [Écran RECALL SAFE \(Rappel sécurisé\)](#) » (p.819) apparaît.
- 3 Pour sélectionner un canal cible à configurer, appuyez sur la touche + de l'afficheur du canal 2 afin de développer l'écran y afférent, puis faites défiler la liste de sélection de catégorie (canal) 1.**
- 4 Si vous souhaitez appliquer la fonction Recall Safe uniquement à des paramètres spécifiques, utilisez les touches 9 de paramètre pour sélectionner ces paramètres (les sélections multiples sont autorisées). Si vous souhaitez appliquer la fonction Recall Safe à tous les paramètres, activez la touche ALL ON 6.**
- 5 Activez la touche Recall Safe ON de canal 5 pour les canaux auxquels vous voulez appliquer la fonction Recall Safe. Si vous voulez appliquer la fonction Recall Safe pour tous les canaux, activez la touche ALL channel Recall Safe ON 4.**

NOTE

Vous pouvez utiliser la fonction Recall Safe en combinaison avec la fonction Focus. Les canaux ou les paramètres exclus des opérations de rappel exécutées à l'aide de Focus ou Recall Safe ne sont pas rappelés.

Écran RECALL SAFE (Rappel sécurisé)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 **Liste de sélection de catégorie (canal)**
Permet de sélectionner une catégorie de canal.
- 2 **Afficheur des canaux**
Indique le nom de canal. Vous pouvez appuyer sur la touche + ou – située en regard du nom de canal afin d'agrandir ou de réduire l'indication de canal pour chaque catégorie.
- 3 **Liste de sélection de catégorie**
Permet de sélectionner la catégorie de paramètres à afficher à l'écran. Vous pouvez appuyer sur la touche + ou – située ci-dessous pour agrandir ou réduire l'indication des paramètres de canal de chaque catégorie.
- 4 **Touche ALL channel Recall Safe ON**
Spécifie si la fonction Recall Safe s'applique à tous les canaux.
- 5 **Touches Channel Recall Safe ON**
Activent ou désactivent Recall Safe pour chaque canal.
- 6 **Touche ALL ON (Activer tout)**
Active la fonction Recall Safe est activée pour tous les paramètres de tous les canaux.
- 7 **Touches ALL ON pour tous les paramètres**
Activent ou désactivent la fonction Recall Safe pour tous les paramètres appartenant aux canaux correspondants.
- 8 **Touches ALL ON pour tous les canaux**
Activent ou désactivent Recall Safe pour tous les canaux liés au paramètre sélectionné.

9 Touches ON pour le paramètre

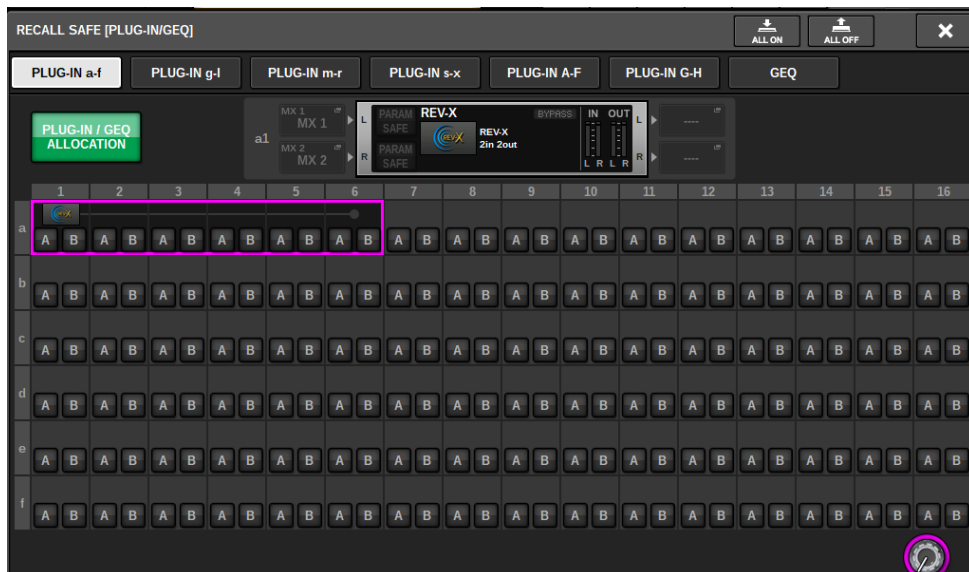
Activent ou désactivent la fonction Focus pour les paramètres de chaque canal.

10 Touche contextuelle PLUG-IN/GEQ

Appuyez sur cette touche afin d'accéder à la fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez configurer la fonction Recall Safe pour les différents éléments plug-in ou GEQ.

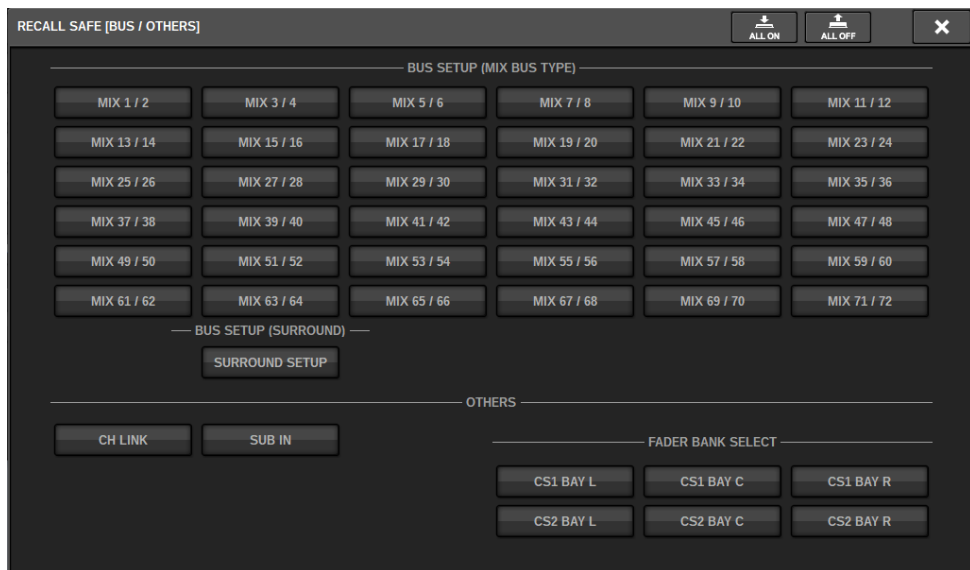
AVIS

- Même en cas d'activation de Recall Safe, seuls les paramètres individuels sont ciblés. L'état de montage et les assignations d'insertion ne sont pas affectés par la fonction Recall Safe.



11 Touche contextuelle BUS/OTHERS

Appuyez sur cette touche pour ouvrir une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez spécifier comment la fonction Global Paste agit sur le type de bus MIX, les réglages du mode surround, la liaison des canaux et la position de la couche de faders.







12 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

Indications des touches

Les indications des touches varient en fonction de l'état des paramètres correspondants.

	ON (Activé)
	OFF (Désactivé)
	Partiellement ON
	Canal désactivé

Création d'une liste d'événements

La fonction Event List (Liste d'événements) vous permet d'organiser des scènes et des éléments de bibliothèque dans l'ordre où vous les utilisez, afin de pouvoir les rappeler automatiquement en fonction du code temporel ou de l'intervalle de temps spécifié, ou de les rappeler manuellement.

NOTE

La liste d'événements ne peut être commandée que par la surface de contrôle portant le CONSOLE ID=1.

■ Création d'une liste d'événements

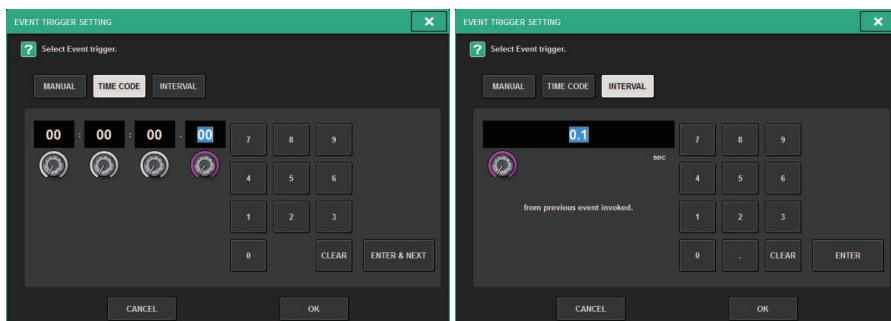
1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.

2 Appuyez sur l'onglet EVENT LIST.

L'affichage bascule vers l'écran EVENT LIST.

3 Appuyez sur une touche du champ INSERT (MANUAL, INTERVAL, TIMECODE) pour ajouter un événement.

Lorsque vous appuyez sur un élément TRIGGER correspondant à l'événement sélectionné, la fenêtre contextuelle EVENT TRIGGER SETTING apparaît pour vous permettre d'éditer les réglages de déclenchement.



Modifiez les réglages selon les besoins.

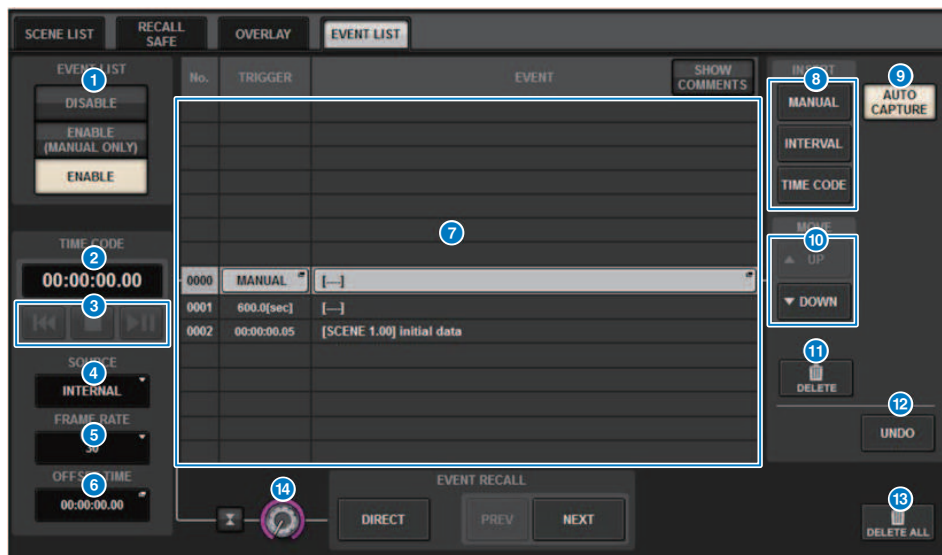
4 Appuyez sur l'élément EVENT de l'événement sélectionné.

La « Fenêtre contextuelle EVENT LIST EDIT (Modification de la liste d'événements) » (p.827) apparaît.

5 Choisissez sur la liste le contenu d'événement à ajouter.

Répétez ces étapes pour ajouter les événements nécessaires et créer une liste d'événements.

Écran EVENT LIST (Liste d'événements)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche EVENTLIST

Active/désactive une liste d'événements.

- **Touche DISABLE**

Les événements enregistrés dans la liste d'événements ne sont rappelés que manuellement.

- **Touche ENABLE (MANUAL ONLY)**

Si une liste d'événements est activée, le champ SCENE dans la barre de menus affichera le numéro et le nom du prochain événement à rappeler.

- **Touche ENABLE**

Active la liste d'événements.

2 Code temporel

Affiche le code temporel actuel. Si SOURCE est réglé sur INTERNAL, vous pouvez appuyer sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle EVENT TRIGGER SETTING, dans laquelle vous pouvez changer le code temporel actuel. Si le code temporel est activé, il apparaît dans le champ SCENE de la barre de menus.

3 Commandes du code temporel

- **Touche Rewind**.....Rembobine le code temporel jusqu'à l'heure de début.
- **Touche Stop**.....Arrête le code temporel.
- **Touche Play/pause**.....Démarre (reprend) ou interrompt le code temporel.

4 Source du code temporel

Sélectionne la source de code temporel à utiliser.

- **OFF**.....Le code temporel n'est pas reçu.
- **INTERNAL**.....Le code temporel généré en interne par la surface de contrôle est utilisé.
- **TIMECODE IN**.....Le code temporel transmis par le connecteur TC IN du moteur DSP est utilisé.
- **MTC CONSOLE**.....Le MIDI Time Code transmis par le connecteur MIDI de la surface de contrôle est utilisé.
- **MTC ENGINE**.....Le MIDI Time Code transmis par le connecteur MIDI du moteur DSP est utilisé.

5 Résolution en frames

Sélectionne l'une des options suivantes comme résolution en frames du code temporel utilisé.

- **30**.....30 frames/seconde (non-drop)
- **30D**.....30 frames/seconde (drop frame)
- **29.97**.....29.97 frames/seconde (non-drop)
- **29.97D**.....29.97 frames/seconde (drop frame)
- **25**.....25 frames/seconde
- **24**.....24 frames/seconde

6 Temps de décalage/heure de début

Indique l'heure de début du code temporel interne si INTERNAL est sélectionné comme code temporel. Spécifier la valeur de décalage si une autre source de code temporel est sélectionnée. La valeur de décalage est l'intervalle ajouté ou retranché du code temporel reçu d'une source externe lorsque vous appelez une scène.

7 Liste

Cette zone affiche les événements ajoutés à la liste d'événements. Les éléments suivants peuvent s'afficher dans la liste :

- **No**.....Cette colonne affiche les numéros d'événement.
- **TRIGGER**.....Cette colonne affiche le type de déclenchement qui exécute un événement.
- **EVENT**.....Cette colonne affiche une description d'un événement à exécuter.

Vous pouvez utiliser la touche SHOW COMMENTS (Afficher les commentaires) pour spécifier si vous souhaitez afficher des commentaires pour une scène donnée.

8 Champ INSERT (Insertion)

Ajoute un nouvel événement à la liste d'événements.

- Touche **MANUAL**.....L'événement est rappelé à l'aide de la touche DIRECT ou d'une touche USER DEFINED assignée.
- Touche **INTERVAL**.....L'événement est rappelé lorsque la durée définie est écoulée une fois l'événement précédent rappelé.
- Touche **TIMECODE**.....L'événement est rappelé lorsque le code temporel atteint l'heure spécifiée.

9 Touche AUTO CAPTURE

Permet d'enregistrer un événement en temps réel en fonction du code temporel. Lorsque cette touche est activée, le code temporel démarre. Lorsqu'un élément de scène ou de bibliothèque est rappelé à l'aide de la section SCENE MEMORY, le numéro de la scène et la position du code temporel correspondants sont capturés et ajoutés en tant que nouvel événement.

10 Champ MOVE

- **Touche UP**
Déplace l'événement actuellement sélectionné pas à pas vers le haut de la liste d'événements.
- **Touche DOWN**
Déplace l'événement actuellement sélectionné pas à pas vers le bas de la liste d'événements.

11 **Touche DELETE (Supprimer)**

Supprime l'événement actuellement sélectionné.

12 **Touche UNDO (Annuler)**

Annule la modification qui vient d'être apportée à la liste d'événements.

13 **Touche DELETE ALL (Tout supprimer)**

Supprime tous les événements de la liste.

14 **Bouton EVENT SELECT (Sélection d'événement)**

Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour sélectionner un événement.

Alignement automatique des événements

Lorsque la touche AUTO ALIGN est activée, les événements enregistrés à l'aide de la touche TIME CODE (événements TIME CODE) sont automatiquement triés.

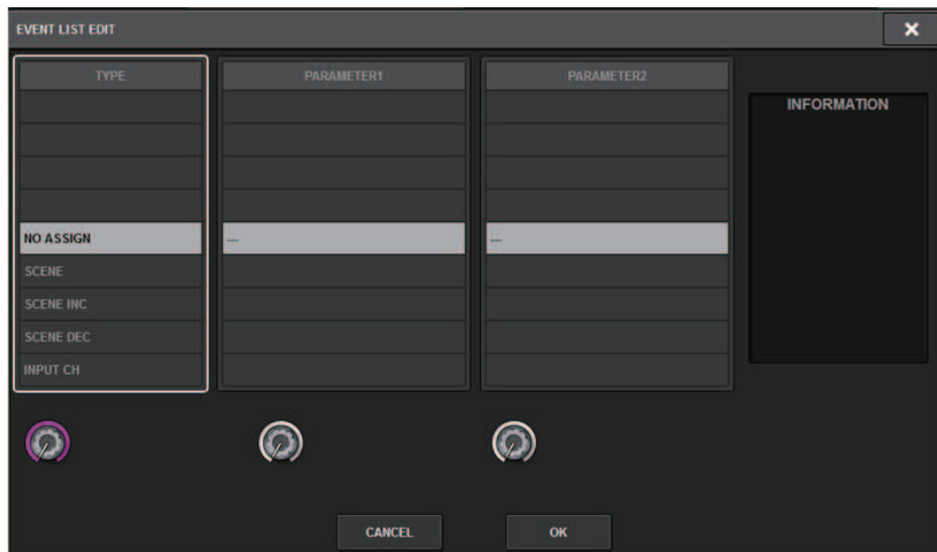
Lorsqu'elle est désactivée, l'événement TIME CODE peut être changé librement. Les événements TIME CODE peuvent être triés par performance, ce qui augmente considérablement la flexibilité opérationnelle.

■ Différence de comportement lorsque la fonction AUTO ALIGN est activée/désactivée

	AUTO ALIGN = ON	AUTO ALIGN = OFF
Touche UP/DOWN	Vous pouvez basculer entre des événements autres que l'événement TIME CODE. ※ Les événements MANUAL et INTERVAL peuvent être remplacés par des événements TIME CODE.	Tous les événements peuvent être remplacés.
Création d'un nouvel événement TIME CODE	En fonction du code temporel, l'événement est inséré juste avant l'événement TIME CODE suivant. *1	L'événement est inséré à la position sélectionnée dans la liste à l'aide du code temporel spécifié. *1
Modification de l'événement TIME CODE MANUAL/INTERVAL → TIME CODE TIME CODE → TIME CODE (modification du temps)	L'événement est déplacé selon le temps défini. *1	La position de l'événement ne change pas.*1
Modification du code temporel actuel	Si un événement TIME CODE existe au temps modifié, cet événement est exécuté et vous êtes amené jusqu'à cet événement. Si l'événement au temps modifié n'existe pas, il est déplacé jusqu'au dernier événement TIME CODE précédant ce temps. (Ne s'exécute pas.)	Si un événement TIME CODE existe au temps modifié, cet événement est exécuté et vous êtes amené jusqu'à cet événement.
Reproduction en fonction du code temporel	Lorsque le code temporel en cours de reproduction atteint le temps défini dans l'événement TIME CODE, celui-ci est exécuté.	

*1 Si un événement ayant le même temps existe, il est écrasé.

Fenêtre contextuelle EVENT LIST EDIT (Modification de la liste d'événements)



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

TYPE	PARAMETER1	PARAMETER2	INFORMATION
NO ASSIGN	-	-	-
SCENE	Numéro et titre de la scène	-	Commentaire
SCENE INC	-	-	-
SCENE DEC	-	-	-
INPUT CH	Numéro et titre de la bibliothèque	Entrée	MONO /STEREO
OUTPUT CH	Numéro et titre de la bibliothèque	Mix, Matrix, Stereo	MONO /STEREO, MIX/MATRIX/ STEREO
INPUT EQ	Numéro et titre de la bibliothèque	Entrée	Type d'égalisation
OUTPUT EQ	Numéro et titre de la bibliothèque	Mix, Matrix, Stereo, Monitor, Cue, GEQ	Type d'égaliseur, CUE CH MON
DYNAMICS	Numéro et titre de la bibliothèque	Entrée, Mix, Matrix, Stereo	Type de dynamique
GEQ	Numéro et titre de la bibliothèque	GEQ	31GEQ / FLEX15
USER SETUP	Numéro et titre de la bibliothèque	-	-
<Plug-In> *	Numéro et titre de la bibliothèque	Rack de plug-ins monté	-

* Chaque plug-in

Utilisation de la fonction MANUAL pour rappeler des scènes dans une liste d'événements

Dans le cas de la fonction MANUAL, utilisez les touches EVENT RECALL pour rappeler des événements. Dans le cas d'INTERNAL ou de TIME CODE, sélectionnez une source de code temporel pour rappeler des événements.

- 1 Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.**
- 2 Appuyez sur l'onglet EVENT LIST.**
L'affichage bascule vers l'« Écran EVENT LIST (Liste d'événements) » (p.829).
- 3 Tournez l'encodeur de l'écran pour sélectionner l'événement que vous souhaitez rappeler.**
- 4 Appuyez sur la touche EVENT RECALL.**

- Lorsque la fonction Overlay est activée, si vous rappelez une scène précédemment stockée ou collée via la fonction Global Paste avec des valeurs de décalage ajoutées, les valeurs de décalage actuelles ainsi que les valeurs de décalage originales seront appliquées à la scène, la valeur de décalage sera ainsi doublée. Dans ce cas, un son à un niveau extrêmement élevé peut être émis. Par conséquent, avant de rappeler une scène, assurez-vous de vérifier son état ainsi que l'état d'activation/désactivation de la fonction Overlay.

Écran EVENT LIST (Liste d'événements)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche de suivi automatique

Si vous appuyez sur cette touche, l'événement sélectionné (représenté en gris-foncé sur la liste) suit l'événement en cours d'exécution (affiché en vert sur la liste).

2 Touches EVENT RECALL (Rappel d'événement)

- **Touche NEXT (Suivant)**
Rappelle directement l'événement qui suit immédiatement l'événement le plus récemment exécuté.
- **Touche PREV (Précédent)**
Rappelle directement l'événement qui précède immédiatement l'événement le plus récemment exécuté.
- **Touche DIRECT**
Rappelle immédiatement l'événement actuellement sélectionné.

NOTE

Vous pouvez utiliser la fonction Direct Recall pour rappeler directement un événement assigné à une touche USER DEFINED ou pour naviguer parmi les événements.

À propos de la fonction Isolate

Cette fonction d'isolement protège un module de canal entier de toute tentative de rappel de mémoire, non seulement en ce qui concerne la mémoire de scènes mais aussi par rapport aux mémoires de bibliothèques d'égaliseur et de dynamiques. La fonction Isolate protège les paramètres du canal isolé des opérations de rappel de scène ou de bibliothèque.

NOTE

- Si vous chargez le fichier de réglages, les paramètres du canal isolé ne seront pas protégés par la fonction Isolate.
- Les paramètres du canal isolé ne sont pas protégés du GEQ ou du rappel de bibliothèque de plug-ins.

Exemple : supposons que durant la performance, vous devez déconnecter un canal d'entrée du mixage. Dans ce cas, vous pouvez déconnecter ce canal en activant tous ses réglages de Recall Safe mais qu'en est-il s'il s'avère nécessaire, pour d'autres raisons, de désactiver partiellement la fonction Recall Safe sur ce même canal ? Dans ce cas, vous ne parviendrez pas à concilier ces deux types d'exigences à moins de modifier manuellement les réglage de filtrage de Safe Recall. Cependant, en utilisant la fonction Isolate, vous pouvez instantanément déconnecter ce canal, indépendamment de l'état de Recall Safe qui lui est appliqué. Les opérations DCA sont également ignorées.

Le paramètre Isolate on/off (Activation/désactivation de l'isolement) est prévu sur chacun des canaux d'entrée.

Utilisation du mode Preview

Ce mode permet de vérifier et d'éditer les réglages d'une scène stockés en mémoire sans affecter le traitement des signaux de la scène actuellement sélectionnée. Lorsque vous rappelez une scène sous ce mode, les réglages de la scène en question s'affichent sur le panneau de l'unité RIVAGE PM, mais le traitement des signaux de la scène en cours se poursuit tel qu'il était avant le rappel de scène. Même si vous modifiez les réglages et que vous les stockez ou que vous les remplacez, le traitement des signaux de la scène actuellement sélectionnée se poursuit comme avant le rappel. Cela s'avère pratique si vous voulez vérifier le contenu de la prochaine scène à rappeler ou si vous souhaitez modifier une partie des réglages, puis les enregistrer.

Utilisation du mode Preview (Utilisation des touches dans la section SCENE MEMORY)

1 Appuyez sur la touche [PREVIEW].

Lorsque vous activez le mode Preview, l'écran SCENE MEMORY de la section SCENE MEMORY indique [PREVIEW] et la touche [PREVIEW] est allumée. Le champ SCENE dans la barre de menus clignote en rouge, puis la touche PREVIEW de l'écran SCENE LIST s'allume en rouge.



2 Utilisez les touches [INC] (Aug)/[DEC] (Dim) de la section SCENE MEMORY pour sélectionner le numéro de la scène que vous souhaitez rappeler.

3 Appuyez sur la touche [RECALL] de la section SCENE MEMORY.

4 Si nécessaire, utilisez les commandes du panneau pour modifier les réglages.

5 Si vous souhaitez stocker les réglages effectués à l'étape 4, appuyez sur la touche SCENE MEMORY [STORE]. Si vous souhaitez écraser et mettre à jour le contenu édité dans la scène rappelée ou stockée, appuyez sur la touche SCENE MEMORY [UPDATE] (Mettre à jour).

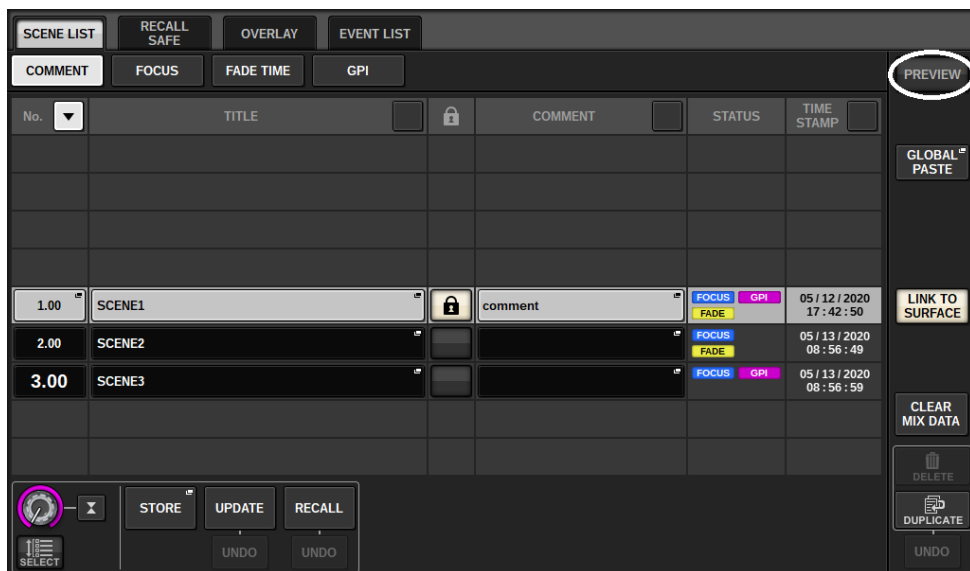
6 Lorsque vous avez terminé de vérifier ou de modifier les réglages de scène, appuyez sur la touche [PREVIEW].

NOTE

- Le mode PREVIEW s'applique à tous les paramètres inclus dans la mémoire de scène.
- Les réglages non compris dans une mémoire de scène (tels que les réglages de PATCH de port à port) sont reflétés dans la scène en cours, même en mode Preview.
- Même en mode PREVIEW, les fonctions Recall Safe, Focus et Isolate restent opérationnelles.

Utilisation du mode Preview (Utilisation de l'écran SCENE LIST)

- 1** Appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus.
- 2** Appuyez sur l'onglet SCENE LIST pour accéder à l'écran SCENE LIST.
- 3** Appuyez sur la touche PREVIEW de l'écran SCENE LIST pour passer en mode Preview.
- 4** Servez-vous de l'encodeur de l'écran pour utiliser le bouton SCENE SELECT de l'écran SCENE LIST, puis sélectionnez le numéro de la scène que vous souhaitez rappeler.
- 5** Appuyez sur la touche RECALL (Rappel) dans l'écran SCENE LIST.
- 6** Si nécessaire, utilisez les commandes du panneau pour modifier les réglages.
- 7** Si vous souhaitez stocker les réglages effectués à l'étape 6, appuyez sur la touche STORE de l'écran SCENE LIST. Si vous souhaitez écraser et mettre à jour le contenu édité dans la scène rappelée ou stockée, appuyez sur la touche UPDATE (Mettre à jour) de l'écran SCENE LIST.
- 8** Lorsque vous avez fini de vérifier ou de modifier les réglages de la scène, appuyez sur la touche PREVIEW de l'écran SCENE LIST.



À propos des fonctions en mode Preview

La scène actuellement sélectionnée est modifiée en fonction des logiciels ou des appareils externes suivants.

- RIVAGE PM Editor
- StageMix
- MIDI Rx
- GPI IN

De la même façon, les communications sont envoyées aux logiciels ou aux appareils externes suivants lorsque vous modifiez la scène actuelle.

- RIVAGE PM Editor
- StageMix
- MIDI Tx
- GPI OUT

Les indicateurs de niveau affichent l'état de traitement du signal appliqué à la scène actuellement sélectionnée.

Les fonctions ci-dessous sont inopérantes en mode Preview :

- Synchronisation des réglages (sauf lorsque la synchronisation se produit automatiquement)
- Fonctions de sauvegarde/chargement
- Changements de cue
- Touches USER DEFINED
- Boutons USER DEFINED
- Touches USER DEFINED et boutons USER DEFINED dans CONTROLS
- Modifications ou affichage des fonctions de contrôle, cue, oscillateur, intercom, PHONES (Casque) ou RTA
- Changements ou affichage liés à l'enregistreur USB
- Modification des réglages DANTE SETUP ou DANTE PATCH
- Fonction de fondu
- MIDI CLOCK ou fonction Tap Tempo des plug-ins
- Entretien
- Changements de cue pour une insertion ou un plug-in
- Modifications de cue ou de signal de déclenchement pour les plug-ins DynamicEQ, DynamicEQ4 ou MBC4
- Importation/exportation CSV
- Touche [HOME]
- Utilisation des BOOKMARK (signets) (via GPI)
- Commutation VSC
- Fonction Overlay (l'écran OVERLAY SETTING et les opérations de la touche [OVERLAY])

Par ailleurs, il est impossible d'entrer en mode Preview pendant les opérations suivantes.

- Collage de scène ou de réglages d'égaliseur
- Exécution de la fonction Global Paste
- Synchronisation des données de configuration
- Sauvegarde et chargement de fichier
- Exécution d'une opération d'importation/exportation CSV
- Mise à jour du microprogramme

Mémoire de scènes > À propos des fonctions en mode Preview

- Réinitialisation des paramètres de canaux

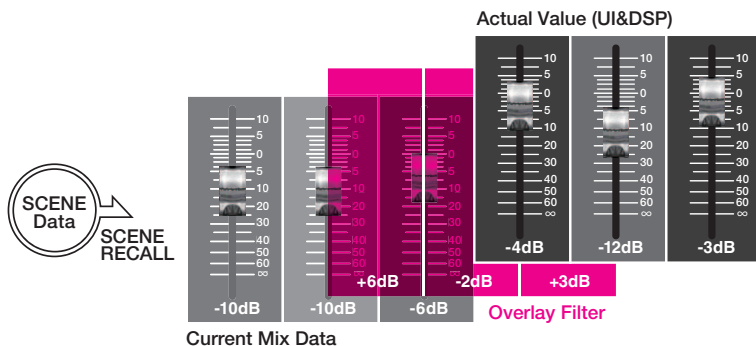
Autres restrictions

- La fonction Undo (Annulation) n'est pas utilisable pour une opération de chargement déjà exécutée en mode Preview (cependant, cela ne s'applique pas à un rappel qui aurait été réalisé à distance).

OVERLAY

À propos de la fonction Overlay

Overlay est une fonction qui vous autorise à ajouter ou à « superposer » une valeur de décalage (+/-) temporaire aux niveaux de fader ou aux niveaux d'envoi Mix/Matrix dans le mixage actuel. La valeur « superposée » est en quelque sorte comme un filtre transparent appliqué aux valeurs de niveau. Elle vous permet d'ajuster temporairement les niveaux relatifs sans modifier les données existantes.

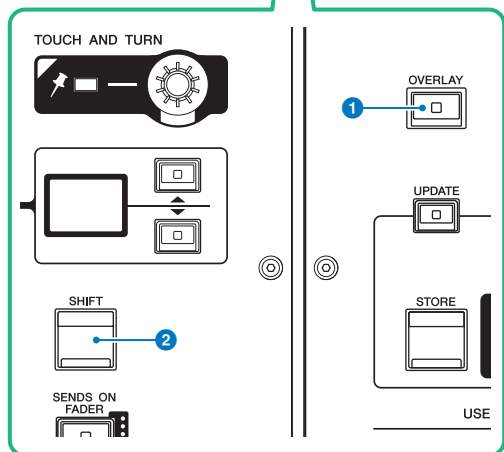
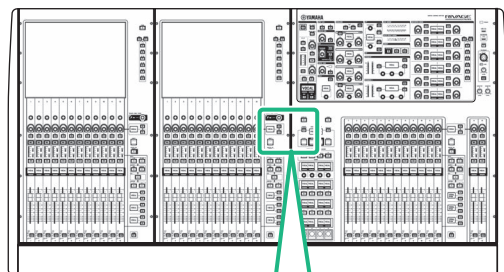


Par exemple, considérons le scénario suivant : lors d'un spectacle, supposons que le musicien habituel ait été remplacé par un nouveau musicien juste avant l'enregistrement, et que le niveau audio du canal correspondant au nouveau musicien soit inférieur à celui du musicien titulaire de quelque 6 dB. Un moyen de corriger cette situation serait d'augmenter le gain du préampli micro de 6 dB. Cependant, il est préférable de ne rien en faire. En effet, lorsque le réglage de gain ainsi augmenté est maintenu tel quel après la prise, cela risque de provoquer une surcharge du préampli micro aussitôt que le musicien original réintègre son poste. Une autre solution consiste tout simplement à augmenter le niveau de fader de canal. Cependant, si la scène est ultérieurement rappelée, le fader reviendra à son niveau initial. Vous pourriez ensuite simplement activer la fonction Recall Safe sur le canal concerné pour éviter un changement de niveau dû à un rappel de scène. Cependant, si vous utilisez la fonction Recall Safe, vous ne pourrez plus faire appel aux réglages détaillés de niveau de fader qui ont été soigneusement programmés pour chaque scène.

C'est là que la fonction Overlay est très utile. Spécifiez une valeur de décalage de +6 dB pour le canal en question. De cette façon, la valeur +6 dB sera temporairement ajoutée au mixage actuel existant puis appliquée au processus de DSP. Ce filtre de superposition (qui consiste en un jeu de valeurs de décalage) est inséré entre le mixage actuel et le traitement DSP. Par conséquent, tant que la fonction Overlay est activée, une valeur relative de +6 dB (dans cet exemple) sera toujours ajoutée, même après que le mixage actuel ait été modifié (par ex., par le rappel de scène, etc.).

Pour résoudre les problèmes de niveau qui peuvent en résulter, la série RIVAGE PM dispose désormais de la fonction Overlay, qui vient s'ajouter à la fonction Global Paste (Collage global) déjà présente. La fonction Global Paste vous permet de coller ou d'écrire une nouvelle valeur dans les données de scène et constitue une fonction d'édition « permanente » très utile lors de la programmation. Cependant, cette fonction n'est pas appropriée lorsque vous cherchez à résoudre un problème de façon temporaire de sorte à pouvoir revenir à la valeur d'origine par la suite. D'autre part, la fonction Overlay n'affecte pas les données de scène directement. Une fois que vous désactivez la fonction, le réglage est réinitialisé sur sa valeur d'origine. Par conséquent, cette fonction sert principalement à la résolution de problèmes temporaires, en temps réel.

Section Selected Channel (OVERLAY)



Cet écran comporte les éléments suivants :

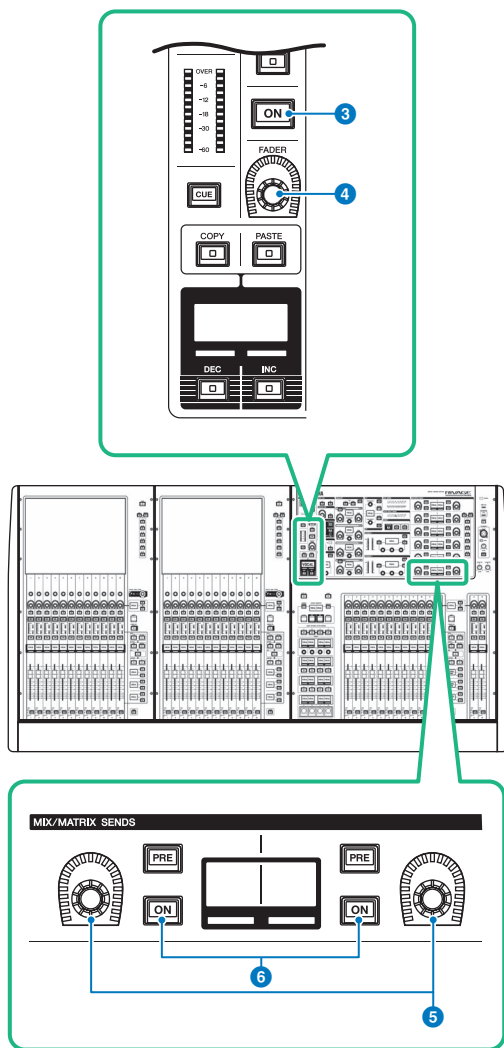
1 Touche [OVERLAY]

Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran OVERLAY SETTING. Appuyez sur la touche [SHIFT] et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur la touche [OVERLAY] pour activer ou désactiver la fonction Overlay. Lorsque la fonction Overlay est activée, appuyez sur la touche [OVERLAY] et maintenez-la enfoncée pour passer en mode d'édition de la fonction.

2 Touche [SHIFT]

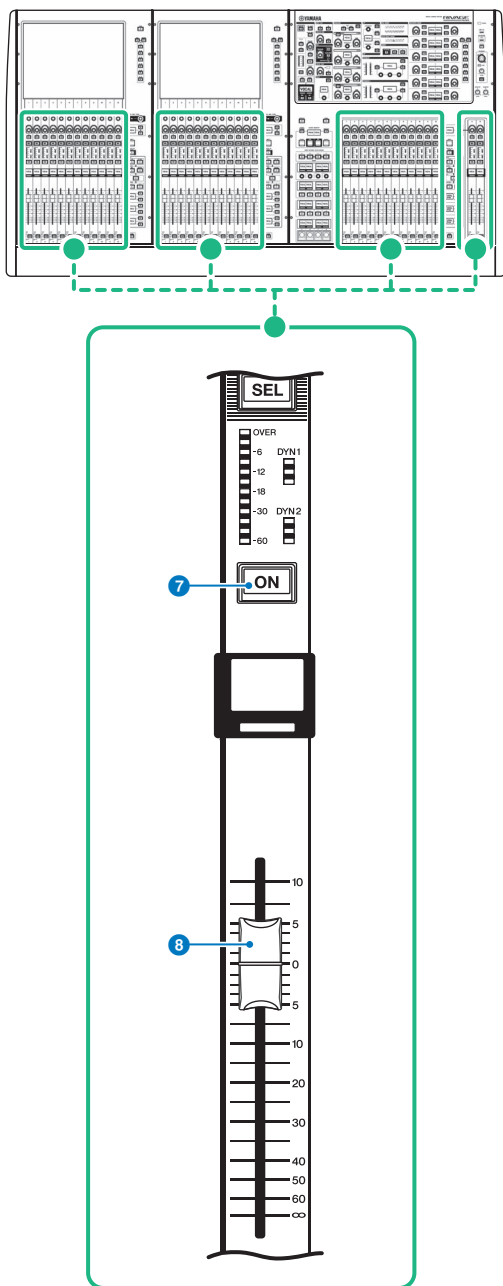
Cette touche se combine avec une autre touche pour l'exécution de certaines fonctions.

OVERLAY > Section Selected Channel (OVERLAY)



- 3 Touche [ON]**
Active ou désactive le canal.
- 4 Bouton [FADER]**
Règle le niveau du fader de canal.
- 5 Boutons MIX/MATRIX SENDS (Envoi de bus MIX/MATRIX)**
Règlent le niveau d'envoi vers le bus correspondant.
- 6 Touches [ON] de la section MIX/MATRIX SENDS**
Activent ou désactivent le signal d'envoi vers le bus correspondant.

OVERLAY > Section Selected Channel (OVERLAY)



7 Touche [ON]

Active ou désactive le canal.

OVERLAY > Section Selected Channel (OVERLAY)

8 Fader

Fader motorisé de 100 mm sensible au toucher.

Commande de la fonction Overlay à l'aide des touches et des boutons du panneau supérieur

1 Appuyez sur la touche [SHIFT] et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur la touche [OVERLAY] pour activer la fonction Overlay.

Le voyant DEL de la touche [OVERLAY] s'allume.

2 Appuyez sur la touche [OVERLAY] et maintenez-la enfoncée pour passer en mode édition de la fonction Overlay.

Les voyants des canaux modifiables clignotent.

NOTE

Vous ne pourrez pas modifier les réglages de la fonction Overlay si le mode Isolate (Isolement) est activé, si le type de bus de la destination de l'envoi est réglé sur « FIXED » (Fixe) (uniquement pour le niveau d'envoi) ou si la touche EXCLUDE (Exclure) a été activée.

3 Modifiez les valeurs de décalage à l'aide des faders ou des boutons.

La liste suivante montre les contrôleurs et les paramètres qui y sont associés.

• Niveau de fader

Fader dans la section Channel Strip

Bouton [FADER] dans la section Selected Channel

• Niveau d'envoi de Mix/Matrix

Bouton MIX/MATRIX SENDS dans la section Selected Channel

NOTE

- Vous pouvez modifier les niveaux dans une plage allant de -20 dB à +10 dB en vous servant des faders et des boutons.
- Vous ne pourrez pas modifier la valeur si le niveau de fader est réglé sur $-\infty$.

La valeur du réglage apparaît dans l'afficheur de nom de canal ou dans l'afficheur MIX/MATRIX SENDS. Les touches [ON] de canal ou de bus s'allument pour les canaux ou les bus dont les valeurs de décalage sont programmées. Si vous désactivez ces touches [ON], leur valeur sera réinitialisée sur 0 dB.

4 Appuyez sur la touche [OVERLAY] et maintenez-la enfoncée pour quitter le mode édition de la fonction Overlay.

5 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche [SHIFT] et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur la touche [OVERLAY] pour désactiver la fonction Overlay.

NOTE

- Les niveaux de fader et les niveaux d'envoi (auxquels les valeurs de décalage ont été ajoutées) sont automatiquement modifiés de manière à ce qu'ils soient situés dans la plage comprise entre -138 dB et +10 dB.
- Par exemple, en supposant que le niveau de fader est réglé sur -138 dB et la valeur de décalage sur -10 dB, dès que la fonction Overlay est activée, le limiteur intervient et le niveau de fader obtenu sera remplacé par -128 dB. Cette valeur ne sera pas modifiée en cas de désactivation de la fonction Overlay.

Commande de la fonction Overlay depuis l'écran tactile

1 Appuyez sur la touche [OVERLAY].

L'« Écran OVERLAY SETTING (Réglage de superposition) » (p.843) s'affiche.

2 Appuyez sur la touche Overlay ON pour activer la superposition.

3 Sélectionnez un canal ou un groupe DCA et un paramètre pour régler la valeur de décalage de la superposition.

Un champ sélectionné sera entouré d'un cadre.

4 Faites pivoter le bouton de réglage des paramètres de superposition pour régler la valeur de décalage.

La valeur s'affiche dans le champ. Si le décalage est une valeur négative, celle-ci s'affichera en bleu clair. Si le décalage est une valeur positive, celle-ci s'affichera en rose.

NOTE

- Si l'indicateur de la catégorie de canal/paramètre est réduite et si une valeur de décalage a été définie pour la catégorie, le champ des paramètres pour le canal correspondant affiche « ... ».
- Les niveaux de fader et les niveaux d'envoi (auxquels les valeurs de décalage ont été ajoutées) sont automatiquement modifiés de manière à ce qu'ils soient situés dans la plage comprise entre -138 dB et +10 dB.
- Par exemple, en supposant que le niveau de fader est réglé sur -138 dB et la valeur de décalage sur -10 dB, dès que la fonction Overlay est activée, le limiteur intervient et le niveau de fader obtenu sera remplacé par -128 dB. Cette valeur ne sera pas modifiée en cas de désactivation de la fonction Overlay.

5 Activez les touches EXCLUDE selon les besoins.

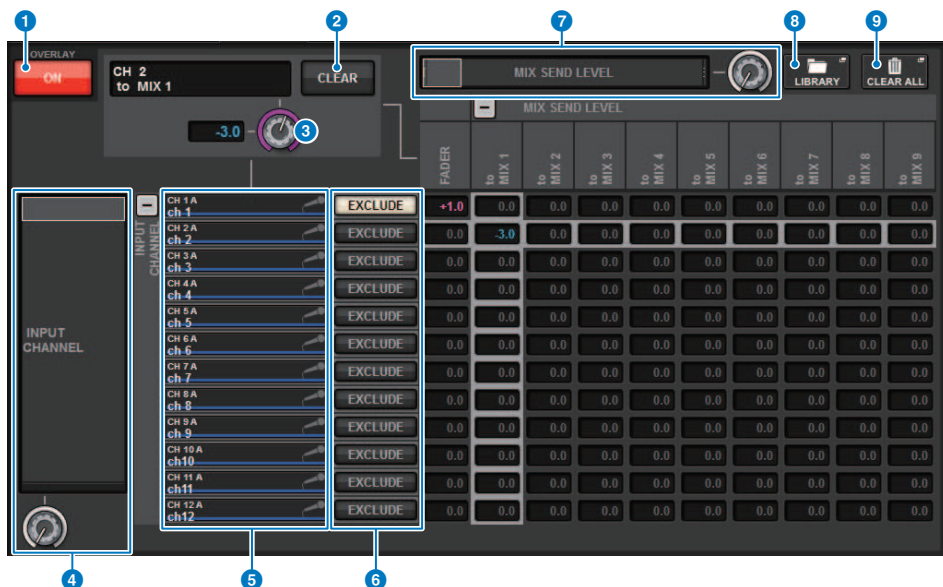
NOTE

Le réglage de la fonction Overlay ne sera pas valide si la touche EXCLUDE ou le mode Isolate est activé(e) ou si le type de bus de la destination de l'envoi est réglé sur « FIXED » (uniquement pour le niveau d'envoi).

6 Après avoir terminé, appuyez sur le champ SCENE dans la barre de menus pour revenir à l'écran précédent.

« Exemple d'indication sur le panneau ou l'écran tactile en cas d'activation de la fonction Overlay » (p.845)

Écran OVERLAY SETTING (Réglage de superposition)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touche Overlay ON

Activez cette touche pour activer la valeur de décalage.

2 Touche CLEAR (Effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer le réglage du paramètre sélectionné.

3 Bouton de réglage des paramètres de la fonction Overlay

Lorsque la fonction Overlay est activée, vous pouvez définir cette valeur entre -20 dB et +10 dB.

4 Liste de sélection de catégorie (canal)

Permet de sélectionner une catégorie de canal. Les catégories correspondent aux canaux indiqués ci-après.

- CH 1-144 145-288 (uniquement pour DSP-RX-EX)
- MIX1-72
- MTX1-36
- STEREO.....ST A L, ST A R, ST B L, ST B R
- DCA GROUPS.....DCA1-24

Vous pouvez appuyer sur la touche + ou - située à droite afin d'agrandir ou de réduire l'indication du paramètre de canal pour chaque catégorie.

5 Afficheur des canaux

Indique le nom de canal.

6 Touche EXCLUDE

Si la touche EXCLUDE est activée, le canal correspondant sera exclu de la cible de superposition.

7 Liste de sélection de catégorie (paramètre)

Permet de sélectionner la catégorie de paramètres. Les catégories correspondent aux paramètres suivants.

- Fader
- Mix Send1 Level-Mix Send 72 Level
- Matrix Send1 Level-Matrix Send 36 Level

Vous pouvez appuyer sur la touche + ou – située en dessous de la liste afin d'agrandir ou de réduire l'indication du paramètre de canal pour chaque catégorie.

8 Touche LIBRARY





Appuyez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre de la bibliothèque OVERLAY.

9 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer tous les paramètres spécifiés, excepté le paramètre EXCLUDE.

Exemple d'indication sur le panneau ou l'écran tactile en cas d'activation de la fonction Overlay

Lorsque la fonction Overlay est activée, son indication est mise à jour sur le panneau et l'écran tactile (affichage en rose ou en bleu clair) à l'aide du réglage Overlay.

Panneau	Écran SELECTED CHANNEL VIEW		Écran OVERVIEW	
 <p>OVLY -5.1 Vocal CH 1 -27.44</p>	<p>Champ de bande de fader</p>  <p>ON FADER -15.00</p>	<p>Champ MIX/MATRIX SENDS</p>  <p>MX 2 -15.00 MX 3 MX 4 MX 5 MX 6</p>	<p>Champ SEND</p>  <p>MIX 1 5</p>	<p>Zone de nom de canal</p> <p>CH288 A Vocal +1.50 -27.00</p>

Outre ces exemples, les paramètres affectés par le réglage Overlay mettront à jour l'indication de niveau.

Fichier

SAVE/LOAD

Vous pouvez sauvegarder et charger toutes les données du système série RIVAGE PM sur/depuis un lecteur flash USB connecté au port USB de la surface de contrôle.

NOTE

- Vous ne pouvez pas utiliser le connecteur RECORDING pour les opérations de sauvegarde et de chargement car il s'agit d'un port USB dédié à l'enregistrement.
- Le système ne reconnaît qu'un seul lecteur flash USB connecté à l'un des ports USB. Par conséquent, évitez de relier plusieurs lecteurs flash USB en même temps.
- Le fonctionnement n'est garanti que sur des lecteurs USB 2.0 et 3.0 uniquement.
- Vous pouvez utiliser des lecteurs flash USB d'une capacité de 32 Go au maximum. (Cependant, ceci ne garantit pas nécessairement le bon fonctionnement de tous les types de lecteurs flash USB.) Les lecteurs flash USB d'une capacité supérieure à 32 Go ne peuvent pas être utilisés. Les formats FAT16 et FAT32 sont pris en charge.

- « ACCESS » (Accès) s'affiche sur l'indicateur d'état durant l'accès aux données en cours (c.-à-d., pendant leur enregistrement, leur chargement ou leur suppression). Pendant ce temps, ne retirez pas le lecteur flash USB et ne mettez pas la surface de contrôle hors tension. Cela pourrait endommager les données stockées sur le périphérique de stockage USB.

Données gérées par un fichier de réglages

Les données de paramètres d'un système basé sur la série RIVAGE PM peuvent être sauvegardées sur un lecteur flash USB sous forme de fichier de réglages. Le fichier de réglages porte l'extension « .RIVAGEPM ». Le fichier de réglages contient toutes les données liées aux scènes, aux bibliothèques et à l'installation du système.

☑ affiche les données stockées dans la mémoire de scènes.

SYSTEM SETUP (Installation du système)

SYSTEM CONFIG (Configuration du système)	Réglages système (réglages de la bande passante TWINLANe, réglages des unités appartenant au système)
★ BUS SETUP (Configuration de bus) :	Réglages de bus
MIDI/GPI	Réglages MIDI/GPI

ENVIRONMENTAL (Environnement)

CUSTOM FADER (Fader personnalisé)	Réglages des banques de faders personnalisés
USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur)	Affectations de fonctions aux touches USER DEFINED
USER DEFINED KNOBS (Boutons définis par l'utilisateur)	Affectation de fonctions aux boutons USER DEFINED
PREFERENCES	Réglages de l'environnement de fonctionnement
BRIGHTNESS/ (Luminosité) CONTRAST (Contraste)	Réglages tels que la luminosité et le contraste de l'écran

PATCH (Assignation)

★ INPUT (Entrée)	Réglages d'assignation de port d'entrée
★ OUTPUT	Réglages d'assignation de port de sortie
★ INSERT	Réglages d'assignation d'insertion
★ DIRECT OUT (Sortie directe)	Réglages d'assignation des ports de sortie prenant en charge la sortie directe
PORT TO PORT	Réglages d'assignation de la fonction Port to port
★ RECORDING (Enregistrement)	Réglages d'assignation de l'enregistrement

MIXING DATA (Données de mixage)

★ HA (Préampli micro)	Réglages du préampli micro
★ INPUT CH (Canal d'entrée)	Données de mixage des canaux d'entrée
★ MIX (Mixage)	Données de mixage des canaux MIX
★ STEREO (Stéréo)	Données de mixage des canaux STEREO
★ MATRIX	Données de mixage des canaux MATRIX
★ GEQ/PEQ	État de montage et paramètres du GEQ/PEQ
★ PLUG-IN	État de montage et paramètres des plug-ins
★ NAME (Nom)	Réglages des noms, couleurs et icônes des canaux d'entrée/sortie

MONITOR/CUE/Autre

MONITOR (Moniteur)	Réglages de contrôle
CUE	Réglages de cue
OSCILLATOR (Oscillateur)	Réglages de l'oscillateur

TALKBACK (Intercom)	Réglages de Talkback
RTA	Réglages RTA (Analyseur en temps réel)
METERING POINT (Point de mesure)	Réglages des points d'affichage de l'indicateur de mesure
PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)	Réglages d'activation/désactivation de maintien du niveau de crête

SCENE

★ FOCUS	Réglages de focus
RECALL SAFE (Rappel sécurisé)	Réglages de rappel sécurisé
★ PLAY BACK LINK (Liaison de reproduction)	Réglages de liaison de reproduction
★ FADE TIME	Réglages de la fonction Fade

OVERLAY

OVERLAY	Réglages de superposition
---------	---------------------------

ISOLATE

ISOLATE (Isolement)	Réglages de l'isolement
---------------------	-------------------------

SURROUND

★ SURROUND	Réglages du mode surround
------------	---------------------------

Library

CHANNEL (Canal)	Réglages des bibliothèque de canaux
EQ	Réglages de la bibliothèque d'égaliseurs
DYNAMICS	Réglage de la bibliothèque de dynamiques
GEQ	Réglages de la bibliothèque des GEQ
PLUG-IN	Réglages de la bibliothèque des plug-ins
NAME (Nom)	Réglages de la bibliothèque de noms
DCA NAME/ASSIGN (Nom/assignation DCA)	Réglages de la bibliothèque des affectations de DCA
MUTE NAME/ASSIGN (Nom/Affectation de mute)	Réglages de la bibliothèque des affectations de groupes de mutes
USER SETUP (Configuration utilisateur)	Réglages de la bibliothèque des configurations utilisateur
OVERLAY	Réglages de la bibliothèque de superposition

Enregistrement des réglages de la série RIVAGE PM sur un lecteur flash USB

Toutes les données internes de la série RIVAGE PM peuvent être sauvegardées sur le lecteur de mémoire flash USB en une seule opération, sous forme de fichier de réglages. Le fichier enregistré porte l'extension « .RIVAGEPM ».

1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.



2 Appuyez sur la touche **SAVE/LOAD** (Sauvegarde/Chargement) pour accéder à la fenêtre contextuelle **SAVE/LOAD**.



3 Appuyez sur la touche **SAVE** (Sauvegarde) dans la fenêtre contextuelle **SAVE/LOAD** (Sauvegarde/Chargement).

L'écran **SAVE SELECT** (Sélection de la sauvegarde) apparaît, dans lequel vous pouvez sélectionner les données à sauvegarder.

4 Dans l'écran **SAVE SELECT** (sélection de la sauvegarde), sélectionnez le type de données à sauvegarder.

NOTE

La touche **SAVE** sera disponible s'il existe des données à sauvegarder.

5 Appuyez sur la touche **SAVE** dans l'écran **SAVE SELECT**.

Une fenêtre **Clavier** apparaît alors, qui vous permet de saisir un nom de fichier et un commentaire.

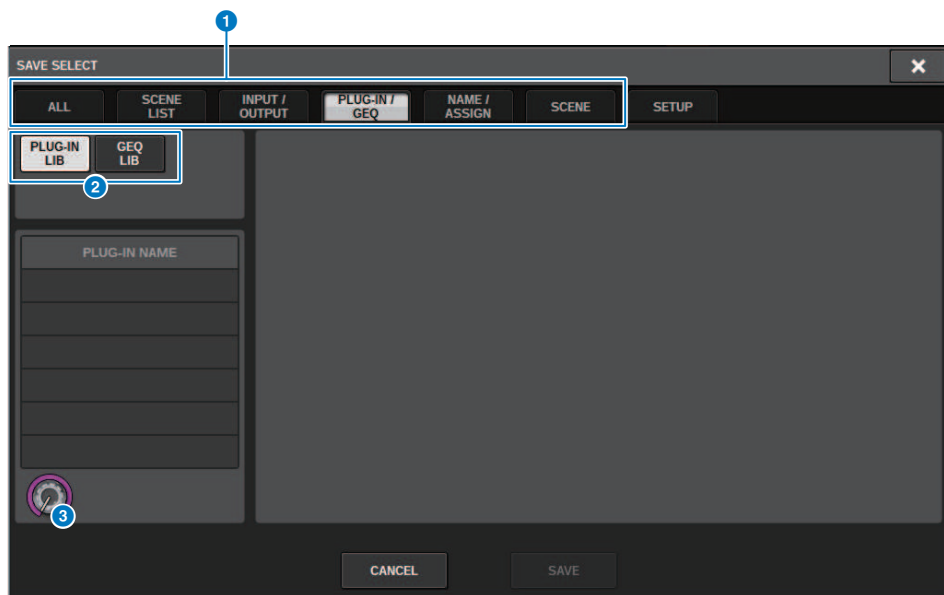
6 Saisissez un nom de fichier ou un commentaire, puis appuyez sur la touche **OK**.

Une fois le fichier sauvegardé, la fenêtre contextuelle **PROCESSING** (Traitement en cours) indiquant la progression de l'opération d'écriture se ferme.

NOTE

- Lorsque vous êtes sur le point de remplacer un fichier par écrasement ou d'enregistrer un fichier portant le même nom qu'un fichier déjà existant dans le dossier concerné, une boîte de dialogue s'affiche pour vous demander de confirmer le remplacement.
- Vous pouvez entrer un commentaire totalisant jusqu'à 32 caractères.
- Vous pouvez entrer un nom de fichier comportant 16 caractères au maximum. Par contre, le nom de lecteur, le nom de chemin et le nom de fichier sont limités à un total de 256 caractères. Si vous dépassez cette limite, vous ne pourrez pas enregistrer le fichier, selon la longueur du nom de fichier. Si cette indication d'erreur apparaît dans la partie inférieure de l'écran, raccourcissez le nom du fichier et tentez à nouveau de le sauvegarder.

Écran SAVE SELECT (Sélection de l'enregistrement)



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

1 Champ TYPE

Permet de sélectionner le type de données à enregistrer. Les éléments affichés dans cet écran varient en fonction de l'onglet sélectionné.

• Onglet ALL (Tous)

Tous les éléments sont ciblés. (Type : TOUS)

• Onglet SCENE LIST (Liste des scènes)

Les mémoires de scènes sont ciblées. (Type : SCENE)

• Onglet INPUT/OUTPUT (Entrée/Sortie)

Le tableau suivant dresse la liste des éléments sélectionnables.

Touche	Données	Type
INPUT CH LIB	Bibliothèques de canaux d'entrée	IN CH
OUTPUT CH LIB	Bibliothèques de canaux de sortie	OUT CH
INPUT EQ LIB	Bibliothèques d'égaliseurs d'entrée	IN EQ
OUTPUT EQ LIB	Bibliothèque d'égaliseurs de sortie	OUT EQ
DYN LIB	Bibliothèque dynamiques	DYNA

• Onglet PLUG-IN/GEQ

Le tableau suivant dresse la liste des éléments sélectionnables.

Touche	Données	Type
PLUG-IN	Bibliothèque des plug-ins	
	Bibliothèque REV-X	P REVX

Touche	Données	Type
PLUG-IN	Bibliothèque SP2016	P 2016
	Bibliothèque VSS4HD	P VSS4
	Bibliothèque NonLin2	P NL2
	Bibliothèque Y7	P Y7
	Bibliothèque de réverbération	P REV
	Bibliothèque de réverbération stéréo	P STRV
	Bibliothèque EarlyReflections	P ER
	Bibliothèque Gate Reverb	P GTRV
	Bibliothèque mono Delay	P MNDL
	Bibliothèque Stereo Delay	P STDL
	Bibliothèque Mod.Delay	P MDDL
	Bibliothèque Delay LCR	P DLCR
	Bibliothèque d'échos	P ECHO
	Bibliothèque Analog Delay	P ADLY
	Bibliothèque de chœurs	P CHOR
	Bibliothèque de bruits d'accompagnement	P FLNG
	Bibliothèque symphonique	P SYMP
	Bibliothèque de bruits d'accompagnement dynamiques	P DYFL
	Bibliothèque Dyna. Phaser	P DYPH
	Bibliothèque Phaser	P PHAS
	Bibliothèque Max100	P M100
	Bibliothèque Dual Phaser	P DUPH
	Bibliothèque Vintage Phaser	P VPHS
	Bibliothèque HQ.PITCH	P HQPT
	Bibliothèque Dual Pitch	P DPT
	Bibliothèque H3000 Live	P H3KL
	Bibliothèque de trémolos	P TRML
	Bibliothèque Auto pan	P APAN
	Bibliothèque de sons tournants	P ROTR
	Bibliothèque de modulations en anneau	P RMOD
	Bibliothèque de filtres de modulation	P MFIL
	Bibliothèque de filtres dynamiques	P DFIL
	Bibliothèque RupertEQ773	P Q773
	Bibliothèque RupertEQ810	P Q810
	Bibliothèque Portico5033	P5033
	Bibliothèque EQ-1A	P EQ1
	Bibliothèque Equalizer601	P 601
	Bibliothèque Dynamic EQ4	P DEQ4
	Bibliothèque RupertComp754	P C754
	Bibliothèque RupertComp830	P C830
Bibliothèque Portico5043	P5043	
Bibliothèque Portico5045	P5045	

Touche	Données	Type
PLUG-IN	Bibliothèque U76	P U76
	Bibliothèque Opt-2A	P OP2
	Bibliothèque Comp276	P 276
	Bibliothèque Buss Comp 369	P BCP
	Bibliothèque MBC4	P MBC4
	Bibliothèque DaNSe	P DNSE
	Bibliothèque P2MB	P2MB
	Bibliothèque de distorsion	P DIST
	Bibliothèque de simulateurs d'ampli	P ASIM
Bibliothèque OpenDeck	P OPDK	

Touche	Données	Type
GEQ LIB	Bibliothèque GEQ	GEQ

- Onglet OVERLAY
La fonction Overlay est ciblée.

Touche	Données	Type
OVERLAY LIB	Bibliothèque Overlay	OVERLAY

- Touche Name/Assign (Nom/assignation)
Le tableau suivant dresse la liste des éléments sélectionnables.

Touche	Données	Type
INPUT NAMELIB	Bibliothèque INPUT NAME	IN NAM
MIX/ST NAMELIB	Bibliothèque MIX/STEREO NAME	MX NAM
MTRX NAMELIB	Bibliothèque MATRIX NAME	MT NAM
DCA ASGNLIB	Bibliothèque DCA assign	DCA NM
MUTE ASGNLIB	Bibliothèque Mute Group Assign	MUT NM

- Onglet SETUP (Configuration)
Le tableau suivant dresse la liste des éléments sélectionnables.

Touche	Données	Type
USER SET LIB	Bibliothèque User Setup	U SET
MONITOR SETUP	Réglages de contrôle	MONITOR (Moniteur)
MIDI PGM	Changements de programme MIDI	PGM
MIDI CTL	Changements de commande MIDI	CTL

2 Champ Data (Données)

Indique les données du type sélectionné.

3 Bouton de sélection des données

Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter) pour sélectionner des données.

Chargement d'un fichier depuis un lecteur flash USB

Suivez les étapes ci-dessous pour charger le fichier de réglages du système série RIVAGE PM depuis le lecteur flash USB sur la console. Vous pouvez utiliser la même procédure pour charger les fichiers suivants, à l'exception du fichier de réglages.

Extension	Type	Contenu du fichier
.PM10ALL .PM7ALL	ALL	Toutes les données, y compris les réglages internes du système série RIVAGE PM (format de sauvegarde antérieur à V3.05)
.PM10PART .PM7PART	*1	Les données, y compris les réglages internes individuels du système RIVAGE PM (format de sauvegarde antérieur à V3.05)*1
.RIVAGEPM	ALL	Toutes les données, y compris les réglages internes du système série RIVAGE PM
.RIVAGEPM	*1	Les données, y compris les réglages internes individuels du système série RIVAGE PM*1
.BMP	BMP	Fichier image destiné à l'affichage sur l'écran CONSOLE LOCK (256 couleurs ou plus, format bitmap non compressé)
.jpg	JPG	Fichier image destiné à l'affichage sur l'écran CONSOLE LOCK (Format JPEG)
.png	PNG	Fichier image destiné à l'affichage sur l'écran CONSOLE LOCK (Format PNG)

*1 Pour plus de détails sur le type et le fichier, reportez-vous au « champ TYPE » dans la section intitulée « [Enregistrement des réglages de la série RIVAGE PM sur un lecteur flash USB](#) » (p.849) ».

- Aussitôt chargées, certaines données peuvent contenir des réglages de nature à entraîner l'émission de signaux de sortie de la surface de contrôle. Par conséquent, avant de charger des données, veillez à mettre hors tension l'équipement connecté à la surface de contrôle et/ou à abaisser le volume de cet équipement afin d'éviter tout problème, même en cas d'émission de signal à partir de la surface de contrôle.

- 1 Appuyez sur la touche SETUP (Configuration) dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**



- 2 Appuyez sur la touche SAVE/LOAD (Sauvegarde/Chargement) pour accéder à la fenêtre contextuelle SAVE/LOAD.**



Sélectionnez le fichier à charger.

NOTE

La touche LOAD (Chargement) sera disponible si vous sélectionnez des données chargeables

3 Appuyez sur la touche LOAD dans la fenêtre contextuelle SAVE/LOAD.

L'« Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement) » (p.857) apparaît, dans lequel vous pouvez sélectionner les données chargeables.

4 Dans l'« Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement) » (p.859), sélectionnez un type de données, les données à charger ainsi que la destination du chargement.

NOTE

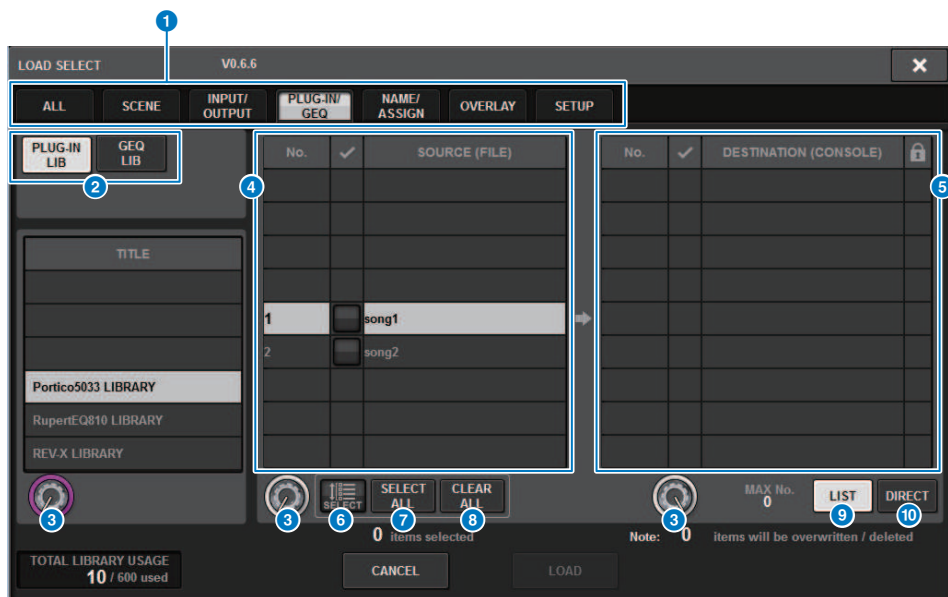
Si le champ SOURCE et le champ DESTINATION sont affichés, la sélection des données à charger et leur destination dans ces deux champs entraîne l'activation de la touche LOAD.

5 Appuyez sur la touche LOAD. Une boîte de dialogue de confirmation s'affiche.

6 Appuyez sur la touche OK pour lancer le chargement des données.

Une fois le fichier chargé, la fenêtre contextuelle PROCESSING indiquant la progression de l'opération de chargement se ferme.

Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Champ TYPE**
Permet de sélectionner le type de données à charger. Les éléments affichés dans le champ TYPE varient selon l'onglet sélectionné. (« Enregistrement des réglages de la série RIVAGE PM sur un lecteur flash USB » (p.849))
- 2 Champ Data (Données)**
Indique les données du type sélectionné.
- 3 Bouton de sélection des données**
Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN] (Toucher et pivoter) pour sélectionner des données.
- 4 Champ SOURCE**
Cette zone répertorie les données sauvegardées sur le lecteur flash USB.
- 5 Champ DESTINATION**
Cette zone affiche la destination vers laquelle les données sélectionnées sont chargées.
- 6 Touche MULTI SELECT (Sélection multiple)**
Appuyez sur cette touche pour sélectionner différents éléments de données de réglage simultanément.
- 7 Touche SELECT ALL**
Appuyez sur cette touche pour sélectionner tous les éléments.
- 8 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)**
Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les sélections.

Fichier > Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement)

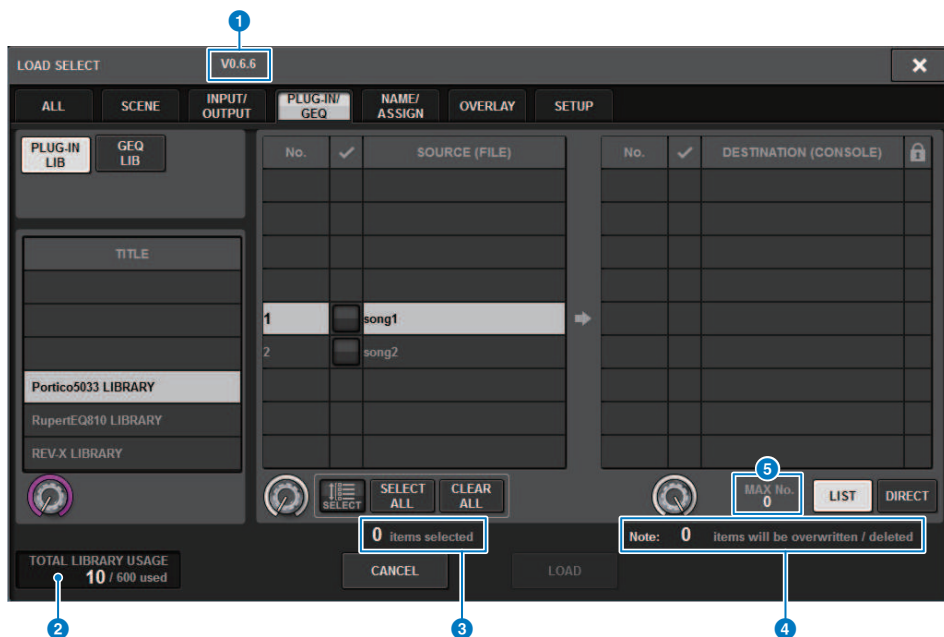
9 Touche LIST (Liste)

Appuyez sur cette touche pour sélectionner une destination de chargement dans la liste.

10 Touche DIRECT

Appuyez sur cette touche afin de pouvoir spécifier la destination en saisissant le numéro directement dans le champ.

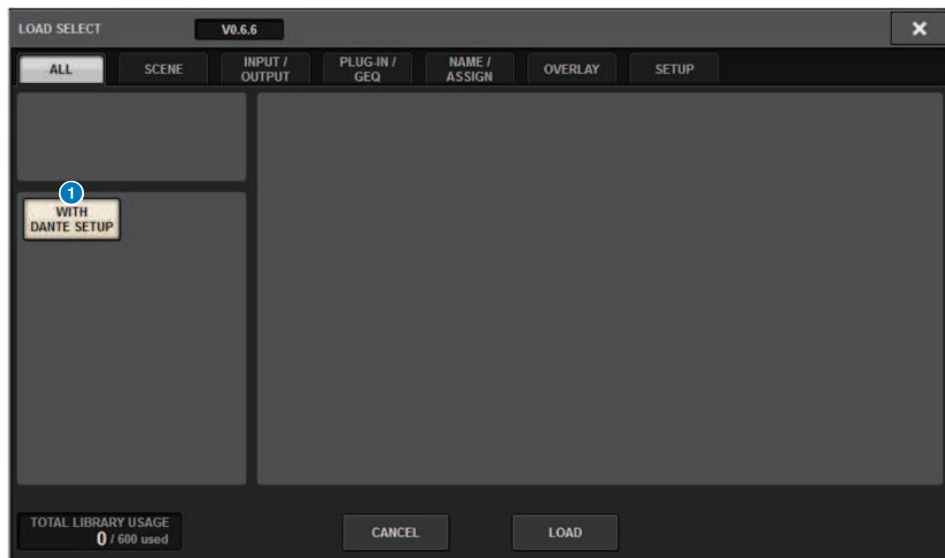
Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Indication de la version du microprogramme**
Affiche la version du microprogramme sur laquelle les données ont été créées.
- 2 Indication sur TOTAL LIBRARY USAGE (Utilisation totale des bibliothèques).**
Indique l'état d'utilisation de la bibliothèque.
- 3 Nombre d'éléments de données sélectionnés**
Affiche le nombre d'éléments sélectionnés dans le champ SOURCE.
- 4 Nombre d'éléments de données à supprimer et à mettre à jour**
Affiche le nombre total d'éléments de données qui seront supprimés et d'éléments de données qui seront mis à jour (écrasés) après l'exécution de l'opération de chargement.
- 5 Nombre maximum d'éléments de données**
Indique le nombre maximal de scènes et de bibliothèques sélectionnées.

Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement)



Cette fenêtre comporte les éléments suivants :

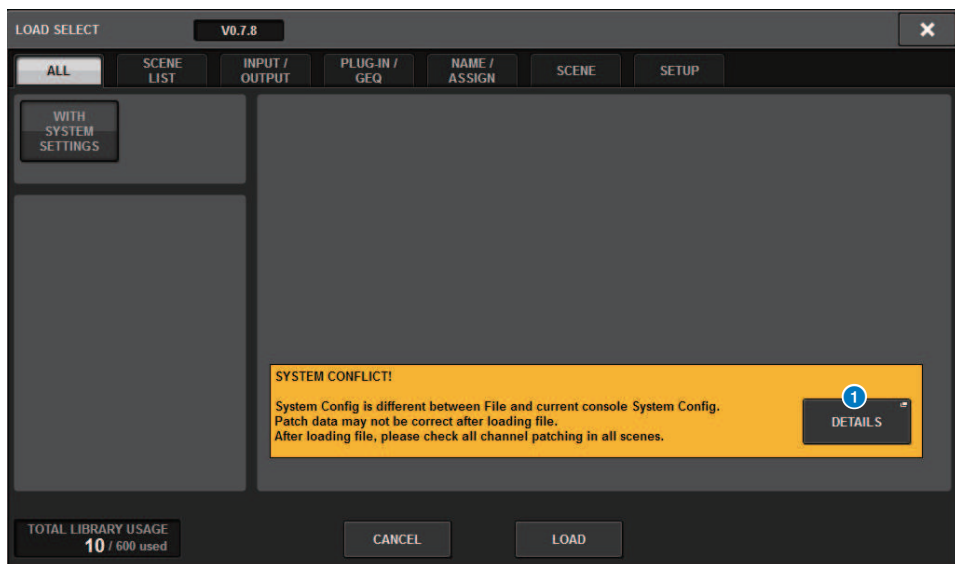
1 Touche WITH DANTE SETUP (Avec configuration Dante)

Si cette fonction est activée lors du chargement, les réglages Dante inclus dans le fichier seront appliqués.

NOTE

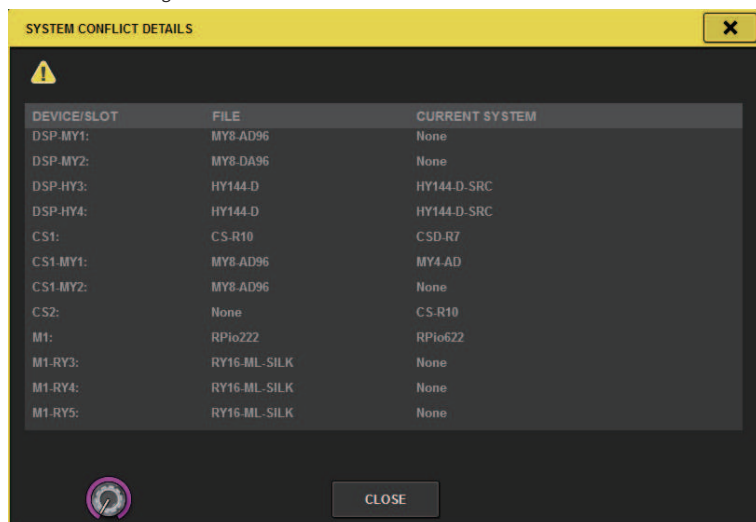
- L'ID de contrôle Dante ne s'appliquera pas même après un chargement des réglages Dante. Ceci empêche que tous les réglages Dante de l'ensemble du système soit effectués à partir de DANTE.SETUP (Configuration Dante), sur la surface de contrôle, lorsque l'ID n°1 est remplacé par un autre ID n°1 pendant le chargement d'un fichier.
- Il n'y a pas d'options lors de la sauvegarde. Tous les réglages sont sauvegardés sur le fichier.

Lors du chargement de données différentes de la configuration système actuel, une touche d'avertissement s'affiche.



1 Touche DETAILS (Détails)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle SYSTEM CONFLICT (Conflit système) qui affiche les différences de configuration.



NOTE

Lors d'un chargement de données avec le réglage ALL (Tout), appuyez sur la touche WITH SYSTEM SETTINGS (Avec réglages système) pour charger les éléments suivants :

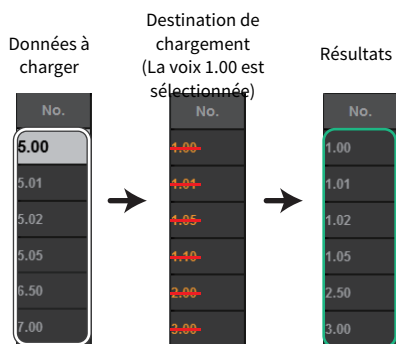
- Réglages de l'horloge de mots

Fichier > Écran LOAD SELECT (Sélection de chargement)

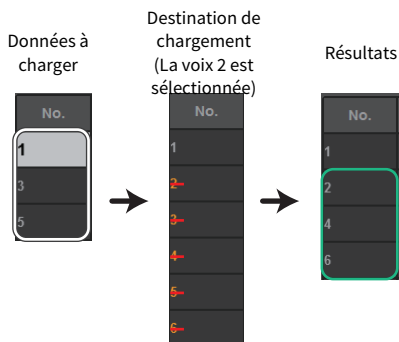
- DANTE SETUP (Configuration Dante) (y compris le montage de périphérique, l'assignation et le nom de port)
- Réglages WITH RECALL (Avec rappel) attribués au logement RY du RPi0622/222 (les réglages de paramètre sur la carte RY seront toujours chargés quels que soient les réglages de l'option WITH RECALL)
- Réglages réseau (logement HY ou RIVAGE PM StageMix)
- +48V MASTER

À propos du chargement

Si vous sélectionnez un numéro de mémoire de scène pour lequel une scène associée existe déjà comme destination de chargement, la scène existante sera d'abord supprimée, puis les données seront chargées dans cette mémoire de scène.



Le même principe s'applique également aux bibliothèques. Si la destination contient déjà des données, celles-ci sont écrasées par les données chargées.



Édition des fichiers sauvegardés sur un lecteur flash USB

Cette section explique comment effectuer des opérations d'édition pour les fichiers et répertoires stockés sur le lecteur flash USB.

1 Appuyez sur la touche SETUP (Configuration) dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.

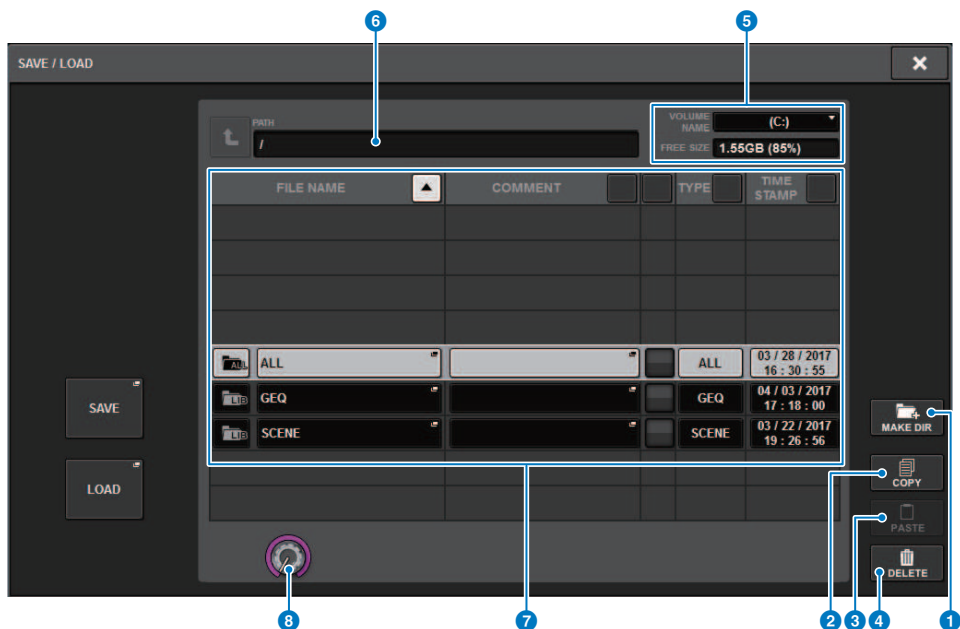
2 Appuyez sur la touche SAVE/LOAD (Sauvegarde/Chargement).

La « Fenêtre contextuelle SAVE/LOAD » (p.865) s'affiche. La liste répertorie les fichiers et sous-répertoires qui ont été sauvegardés.

3 Effectuez l'opération d'édition souhaitée.

Pour plus de détails sur ces opérations, reportez-vous aux explications pour chaque opération.

Fenêtre contextuelle SAVE/LOAD



Cet écran comporte les éléments suivants :

Touche MAKE DIR (Créer un répertoire)

Crée un nouveau répertoire.

1 Touche MAKE DIR (Créer un répertoire)

Crée un nouveau répertoire.

2 Touche COPY (Copier)

Copie un fichier sur la mémoire tampon (zone de stockage temporaire).

3 Touche PASTE

Colle le fichier à partir de la mémoire tampon.

4 Touche DELETE (Supprimer)

Supprime le fichier actuellement sélectionné.

NOTE

Un répertoire ne peut pas être supprimé.

5 VOLUME NAME/FREE SIZE (Nom de volume/Espace disponible)

Indique le nom du volume et la quantité d'espace disponible sur le lecteur flash USB.

6 **PATH**

Indique le nom du répertoire actif. Appuyez sur la touche fléchée pour passer au niveau supérieur. Si le répertoire actuellement sélectionné n'a pas de répertoire parent, la touche fléchée sera grisée.

7 **Liste des fichiers**

Dans cette zone sont répertoriés tous les fichiers sauvegardés sur le lecteur flash USB.

- **FILE NAME (Nom de fichier)**

Indique le nom de fichier, l'extension et l'icône. Si vous appuyez sur le nom de fichier, la fenêtre TITLE EDIT apparaîtra, vous permettant de modifier le nom du fichier.

- **COMMENT (Commentaire)**

Indique les commentaires ajoutés au fichier de la série RIVAGE PM. **AVERTISSEMENT!**

- **READ ONLY (Lecture seule)**

Un symbole de verrouillage s'affiche pour indiquer que les fichiers sont protégés. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction en appuyant sur cette zone.

- **TYPE**

Indique le type de fichier. « ALL » ou « LIB » représente un fichier contenant les réglages internes de la série RIVAGE PM. « BMP » signifie que le fichier en question est une image bitmap et [DIR] représente un répertoire. « ??? » indique un fichier MP3, un fichier WAV ou encore un fichier que le système série RIVAGE PM ne reconnaît pas.

- **TIME STAMP**

Indique la date et l'heure auxquelles le fichier ou le répertoire a été créé ou mis à jour.

8 **Bouton de défilement**

Fait défiler l'écran vers le haut ou le bas dans la liste des fichiers.

Tri de fichiers et édition des noms/commentaires de fichiers

- 1 Pour trier les fichiers, appuyez sur une des touches de tri situées à droite des différents titres de colonne (« FILE NAME », « COMMENT », « READ ONLY », « TYPE » ou « TIME STAMP » en haut de la liste des fichiers.**

Pour trier, utilisez une des touches de tri situées à droite des différents titres de colonne (« FILE NAME », « COMMENT », « READ ONLY », « TYPE » ou « TIME STAMP ») en haut de la liste des fichiers.

- 2 Si vous souhaitez éditer le nom ou le commentaire d'un fichier, appuyez sur le champ FILE NAME ou COMMENT du fichier concerné pour accéder à la fenêtre Clavier.**

Saisissez un nom ou un commentaire de fichier, puis appuyez sur la touche RENAME (Renommer) ou SET.

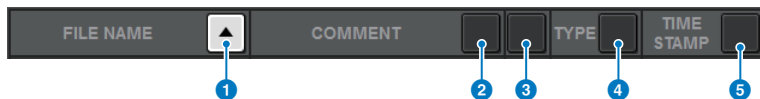
- 3 Pour activer ou désactiver la protection, appuyez sur le champ READ ONLY correspondant au fichier.**

Un symbole de protection s'affiche pour les fichiers protégés en écriture. Il est impossible de remplacer ces fichiers.

NOTE

Il est impossible d'éditer le champ du nom ou du commentaire d'un fichier protégé en écriture.

Boutons de tri situés en haut de la liste des fichiers



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 FILE NAME (Nom de fichier)**
Trie la liste par ordre numérique/alphabétique des noms de fichiers.
- 2 COMMENT**
Trie la liste par ordre numérique/alphabétique des commentaires.
- 3 READ ONLY (Lecture seule)**
Trie la liste selon l'état d'activation/désactivation de la protection en écriture.
- 4 TYPE**
Trie la liste par type de fichiers.
- 5 TIME STAMP**
Trie la liste selon la date et l'heure de la mise à jour.

NOTE

En appuyant à nouveau sur le même emplacement, vous pouvez modifier l'ordre (ascendant ou descendant) selon lequel la liste est triée.

Copie et collage d'un fichier

Suivez les étapes suivantes pour copier le fichier souhaité dans la mémoire tampon, puis collez-le sous un nom de fichier différent.

1 Tournez l'encodeur de l'écran pour sélectionner le fichier à copier, puis appuyez sur la touche COPY.

La ligne en surbrillance dans la liste des fichiers indique que le fichier est sélectionné.

2 Si nécessaire, appuyez sur l'icône du répertoire pour changer de répertoire.

Pour passer au niveau supérieur, appuyez sur la touche fléchée dans le champ PATH (Chemin d'accès).

3 Appuyez sur la touche PASTE (Coller).

Une fenêtre Clavier apparaît, qui vous permet de saisir un nom de fichier.

4 Saisissez un nom de fichier, puis appuyez sur la touche PASTE.

NOTE

Vous ne pouvez pas coller un nom de fichier existant sur un deuxième fichier.

Suppression d'un fichier

- 1 Tournez l'encodeur de l'écran pour sélectionner le fichier à supprimer, puis appuyez sur la touche DELETE.**

Une boîte de dialogue s'ouvre vous invitant à confirmer l'opération de suppression.

- 2 Appuyez sur la touche OK pour exécuter l'opération de suppression.**

NOTE

Il est impossible de supprimer un fichier protégé.

Création d'un répertoire

1 Si nécessaire, appuyez sur l'icône du répertoire pour changer de répertoire.

Pour passer au niveau supérieur, appuyez sur la touche fléchée dans le champ PATH (Chemin d'accès).

2 Appuyez sur la touche MAKE DIR.

Une fenêtre Clavier apparaît alors, ce qui vous permet de saisir un nom de répertoire.

3 Saisissez le nom du répertoire que vous souhaitez créer, puis appuyez sur la touche MAKE (Créer).

NOTE

Vous ne pouvez pas créer un répertoire sous un nom déjà attribué à un répertoire existant.

Exportation d'un fichier CSV

L'état des noms de canaux et des connexions de patch de la série RIVAGE PM peut être exporté ou importé sous forme de fichier CSV afin de modifier les données ou d'échanger des données entre unités.

Les paramètres et les noms de fichier appropriés sont les suivants. Reportez-vous à la liste de données pour en savoir plus.

	Paramètre	Nom du fichier
Nom du canal/couleur du canal/icône	INPUT (Entrée)	InName.csv
	MIX (Mixage)	MixName.csv
	MATRIX	MtxName.csv
	STEREO (Stéréo)	StName.csv
	MUTE/DCA	MuteDCAName.csv
Statut de connexion des patches	INPUT IN	InPatch.csv
	INPUT INSERT I/O	InInsPatch.csv
	OUTPUT INSERT I/O	OutInsPatch.csv
	PORTRACK	PortRackPatch.csv
	RECORDING (Enregistrement)	RecordingPatch.csv

1 Appuyez sur la touche SETUP (Configuration) afin d'accéder à l'écran SETUP.



2 Appuyez sur la touche CSV EXPORT/ IMPORT (Importation/exportation CSV).

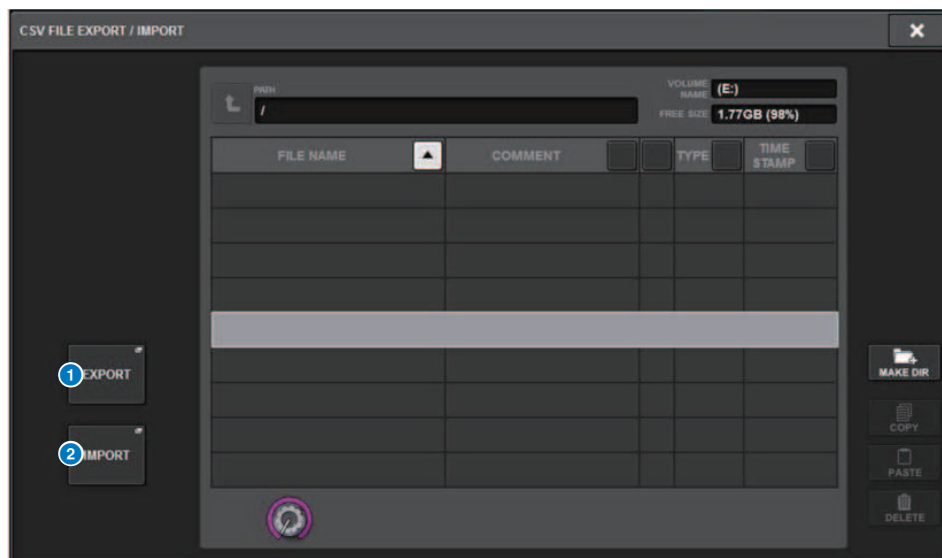
La « Fenêtre contextuelle CSV EXPORT/IMPORT (Importation/exportation CSV) » (p.874) s'affiche.

3 Appuyez sur la touche EXPORT si vous souhaitez exporter un fichier CSV ou sur la touche IMPORT si vous souhaitez en importer un.

Une boîte de dialogue s'ouvre vous invitant à confirmer l'opération.

4 Pour exécuter l'opération, appuyez sur la touche OK.

Fenêtre contextuelle CSV EXPORT/IMPORT (Importation/exportation CSV)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche EXPORT (Exportation)**
Lorsque vous appuyez sur cette touche, un fichier CSV est exporté vers le répertoire actuel.
- 2 Touche IMPORT (Importation)**
Lorsque vous appuyez sur cette touche, un fichier CSV est importé depuis le répertoire actuel.

Mode Theatre (Théâtre)

Mode Theatre (Théâtre)

Le mode « Theatre » est idéal pour une utilisation dans les salles de cinéma et permet de régler l'égaliseur et les dynamiques sur quatre banques, puis de les assigner à chaque acteur. Avec le mode Theatre, les paramètres de l'égaliseur et des dynamiques ne sont pas respectivement stockés dans la mémoire de scène. Ce sont en fait uniquement les informations relatives à la banque utilisée qui y sont stockées. Pour cette raison, toute modification détaillée apportée au cours de l'exécution sera activée par le report dans toutes les scènes utilisant la même banque, sans qu'il soit nécessaire de procéder à une opération de collage global. Ces quatre banques peuvent être modifiées en gérant les listes de chaque acteur dans la bibliothèque d'acteurs. Ce réglage vous offre un contrôle souple lorsque qu'il y a un double changement au niveau des membres de l'équipe, lorsque l'équipe est soudainement remaniée, etc. La bibliothèque de canaux en mode Theatre inclut tous le contenu des quatre banques. L'égaliseur et les dynamiques réglés par défaut dans un canal ne sont pas reportés en mode Theatre ; ni l'égaliseur ni les dynamiques ne sont reportés dans le cas inverse.

NOTE

Les paramètres de l'égaliseur et des dynamiques en mode Preview (Aperçu) ne sont pas inclus.

Comment configurer les réglages du mode Theatre (Théâtre)

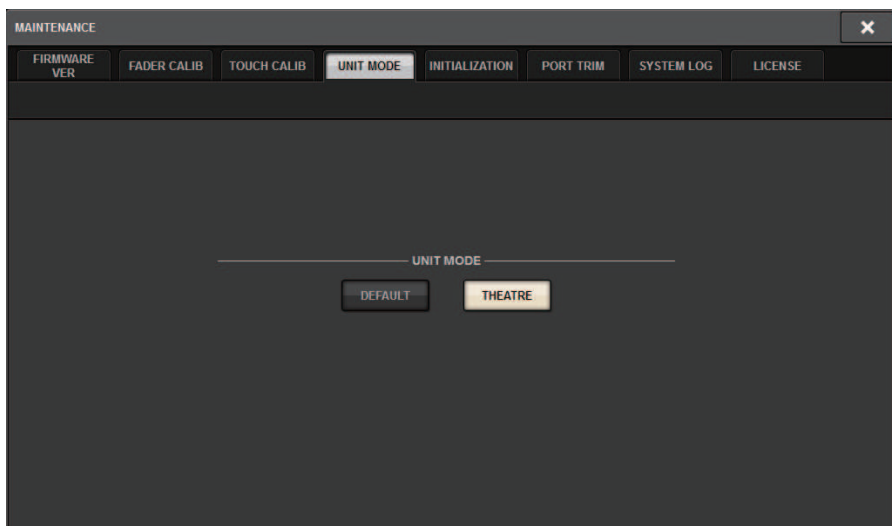
Cette section détaille les étapes de configuration des réglages du mode Theatre.

1 Appuyez sur la touche **SETUP (Configuration)** afin d'accéder à l'écran **SETUP**.



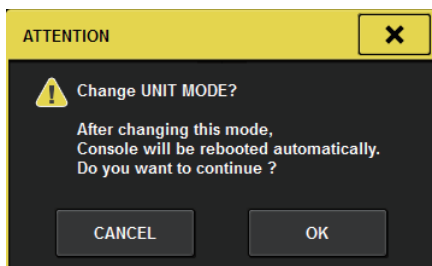
1 Appuyez sur la touche **MAINTENANCE (Entretien)** pour accéder à la fenêtre contextuelle **MAINTENANCE**.

2 Appuyez sur l'onglet UNIT MODE (mode de l'unité).



3 Appuyez sur la touche de changement de mode THEATRE.

Une fois le changement de mode effectué, une fenêtre contextuelle de confirmation s'ouvrira pour vous avertir que la surface de contrôle va être redémarrée.



4 Appuyez sur la touche OK.

Comment configurer les réglages du mode Theatre (Théâtre) pour les moteurs DSP

Cette section détaille les étapes de configuration des réglages du mode Theatre pour les moteurs DSP.

- 1 Appuyez sur la touche [MENU] située sur le panneau avant du moteur DSP.**
- 2 Utilisez les touches [▲]/[▼] pour sélectionner « Unit Mode » (Mode de l'unité).**
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).**
- 4 Utilisez les touches [▲]/[▼] pour sélectionner « Theatre ».**



Unit Mode
Theatre

- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).**
- 6 Une fois que le message « DONE » (Terminé) s'affiche, le moteur DSP redémarre.**

Écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) (mode Theatre (Théâtre))

Lorsque le mode Theatre est réglé en UNIT MODE (Mode de l'unité) et que la touche d'affichage BANK (Banque) est enfoncée, l'écran SELECTED CHANNEL VIEW correspondant au canal d'entrée s'affiche comme suit.



1 Touche d'affichage BANK

Lorsque cette fonction est activée, une touche de sélection s'affiche pour basculer entre l'égaliseur des banques A-D et le graphique correspondant à Dynamics 1/2.

2 Graphique de l'EQ

Ce champ indique graphiquement la réponse approximative de l'égaliseur et du filtre.

3 Touches de changement de banque

Permet de basculer entre les banques EQ et Dynamics 1/2. Appuyez sur la touche sélectionnée pour afficher la fenêtre contextuelle NAME EDIT (Édition de nom). La banque et le nom de banque s'affichent également dans les champs EQ et Dynamics. Le même nom de banque est utilisé pour les dynamiques 1/2 et l'égaliseur lié à la banque.

4 Touche de liaison de banque

Lorsque cette fonction est activée, les banques EQ et Dynamics 1/2 (A-D) peuvent être échangées en tandem avec la touche de sélection de banque.

5 Graphique de dynamiques

Affiche la réponse d'entrée/sortie des dynamiques 1/2.

Indicateurs ajoutés en mode Theatre

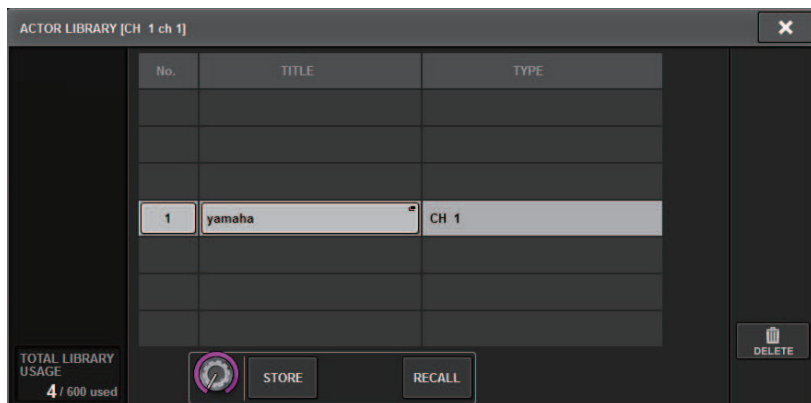
Le nom de la bibliothèque d'acteurs a été ajouté comme indicateur pour les touches contextuelles NAME (Nom).



Le nom de la bibliothèque d'acteurs a été ajouté comme indicateur aux touches contextuelles Actor Library de la fenêtre contextuelle NAME/ICON EDIT, qui apparaît lorsque vous appuyez sur une touche contextuelle de nom.



Lorsque vous appuyez sur une touche contextuelle ACTOR LIBRARY (Bibliothèque d'acteurs), la fenêtre contextuelle ACTOR LIBRARY s'affiche.



Écran OVERVIEW

Lorsque le mode Theatre est réglé sur UNIT MODE (mode de l'unité), l'écran OVERVIEW (Aperçu général) s'affiche comme suit.



Le nom de la bibliothèque d'acteurs a été ajouté comme indicateur pour la zone de nom de canal. (Appuyez sur la touche [SHIFT] pour afficher l'état de CUE, comme avec le mode normal.) Lorsque les paramètres EQ ou Dynamics ont été modifiés, un astérisque apparaît dans le nom de la bibliothèque d'acteurs.

Fenêtre contextuelle HPF/EQ



Fenêtre contextuelle DYNAMICS 1/2



1 Touches de sélection de banque

Permet de basculer entre les banques EQ et Dynamics 1/2.

Comment configurer les réglages de la fonction ACTOR LIBRARY (Bibliothèque d'acteurs)

Cette section vous explique comment configurer les réglages de la fonction ACTOR LIBRARY (Bibliothèque d'acteurs).

1 Appuyez sur la touche PATCH (Assignment) pour accéder à l'écran PATCH.

2 Appuyez sur l'onglet ACTOR (Acteur).

L'écran « Écran ACTOR LIBRARY (Bibliothèque d'acteurs) » (p.883) s'affiche.

3 Modifiez les réglages de la fonction ACTOR LIBRARY (Bibliothèque d'acteurs) selon les besoins.

NOTE

- Les bibliothèques d'acteurs associées à un canal ne seront pas copiées lors de l'utilisation de la fonction CH COPY (Copier canal). Les bibliothèques d'acteurs peuvent être déplacées à l'aide de la fonction CH MOVE (Déplacement de canal).
- Le mode par défaut et le mode Theatre (Théâtre) sont identiques pour les bibliothèques d'égaliseurs d'entrée et de dynamiques, mais les réglages de l'égaliseur et des dynamiques de la bibliothèque de canaux d'entrée ne sont pas les mêmes. C'est la raison pour laquelle les paramètres d'EQ et de dynamiques du canal d'entrée en mode Theatre sont exclus des opérations de rappel.

Écran ACTOR LIBRARY (Bibliothèque d'acteurs)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 INPUT NAME**
Indique les canaux d'entrée qui seront assignés à la bibliothèque d'acteurs.
- 2 ACTOR LIBRARY (Bibliothèques d'acteurs)**
Affiche le nom de la bibliothèque d'acteurs qui a été défini. Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre contextuelle ACTOR LIBRARY, qui vous permet de configurer la bibliothèque d'acteurs.
- 3 Touche UPDATE**
Met à jour la bibliothèque avec les données actuelles.
- 4 Touche RECALL (Rappel)**
Rappelle la bibliothèque définie sur le canal en question. Les modifications apportées aux données actuelles sont écrasées par la bibliothèque rappelée.
- 5 Touche DEFAULT (Valeur par défaut)**
Annule les réglages de la bibliothèque et initialise les données actuelles de la banque EQ et Dynamics 4.
- 6 Bouton de sélection INPUT NAME (Nom d'entrée)**
Utilisez l'encodeur de l'écran correspondant ou le bouton [TOUCH AND TURN].
- 7 Touche UPDATE EDITED (Mise à jour modifiée)**
Met à jour les bibliothèques de tous les canaux modifiés.
- 8 Touche RECALL EDITED (Rappel modifié)**
Rappelle les bibliothèques de tous les canaux modifiés.

9 Touche DEFAULT ALL

Annule les réglages de la bibliothèque pour tous les canaux et initialise les données actuelles de la banque EQ et Dynamics 4.

Commande AFC IMAGE

Réglages AFC IMAGE

AFC IMAGE vous permet de créer intuitivement une variété d'effets sans vous soucier des réglages individuels des haut-parleurs, en disposant un grand nombre d'objets et en les déplaçant librement.

1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.

2 Appuyez sur la touche NETWORK (Réseau) pour afficher l'écran NETWORK.

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

3 Appuyez sur l'onglet IMMERSIVE SOUND (Son immersif) pour afficher l'écran NETWORK : onglet IMMERSIVE SOUND.

NOTE

L'audio doit être assigné à la carte de sortie en utilisant DIRECT OUT (Sortie directe).

Écran NETWORK : onglet IMMERSIVE SOUND



Cet écran contient les éléments suivants :

1 Touche contextuelle DEVICE MOUNT (Montage des appareils)

Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran contextuel IMMERSIVE SOUND DEVICE (Appareil audio immersif), qui vous permet de sélectionner l'appareil à monter. Pour monter l'appareil, sélectionnez AFC et appuyez sur la touche OK.

2 Voyant SYNC STATUS (État de synchronisation)

S'allume en cas de synchronisation avec l'appareil.

3 Touche contextuelle NETWORK SETTING (Paramètre réseau)

Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran contextuel NETWORK, qui permet de configurer l'adresse IP et le numéro de port.

NETWORK SETTING
✕

?

Set Network Configuration

CONSOLE

IP ADDRESS

192.168.60 .50 |

SUBNET MASK

255.255.255.0

PORT NUMBER

8880

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0	.	CLEAR

AFC IMAGE

IP ADDRESS

192.168.60 .32

⚠ CAUTION
 Assign and enable DSP ENGINE IP
 (at SETUP > NETWORK
 > FOR MIXER CONTROL view).

CANCEL

OK

- 4 Affichage de l'adresse IP / du numéro de port**
 Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran contextuel NETWORK, qui permet de configurer l'adresse IP et le numéro de port.
- 5 REFRESH (Actualiser)**
 Fait correspondre l'état d'appariement et le nom du canal. Utilisez la touche DIRECTION SETTING (Réglage de la direction) pour définir la direction et la touche REFRESH pour la régler.
- 6 OBJECT ASSIGN (Affectation de l'objet)**
 Définit le canal de départ et le nombre d'objets pour les canaux INPUT et MIX.
- 7 SCENE RECALL SYNC (Synchronisation du rappel de scènes)**
 Lorsque cette touche est activée, il est possible de rappeler des scènes AFC depuis la console.
- 8 MASTER FADER RECALL SAFE (Rappel sécurisé du fader principal)**
 Lorsque cette touche est activée, le fader principal DCA24 utilisé par AFC est exclu des opérations de rappel.

Écran SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné)

Lorsque AFC IMAGE est réglé, l'écran SELECTED CHANNEL VIEW apparaît comme suit.



1 Graphique sonore immersif

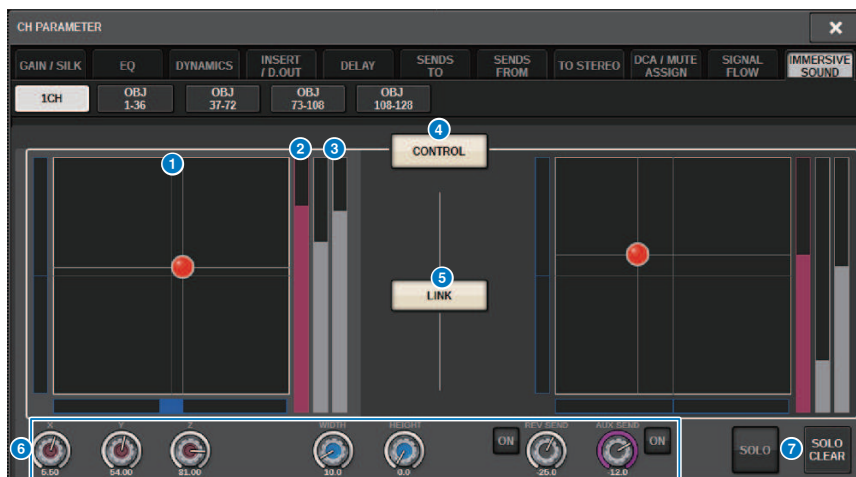
Appuyez sur le graphique pour le mettre en surbrillance avec un cadre blanc. Vous pouvez alors utiliser les encodeurs à l'écran pour contrôler les paramètres de la zone du nom du canal. Appuyez de nouveau sur le graphique pour accéder à la fenêtre contextuelle IMMERSIVE SOUND (Son immersif) (1CH).

2 Touche de commutation PAN/AFC (Rapide/Lent)

Bascule entre les modes stéréo et le mode sonore immersif. Vous pouvez afficher/modifier les paramètres AFC IMAGE sur l'écran de la fenêtre contextuelle IMMERSIVE SOUND.

Fenêtre contextuelle IMMERSIVE SOUND (1CH)

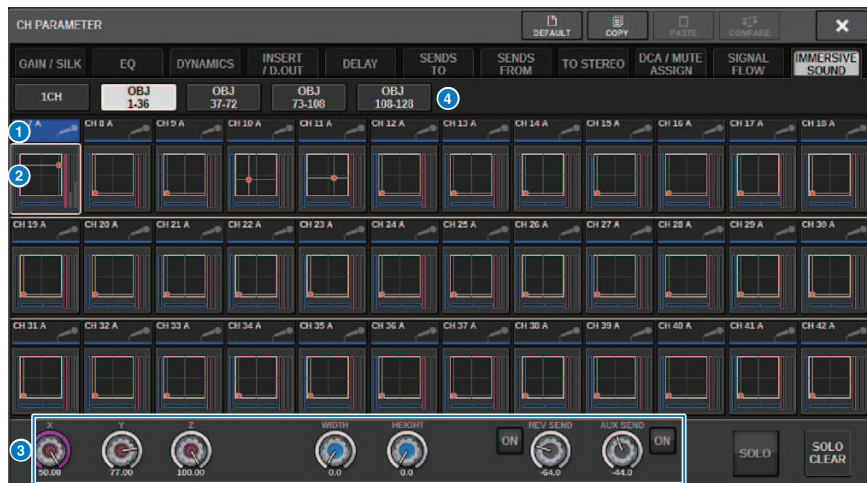
Cette fenêtre permet d'afficher et de modifier les paramètres AFC IMAGE pour les multiples canaux correspondants. (Exemple : canal stéréo)



- 1 Graphique AFC IMAGE**
Affiche les paramètres pour AFC IMAGE.
- 2 Indicateur Z**
Affiche l'axe Z de l'objet.
- 3 Indicateur d'envoi**
Affiche le niveau d'envoi.
- 4 Touche AFC CONTROL (Commande AFC)**
Active ou désactive la commande. Lorsque cette touche est désactivée, la position ne peut pas être commandée depuis la console.
- 5 Touche LINK (Liaison) (canaux stéréo uniquement)**
Si vous activez la touche LINK d'un canal stéréo, cela a pour effet de lier les paramètres des canaux gauche et droit.
- 6 Boutons de paramètres**
Affiche la position (X, Y, Z), la taille et le niveau d'envoi d'AFC IMAGE. Utilisez l'encodeur à l'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres.
- 7 SOLO**
Active ou désactive la fonction Solo. La touche SOLO CLEAR (Annuler le solo) désactive toutes les fonctions de solo. Les touches SOLO et SOLO CLEAR pour lesquelles le mode d'affichage est activé dans AFC IMAGE sont masquées.

Fenêtre contextuelle IMMERSIVE SOUND (OBJ1-36, OBJ37-72, OBJ73-108, OBJ109-128)

Cette fenêtre permet d'afficher et de modifier les paramètres AFC IMAGE pour les multiples canaux correspondants.



1 Touches de sélection de canal

Sélectionne le canal à utiliser souhaité. L'icône, le numéro, le nom et la couleur du canal actuellement sélectionné s'affichent sur la touche.

2 Graphique sonore immersif

Affiche les paramètres AFC IMAGE.

3 Boutons de paramètres

Affiche la position (X, Y, Z), la taille et le niveau d'envoi d'AFC IMAGE. Utilisez l'encodeur à l'écran ou le bouton [TOUCH AND TURN] pour régler les paramètres.

4 Touches de commutation de l'affichage

Permet de sélectionner les canaux que vous souhaitez afficher à l'écran.

Champ AFC IMAGE

No.	TITLE	AFC IMAGE SCENE NO.
1.00	minTS	1.00
2.00	maxTS	2.00
3.00	SCENE1	4.00

Cet écran contient les éléments suivants :

1 Touche AFC IMAGE

Définit le numéro de la scène qui doit être lié à AFC IMAGE lors du rappel de la scène sur la série RIVAGE PM. Cette fonction peut être activée et désactivée à l'aide de SCENE RECALL SYNC.

Configuration utilisateur

Réglages de préférences

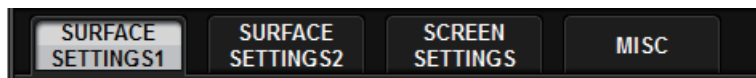
Vous pouvez effectuer divers réglages de l'environnement d'exploitation du système RIVAGE PM10, portant notamment sur le mode d'affichage des fenêtres contextuelles ou bien la liaison des opérations d'activation/désactivation de la touche [SEL].

- 1 Appuyez sur la touche SETUP (Configuration) dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**



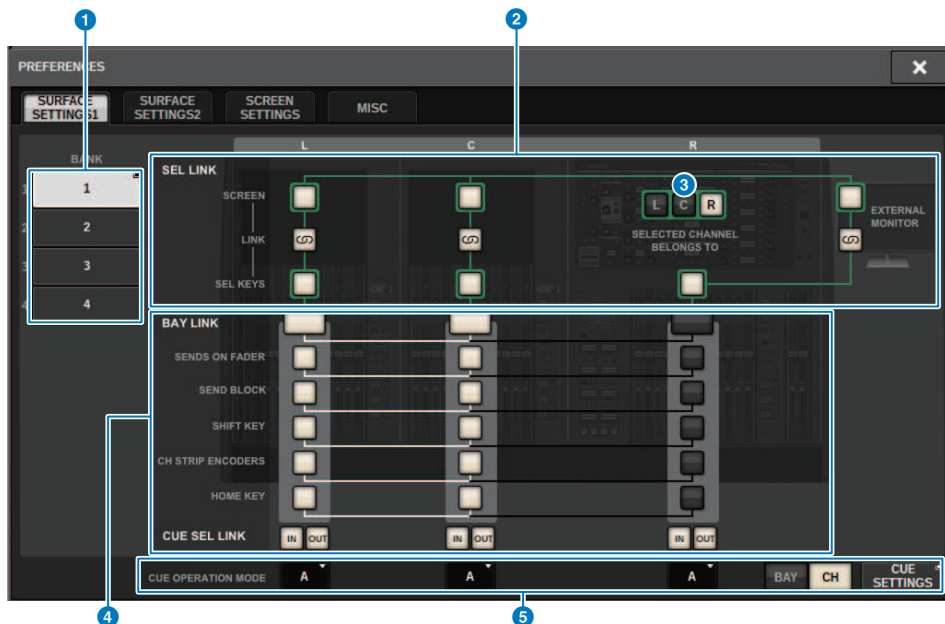
- 2 Appuyez sur la touche PREFERENCES (Préférences) pour accéder à la fenêtre contextuelle PREFERENCES.**

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.



- 3 Utilisez les touches à l'écran pour effectuer les réglages de préférences.**
- 4 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche CLOSE.**

SURFACE SETTINGS1



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 BANK (Banque)

Sélectionne la banque où les réglages des paramètres SurfaceSetting1 (à l'exception des CUE SETTINGS (Réglages de CUE) sur cet écran seront sauvegardés. Vous pouvez sauvegarder les réglages et appeler une banque pour basculer entre les réglages, si vous le souhaitez. Appuyez à nouveau sur la banque sélectionnée pour accéder à la fenêtre qui vous permet d'assigner un nom.

NOTE

Vous pouvez assigner la fonction de changement de banques à des touches USER DEFINED.

2 SEL LINK (Sélection de canal)

Permet de définir des liaisons entre le SEL et les baies de l'écran, le SEL à l'écran et les touches [SEL] et entre les touches [SEL] entre les baies. Les éléments liés s'affichent dans la même couleur.

3 Sélections de la section Selected Channel (Canal sélectionné)

Dans la section Selected Channel, vous pouvez utiliser les canaux sélectionnés pour la baie (écran) que vous sélectionnez ici.

4 **BAY LINK (Liaison de baies)**

Ce paramètre règle la fonction de liaison entre plusieurs baies. Les lignes blanches connectent les baies liées.

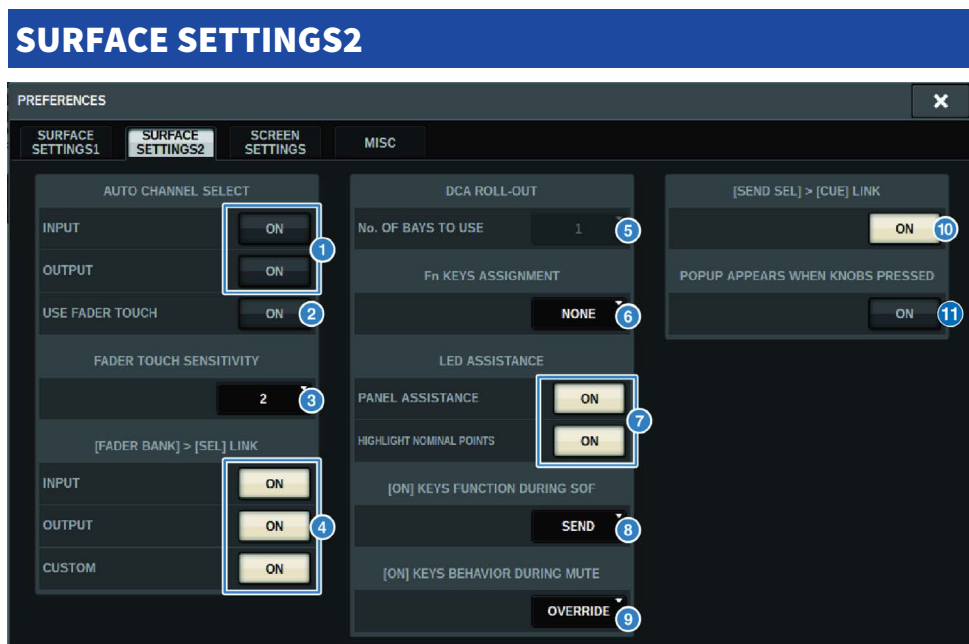
- **BAY LINK** : sélectionne les réglages de couche de faders ou les réglages des baies liées.
- **SENDS ON FADER** : active et désactive le mode SENDS ON FADER et le bus de destination de l'envoi
- **SEND BLOCK (Bloc d'envoi)** : sélectionne les 12 bus de la destination de l'envoi lorsque l'écran OVERVIEW (Aperçu général) est sélectionné
- **SHIFT KEY** : active/désactive la touche [SHIFT]
- **CH STRIP ENCODERS** : change la sélection des encodeurs de la bande de canaux
- **HOME KEY** : sauvegarde et rappelle les réglages de la touche [HOME]
- **CUE→SEL** : lie les opérations de cue et de sélection de canal

5 **Champ CUE OPERATION MODE**

Bascule entre le mode CUE BAY et CH (« [Utilisation de la fonction Cue](#) » (p.412)). En mode BAY, vous pouvez sélectionner CUE A, CUE B ou CUE A+B pour chaque baie. En mode CH, vous pouvez sélectionner CUEA, CUE B ou CUE A+B pour chaque canal.

- Touche contextuelle CUE SETTINGS (Réglages de cue)

Appuyez sur cette touche pour afficher la fenêtre dans laquelle vous pouvez configurer la fonction Cue pour chaque canal en mode CH (« [Fenêtre contextuelle CUE SETTINGS \(Réglages de cue\)](#) » (p.419)).



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Champ AUTO CHANNEL SELECT (Sélection auto de canal)**
Spécifie si le canal correspondant est sélectionné lorsque vous utilisez la touche [ON] ou le fader de canal. Ceci peut être activé ou désactivé séparément pour les canaux d'entrée et de sortie.
- 2 USE FADER TOUCH (Utiliser la sensibilité au toucher du fader)**
Lorsque la touche ON de cette section est activée et que vous appuyez sur un fader, le canal correspondant est automatiquement sélectionné via la fonction Touch Sense (Sensibilité au toucher) intégrée au fader de canal.
- 3 FADER TOUCH SENSITIVITY (Sensibilité au toucher du fader)**
La sensibilité au toucher peut être réglée en cinq étapes. Les valeurs élevées produisent une plus grande sensibilité au toucher.
- 4 [FADER BANK] (Banque de faders) > [SEL] LINK (Liaison [SEL])**
Spécifie si la sélection de canal est liée aux opérations de sélection de banque de faders. Vous pouvez régler ce paramètre séparément pour INPUT (canaux d'entrée), OUTPUT (canaux de sortie) et CUSTOM (banque de faders personnalisés). Si la touche ON de cette section est allumée et que vous sélectionnez la banque de faders correspondante, le canal de la banque le plus récemment choisi sera sélectionné et sa touche [SEL] s'allumera. La modification du réglage Bay Link entraîne l'effacement du canal sélectionné stocké dans les différentes couches.
- 5 DCA ROLL OUT (Déploiement DCA)**
No. OF BAYS TO USE (Nbre de baies à utiliser)
Permet de choisir le DCA à déployer sur une ou deux baies.

6 Fn KEYS ASSIGNMENT (Affectation des touches de fonction) (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

Permet de sélectionner une des fonctions suivantes à affecter aux touches [Fn].

- **NONE (Aucune)**.....Aucune fonction n'est assignée.
- **INPUT A/B (Entrée A/B)**.....Bascule entre INPUT A et INPUT B.
- **ISOLATE**.....Activation/désactivation de l'isolement de canal
- **ALTERNATE CUE (Cue alternatif)**.....Si la touche CUE est réglée sur CUE A, B sera soumis au cue. Si la touche CUE est réglée sur CUE B, A sera soumis au cue. Rien ne se produira si la touche CUE est réglée sur A+B.
- **ENCODER PARAM (Paramètres de l'encodeur)**.....Activation/désactivation des paramètres liés aux encodeurs de la bande de canaux
- **SURROUND CUE (Cue surround)**.....Activation/désactivation du cue surround
- **GC ON/OFF (Activation/Désactivation de la compensation de gain)**..... Activation/désactivation de la compensation de gain
- **EQ A/B** Bascule entre les paramètres A et B de l'égaliseur
- **DYNAMICS1 A/B (Dynamiques 1 A/B)** Bascule entre les paramètres A et B de Dynamics 1
- **DYNAMICS2 A/B** Bascule entre les paramètres A et B de Dynamics 2
- **VSC ON**..... Activation/désactivation de l'étalonnage du son virtuel

7 LED ASSISTANCE (Assistance des voyants DEL)

PANEL ASSISTANCE (Assistance du panneau)

Si activé quand le paramètre PANEL (Panneau) dans le champ BRIGHTNESS (Luminosité) est réglé sur une valeur inférieure à 50 %, activez cette touche pour allumer en douceur tous les voyants DEL du panneau.

HIGHLIGHT NOMINAL POINTS (Mettre en surbrillance les points nominaux)

Lorsque la touche ON de cette section est allumée, l'affichage des valeurs nominales sur le panneau est mise en surbrillance par les voyants DEL.

8 [ON] KEYS FUNCTIONS SOF

Sélectionne le mode de fonctionnement des touches [ON] en mode SENDS ON FADER.

NOTE

- **SEND (Envoi)** Activation/désactivation de l'envoi
- **CHANNEL** Activation/désactivation du canal
Ce réglage est effectif lorsque l'ingénieur de contrôle souhaite commander l'activation/désactivation des canaux en permanence, même en mode SENDS ON FADER.

9 [ON] KEYS BEHAVIOR DURING MUTE

Sélectionne le mode de fonctionnement des touches [ON] en situation d'assourdissement.

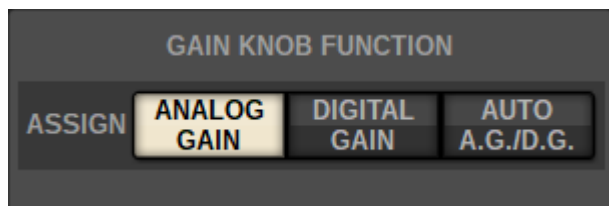
- **OVERRIDE**.....Désactivé
- **CHANNEL OFF**.....Activé

10 Touche [SEND SEL]>[CUE] LINK

Active/désactive l'état de CUE suivant en mode SENDS ON FADER lors du basculement du bus principal.

11 Touche POPUP APPEARS WHEN KNOBS PRESSED (Apparition d'une fenêtre de confirmation si utilisation de boutons)

Si cette touche est activée, une fenêtre contextuelle pour la fonction appropriée s'ouvre lorsque vous appuyez sur les boutons de la section Selected Channel du panneau. L'écran tactile (baie L, C, ou R) qui va afficher la fenêtre de confirmation varie selon la section Selected Channel que vous avez choisie dans l'onglet SURFACE SETTINGS1.



GAIN KNOB FUNCTION (Fonction du bouton de gain) (CS-R5, CS-R3)

Vous pouvez sélectionner la cible du bouton GAIN de la section Selected Channel parmi ANALOG GAIN (Gain analogique), DIGITAL GAIN (Gain numérique) et AUTO A.G./D.G (GA/GN auto). Pour les baies pour lesquelles la fonction AUTO A.G./D.G. est définie, le gain analogique s'affiche pour chaque canal si le gain analogique est disponible au niveau du port assigné. Si le gain analogique n'est pas disponible, le gain numérique s'affiche.

SCREEN SETTINGS (Réglages de l'écran)



Cet écran contient les éléments suivants :

■ SCREEN OPTIONS (Options de l'écran)

1 GAINS SHOWN ON OVERVIEW SCREEN (Gains affichés sur l'écran OVERVIEW)

Permet de sélectionner ANALOG GAIN (Gain analogique), DIGITAL GAIN (Gain numérique) ou l'AUTO A.G./D.G. de chaque baie qui s'affiche à l'écran OVERVIEW.

En ce qui concerne les baies sur lesquelles la fonction AUTO A.G./D.G. a été définie, le gain analogique s'affiche pour chaque canal sur les ports qui ont été assignés là où le gain analogique existe ; et si le gain analogique n'existe pas, le gain numérique s'affichera.

2 PARAMETERS SHOWN ON SoF SCREEN (Paramètres affichés sur l'écran SENDS ON FADER)

Permet de sélectionner les paramètres affichés sur la fenêtre contextuelle SENDS ON FADER parmi FADER LEVEL, SEND PAN et SEND LEVEL.

3 NAMES (Noms)

Sélectionnez une étiquette à afficher à partir du CHANNEL NAME (Nom de canal), du PORT NAME (Nom de port) ou PORT ADDRESS (Adresse de port) (ADRESSE DE PORT ; exemple M1 : RY1-1)

■ Champ CONFIRMATION MESSAGES (Messages de confirmation)

4 SCENE MEMORY (Mémoire de scènes)

Permet d'activer ou de désactiver les options liées aux opérations de stockage, de mise à jour ou de rappel de scène. Lorsque les touches ON de cette section sont allumées, un message de confirmation apparaît dès que vous effectuez une opération de stockage, de mise à jour ou de rappel.

5 **PATCH (Assignment)**

Permet d'activer ou de désactiver les options liées aux opérations d'assignation.

- **CHANGE (Modification)**

Lorsque la touche ON de cette section est allumée, un message de confirmation apparaît dès que vous modifiez une assignation d'entrée ou de sortie.

- **STEAL (Détournement)**

Lorsque la touche ON de cette section est allumée, un message de confirmation apparaît dès que vous modifiez une assignation d'entrée ou de sortie qui a déjà été assignée à un port.

6 **GLOBAL PASTE**

Lorsque cette touche est activée, un message de confirmation s'affiche lors du collage global.

■ **Champ ERROR MESSAGES (Messages d'erreur)**

7 **DIGITAL I/O (E/S numérique)**

Si cette touche est activée et qu'une erreur d'E/S audio numérique se produit, un message d'erreur apparaît. (Les erreurs d'E/S audio numérique peuvent impliquer l'entrée/sortie AES/EBU de la surface de contrôle ou l'entrée/sortie numérique des logements RY ou MY.)

8 **MIDI I/O (E/S MIDI)**

Lorsque la touche ON de cette section est allumée, un message d'erreur apparaît dès la survenue d'une erreur de transmission/réception MIDI.

9 **DANTE ALERT (Alerte Dante)**

Lorsque cette touche est activée, un message d'erreur apparaît lorsque une erreur Dante se produit.

■ **Champ CONSOLE/EDITOR**

10 **[OK] WITH ENTER KEY**

Activez cette option pour activer la touche ENTER.



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 USB MOUSE/KEYBOARD (Souris/Clavier USB)

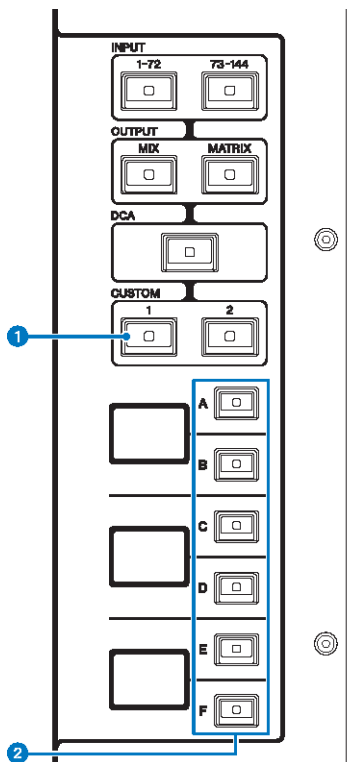
- **MOUSE SPEED (Vitesse de la souris)**

Spécifie la vitesse de déplacement du curseur contrôlée par la souris USB . Le menu déroulant propose cinq options de vitesse. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande.

- **USB KEYBOARD TYPE (Type de clavier USB)**

Sélectionnez le type de clavier USB. Les options disponibles sont l'anglais, le japonais, l'allemand, le français, l'italien et l'espagnol.

Section Channel Strip : Utilisation des touches [1]/[2] de la section CUSTOM (CS-R10, CSD-R7)



1 Touches [1]/[2] de la section CUSTOM (Personnalisation)

Permettent de sélectionner une couche personnalisée. Normalement, vous pouvez assigner les faders personnalisés de deux banques (soit un total de 12 couches) à chaque couche personnalisée.

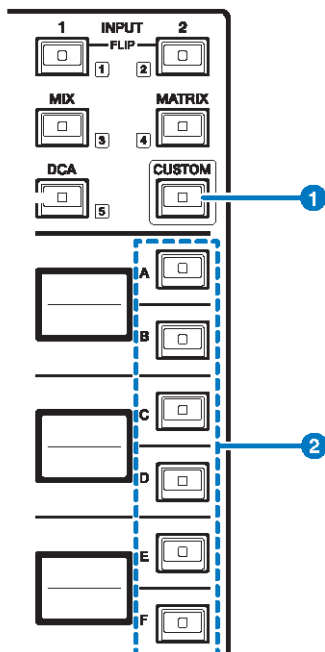
NOTE

Appuyez simultanément sur CUSTOM [1] et CUSTOM [2] pour passer en mode Custom, qui vous permet d'assigner les faders personnalisés de cinq banques (soit un total de 60 couches). Utilisez les touches [1-72] et [73-144] de la section INPUT, les touches [MIX]/[MATRIX] et la touche [DCA] pour sélectionner une banque personnalisée. Appuyez à nouveau simultanément sur ces deux touches pour revenir en mode de fonctionnement normal.

2 Touches de sélection de couche [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Permettent de sélectionner une couche.

Section Channel Strip : Utilisation des touches [CUSTOM] (CS-R5, CS-R3)



1 Touche [CUSTOM] (Personnalisation)

Active ou désactive le mode Custom. Utilisez les touches INPUT [1]/[2], les touches [MIX]/[MATRIX] et la touche [DCA] pour sélectionner une banque personnalisée. Les numéros de banque (1-5) sont étiquetés à côté de ces touches. Appuyez sur la touche et maintenez-la enfoncée pour verrouiller le mode Custom. Pour déverrouiller le mode, appuyez à nouveau sur la touche et maintenez-la enfoncée.

2 Touches de sélection de couche [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Permettent de sélectionner une couche.

Banques de faders personnalisés et faders principaux

Un ensemble de canaux assignés aux faders du panneau supérieur est appelé une « banque de faders ». Il existe des banques de canaux d'entrée et de sortie, ainsi que des banques de faders personnalisés. Les banques de faders personnalisés vous permettent de sélectionner diverses combinaisons de canaux, indépendamment du type de canal. Vous pouvez également modifier le réglage des canaux contrôlés par les deux faders principaux.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche contextuelle **CUSTOM FADER**.

La fenêtre contextuelle CUSTOM FADER BANK s'affiche.

NOTE

Vous pouvez également appuyer sur n'importe quelle touche de la banque de faders personnalisés tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée afin d'ouvrir la fenêtre contextuelle CUSTOM FADER BANK correspondante.

3 Sélectionnez la baie ou le fader principal cible ainsi que la banque cible.

4 Appuyez sur la touche de sélection de fader correspondant au fader que vous souhaitez configurer.

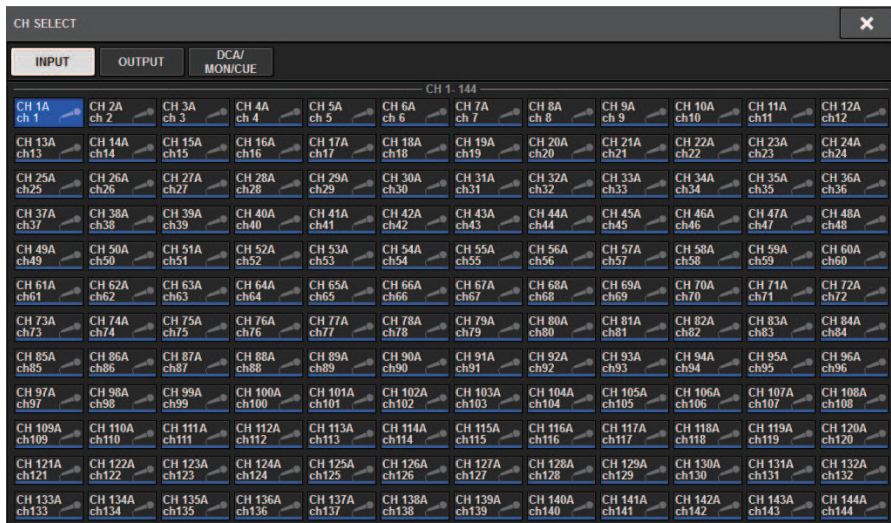
5 Dans le panneau supérieur, appuyez sur la touche [SEL] du canal que vous souhaitez affecter à ce fader.

Le nom du canal sélectionné apparaît sur la touche contextuelle de sélection de canal.

6 Pour affecter des canaux à d'autres faders, répétez les étapes 4 et 5.

7 Le cas échéant, sélectionnez les canaux en appuyant sur les touches contextuelles de sélection de canal.

Fenêtre contextuelle CH SELECT

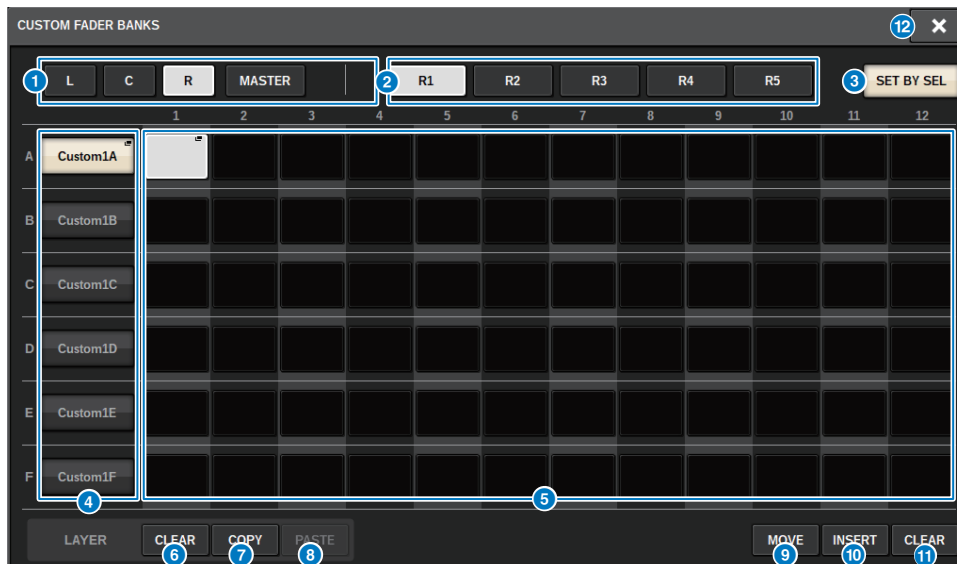


8 Sélectionnez les canaux souhaités dans la liste.

9 Lorsque vous avez fini de sélectionner les canaux, appuyez sur la touche CLOSE.

Fenêtre contextuelle CUSTOM FADER BANK

Fenêtre contextuelle CUSTOM FADER BANK (lorsqu'une baie est sélectionnée)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches de sélection de baie

Permettent de sélectionner la baie ou les faders principaux auxquels vous souhaitez affecter une combinaison de canaux.

- L.....CUSTOM de la baie L
- C.....CUSTOM de la baie C
- R.....CUSTOM de la baie R
- MASTER.....Fader principal

2 Touches de sélection de banque

Permettent de sélectionner un bloc que vous souhaitez configurer.

3 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous pourrez assigner un canal à la touche d'assignation de fader sélectionnée à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

4 Touches contextuelles NAME

Appuyez sur l'une de ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle NAME, dans laquelle vous pouvez nommer les blocs.

5 Touches d'affectation de fader

Sélectionne la position à laquelle un fader personnalisé doit être assigné. Appuyez à nouveau sur la touche d'assignation de fader sélectionnée pour afficher l'écran CH SELECT, dans lequel vous pouvez sélectionner le canal à assigner. Affiche aussi les canaux assignés.

6 Touche LAYER CLEAR

Cette touche permet de définir les réglages de calque sélectionnés comme non assignés. Si vous appuyez sur cette touche, une boîte de dialogue de confirmation s'ouvre. Pour exécuter, appuyez sur la touche OK. Sinon, appuyez sur CANCEL (Annuler) pour retourner dans l'écran précédent sans modifier le réglage.

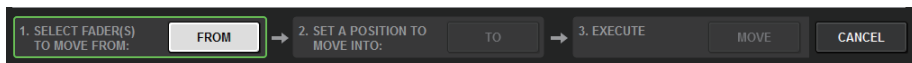
7 Touche LAYER COPY

Copie la couche sélectionnée.

8 Touche PASTE LAYER

Colle la couche sélectionnée.

9 Touche MOVE



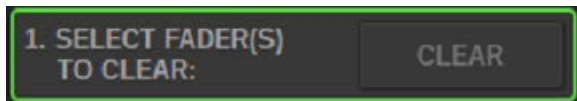
Appuyez sur cette touche pour passer en mode MOVE, ce qui vous permet de décaler les blocs de faders. Après avoir sélectionné les touches d'assignation de fader à déplacer (source), appuyez sur la touche TO (Vers). Après avoir sélectionné la destination des touches d'assignation de fader, appuyez sur la touche MOVE (Déplacer).

10 Touche INSERT



Appuyez sur cette touche pour activer le mode Insert afin d'insérer un bloc de faders. Après avoir sélectionné l'emplacement où les touches d'assignation de fader seront ajoutées, sélectionnez le nombre de touches à ajouter (1-4). Appuyez ensuite sur la touche INSERT.

11 Touche CLEAR



Appuyez sur cette touche pour effacer les assignations de fader (les définir comme non assignées).

Appuyez sur cette touche pour passer en mode CLEAR, ce qui vous permet de supprimer les blocs de faders. Après avoir sélectionné la rangée à supprimer en sélectionnant les touches fader Assign, appuyez sur la touche CLEAR.

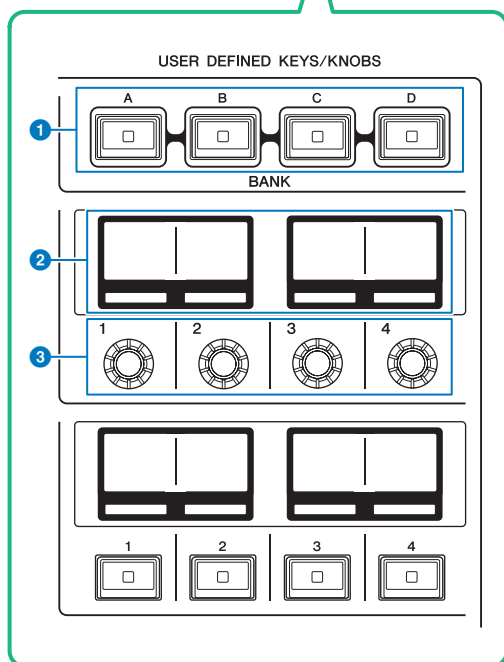
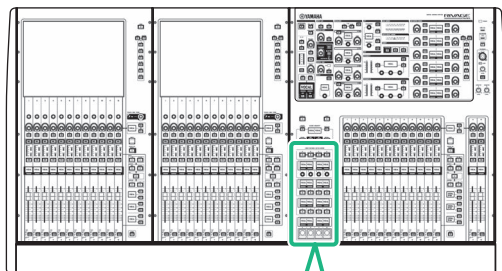
12 Touche CLOSE

Appuyez sur cette touche pour fermer la fenêtre contextuelle et retourner dans l'écran précédent.

NOTE

Les réglages CUSTOM FADER (Faders personnalisés) peuvent désormais être enregistrés dans User Setup (Configurations utilisateur). Les paramètres qui peuvent être ajoutés incluent les étiquettes de banque de faders personnalisés (CUSTOM FADER) ainsi que les canaux assignés.

Section USER DEFINED KNOBS (boutons définis par l'utilisateur)



1 Touches [A]/[B]/[C]/[D] de la section BANK (Banque) dans la section USER DEFINED KEYS/KNOBS

Sélectionnent les banques ([A], [B], [C] ou [D]) correspondant respectivement aux boutons ou aux touches USER DEFINED.

2 Afficheurs USER DEFINED KNOBS (Boutons définis par l'utilisateur)

Indiquent les fonctions attribuées aux différents boutons USER DEFINED.

3 USER DEFINED KNOBS (Boutons définis par l'utilisateur) [1]/[2]/[3]/[4]

Commandent les fonctions affectées par l'utilisateur.

Affectation d'une fonction à un bouton USER DEFINED

- 1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.

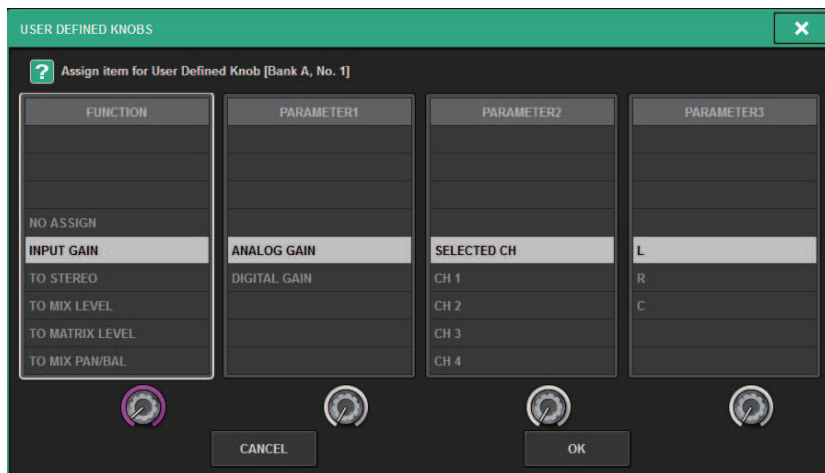


- 2 Appuyez sur la touche **USER DEFINED KNOBS** (Boutons définis par l'utilisateur).

La « Fenêtre contextuelle **USER DEFINED KNOBS** (Boutons définis par l'utilisateur) » (p.910) s'affiche.

3 Appuyez sur la touche correspondant au bouton USER DEFINED auquel vous souhaitez affecter une fonction.

Le système affiche une fenêtre contextuelle, dans laquelle vous pouvez affecter une fonction au bouton USER DEFINED.



4 Vérifiez que le champ FUNCTION est entouré d'un cadre, puis utilisez l'encodeur de l'écran sur le panneau afin de sélectionner la fonction que vous souhaitez affecter.

Pour plus de détails sur les fonctions affectables et leurs paramètres, reportez-vous à la Liste des données.

5 Si les fonctions sélectionnés comportent des paramètres, spécifiez le type de paramètre que vous souhaitez affecter en opérant la sélection dans l'ordre suivant : Champ PARAMETER1 → Champ PARAMETER2 → Champ PARAMETER3.

6 Appuyez sur la touche OK pour fermer la fenêtre contextuelle.

7 Affectez les fonctions souhaitées à d'autres boutons USER DEFINED de la même manière.

Fenêtre contextuelle USER DEFINED KNOBS (Boutons définis par l'utilisateur)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Onglets A-D de la section BANK

Permettent de sélectionner la banque ([A], [B], [C] ou [D]) correspondant aux boutons USER DEFINED.

2 USER DEFINED KNOBS 1-4

Assurent la liaison aux boutons USER DEFINED [1]-[4] sur le panneau. Appuyez sur l'une de ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle USER DEFINED KNOBS SETUP, dans laquelle vous pouvez affecter une fonction à la touche sélectionnée. Si aucune fonction n'est affectée à la touche, l'indication « NO ASSIGN » s'affichera.

Fonctions pouvant être assignées aux boutons USER DEFINED

Les fonctions pouvant être assignées aux boutons USER DEFINED sont comme suit.

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
NO ASSIGN	---	---	---
INPUT GAIN	ANALOG GAIN (Gain analogique)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
	DIGITAL GAIN (Gain numérique)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288、MIX1-72	---
TO STEREO (Vers stéréo)	PAN/BAL (Panoramique/Balance)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288、MIX1-72	---
	CSR (Rapport centre-côté)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
VERS MIX LEVEL (Niveau de mixage)	MIX 1-72	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
VERS MATRIX LEVEL (Niveau MATRIX)	MATRIX 1-36	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288、MIX1-72	---
VERS MIX PAN/BAL	MIX 1-72	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288	---
VERS MATRIX PAN/BAL	MATRIX 1-36	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH 1-288、MIX1-72	---
DYNAMICS 1	THRESHOLD (Seuil)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	RANGE (Plage)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	RATIO (Taux)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	FREQUENCY (Fréquence)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	ATTACK (Attaque)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
HOLD (Maintien)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	
DECAY (Chute)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	
DYNAMICS 1	DECAY (Chute)	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	RELEASE (Relâchement)	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
	OUTGAIN (Gain en sortie)	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
	KNEE	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
	TYPE	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
	Q (Largeur de bande)	CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
DYNAMICS 2	THRESHOLD (Seuil)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288	---	
	RANGE (Plage)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
		CH1-288	---	---
	RATIO (Taux)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
		CH1-288	---	---
	FREQUENCY (Fréquence)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
		CH1-288	---	---
	ATTACK (Attaque)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
		CH1-288	---	---
	HOLD (Maintien)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
		CH1-288	---	---
	DECAY (Chute)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
		CH1-288	---	---
	RELEASE (Relâchement)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
		CH1-288	---	---
	OUTGAIN (Gain en sortie)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---
		CH1-288	---	---
KNEE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---	
	CH1-288	---	---	
TYPE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---	
	CH1-288	---	---	
Q (Largeur de bande)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	---	
	CH1-288	---	---	

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
DELAY (Retard)	DELAY TIME (Temps de retard)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
		SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
EQ	BAND1-4 Q	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	BAND5-8 Q	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	FRÉQUENCE BAND1-4	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	FRÉQUENCE BAND5-8	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	GAIN BAND1 - 4	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
GAIN BAND5 - 8	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
	MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---	
FILTER (Filtre)	HPF FREQ (Fréquence du filtre passe-haut)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
	HPF FREQ (Fréquence du filtre passe-haut)	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C
		CH1-288, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	---
BRIGHTNESS*	LAMP		---
	PANEL		---
	SCREEN		---
	CH COLOR		---
	NAME (Nom)		---
CUE	CUE A	INPUT PFL TRIM	---
		DCA TRIM	---
		OUTPUT PFL TRIM	---
	CUE B	CUE LEVEL	---
		INPUT PFL TRIM	---
		DCA TRIM	---
		OUTPUT PFL TRIM	---

Configuration utilisateur > Fonctions pouvant être assignées aux boutons USER DEFINED

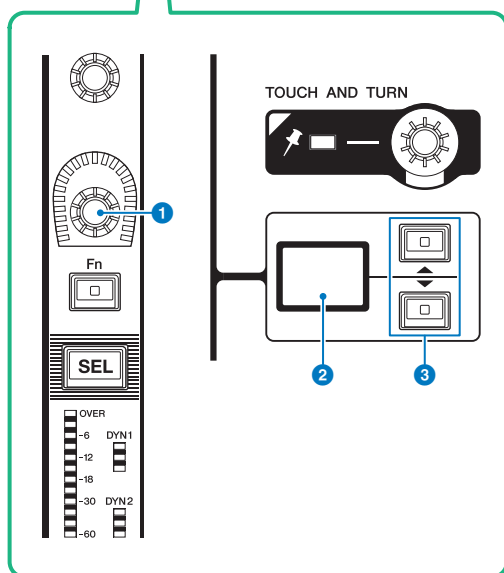
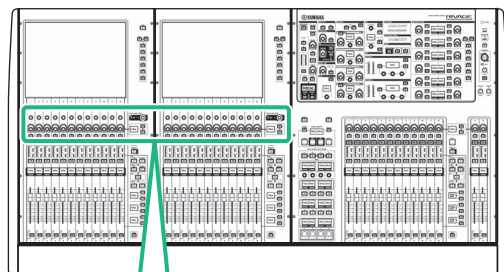
Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3
CUE	CUE B	CUE LEVEL	---
MONITOR (Moniteur)	COMMON	DIMMER LEVEL	---
		TALKBACK DIMMER LEVEL	---
	MONITOR A	DELAY (Retard)	---
		FADER	---
	MONITOR B	DELAY (Retard)	---
		FADER	---
SURROUND MONITOR	DIMMER LEVEL	---	
	TALKBACK DIMMER LEVEL	---	
OSCILLATOR (Oscillateur)	LEVEL (Niveau)		---
	SINE2 LEVEL		---
	SINE1 FREQUENCY		---
	SINE2 FREQUENCY		---
AUTOMIXER (Mixeur automatique)	WEIGHT (Poids)	AUTOMIXER CH1-64	---
CH FADER (Fader de canal)	SPECIFIC CH (Canal spécifique)	CH (Canal)	CH 1-288
		MIX (Mixage)	MIX 1-72
		MATRIX	MATRIX 1-36
		STEREO (Stéréo)	STEREO A-B (Stéréo A-B)
		DCA	DCA 1-24

*Cette fonction ne peut pas être assignée aux touches USER DEFINED dans PM Editor.

Sur le CSD-R7, les canaux désactivés s'affichent en texte barré.

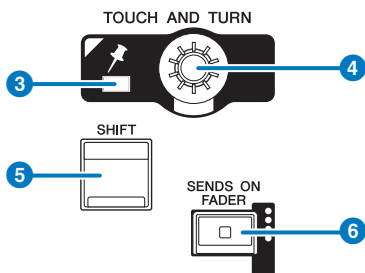
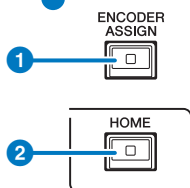
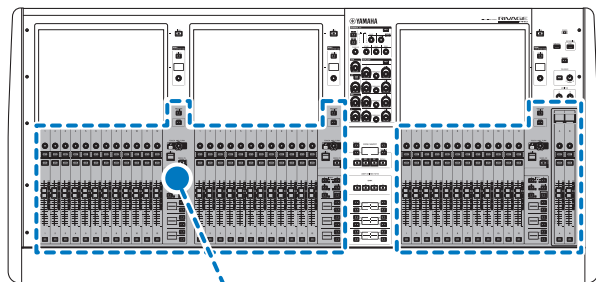
Section Channel Strip (Bande de canaux)

■ CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7

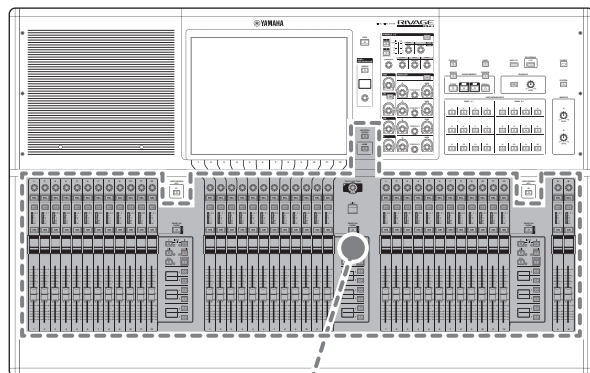


- 1 Encodeur lié à la bande de canaux**
Règle le gain, le panoramique et d'autres paramètres de canal.
- 2 Afficheur de l'encodeur lié à la bande de canaux**
Indique la fonction attribuée à l'encodeur de la bande de canaux.
- 3 Touches UP/DOWN**
Permettent de sélectionner la fonction que vous souhaitez contrôler via l'encodeur de la bande de canaux.

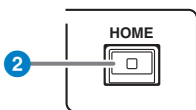
■ CS-R5



■ CS-R3



ENCODER
ASSIGN



TOUCH AND TURN



SHIFT



SENDS ON
FADER



1 Touche [ENCODER ASSIGN] (Assignation d'encodeur)

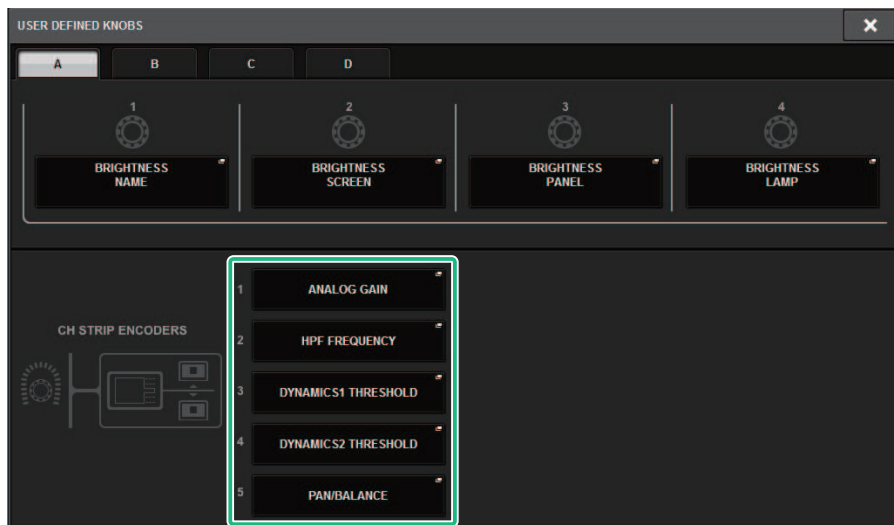
Affiche un écran qui vous permet de basculer entre les fonctions Screen Encoder (Encodeur d'écran) et Channel Encoder (Encodeur de canal). Vous ne pouvez utiliser que la fonction Channel Encoder pour les bandes de canaux A et B.

Affectation d'une fonction à un encodeur de la bande de canaux

- 1 Appuyez sur la touche **SETUP** (Configuration) dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



- 2 Appuyez sur la touche **USER DEFINED KNOBS** (Boutons définis par l'utilisateur) pour accéder à la fenêtre contextuelle **USER DEFINED KNOBS**.



3 Appuyez sur une touche dans le champ CH STRIP ENCODERS (Encodeurs de la bande de canaux) pour ouvrir la fenêtre contextuelle CH STRIP ENCODERS.

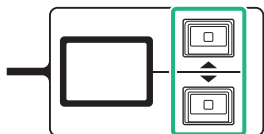
4 Utilisez l'encodeur de l'écran pour sélectionner la fonction que vous souhaitez affecter.

Vous pouvez affecter les fonctions suivantes :

- PAN/BALANCE (Panoramique/balance)
- ANALOG GAIN (Gain analogique)
- DIGITAL GAIN (Gain numérique)
- AUTO A.G./D.G. (Gain analogique/gain numérique automatique)
- SELECTED SEND (Envoi sélectionné)
- MIX 1-72 SEND (Envoi vers MIX 1-72)
- MATRIX 1-36 SEND (Envoi vers Matrix 1-36)
- HPF FREQUENCY (Fréquence de filtre passe-haut)
- LPF FREQUENCY (Fréquence de filtre passe-bas)
- DYNAMICS1 THRESHOLD (Seuil de Dynamiques 1)
- DYNAMICS2 THRESHOLD (Seuil de Dynamiques 2)
- DELAY (Retard)
- SILK TEXTURE (Structure SILK)
- SURROUND L-R PAN
- SURROUND F-R PAN
- SURROUND DIV
- SURROUND LFE

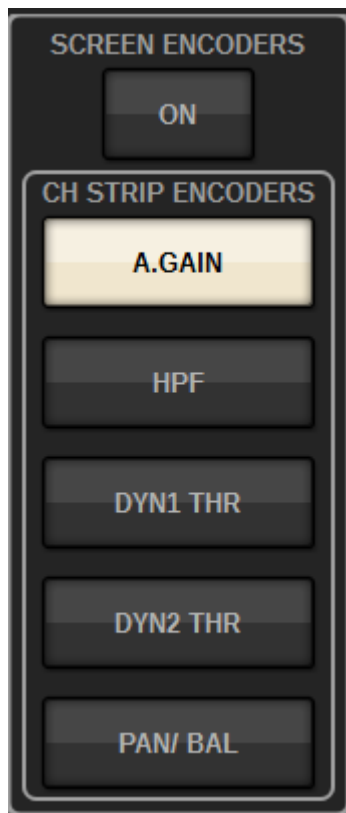
5 Appuyez sur la touche OK pour fermer la fenêtre contextuelle CH STRIP ENCODERS.

6 Utilisez les deux touches UP (Haut) [▲]/DOWN (Bas)[▼] du panneau supérieur pour sélectionner la fonction (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7).

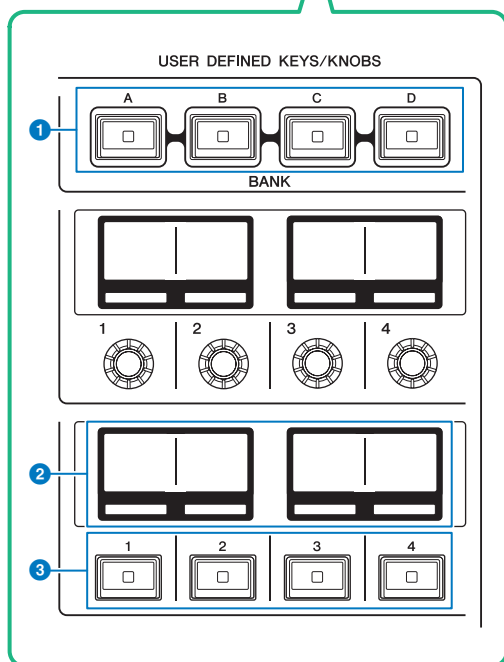
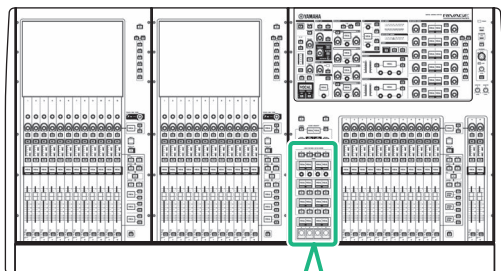


Configuration utilisateur > Affectation d'une fonction à un encodeur de la bande de canaux

Appuyez sur la touche [ENCODER ASSIGN] (Assignment d'encodeur) pour accéder à la fenêtre contextuelle ENCODER ASSIGN et sélectionnez une fonction. (CS-R5)

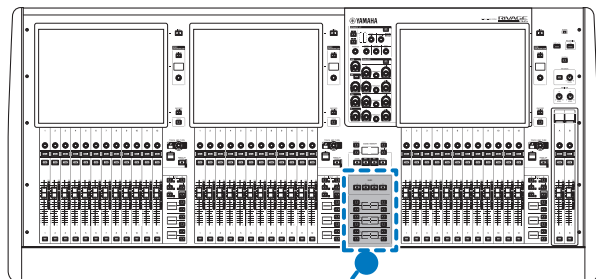


Utilisation de la section USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur) (CS-R10, CSD-R7)

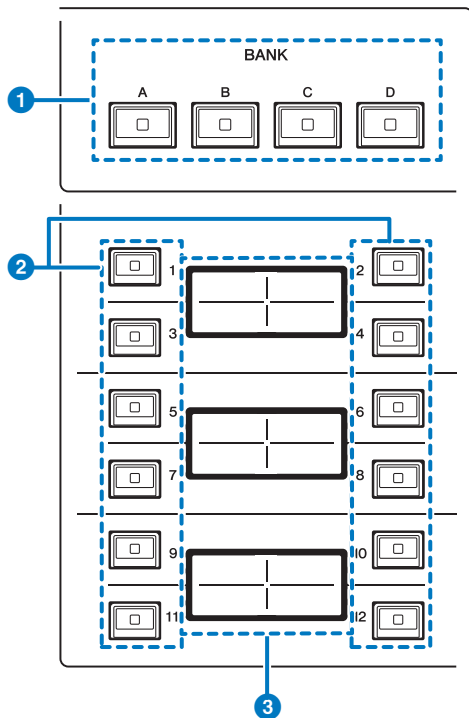


- 1 Touches USER DEFINED KEYS BANK (Banque de touches définies par l'utilisateur) [A]/[B]/[C]/[D]**
Bascule entre les banques de notes USER DEFINED (Définies par l'utilisateur) ([A], [B], [C] ou [D]).
- 2 Afficheurs USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur)**
Indiquent les fonctions attribuées aux différentes touches USER DEFINED.
- 3 Touches USER DEFINED KEYS [1]-[12]**
Commandent les fonctions affectées par l'utilisateur.

Utilisation de la section USER DEFINED KEYS (CS-R5, CS-R3)



USER DEFINED KEYS



1 Touches USER DEFINED KEYS BANK [A]/[B]/[C]/[D]

Bascule entre les banques de touches USER DEFINED ([A], [B], [C] ou [D]).

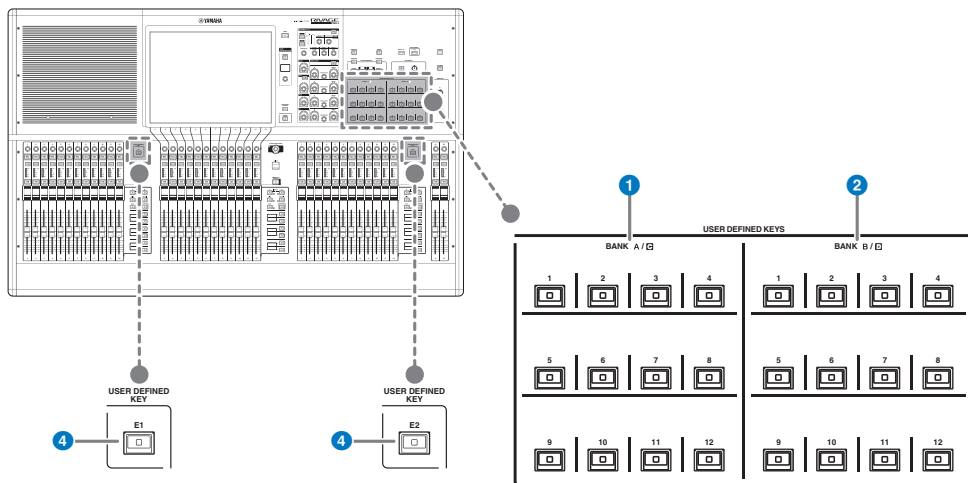
2 Touches USER DEFINED KEYS [1]–[12]

Commandent les fonctions affectées par l'utilisateur.

3 Afficheurs USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur)

Indiquent les fonctions attribuées aux différentes touches USER DEFINED.

■ CS-R3



1 Touches USER DEFINED BANK A/C [1]-[12]

2 Touches USER DEFINED BANK B/D [1]-[12]

4 Touches USER DEFINED [E1]/[E2]

Commandent les fonctions affectées par l'utilisateur.

NOTE

Vous pouvez affecter la fonction permettant de basculer entre les banques A-B et C-D à une touche USER DEFINED.

Affectation d'une fonction à une touche USER DEFINED

- 1 Appuyez sur la touche SETUP (Configuration) dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**



- 2 Appuyez sur la touche USER DEFINED KEYS.**

La fenêtre contextuelle USER DEFINED KEYS s'affiche.
- 3 Appuyez sur la touche correspondant à la touche USER DEFINED à laquelle vous souhaitez affecter une fonction.**

Le système affiche une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez affecter une fonction à la touche USER DEFINED.
- 4 Vérifiez que le champ FUNCTION est entouré d'un cadre, puis utilisez l'encodeur de l'écran du panneau pour sélectionner la fonction que vous souhaitez affecter.**

Pour plus de détails sur les fonctions affectables et leurs paramètres, reportez-vous à la Liste des données.
- 5 Si les fonctions sélectionnés comportent des paramètres, spécifiez le type de paramètre que vous souhaitez affecter en opérant la sélection dans l'ordre suivant : Champ PARAMETER1 → Champ PARAMETER2 → Champ PARAMETER3.**
- 6 Appuyez sur la touche OK pour fermer la fenêtre contextuelle USER DEFINED KEYS SETUP.**
- 7 Affectez les fonctions souhaitées à d'autres touches USER DEFINED de la même manière.**

Modification du contenu affiché pour les touches USER DEFINED

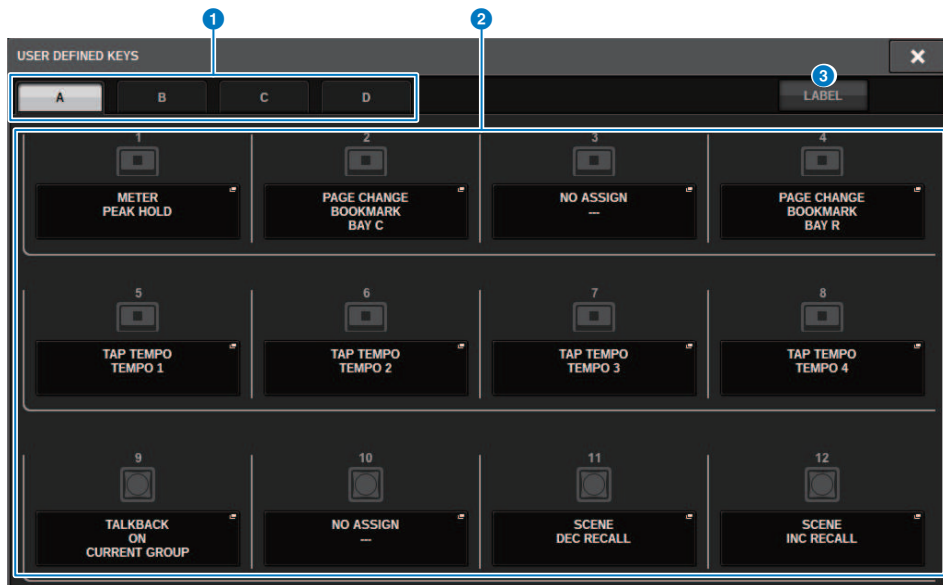
- 1 Appuyez sur la touche SETUP (Configuration) dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**



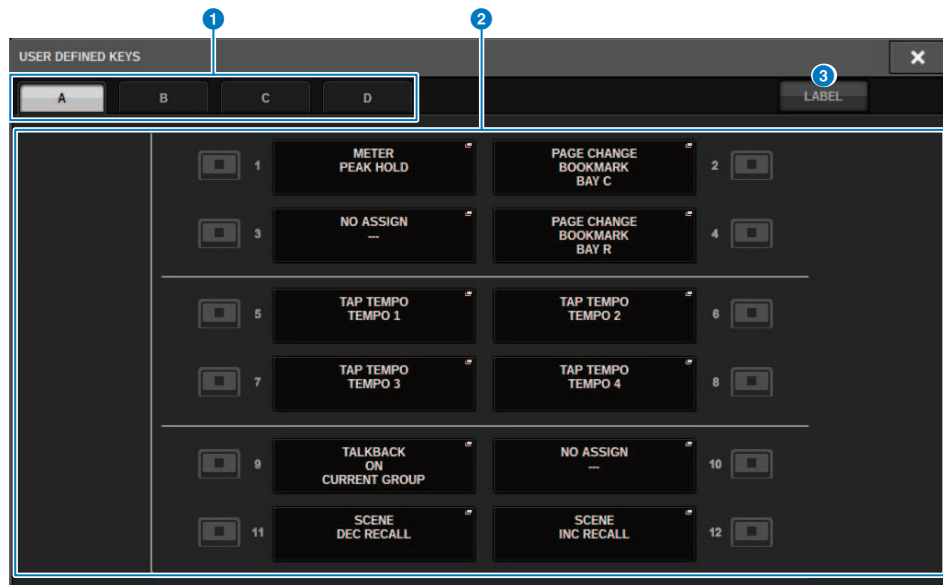
- 2 Appuyez sur la touche USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur).**
La fenêtre contextuelle USER DEFINED KEYS s'affiche.
- 3 Appuyez sur l'onglet LABEL (Étiquette).**
- 4 Appuyez sur la touche correspondant à la touche USER DEFINED pour laquelle vous souhaitez changer le contenu affiché.**
- 5 Les « Fenêtre contextuelle USER DEFINED KEY LABEL (Étiquette de la touche définie par l'utilisateur) (CS-R10, CSD-R7) » (p.930) et USER DEFINED KEYS LABEL (CS-R5) s'afficheront.**
- 6 Modifiez le contenu affiché selon vos besoins.**

Fenêtre contextuelle USER DEFINED KEYS

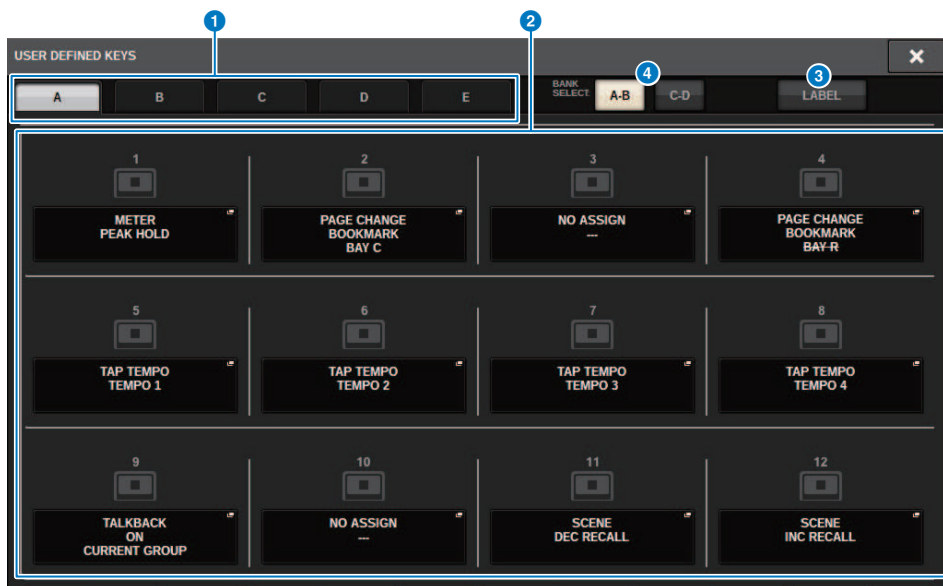
■ CS-R10, CSD-R7



■ CS-R5



■ CS-R3



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Onglets BANK

Permettent de sélectionner la banque ([A], [B], [C] ou [D]) correspondant aux boutons USER DEFINED. (Banque ([A]/[B])/[C]/[D])/[E]), CS-R3 uniquement)

2 USER DEFINED KEYS 1-12

Assurent la liaison aux touches USER DEFINED [1]-[12] sur le panneau. Appuyez sur l'une de ces touches pour accéder à la fenêtre contextuelle correspondante, dans laquelle vous pouvez affecter une fonction à la touche sélectionnée. Si aucune fonction n'est affectée à la touche, l'indication « NO ASSIGN » s'affichera.

3 Onglet LABEL (Étiquette)

Appuyez sur cet onglet pour basculer entre les écrans qui vous permettent de modifier le contenu affiché.

4 Touche de commutation BANK (CS-R3 uniquement)

Permet de basculer les touches USER DEFINED du panneau (A-B/C-D).

Vous pouvez également basculer de touche à l'aide de l'onglet BANK (1). Appuyez sur l'onglet BANK C, puis sur la touche USER DEFINED du panneau. La banque C/D est également sélectionnée.

Fenêtre contextuelle USER DEFINED KEY LABEL (Étiquette de la touche définie par l'utilisateur) (CS-R10, CSD-R7)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Écran USER DEFINED KEY (Touche définie par l'utilisateur)

Indique les fonctions attribuées aux différentes touches USER DEFINED. Appuyez sur la touche + pour basculer sur le candidat suivant et sur la touche – pour basculer sur le candidat précédent.

2 Zone d'édition de l'écran USER DEFINED KEY

Utilisez le clavier pour modifier les fonctions (TITLE (Titre)) et les paramètres (LINE1–3) assignés aux touches USER DEFINED.

Si le texte est uniquement entré pour les champs LINE1 ou LINE2 et que la longueur du texte fait cinq caractères, celui-ci s'affiche avec une grande police. Certains paramètres (tels que la valeur BPM (Tempo) du TAP TEMPO (Tempo par tapotement)) ne peuvent pas être modifiés.

3 Touches de sélection de la couleur des DEL

Sélectionne la couleur des DEL.

4 Touche DEFAULT (Valeur par défaut)

Initialise les réglages des fonctions, des paramètres et des couleurs de canaux assignés.

NOTE

Cette opération restaure les valeurs par défaut, même en cas de modification des fonctions assignées aux touches USER DEFINED.

Fenêtre contextuelle USER DEFINED KEY LABEL (Étiquette de la touche définie par l'utilisateur) (CS-R5, CS-R3)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Écran USER DEFINED KEY

Indiquent les fonctions attribuées aux différentes touches USER DEFINED. Appuyez sur la touche + pour basculer sur le candidat suivant et sur la touche – pour basculer sur le candidat précédent.

2 Zone d'édition de l'écran USER DEFINED KEY

Utilisez le clavier pour modifier les fonctions (TITLE (Titre)) et les paramètres (LINE1) assignés aux touches USER DEFINED.

Si le texte est uniquement entré pour les champs TITLE ou LINE1 et que la longueur du texte fait cinq caractères, celui-ci s'affiche avec une grande police. Certains paramètres (tels que la valeur BPM (Tempo) du TAP TEMPO (Tempo par tapotement)) ne peuvent pas être modifiés.

3 Touches de sélection de la couleur des DEL

Sélectionne la couleur des DEL.

4 Touche DEFAULT (Valeur par défaut)

Initialise les réglages des fonctions, des paramètres et des couleurs de canaux assignés.

NOTE

Cette opération restaure les valeurs par défaut, même en cas de modification des fonctions assignées aux touches USER DEFINED.

Fonctions pouvant être assignées aux touches USER DEFINED

Les fonctions pouvant être assignées aux touches USER DEFINED sont les suivantes :

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
NO ASSIGN	---	---	---	Aucune affectation
ALTERNATE FUNCTION (Fonction alternative) ^{*1}	LATCH (Verrouillage)			Permet d'activer/de désactiver la fonction ALTERNATE FUNCTION (Fonction alternative) à chaque fois que vous appuyez sur la touche.
	UNLATCH (Déverrouillage)			Bascule vers ALTERNATE FUNCTION uniquement lorsqu'elle est maintenue enfoncée.
AUTOMIXER (Mixeur automatique)	Groupe A, B, C D, E OVERRIDE ON			Permet d'activer/de désactiver le mode OVERRIDE pour chaque groupe.
	Groupe A, B, C D, E PRESET ON			Permet d'activer/de désactiver le mode PRESET pour chaque groupe.
BRIGHTNESS (Luminosité) *1	BANK SELECT (Sélection de banque)	A		Sélectionne la banque de réglage BRIGHTNESS.
		B		
		C		
		D		
CH ON (Activation de canal)	SPECIFIC CH (Canal spécifique)	CH (Canal)	1-288	Active ou désactive le canal.
		MIX (Mixage)	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO (Stéréo)	A, B	
		DCA	1-24	
CH SELECT	INC			Change le canal qui sera actionné par la section Selected Channel (Canal sélectionné) vers le canal suivant.
	DEC			Change le canal qui sera actionné par la section Selected Channel (Canal sélectionné) vers le canal précédent.

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
CH SELECT	SPECIFIC CH (Canal spécifique)	CH (Canal)	1-288	Change le canal qui sera actionné par la section Selected Channel (Canal sélectionné) vers le canal indiqué dans la liste.
		MIX (Mixage)	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO A	L, R	
		STEREO B	L, R	
CONSOLE SHUTDOWN (Arrêt de la console) *1				Arrête la surface de contrôle. NOTE Vous pouvez désactiver la surface de contrôle en appuyant et en maintenant enfoncée la touche USER DEFINED attribuée à la fonction CONSOLE SHUTDOWN.
CUE	OUTPUT	A		Active/désactive le CUE A.
		B		Active/désactive le CUE B.
	CLEAR CUE (Effacer le CUE)	CUE A		Efface le CUE A.
		CUE B		Efface le CUE B.
		CUE A+B		Efface les CUE A+B.
	SPECIFIC CH (Canal spécifique)	CH (Canal)	1-288	Active/désactive la fonction Cue Out.
		MIX (Mixage)	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO (Stéréo)	A, B	
		DCA	1-24	
	CUE MODE (Mode de Cue)	A, B		Active ou désactive le mode cue.
	CUE INTERRUPTION (Interruption du cue)	A, B		Active/désactive la fonction CUE INTERRUPTION.
	INPUT CUE POINT (Point de cue d'entrée)	A, B		Change le point de cue du canal d'entrée.
	DCA CUE POINT (Point de cue du DCA)	A, B		Change le point de cue du DCA.
	OUTPUT CUE POINT (Point de cue de sortie)	A, B		Change le point de cue du canal de sortie.
DSP MIRRORING *2	DSP SELECT A			Bascule le moteur DSP actif entre A et B.
	DSP SELECT B			

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
DSP MIRRORING *2	DSP ACTIVATE A			Force l'activation du moteur spécifié. Si cette fonction est assignée à GPI IN, la commutation automatique et d'autres fonctionnalités seront possibles dans le cas où le moteur en cours de fonctionnement perdrait de la puissance.
	DSP ACTIVATE B			
EVENT LIST (Liste des événements)	NEXT			Rappelle directement l'événement portant le numéro suivant.
	PREV (Précédent)			Rappelle directement l'événement portant le numéro précédent.
	DIRECT RECALL	(numéro de la liste d'événements)		Rappelle directement l'événement sélectionné.
	ENABLE (MANUAL)			Active/désactive la liste d'événements.
	ENABLE (Activation)			
FADER BANK SNAPSHOT (instantané de la banque de faders)	BAY L, BAY R, BAY C, BAY ALL (Baie L, baie R, baie C, toutes les baies)			Stocke la couche de fader ou la position actuelle de chaque baie (en appuyant sur la touche pendant au moins deux secondes). Cette touche revient également à la dernière couche ou position stockée (appuyez sur la touche et relâchez-la en moins de deux secondes).
Fonction GAIN KNOB (Commande [GAIN])	LATCH (Verrouillage)	BAY L, BAY R, BAY C		Permet de sélectionner ANALOG GAIN (Gain analogique) ou DIGITAL GAIN (Gain numérique) pour chaque baie qui s'affiche à l'écran OVERVIEW.
	UNLATCH (Déverrouillage)	BAY L, BAY R, BAY C		Sélectionne le GAIN affiché sur l'écran OVERVIEW (Aperçu général) de chaque baie. Appuyez sur cette touche pour afficher ANALOG GAIN, puis relâchez-la pour afficher le DIGITAL GAIN.

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
GEQ FREQ BANK (Banque de fréquences GEQ)	INC	BAY L, BAY R, BAY C		Modifie la bande à utiliser à l'aide du fader de la section Channel Strip (Bande de canaux) dans l'écran GEQ Edit (Édition GEQ).
	DEC	BAY L, BAY R, BAY C		
GLOBAL PASTE	ALL IN ONE (Tout en un)	GROUP 1-32 (Groupe 1-32), CURRENT SCENE (Scène actuelle), ALL SCENES (Toutes les scènes)	W/ SCREEN (Avec écran) W/O SCREEN (Sans écran)	Exécute le collage global en bloc. CURRENT SCENE sélectionne le groupe de scènes portant le numéro le plus petit auquel appartient la scène actuellement sélectionnée. NO SCENE annule le groupe de scènes sélectionné.
		NO SCENE (Pas de scène)	-	
	SET BY EDIT	GROUP 1-32, CURRENT SCENE, ALL SCENES	W/ SCREEN W/O SCREEN	Active/désactive la fonction SET BY EDIT. Exécute le collage global.
		NO SCENE PASTE	- -	
GPI OUT *1	1-8	LATCH		Active/désactive la sortie GPI OUT.
		UNLATCH		Active la fonction GPI OUT (Sortie GPI) (uniquement lorsque celle-ci est enfoncée).
HOME (Accueil)	SELECTED CH VIEW (Affichage du canal sélectionné)	L, R, C		Affiche l'écran SELECTED CHANNEL VIEW pour chaque baie.
	OVERVIEW (Aperçu général)	L, R, C		Affiche l'écran OVERVIEW de chaque baie.
	TOGGLE (Basculement)	L, R, C		Permet de basculer entre les écrans SELECTED CHANNEL VIEW (Vue du canal sélectionné) et OVERVIEW (Aperçu général) pour chaque baie.
Touches A/B de la section INPUT	SPECIFIC CH (Canal spécifique)	CH1-288		Bascule entre l'assignation d'entrée A et l'assignation d'entrée B pour le canal spécifié.
METER (Indicateur de niveau)	PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)			Active ou désactive le maintien du niveau de crête de l'indicateur de niveau.

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
MIDI[CS] *1	PROGRAM CHANGE	PGM 1-128		Transmet un message de changement de programme portant le numéro correspondant à un appareil externe.
	CONTROL CHANGE	CC 1-31, 33-95, 102-119		Transmet un message de changement de commande portant le numéro correspondant à un appareil externe.
	NOTE ON	NOTE ON C-2(0)-G8(127)		Transmet un message MIDI portant le numéro correspondant à un appareil externe.
MONITOR (Moniteur)	COMMON	DIMMER ON		Active/désactive la fonction DIMMER.
	MONITOR A	OUTPUT		Active ou désactive MONITOR A.
		SEL CH ASSIGN (Défini sur l'assignation de canal) *1	DEFINE (Définition) 1-8	
MONITOR B	OUTPUT		Active ou désactive MONITOR B.	

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
MONITOR (Moniteur)	MONITOR B	SEL CH ASSIGN (Défini sur l'assignation de canal) *1	DEFINE (Définition) 1-8	Appuyez sur cette touche pour sélectionner le réglage DEFINE. Tout en maintenant la touche enfoncée, appuyez sur la touche [SEL] afin d'activer ou de désactiver l'assignation. Pendant ce temps, le voyant DEL de la touche [SEL] s'allume lorsque l'assignation est activée et le voyant DEL s'éteint lorsque l'assignation est désactivée.
	SURROUND MONITOR	OUTPUT		Active/désactive la sortie de la source d'écoute Surround.
		SOURCE	SURROUND A, SURROUND B, DOWNMIX A, DOWNMIX B, EXT 5.1-1-4, EXT ST-1-4	
		DIMMER ON		Active/désactive la fonction Dimmer.
MUTE MASTER	MASTER (Élément maître) 1-12	ON (Activé)		Active ou désactive le MASTER MUTE GROUP (Groupe de mutes maître).
	ALL MUTE	ON		Active/désactive tous les MUTE GROUP MASTER en même temps.
NUENDO LIVE	TRANSPORT (Transfert)	GO TO PROJECT START		Permet d'exécuter les fonctions de transfert dans NUENDO Live.
		GO TO PREV MARKER		
		REWIND		
		FAST FORWARD		
		GO TO NEXT MARKER		
		GO TO PROJECT END		
		CYCLE		
		STOP		
		START		
	REC			
EASY RECORDING				
MARKER	ADD MARKER			Exécute la fonction ADD MARKER de NUENDO Live.
OSCILLATOR (Oscillateur)	ON (Activé)			Active/désactive l'oscillateur.

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
OSCILLATOR (Oscillateur)	SEL CH ASSIGN (Défini sur l'assignation de canal) *1	BAY ALL (Toutes les baies)		<p>Tout en maintenant la touche enfoncée, appuyez sur la touche [SEL] afin d'activer ou de désactiver l'assignation. *4</p> <p>Pendant ce temps, le voyant DEL de la touche [SEL] s'allume lorsque l'assignation est activée et le voyant DEL s'éteint lorsque l'assignation est désactivée. Les réglages d'assignation seront sauvegardés en appuyant sur cette touche. Appuyez à nouveau sur la touche pour rétablir les réglages. Vous pouvez sauvegarder les réglages sur différentes touches et basculer entre les assignations.</p>
		BAY C *3		
OSCILLATOR (Oscillateur)	DIRECT ASSIGN	CH 1-288		<p>Cette fonction affecte un oscillateur à un canal sélectionné.</p>
		MIX 1-72		
		MATRIX 1-36		
		STEREO AL		
		STEREO AR		
		STEREO BL		
		STEREO BR		
		MONITOR AL		
		MONITOR AR		
		MONITOR AC		
		MONITOR BL		
		MONITOR BR		
		MONITOR BC		
PAGE CHANGE	BOOKMARK	BAY L, BAY R, BAY C		<p>Stocke l'écran ou la fenêtre affiché de chaque baie (en appuyant sur la touche pendant au moins deux secondes). Cette touche permet également de rétablir le dernier écran stocké ou la dernière fenêtre stockée (appuyez sur la touche et relâchez-la en moins de deux secondes).</p>

Configuration utilisateur > Fonctions pouvant être assignées aux touches USER DEFINED

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
PAGE CHANGE	BOOKMARK (Signet) avec « SEL »	BAY L, BAY R, BAY C		Stocke l'écran ou la fenêtre affiché de chaque baie (en appuyant sur la touche pendant au moins deux secondes). Cette touche permet également de rétablir le dernier écran stocké ou la dernière fenêtre stockée (appuyez sur la touche et relâchez-la en moins de deux secondes).
PHONES	PHONES OUT (Sortie casque) (CS-R3)	USE PHONES A (Utiliser sortie casque A)		Bascule la sortie PHONES (CS-R3 uniquement).
		USE PHONES B		
		TOGGLE (Basculement)		
RECORDER (Enregistreur) *1u-235?	TRANSPORT (Transfert)	PLAY		Il s'agit de la fonction de transport de l'enregistreur.
		PAUSE		
		STOP		
		FF		
		NEXT		
		REW		
		PREVIOUS		
		REC		
		AUTO REC		Il s'agit de la fonction de raccourci pour STOP (Arrêt)→ REC (Enregistrement)→ PLAY (Lecture). L'enregistrement démarre en une seule action. Lorsque l'enregistrement démarre, le fichier en cours d'enregistrement est fermé et l'enregistrement se poursuit dans le nouveau fichier.
		REC & START		Avec cette fonction, l'enregistrement démarre immédiatement sans passer par le mode d'attente.
DIRECT PLAY (Sortie directe)	NO ASSIGN		Reproduit le fichier audio spécifique depuis le début. Les fichiers audio à reproduire sont sauvegardés dans le sous-dossier SONGS du dossier YPE.	
	(TITLE) (Titre)			

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
SCENE	INC RECALL			Rappelle la scène numérotée suivante.
	DEC RECALL			Rappelle la scène numérotée précédente.
	DIRECT RECALL	(SCENE)		Tout en appuyant sur la touche, appuyez sur la touche [SEL] pour activer/désactiver la scène.
SENDS ON FADER *1 (Envoi vers fader activé)	MIX 1-72	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	Permet de basculer entre la fonction normale d'activation/désactivation (NORMAL) et la fonction incluant l'activation/désactivation de CUE (WITH CUE). L'option WITH CUE active la fonction CUE lorsque vous accédez au mode SENDS ON FADER ou lorsque vous passez en mode SENDS ON FADER. Lorsque vous quittez le mode SENDS ON FADER à l'aide de WITH CUE, les cues pour tous les canaux de sortie sont effacés.
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MATRIX 1-36	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MIX ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
MATRIX ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C		
	WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C		
SENDS ON FADER (Envoi vers fader activé)	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C		
	WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C		
SET BY SEL *1	SET [+48V]	BAY ALL (Toutes les baies)		Tout en appuyant sur la touche, appuyez sur la touche [SEL] pour activer/désactiver. *4 Pendant ce temps, le voyant DEL de la touche [SEL] s'allume lorsque l'assignation est activée et le voyant DEL s'éteint lorsque l'assignation est désactivée.
		BAY C *3		
	SET [PHASE] (Défini sur phase)	BAY ALL (Toutes les baies)		
		BAY C *3		
	SET [INSERT1 ON] (Défini sur Insertion 1 activé)	BAY ALL (Toutes les baies)		
		BAY C *3		
	SET [INSERT2 ON] (Défini sur Insertion 2 activé)	BAY ALL (Toutes les baies)		
		BAY C *3		
	SET [DIRECT OUT ON] (Défini sur Activation/désactivation de la sortie directe)	BAY ALL (Toutes les baies)		
		BAY C *3		
SET [PRE SEND] (Défini sur point d'envoi sur PRE)	BAY ALL (Toutes les baies)			
	BAY C *3			
SET [TO STEREO A] (Défini sur Vers stéréo A)	BAY ALL (Toutes les baies)			
	BAY C *3			
SET [TO STEREO B]	BAY ALL (Toutes les baies)			
	BAY C *3			
SET [TO LCR] (Défini sur Vers Gauche/Centre/Droite)	BAY ALL (Toutes les baies)			
	BAY C *3			

Configuration utilisateur > Fonctions pouvant être assignées aux touches USER DEFINED

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
SET BY SEL *1	SET [GAIN COMPENSATION ON] (Défini sur Compensation de gain activée)	BAY ALL (Toutes les baies)		
		BAY C *3		
SET DEFAULT VALUE *1 (Défini sur valeur par défaut)				Tout en maintenant cette touche enfoncée, appuyez sur le bouton SELECTED CH (Canal sélectionné) pour rétablir la valeur par défaut.
SET NOMINAL VALUE *1 (Défini sur la valeur nominale)	BAY ALL (Toutes les baies)			Tout en maintenant cette touche enfoncée, appuyez sur la touche [SEL] pour régler le fader du canal correspondant sur le niveau nominal. *4 Appuyez également sur le bouton de paramètres pour lequel le niveau nominal est défini afin de régler ce paramètre sur le niveau nominal.
	BAY C *3			
SURFACE SETTINGS 1 (Réglages de surface 1)	BANK SELECT (Sélection de banque)	<1 - 4>		Change la banque qui stocke les réglages des paramètres SURFACE SETTINGS 1.
SOLO	ON			Active/désactive la fonction Solo.
SURROUND PAN	L ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	Active/désactive l'assignation du canal sélectionné au bus surround.
		CH1-288		
	R ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	C ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	LFE ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	Ls ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	Rs ON	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
PANNING L	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING R	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING FRONT	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING Ls	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		

Fonction	PARAMETER1	PARAMETER2	PARAMETER3	Description
SURROUND PAN	PANNING Ls	CH1-288		Active/désactive l'assignation du canal sélectionné au bus surround.
	PANNING Rs	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING BACK	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING SIDE L	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
		CH1-288		
	PANNING SIDE R	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C	
CH1-288				
PANNING CENTER	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
PANNING TOGGLE	SELECTED CH	BAY L, BAY R, BAY C		
	CH1-288			
TALKBACK (Intercom)	ON (Activé)	LATCH (Verrouillage)	CURRENT GROUP (Groupe actuel), GROUP 1-8 (Groupe 1-8)	Active ou désactive l'intercom.
		UNLATCH (Déverrouillage)	CURRENT GROUP (Groupe actuel), GROUP 1-8 (Groupe 1-8)	Active la fonction Intercom lorsque cette touche est enfoncée.
	TALK GROUP *1 (Groupe Parler)	1-8		Appuyez sur cette touche pour sélectionner le groupe spécifié. Tout en maintenant la touche enfoncée, appuyez sur la touche [SEL] du canal de sortie afin d'activer ou de désactiver l'assignation.
TAP TEMPO	TEMPO 1-4			Définit TAP TEMPO (Tempo par tapotement).
USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur)	BANK SELECT (Sélection de banque) (CS-R3)	A-B		Bascule entre les banques de la touche USER DEFINED. (CS-R3 uniquement)
		C-D		
		TOGGLE (Basculement)		

*1: Impossible d'assigner une fonction à une touche USER DEFINED dans PM Editor.

*2 Non disponible pour le CSD-R7.

*3: Cela s'applique également aux baies liées à la baie C.

*4: Le paramètre BAY ALL fonctionne pour toutes les baies et a été ajouté en tant que ver. 3.

Utilisation de la fonction Alternate (Alternative)

Si vous affectez la fonction Alternative (ALTERNATE FUNCTION) à une touche USER DEFINED, l'activation de cette touche permet de basculer entre les réglages de paramètres contrôlés via les encodeurs de la bande de canaux (par exemple, entre le ANALOG GAIN (Gain analogique) et DIGITAL GAIN (Gain numérique)).

La combinaison avec la touche [CUE] peut servir de substitut à la touche de fonction ALTERNATE CUE (Cue alternatif).

Le mode Alternate est activé lorsque vous activez la touche USER DEFINED à laquelle la fonction Alternate a été assignée. Vous avez la possibilité de sélectionner LATCH (Verrouiller) ou UNLATCH (Déverrouiller) pour la fonction Alternate.

- **UNLATCH**..... Le mode Alternate est activé tant que vous maintenez la touche USER DEFINED enfoncée.
- **LATCH**.....Appuyez sur la touche USER DEFINED de manière répétée afin d'activer ou de désactiver le mode Alternate. De cette manière, vous n'avez pas à appuyer sur la touche USER DEFINED ni à la maintenir enfoncée pour utiliser la fonction.

Si la fonction ALTERNATE FUNCTION est assignée à une touche USER DEFINED, appuyez sur l'encodeur d'écran de manière répétée pour activer et désactiver la fonction.

Fonctions commutables (activation/désactivation)

HPF/LPF (Filtre passe-haut/Filtre passe-bas)

DYNAMICS1/DYNAMICS2

DELAY

TEXTURE SILK

SENDS

Pour la fonction SENDS, tournez l'encodeur de l'écran pour régler PRE ou POST.

Vous pouvez également activer ou désactiver la fonction en appuyant sur l'encodeur d'écran tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

MIDI/GPI

À propos de MIDI

Le système RIVAGE PM a recours à la fonction MIDI pour exécuter les opérations suivantes :

■ **Transmission et réception de changement de programme**

Lorsque vous procédez à un rappel de scène sur le système série RIVAGE PM, vous pouvez transmettre à un périphérique externe le message de changement de programme portant le numéro correspondant. Inversement, vous avez la possibilité de rappeler la scène correspondante à réception, depuis un périphérique externe, du message de changement de programme correspondant.

■ **Transmission et réception de changement de commande**

L'exécution d'une opération liée à un fader, un bouton ou une touche sur le système série RIVAGE PM peut entraîner la transmission d'un message de changement de commande correspondant vers un périphérique externe. Inversement, l'opération correspondante liée à un fader, un bouton ou une touche peut être exécutée à réception des messages de changement de programme depuis un périphérique externe. Cette fonctionnalité peut servir à enregistrer des opérations de fader ou de touche sur un séquenceur MIDI ou sur tout autre périphérique externe, aux fins de la reproduction ultérieure de ces données.

■ **Réception MMC**

Le système peut recevoir des messages MMC (MIDI Machine Control) (Contrôle des appareils MIDI). Cette fonction peut servir à contrôler l'enregistreur USB 2 pistes sur une surface de contrôle définie comme port de réception.

■ **Réception du signal d'horloge MIDI**

L'horloge MIDI permet de régler le temps de retard du plug-in.

Réglages MIDI de base

Vous avez la possibilité de sélectionner le type de messages MIDI transmis et reçus par le système série RIVAGE PM. Vous pouvez également sélectionner le port MIDI à utiliser.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **MIDI/GPI [CS]** pour ouvrir la fenêtre contextuelle **MIDI/GPI [CS]**.

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, appuyez sur la touche MIDI/GPI [DSP] pour accéder à la fenêtre contextuelle MIDI/GPI [DSP]. Les explications suivantes s'appliquent en cas d'utilisation de la surface de contrôle.

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.



3 Appuyez sur l'onglet **MIDI SETUP (Configuration MIDI)**.

« Fenêtre MIDI/GPI (page MIDI SETUP) » (p.947)

4 Pour paramétrer le canal sur lequel les messages MIDI seront transmis ou reçus, appuyez sur la touche contextuelle de sélection du canal.

La « Fenêtre contextuelle MIDI SETUP (Configuration MIDI SETUP) » (p.949) de sélection du canal apparaît.

5 Sélectionnez un canal.

Pour sélectionner un élément, utilisez le bouton [TOUCH AND TURN]. Appuyez sur la touche OK pour confirmer le canal sélectionné et fermer la fenêtre contextuelle MIDI SETUP.

NOTE

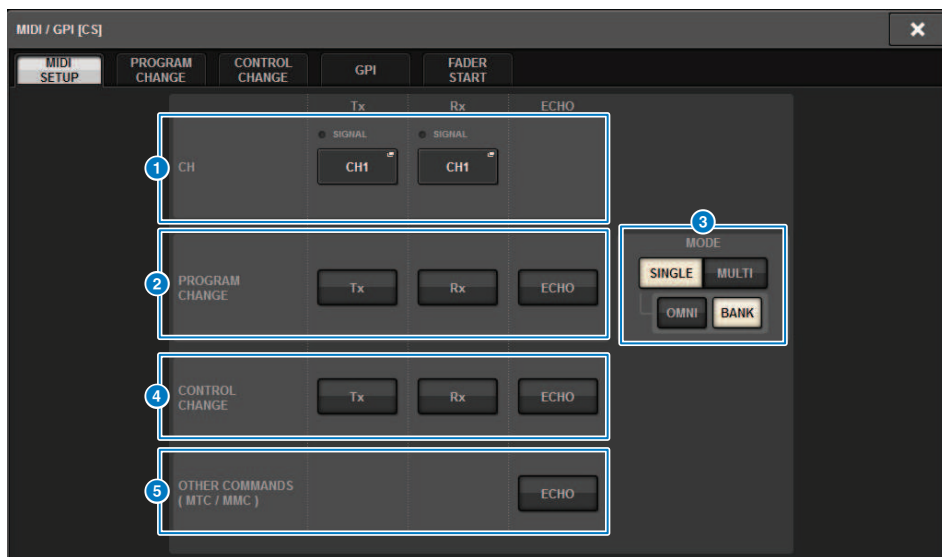
Autrement, vous pouvez sélectionner le canal souhaité en appuyant sur l'entrée de canal dans le champ ou en tournant l'encodeur de l'écran correspondant.

6 Activez ou désactivez la transmission/réception pour chaque message MIDI.

NOTE

- Pour les détails sur l'utilisation des changements de programme, reportez-vous à la section « [Utilisation des changements de programme pour le rappel de scène](#) » (p.950) » ci-dessous.
- Pour les détails sur l'utilisation des changements de commande, reportez-vous à la section « [Utilisation des changements de commande pour contrôler les paramètres](#) » (p.956) » ci-dessous.

Fenêtre MIDI/GPI (page MIDI SETUP)



Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Champ PORT/CH (Port/Canal)

Permet de spécifier les réglages du canal de transmission/réception des messages MIDI.

- **Tx CH.** (Canal de transmission).....Appuyez sur cette touche pour accéder à une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez sélectionner un canal MIDI transmetteur des messages MIDI.
- **Rx CH** (Canal de réception).....Appuyez sur cette touche pour accéder à une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez sélectionner un canal MIDI récepteur des messages MIDI.

NOTE

Le réglage du port MIDI est paramétré sur CONSOLE.

2 Champ PROGRAM CHANGE (Changement de programme)

Permet d'activer ou de désactiver la transmission et la réception de messages de changement de programme MIDI.

- **Tx**.....Active ou désactive la transmission des changements de programme.
- **Rx**.....Active ou désactive la réception des changements de programme.
- **ECHO**.....Active ou désactive la sortie d'écho des messages de changement de programme. (Si cette fonction est activée, les messages de changement de programme reçus depuis un périphérique externe seront retransmis sans modification.)

3 **Champ PROGRAM CHANGE MODE (Mode Changement de programme)**

Permet de sélectionner le mode de transmission/réception des changements de programme.

- **SINGLE** (Individuel).....Lorsque cette touche est activée, les changements de programme sont transmis et reçus sur un canal MIDI unique (mode Single).
- **MULTI**.....Lorsque cette touche est activée, les changements de programme sont transmis et reçus sur plusieurs canaux MIDI (mode Multi).
- **OMNI**Lorsque cette touche est activée, les changements de programme sont reçus en mode Single sur l'ensemble des canaux MIDI. Le mode Multi de transmission/réception et le mode Single de transmission sont désactivés.
- **BANK** (Banque).....Si cette touche est activée, les messages de sélection de banque seront transmis et reçus en mode Single. (Les messages de sélection de banque activent et désactivent le groupe de messages de changement de programme à utiliser.)

4 **Champ CONTROL CHANGE (Changement de commande)**

Permet d'activer ou désactiver les messages de changement de commande MIDI, tant au niveau de la transmission que de la réception.

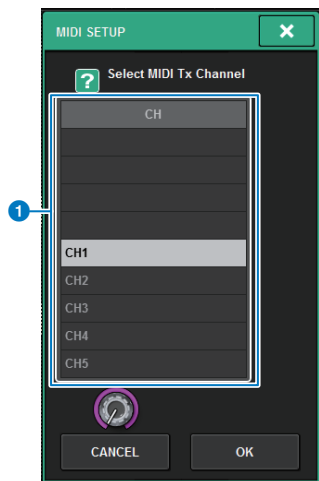
- **Tx**.....Active ou désactive la transmission des changements de commande.
- **Rx**.....Active ou désactive la réception des changements de commande.
- **ECHO**.....Active ou désactive la sortie d'écho des messages Control Change. (Si cette fonction est activée, les messages Control Change reçus depuis un périphérique externe seront retransmis sans modification.)

5 **Champ OTHER COMMANDS (MTC/MMC) (Autres commandes MTC/MCC)**

Active ou désactive la sortie d'écho des autres messages MIDI. (Si cette fonction est activée, les autres messages MIDI reçus depuis un périphérique externe seront retransmis sans modification.)

Fenêtre contextuelle MIDI SETUP (Configuration MIDI SETUP)

Les opérations de cette fenêtre sont les mêmes pour les opérations de transmission (Tx) et de réception (Rx). Cette fenêtre contient les éléments suivants.



Cet écran comporte les éléments suivants :

① **Champ CH (Canal)**

Permet de sélectionner le canal de transmission ou de réception des messages MIDI parmi les canaux CH1–CH16.

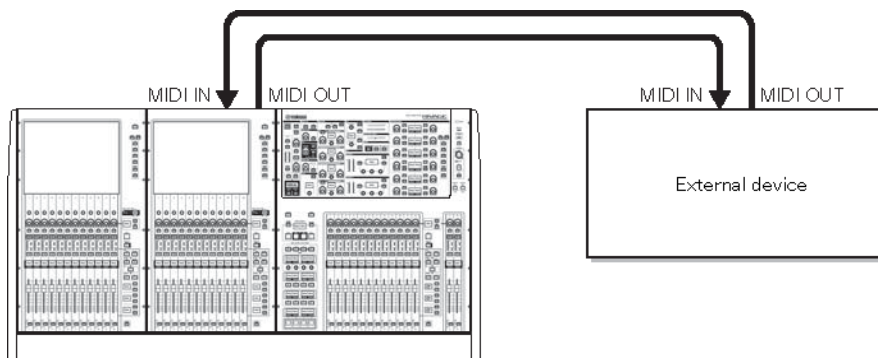
Utilisation des changements de programme pour le rappel de scène

Le système série RIVAGE PM vous permet d'assigner une scène spécifique à rappeler sur chaque numéro de changement de programme, de sorte que lorsqu'une scène est rappelée sur le système RIVAGE PM, un message de changement de programme de même numéro est transmis à un périphérique externe. Inversement, il est possible de rappeler la scène correspondante à réception d'un message de changement de programme depuis un périphérique externe.

1 Connectez la surface de contrôle à un périphérique externe.

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, connectez-le avec les périphériques externes. Les explications suivantes s'appliquent en cas d'utilisation de la surface de contrôle.



2 Sélectionnez les canaux MIDI qui seront utilisés pour la transmission/réception des changements de programme tel qu'indiqué dans la section « Réglages MIDI de base ».

« Réglages MIDI de base » (p.945)

3 Appuyez sur l'onglet PROGRAM CHANGE (Changement de programme).

La « Fenêtre MIDI/GPI (page PROGRAM CHANGE) » (p.953) apparaît.

4 Utilisez les touches du champ PROGRAM CHANGE MODE pour sélectionner le mode de transmission/réception des changements de programme.

Vous pouvez sélectionner l'un des deux modes suivants de transmission/réception des changements de programme :

- **Mode Multi (lorsque la touche MULTI est activée) :**

Les changements de programme de tous les canaux MIDI sont transmis et reçus. (Le canal de transmission/réception spécifié dans la page MIDI est ignoré.) À réception d'un changement de programme, c'est la scène affectée au canal MIDI correspondant et au numéro de

programme dans la liste qui est rappelée. Lorsque vous appelez une scène spécifique sur le système série RIVAGE PM, le changement de programme du canal MIDI correspondant, ainsi que le numéro de programme y afférent dans la liste seront transmis.

• **Mode Single (lorsque la touche SINGLE est activée) :**

Seuls les changements de programme des canaux de transmission (Tx) et de réception (Rx) spécifiés dans la page MIDI sont transmis et reçus. Lors de la réception d'un changement de programme sur le canal Rx, c'est la scène affectée au numéro de programme du canal correspondant dans la liste qui est rappelée. Lorsque vous appelez une scène spécifique sur le système série RIVAGE PM, le changement de programme du numéro de programme correspondant est transmis sur le canal Tx affiché dans la liste. (Si un même événement est affecté à plusieurs numéros de programme sur un même canal, le numéro de programme le plus bas sera transmis.) Si vous activez la touche OMNI ou BANK en mode Single, l'opération sera modifiée de la manière décrite ci-après.

• **Lorsque la touche OMNI est activée :**

Les changements de programme de tous les canaux MIDI sont reçus. Cependant, indépendamment du canal MIDI reçu, la scène affectée au numéro de programme correspondant sur le canal Rx est rappelée. L'activation de la touche OMNI ne modifie pas l'opération de transmission du changement de programme.

• **Lorsque la touche BANK est activée :**

L'indication CH dans la liste se transforme en BANK (numéro de banque). Les messages Bank Select (Sélection de banque) (Control Change n°0, n°32) et Program Change peuvent être alors transmis et reçus. Ceci est pratique si vous voulez commander plus de 128 scènes sur un canal MIDI unique. Lorsque les messages de sélection de banque et de changement de commande (dans l'ordre) sont reçus sur le canal Rx, la scène affectée à ce numéro de banque et à ce numéro de programme dans la liste sera rappelée. Lorsque vous appelez une scène spécifique sur le système série RIVAGE PM, les messages de sélection de banque et de changement de programme correspondants au numéro de banque et au numéro de programme assignés à cette scène sont transmises sur le canal Tx. (Si une même scène est affectée plusieurs fois dans la liste, le numéro de banque et le numéro de programme les moins élevés seront transmis).

NOTE

Les réglages des touches OMNI et BANK sont ignorés en mode Multi. Si la touche BANK est activée et seul un changement de programme sur un canal MIDI est reçu, le dernier numéro de banque sélectionné sera utilisé. Si la touche BANK est activée, la touche OMNI pourra également l'être en même temps. Dans ce cas, les messages de sélection de banque et de changement de programme de tous les canaux MIDI sont reçus.

5 Utilisez les touches du champ PROGRAM CHANGE afin d'activer ou de désactiver la transmission et la réception et d'effectuer des réglages pour la sortie d'écho.

6 Pour affecter une scène à un numéro de programme, appuyez sur la cellule souhaitée dans la colonne PROGRAM CHANGE ASSIGNMENT (Affectation de changement de programme) dans la liste.

La « Fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE (Changement de programme MIDI) » (p.954) apparaît. Dans cette fenêtre, vous pouvez spécifier la scène à rappeler que vous souhaitez affecter à chaque numéro de programme.

7 Sélectionnez l'élément SCENE dans le champ TYPE, puis sélectionnez via le champ LIST/DIRECT le numéro de scène souhaité pour les opérations de rappel.

Pour sélectionner un élément, utilisez le bouton [TOUCH AND TURN]. Appuyez sur la touche OK pour confirmer la modification et fermer la fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE.

NOTE

Autrement, vous pouvez sélectionner un numéro de scène en appuyant sur le chiffre souhaité dans le champ ou en tournant l'encodeur de l'écran correspondant.

8 Affectez des scènes à d'autres numéros de programme de la même manière.

Avec ces réglages, le rappel d'une scène spécifique sur le système série RIVAGE PM entraîne la transmission des messages Program Change (ou Bank Select et Program Change) correspondants vers un périphérique externe. Lorsqu'un périphérique externe reçoit des messages Program Change (ou Bank Select et Program Change) sur le canal MIDI approprié, la scène affectée au numéro de programme du canal MIDI (ou au numéro de banque) correspondant est rappelée.

NOTE

- Vous pouvez utiliser la touche CLEAR ALL pour effacer toutes les affectations aux numéros de programme.
- Les affectations aux numéros de programme sont gérées comme des réglages applicables à l'ensemble du système et non à des scènes individuelles.
- En mode Single, si la même scène est affectée à plusieurs numéros de programme sur un canal Tx, seul le numéro de programme le moins élevé sera transmis. (Si la touche BANK est activée, seul le numéro de programme portant le numéro de banque le plus bas sera transmis).
- En mode Multi, si une même scène est affectée à plusieurs canaux MIDI et à plusieurs numéros de programme, seul le numéro de programme le moins élevé de chaque canal MIDI sera transmis.

Fenêtre MIDI/GPI (page PROGRAM CHANGE)

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Champ PROGRAM CHANGE (Changement de programme)

Active ou désactive la transmission et la réception de changement de programme. Ce réglage est lié à la section PROGRAM CHANGE de la page MIDI.

- **Tx**.....Activez cette touche pour transmettre le message de changement de programme correspondant lors d'un rappel de scène.
- **Rx**.....Activez cette touche pour rappeler la scène correspondante lorsqu'un message de changement de programme est reçu.
- **ECHO**.....Activez cette touche pour transmettre les messages de changement de programme (reçus d'un appareil externe) sans modification.

2 Champ PROGRAM CHANGE MODE (Mode Changement de programme)

Vous sélectionnez ici le mode de transmission/réception des changements de programme. Ce réglage est lié au champ PROGRAM CHANGE MODE de la page MIDI.

3 Liste

Affiche l'opération de rappel de scène affectée à chaque canal MIDI ainsi que le numéro de changement de programme MIDI. La liste contient les éléments suivants.

- **CH/BANK** (Canal/Banque).....Si « CH » apparaît comme en-tête de colonne au lieu de « BANK », la colonne indiquera le canal MIDI (1-16) sur lequel les changements de programme seront transmis/reçus. Si la transmission et la réception de Program Change est en mode Single alors que la touche BANK est activée, celle-ci sera baptisée « BANK » et la valeur numérique dans la colonne correspondra au numéro de banque.
- **NO**Indique le numéro de programme 1-128.
- **PROGRAM CHANGE ASSIGNMENT** (assignation de changement de programme).....Indique le numéro et le nom de scène assignés à chaque canal (numéro de banque) ou numéro de programme. Appuyez sur la zone d'affichage de l'affectation spécifique afin d'ouvrir la fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE (Changement de programme MIDI), dans laquelle vous pouvez sélectionner le contenu à affecter.

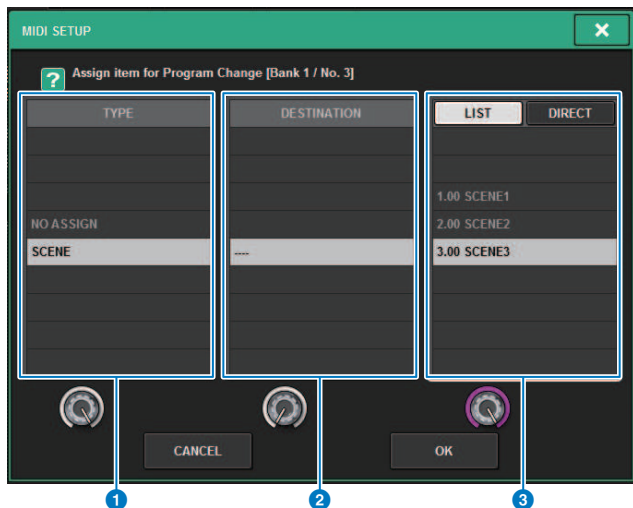
4 Bouton de défilement

Appuyez sur ce bouton pour faire défiler la liste vers le haut ou le bas à l'aide de l'encodeur de l'écran.

5 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les affectations de rappel de scène dans la liste.

Fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE (Changement de programme MIDI)



Cette fenêtre contextuelle contient les éléments suivants.

1 Champ TYPE

Permet de sélectionner le type d'événement. Le tableau suivant dresse la liste des événements sélectionnables.

2 Champ DESTINATION

Ce champ sera pris en charge dans les versions futures. Si l'élément SCENE est sélectionné, ce champ affichera " --- ". Vous n'avez pas besoin de sélectionner un élément pour ce champ.

3 Champ LIST/DIRECT (Liste/Direct)

Permet de sélectionner la scène que vous souhaitez rappeler.

- **LIST**.....Appuyez sur ce champ pour pouvoir sélectionner un numéro de scène dans la liste.
- **DIRECT**.....Appuyez sur ce champ pour pouvoir sélectionner une scène en saisissant le numéro de scène directement dans le champ.

MIDI/GPI > Fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE (Changement de programme MIDI)



Utilisation des changements de commande pour contrôler les paramètres

Vous pouvez utiliser les messages de changement de commande MIDI sur le système série RIVAGE PM pour contrôler les opérations spécifiques aux faders ou aux boutons, ainsi que les opérations d'activation/désactivation de la touche [ON], etc. Cette fonctionnalité peut servir à enregistrer des opérations de fader ou de touche sur un séquenceur MIDI ou sur tout autre périphérique externe, aux fins de la reproduction ultérieure de ces données.

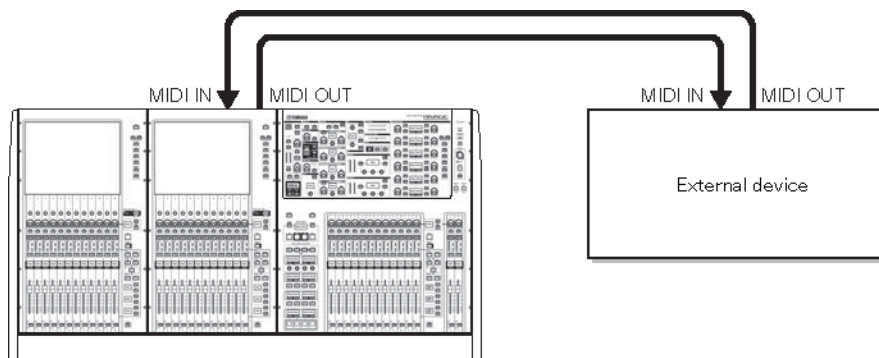
Utilisation des changements de commande

Cette méthode utilise des changements de commande types (numéros de commande 1–31, 33–95, 102–119). Vous pouvez affecter librement une opération au choix à chaque numéro de commande.

1 Connectez la surface de contrôle à un périphérique externe.

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, connectez-le avec les périphériques externes. Les explications suivantes s'appliquent en cas d'utilisation de la surface de contrôle.



2 Sélectionnez les canaux MIDI qui seront utilisés pour la transmission/réception des changements de programme tel qu'indiqué dans la section « Réglages MIDI de base ».

« Réglages MIDI de base » (p.945)

3 Appuyez sur l'onglet PROGRAM CHANGE (Changement de programme).

La « Fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE (Changement de programme MIDI) » (p.958) apparaît.

4 Pour changer les affectations d'opération applicables aux différents numéros de commande, appuyez sur le paramètre correspondant.

La « Fenêtre contextuelle MIDI/GPI (Page CONTROL CHANGE) » (p.959) apparaît. Dans cette fenêtre, vous spécifiez le paramètre affecté à chaque numéro de commande.

5 En suivant l'ordre du champ MODE -> champ PARAMETER1 -> champ PARAMETER2 -> champ PARAMETER3, spécifiez le type de paramètre que vous souhaitez assigner.

Pour sélectionner un élément, utilisez le bouton [TOUCH AND TURN]. Appuyez sur la touche OK pour confirmer la modification et fermer la fenêtre contextuelle MIDI CONTROL CHANGE.

NOTE

- Vous pouvez sélectionner le paramètre souhaité dans le champ en appuyant dessus.
- Vous pouvez appuyer sur un champ afin de mettre en surbrillance l'élément que vous souhaitez y sélectionner, puis tourner un encodeur de l'écran pour sélectionner un paramètre.

6 Affectez des paramètres à d'autres numéros de commande de la même manière.

Lorsque vous utilisez un paramètre spécifique sur le système série RIVAGE PM avec ces réglages, le message de changement de commande correspondant est transmis vers des périphériques externes. De la même façon, si des messages de changement de commande correspondants sont reçus depuis un périphérique externe sur le canal approprié, les paramètres affectés à ces numéros de commande seront modifiés.

NOTE

- Vous pouvez utiliser la touche CLEAR ALL pour effacer toutes les affectations aux numéros de commande.
- Les affectations aux numéros de commande sont gérées comme des réglages applicables à l'ensemble du système et non à des scènes individuelles.

Fenêtre contextuelle MIDI PROGRAM CHANGE (Changement de programme MIDI)



L'écran comporte les éléments suivants.

1 Champ **MODE**

Permet de sélectionner la cible de l'opération de contrôle via un message de changement de commande parmi les canaux d'entrée, les canaux de sortie, les DCA et de Mute Master.

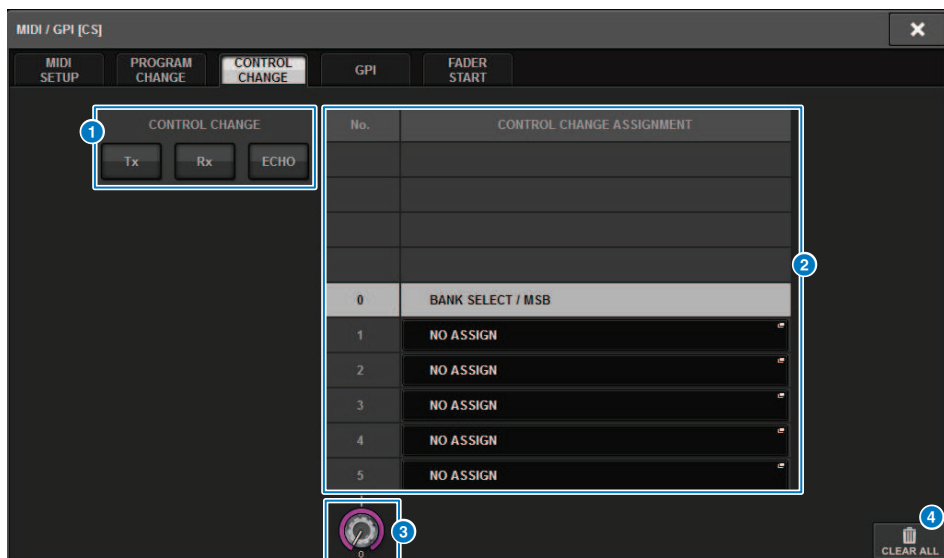
2 Champs **PARAMETER 1/PARAMETER 2/PARAMETER 3 (Paramètres 1/2/3)**

En conjonction avec le champ **MODE**, ce champ spécifie le type de paramètres liés aux opérations.

NOTE

Pour plus de détails sur les opérations pouvant être affectées aux changements de commande, reportez-vous à la Liste des données.

Fenêtre contextuelle MIDI/GPI (Page CONTROL CHANGE)



L'écran comporte les éléments suivants.

1 Champ CONTROL CHANGE (Changement de commande)

Permet d'activer ou de désactiver la transmission/réception de changements de commande et de spécifier si les changements de commande sont envoyés en écho. Ce réglage est lié au champ CONTROL CHANGE de la page MIDI.

2 Liste

Affiche les opérations liées aux faders/boutons ou à l'activation/désactivation des touches [ON] qui sont affectées aux différents numéros de commande.

- **NO**Indique le . numéro de commande Vous pouvez utiliser les numéros de commande 1–31, 33–95 et 102–119.
- **CONTROL CHANGE ASSIGNMENT** (assignation de changement de commande).....Permet d'afficher et de sélectionner le type de paramètre assigné à chaque numéro de commande. Lorsque vous appuyez sur un paramètre, la fenêtre contextuelle MIDI CONTROL CHANGE (Changement de commande MIDI) s'ouvre, ce qui vous permet de modifier l'affectation du numéro de commande.

3 Bouton de défilement

Appuyez sur ce bouton pour faire défiler la liste vers le haut ou le bas à l'aide de l'encodeur de l'écran.

4 Touche CLEAR ALL (Tout effacer)

Appuyez sur cette touche pour effacer toutes les affectations de paramètres de la liste.

À propos de GPI

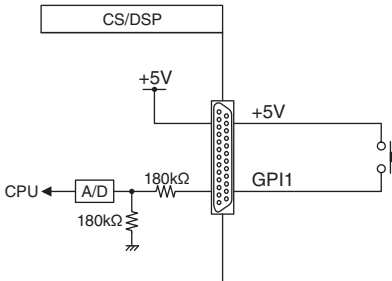
Le connecteur GPI, situé sur le panneau arrière, peut être utilisé comme un connecteur d'entrée ou de sortie GPI (General Purpose Interface). Ce connecteur dispose de huit ports GPI IN (Entrée GPI) et de huit ports GPI OUT (Sortie GPI). Par exemple, vous pouvez utiliser un commutateur externe pour contrôler les paramètres internes du système série RIVAGE PM ou basculer entre les scènes. De la même manière, les opérations ou les changements de scène effectués sur le système série RIVAGE PM peuvent entraîner l'émission de signaux de contrôle vers un périphérique externe. Pour les détails relatifs aux modalités d'envoi des signaux de commande vers un périphérique externe lors d'un changement de scène, reportez-vous à la section « Émission en sortie d'un signal de contrôle vers un périphérique externe en tandem avec un rappel de scène (GPI OUT) », page 327.

Le diagramme suivant illustre un circuit externe capable de faire fonctionner une interface GPI via un connecteur GPI. (Pour plus de détails sur les caractéristiques des broches de connecteur GPI, reportez-vous à la Liste des données). Les ports 1–7 de la section [OUT] sont des sorties à collecteur ouvert branchées en position d'ouverture ou reliées à la masse. La tension appliquée est de +12V sur les ports 1–7 de la section [OUT] et le courant maximal acceptable est de 75 mA par port. Le port 8 de la section [OUT] prend en charge une tension d'entrée allant jusqu'à +30 V.

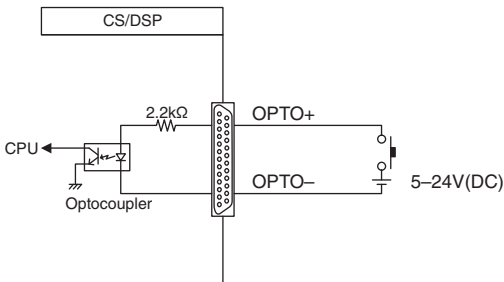
NOTE

- Seul le port 8 de la section [IN] est doté d'une entrée de photocouleur allant jusqu'à +24 V.
- Seul le port 8 de la section [OUT] dispose d'une sortie relais de 24 V sous intensité nominale en courant continu et de 1 A.

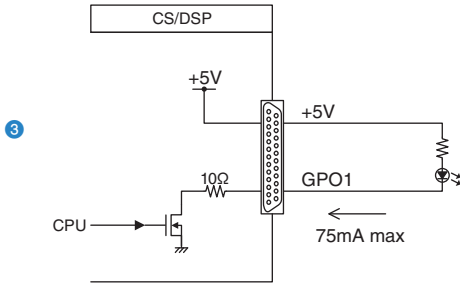
Utilisation d'un commutateur relié à l'entrée GPI IN1



Utilisation d'un commutateur relié à GPI IN8



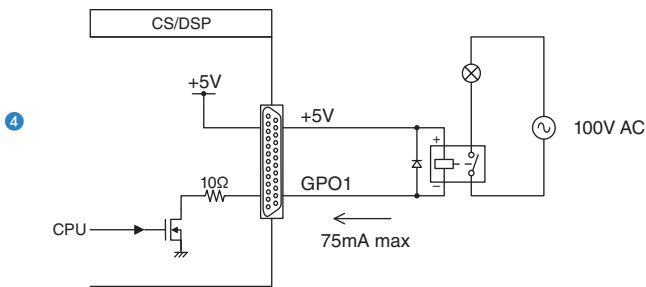
Illumination des voyants DEL externes via la sortie GPI OUT1



ATTENTION

- Le courant ne doit pas excéder 75 mA aux ports de sortie.

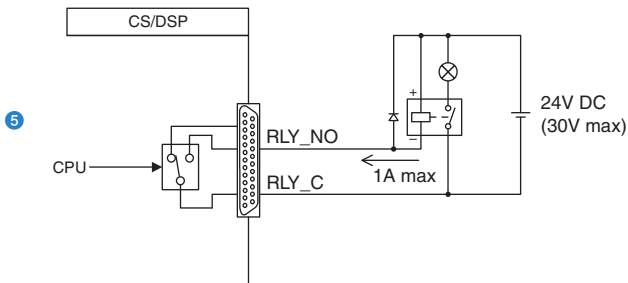
Illumination d'un témoin (100 V CA) en activant le relais sur un périphérique externe via GPIO1



ATTENTION

- Le courant ne doit pas excéder 75 mA aux ports de sortie.

Illumination d'un témoin (24 V CA) en activant le relais sur un périphérique externe via GPIO1



Utilisation de GPI IN

Vous pouvez utiliser les ports GPI IN du connecteur GPI pour commander les paramètres des modèles de la série RIVAGE PM à partir d'un périphérique externe. Par exemple, vous pouvez utiliser un commutateur externe pour activer/désactiver la fonction d'intercom des modèles de la série RIVAGE PM, lancer la fonction Tap Tempo ou changer de scène.

1 Raccordez un périphérique externe au connecteur GPI de la surface de contrôle.

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, connectez-le avec les périphériques externes. Les explications suivantes s'appliquent en cas d'utilisation de la surface de contrôle.

2 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.



3 Appuyez sur la touche MIDI/GPI [CS] pour ouvrir la fenêtre contextuelle MIDI/GPI [CS].

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, appuyez sur la touche MIDI/GPI [DSP] pour accéder à la fenêtre contextuelle MIDI/GPI [DSP].

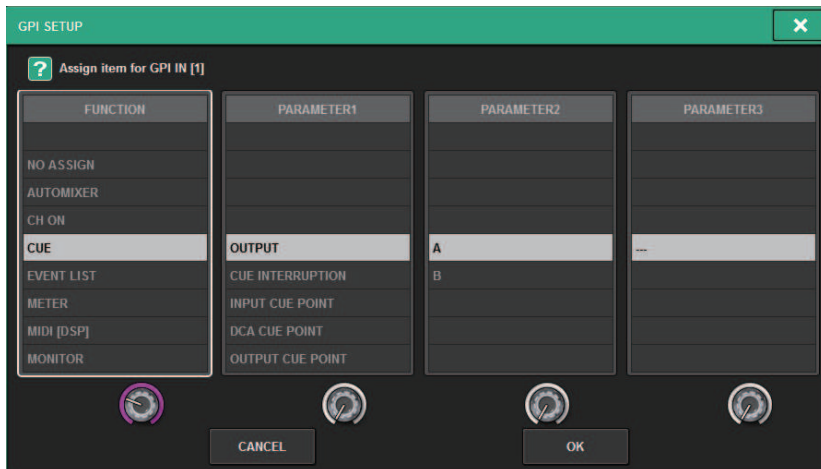
Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.



4 Appuyez sur l'onglet GPI.

L'affichage bascule vers la « Page GPI » (p.964).

- 5** Spécifiez le type d'entrée et la valeur de **POLARITY MODE** en fonction des caractéristiques techniques du périphérique externe utilisé.
- 6** Pour affecter la fonction ou le paramètre que vous souhaitez contrôler, appuyez sur la touche contextuelle **GPI SETUP** afin d'ouvrir la fenêtre contextuelle **GPI SETUP**.

**NOTE**

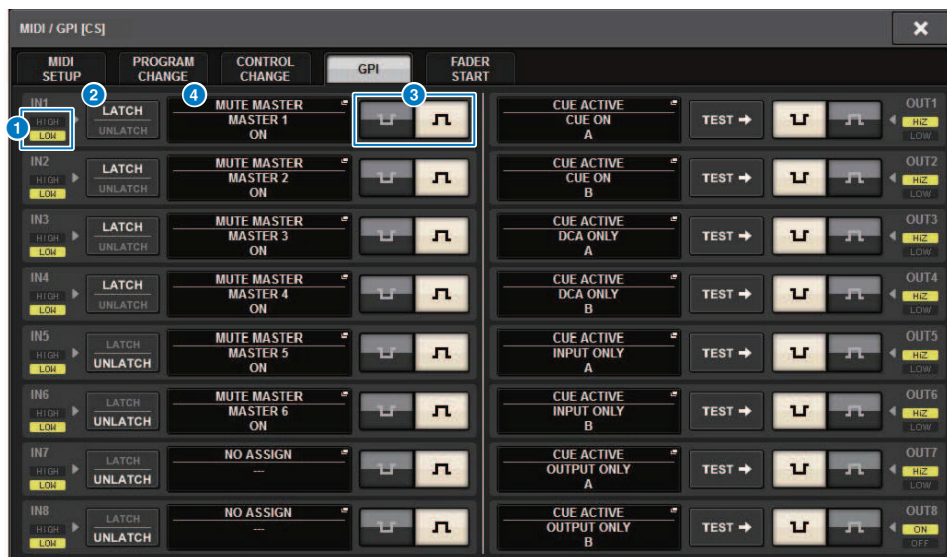
Les options disponibles dans la fenêtre contextuelle GPI SETUP sont identiques à celles des touches USER DEFINED. Cependant, certaines fonctions (BRIGHTNESS, CH SELECT, CONSOLE SHUTDOWN, DSP MIRRORING, PAGE CHANGE, RECORDER, SET BY SEL, SET DEFAULT VALUE, SET NOMINAL VALUE) ne sont disponibles que pour la surface de contrôle.

- 7** Dans chaque champ, sélectionnez la fonction ou le paramètre souhaité(e).
- 8** Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche **OK**.
Le système revient à l'écran GPI.
- 9** Répétez les étapes 5 à 8 pour spécifier les fonctions et les paramètres s'appliquant aux autres ports.

NOTE

Les réglages de l'écran GPI sont communs à toutes les scènes. Ils peuvent être sauvegardés en tant que données SETUP.

Page GPI



L'écran comporte les éléments suivants.

1 Indicateur d'état GPI IN

Indique l'état de la tension fournie en entrée sur le port GPI IN.

2 Bascule entre les touches de sélection de propriété

Lorsque vous appuyez plusieurs fois sur une touche, celle-ci bascule entre les indicateurs LATCH et UNLATCH.



.....De manière générale, vous sélectionnez ce mode si vous connectez un commutateur alternatif (permettant de basculer entre les états d'activation/désactivation lorsque vous appuyez sur le commutateur à plusieurs reprises).



.....Ce mode est particulièrement utile en cas de connexion d'un interrupteur à commutation momentanée (qui reste activé tant que vous le maintenez enfoncé et se désactive dès que vous le relâchez).

3 Touche de sélection POLARITY MODE (Mode Polarité)

Cette touche sélectionne la polarité du port GPI IN.



.....(Faiblement actif) Actif lorsque le signal d'entrée est de niveau faible.



.....(Hautelement actif) Actif lorsque le signal d'entrée est de niveau élevé.

4 Touche contextuelle GPI SETUP (Configuration GPI)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle GPI SETUP. Cette touche affiche le nom de la fonction ou du paramètre actuellement sélectionné(e).

Utilisation de GPI OUT

Les ports GPI OUT du connecteur GPI OUT permettent de contrôler un périphérique externe en exécutant les opérations à partir du système série RIVAGE PM.

1 Raccordez un périphérique externe au connecteur GPI de la surface de contrôle.

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, connectez-le avec les périphériques externes. Les explications suivantes s'appliquent en cas d'utilisation de la surface de contrôle.

2 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.

3 Appuyez sur la touche MIDI/GPI [CS] pour ouvrir la fenêtre contextuelle MIDI/GPI [CS].

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, appuyez sur la touche MIDI/GPI [DSP] pour accéder à la fenêtre contextuelle MIDI/GPI [DSP].

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

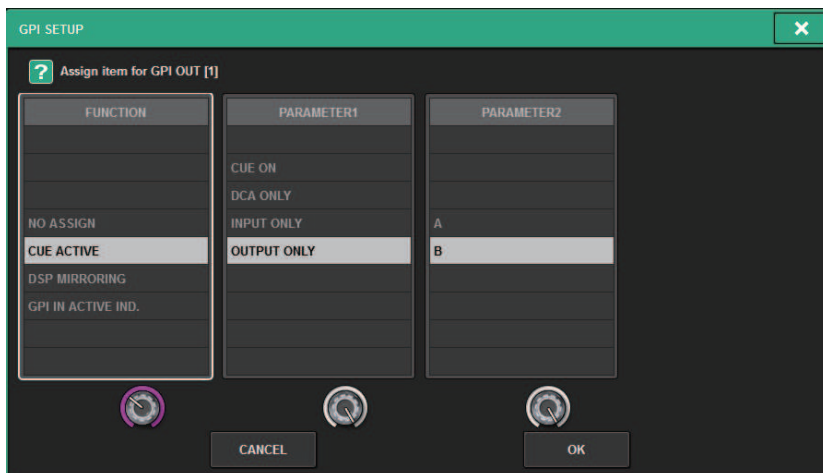


4 Appuyez sur l'onglet GPI.

L'affichage bascule vers la « Page GPI » (p.967).

5 Spécifiez le réglage POLARITY MODE en fonction des caractéristiques techniques du périphérique externe utilisé.

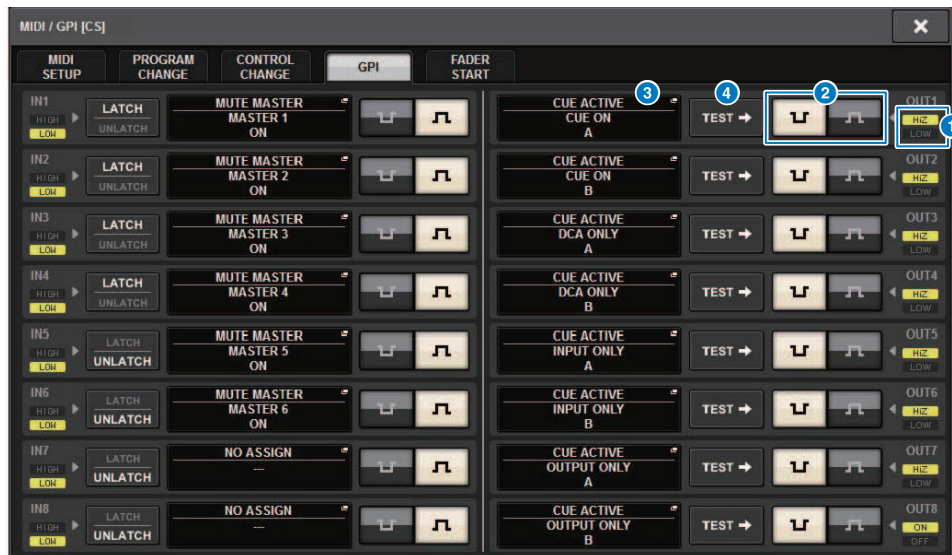
- 6** Pour affecter la fonction ou le paramètre que vous souhaitez contrôler, appuyez sur la touche contextuelle GPI OUT SETUP.



« Fonctions GPI OUT » (p.972) configurables

- 7** Dans chaque champ, sélectionnez la fonction ou le paramètre souhaité(e).
- 8** Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche OK.
- 9** Répétez les étapes 5 à 8 pour spécifier les fonctions et les paramètres s'appliquant aux autres ports.

Page GPI



L'écran comporte les éléments suivants.

1 Indicateur d'état GPI OUT

Indique l'état de la tension fournie en sortie depuis les différents ports GPI OUT.

2 Touche de sélection POLARITY MODE (Mode Polarité)

Permet de sélectionner la polarité du port GPI OUT.



.....(Faiblement actif) Mis à la terre lorsque le port GPI OUT est actif.



.....(Hautement actif) Ouvert lorsque le port GPI OUT est actif.

3 Touche contextuelle GPI SETUP (Configuration GPI)

Appuyez sur cette touche pour accéder à la fenêtre contextuelle GPI SETUP. Cette touche affiche le nom de la fonction ou du paramètre actuellement sélectionné(e).

4 Touche TEST

Lorsqu'une touche est activée, le port GPI OUT correspondant devient actif et émet un signal de contrôle en sortie.

Utilisation de FADER START (Démarrage fader)

Effectuez les réglages FADER START (Démarrage fader) lorsque vous souhaitez faire fonctionner un périphérique relié au port GPI OUT en tandem avec les opérations de fader.

1 Raccordez un périphérique externe au connecteur GPI de la surface de contrôle ou du moteur DSP.

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, connectez-le avec les périphériques externes. Les explications suivantes s'appliquent en cas d'utilisation de la surface de contrôle.

2 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.

3 Appuyez sur la touche MIDI/GPI [CS] pour ouvrir la fenêtre contextuelle MIDI/GPI [CS].

NOTE

Si vous utilisez le moteur DSP, appuyez sur la touche MIDI/GPI [DSP] pour accéder à la fenêtre contextuelle MIDI/GPI [DSP].

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.

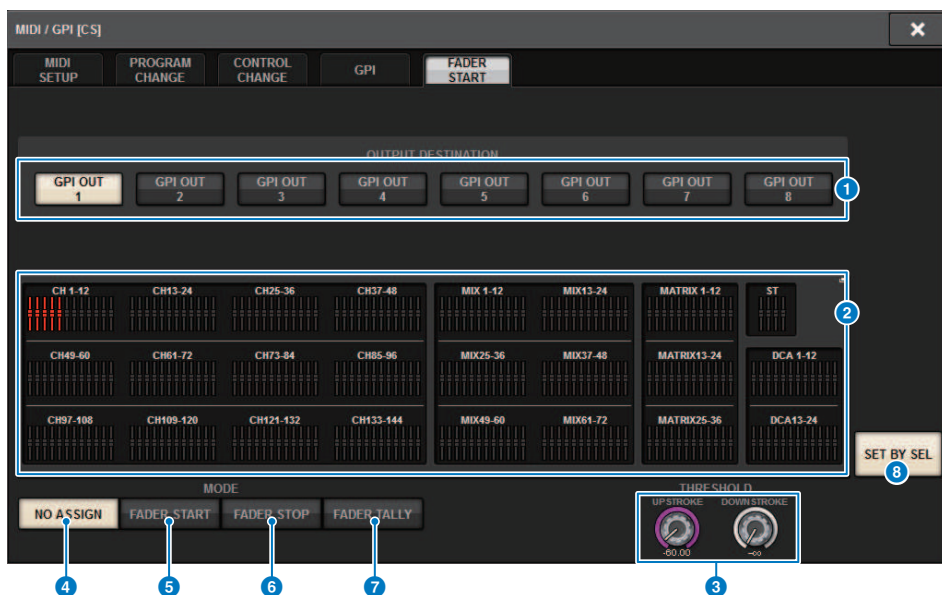


4 Appuyez sur l'onglet FADER START (Démarrage fader).

L'affichage bascule vers la « Page FADER START » (p.969).

5 Pour chaque sortie GPI OUT, spécifiez le canal qui active le fonctionnement du périphérique externe ainsi que le type d'opération concernée.

Page FADER START



L'écran comporte les éléments suivants.

■ Champ OUTPUT DESTINATION (Destination de sortie)

1 Touches GPI OUT1–GPI OUT8

Sélectionnez le port GPI OUT que vous voulez régler.

2 Indicateur de fader

Indique le fader sélectionné. Servez-vous des touches [SEL] du panneau pour sélectionner un fader.

■ Champ THRESHOLD (Seuil)

3 Boutons UPSTROKE/DOWNSTROKE (Course ascendante/descendante)

Ces boutons spécifient le niveau devant servir de seuil pour l'émission en sortie d'un signal de déclenchement. Un signal de déclenchement est émis en sortie lorsque le fader dépasse le niveau défini par UPSTROKE ou lorsque le niveau spécifié par DOWNSTROKE. Autrement, vous pouvez utiliser le bouton [TOUCH AND TURN].

NOTE

Les valeurs de THRESHOLD spécifiées par les boutons UPSTROKE/DOWNSTROKE sont communes à l'ensemble des canaux (faders) et aux ports GPI OUT. Cependant, vous pouvez sélectionner le canal (fader) de votre choix pour chaque port GPI OUT séparément. Seule la valeur de UPSTROKE sera valide si le paramètre MODE est réglé sur FADER START, et seule la valeur de DOWNSTROKE le sera si le paramètre MODE est spécifié sur FADER STOP (Arrêt fader). Si la valeur de MODE est réglée sur FADER TALLY, les valeurs de UPSTROKE et DOWNSTROKE seront toutes deux valides.

■ Champ PLAY MODE (Mode Lecture)

Vous pouvez sélectionner ici le mode de fonctionnement du fader qui servira de déclencheur au signal de sortie depuis le port GPI OUT. Vous avez le choix entre les modes de fader suivants.

4 NO ASSIGN

Le maniement du fader sur le canal sélectionné n'entraîne pas d'émission de signal.

5 FADER START

Un signal de déclenchement de 250 ms est émis lorsque le fader du canal sélectionné en position inférieure au niveau spécifié par UPSTROKE (entre -138 dB et 10 dB) est relevé au delà de ce niveau.


6 FADER STOP

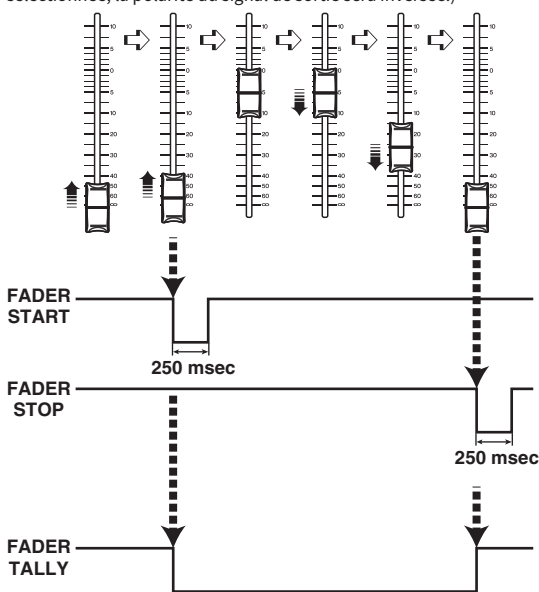
Un signal de déclenchement de 250 ms est émis lorsque le fader du canal sélectionné atteint le niveau spécifié par DOWNSTROKE (entre $-\infty$ dB et 9,95 dB).

7 FADER TALLY

Un signal de déclenchement est émis lorsque le fader du canal sélectionné en position inférieure au niveau spécifié par UPSTROKE (entre -138 dB et 10 dB) est relevé au delà de ce niveau. Le signal est maintenu jusqu'à ce que le fader atteigne le niveau spécifié par DOWNSTROKE (entre $-\infty$ dB et 9,95dB) ou jusqu'à ce que le port GPI OUT reçoive un signal de déclenchement différent. L'illustration suivante montre comment le signal sortant du port GPI OUT est modifié lors de l'activation d'un fader dans les différents modes de fader. Par exemple, UPSTROKE et DOWNSTROKE sont respectivement définis sur -60 dB et $-\infty$ dans le champ THRESHOLD reproduit. (Dans cette illustration,



est sélectionnée en tant que POLARITY (Polarité) du port GPI OUT. Si la valeur POLARITY  est sélectionnée, la polarité du signal de sortie sera inversée.)



NOTE

Lorsqu'il est maintenu à un niveau élevé, le signal de sortie du port est ouvert. Lorsque le périphérique récepteur requiert un niveau de tension élevée, celle-ci est obtenue via la broche d'alimentation +5 V. Cependant, dans ce cas, l'intensité du courant fourni est limitée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Caractéristiques techniques des entrées/sorties de contrôle » dans la Liste des données.

8 Touche SET BY SEL (Défini par la touche SEL)

Si cette touche est activée, vous serez en mesure d'ajouter un canal à l'aide de la touche [SEL] correspondante.

Code temporel

Le connecteur TC IN situé sur le panneau arrière du moteur DSP ou du CSD-R7 est un connecteur d'entrée permettant de recevoir des signaux de code temporel émis par un périphérique externe. Une scène ou un élément de bibliothèque enregistré dans la fonction de liste d'événements peut être rappelé lorsque le code temporel reçu sur le connecteur TC IN atteint une heure spécifiée.

Fonctions GPI OUT

Vous pouvez affecter les fonctions suivantes :

Fonction	PARAMETER 1	PARAMETER 2	Description
NO ASSIGN	---	---	Aucune affectation.
CUE ACTIVE	CUE ON	A	Active la touche [CUE] du canal sélectionné pour CUE A/CUE B.
		B	
	DCA ONLY	A	Active la touche [CUE] du DCA pour CUE A/CUE B.
		B	
	INPUT ONLY	A	Active la touche [CUE] du canal d'entrée pour CUE A/CUE B.
		B	
	OUTPUT ONLY	A	Active la touche [CUE] du canal de sortie pour CUE A/CUE B.
		B	
DSP MIRRORING *1	DSP CHANGEOVER	---	Active le moteur DSP lorsque vous utilisez la mise en miroir DSP.
	DSP A ACTIVE	---	DSP A fonctionne en tant que moteur actif.
	DSP B ACTIVE	---	DSP B fonctionne en tant que moteur actif.
GPI IN ACTIVE IND.	SPECIFIC PORT	PORT 1–PORT 8	La fonction affectée aux ports 1–8 de GPI IN devient active.
USER DEF. KEY ACTIVE IND. *2	SPECIFIC NUMBER	USER DEFINED KEY 1–USER DEFINED KEY 12	La fonction affectée à la touche USER DEFINED devient active.

*1 Non disponible pour le CSD-R7

*2 Disponible uniquement pour la surface de contrôle

Entretien

Version du microprogramme

Vous pouvez afficher la liste des numéros de version de microprogramme des différents composants.

NOTE

- Si une combinaison de microprogrammes incorrecte affecte le fonctionnement de l'ensemble du système, le composant correspondant s'affiche en jaune.
- Dans ce cas, reportez-vous au manuel de mise à jour correspondant, puis effectuez la mise à jour.

Exemple d'écran

The screenshot displays the MAINTENANCE interface with the following components:

- MAINTENANCE** (Title bar)
- Navigation Tabs:** FIRMWARE VER (selected), FADER CALIB, TOUCH CALIB, UNIT MODE, INITIALIZATION, PORT TRIM, SYSTEM LOG, DSP-RX INFO, LICENSE.
- DEVICE Section:**
 - CS1:** V4.01
 - DSP 1A:** V4.01
 - DSP 1B:** V4.01
 - M1-M8:** All show V4.01.
 - S1-S8:** S1-S5 show V4.01; S6-S8 show ----.
 - CS1 I/O:** V4.01
 - CS2 I/O:** V4.01
- FIRMWARE VERSION Section:**
 - CS1 (CS-R10):** MAIN V4.01
 - OS:** V2.03
 - DIAG:** V1.22
 - SHELL:** V1.22
 - REC APP:** 00.00.65
 - REC SYS:** 00.65.00
 - REC KERNEL:** 00.65.00
 - JKL:** V1.02a
 - P-MD2(R1):** 31
 - P-MD2(R2):** 31
 - P-MD2(R3):** 31
 - P-MD2(R4):** 31
 - P-MD2(C):** 31
 - P-U2S(R):** 31
 - P-U2S(C):** 31
 - P-HR1(R1):** 33
 - P-HR1(R2):** 33
 - P-HR1(R3):** 33
 - P-HR1(R4):** 33
 - P-HR1(R5):** 33
 - P-HR1(C1):** 33
 - P-HR1(C2):** 33
 - P-FDC(R):** 32
 - P-FDC(C):** 32

Mises à jour des microprogrammes

Vous pouvez mettre à jour les microprogrammes de l'appareil afin d'en améliorer le fonctionnement et de remédier à toute éventuelle défaillance. Les détails relatifs à la mise à jour des microprogrammes sont disponibles sur le site Web Yamaha Pro Audio, à l'adresse suivante : <http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr> Pour plus d'informations sur la mise à jour et la configuration de l'appareil, reportez-vous au guide de mise à jour des microprogrammes, disponible sur le site Web.

Réglage des faders

Selon l'environnement dans lequel le système est utilisé, des différences peuvent exister au niveau du déplacement des faders. Il est possible de corriger ces différences à l'aide de la fonction Calibration (Calibrage). Le système série RIVAGE PM dispose de deux types de calibrage de fader.

Calibrage d'entraînement moteur	Optimise automatiquement le mouvement de fader motorisé.
Calibrage de positionnement	Calibre le mouvement des faders motorisés de sorte à faire correspondre les positions des boutons de fader avec les valeurs de niveau stockées sur la console (paramètres).

NOTE

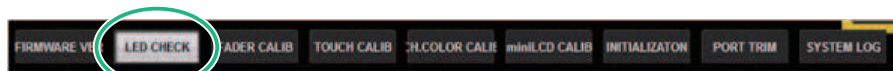
Un message d'alarme apparaît lorsqu'un problème lié aux réglages de faders est détecté au démarrage du système série RIVAGE PM.

1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.



2 Appuyez sur la touche MAINTENANCE pour accéder à la fenêtre contextuelle MAINTENANCE.

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.



3 Appuyez sur l'onglet FADER CALIB (Calibrage des faders).

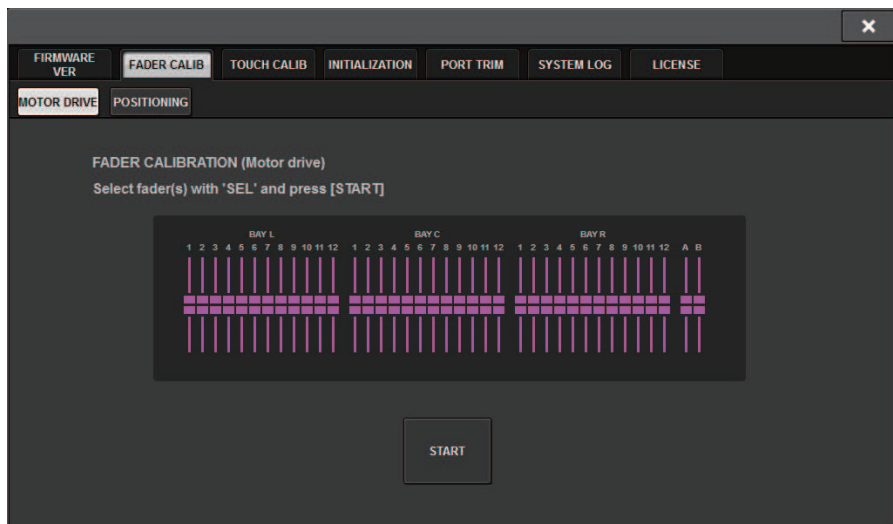
L'écran FADER CALIBRATION (Calibrage des faders) apparaît pour vous permettre de régler les faders.

4 Sélectionnez l'onglet correspondant à l'opération de calibrage de fader souhaitée.



Si l'onglet de calibrage MOTOR DRIVE (Entraînement moteur) est sélectionné :

Pour les faders spécifiés dans les sections Channel Strip et Master, l'entraînement moteur est automatiquement calibré.



5 Appuyez sur la touche [SEL] pour sélectionner les différents faders que vous souhaitez calibrer.

Les faders pour lesquels un problème a été détecté lors des réglages de fader au démarrage auront déjà été sélectionnés.

6 Appuyez sur la touche START (Démarrer).

Le système lance l'optimisation du mouvement des faders motorisés. Les touches [SEL] correspondantes clignotent durant le calibrage. Pour annuler le calibrage en cours, appuyez sur la touche STOP. Lorsque l'optimisation du mouvement des faders motorisés est terminée, les touches [SEL] correspondantes s'éteignent.

7 À la fin de l'opération de calibrage, appuyez sur la touche FINISH (Terminer).

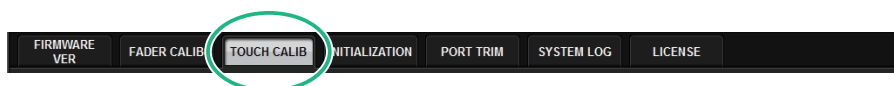
Les valeurs de calibrage sont sauvegardées dans la mémoire interne. Si la touche [SEL] s'allume et la barre de couleurs devient rouge, le calibrage aura échoué. Appuyez sur la touche START pour exécuter à nouveau le calibrage.

Réglage du point de détection des panneaux à écran tactile (CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7)

Suivez les étapes ci-dessous pour aligner correctement les positions de l'écran LCD et des panneaux à écran tactile.

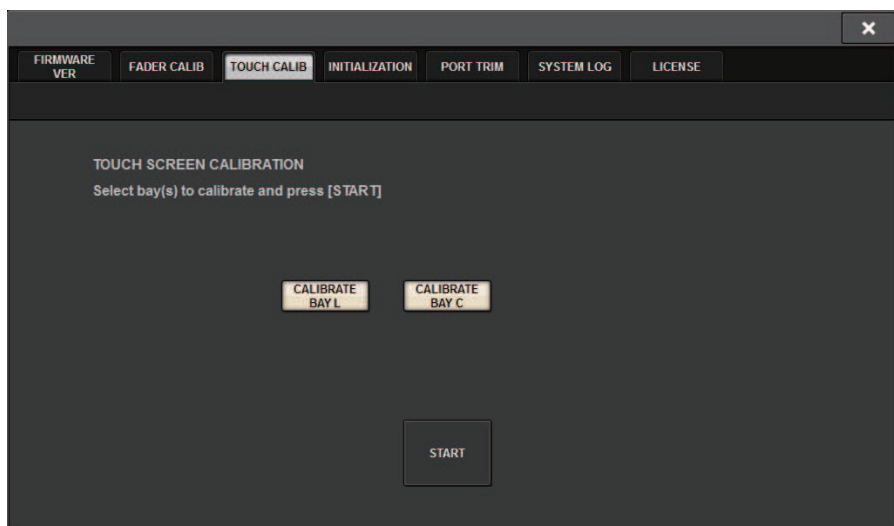
- 1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**
- 2 Appuyez sur la touche MAINTENANCE pour accéder à la fenêtre contextuelle MAINTENANCE.**

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.



- 3 Appuyez sur l'onglet TOUCH CALIB.**

L'écran TOUCH SCREEN CALIBRATION (Calibrage de l'écran tactile) apparaît, vous permettant de calibrer les panneaux à écran tactile.



- 4 Appuyez sur la touche CALIBRATE BAY L pour calibrer le panneau à écran tactile gauche. Appuyez sur la touche CALIBRATE BAY C pour calibrer le panneau à écran tactile droit.**

Vous pouvez également sélectionner et calibrer les deux panneaux CALIBRATE BAY L et CALIBRATE BAY C simultanément.

5 Appuyez sur la touche START (Démarrer).

Un curseur en forme de croix apparaît quatre fois à l'écran. Appuyez sur chacun des emplacements où il apparaît.

NOTE

Pour définir correctement les points de détection, appuyez sur le curseur en croix en adoptant la position et la posture dans lesquelles vous opérez normalement l'unité.

6 Appuyez sur la touche FINISH.

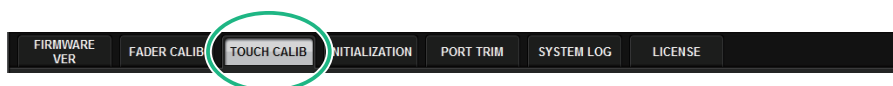
Les valeurs de calibrage sont sauvegardées dans la mémoire interne.

Réglage du point de détection des panneaux à écran tactile (CS-R5, CS-R3)

Suivez les étapes ci-dessous pour aligner correctement les positions de l'écran LCD et des panneaux à écran tactile.

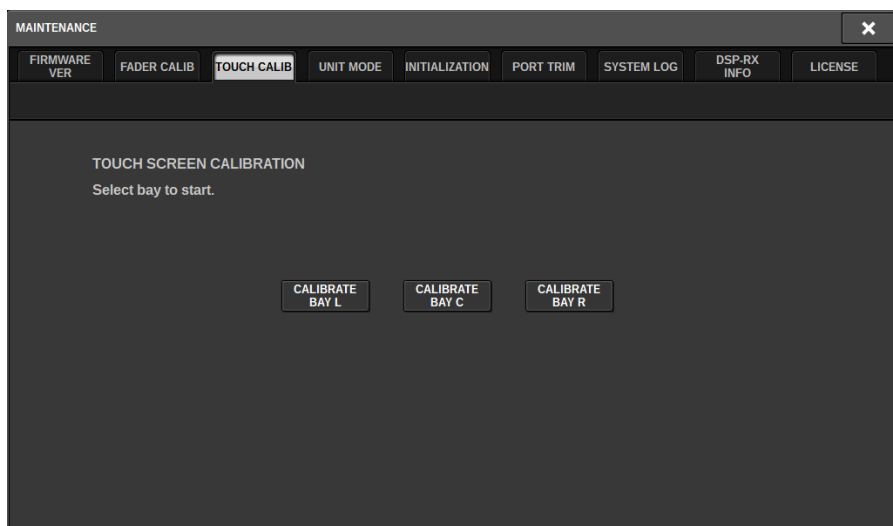
- 1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**
- 2 Appuyez sur la touche MAINTENANCE pour accéder à la fenêtre contextuelle MAINTENANCE.**

Cet écran comporte plusieurs pages. Vous pouvez naviguer de l'une à l'autre en vous aidant des onglets situés en haut de l'écran.



- 3 Appuyez sur l'onglet TOUCH CALIB.**

L'écran TOUCH SCREEN CALIBRATION (Calibrage de l'écran tactile) apparaît, vous permettant de calibrer les panneaux à écran tactile.



- 4 Sélectionnez la baie pour laquelle le panneau de l'écran tactile doit être ajusté, puis appuyez sur la touche. (CS-R3 dispose uniquement de BAY C.)**

Les valeurs de calibrage démarrent.

- 5 Un curseur en forme de croix apparaît 16 fois à l'écran. Appuyez sur chacun des emplacements où il apparaît.**

NOTE

Pour définir correctement les points de détection, appuyez sur le curseur en croix en adoptant la position et la posture dans lesquelles vous opérez normalement l'unité.

6 Les valeurs de calibrage sont sauvegardées dans la mémoire interne.

Réinitialisation de l'unité sur les réglages d'usine par défaut

Si une erreur se produit dans la mémoire interne de l'unité ou si vous oubliez le mot de passe et ne pouvez plus utiliser l'unité, suivez la procédure ci-après pour réinitialiser la mémoire interne.

- La réinitialisation de la mémoire interne entraîne la perte de l'intégralité du contenu qui y avait été mémorisé.

Soyez particulièrement prudent lorsque vous exécutez les étapes suivantes :

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **MAINTENANCE** pour accéder à la fenêtre contextuelle **MAINTENANCE**.

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.



3 Appuyez sur l'onglet **INITIALIZATION (Réinitialisation)**.

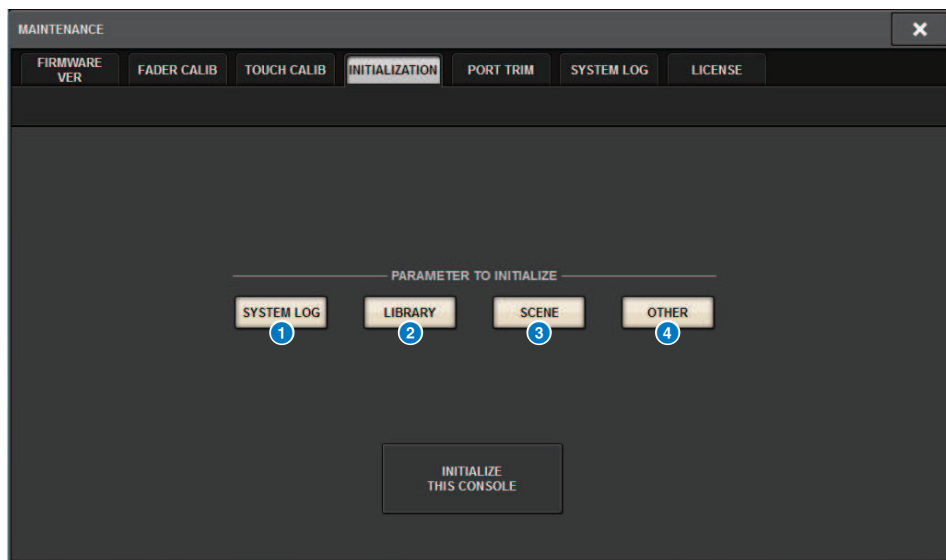
La « Page **INITIALIZATION** » (p.983) apparaît, qui vous permet de réinitialiser la mémoire interne.

4 Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à réinitialiser selon la méthode de réinitialisation souhaitée.

5 Appuyez sur la touche INITIALIZE THIS CONSOLE (Réinitialiser cette console).

Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous inviter à confirmer l'opération de réinitialisation.

Page INITIALIZATION



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touche SYSTEM LOG (Journal système)**
Appuyez sur cette touche pour réinitialiser le journal système.
- 2 Touche LIBRARY**
Appuyez sur cette touche pour réinitialiser les bibliothèques.
- 3 Touche SCENE**
Appuyez sur cette touche pour réinitialiser la mémoire de scènes.
- 4 Touche OTHER (Autre)**
Appuyez sur cette touche pour réinitialiser des réglages tels que les données actuelles ou les données de configuration.

Réglage du gain d'entrée/sortie

Si nécessaire, vous pouvez également effectuer des réglages précis de gain d'entrée et de sortie.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **MAINTENANCE** pour accéder à la fenêtre contextuelle **MAINTENANCE**.

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.

3 Appuyez sur l'onglet **PORT TRIM** (Réglage précis des ports).

L'affichage bascule vers la « Page **PORT TRIM** (Réglage précis des ports) » (p.985).

4 Sélectionnez un composant ainsi que le port dont vous voulez régler le gain d'entrée/sortie.

5 Appuyez sur un bouton à l'écran afin de sélectionner l'élément, puis utilisez l'encodeur de l'écran correspondant pour régler la valeur.

6 Appuyez sur la touche **CLOSE**.

Page PORT TRIM (Réglage précis des ports)



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 Touches de sélection de composant**
Permettent de sélectionner un composant.
- 2 Touches de sélection de port**
Permettent de sélectionner un port.
- 3 Boutons PORT TRIM (Réglage précis des ports)**
Règlent le gain.
 - **INPUT PORT (Réglage précis du gain de l'entrée analogique)**
Règle avec précision en pas de 0,1 dB le gain du port d'entrée analogique spécifié.
 - **OUTPUT PORT (Réglage précis des ports de sortie)**
Règle avec précision en pas de 0,01 dB le gain du port de sortie du logement spécifié.

Journal système

Le journal système vous permet d'identifier et de prendre connaissance des problèmes survenus durant le fonctionnement du système série RIVAGE PM ainsi que d'autres informations connexes. Vous pouvez également enregistrer les données du journal système sur un lecteur flash USB en tant que données de texte. Les données du journal système sont utiles pour l'analyse et la résolution des problèmes et des dysfonctionnements.

NOTE

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 800 éléments en données de journal dans la mémoire interne, dont 400 éléments relatifs à la surface de contrôle et 400 éléments divers. Si vous essayez de stocker davantage de données, le système supprimera les données les plus anciennes afin d'héberger les plus récentes.

1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.



2 Appuyez sur la touche MAINTENANCE pour accéder à la fenêtre contextuelle MAINTENANCE.

Cette fenêtre comporte plusieurs pages entre lesquelles vous pouvez naviguer en vous aidant des onglets situés en haut de la fenêtre.

3 Appuyez sur l'onglet SYSTEM LOG (Fichier système).

L'affichage bascule vers la « Page SYSTEM LOG » (p.988).

4 Sélectionnez les types de messages à afficher, selon les besoins.

5 Pour exporter le fichier journal, connectez votre lecteur flash sur le port USB, puis appuyez sur la touche EXPORT LOGS TO USB.

Les fichiers suivants seront enregistrés dans le répertoire racine du lecteur flash USB :

rivage_systemlog_user.txt	Fichier journal du système
rivage_systemlog_dvlp.log rivage_systemlog_panl.txt	Fichier de service d'assistance

* La date et l'heure seront ajoutées à tous les noms de fichier. Exemple de fichier journal système :
"rivage_systemlog_AAAAAMJJhhmmss_utilisateur.txt"

NOTE

Si vous voulez enregistrer les fichiers à l'aide de RIVAGE PM Editor, ceux-ci seront stockés dans l'emplacement de stockage spécifié sur l'écran SAVE/LOAD. Si l'emplacement de stockage spécifié n'est pas valide, la touche EXPORT LOGS TO STORAGE sera désactivée. Si vous ne disposez pas d'un compte administrateur sur un ordinateur exécutant le logiciel PM Editor, vous ne pourrez pas enregistrer les fichiers dans le répertoire racine du lecteur C (ou du disque de démarrage).

Page SYSTEM LOG

MAINTENANCE

FIRMWARE VER FADER CALIB TOUCH CALIB INITIALIZATION PORT TRIM **SYSTEM LOG** LICENSE

MESSAGE TYPES: FATAL WARNING CAUTION INFO

02 / 10 / 2016 08 : 20 : 55	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 10 / 2016 08 : 20 : 55	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 10 / 2016 14 : 43 : 15	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS A : [Fine]
02 / 10 / 2016 14 : 43 : 15	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 10 / 2016 14 : 43 : 15	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 15 / 2016 08 : 17 : 09	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS A : [Fine]
02 / 15 / 2016 08 : 17 : 09	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 15 / 2016 08 : 17 : 09	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 16 / 2016 08 : 50 : 18	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS A : [Fine]
02 / 16 / 2016 08 : 50 : 18	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 16 / 2016 08 : 50 : 18	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 16 / 2016 09 : 11 : 02	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS A : [Fine]
02 / 16 / 2016 09 : 11 : 02	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 16 / 2016 09 : 11 : 02	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]
02 / 16 / 2016 14 : 15 : 38	CS-R10	1	CAUTION	Power loss to PSU detected (CS B)
02 / 16 / 2016 14 : 15 : 49	CS-R10	1	SYSINFO	Power State CS B : [Fine]
02 / 16 / 2016 14 : 15 : 55	CS-R10	1	WARNING	Cooling fan error! Contact Yamaha service
02 / 16 / 2016 14 : 15 : 58	CS-R10	1	SYSINFO	Cooling Fan State : [Fine]

EXPORT LOGS TO USB

Cet écran comporte les éléments suivants :

1 Touches MESSAGE TYPE (Type de message)

Permettent de sélectionner les types de message à afficher ou masquer sur la page SYSTEM LOG. Les types de message suivants sont inclus.

2 Bouton de défilement

Vous pouvez faire défiler la liste à l'aide de l'encodeur de l'écran.

FATAL: informations concernant les erreurs, telles que les dysfonctionnements

WARNING: informations relatives aux problèmes susceptibles d'entraîner le dysfonctionnement de l'unité ou des coupures intermittentes de son, qui risquent d'interrompre les opérations

CAUTION: informations relatives aux conditions qui exigent une certaine vigilance mais qui ne risquent pas nécessairement d'interrompre les opérations

INFO: informations de référence (concernant l'alimentation, par exemple) non susceptibles d'entraîner des problèmes

AVIS

- La sélection du type de message est stockée après la mise hors tension.

3 Touche EXPORT LOGS TO USB (Exporter les journaux vers USB)

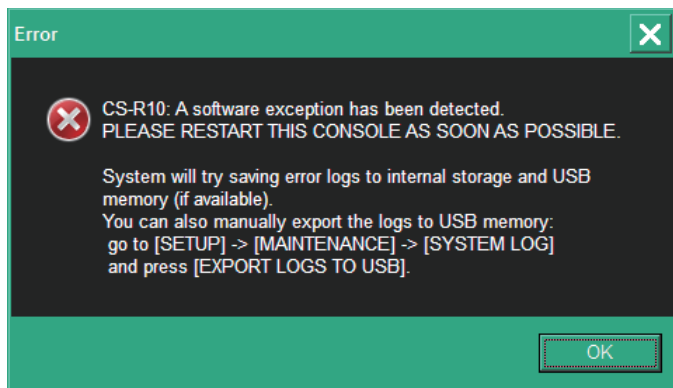
Cette touche devient active lorsqu'un lecteur flash USB est connecté au port USB. Appuyez sur cette touche pour enregistrer le fichier journal système actuel sur le lecteur flash USB.

Vidage du système (CS-R10, CS-R10, CSD-R7)

Si le système série RIVAGE PM se trouve confronté à un problème logiciel en cours de fonctionnement, il videra (ou stockera) l'état système à ce stade dans la mémoire interne de la surface de contrôle.

Si le problème est lié au logiciel, un message d'erreur (un peu comme celui ci-dessous) apparaîtra.

- Si ce message d'erreur s'affiche, redémarrez la surface de contrôle dès que possible.



Appuyez sur la touche OK. L'écran SAVE/LOAD s'affiche et les fichiers répertoriés ci-dessous sont stockés dans la mémoire interne :

- 1 Appuyez sur la touche SETUP dans la barre de menus pour accéder à l'écran SETUP.**
- 2 Appuyez sur la touche MAINTENANCE pour accéder à la fenêtre contextuelle MAINTENANCE.**
- 3 Appuyez sur l'onglet SYSTEM LOG (Journal système) pour accéder à la page SYSTEM LOG.**
- 4 Appuyez sur la touche EXPORT LOGS TO USB (Exporter les journaux vers USB).**

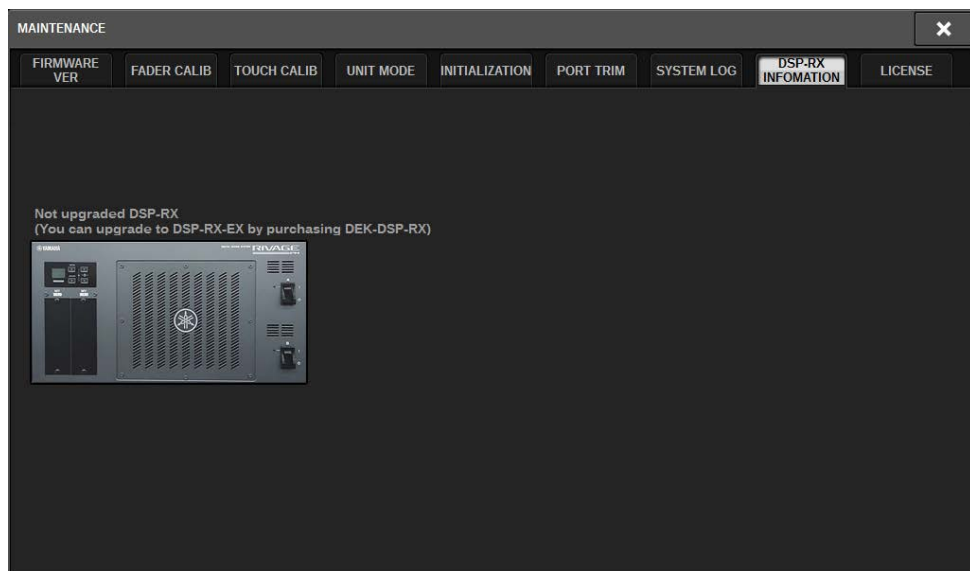
Le fichier journal système, y compris le fichier de vidage système, est stocké.

NOTE

Les données stockées sont utiles pour l'analyse et la résolution des problèmes et des dysfonctionnements. Si vous consultez votre distributeur Yamaha, assurez-vous de lui fournir les données stockées ainsi que les informations concernant le problème ou le dysfonctionnement concerné.

DSP-RX INFORMATION

Vous pouvez passer du DSP-RX au DSP-RX-EX en installant un DEK-DSP-RX en option (kit d'extension DSP) et en suivant les procédures connexes.



Pour plus d'informations sur l'installation et les procédures connexes, consultez votre revendeur Yamaha.

État de la console

Réglage de la date et l'heure de l'horloge interne

Cette section explique comment spécifier la date et l'heure de l'horloge intégrée à l'unité CL et sélectionner un format d'affichage de la date et de l'heure. La date et l'heure indiquées que vous indiquez ici affectent l'horodateur utilisé lors de l'enregistrement ou du chargement d'une scène. Lorsqu'elle est connectée à RIVAGE PM Editor, l'horloge interne se synchronise automatiquement sur l'heure de l'ordinateur.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche **DATE/TIME** (Sauvegarde/Chargement).

La « Fenêtre contextuelle **DATE/TIME** » (p.993) apparaît.

3 Dans le champ **FORMAT**, appuyez sur les touches **MODE** à plusieurs reprises afin de sélectionner le format souhaité pour l'affichage de la date et l'heure.

Vous avez le choix parmi les formats d'affichage suivants.

• Date

MM/JJ/AAAA (Mois/Jour/Année) JJ/MM/AAAA (Jour/Mois/Année) AAAA/MM/JJ (AnnéeMois/Jour)

• Heure

24 heures (affichage des heures dans la plage comprise entre 0h–23h) 12 heures (affichage des heures dans la plage comprise entre 0h-11h et 12h-23h)

4 Utilisez les encodeurs de l'écran du panneau supérieur pour indiquer la date et l'heure actuelles.

5 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche OK.

La date, l'heure et le format d'affichage que vous avez indiqués sont confirmés, et la fenêtre contextuelle se ferme. Si vous appuyez sur le bouton CANCEL ou le symbole «X» au lieu du bouton OK, les modifications effectuées ne sont pas prises en compte, et la fenêtre contextuelle se fermera.

Fenêtre contextuelle DATE/TIME



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 DATE**
Indique la date de l'horloge interne.
- 2 TIME (Heure)**
Indique l'heure de l'horloge interne.
- 3 Champ FORMAT (Format d'affichage)**
Ce champ spécifie le format d'affichage de la date et l'heure de l'horloge interne.

Réglages de panneau

Réglage de la luminosité des écrans tactiles, des voyants DEL, des affichages de noms de canaux et des témoins

Cette section explique comment régler la luminosité et le contraste des écrans tactiles, des voyants DEL du panneau supérieur et des affichages de noms de canaux, ainsi que des témoins reliés aux connecteurs LAMP du panneau arrière de la surface de contrôle. Vous pouvez enregistrer quatre réglages différents dans les banques A–D et sélectionner l'un d'eux.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.



2 Dans le champ situé sur la ligne inférieure de l'écran **SETUP**, appuyez sur une des touches **A–D** de la section **BANK**.

Vous pouvez enregistrer quatre différents réglages de luminosité respectivement sur les banques A–D, et basculer entre ces réglages rapidement selon les besoins.



3 Utilisez les encodeurs de l'écran pour régler les paramètres suivants.

- **BANK A–D**.....Permettent de sélectionner la banque cible parmi les banques A–D.

Champ CONTRAST

- **NAME**.....Règle le contraste des caractères de l'affichage des noms de canaux sur le panneau supérieur.

Champ BRIGHTNESS

- **NAME**.....Règle la luminosité des affichages de noms de canaux sur le panneau supérieur. Ceci modifie également la luminosité de CH COLOR. Si vous voulez régler la luminosité de CH COLOR après avoir défini celle de l'affichage de nom, servez-vous du bouton CH COLOR.
- **CH COLOR**.....Règle la luminosité des couleurs des canaux sur le panneau supérieur. Ceci vous permet d'appliquer un réajustement en conséquence sur la luminosité de la couleur de canal uniquement sans modifier celle de l'afficheur du nom de canal.
- **PANEL**.....Règle la luminosité des voyants DEL du panneau supérieur.
- **SCREEN**.....Règle la luminosité des écrans tactiles. Si vous réglez la luminosité sur une valeur inférieure au niveau 2, le système redémarrera la fois suivante avec un réglage de luminosité équivalent à 2 afin de vous permettre de voir l'écran.
- **LAMP**.....Règle la luminosité des voyants raccordés aux prises LAMP du panneau arrière.

4 Basculez entre les banques A–D selon les besoins, puis procédez aux réglages de l'autre banque de manière similaire.

Vous pouvez basculer entre les touches A–D de la section BANK afin de modifier la luminosité des écrans tactiles, des écrans LCD, des affichages de noms de canaux et des témoins, en une seule opération. Vous pouvez également affecter ce paramètre à une touche USER DEFINED et d'appuyer sur cette touche afin de basculer entre les banques A–D.

Verrouillage de la console

Il est possible d'interdire temporairement toute utilisation de la console afin d'éviter des opérations accidentelles. Ce réglage permet de bloquer toute utilisation du panneau et de l'écran tactile, de façon à ce que les contrôleurs ne puissent pas être actionnés par contact accidentel ou par une tierce personne non autorisée, en l'absence de l'opérateur.

NOTE

- Si vous oubliez le mot de passe et ne pouvez pas désactiver la fonction Console Lock (Verrouillage de la console), appuyez sur le commutateur [RESET] (Réinitialisation), situé sur le panneau arrière. Autrement, mettez la console hors tension puis sous tension afin de la déverrouiller.
- Même lorsque la console est verrouillée, il est possible de la commander à distance, tout à fait normalement, à partir d'un périphérique externe via MIDI.

1 Appuyez sur la touche **SETUP** dans la barre de menus pour accéder à l'écran **SETUP**.

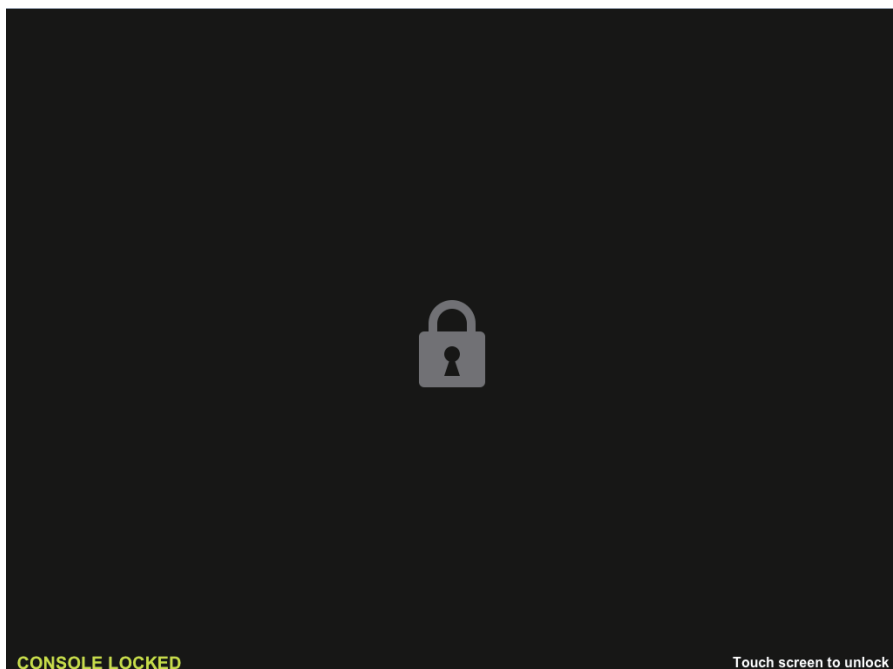


2 Appuyez sur la touche **CONSOLE LOCK** (Verrouillage de console).

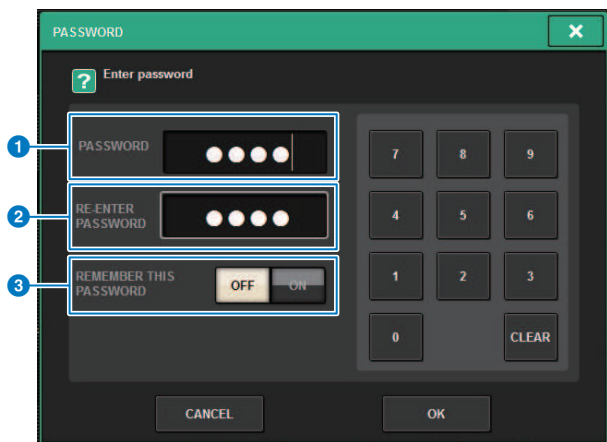
La « Fenêtre contextuelle **PASSWORD** » (p.998) apparaît.

3 Après avoir saisi le mot de passe dans le champ **PASSWORD**, saisissez-le à nouveau dans le champ **RE-ENTER PASSWORD** aux fins de la vérification, puis appuyez sur la touche **OK**.

L'écran **CONSOLE LOCK** apparaît, la fonction Console Lock est activée et tous les contrôleurs (à l'exclusion des boutons **MONITOR A/B**, **TALKBACK LEVEL**, **PHONES A/B LEVEL** et le bouton de contrôle de la luminosité) deviennent alors inopérants.



Fenêtre contextuelle PASSWORD



Cet écran comporte les éléments suivants :

- 1 **Champ PASSWORD (Mot de passe)**
- 2 **Champ RE-ENTER PASSWORD (Rentrer le mot de passe à nouveau)**
Entrez le mot de passe une nouvelle fois.
- 3 **Touche REMEMBER THIS PASSWORD (Se rappeler de ce mot de passe)**
Si cette touche est activée, vous utiliserez le même mot de passe la prochaine fois.

Déverrouillage de la console

1 Appuyez sur l'écran CONSOLE LOCK.

Si aucun mot de passe n'a été défini, la fonction Console Lock sera désactivée. Si un mot de passe a été défini, la fenêtre contextuelle PASSWORD apparaît, vous permettant de saisir le mot de passe.

2 Entrez le mot de passe et appuyez sur la touche OK.

La console est déverrouillée, le système affiche l'écran SETUP et les contrôleurs sont à nouveau utilisables.

Spécification de l'image de l'écran CONSOLE LOCK

Vous pouvez afficher un fichier image sur l'écran CONSOLE LOCK. Dans la fenêtre contextuelle SAVE/LOAD, spécifiez le fichier image que vous souhaitez afficher et chargez-le depuis le lecteur flash USB. Pour obtenir la procédure de chargement d'un fichier depuis un lecteur flash USB, reportez-vous à la section « [Chargement d'un fichier depuis un lecteur flash USB](#) » (p.854).

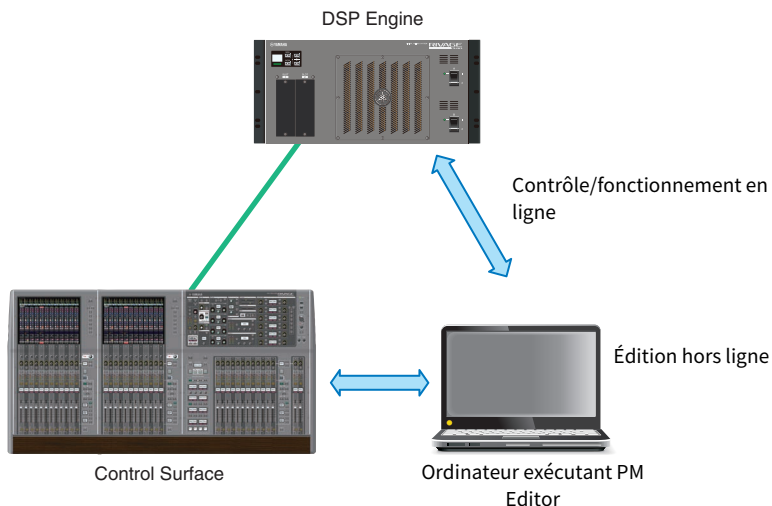
NOTE

Seuls les fichiers image BPM, JPEG et PNG peuvent être chargés.

Configuration de RIVAGE PM Editor et de RIVAGE PM StageMix

À propos de RIVAGE PM Editor

RIVAGE PM Editor (appelé « PM Editor » dans le présent manuel) est un logiciel qui vous permet d'utiliser votre ordinateur pour effectuer des modifications hors ligne en préparant les réglages de la série RIVAGE PM à l'avance, ainsi que pour contrôler et manipuler ses paramètres (contrôle/fonctionnement en ligne).



NOTE

- Les opérations de PM Editor et les opérations de la surface de contrôle sont presque identiques.
- Ce logiciel d'application est en partie libre d'utilisation. Pour plus d'informations concernant les licences logicielles, consultez l'écran LICENSE (Licence).

Contrôle/fonctionnement en ligne

1 Connectez un ordinateur équipé du logiciel PM10 Editor au moteur DSP (ou à la surface de contrôle) à l'aide d'un câble Ethernet.

Pour plus d'informations sur la configuration du réseau, reportez-vous au « Manuel d'installation de RIVAGE PM Editor ».

NOTE

Vous pouvez connecter au maximum deux instances de PM Editor. Si vous souhaitez connecter deux instances de PM Editor au moteur DSP (ou à la surface de contrôle), utilisez un concentrateur réseau pour effectuer les connexions. Autrement, vous pouvez connecter une instance de PM Editor au moteur DSP et une autre à la surface de contrôle.

2 Démarrez PM Editor.

L'écran suivant apparaît au démarrage.

RIVAGE PM Editor

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1 2 3

NETWORK INTERFACE

Ethernet

Connect

Note:
The selected network interface requires the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline Quit

NOTE

- Bien que l'écran (qui s'affiche en réponse à des éléments de panneau différemment configurés, tels que les touches définies par l'utilisateur) varie en fonction du réglage MIXER TYPE (Type de mixeur), les mêmes données sont traitées. En outre, la connexion en ligne vers PM Editor ne sera pas assignée.
- Si la sélection DSP ne correspond pas au moteur DSP réel, vous ne pourrez pas vous connecter au moteur DSP en ligne. Sélectionnez le type de moteur DSP que vous utilisez réellement, car le nombre de canaux d'entrée disponibles varie en fonction du type de DSP.

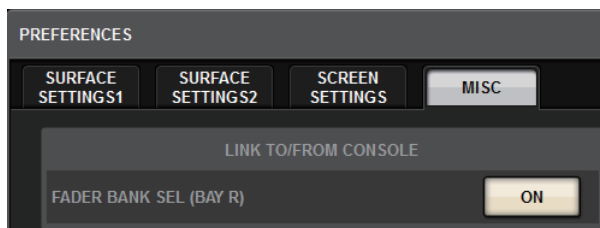
3 Dans SELECT MIXER TYPE (Sélectionner type de mixeur), sélectionnez le système série RIVAGE PM. Dans NETWORK INTERFACE (Interface réseau), sélectionnez le réseau que vous allez utiliser.

Si une adresse IP pouvant se connecter au réseau sélectionné est spécifiée, vous pouvez appuyer sur la touche Connect (Connecter).

4 Cliquez sur la touche Connect (Connecter) pour lier le modèle de la série RIVAGE PM à PM Editor.

NOTE

Si vous prévoyez de lier la sélection du bloc de canaux dans PM Editor avec celui de la baie de console R, appuyez sur [SETUP] -> [PREFERENCES] -> l'onglet MISC pour accéder au champ LINK TO/FROM CONSOLE (Lier à/Depuis la console), puis réglez FADER BANK SEL (Sélection de banque de faders) (BAY R) (Baie R) sur « On ».



Une fois que le moteur DSP détecte PM Editor en ligne, l'écran DEVICE SYNC apparaît.



Lorsque vous connectez PM Editor, vous devez spécifier le sens de la synchronisation des données du moteur DSP.

5 sélectionnez « EDITOR ← DSP ».

6 Appuyez sur la touche SYNC.

Les réglages de paramètres sur la série RIVAGE PM seront alors copiés dans PM Editor. Une fois la synchronisation des données terminée, la ligne indiquant la synchronisation s'affiche en vert.

7 Modifiez les données de mixage.

Écran de démarrage de PM Editor

1 **NUMBER OF WINDOWS (Nombre de fenêtres)**

Sélectionnez le nombre d'écrans à afficher (1 – 3).

Les écrans correspondent aux différentes baies comme illustré ci-dessous.

- Premier écran : BAY R
- Deuxième écran : BAY C
- Troisième écran : BAY L

Les opérations suivantes seront toujours appliquées à l'écran principal cible (BAY R).

- Basculement en mode plein écran (Zoom)
- Basculement entre les écrans OVERVIEW et SELECTED CHANNEL VIEW à l'aide de la touche ESC (la touche F2 est activée dans chaque fenêtre)

Édition hors ligne

1 Démarrez PM Editor.

L'écran suivant apparaît au démarrage.

RIVAGE PM Editor

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1 2 3

NETWORK INTERFACE

Connect

Note:
The selected network interface requires the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline Quit

2 Appuyez sur la touche Use Offline (Utiliser l'état hors ligne).

3 Modifiez les données de mixage.

- 4 Lorsque vous avez fini de modifier les données, sauvegardez le fichier de réglage à l'aide de l'écran SAVE/LOAD.**
- 5 Quittez l'application.**

Synchronisation des données de mixage éditées

1 Démarrez PM Editor.

L'écran suivant apparaît au démarrage.

RIVAGE PM Editor

SELECT MIXER TYPE

RIVAGE PM10

RIVAGE PM7

RIVAGE PM5

RIVAGE PM3

SELECT DSP

DSP-R10

DSP-RX

DSP-RX-EX

NUMBER OF WINDOWS

1 2 3

NETWORK INTERFACE

Ethernet

Connect

Note:
The selected network interface requires the following settings

IP Address	192.168.53.1 - 192.168.53.32
Subnet Mask	255.255.255.0

Use Offline Quit

2 Dans SELECT MIXER TYPE, sélectionnez l'unité de la série RIVAGE PM. Dans NETWORK INTERFACE, sélectionnez le réseau que vous allez utiliser.

Si une adresse IP pouvant se connecter au réseau sélectionné est spécifiée, vous pouvez appuyer sur la touche Connect (Connecter).

3 Cliquez sur la touche Connect (Connexion).

Une fois que le moteur DSP détecte PM Editor en ligne, l'écran DEVICE SYNC apparaît.

4 Sélectionnez « EDITOR → DSP ».

5 Appuyez sur la touche SYNC.

Les réglages de paramètres dans PM Editor seront alors copiés dans le système série RIVAGE PM. Une fois la synchronisation des données terminée, la ligne indiquant la synchronisation s'affiche en vert.

NOTE

- Si le moteur DSP est connecté en ligne à la surface de contrôle, la synchronisation EDITOR -> DSP sera désactivée.
- Les données de mixage modifiables peuvent être stockées sur un lecteur flash USB et chargées directement dans la surface de contrôle.

Opération à l'écran de RIVAGE PM Editor

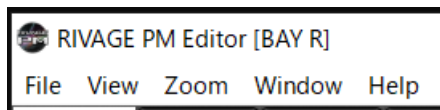
Utilisation de la molette de la souris

Vous pouvez vous servir de la molette de la souris comme si vous utilisiez le bouton [TOUCH AND TURN] sur l'appareil.

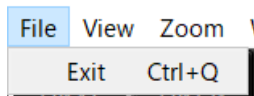
Utilisation du clavier de l'ordinateur

Vous pouvez vous servir du clavier de l'ordinateur pour saisir le texte, comme si vous utilisiez l'écran Clavier dans l'unité.

Barre de menus



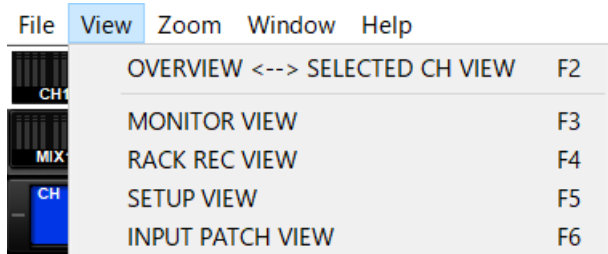
■ Menu File (Fichier)



Ce menu concerne les opérations liées aux fichiers.

Exit (Sortie) Quitte PM Editor.

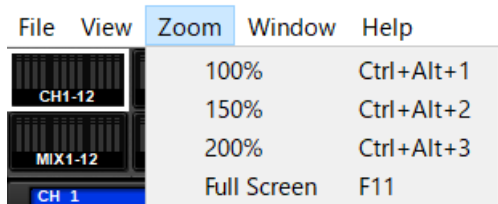
■ Menu View (Affichage)



Sélectionne un écran à afficher.

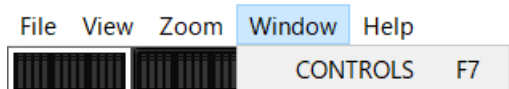
■ Menu Zoom

Détermine le pourcentage de zoom de l'écran.



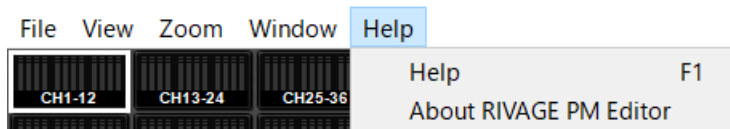
Plein écran : PM Editor est affiché en plein écran.

■ Menu Window (Fenêtre)



CONTROLS : affiche l'écran d'exploitation du panneau de la surface de contrôle.

■ **Menu Help (Aide)**



Aide : ouvre un navigateur Web pour afficher la bibliothèque manuelle.

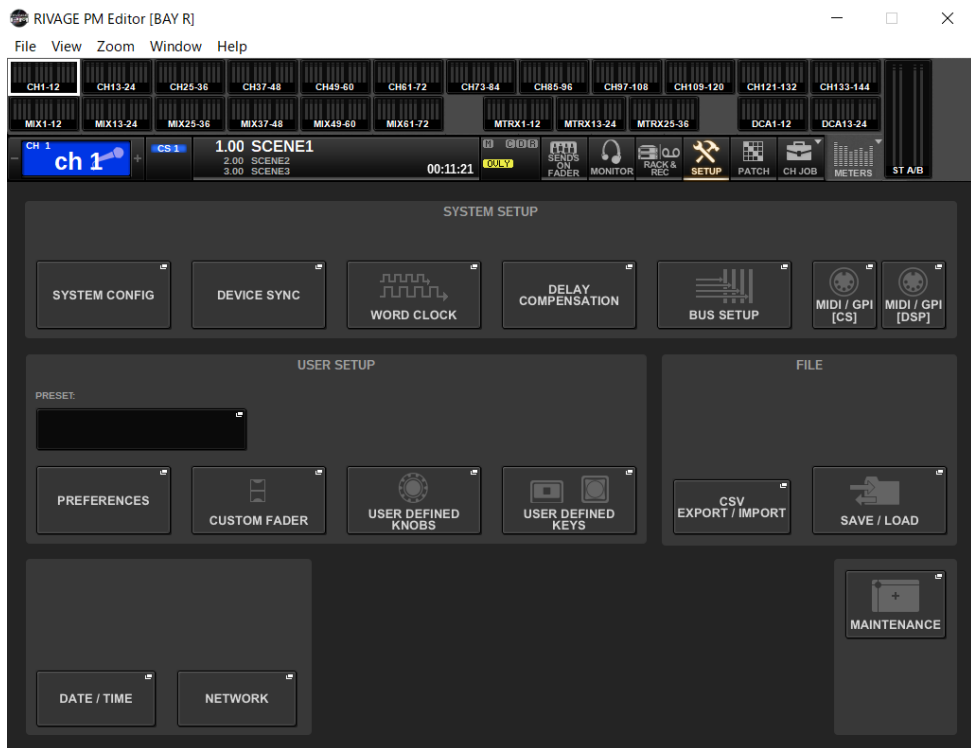
À propos de RIVAGE PM Editor : ouvre l'écran « About RIVAGE PM Editor » (À propos de RIVAGE PM Editor), qui affiche le numéro de version de PM Editor.

NOTE

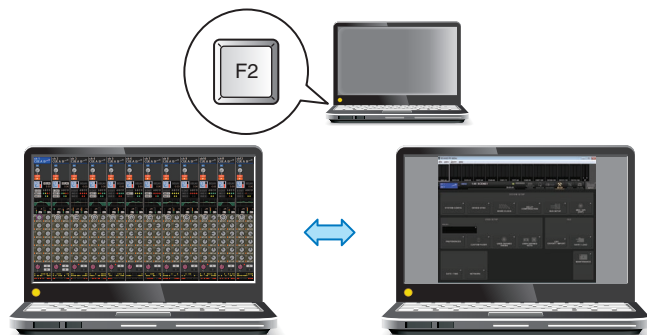
Vous devez vous connecter à Internet pour afficher la bibliothèque manuelle.

À propos des écrans RIVAGE PM Editor

Les écrans PM Editor sont identiques à ceux de la surface de contrôle. Cependant, les parties que vous ne pouvez pas contrôler dans PM Editor sont masquées, comme illustré ci-dessous.

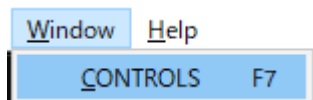


Appuyez sur la touche [F2] (Échap) à plusieurs reprises pour basculer entre les écrans OVERVIEW et SELECTED CHANNEL VIEW.



COMMANDES

Vous pouvez exécuter les opérations de panneau de la surface de contrôle depuis le logiciel PM Editor. Appuyez sur la touche CONTROLS (F7) afin d'accéder à l'écran SETUP approprié.



NOTE

Si vous avez sélectionné Full Screen (Plein écran) (F11) du menu Zoom, les écrans CONTROLS s'afficheront dans la section des indicateurs de niveau.

Basculement entre les écrans CONTROLS



Utilisez les touches de flèche de défilement vers la gauche et la droite situées dans le coin supérieur gauche pour sélectionner l'écran CONTROLS souhaité.

Écran MUTE MASTER (Assourdissement principal)



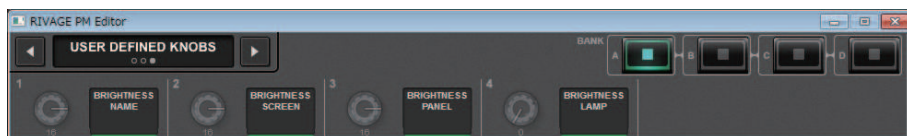
Vous pouvez activer ou désactiver MUTE MASTER.

Écran USER DEFINED KEYS



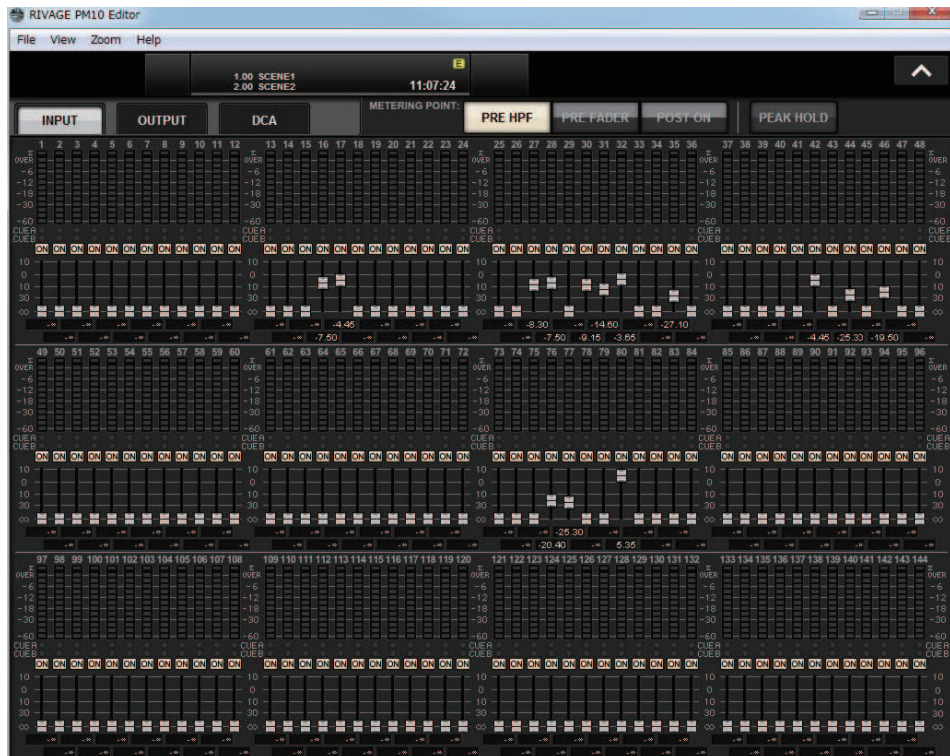
Vous pouvez activer ou désactiver les fonctions affectées dans l'écran USER DEFINED KEYS. Les touches des fonctions que vous ne pouvez pas contrôler dans PM Editor sont grisées. Seul le CS-R3 possède les touches supplémentaires E1 et E2.

Écran USER DEFINED KNOBS



La fonction réglée dans l'écran USER DEFINED KNOBS est indiquée à droite du bouton. Les touches des fonctions que vous ne pouvez pas contrôler dans PM Editor sont grisées.

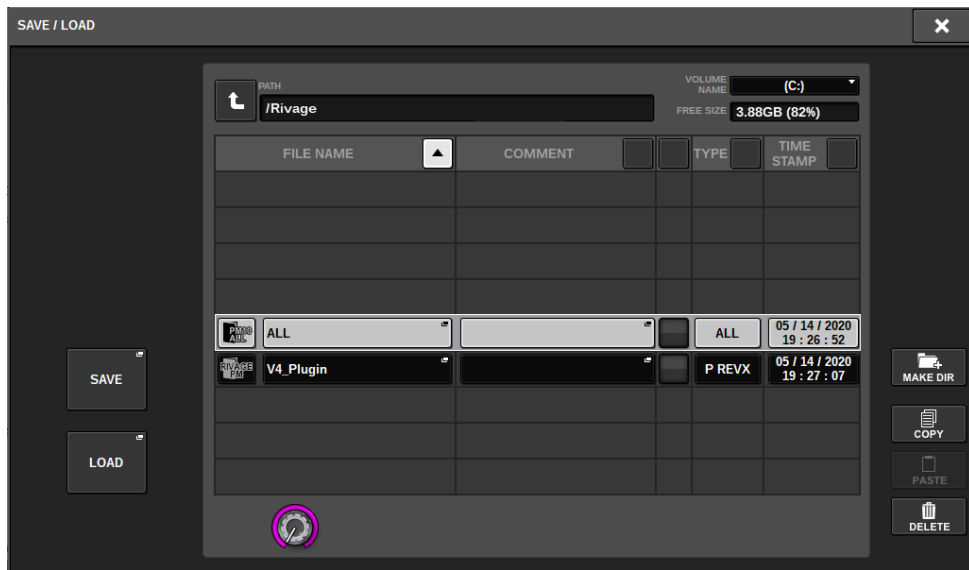
Manipulation des faders dans l'écran METER (plein écran) (RIVAGE PM Editor)



PM Editor vous permet de contrôler les faders ou l'activation/la désactivation de canal à l'aide de la souris dans l'écran METER (plein écran).

Les indicateurs de fader apparaissent plus épais aux positions nominale et inférieure.

Enregistrement et chargement d'un fichier (RIVAGE PM Editor)



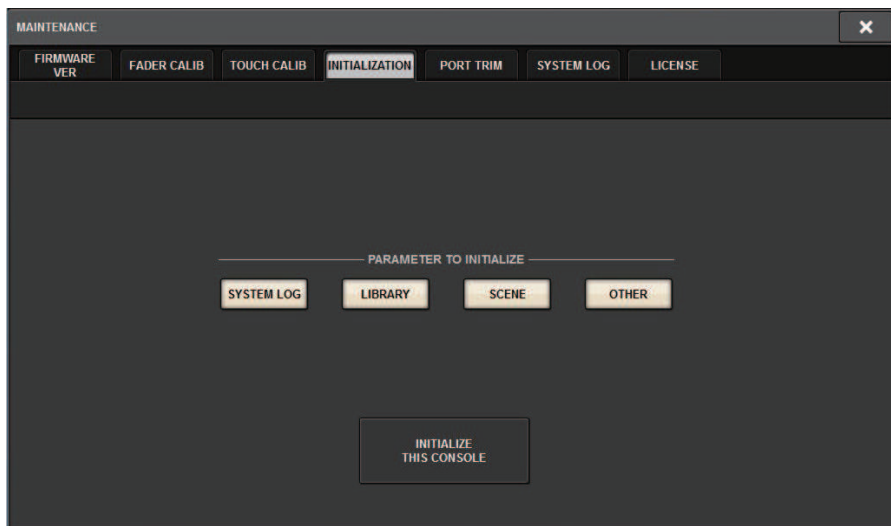
Dans PM Editor, vous pouvez spécifier un répertoire pour sauvegarder un fichier ou le charger. Le format de fichier pris en charge par PM Editor est indiqué par l'extension .RIVAGEPM. Les fichiers de réglages internes de la série RIVAGE PM seront enregistrés.

NOTE

- Vous pouvez enregistrer des fichiers ;RIVAGEPM (créés dans PM Editor) sur un périphérique de stockage USB connecté à l'ordinateur, puis charger les fichiers directement sur la surface de contrôle via le port USB. De même, si vous enregistrez des fichiers .RIVAGEPM depuis la surface de contrôle vers un périphérique de stockage USB, vous pouvez les charger dans PM Editor.
- Si vous ne disposez pas d'un compte administrateur sur un ordinateur exécutant PM Editor, vous ne pourrez pas enregistrer les fichiers dans le répertoire racine du lecteur C.

Réinitialisation de PM Editor

- 1 Appuyez sur les onglets [SETUP] -> [MAINTENANCE] -> [INITIALIZATION] pour accéder à la page INITIALIZATION.**



- 2 Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à réinitialiser selon la méthode de réinitialisation souhaitée.**
- 3 Appuyez sur la touche INITIALIZE THIS CONSOLE (Réinitialiser cette console).**

Une boîte de dialogue s'ouvre pour vous inviter à confirmer l'opération de réinitialisation.
- 4 Appuyez sur la touche OK dans la boîte de dialogue de confirmation.**

La réinitialisation est lancée.

NOTE

Une fois que PM Editor est réinitialisé, l'application redémarre automatiquement.

À propos de RIVAGE PM StageMix

RIVAGE PM StageMix (appelé ci-après PM StageMix) est un logiciel permettant de commander cette unité à distance à partir d'un iPad connecté via Wi-Fi. Cela vous permet de mixer à distance tout en écoutant le son dans une position d'écoute comme, par exemple, dans les sièges du public ou devant les haut-parleurs de contrôle. Il est possible de connecter deux instances au maximum à une unité de surface de contrôle.

Réglages réseau pour la surface de contrôle

1 Appuyez sur la touche **SETUP** (Configuration) afin d'accéder à l'écran **SETUP**.



2 Appuyez sur la touche contextuelle **NETWORK** (Réseau).

La fenêtre contextuelle NETWORK apparaît.

3 Appuyez sur l'onglet **FOR MIXER CONTROL** (Commande mixeur) pour accéder à l'écran **IP SETTING** (Réglage de l'adresse IP).

4 Appuyez sur la touche **ENABLE**.

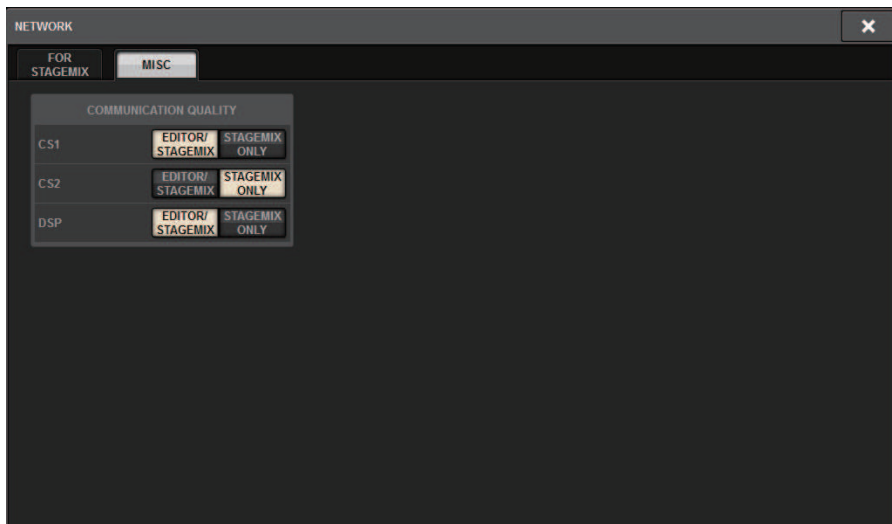
5 Spécifiez l'adresse IP et le masque de sous-réseau.

Les valeurs inutilisables s'affichent en rouge.

NOTE

Si le réglage de l'adresse IP échoue, par exemple si un appareil ayant la même adresse IP est connecté au réseau, le message « IP Address for StageMix is not available! » (L'adresse IP de StageMix n'est pas disponible !) s'affiche. Spécifiez des adresses distinctes.

6 Appuyez sur l'onglet MISC pour accéder à l'écran COMMUNICATION QUALITY.



7 Spécifiez le réglage de COMMUNICATION QUALITY (Qualité de communication) pour le connecteur NETWORK auquel le PM StageMix est connecté.

Si vous utilisez ce paramètre en combinaison avec PM Editor sur le même connecteur NETWORK, sélectionnez la touche EDITOR/STAGEMIX. Si vous n'utilisez que StageMix, la sélection de la touche STAGEMIX ONLY (StageMix uniquement) réduit la charge de communication.

Réglages réseau sur l'iPad

- 1 Sur l'iPad, appuyez sur Réglages > Wi-Fi pour accéder à l'écran Réseau Wi-Fi.**
- 2 Activez le Wi-Fi.**
- 3 Dans la liste de réseaux qui s'affiche, appuyez sur le réseau auquel la série RIVAGE PM est connectée.**

Si un mot de passe est requis, saisissez-le avant de vous connecter.

Messages

Messages

Les types de message suivants peuvent apparaître sur la série RIVAGE PM.

Message	Signification
[xx] connected	Le périphérique xx est connecté.
[xx] disconnected!	L'appareil xx est déconnecté.
['EMPLACEMENT'] : Multiple Word Clock Leaders found! Please check the connection status of each DSP Engine, the Engine ID via the LCD Display of each DSP Engine and the Word Clock Setup view.	[Emplacement] : Plusieurs horloges de mots leaders ont été trouvées. Vérifiez l'état de la connexion de chaque moteur DSP, l'ID d'unité, l'écran LCD, et le réglage de l'horloge de mots.
WORDCLOCKLEADER Not Found. Please Check TWINLANE WORDCLOCK Setting.	[Emplacement] : Aucune horloge de mots leader n'a été trouvée. Affectez une horloge de mots leader.
BAY LINK released.	Une opération Bay Link a été désactivée. Ce message apparaît lorsqu'une liaison de baies est désactivée en raison de modifications apportées aux réglages SEL LINK.
La baie x n'existe pas.	Vous avez tenté d'utiliser une baie inexistante (uniquement pour CS-R10-S).
Impossible d'ajouter un événement ! (Liste des événements saturée)	Le nombre maximal d'événements (2000) autorisés dans la liste a été atteint. Vous ne pouvez pas ajouter d'autres événements.
Cannot bookmark this popup	Cette fenêtre contextuelle ne peut pas être marquée d'un signet.
Cannot close this page	Cette page ne peut pas être fermée.
Cannot edit overlay!	Vous ne pouvez pas remplacer le décalage de superposition par une valeur extérieure à la plage spécifiée.
Cannot edit scene! (extracting scene data)	
Cannot load file (extracting scene data)	
Cannot recall! (extracting scene data)	
Cannot save file (extracting scene data)	
Cannot shutdown (extracting scene data)	
Cannot store! (extracting scene data)	
Cannot undo! (extracting scene data)	
Cannot update! (extracting scene data)	
Cannot load partial data now! (data in console corrupt; only ALL file can be loaded)	Des données partielles ne peuvent être chargées. Une incohérence de données s'est produite au niveau de la console. Chargez toutes les données en même temps. (Version 3.05 ou antérieure)
Cannot mount the plug-in. No DSP resources available.	Les plug-ins supplémentaires ne peuvent pas être correctement montés en raison de l'insuffisance des ressources DSP.
Montage impossible ! (plug-in trop volumineux pour l'emplacement sélectionné)	Le plug-in n'a pas été monté en raison de la taille insuffisante du slot.
Cannot open the bookmarked page	L'ouverture de la page marquée d'un signet a échoué.
Cannot paste!	La chaîne de caractères dans le tampon de copie est trop longue pour être collée.

Message	Signification
Cannot perform this action! (scene data is now being extracted)	Un de ces messages s'affichera si vous tentez d'effectuer une opération non valide durant l'extraction de données de scène ou durant une opération Global Paste.
Cannot perform this action! (global paste in progress)	
Cannot recall! (Internal error)	La scène ne peut pas être rappelée en raison d'une erreur interne.
Cannot recall!!! (Sync Not Finished)	La scène ne peut pas être rappelée, car la surface de la console ou PM Editor n'est pas entièrement synchronisé avec le moteur DSP.
Cannot save now! (mixing data corrupt)	Les données de la surface de contrôle sont corrompues et ne peuvent pas être enregistrées. Pour récupérer les données, accédez à l'écran DEVICE SYNC, puis re-synchronisez les données dans le sens DSP -> CS. Autrement, accédez à l'écran SAVE/LOAD et chargez le fichier de réglage de la surface de contrôle. Sinon, réinitialisez la surface de contrôle. (Version 3.05 ou antérieure)
Cannot Select for GLOBAL PASTE! (too many scenes; max. 100)	Vous ne pouvez pas sélectionner plus de 100 scènes pour l'opération Global Paste.
Cannot store! (too many scenes; max. 1000)	La scène ne peut être stockée car le nombre maximum de scènes qui peuvent être stockées (1 000) a déjà été atteint.
Cannot sync in this direction! (DSP is already online)	Si la surface de contrôle ou PM Editor est connecté(e) au moteur DSP en ligne, vous ne pourrez pas synchroniser les données de transfert vers le moteur DSP. (Version 3.05 ou antérieure)
Cannot sync in this direction! (mixing data corrupt)	Les données sont corrompues. La synchronisation dans ce sens n'est pas disponible. Si les données de la surface de contrôle sont corrompues, la synchronisation dans le sens CS -> DSP ne sera pas disponible. Si les données du moteur DSP sont corrompues, la synchronisation dans le sens DSP -> CS ne sera pas disponible.
Impossible de déclencher l'événement ! (événement introuvable)	Vous ne pouvez pas déclencher d'événements à partir d'un périphérique autre que la console, ni d'événements inexistant.
Impossible de déclencher l'événement ! (La liste des événements ne peut être opérée qu'à partir de la console principale)	
Impossible de déclencher l'événement ! (liste d'événements désactivée)	Si une liste d'événements est désactivée, vous ne pouvez pas rappeler d'événements.
Cannot undo! (Internal error)	L'opération d'annulation a échoué à la suite d'une erreur interne.
Cannot update scene!	La scène ne s'est pas enregistrée en raison d'une erreur interne.
Channel pair made	Les canaux sont appariés.
Channel pair made. (plug-ins and GEQ's have been unmounted)	Les canaux sont appariés. Les plug-ins et les GEQ insérés sont maintenant démontés.
Channel pair released	L'appariage des canaux a été annulé.
Channel pair released. (plug-ins and GEQ's have been unmounted)	L'appariage des canaux a été annulé. Les plug-ins et les GEQ insérés sont maintenant démontés.
Channel set to default	Les données de canal sont réinitialisées sur leur valeur par défaut.
Console initialization [XX] completed	La réinitialisation de la console est terminée.
Console local I/O model type conflict!	Une erreur interne s'est produite sur la console. Les connexions à l'intérieur du panneau de l'opération peuvent être défectueuses. Contactez votre revendeur Yamaha.

Message	Signification
Console local I/O not responding! Tentez de mettre à jour le microprogramme de la console.	Le système ne peut pas communiquer avec la section Local I/O intégrée à la console. Reportez-vous au Guide de mise à jour du microprogramme (document distinct) concernant l'utilisation du FIRMWARE UPDATER (Outil de mise à jour du microprogramme) pour une opération de restauration.
Console Network: ring connection open! Check cable connection.	Le système a détecté que la connexion en anneau du réseau de la console est déconnectée. Vérifiez l'intégrité et la connexion des câbles.
Cooling fan error! (XXX) Contact Yamaha service	Le système a détecté des ventilateurs défectueux sur la console. Contactez votre revendeur Yamaha.
Couldn't access the file	Le répertoire ou le fichier spécifié n'existe pas.
Couldn't delete file	Le système n'a pas réussi à supprimer le fichier.
Couldn't rename file	Le système n'a pas réussi à renommer le fichier.
Couldn't write file!	Le système a essayé d'enregistrer le fichier, mais n'a pas réussi à l'écrire sur le périphérique de stockage USB.
CUE turned off (Keyin)	La fonction CUE applicable à Keyin a été automatiquement désactivée.
CUE turned off (Plug-in)	La fonction CUE applicable au plug-in a été automatiquement désactivée.
CUE turned off (USB playback out)	La fonction CUE applicable à la sortie de l'enregistreur USB a été automatiquement désactivée.
CUE turned off (USB recorder in)	La fonction CUE applicable à l'entrée de l'enregistreur USB a été automatiquement désactivée.
CUE turned off (USB recorder in/out)	La fonction CUE applicable à l'entrée/sortie de l'enregistreur USB a été automatiquement désactivée.
CURRENT SCENE UPDATED: SCENE #x.xx (Scène actuellement sélectionnée mise à jour : Scène n°x.xx)	Cette fenêtre s'affiche sans message de confirmation dès lors qu'une scène est mise à jour.
DANTE audio resource overflow.	Les ressources audio sont insuffisantes pour le réseau audio.
DANTE Connection Error!	Dans une connexion en guirlande, les connexions primaire et secondaire sont incorrectes.
DANTE is not working by GIGA bit.	Le réseau Gigabit Ethernet n'est pas activé sur le réseau audio Dante.
DANTE is working at Secondary.	Le réseau audio Dante fonctionne sur le port secondaire.
DANTE setting mismatch.	Les réglages du commutateur DIP de l'appareil Dante sont différents des réglages en cours.
DANTE module Error!	Le module Dante présente un dysfonctionnement.
DANTE port does not have connection.	Non connecté au réseau Dante.
DCA ROLL OUT (Déploiement DCA) : DCA members scrolling (Défilement des membres DCA).	L'affectation de fader aux membres DCA défile en mode DCA ROLL-OUT.
DEVICE NOT SYNCED! (Périphérique non synchronisé)	Un périphérique qui n'a pas été synchronisé se trouve sur le réseau. Affichez l'écran DEVICE SYNC (Synchronisation des périphériques) et effectuez une synchronisation.
Directory not empty!	Le répertoire du périphérique de stockage USB ne peut pas être supprimé car le répertoire n'est pas vide.
DSP Engine xx (Active): Disconnected.	Le moteur xx (actif) a été déconnecté.
DSP Engine xx (Standby): Disconnected.	Le moteur xx (en veille) a été déconnecté.
DSP Mirroring : 3 or more Engines found on the Console Network. Please remove unused Engines from the Network.	Au moins trois moteurs ont été trouvés sur le réseau de la console. Supprimez les moteurs inutilisés du réseau.
DSP Mirroring : Le moteur actif a basculé vers xx.	Le moteur actif est passé sur xx.

Message	Signification
DSP Mirroring : Engines are not synchronized. Please check system configuration.	La synchronisation entre les moteurs ne fonctionne pas. Vérifiez la configuration.
DSP Mirroring : Failed to switch Engine to xx. Error : reason.	Échec du passage au moteur xx.
DSP Mirroring : No Active Engine. Select which Engine to set to Active.	Il n'y a pas de moteur actif. Sélectionnez le moteur que vous voulez rendre actif.
DSP Mirroring : Switching can not be done now.	La commutation est actuellement impossible.
DSP Mirroring : There are currently multiple Active Engines. Select which Engine to keep Active. The other Engine will be set to Standby.	Plusieurs moteurs sont actifs. Sélectionnez le moteur que vous voulez garder actif. L'autre moteur sera mis en veille.
DSP Mirroring : Unit ID combination of DSP Engines may be incorrect. Please ensure one Engine is set as #A and the other as #B.	La combinaison d'ID d'unités des moteurs DSP est peut-être incorrecte. Assurez-vous qu'un moteur est réglé sur #A et que l'autre est réglé sur #B.
Duplicate Console ID!	CONSOLE ID (ID de la console) conflictuel.
Editor initialization [XX] completed	La réinitialisation du logiciel Editor est terminée.
Error occurred at Secondary Port.	Lors de l'utilisation de réglages redondants, le câble réseau du port secondaire a été déconnecté.
Un instantané de la banque de faders a été réalisé.	Un instantané de la banque de faders a été effectué.
File access busy!	Le système n'a pas terminé l'opération car il traite actuellement des données internes. Réessayez ultérieurement.
File already exists!	Il existe déjà un fichier portant le même nom que celui que vous êtes sur le point d'enregistrer.
Finished loading file	Le chargement de fichier est terminé.
Finished saving file	L'opération de sauvegarde de fichier est terminée.
GPI 5V output error! Disconnect GPI and check connection.	Le système a détecté une anomalie au niveau du connecteur de sortie GPI +5V. Il se peut qu'il y ait une tension excessive en raison d'un court-circuit à la terre. Vérifiez le raccordement des câbles.
Home bookmarked	L'état du panneau de commande et des écrans est marqué d'un signet via la touche Home.
HY SLOTx:Primary is not working by GIGA bit.	La connexion primaire de HY SLOTx est active et n'est pas liée via Gigabit Ethernet.
HY SLOTx:Secondary is not working by GIGA bit.	La connexion secondaire de HY SLOTx est active et n'est pas liée via Gigabit Ethernet.
HY SLOTx:Dante switched to secondary port.	Bien que HY SLOTx utilise une connexion redondante, seul le port secondaire est utilisé.
HY SLOTx:No Response from I/O DEVICE.	Aucune réponse du périphérique d'E/S sur SLOTx HY.
Illegal DIP Switch Setting.	Les réglages du commutateur DIP de l'unité de série R sont incorrects.
Illegal MAC Address!	Utilisation avec une adresse MAC non valide.
Image file for Console Lock screen successfully loaded.	Le fichier image de l'écran Console Lock a été chargé avec succès.
Image file too large!	Le système n'a pas pu charger le fichier image de l'écran Console Lock car sa taille est trop volumineuse (supérieure à 3072 x 768 pixels).
Inappropriate scene number (#XX)	Un numéro inapproprié de scène a été affecté durant l'opération de renumérotation des scènes.
Internal error! (BUFFER_FULL)	Une erreur interne s'est produite sur la console. Si cette erreur persiste, contactez votre revendeur Yamaha.

Message	Signification
Internal error! (PANELxx_COMMUNICATION_ERR)	Une erreur interne s'est produite dans la console. Les communications à l'intérieur du panneau de l'opération peuvent être défectueuses. Contactez votre revendeur Yamaha.
Internal error! (PANELxx_DISCONNECTED)	Une erreur interne s'est produite dans la console. Les connexions à l'intérieur du panneau de l'opération peuvent être défectueuses. Contactez votre revendeur Yamaha.
Internal memory corrupt! Try initializing console and restart.	La mémoire interne est corrompue. Réinitialisez la console, puis redémarrez-la.
Internal memory corrupt! Try initializing editor and restart.	La mémoire interne est corrompue. Réinitialisez la console, puis redémarrez-la.
L'intervalle par rapport à l'événement précédent est trop rapproché !	L'intervalle d'exécution des événements dans la liste des événements est trop court.
L'adresse IP de StageMix n'est pas disponible !	Échec de la configuration de l'adresse IP de StageMix.
Loading aborted	Le chargement de fichier a été interrompu.
Low Battery! (DSP Engine)	La capacité de la batterie interne du moteur DSP est faible. L'horloge interne peut ne pas fournir l'heure correcte. Contactez votre distributeur Yamaha pour obtenir des informations sur le remplacement de la batterie.
Max. HY slot channel count exceeded! (256)	Le nombre de canaux de sortie du moteur DSP affecté à TWINLANe dépasse le nombre maximum (256) de canaux autorisé. Limitez ce nombre à 256.
Max. TWINLANe channel count exceeded! (400)	Le nombre de canaux de sortie de l'ensemble du système affecté au réseau TWINLANe dépasse le nombre maximum (400) de canaux autorisé. Limitez ce nombre à 400.
MIDI: Data framing error!	Une erreur de cadrage s'est produite dans la réception des données MIDI.
MIDI: Data overrun error!	Une erreur de dépassement s'est produite dans la réception des données MIDI.
MIDI: Rx buffer full!	Le tampon de réception MIDI est plein.
MIDI: Tx buffer full!	Le tampon de transmission MIDI est plein.
Mismatch of currently installed firmware. For correct system operation, please ensure matching firmware is installed in all system elements.	Une version de microprogramme inappropriée a été détectée. Mettez à jour le microprogramme et vérifiez à nouveau.
Mixing data corrupt on Control Surface! Pour effectuer une récupération : accédez à l'écran DEVICE SYNC et aux données de resynchronisation (DSP--> CS) ou sélectionnez Go dans l'écran SAVE/LOAD et chargez un fichier de réglages complet ou-réinitialisez cette surface de contrôle	Les données internes de la surface de contrôle sont corrompues. Pour récupérer les données, accédez à l'écran DEVICE SYNC, puis re-synchronisez les données dans le sens DSP -> CS. Autrement, accédez à l'écran SAVE/LOAD et chargez le fichier de réglages. Sinon, réinitialisez la surface de contrôle. (Version 3.05 ou antérieure)
Mixing data corrupt on DSP Engine! To recover, go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (CS --> DSP).	Les données internes du moteur DSP sont corrompues. Pour récupérer les données, accédez à l'écran DEVICE SYNC, puis re-synchronisez les données dans le sens CS -> DSP. (Version 3.05 ou antérieure)
Mixing data corrupt on Editor! To recover:- - Go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (DSP--> EDITOR), OR - Go to SAVE/LOAD screen and load a complete settings file, OR - Initialize this editor	Les données internes du logiciel Editor sont corrompues. Pour recharger les données, accédez à l'écran DEVICE SYNC, puis resynchronisez les données dans le sens de la synchronisation DSP -> EDITOR. Autrement, accédez à l'écran SAVE/LOAD et chargez le fichier de réglages. Sinon, réinitialisez la surface de contrôle. (Version 3.05 ou antérieure)

Message	Signification
Mixing data corrupt on Editor! To recover, go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (EDITOR --> DSP).	Les données internes du logiciel Editor sont corrompues. Pour recharger les données, accédez à l'écran DEVICE SYNC, puis resynchronisez les données dans le sens de la synchronisation EDITOR -> DSP. (Version 3.05 ou antérieure)
Multiple word clock leaders found!	Plusieurs moteurs DSP affectés en tant qu'horloge de mots leader ont été détectés. Affectez l'horloge de mots leader à une seule unité dans le système.
No Battery! (Console)	La batterie interne de la console est déchargée. L'horloge interne peut ne pas fournir l'heure correcte. Contactez votre distributeur Yamaha pour obtenir des informations sur le remplacement de la batterie.
No Battery! (DSP Engine)	La batterie interne du moteur DSP est déchargée. L'horloge interne peut ne pas fournir l'heure correcte. Contactez votre distributeur Yamaha pour obtenir des informations sur le remplacement de la batterie.
No scene to update. Store scene first.	En l'absence de scène, la fonction de mise à jour est indisponible. Stockez d'abord une scène.
Offset values can be edited only when OVERLAY is ON	Vous pouvez régler les valeurs de décalage de superposition uniquement lorsque la fonction Overlay est activée.
Only one DCA can be rolled out at one time.	Vous ne pouvez pas déployer les membres DCA sur plusieurs baies simultanément.
Operating as the word clock leader.	Cette unité fonctionne en tant qu'horloge leader.
Overlay turned off.	La fonction Overlay a été désactivée.
Overlay turned on.	La fonction Overlay a été activée.
Page bookmarked	La page est marquée d'un signet.
Power loss to PSU detected (CS X)	Un des deux modules d'alimentation ne fournit pas de courant. « X » représente l'unité d'alimentation (A ou B) sur laquelle la panne de courant a été détectée.
PREVIEW Mode : Cannot Use This Function.	Cette fonction ne peut pas être utilisée en mode Preview (Prévisualisation) et a été ignorée.
PREVIEW Mode : Disabled	Le mode Preview a été désactivé.
PREVIEW Mode: Enable	Le mode Preview a été activé.
Same page is already open	La page ne peut pas s'afficher car la même page est déjà ouverte sur un autre écran.
Saving aborted	La sauvegarde du fichier a été interrompue.
Scene #XX already exists	La renumérotation des scènes ne peut pas être exécutée car un numéro de scène existant a été spécifié.
Scene #XX is empty!	Vous avez tenté de rappeler une scène inexistante.
Scene #XX is protected!	La scène est protégée et l'opération (de suppression, par exemple) ne peut pas s'exécuter.
Scene delete undone	L'opération de suppression de scène a été annulée.
Scene duplicate undone	L'opération de copie de scène a été annulée.
Scene recall undone	L'opération de rappel de scène a été annulée.
Scene store undone	L'opération de stockage de scène a été annulée.
Screen captured	Un écran a été capturé.
Le contrôle logiciel de cette carte est désactivé. Vérifiez le réglage DIP SW de la carte.	Cette carte ne fonctionne pas correctement. Vérifiez le réglage du commutateur DIP de la carte.
Software exception detected! Restart this console as soon as possible.	Une anomalie s'est produite dans le logiciel. Redémarrez immédiatement la surface de contrôle.

Message	Signification
Software exception detected! Restart this editor as soon as possible.	Une anomalie s'est produite dans le logiciel. Redémarrez immédiatement Editor.
Song file not found!	Le fichier de morceau à reproduire est introuvable.
Switch Active Engine from xx to yy?	OK pour basculer le moteur actif de xx à yy ?
Sync error! [XX]	Le signal d'entrée numérique sur le connecteur [XX] n'est pas synchronisé sur l'horloge leader. Vérifiez que le signal d'entrée est synchronisé sur l'horloge leader. Sinon, du bruit peut être entendu.
System Config can only be viewed and edited using the Active DSP Engine.	La configuration système ne peut être affichée et modifiée que pour le moteur actif.
Liaison de canaux temporaire a été désactivée	Une liaison de canaux temporaire a été désactivée.
This device is currently online and cannot be changed.	Ce périphérique est actuellement hors ligne. Vous ne pouvez pas modifier le type de périphérique.
This device is not found.	This device is not found.
This feature is not available in editor software	Cette fonction n'est pas disponible dans Editor.
This feature will be supported in a future software release.	Cette fonctionnalité sera prise en charge dans une future mise à jour du logiciel.
This item is read only!	Vous ne pouvez pas modifier cet élément. Ce message s'affiche lorsque vous tentez de modifier un titre prédéfini en usine.
Too many Monitor Sources! Max. 8 sources can be assigned.	Un nombre excessif de sources a été sélectionné pour l'entrée de contrôle. (Il est possible d'affecter un maximum de huit sources.)
Total MY slot power capability exceeded! Remove cards from unit XX	Le fonctionnement normal est impossible car l'alimentation fournie aux logements MY dépasse la puissance maximale autorisée. Supprimez les cartes MY de l'unité XX. Pour plus d'informations sur le nombre maximal de cartes MY qui peuvent être utilisées, visitez le site Web Yamaha Pro Audio à l'adresse suivante : http://www.yamahaproaudio.com/europe/fr
Longueur totale du câble TWINLANE trop importante (SLOT HY X)	Les câbles du réseau TWINLANE (slot HY X) sont trop longs.
TWINLANE clock leader not found!	L'horloge leader TWINLANE est introuvable. Un seul moteur DSP du système doit être affecté comme horloge de mots leader.
TWINLANE optical receiver input power margin low [XXX]	L'alimentation du récepteur optique pour la communication sur le réseau TWINLANE est faible. Vérifiez l'intégrité et la connexion des câbles et nettoyez les branchements.
TWINLANE: ring connection open! [XXX] Check cable connection.	Le système a détecté la déconnexion de la connexion en anneau sur le réseau TWINLANE. Vérifiez l'intégrité et la connexion des câbles.
TWINLANE: wrong cable connection!	Le système a détecté une connexion de câbles incorrecte sur le réseau TWINLANE. Vérifiez que la connexion en anneau est appropriée pour relier les câbles dans l'ordre IN-OUT.
Unassigned encoder	Vous avez actionné un encodeur auquel aucune fonction n'a été affectée.
Under a synchronization.	En cours de synchronisation.
Unit Fan has Malfunctioned!	Le ventilateur de l'unité de série R a connu un dysfonctionnement.
Unit ID Duplicated!	Il existe des doublons d'UNIT ID (ID d'unités) sur le réseau audio Dante.

Message	Signification
Unsupported file format!	Un format de fichier non pris en charge a été détecté et le fichier n'a pas pu être chargé.
Unsupported USB storage format!	Le format de stockage USB est incorrect ou non pris en charge.
USB over-current error! Disconnect USB device (xxx)	Un courant excessif a été détecté sur le port USB. Retirez le périphérique USB relié au port USB et recherchez les anomalies sur le port. (« xxx » représente les ports USB de « FRONT », « RECORDER », « REAR1 », « REAR2 » et « REAR3 ».)
USB recorder busy! Operation aborted	Les données sont actuellement traitées sur l'enregistreur USB à deux pistes. La dernière opération a été abandonnée.
USB recorder: Cannot edit comment. No ID3 tag in the file.	Aucune étiquette ID3 n'existe dans le fichier, et le système n'a pas réussi à modifier le commentaire.
USB recorder: Max. number of audio files exceeded!	Le nombre maximum de fichiers morceau autorisé a été dépassé.
USB recorder: Metadata edit failed	Les métadonnées du fichier de morceau n'ont pas pu être modifiées.
USB recorder: Metadata successfully changed	Les métadonnées du fichier de morceau ont été modifiées.
USB recorder: Playback stopped due to slow memory access!	La reproduction a été interrompue en raison de l'insuffisance de la vitesse d'accès au périphérique de stockage USB.
USB recorder: Recording stopped due to slow memory access!	L'enregistrement a été interrompue en raison de l'insuffisance de la vitesse d'accès au périphérique de stockage USB.
USB recorder: Recording stopped due to wrong word clock!	L'enregistrement sur l'enregistreur USB a été arrêté car l'horloge de mots du système est inappropriée.
USB recorder: Storage full!	L'espace de stockage est insuffisant sur le périphérique de stockage USB.
USB recorder: Storage mounted	Le périphérique de stockage USB est monté.
USB recorder: Storage protected!	Le périphérique de stockage USB est protégé.
USB recorder: This is the root folder for song files	Il est impossible de parcourir le niveau supérieur au répertoire racine à la recherche de fichiers de morceau.
Word Clock Leader changed. ['LOCATION'] : 'DSP xx'	L'horloge de mots leader a été modifiée. [Emplacement] : ID d'unité du moteur DSP devenu horloge de mots leader (Si un moteur DSP en dehors du réseau de la console devient l'horloge de mots leader, l'ID d'unité du moteur DSP s'affiche sous OTHER DEVICE (Autre appareil).)
Version mismatch.	Il y a une incompatibilité entre les versions de l'unité de série R et la carte HY compatible Dante.
Word Clock Sync Error! (Erreur de synchronisation de l'horloge de mots)	Les réglages de l'horloge de mots du réseau audio Dante sont incorrects. Affichez l'écran WORD CLOCK (Horloge de mots) et configurez les réglages.
Wrong password!	Vous avez entré un mot de passe incorrect pour déverrouiller la console.
Wrong word clock!	L'horloge de mots du système est inappropriée. Fournissez une horloge de mots appropriée.
XX parameters set to default	Les paramètres XX sont réinitialisés sur leur valeur par défaut. (« XX » correspond au type, tel que « EQ » ou « Dynamics1 ».)

Messages à l'écran

L'écran LCD situé sur le panneau avant de l'unité affiche des messages d'erreurs faisant office d'indicateurs d'avertissement ou d'attention, dont la signification est signalée par le voyant de couleur.

Messages d'erreur faisant office d'indicateurs d'avertissement

Il peut s'avérer nécessaire d'effectuer des réparations. Pour les détails, contactez votre distributeur Yamaha.

Message affiché sur l'écran LCD	État du voyant de couleur	Description
*[ERR M0#] H/W ERROR MY SLOT#	Rouge (clignotant)	Une carte insérée dans le logement de la carte MY est inaccessible. Un signe numérique (#) indique le numéro du logement visé par le message d'erreur.
*[ERR H0#] H/W ERROR HY SLOT#	Rouge (clignotant)	Une carte insérée dans le logement de la carte HY est inaccessible. Un signe numérique (#) indique le numéro du logement visé par le message d'erreur.
*[ERR T11] TWINLANE T V B OP IP	Rouge (clignotant)	Le module émetteur-récepteur optique situé sur l'unité HY256-TL est défectueux. T : température, V : tension, B : courant de polarisation, OP : puissance de sortie, IP : puissance d'entrée. Cette erreur peut être résolue par la solution possible décrite ci-dessous pour [ERR T12].
*[ERR X0#] H/W ERROR	Rouge (clignotant)	Une partie interne est défectueuse. Un signe numérique (#) indique la partie interne ayant causé l'erreur correspondante.
*[ERR X1#] H/W ERROR BOARD#	Rouge (clignotant)	
*[ERR X16] MEMORY ERROR	Rouge (clignotant)	
*[ERR F01] COOLING FAN ERROR	Rouge (clignotant)	Les ventilateurs de refroidissement sont défaillants.

Les noms signalés par un astérisque (*) sont des ID d'unité.

Messages d'erreur faisant office d'indicateurs d'attention

Message affiché sur l'écran LCD	État du voyant de couleur	Description	Solution possible
*[ERR T0#] TWINLANE WRONG LOOP	Rouge (clignotant)	Le câble à fibres optiques n'est pas correctement branché. Un signe numérique (#) indique la description de l'erreur. 1 : le signal est mis en boucle vers l'unité elle-même (IN-OUT). 2 : les connecteurs d'entrée sont interconnectables (IN-IN). 3 : les connecteurs de sortie sont interconnectables (OUT-OUT).	Vérifiez le raccordement des câbles.
*[ERR T07] TWINLANE OPEN LOOP	Jaune (allumé)	Le câble à fibres optiques n'est pas correctement branché. La boucle réseau TWINLANE n'est pas fermée.	Vérifiez le raccordement des câbles.

*[ERR T12] TWINLANe T V B OP IP	Jaune (allumé)	<p>Une erreur est survenue sur le module émetteur-récepteur optique situé sur l'unité HY256-TL.</p> <p>T : température, V : tension, B : Bias current, OP : puissance de sortie, IP : puissance d'entrée</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez que le câble est solidement inséré. • Utilisez un outil de nettoyage spécial pour fibres optiques disponible dans le commerce pour nettoyer les câbles à leurs deux extrémités ainsi que les connecteurs. • Changez de câble. Si les solutions ci-dessus ne résolvent pas le problème, faites vérifier l'appareil par un technicien agréé, en gardant à l'esprit que les problèmes répertoriés ici ne sont pas de nature à affecter le fonctionnement de l'unité. Contactez votre revendeur Yamaha.
*[ERR T0#] CONSOLE NETWK WRONG LOOP	Rouge (clignotant)	<p>Le câble Ethernet n'est pas correctement branché. Un signe numérique (#) indique la description de l'erreur.</p> <p>4 : le signal est mis en boucle vers l'unité elle-même (IN-OUT).</p> <p>5 : les connecteurs d'entrée sont interconnectables (IN-IN).</p> <p>6 : les connecteurs de sortie sont interconnectables (OUT-OUT).</p>	Vérifiez le raccordement des câbles.
*[ERR T08] CONSOLE NETWK OPEN LOOP	Jaune (allumé)	<p>Le câble Ethernet n'est pas correctement branché. La boucle réseau de la console n'est pas fermée.</p>	Vérifiez le raccordement des câbles.
*[ERR W01] BNC UNLOCK	Rouge (clignotant)	<p>L'appareil s'avère incapable de se verrouiller sur le signal de l'horloge de mots émis depuis le connecteur WORD CLOCK IN (si l'entrée WORD CLOCK IN a été sélectionnée en tant que source d'horloge).</p>	Vérifiez le périphérique externe fournissant l'horloge de mots.
*[ERR W02] DATA CORRUPT TRY RE-SYNC	Rouge (clignotant)	<p>Les données de mixage à l'intérieur de l'unité ont été corrompues. Le chargement d'un fichier ou la synchronisation des données pourrait avoir été interrompu(e) en raison d'une panne de courant.</p>	Essayez de synchroniser à nouveau les données en transmettant les données à partir de la surface de contrôle.

*[ERR P01] POWER A OFF	Jaune (allumé)	Le module d'alimentation A ne fournit pas d'alimentation à l'unité.	Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation du module d'alimentation A est activé, et que le cordon d'alimentation est relié à la fois à l'unité et au module d'alimentation A.
*[ERR P02] POWER B OFF	Jaune (allumé)	Le module d'alimentation B ne fournit pas d'alimentation à l'unité.	Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation du module d'alimentation B est activé, et que le cordon d'alimentation est relié à la fois à l'unité et au module d'alimentation B.
*[ERR C11] LOW BATT	Jaune (allumé)	La tension de la pile de secours a chuté jusqu'à 2,8 V au moins.	Contactez votre distributeur Yamaha et faites immédiatement remplacer la pile de secours par un membre qualifié du service technique de Yamaha.
*[ERR C12] NO BATT	Jaune (allumé)	La tension de la pile de secours a chuté jusqu'à 2,45 V au moins.	Contactez votre distributeur Yamaha et faites immédiatement remplacer la pile de secours par un membre qualifié du service technique de Yamaha.

Les noms signalés par un astérisque (*) sont des ID d'unité.

NOTE

Si plusieurs problèmes se produisent en même temps, appuyez sur la touche [▲] ou [▼] pour afficher les messages d'erreur correspondants.

Yamaha Pro Audio global website
<http://www.yamahaproaudio.com/>
Yamaha Downloads
<https://download.yamaha.com/>

Manual Development Group
© 2015 Yamaha Corporation

Published 08/2021 YJMK-11