

Logiciel de Contrôle D'égaliseur Numérique

Q5  -MC

Pour Macintosh
Guide de l'utilisateur

ACCORD DE LICENCE CLIENT DU QS1-MC LOGICIEL DE CONTROLE D'EGALISEUR NUMERIQUE Yamaha

1. **LICENCE** — Yamaha Corporation, en tant que société accordant la licence et exploitant, accepte, par la présente, de vous octroyer, en tant que détenteur de la licence, une licence non exclusive d'utilisation du programme YAMAHA QS1-MC ci-inclus (le "programme"), soumise aux termes et restrictions avancés dans cet accord de licence.
2. **TITRE** — Le titre et la propriété de tous les programmes et documentations du YAMAHA QS1-MC, et de tous ses suppléments, resteront toujours acquis à Yamaha.
Le droit octroyé par cet Accord de licence client est le droit à utiliser le programme conformément aux termes du dit accord. Une copie du programme ne vous est fournie que pour vous permettre d'exercer ce droit.
3. **DROIT DE REPRODUCTION** — Ce programme est protégé par des droits d'auteur et tous les droits sont réservés par Yamaha. Vous ne pouvez pas copier ou reproduire tout ou partie du programme sauf à des fins de sauvegarde.
Si vous effectuez une copie de sauvegarde, vous devez également reproduire et y inclure la notice des droits d'auteur.
La distribution du produit est destinée à l'utilisation du détenteur de licence original uniquement.
Le mode d'emploi est également protégé par des droits d'auteur et tous les droits sont réservés.
Ce document ne peut pas être, en tout ou en partie, copié, photocopié, reproduit, traduit, transmis ou réduit par un support électronique quelconque exploitable sur machine sans l'autorisation écrite préalable de Yamaha.
Le détenteur de la licence reconnaît que Yamaha a dépensé énormément de temps, d'efforts et d'argent pour mettre au point le logiciel et le mode d'emploi de cette licence, et que Yamaha subira des dommages substantiels pour son utilisation, sa vente ou sa distribution non autorisée.
En plus de l'obtention de dommages et intérêts et de réparations injonctives comme prévu par la loi, dans le cas où un recours en justice est nécessaire pour faire respecter ces dispositions, le détenteur de la licence devra payer à Yamaha tous les frais légaux raisonnables générés pour faire respecter les droits de Yamaha selon les termes de cet accord et la collecte de toute somme due à Yamaha d'après ces dispositions.
4. **RESTRICTION D'UTILISATION ET DE TRANSFERT** — Vous ne devez pas distribuer des copies du programme ou de la documentation à un tiers.
VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER, COPIER, MODIFIER OU TRANSFÉRER LE PROGRAMME, EN TOUT OU EN PARTIE, SAUF DE LA MANIERE EXPRESSÉMENT SPÉCIFIÉE DANS CET ACCORD DE LICENCE.
DE PLUS, VOUS NE POUVEZ PAS MODIFIER, ADAPTER, TRADUIRE, INVERSER, CONSTRUIRE, DÉCOMPILER, DÉMONTER LE PROGRAMME, OU CRÉER TOUT TRAVAIL DÉRIVÉ BASÉ SUR LE PROGRAMME.
5. **GARANTIE—LE PROGRAMME EST PATENTÉ "TEL QUEL", SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPLICITE OU INTRINSEQUE OU IMPLIQUÉE PENDANT LA PROCÉDURE DE NÉGOCIATION OU PAR LES COUTUMES DU COMMERCE, Y COMPRIS MAIS PAS LIMITÉ A TOUTE GARANTIE INTRINSEQUE DE COMMERCIALITÉ OU DE CONFORMITÉ A DES FINS PRÉCISES, EN CE QUI CONCERNE LE PROGRAMME OU LA DOCUMENTATION DÉCRITS DANS CE MANUEL.**
LES DÉCLARATIONS D'UN REVENDEUR CONCERNANT LE PROGRAMME NE SONT PAS DES GARANTIES ET SONT SUJETTES A CAUTION AU MOMENT DE VOTRE DÉCISION DE DEVENIR DÉTENTEUR DE LA LICENCE DU PROGRAMME. EN CAS DE DÉFECTUOSITÉ DU PROGRAMME, VOUS (ET NON YAMAHA, LE DISTRIBUTEUR OU LE DÉTAILLANT DE SES PRODUITS OU AUTRES IMPLIQUÉS DANS LA CONCEPTION DES PRODUITS) ASSUMEZ TOUS LES FRAIS DE TOUTE RÉPARATION OU CORRECTION NÉCESSAIRE ET DE TOUS DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS DUS A TOUT DÉFAUT DU LOGICIEL MEME SI YAMAHA A ÉTÉ AVERTI DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.
6. **AUCUNE AUTRE GARANTIE**—Aucun revendeur ou distributeur de produits Yamaha ou aucun agent de Yamaha n'est autorisé à faire une représentation de garantie quelle qu'elle soit concernant le programme sauf celle expressément indiquée dans cet Accord de licence client.
7. **LIMITES DE RESPONSABILITÉ—NI YAMAHA NI AUCUNE AUTRE PARTIE IMPLIQUÉE DANS LA CRÉATION, LA PRODUCTION OU LA LIVRAISON DE CE PROGRAMME NE SERA TENU RESPONSABLE EN CAS DE DOMMAGES DIRECTS, ACCIDENTELS OU INDIRECTS, TELS QUE, MAIS NON LIMITÉS A, UNE PERTE DES PROFITS OU BÉNÉFICES ESCOMPTÉS, RÉSULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DUE A UN MANQUEMENT A TOUTE GARANTIE.**
8. **ÉCHÉANCE**—Cette licence est en vigueur jusqu'à résiliation.
Vous pouvez la résilier à tout moment en renvoyant le programme et la documentation avec toutes copies, modifications et parties fusionnées de quelque forme que ce soit à Yamaha Corporation: 10-1 Nakazawa-cho, Hamamatsu, Japon 430. LE CLIENT N' A AUCUN DROIT A REMBOURSEMENT QUEL QU'IL SOIT UNE FOIS QUE CETTE LICENCE EST SIGNÉE ET EN VIGUEUR. La licence sera également résiliée par Yamaha immédiatement et sans préavis si vous n'observez pas un terme ou une condition quels qu'ils soient de cet accord de licence. Vous consentez lors d'une telle résiliation à renvoyer le programme et la documentation avec toutes copies, modifications et parties fusionnées de quelque forme que ce soit à Yamaha.
9. **RECONNAISSANCE**—LE FAIT QUE VOUS ACCEPTEZ CE PROGRAMME OU L'UTILISATION DE CE PROGRAMME RECONNAÎT QUE VOUS AVEZ LU CET ACCORD DE LICENCE CLIENT ET EN ACCEPTEZ LES TERMES. VOUS ACCEPTEZ ÉGALEMENT LE FAIT QUE L'ACCORD DE LICENCE EST LA DÉCLARATION EXCLUSIVE ET COMPLETE DE L'ACCORD ENTRE VOUS ET YAMAHA ET QU'IL ANNULE TOUTE PROPOSITION OU ACCORD PRÉALABLE, ORAL OU ÉCRIT, ET TOUTE AUTRE COMMUNICATION ENTRE VOUS ET YAMAHA OU LES REVENDEURS ET DISTRIBUTEURS DE PRODUITS YAMAHA AYANT RAPPORT AVEC LE SUJET DE CET ACCORD.
10. **CESSION**—Vous ne devez pas établir une sous-licence de cette licence ou du programme. Vous ne devez pas louer ce programme ou l'utilisation du programme. Vous ne devez pas transférer cette copie du programme sauf si le bénéficiaire consent par écrit (et une copie d'un tel accord est envoyée à Yamaha Corporation, 10-1 Nakazawa-cho, Hamamatsu, Japon 430) à accepter tous les termes de cet accord de licence client. Toute tentative de votre part de louer, établir une sous-licence, céder ou transférer des droits ou obligations ci-dessous est nulle et peut être cause d'annulation immédiate de la licence. Yamaha peut céder n'importe lequel des droits et obligations de cet accord à n'importe quelle partie sans vous en avertir.

© 1994 Yamaha Corporation. Tous droits réservés.

Macintosh est une marque déposées par Apple Computer, Inc.

Table des matières

Introduction	1
Bienvenue	1
Qu'est-ce que le QS1?	1
Caractéristiques	1
Concernant ce manuel	2
QS1 Remarques	2
Contenu du paquet	2
Enregistrement de votre logiciel.....	2
Éléments indispensables du système	2
Copie des disquettes programme.....	2
Chapitre 1: Mise en service	3
Ce qu'il vous faut pour utiliser le QS1	3
Branchement du système	3
Réglages du système.....	3
Réglage des éléments.....	4
Réglages sur Macintosh.....	4
Installation du QS1	4
Démarrage du QS1	4
Appareil fantôme	6
Que faire lorsque les appareils ne sont pas reconnus	6
Quitter le QS1	6
Chapitre 2: Appareils	7
Qu'est-ce qu'un Device?	7
Qu'est-ce qu'une adresse?	7
Ajouter un appareil	7
Sauvegarder un fichier Device.....	8
Fermeture d'un fichier Device	8
Ouverture d'un fichier Device	8
Recherche d'appareils.....	9
Mise à jour des appareils	9
Charger un fichier Device	9
Information sur l'appareil	10
Fenêtre Device	11
Présentation de la fenêtre Device	11
Arrière-plan de la présentation Icon	11
Equalizer Type.....	12
Max Gain	12
Parameter Linking	12
Bypass.....	13
Hum Cancel	13
Chapitre 3: Menu Edit	14
Cut	14
Copy.....	14
Paste.....	14
Clear.....	14
Preferences.....	14

Chapitre 4: Window	16
Device/Scene.....	16
Graphic Equalizer	16
Parametric Equalizer.....	18
Eq. Com	20
Filter.....	21
Frequency Curve.....	22
Utility	23
Time Code Event	24
Chapitre 5: Projects	25
Qu'est-ce qu'un Project?.....	25
Creation d'un nouveau Project.....	25
Ajouter des Scenes à un Project.....	25
Donner un nom aux Scenes.....	26
Editer des Scenes	26
Exécution des changements de Scene.....	26
Effacer des Scenes	26
Sauvegarder un Project	26
Fermer un Project.....	27
Ouvrir un Project.....	27
Sélection d'icônes Scene.....	28
Icônes Scene personnelles.....	28
Chapitre 6: Données Bulk	29
Réception de données Bulk.....	29
Transmission de données Bulk	30
Master Select.....	31
Dépannage	32
Glossary	34
Appendice	36
Equivalents clavier.....	36
Icône Scene personnelle.....	36
Transfert de données QS1	37
Messages de confirmation.....	37
Messages d'avertissement.....	39
Index	41

Introduction

Bienvenue

Nous vous remercions d'avoir opté pour le logiciel Digital Equalizer Control QS1-MC de Yamaha. Le QS1 fait partie de la série logiciel de contrôle d'égaliseur numérique. Cette série de logiciels vous permet de contrôler facilement des systèmes sonores de petite et grande taille. Avant d'installer ou d'utiliser le QS1, veuillez lire attentivement ce *Guide de l'utilisateur*.

Qu'est-ce que le QS1?

Le QS1-MC logiciel de contrôle d'égaliseur numérique est un programme pour Macintosh qui vous permet de commander des égaliseurs numériques de Yamaha à partir d'ordinateurs Macintosh. Les égaliseurs suivants peuvent être utilisés avec le QS1: DEQ5, DEQ5E, YDG2030 et YDP2006.

Le QS1 permet de contrôler les paramètres d'un ensemble d'égaliseurs numériques pouvant compter jusqu'à 31 appareils. L'ordinateur utilisé peut être situé à une place idéale pour l'écoute. L'ingénieur du son peut alors effectuer les réglages nécessaires tout en écoutant le résultat. QS1 Project facilite considérablement la gestion des données d'égaliseur. Ces données peuvent être sauvegardées sur disquette et rappelées ultérieurement. Il est possible de charger et sauver les données d'un seul appareil ou de tous les appareils.

Un Project peut contenir jusqu'à 100 Scenes. Une Scene vous permet de rappeler les mémoires de Scene sur tous les égaliseurs actifs simultanément. Chaque Scene peut se voir assigner une icône appropriée et le changement de Scene se fait simplement en double-cliquant l'icône.

La Graphical User Interface (GUI) du QS1 vous permet de procéder à des réglages comme vous le feriez en utilisant des commandes réelles d'égaliseur. Ainsi, vous pouvez déplacer des curseurs et des commandes rotatives à l'aide de la souris tandis que les boutons donnent l'impression de s'enfoncer lorsque vous cliquez dessus. Vous trouverez accès aux commandes via des menus à dérouler bien connus; de nombreuses commandes ont également un équivalent clavier.

Des fenêtres d'égaliseur graphique, paramétrique et de filtre correspondant au nombre d'égaliseurs peuvent être ouvertes simultanément, ce qui vous permet de travailler facilement avec plusieurs égaliseurs. La fenêtre Curve affiche la réponse en fréquences résultante de l'égaliseur sélectionné, tout en offrant un support visuel pour simplifier vos réglages.

Caractéristiques

- Commande à distance par ordinateur offstage des égaliseurs numériques de Yamaha.
- Compatible avec les égaliseurs numériques DEQ5, DEQ5E, YDG2030, et YDP2006 de Yamaha.
- Contrôle des paramètres sur écran pour 31 égaliseurs.
- Les données d'égalisation peuvent être sauvegardées sur disquette et rechargées ultérieurement.
- Il est possible de sauvegarder et de charger les données de tous les appareils ou des appareils individuels.
- Les Projects facilitent la gestion des données.
- Chaque Project peut contenir jusqu'à 100 Scenes.
- Les Scenes peuvent se voir assigner des icônes appropriées permettant de les identifier aisément.
- Il suffit de double-cliquer une icône de Scene pour rappeler simultanément les Programmes spécifiés d'un maximum de 31 égaliseurs.
- Les fenêtres de plusieurs égaliseurs peuvent être ouvertes simultanément.
- Interface utilisateur bien connue de type GUI avec contrôle complet de la souris.

- Les commandes rotatives à l'écran peuvent être activées avec la souris.
- Accès aux commandes via des menus déroulants.
- Nombreuses commandes dotées d'équivalents clavier.

Concernant ce manuel

Ce *Guide de l'utilisateur* part du principe que vous avez une connaissance de base des ordinateurs Macintosh et des notions suivantes: *pointer, cliquer, double-cliquer, case de fermeture, case de contrôle de taille et faire glisser*. Pour en savoir plus sur cette terminologie, consultez le manuel de votre Macintosh.

Ce manuel doit être consulté conjointement avec ceux du IFU485 et des égaliseurs.

QS1 Remarques

Dans les menus File et Edit, les commandes suivantes apparaissent: Page Setup, Print, and Undo. Ces commandes ne sont pas actives avec le QS1. Mais comme elles font partie de l'interface Macintosh de base, elles apparaissent toujours qu'elles soient utilisées ou non.

Contenu du paquet

Vous devriez trouver tout ce qui est repris dans la liste ci-dessous dans votre paquet QS1. Vérifiez que rien ne manque.

- La disquette de programme du QS1 (3.5 pouces 2HD)
- La carte d'enregistrement
- *Ce Guide de l'Utilisateur*
- L'Interface IFU-485
- Le manuel de l'IFU-485
- L'adaptateur CA PA-1B

Enregistrement de votre logiciel

Pour vous inscrire comme utilisateur officiel du QS1, veuillez remplir la carte d'enregistrement. Si vous ne vous inscrivez pas, vous n'aurez droit à aucun type d'aide à la clientèle.

Éléments indispensables du système

- Un ordinateur Macintosh (MC68030, MC68040 CPU ou plus haut dans la gamme)
- Moniteur couleur, gris ou monochrome
- Macintosh System ~~7-F~~ ou plus haut
- Au moins 2Mo de RAM disponible
- Au moins 5Mo d'espace disponible sur disque dur

Copie des disquettes programme

Avant d'installer votre QS1, faites une copie de la disquette programme originale et gardez-la en lieu sûr. Consultez le manuel de votre Macintosh pour plus d'informations concernant la copie des disquettes.

Chapitre 1 – Mise en service

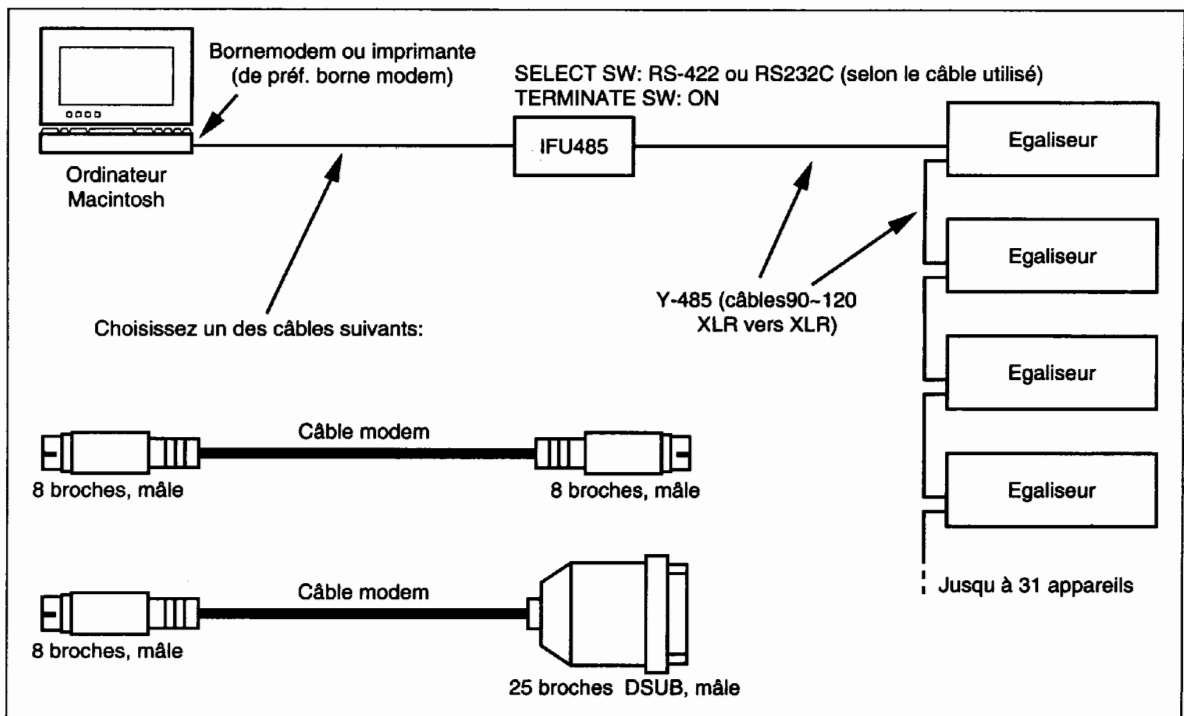
Dans ce chapitre, nous vous expliquons comment installer et mettre en service le QS1 et son programme.

Ce qu'il vous faut pour utiliser le QS1

- Un ordinateur Macintosh (voyez "Éléments indispensables du système" à la page 2)
- Câble droit DIN mini 8 broches-8 broches ou 8 broches-25 broches DSUB (de type modem, pas de type imprimante)
- Interface Yamaha IFU485
- Câble XLR - XLR. Utilisez des câbles audio numériques AES/EBU (90–120Ω)
- Au moins un égaliseur numérique Yamaha: DEQ5, DEQ5E, YDG2030 ou YDP2006.

Branchement du système

L'illustration suivante vous montre comment installer un système QS1 élémentaire.



Réglages du système

Les réglages suivants sont indispensables. Veuillez consulter les manuels fournis avec l'IFU485 et les égaliseurs pour plus de détails.

- Réglez le commutateur SELECT de l'IFU485 sur RS-422 ou RS-232, selon le câble que vous utilisez.
- Si l'IFU485 est le dernier maillon du système, placez le commutateur TERMINATE sur ON.

Réglage des éléments

- DEQ5, DEQ5E, YDG2030, YDP2006: Dans le menu Utility RS485 NETWORK, déterminez la vitesse en baud (voyez “Préférences” à la page 14). Le numéro d’adresse se définit dans le même menu. Dans le menu RS485 COMM.I/O, réglez I/O Comm sur ALL.
- DEQ5, YDG2030, YDP2006: Attribuez à Remote Address une adresse inutilisée. Par exemple, 7.31. Ne la réglez pas sur * (astérisque).
- DEQ5: Placez le commutateur du panneau arrière MEMORY PROTECT sur OFF.
- DEQ5E: Installez d’abord le DEQ5 ou QS1, et déterminez ensuite la Remote Address dans la fenêtre Utility.
- Attribuez des numéros d’adresse exclusifs à chaque appareil (Voyez “Qu’est-ce qu’une adresse” à la page 7).

Réglages sur Macintosh

- Sur le tableau de bord Moniteur, limitez le nombre de couleurs à 256. Si vous sélectionnez 32.000, certaines fenêtres du QS1 risquent de ne pas être affichées correctement.
- Si vous travaillez sur un Macintosh Duo 230, 250 ou 270C et si vous utilisez le modem intégré ainsi que son programme, procédez aux réglages suivants. Sur le tableau de bord Powerbook choisissez External Modem pour le Modem. Sur le tableau de bord Express Modem, coupez le Modem.
- Si vous avez un Macintosh Duo system, utilisez-le avec le Duo dans le Duo Dock.
- Si vous utilisez le modem intégré d’un Powerbook 140 ou plus, réglez ce modem sur External sur le tableau de bord du Powerbook avant d’utiliser le QS1.

Installation du QS1

Lisez “Copie des disquettes programme” à la page 2 avant de commencer.

Utilisez la copie pour procéder à l’installation.

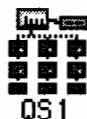
1. **Mettez votre ordinateur Macintosh sous tension.**
2. **Insérez la copie de la disquette de programme du QS1 dans le lecteur.**
3. **Créez un nouveau dossier dans le disque dur du Macintosh et appelez-le QS1.**
4. **Copiez le contenu de la disquette QS1 dans le fichier.**

L’installation est maintenant terminée. Ejectez la disquette et conservez-la dans un endroit sûr.

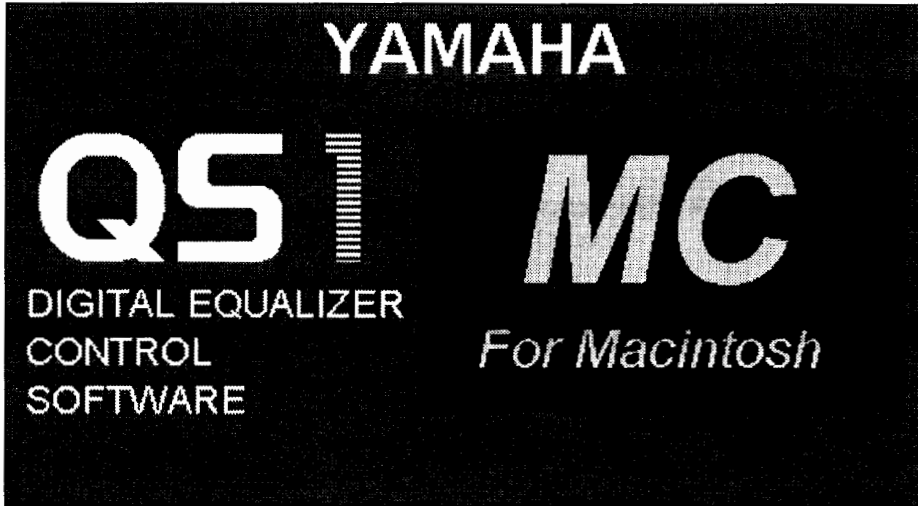
Démarrage du QS1

Avant de démarrer le QS1, mettez tous les égaliseurs et l’IFU485 sous tension.

Pour démarrer le QS1, double-cliquez son icône.

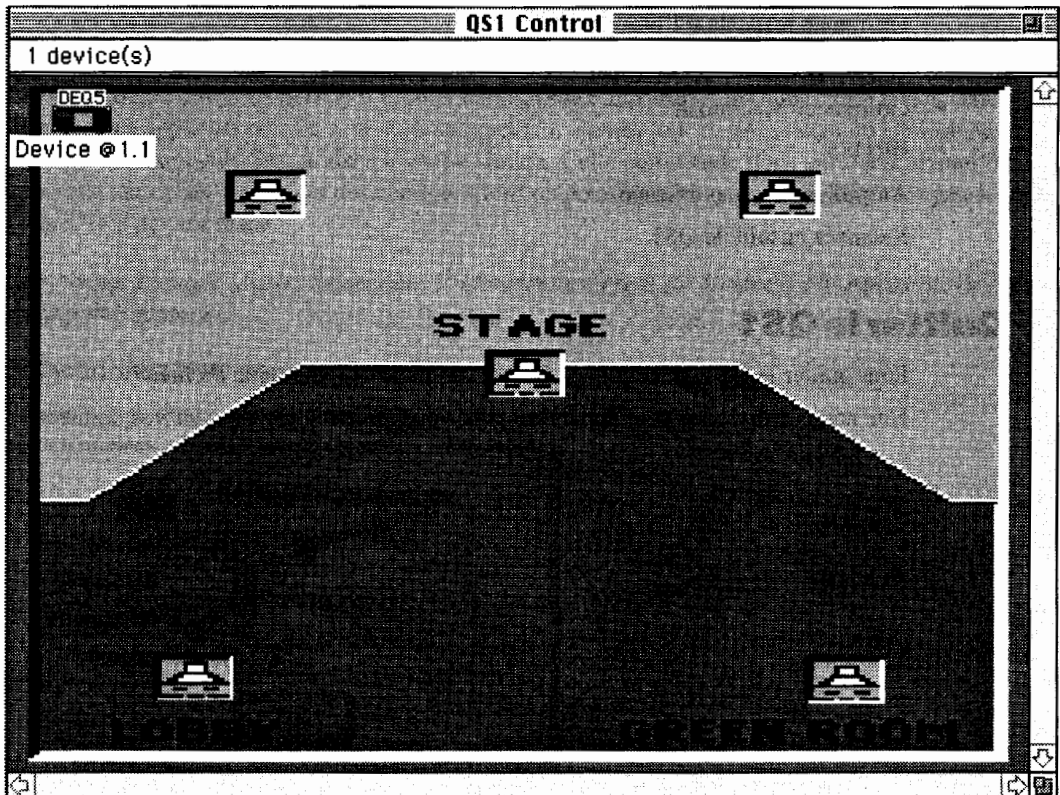


La fenêtre de présentation suivante apparaît lors du démarrage du QS1.



Le QS1 peut aussi être lancé en double-cliquant un fichier Control ou Project ou en faisant glisser un fichier Control ou Project au-dessus de l'icône QS1. Lorsque Master est réglé sur Host, il est beaucoup plus rapide d'ouvrir les Projects de cette façon.

Lorsque le QS1 démarre, il fait le tour des appareils branchés. Une icône s'affiche dans la fenêtre des appareils pour chaque appareil actif. Les appareils désactivés ont une icône grisée. La fenêtre représentée ci-dessous montre un DEQ5 actif.



Appareil fantoche

Si le QS1 ne trouve aucun appareil, il vous propose d'ajouter un appareil fantoche. Vous ne pouvez piloter un tel appareil mais cela vous permet de terminer le démarrage du QS1, de voir les différentes fenêtres égaliseur et de vérifier les données Scenes stockées dans les Projects existants. Un appareil fantoche peut être utile lorsque vous désirez vérifier les données Project sur votre Macintosh personnel avant le grand jour.

Remarque: Lorsque Master Select est réglé sur Device il est impossible de créer un appareil fantoche.

Que faire lorsque les appareils ne sont pas reconnus

Si le QS1 ne détecte pas d'appareils:

- Vérifiez que tous les appareils sont sous tension.
- Vérifiez les câbles de connexion.
- Vérifiez les réglages de l'IFU485.
- Vérifiez les réglages de l'égaliseur.
- Redémarrez le QS1.

Remarque: Ne mettez pas l'IFU485 ou les appareils hors tension tant que le QS1 fonctionne. Cela risque d'endommager le QS1.

Lorsque le QS1 ne fonctionne pas correctement à cause d'un câble débranché ou d'une coupure de courant, baissez le volume de votre amplificateur au minimum et remettez votre système sous tension en respectant l'ordre suivant:

- Appareils (égaliseurs numériques)
 - Ordinateur Macintosh
 - IFU485
 - Amplificateur de puissance
- Relancez ensuite le QS1.

Quitter le QS1

Pour quitter le QS1, sélectionnez Quit (Commande-Q) du menu Fichier.

Une zone de dialogue peut apparaître pour vous inciter à sauvegarder vos données.

Chapitre 2 – Appareils

Dans ce chapitre nous vous disons tout sur les “devices” ou appareils ainsi que sur les commandes du menu Option.

Qu'est-ce qu'un Device?

Un device est un égaliseur numérique compatible QS1. Le QS1 est compatible avec les égaliseurs Yamaha suivants: DEQ5, DEQ5E, YDG2030, and YDP2006.

Les données concernant ces appareils sont stockées dans des fichiers Device. Si vous ne disposez que d'un ou deux appareils, les fichiers Device suffisent pour en sauvegarder les données.

Cependant, si votre système comprend de nombreux appareils, il vaut mieux manier ces données sous forme de Project: toutes les données Device sont alors sauvegardées dans un seul fichier Project.

Qu'est-ce qu'une adresse?

Chaque appareil du réseau doit se voir attribuer un numéro d'adresse exclusif. Une adresse comprend deux parties: l'identification du groupe (Group ID) et l'identification de l'appareil (Device ID). Ainsi, l'appareil 1.5 appartient au groupe 1 et en est l'appareil 5.

Remarque: Veillez à attribuer les adresses de manière exclusive. Le QS1 ne détecte pas le partage d'adresse. Si deux appareils ou plus ont la même adresse, la suite des opérations sera imprédictible. Les Remote Addresses de l'appareil doivent utiliser des adresses non utilisées. Des adresses envoyées par émetteur peuvent parfois occasionner un dysfonctionnement.

Ajouter un appareil

La commande New vous permet d'ajouter de nouveaux appareils dans la fenêtre Device. En principe, les appareils activés sont automatiquement ajoutés lors du démarrage du QS1 ou en utilisant la commande Search dans le menu Option. Cette commande vous permet d'ajouter des appareils fantômes pour tester des configurations ou pour installer un appareil ou un Project lorsque vous n'êtes pas sur place.

Remarque: Lorsque Master Select dans Preferences est réglé sur Device il est impossible de créer un appareil fantôme.

1. Sélectionnez New dans le menu File.

La zone de dialogue suivante apparaît.

Device Information: Montre une icône pour l'appareil sélectionné.

Model: Cliquez sur la flèche haut/bas pour sélectionner un modèle.

Group ID: Cliquez sur la flèche haut/bas pour déterminer le numéro d'identification du groupe.

Device ID: Cliquez sur la flèche haut/bas pour déterminer le numéro d'identification de l'appareil. L'identification du groupe et de l'appareil est automatiquement réglée sur l'adresse disponible la plus proche.

Revert: Cliquez ici pour rappeler les valeurs précédentes d'identification du groupe et de l'appareil.

Name: Entrez un nom d'une longueur maximale de 16 caractères. Le nom de l'appareil apparaît sous l'icône correspondante dans la fenêtre Device. Vous pouvez aussi entrer le nom dans la fenêtre Device.

2. Cliquez sur OK pour ajouter le nouvel appareil dans la fenêtre Device.

Sauvegarder un fichier Device

1. Pour sauvegarder un fichier Device, sélectionnez l'appareil dans la fenêtre Device.

Le nom apparaissant sous l'icône de l'appareil sélectionné est contrasté.

2. Choisissez Save dans le menu File.

Les fichiers Device sont sauvegardés dans le même dossier que QS1.

Fermeture d'un fichier Device

1. Pour fermer un fichier Device, sélectionnez l'appareil dans la fenêtre Device.

Le nom apparaissant sous l'icône de l'appareil sélectionné est contrasté.

2. Choisissez Close dans le menu File.

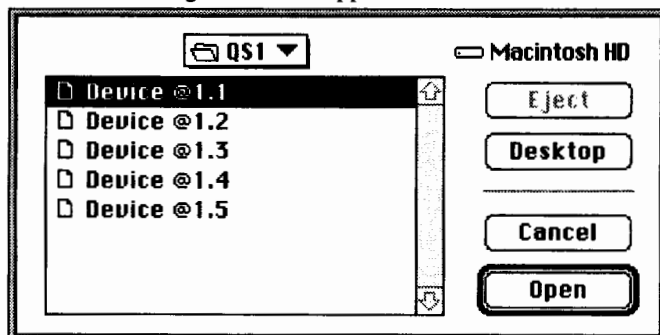
Une zone de dialogue peut apparaître vous invitant à sauvegarder vos données.

Remarque: Si la case Auto Polling Box dans Preferences est activée, c.-à-d. lorsque Auto Polling est enclenché, un appareil fermé peut réapparaître lorsque le QS1 parcourt le réseau. C'est pourquoi, si vous voulez fermer un appareil, coupez la fonction Auto Polling ou mettez l'appareil hors tension.

Ouverture d'un fichier Device

1. Pour ouvrir un fichier Device, sélectionnez Open (Commande-O) dans le menu File

La zone de dialogue suivante apparaît.



2. Sélectionnez le fichier et cliquez sur Open.

Recherche d'appareils

Lorsque la commande Search est activée, le QS1 parcourt le réseau pour voir quels sont les appareils actifs.

1. **Pour effectuer cette recherche, sélectionnez Search dans le menu Option.**

Une icône pour chaque appareil actif apparaît dans la fenêtre Device.

Mise à jour des appareils

La commande Update demande au QS1 de vérifier les réglages de tous les appareils actifs et de mettre ces données à jour. Cela peut servir lorsque l'option Preference Master Select est sur Host alors que des réglages sont effectués sur l'appareil même. Cette commande peut servir à mettre les données du QS1 à jour.

Normalement, lorsque Master Select est sur Host, il vaut mieux éviter de toucher aux commandes de l'appareil car les données de l'ordinateur et celles de l'appareil différeront.

1. **Pour mettre à jour, sélectionnez Update dans le menu Option.**

Charger un fichier Device

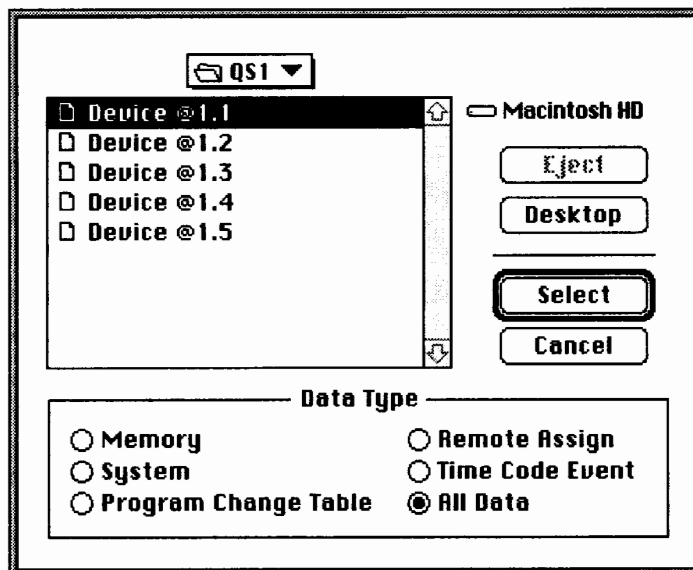
La commande Load vous permet de charger des données d'un fichier Device.

1. **Sélectionnez l'appareil dans lequel vous voulez charger les données dans la fenêtre Device.**

Le nom apparaissant sous l'icône de l'appareil sélectionné est contrasté.

2. **Choisissez Load dans le menu File.**

La zone de dialogue suivante apparaît.



3. **Sélectionnez un fichier Device.**
4. **Sélectionnez le type de données.**

Vous avez le choix entre les types de données suivants:

Memory: toutes les mémoires (Programmes).

System: données système.

Program Change Table: données Program Change Table.

Remote Assign: données Remote Assign.

Time Code Event: données Time Code Event.

All Data: toutes les données reprises ci-dessus.

5. Cliquez sur Select.

Les données sont chargées dans l'appareil sélectionné. Lorsque Master Select est sur Host, les données sont chargées et transmises simultanément.

Remarque: Il est impossible d'échanger des données device entre des appareils de différent modèle. Ainsi, vous ne pouvez pas charger des données du DEQ5 dans un YDG2030.

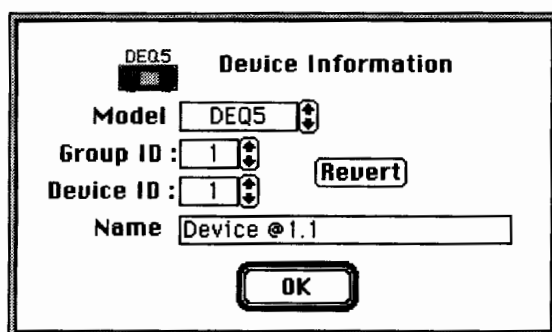
Information sur l'appareil

La zone de dialogue Information affiche des renseignements concernant l'appareil sélectionné.

1. Sélectionnez un appareil dans la fenêtre Device et choisissez Information (Commande-I) dans le menu File.

Remarque: Il est impossible d'utiliser la zone de dialogue Information lorsque des changements sont en cours sur l'appareil sélectionné, c.-à-d. lorsque la fenêtre de l'égaliseur est ouverte.

La zone de dialogue suivante apparaît.



Device Information: montre l'icône de l'appareil sélectionné.

Model: indique le modèle.

Group ID: donne le numéro d'identification du groupe.

Device ID: donne le numéro d'identification de l'appareil.

Revert: Cliquez ici pour ramener les numéros d'identification du groupe et de l'appareil à leurs valeurs originales.

Name: Le nom de l'appareil apparaît ici. Vous pouvez entrer un nom comprenant maximum 16 caractères. Le nom de l'appareil apparaît également sous l'icône correspondante dans la fenêtre Device. L'attribution d'un nom à un appareil facilite son identification. Vous pourriez, par exemple, utiliser des noms comme Scene gauche, Avant droit, etc.

Remarque: Ne changez pas les paramètres Model, Group ID, and Device ID d'un appareil actif. Vous pouvez les modifier pour un appareil fantôme. Le nom, par contre, peut être changé pour des appareils actifs et des appareils fantômes.

Fenêtre Device

Les commandes Device et Scene du menu Window servent à sélectionner les fenêtres Device et Scene. Vous pouvez aussi cliquer sur la fenêtre désirée. Une seule fenêtre peut être active à la fois. Le nom de la fenêtre active apparaît en grisé.

Présentation de la fenêtre Device

Lorsque la fenêtre Device est active, vous pouvez régler la présentation sur Icon ou List.

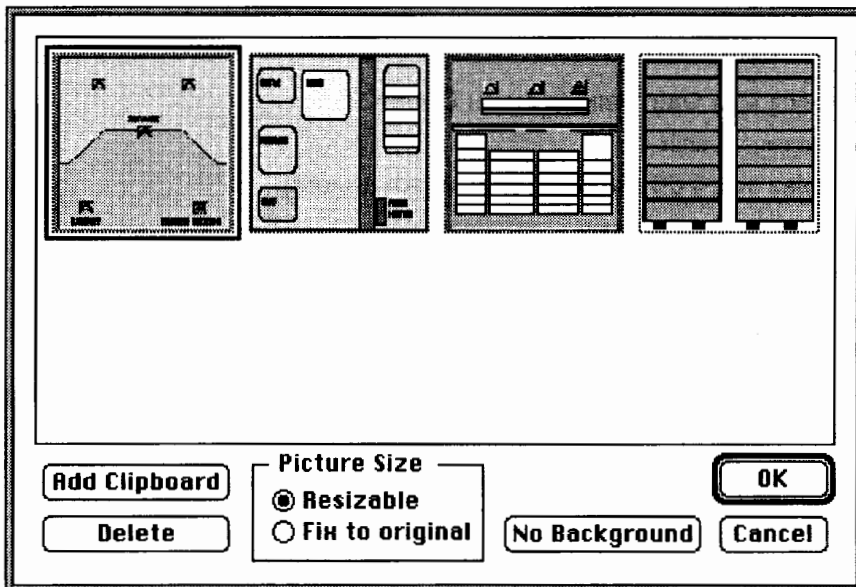
1. Pour déterminer la présentation, choisissez soit Icon soit List dans le menu View.

Arrière-plan de la présentation Icon

En sélectionnant la présentation Icon, vous pouvez modifier l'arrière-plan de la fenêtre.

1. Pour modifier l'arrière-plan, choisissez Background (Commande-B) dans le menu View.

La zone de dialogue suivante apparaît.



2. Cliquez un arrière-plan pour le sélectionner.
3. Cliquez sur le bouton OK.

Les autres options de la zone de dialogue Background sont les suivantes:

Add Clipboard: Voilà qui vous permet d'ajouter vos propres images à la fenêtre Background. Vous pouvez créer ces images à l'aide d'une application de dessin ou de peinture qui accepte le format de fichier Macintosh PICT. Sélectionnez l'image dans l'application et copiez-la (Commande-C) dans le presse-papier (clipboard). Passez ensuite au QS1 et ouvrez la fenêtre Background. Cliquez sur Add Clipboard. L'image apparaît. Comme toutes les applications ne supportent pas nécessairement le format PICT, livrez-vous à quelques essais.

Delete: Cette fonction vous permet d'effacer des arrière-plans. Sélectionnez l'arrière-plan et cliquez ensuite sur Delete.

Picture Size: Cette option détermine la taille de l'image de fond. Si vous sélectionnez Resizable, l'image sera automatiquement redimensionnée pour s'adapter à la fenêtre Device. Sélectionnez Fix To Original pour que l'image de fond garde sa taille originale quelle que soit la dimension de la fenêtre Device.

No Background: Cette option vous permet de renoncer à tout arrière-plan.

Equalizer Type

La commande Equalizer Type vous permet de choisir entre le mode Graphic et Parametric.

1. **Pour choisir un mode, sélectionnez un appareil dans la fenêtre Device.**

Remarque: La fonction Equalizer Type n'est pas disponible pour le YDG2030 et le YDP2006.

2. **Choisissez Equalizer Type dans le menu Option.**

Un sous-menu apparaît dans lequel le mode actuel est coché.

3. **Choisissez soit Graphic ou Parametric dans le sous-menu.**

Une zone de dialogue apparaît.

4. **Cliquez sur OK pour poursuivre ou sur Cancel.**

Max Gain

La commande Max Gain vous permet de régler le gain d'un appareil sur 6 dB ou 12 dB.

1. **Pour régler le gain, sélectionnez une icône d'appareil dans la fenêtre Device.**

Remarque: La fonction Max Gain n'est pas disponible sur le DEQ5 et DEQ5E.

2. **Choisissez Max Gain dans le menu Option.**

Un sous-menu apparaît.

3. **Choisissez soit 6 dB ou 12 dB dans le sous-menu.**

Une zone de dialogue apparaît.

4. **Cliquez sur OK pour poursuivre ou sur Cancel.**

Parameter Linking

La commande Parameter Linking vous permet d'activer et de désactiver la fonction Parameter Linking.

Remarque: La fonction Parameter Linking n'est pas disponible en le mode Mono pour le YDP2006.

1. **Sélectionnez une icône d'appareil dans la fenêtre Device.**

2. **Choisissez Parameter Linking dans le menu Option.**

Lorsque Parameter Linking est activé, le nom de la commande est coché dans le menu déroulant. Cette fonction peut également être activée ou désactivée dans les fenêtres Equalizer et Filter.

Bypass

La commande Bypass vous permet d'activer et désactiver la fonction Bypass.

1. **Selectionnez une icône d'appareil dans la fenêtre Device.**
2. **Choisissez Bypass dans le menu Option.**

Lorsque Bypass est activé, le nom de la commande est coché dans le menu déroulant. Cette fonction peut également être activée ou désactivée dans les fenêtres Equalizer et Filter.

Hum Cancel

La commande Hum Cancel vous permet d'activer et désactiver la fonction Hum Cancel.

Remarque: La fonction Hum Cancel n'est pas disponible sur le YDG2030 et YDP2006.

1. **Selectionnez une icône d'appareil dans la fenêtre Device.**
2. **Choisissez Hum Cancel dans le menu Option.**

Lorsque cette fonction est activée, le nom de la commande est coché dans le menu déroulant.

Chapitre 3 – Menu Edit

Dans ce chapitre, nous décrivons les commandes du menu Edit: Cut, Copy, Paste, Clear et Preferences. Les commandes du menu Edit ne peuvent servir qu'à éditer du texte (nom de programmes, etc).

Cut

La commande Cut ou couper (Commande-X) peut servir à effacer des données de texte. Les données effacées sont placées dans le presse-papier et peuvent être collées ailleurs au besoin. Elles restent dans le presse-papier jusqu'à la prochaine utilisation de la la commande Cut ou Copy.

Copy

La commande Copy ou copier (Commande-C) sert à copier des données dans le presse-papier. Ces données peuvent ensuite être collées ailleurs, au besoin. Elles restent dans le presse-papier jusqu'à la prochaine utilisation de la la commande Cut ou Copy.

Paste

La commande Paste ou coller (Commande-V) sert à coller des données de texte issues du presse-papier.

Clear

La commande Clear ou effacer sert à effacer des données de texte. Elle travaille comme la commande Cut si ce n'est que les données ne sont pas placées dans le presse-papier.

Preferences

La fenêtre Preferences vous permet de procéder à divers réglages QS1.

1. Choisissez Preferences dans le menu Edit.

La fenêtre suivante apparaît.

Port Select: Ce paramètre sert à sélectionner le port série du Macintosh. S'il n'est pas utilisé par une autre application, utilisez le port modem. Si vous utilisez le port imprimante, vous risquez un mauvais fonctionnement pour lequel Yamaha ne peut être tenue responsable.

Baud Rate: Ce paramètre sert à déterminer la vitesse de transmission.

Auto Polling: Ce paramètre vous permet d'activer/désactiver la fonction Auto Polling, de déterminer les intervalles entre les différents contrôles (polling) et de régler le Time Out. Lorsque Auto Polling est activé, le QS1 vérifie le statut de chaque appareil selon un rythme déterminé par le

paramètre Interval. Le paramètre Time Out spécifie le temps que le QS1 consacre à un appareil qui ne répond pas avant de passer au suivant.

Lorsque le réglage Interval est bas, le QS1 parcourt le réseau fréquemment. Si ce réglage est élevé, la fréquence de contrôle est plus basse. Si vous éditez de nombreuses données, sélectionnez une valeur élevée pour ce paramètre. Ainsi, les opérations d'édition seront plus rapides et plus précises. Lorsque vous avez fini d'éditer réglez-le sur une valeur plus basse afin de retrouver un rythme normal de contrôle du réseau. La valeur minimale du réglage Interval est 100.

***Remarque:** Si le réglage Interval est trop bas (les opérations sur le QS1 sont lentes et hésitantes), il peut arriver que l'icône d'un appareil se contraste en noir, indiquant que l'appareil en question est inactif, alors que cet appareil est actif. C'est pourquoi nous vous recommandons d'opter pour une valeur relativement élevée.*

Le paramètre Time Out fixe le temps d'attente du QS1 lorsqu'un appareil préalablement actif ne répond pas lors d'un contrôle du réseau. Si ce paramètre a une valeur élevée alors que peu d'appareils sont connectés, le démarrage du système et le contrôle du réseau prennent plus de temps. Cependant, le contrôle du réseau est bien fait. Le réglage minimum pour Time Out est 3.

Prenez ce qui précède en considération lors du réglage des paramètres Interval et Time Out afin de choisir les meilleures valeurs en fonction de votre système.

Master Select: Ce paramètre permet de sélectionner le centre de commande: l'égaliseur (Device) ou l'ordinateur (Host). En principe, c'est l'ordinateur qui est choisi comme centre de commande puisque c'est la raison d'être du QS1. Néanmoins, ce paramètre peut venir à point lorsque le QS1 est inséré dans un système d'égalisation établi où les données de Scene, etc. se trouvent déjà dans chaque égaliseur. Lorsque le centre de commande passe ensuite de Device à Host, l'ordinateur exige et reçoit les données de tous les égaliseurs. Les données du QS1 correspondent alors aux données des égaliseurs et le QS1 peut donc reprendre son rôle de centre de commande.

Lorsque Master Select est sur Device: (réglage initial) Les données de l'appareil sont les données principales. Le chargement de données Project n'affectera que les données de l'ordinateur, pas celles de l'appareil. Les réglages EQ faits sur l'ordinateur affecteront l'appareil. Lorsqu'un rappel de Programme est effectué sur l'ordinateur, celui-ci demande les données de Programme correspondantes à l'appareil. Les réglages EQ et les rappels de Programme effectués sur l'appareil n'auront aucune incidence sur l'ordinateur. Vous pouvez utiliser la commande Update dans le menu Option pour remettre les données de l'ordinateur à jour.

Lorsque Master Select est sur Host: Les données de l'ordinateur sont les données principales. Le chargement de données Project affectera les données de l'ordinateur et les données de l'appareil. Un rappel de Programme sur l'ordinateur n'envoie qu'un message de changement de programme à l'appareil. Voyez aussi "Master Select" à la page 31.

Update: Ce paramètre définit les données remises à jour lorsque la commande Update est sélectionnée dans le menu Option.

Parameter Link: Ce paramètre détermine le comportement des canaux droit et gauche d'un égaliseur lorsque la fonction Parameter Linking est activée. Si Absolute est activé, les commandes ajustées du canal droit ou gauche ont le même réglage. Lorsque Relative est choisi, les canaux sont commandés de façon relative.

Drag Dial: Ce paramètre sert à activer et désactiver la commande rotatoire de la fonction glissement. Lorsqu'elle est activée (On), les commandes rotatoires d'égaliseur des fenêtres du QS1 peuvent être glissées. Lorsqu'elle est désactivée, c'est impossible. Cela peut être utile de les mettre sur Off car il y a parfois des réglages fins qui ne sont pas faciles à effectuer en faisant glisser une commande rotative avec une souris.

Confirm: Ce paramètre détermine quand les messages d'avertissement apparaissent. Si vous choisissez Always, ces messages apparaissent de manière routinière. Avec Save & Fatal, ces messages d'avertissement n'apparaissent que lorsque vous sauvegardez ou modifiez des données. Si vous optez pour Only Fatal, ces messages apparaissent pour signaler des erreurs "fatales".

Chapitre 4 – Window

Dans ce chapitre, nous décrivons les commandes et les fenêtres du menu Window.

Device/Scene

Les commandes Device et Scene du menu Window servent à sélectionner les fenêtres Device et Scene. Vous pouvez également cliquer sur les fenêtres respectives. Il n'est possible d'activer qu'une seule fenêtre à la fois et le nom de la fenêtre active apparaît en grisé sur le menu.

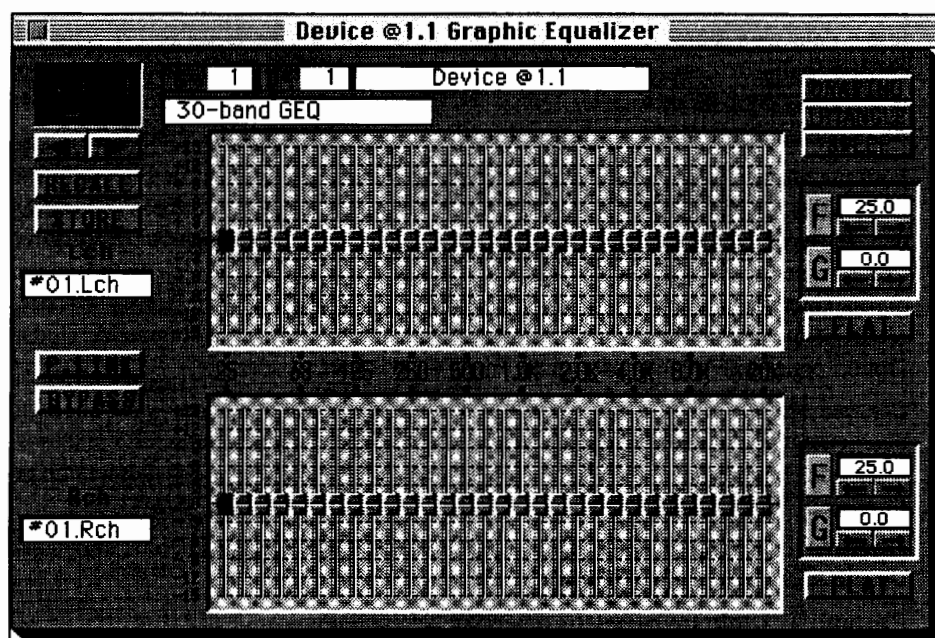
Graphic Equalizer

La fenêtre Graphic Equalizer donne accès aux fonction d'égalisation graphique.

Remarque: Consultez le manuel de l'égaliseur pour plus d'informations concernant les fonctions d'égalisation.

1. Pour sélectionner la fenêtre Graphic Equalizer, double-cliquez l'icône d'un appareil dans la fenêtre Device. Vous pouvez également contraster l'icône d'un appareil et choisir Equalizer (Commande-E) dans le menu Window.

La fenêtre Graphic Equalizer apparaît.



Remarque: Si l'appareil est en mode Parametric Equalizer, la fenêtre Parametric Equalizer apparaît..

Il est possible d'ouvrir quelques fenêtres Graphic Equalizer simultanément.

Pour fermer une fenêtre Graphic Equalizer, cliquez sur la case de fermeture de la fenêtre.

Le numéro de groupe, d'appareil ainsi que le nom de l'appareil sont affichés juste sous la barre de titre.

2. Pour ajuster un curseur, faites-le simplement glisser.

La couleur du curseur sélectionné change pour indiquer qu'il s'agit du curseur actif.

Le numéro de programme actuel est affiché dans le coin supérieur gauche tandis que le nom du programme est affiché à droite. Vous pouvez entrer un nom comprenant jusqu'à 16 caractères en procédant comme pour la fonction Title Edit du mode Utility.

Pour sélectionner un autre programme, cliquez sur les flèches situées sous le numéro de programme. La flèche gauche diminue le numéro tandis que la droite l'augmente. Si vous maintenez un bouton fléché enfoncé, le numéro de programme change de façon continue. Lorsqu'un numéro de programme différent est sélectionné, le numéro clignote. Cela signifie que le numéro de programme sélectionné ne correspond pas au dernier programme sauvegardé ou rappelé. Si vous rappelez le dernier numéro de programme ou si vous activez une autre fenêtre, le numéro s'arrête de clignoter.

Une fois que vous avez sélectionné un numéro de programme, cliquez sur **RECALL** pour le rappeler ou sur **STORE** pour le stocker. Si vous cliquez sur **STORE**, un message d'avertissement vous demande confirmation. Cliquez sur **OK** pour poursuivre ou sur **Cancel** pour annuler.

***Remarque:** Il est impossible de stocker des programmes lorsque la fonction Software Protect de l'appareil est activée.*

Un rappel de programme peut prendre une seconde. Lorsqu'il est terminé, le numéro de programme s'arrête de clignoter et le programme ainsi que les noms de programme apparaissent s'ils ont été stockés au préalable.

La fenêtre Graphic Equalizer comprend aussi les paramètres suivants:

DRAWING: Cliquez dessus pour sélectionner le mode Drawing. Ce mode vous permet de dessiner la courbe d'égalisation en faisant glisser la souris sur la zone des curseurs. Ceux-ci prennent alors position suivant le tracé effectué par la souris.

TRIANGLE: Cliquez dessus pour choisir le mode Triangle. Ce mode vous permet de déterminer la courbe d'égalisation en spécifiant trois points. Le QS1 joint ensuite ces trois points pour créer une courbe triangulaire.

Déterminez d'abord la position des curseurs situés aux angles inférieurs et faites ensuite glisser le curseur qui constituera l'angle supérieur. Les curseurs intermédiaires se déplaceront pour créer une réponse en forme de triangle.

SWEEP: Cliquez pour sélectionner le mode Sweep. Il vous permet de balayer rapidement les bandes de fréquences, ce qui est utile pour localiser des bandes de fréquences causant des problèmes tels que du feedback. Faites glisser la souris dans la zone des curseurs à n'importe quel niveau. Les curseurs se déplacent à tour de rôle et regagnent leur place originale dès que le curseur suivant est sélectionné.

F: Cliquez sur ces flèches pour sélectionner les bandes de fréquence.

G: Cliquez sur ces flèches pour régler le gain. Cela a le même effet que de faire glisser les curseurs.

FLAT: Cliquez ici pour sélectionner une réponse plate pour l'égaliseur.

Lch: Entrez un nom comprenant jusqu'à huit caractères pour le canal gauche.

Rch: Entrez un nom comprenant jusqu'à huit caractères pour le canal droit.

P.LINK: Cliquez pour activer ou désactiver la fonction Parameter Link.

BYPASS: Cliquez pour activer ou désactiver la fonction Bypass.

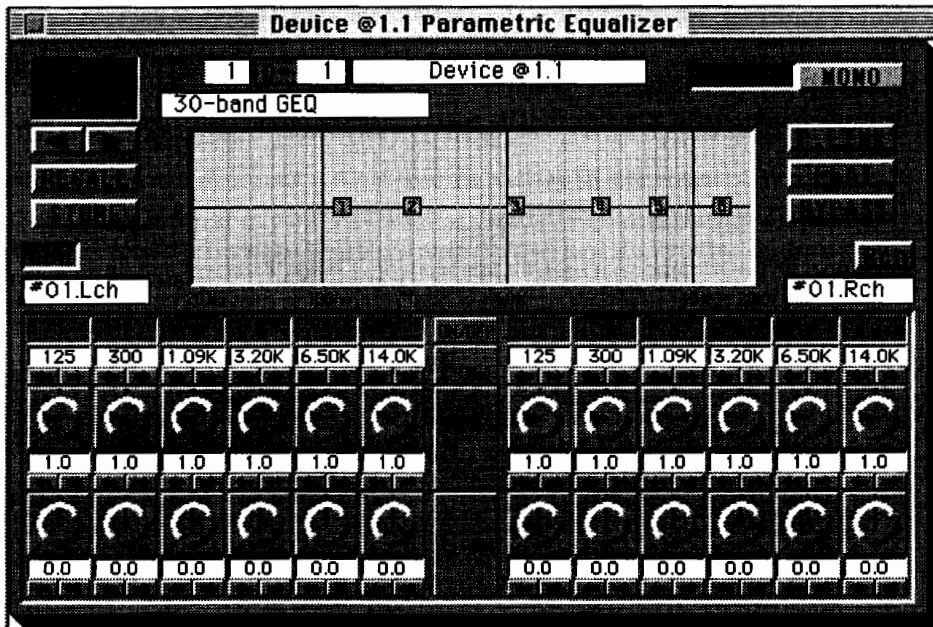
Parametric Equalizer

La fenêtre Parametric Equalizer vous donne accès aux fonctions d'égalisation paramétrique.

Remarque: Consultez le manuel de l'égaliseur pour plus d'informations concernant les fonctions d'égaliseur.

1. Pour ouvrir la fenêtre Parametric Equalizer, double-cliquez sur l'icône d'un appareil dans la fenêtre Device. Vous pouvez aussi sélectionner une icône d'appareil et choisir Equalizer (Commande-E) dans le menu Window.

La fenêtre Parametric Equalizer apparaît.



Remarque: Si l'appareil est en mode Graphic Equalizer, la fenêtre Graphic Equalizer apparaît.

Il est possible d'ouvrir quelques fenêtres Parametric Equalizer simultanément.

Pour fermer une fenêtre Parametric Equalizer, cliquez sur la case de fermeture de la fenêtre.

Le numéro de groupe, d'appareil ainsi que le nom de l'appareil sont affichés juste sous la barre de titre.

Le numéro de programme actuel est affiché dans le coin supérieur gauche tandis que le nom du programme est affiché à droite. Vous pouvez entrer un nom comprenant jusqu'à 16 caractères en procédant comme pour la fonction Title Edit du mode Utility.

Pour sélectionner un autre programme, cliquez sur les flèches situées sous le numéro de programme. La flèche gauche diminue le numéro tandis que la droite l'augmente. Si vous maintenez un bouton fléché enfoncé, le numéro de programme change de façon continue. Lorsqu'un numéro de programme différent est sélectionné, le numéro clignote. Cela signifie que le numéro de programme sélectionné ne correspond pas au dernier programme sauvegardé ou rappelé. Si vous rappelez le dernier numéro de programme ou si vous activez une autre fenêtre, le numéro s'arrête de clignoter.

Une fois que vous avez sélectionné un numéro de programme, cliquez sur **RECALL** pour le rappeler ou sur **STORE** pour le stocker. Si vous cliquez sur **STORE**, un message d'avertissement vous demande confirmation. Cliquez sur **OK** pour poursuivre ou sur **Cancel** pour annuler.

Remarque: Il est impossible de stocker des programmes lorsque la fonction *Software Protect* de l'appareil est activée.

Un rappel de programme peut prendre une seconde. Le rappel effectué, le numéro de programme s'arrête de clignoter et le programme ainsi que les noms de canaux apparaissent s'ils ont été stockés au préalable.

La fenêtre *Parametric Equalizer* comprend aussi les paramètres suivants:

F: Cliquez sur ces flèches pour sélectionner les bandes de fréquence.

La fréquence centrale peut aussi être réglée en faisant glisser les cases de numéro sur le graphe de réponse à gauche et à droite.

Q: Cliquez sur ces flèches pour régler le Q.

Vous pouvez aussi le régler en tournant les commandes rotatives Q.

Remarque: Le paramètre *Drag Dial* dans *Preferences* doit être sur *On* pour faire glisser les commandes d'égalisation rotatoires.

G: Cliquez sur ces flèches régler le gain.

Le gain peut aussi être réglé en faisant glisser les commandes rotatives de gain ou en faisant glisser les cases de numéro vers le haut et vers le bas sur le graphe de réponse.

Remarque: Le paramètre *Drag Dial* dans *Preferences* doit être sur *On* pour faire glisser les commandes de gain rotatoires.

FLAT: Cliquez ici pour sélectionner une réponse plate pour l'égaliseur.

Lch: Cliquez ici pour activer le canal gauche.

Rch: Cliquez ici pour activer le canal droit.

P.LINK: Cliquez ici pour activer ou désactiver la fonction *Parameter Link*.

Remarque: Lorsque le *YDP2006* est en mode *Mono*, *P.LINK* est inactif.

BYPASS: Cliquez pour activer ou désactiver la fonction *Bypass*.

STEREO/MONO: Cliquez sur ces boutons pour mettre l'appareil en mode paramétrique stéréo ou mono.

Remarque: Le paramètre *STEREO/MONO* ne fonctionne qu'avec le *YDP2006*.

Eq. Com

La fenêtre Common donne accès aux fonctions Common.

Remarque: Consultez le manuel de l'égaliseur pour plus d'informations concernant les fonctions Common.

1. Pour ouvrir la fenêtre Common, sélectionnez un appareil dans la fenêtre Device et choisissez Eq. Com (Commande-M) dans le menu Window.

La fenêtre Common apparaît. Il s'agit de la fenêtre Common du DEQ5 et DEQ5E,

Device @1.1 Common	
Left Channel	Right Channel
Hum Cancel <input checked="" type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual	Hum Cancel <input checked="" type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual
Frequency <input type="text" value="50"/> Threshold <input type="text" value="-75"/>	Frequency <input type="text" value="50"/> Threshold <input type="text" value="-75"/>
Polarity <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Reverse	Polarity <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Reverse
Delay Units <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches	Delay Units <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches
Delay <input type="text" value="0.021"/>	Delay <input type="text" value="0.021"/>
Att. In <input type="text" value="0.0"/> Out <input type="text" value="0.0"/>	Att. In <input type="text" value="0.0"/> Out <input type="text" value="0.0"/>

et voici la fenêtre du YDG2030 et YDP2006: elle ne comporte pas les fonctions Hum Cancel et Polarity.

Device @1.2 Common	
Left Channel	Right Channel
Delay <input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off	Delay <input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off
Delay Units <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches	Delay Units <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches
Delay <input type="text" value="0.031"/>	Delay <input type="text" value="0.031"/>
Att. In <input type="text" value="0.0"/>	Att. In <input type="text" value="0.0"/>

Les fonctions du canal gauche apparaissent du côté gauche tandis que les fonctions du canal droit se trouvent du côté droit.

Vous pouvez ouvrir quelques fenêtres Common simultanément.

Pour fermer une fenêtre Common, cliquez sur la case de fermeture de la fenêtre.

Les fonctions de la fenêtre Common sont les suivantes:

Hum Cancel: Cette fonction vous permet de régler Hum Cancel sur Auto ou sur Manual et de fixer les paramètres Frequency et Threshold en cliquant sur les flèches haut et bas.

Polarity: Ces boutons servent à sélectionner Normal ou Reverse pour la polarité de sortie.

Delay Units: Ces boutons servent à régler les unités de retard. L'appareil n'utilisera pas le nouveau réglage tant que le temps de retard n'est pas ajusté.

Delay: Cette fonction sert à régler le temps de retard. Faites glisser le curseur ou cliquez sur les flèches haut/bas pour le fixer.

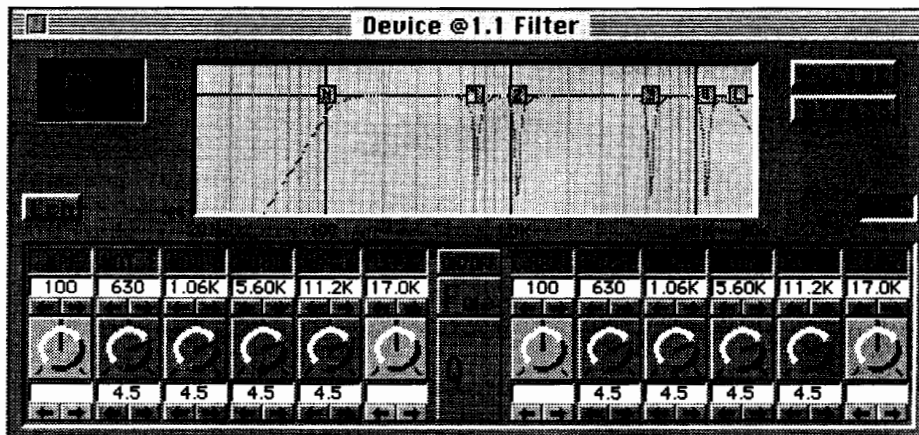
Att.: Permettent de déterminer le taux d'atténuation d'entrée et de sortie. Faites glisser un curseur ou cliquez sur les flèches haut/bas pour le fixer. Un réglage "--" signifie l'infini (∞).

Filter

La fenêtre Filter donne accès aux commandes de filtre.

1. **Pour ouvrir la fenêtre Filter, sélectionnez l'icône d'un appareil dans la fenêtre Device et choisissez Filter (Commande-F) dans le menu Window.**

La fenêtre Filter apparaît.



Vous pouvez ouvrir quelques fenêtres Filter simultanément.

Pour fermer une fenêtre Filter, cliquez sur la case de fermeture de la fenêtre.

Lch: Cliquez pour activer le canal gauche.

Rch: Cliquez pour activer le canal droit.

P.LINK: Cliquez pour activer/désactiver la fonction Parameter Link.

BYPASS: Cliquez pour activer/désactiver la fonction Bypass.

ON/OFF: Cliquez sur les boutons ON/OFF pour activer/désactiver les filtres individuels.

F (Hz): Cliquez sur les flèches pour régler la fréquence du filtre.

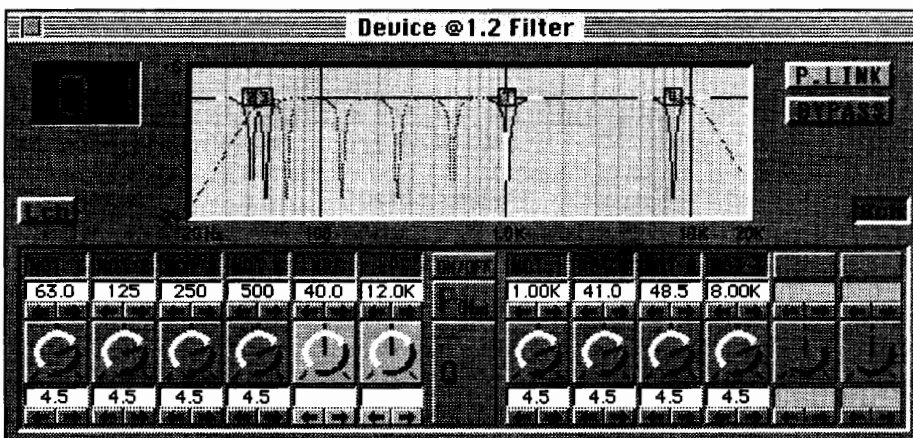
La fréquence du filtre peut également être réglée en faisant glisser les cases de numéros sur le graphe de réponse du filtre.

Q: Cliquez sur les flèches pour régler le filtre Q.

Le filtre Q peut aussi être réglé en faisant glisser les commandes Q rotatives.

Remarque: Le HPF et LPF n'ont pas de paramètres Q.

Pour le mode Mono du YDP2006, les filtres apparaissent dans un ordre différent. Voyez ci-dessous.

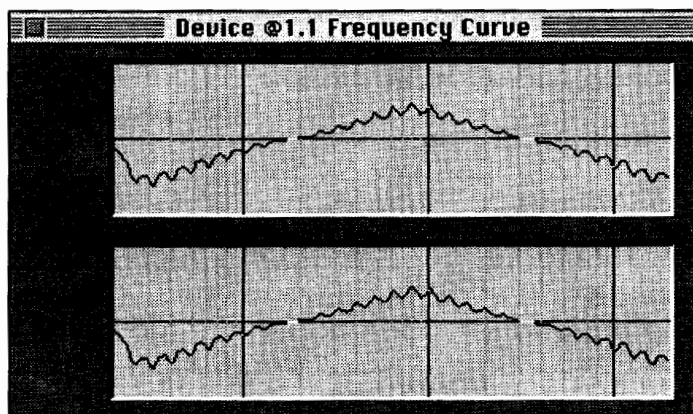


Frequency Curve

La fenêtre Frequency Curve affiche la courbe de réponse d'un appareil.

1. Pour ouvrir la fenêtre Frequency Curve, sélectionnez l'icône d'un appareil dans la fenêtre Device et choisissez Curve (Commande-A) dans le menu Window.

La fenêtre Frequency Curve apparaît.

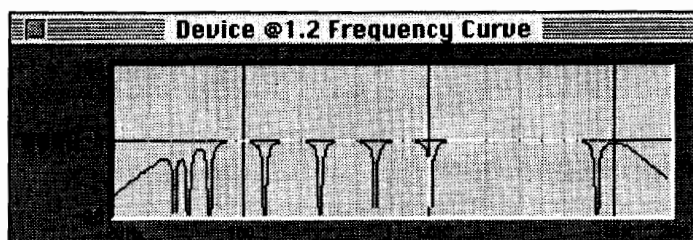


Vous pouvez ouvrir quelques fenêtres Frequency Curve simultanément.

Pour fermer une fenêtre Frequency Curve, cliquez sur la case de fermeture de la fenêtre.

Remarque: La fenêtre Frequency Curve ne se met pas à jour continuellement. Lorsque vous procédez à des réglage EQ, activez la fenêtre en cliquant dessus. Elle se remettra alors à jour et montrera la courbe de réponse en fréquence actuelle.

La fenêtre Frequency Curve pour le mode mono du YDP2006 est légèrement différente:



Utility

La fenêtre Utility donne accès aux fonctions Utility.

Remarque: Consultez le manuel de l'égaliseur pour plus d'informations concernant les fonctions Utility.

1. Pour ouvrir la fenêtre Utility, sélectionnez l'icône d'un appareil dans la fenêtre Device et choisissez Utility (Commande-U) dans le menu Window.

La fenêtre Utility apparaît (DEQ5, DEQ5E).

Device @1.1 Utility			
Sampling Freq = 48.0K		PLL Lock = OFF	
I/O Mode <input checked="" type="radio"/> Analog <input type="radio"/> Pre Send <input type="radio"/> Post Send <input type="radio"/> Digital	Clock Source <input checked="" type="radio"/> Internal <input type="radio"/> RES/EBU <input type="radio"/> Y2 <input type="radio"/> Word Clk	In Format <input checked="" type="radio"/> Y2 <input type="radio"/> RES/EBU	Bit Shift <input type="text" value="00"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="text" value="00"/> <input type="button" value="↓"/>
Emphasis <input checked="" type="radio"/> Off <input type="radio"/> On <input type="radio"/> Auto		Remote Address Group <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="↑"/> Device <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="↓"/>	

Vous pouvez ouvrir quelques fenêtres Utility simultanément.

Pour fermer une fenêtre Utility, cliquez sur la case de fermeture de la fenêtre.

Les fonctions de la fenêtre Utility sont les suivantes:

Sampling Freq: Indique la fréquence d'échantillonnage de l'appareil.

PLL Lock: Indique si le PLL Lock est activé ou non.

I/O Mode: Ces boutons permettent de passer en mode I/O.

Clock: Ces boutons servent à déterminer la source Clock de l'appareil.

In Format: Ces boutons permettent de régler le paramètre numérique Input Format de l'appareil. Cliquez sur les flèches haut/bas pour fixer le Bit Shift.

Bit Shift: Ces boutons permettent de régler le paramètre numérique Input Bit Shift. Cliquez sur les flèches haut/bas pour fixer le Bit Shift.

Remarque: Bit Shift n'est pas disponible sur le DEQ5E.

Emphasis: Ces boutons servent à mettre la fonction Emphasis sur Off, On ou Auto.

Remote Address: Permettent de définir l'adresse Remote de l'appareil (groupe, appareil).

La fenêtre Utility pour le YDG2030 et le YDP2006 est reproduite ci-dessous.

Device @1.2 Utility	
Sampling Freq = 32.0K	PLL Lock = OFF
Emphasis <input checked="" type="radio"/> Off <input type="radio"/> On	Remote Address Group <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="↑"/> Device <input type="text" value="2"/> <input type="button" value="↓"/>

Time Code Event

La fenêtre Time Code Event vous permet d'entrer des événements de rappel de programmes.

Remarque: Consultez le manuel de l'égaliseur pour plus d'informations concernant les Time Code events.

1. **Pour ouvrir la fenêtre Time Code Event, sélectionnez l'icône d'un appareil dans la fenêtre Device et choisissez Time Code (Commande-T) dans le menu Window.**

La fenêtre Time Code Event apparaît.

No.	HH	MM	SS	FF	Pgm
1	00	00	01	00	1
2	00	00	10	00	2
3	00	00	20	00	5
4	00	00	26	00	3
	**	**	**	**	nop

Remarque: Les Time Code Events sont uniquement disponibles sur le DEQ5.

Vous pouvez ouvrir quelques fenêtres Time Code Event simultanément.

Quand la fenêtre Event List se remplit, des barre de déroulement apparaissent automatiquement. Utilisez ces barres, la case zoom ou la case d'ajustement de taille pour visualiser toute la liste.

Pour fermer une fenêtre Time Code Event, cliquez sur la case de fermeture de la fenêtre.

2. **Pour activer et désactiver la fonction Time Code Event, cliquez sur la case Event.**
La fonction Time Code Event est activée lorsque cette case est cochée.
3. **Fixez le type de Time Code à l'aide des boutons Type: 30, 30D, 25, 24.**
4. **Pour ajouter un event, définissez l'adresse Time Code à l'aide des commandes HH:MM:SS:FF, entrez un numéro de programme avec la commande pgm (nop signifie qu'il n'y a pas de programme) et cliquez finalement sur Store pour ajouter l'event dans la liste.**
5. **Répétez les opérations décrites en (4) pour ajouter d'autres events.**
6. **Pour envoyer la liste d'events à l'appareil, cliquez sur Transmit.**

Remarque: L'appareil ne recevra pas la liste d'events s'il se trouve en mode Utility.

Chapitre 5 – Projects

Ce chapitre est consacré aux Projects, à ce qu'ils sont et comment les utiliser.

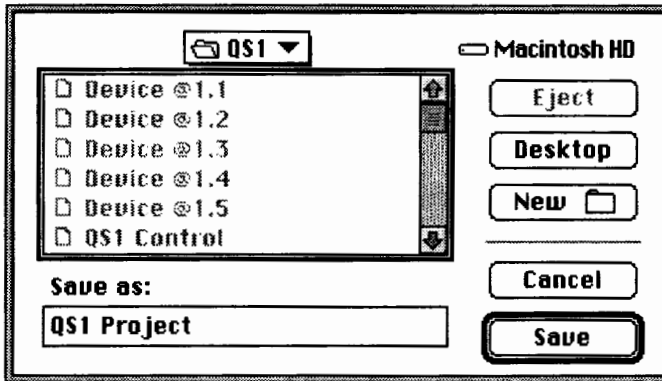
Qu'est-ce qu'un Project?

Un Project est une façon idéale de gérer des données d'égalisation dans un système à multiples égaliseurs. A cela s'ajoutent 100 Scenes vous permettant de rappeler simultanément des Programmes provenant de divers égaliseurs. Chaque Scene peut se voir attribuer une icône appropriée et les changements de Scene se font en double-cliquant cette icône. Les positions des icônes d'appareils dans la fenêtre Device sont également stockées dans un Project.

Creation d'un nouveau Project

1. Pour créer un nouveau Project, choisissez New Project dans le menu Project .

Une zone de dialogue apparaît.



2. Entrez un nom pour le nouveau Project et sélectionnez le dossier où vous désirez le sauvegarder.
3. Cliquez sur le bouton Save.

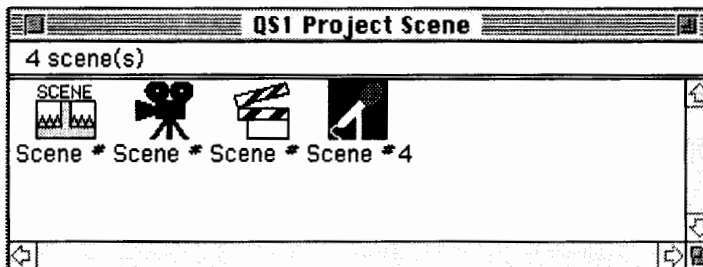
Une fenêtre Scene vide apparaît avec le nom du Project affiché dans la barre de titre.

Ajouter des Scenes à un Project

1. Pour ajouter une Scene à un Project, choisissez New Scene (Commande-K) dans le menu Project.

Une icône Scene nouvelle apparaît dans la fenêtre Scene.

Le nombre de Scenes dans un Project est affiché sous la barre de titre de la fenêtre Scene.



Donner un nom aux Scenes

1. Pour donner un nom à une Scene, cliquez sur le nom sous l'icône.
Le nom est contrasté.
2. Entrez un nom comprenant jusqu'à 16 caractères.
3. Appuyez sur Retour.

Editer des Scenes

1. Pour éditer une Scene, choisissez Edit Scene (Commande-R) dans le menu Project .
La fenêtre suivante apparaît.

Scene #1				
Model	Adrs	Device Name	Program Name	Pgm No
DEQ5	(1,1)	Device @1.1	30-band GEQ	1
YDP	(1,2)	Device @1.2	6-band PEQ	21
YDG	(1,3)	Device @1.3	6-band PEQ	23

Cette fenêtre affiche le nom du modèle, l'adresse, le nom de l'appareil et le numéro de changement de programme pour tous les égaliseurs actifs. Chaque égaliseur peut être réglé de sorte à recevoir un programme différent lors du déroulement d'une Scene.

2. Pour sélectionner un programme, cliquez sur les flèches haut/bas.
Pour chaque numéro de changement de programme sélectionné, le nom du programme correspondant apparaît.
3. Cliquez sur la case de fermeture lorsque vous avez terminé.

Exécution des changements de Scene

Un changement de Scene peut s'effectuer de trois façons:

1. Double-cliquez sur l'icône de la Scene.
2. Sélectionnez l'icône de la Scene et appuyez sur Commande-G.
3. Sélectionnez l'icône de la Scene et choisissez Transmit Scene dans le menu Project.

Remarque: N'attribuez pas à l'adresse Broadcast (émission) la même adresse que celle d'un appareil. Cela pourrait perturber les changements de scène.

Effacer des Scenes

1. Pour effacer une Scene, sélectionnez l'icône de la Scene et choisissez Delete Scene (Commande-D) dans le menu Project.

Sauvegarder un Project

1. Pour sauvegarder un Project, choisissez Save Project dans le menu Project.

Fermer un Project

1. Pour fermer un Project, choisissez **Close Project** dans le menu **Project**.

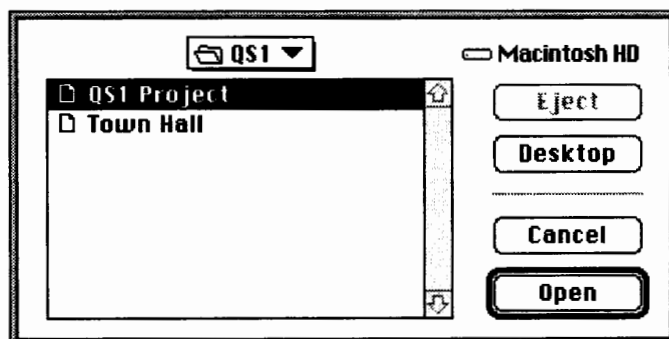
Un message d'avertissement apparaît s'il y a des données Project à sauvegarder.

*Remarque: Si la case **Auto Polling** dans **Preferences** est cochée, donc si cette fonction est activée, les appareils d'un Project fermé peuvent réapparaître lorsque le **QS1** parcourt (polls) le réseau. C'est pourquoi, lorsque vous voulez fermer un Project et ses appareils, coupez la fonction **Auto Polling**.*

Ouvrir un Project

1. Pour ouvrir un Project existant, choisissez **Open Project** dans le menu **Project**.

Une zone de dialogue apparaît..



2. Sélectionnez le Project et cliquez ensuite sur **Open**.

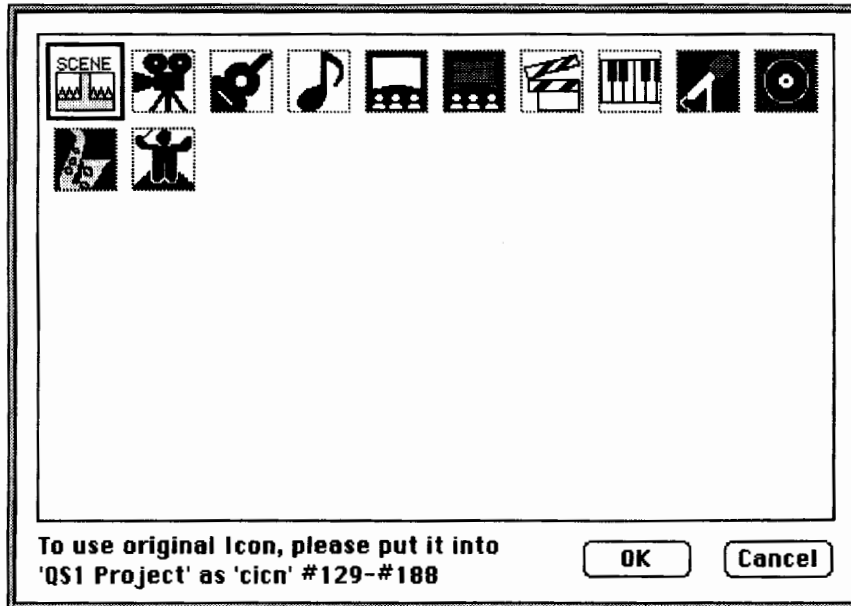
Remarque: Il n'est possible d'ouvrir qu'un seul Project à la fois.

Sélection d'icônes Scene

La sélection d'une icône différente pour chaque Scene facilite l'identification des Scenes dans la fenêtre Scene.

1. **Pour changer une icône Scene, sélectionnez la Scene et choisissez ensuite Change Icon (Commande-J) dans le menu Project.**

La fenêtre suivante apparaît.



2. **Cliquez sur une icône pour la sélectionner.**
3. **Cliquez sur le bouton OK.**

La Scene apparaît avec la nouvelle icône.

Icônes Scene personnelles

Voyez "Icône Scene personnelle" à la page 36.

Chapitre 6 – Données Bulk

Dans ce chapitre, nous voyons comment recevoir et transmettre des données bulk d'appareil.

Réception de données Bulk

La commande Bulk Dump Receive vous permet de demander et recevoir des données Bulk d'un appareil.

1. Choisissez Receive dans le menu File.

La zone de dialogue suivante apparaît.

Group	Device	Device Name
1	1	Device @ 1.1

Source Current **Destination** Host

Bulk Dump Receive

Data Type

Memory all

System

Program Change Table

Remote Assign

Time Code Event

All Bulk Dump Request

OK

Cancel

2. Cliquez sur les flèches haut/bas situées à côté des cases Group, Device, Device Name pour sélectionner l'appareil source.

Si vous sélectionnez l'appareil actuellement utilisé, la case Current est cochée.

Cliquez sur cette case pour sélectionner l'appareil actuel automatiquement.

L'appareil de destination est affiché à la droite de la zone de dialogue.

Lorsque vous copiez des données d'un appareil autre que celui actuellement utilisé, vous devez utiliser la fonction Bulk Dump Transmit pour transmettre ces données une fois celles-ci reçues par l'ordinateur. Faute de quoi, les données de l'ordinateur différeront de celles de l'appareil.

3. Sélectionnez le type de données.

Vous avez le choix entre les types suivants:

Memory: Toutes ou les mémoires individuelles (Programmes). Cliquez sur les flèches haut/bas pour sélectionner All (toutes) ou une mémoire de 1 à 40.

System: Données système.

Program Change Table: Données Program Change Table.

Remote Assign: Données Remote Assign.

Time Code Event: Données de la liste des Time Code Events .

All Bulk Dump Request: Demande de toutes les données reprises ci-dessus (réglage initial).

4. Cliquez sur OK pour recevoir ou sur Cancel.

La réception des données peut prendre quelques secondes.

Transmission de données Bulk

La commande Bulk Dump Transmit vous permet d'envoyer des données Bulk à un appareil.

1. Choisissez Transmit dans le menu File.

La zone de dialogue suivante apparaît.

Source	Host	Destination	<input checked="" type="checkbox"/> Current
Bulk Dump Transmit		Group	Device
		1	1
		Device @ 1.1	
Data Type <input type="radio"/> Memory <input type="text" value="all"/>			
<input type="radio"/> System <input type="radio"/> Program Change Table <input type="radio"/> Remote Assign <input type="radio"/> Time Code Event <input checked="" type="radio"/> All Bulk Dump			
<input type="button" value="OK"/>			
<input type="button" value="Cancel"/>			

2. Cliquez sur les flèches haut/bas situées à côté des cases Group, Device, Device Name pour sélectionner l'appareil de destination.

Si vous sélectionnez l'appareil actuellement utilisé, la case Current est cochée.

Cliquez sur cette case pour sélectionner l'appareil actuel automatiquement.

L'appareil source est affiché à la gauche de la zone de dialogue.

3. Sélectionnez le type de données.

Vous avez le choix entre les types suivants:

Memory: Toutes ou les mémoires individuelles (Programmes). Cliquez sur les flèches haut/bas pour sélectionner All (toutes) ou une mémoire de 1 à 40.

System: Données système.

Program Change Table: Données Program Change Table.

Remote Assign: Données Remote Assign.

Time Code Event: Données de la liste des Time Code Events .

All Bulk Dump: Demande de toutes les données reprises ci-dessus (réglage initial).

4. Cliquez sur OK pour transmettre ou sur Cancel.

La transmission des données peut prendre quelques secondes.

Master Select

Cette section est consacrée à Master Select. Au cours d'une utilisation normale, les données Master Device ne sont pas détruites. Au départ, Master Select est réglé sur Device.

Lorsque l'ordinateur (Host) est maître

- Les données de l'ordinateur sont les données principales.
- Lorsqu'un Project est chargé, les données d'ordinateur et d'appareil sont mises à jour.
- Lorsqu'un numéro de programme est modifié sur l'ordinateur, seul un message de changement de programme est envoyé.

Lorsque l'appareil (Device) est maître

- Les données d'appareil sont les données principales.
- Lorsqu'un Project est chargé, seules les données d'appareil sont mises à jour.
- Tous les changements de paramètres effectués sur l'ordinateur affectent les données de l'appareil.
- Lorsqu'un numéro de programme est changé sur l'ordinateur, un message de demande de Bulk Dump est utilisé pour recevoir les données de programme correspondantes de l'appareil.

Lorsque Master Select passe de Device à Host, l'ordinateur reçoit des données Bulk de tous les appareils actifs.

Manipulation de base

1. Pour commander le système à partir de l'ordinateur et mettre les données de tous les appareils à jour pour qu'elles correspondent à celles de l'ordinateur:

Si vous utilisez de multiples appareils, mettez-les tous sous tension et fixez l'adresse locale (group, device) pour chaque appareil. Connectez-les ensemble au moyen du Y-485.

Mettez l'ordinateur sous tension et lancez le QS1. Le QS1 recherche les appareils actifs dans le réseau et les ajoute dans la fenêtre Device. Assurez-vous que tous les appareils ont été ajoutés et que leurs adresses locales sont correctes.

Réglez le paramètre Master Select dans Preferences sur Host.

Les données de tous les appareils actifs sont transmises à l'ordinateur. Tous les réglages de paramètres effectués sur l'ordinateur seront répétés sur les appareils actifs.

Lorsqu'un fichier Project est ouvert, les données de l'ordinateur et les données d'appareil sont mises à jour.

2. Pour utiliser les données d'appareil comme données principales:

Si vous désirez affiner vos données actuelles sans changer les données des appareils:

Choisissez Device pour le paramètre Master Select dans Preferences. Les données d'appareil ne seront pas changées. Les modifications ne seront que répétées sur les appareils.

Lorsqu'un fichier Project est ouvert, seules les données d'ordinateur seront mises à jour; les données ne seront pas transmises aux appareils.

Lorsqu'un numéro de programme change sur l'ordinateur, il reçoit des données de chaque appareil. Les données de l'ordinateur font toujours fonction de tampon provisoire.

Dépannage

Si le QS1 ne fonctionne pas normalement, essayez d'en trouver la cause à l'aide du tableau suivant.

Symptôme		Que faire
Le QS1 démarre mais aucune icône d'appareil n'apparaît et rien ne peut être contrôlé.	Le témoin IFU485 BUSY est éteint lorsque le QS1 démarre	Mettez le système sous tension en respectant l'ordre suivant: appareils, ordinateur, IFU485 et lancez seulement alors le QS1.
		Si vous utilisez un modem interne, sélectionnez External pour le gestionnaire ou enlevez le modem. Le modem peut jouir d'un usage exclusif du port modem auquel cas le QS1 ne fonctionnera pas.
		Essayez des vitesses de transmission pour le QS1 (réglable dans Preferences) et l'IFU485 de 9600 et 38400 baud.
	Le témoin IFU485 BUSY est allumé lorsque le QS1 démarre	Assurez-vous que la vitesse de transmission du QS1 (réglable dans Preferences) correspond à celle de l'IFU485.
		Assurez-vous que l'IFU485 est branché à l'ordinateur au moyen d'un câble droit (type modem) et pas d'un câble croisé (type imprimante).
		Vérifiez les réglages suivants de l'IFU485: Commutateur POWER sur ON. Commutateur TERMINATE sur ON. Commutateur SELECT sur RS-232C ou RS-422 selon le cas. Réglage de vitesse de transmission interne (réglage initial: 9600 baud).
Vérifiez les réglages d'appareil suivants: Comm, I/O, ALL. Local address, Remote address. Baud rate.		
		Enlevez toutes vos extension de système, INITS, etc., du System Folder pour obtenir un système standard. Essayez de maintenir la touche Majuscule enfoncée lors de la mise sous tension du Macintosh. Cette technique permet de vérifier que les extensions système, INITS, etc., ne sont pas chargées lors de la mise sous tension.
		Et en fin de compte, consultez votre revendeur Yamaha.
Le QS1 s'arrête de fonctionner par intermittence.		Dans Preferences, attribuez une valeur basse (2-3) à Auto Polling ou effacez la marque de la case Auto Polling pour désactiver cette fonction. Lorsqu'elle est activée, le QS1 parcourt régulièrement le réseau pour vérifier le statut des appareils branchés. Ce contrôle peut interrompre le fonctionnement normal du QS1.
Une icône d'appareil est inactive.		Voyez Auto Polling, page 14.
Les couleurs de l'écran sont bizarres.		Dans le tableau de bord Moniteur, réglez le nombre de couleurs sur 256 ou moins.
Le QS1 met du temps à démarrer et à charger des données.		Dans Preferences, réglez Master Select sur Device et cliquez sur OK. Toujours dans Preferences réglez Master Select sur Host et cliquez sur OK. Les données de tous les appareils actifs seront transmises à l'ordinateur. Créez un nouveau Project et sauvegardez-le. Toutes les données sont maintenant stockées dans un fichier Project; il vous suffit donc de le double-cliquer pour charger toutes les données rapidement. Notez que cela peut prendre jusqu'à 10 minutes à une vitesse de 9600 baud avant que les données de 31 appareils ne soient chargées.
Certaines commandes de menu sont inactives.		Lorsque Master Select est sur Device, certaines commandes ne sont pas disponibles et les messages de confirmation sont différents. Les commandes disponibles dépendent chaque fois de l'appareil sélectionné et de la fenêtre active.
Le message "Can't create..." apparaît et vous ne pouvez créer un fichier.		Si vous utilisez le QS1 à partir d'une disquette, assurez-vous que la protection de la disquette est désactivée et qu'il y a assez de place sur la disquette pour le nouveau fichier.
		Si vous utilisez le QS1 à partir d'un disque dur, assurez-vous qu'il y a assez de place sur le disque pour le nouveau fichier.

Symptôme	Que faire
Le système ne fonctionne pas même lorsque Port Select est réglé sur imprimante.	Normalement, Port Select doit être réglé sur Modem car certains systèmes ne fonctionnent pas lorsqu'il est réglé sur Imprimante. Si le système fonctionne avec le port Modem, n'utilisez pas le port Imprimante. Nous vous recommandons d'utiliser le port Modem et nous ne pouvons être tenus responsables d'un mauvais fonctionnement lorsque le port Imprimante est utilisé.

Glossary

Adresse d'appareil — Numéro d'identité exclusif attribué à chaque égaliseur du réseau. Voyez aussi Device ID et Group ID.

Appareil — Terme générique qui se réfère aux égaliseurs contrôlés par le QS1. Il peut s'agir d'un égaliseur paramétrique, graphique, etc.

Appareil actif — Un égaliseur en cours de fonctionnement détecté par le QS1.

Appareil fantôme — Un appareil fantôme vous permet de démarrer le QS1, de visualiser les diverses fenêtres d'égaliseur graphique et de vérifier les données de Scene lorsqu'aucun appareil actif n'est connecté.

Auto Polling — Un processus discret au cours duquel le QS1 vérifie le statut des appareils connectés à intervalles réguliers.

Baud Rate — Nombre de bits de données transmis en une seconde.

Case de fermeture — Une petite case située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre active. Il suffit de cliquer dessus pour fermer la fenêtre.

Case d'option — Case associée à une option dans une fenêtre ou une zone de dialogue et sur laquelle vous devez cliquer pour activer ou désactiver cette option. Une case cochée signifie que l'option est activée.

Case zoom — Case située à l'extrémité droite de la barre de titre de la fenêtre activée. Lorsque vous cliquez sur cette case, la fenêtre s'agrandit à sa taille maximale pour afficher la plus grande partie possible de son contenu. Si vous cliquez de nouveau sur la case zoom, la fenêtre reprend sa taille initiale.

Device ID — Partie de l'adresse d'un appareil qui indique le numéro de l'appareil au sein du groupe.

Fenêtre active — La fenêtre affichée devant toutes les autres sur le bureau du Macintosh; elle dispose d'une barre de titre visible, une case de fermeture, une case zoom et une case de contrôle de taille. Elle appartient à l'application active.

Fichier de contrôle — Un fichier QS1 nécessaire pour un fonctionnement normal.

Fichier Device — Un fichier QS1 qui sert à stocker des données d'appareil.

Fichier PICT — Format de fichier graphique bitmap. Vous pouvez créer vos propres arrière-plans pour la fenêtre Device à l'aide d'une application utilisant ce format et les transférer dans le presse-papier.

Fichier Project — Fichier QS1 utilisé pour stocker des données Project.

Green Room — Pièce dans une salle de concert où les musiciens peuvent se détendre.

Group ID — Partie de l'adresse d'un appareil qui indique le groupe dans lequel il se trouve.

Presse-papier — Zone de la mémoire où est stocké le dernier élément coupé ou copié. Le contenu du presse-papier peut être collé dans une application autre que son application d'origine.

Programme — Ensemble de réglages d'égaliseur stockés dans un appareil.

Project — Façon pratique de gérer des données d'égalisation dans un système qui contient de nombreux égaliseurs.

Réseau — Appareils reliés pour communiquer entre eux.

RS-232C — Protocole de communication série utilisé par des ordinateurs compatibles PC-AT. Connexion à neuf broches ou de type DSUB à 25 broches.

RS-422 — Protocole de communication série équilibré utilisé sur ordinateurs Macintosh. Connexion de type DIN mini à 8 broches.

Scene — Manière pratique de gérer des changements de programme. Les messages de changement de programme peuvent être transmis simultanément à divers appareils. La transmission peut être lancée en double-cliquant une icône.

Y-485 — Protocole de communication série utilisé par les égaliseurs numériques Yamaha.

Zone de texte — Case rectangulaire ou une zone de dialogue ou une fenêtre qui accepte du texte.

Appendice

Equivalents clavier

Vous pouvez utiliser les équivalents clavier suivants pour lancer des commandes du QS1.

Menu File

Commande-N	Nouvel appareil
Commande-O	Ouverture de l'appareil
Commande-W	Fermeture de l'appareil sélectionné
Commande-S	Sauvegarde de l'appareil sélectionné
Commande-L	Chargement des données de l'appareil
Commande-I	Recherche d'information sur l'appareil
Commande-Q	Quitter le QS1

Menu Project

Commande-K	Création d'une nouvelle Scene
Commande-D	Effacer la Scene sélectionnée
Commande-R	Edition de la Scene sélectionnée
Commande-J	Changement de l'icône de la Scene sélectionnée
Commande-G	Transmission de la Scene sélectionnée

Menu Window

Commande-E	Ouvrir la fenêtre Equalizer
Commande-M	Ouvrir la fenêtre Common
Commande-F	Ouvrir la fenêtre Filter
Commande-A	Ouvrir la fenêtre Frequency Curve
Commande-U	Ouvrir la fenêtre Utility
Commande-T	Ouvrir la fenêtre Time Code Event

Menu View

Commande-B	Ouvrir la zone de dialogue Background
------------	---------------------------------------

Icône Scene personnelle

Vous pouvez créer vos propres icônes de Scene à l'aide d'une application telle que ResEdit, disponible pour la plupart des ordinateurs. L'édition de fichier au moyen de ResEdit est cependant extrêmement dangereuse: la moindre erreur peut rendre le fichier inutilisable. Vous éditez donc vos fichiers à vos risques et périls et Yamaha ne peut en aucun cas être rendue responsable de leur perte éventuelle. Vous trouverez une vaste littérature concernant ResEdit si vous désirez en savoir davantage.

Les icônes personnelles peuvent être créées dans la ressource "cicn" d'un fichier Project et leur numéro d'identification doit être compris entre 129 et 188.

Transfert de données QS1

Pour utiliser vos données QS1 sur un autre ordinateur Macintosh, vous devez copier l'application QS1, les fichiers de contrôle nécessaires, les fichiers Device et les fichiers Project. A moins que vous ne les ayez sauvegardés ailleurs, ces fichiers se trouvent normalement dans le même dossier que l'application QS1.

Messages de confirmation

Address duplication...(gg, dd) Replace 'xx' by 'xx' ?

Catégorie: Fatal

Quand: Initialisation et ouverture d'un appareil

L'adresse du fichier Device est en conflit avec une autre adresse.

OK: Remplace les données d'appareil existantes par le contenu du fichier.

Cancel: Cesse de lire le fichier.

Changing master Receive all data?

Catégorie: Normal

Quand: Preferences

Passage de Master à Host.

OK: Réception de toutes les données de tous les appareils.

Cancel: Ne fait rien.

Changing Type Round illegal frame?

Catégorie: Normal

Quand: Time Code Event

Type de Frame est changé.

OK: Arrondit pour obtenir une valeur Frame valide.

Cancel: Ne modifie pas le type de Frame.

Closing edited device/project Save 'xxxx' before closing?

Catégorie: Fatal & Sauvegarde

Quand: Fermeture d'appareil, fTentative de fermeture de Project

L'appareil ou le Project édité est fermé.

Yes: Stocke et ferme.

No: Ferme sans stocker.

Cancel: Annule la fermeture.

Data are edited Are you sure to recall #mm?

Catégorie: Normal

Quand: Rappel de mémoire

Tentative de rappeler des données avant de sauvegarder les données actuelles.

OK: Rappelle effectivement.

Cancel: Annule le rappel.

Edit window is opening

Delete 'xxxx'?

Catégorie: Normal

Quand: Effacement d'une Scene

Tentative d'effacer une Scene en cours d'édition.

OK: Ferme la fenêtre Edit et efface la Scene.

Cancel: Annule l'effacement.

Model conflict@(gg, dd)

Overload 'xxxx'?

Catégorie: Fatal

Quand: Auto polling

Après une recherche, un modèle différent est trouvé à une adresse existante.

OK: Remplace l'appareil existant par le nouvel appareil.

Cancel: Ignore le nouvel appareil.

(Notez que cela sera confirmé lors de chaque recherche)

Model mismatch

Continue receiving/transmitting?

Catégorie: Fatal

Quand: Transmission/Réception Bulk

Tentative de transmettre/recevoir des données Bulk entre deux modèles différents.

OK: Effectue la réception/transmission.

Cancel: Annule la réception/transmission.

New device found@(gg, dd)

Receive all data?

Catégorie: Normal

Quand: Auto polling sur Master=Host

Lors de la recherche due au réglage Host, un nouvel appareil est détecté.

OK: Reçoit les données du nouvel appareil.

Cancel: Les données du nouvel appareil sont initialisées.

No device connected

Add dummy one?

Catégorie: Fatal

Quand: Initialisation

Aucun appareil n'est détecté lors du démarrage.

OK: Ajoute un appareil fantôme.

Cancel: N'ajoute pas d'appareil fantôme.

**Operation will modify memory data
Are you sure to xxxxx?**

Catégorie: Normal

Quand: Changement GEQ <-> PEQ
Changement de Max Gain
Changement Stéréo <-> Mono
Cut, Paste, Clear
Memory Store

L'opération d'édition (Cut, Paste, Clear, Memory Store, etc.) affecte les données de la mémoire, pas les données du tampon d'édition.

OK: Effectue l'opération d'édition.

Cancel: Annule l'opération d'édition.

**Operation will renew all data
Are you sure to update?**

Catégorie: Normal

Quand: Mise à jour sur Master=Host & Update=All
Tentative de mettre à jour quand Master=Host et le mode Update est Current et All.

OK: Reçoit et remplace toutes les données actuelles.

Cancel: Ne remet pas à jour.

**There are some edit windows
Close them?**

Catégorie: Normal

Quand: Fermeture d'une fenêtre Scene
Ferme la fenêtre Scene tandis que la fenêtre Scene Edit est ouverte.

OK: Ferme la fenêtre Scene Edit et la fenêtre Scene.

Cancel: Annule la fermeture.

Messages d'avertissement

**Add Time Code Event
No more room for adding**

Vous avez essayé d'ajouter plus de 99 events à la liste Time Code Event.

Can't delete preset picture

Vous ne pouvez effacer l'image par défaut de l'arrière-plan.

**Illegal address value
Open cancelled**

Le fichier Device que vous avez essayé d'ouvrir contient une adresse d'appareil incorrecte.
Le fichier Device n'est pas reconnu convenablement.

**Illegal control file
Updating 'xxxx'**

Le fichier de contrôle a un contenu douteux.
Le fichier Device n'est pas reconnu convenablement.

**Illegal project file
Ignore contents**

Le fichier Project a un contenu douteux.
Le fichier Project n'est pas reconnu convenablement.

**Load
Illegal mode**

Vous essayez de charger des données Remote Assign ou Time Code Event dans un appareil autre qu'un DEQ5.

**No more room for user PICT
Please delete needless one**

Vous essayez d'ajouter un fichier PICT d'arrière-plan alors qu'il n'y a plus assez de place.

**Open
Can't open 'xxxx'**

Le fichier Device qui était ouvert la dernière fois que vous avez quitté ne peut être ouvert.
Notez que lorsque Confirm Level est sur All, ce message n'est pas affiché.

**Paste clipboard
Can't find PICT in clipboard**

Vous avez cliqué sur Add Clipboard or il n'y a pas de données PICT dans le presse-papier.

**Receive/Transmit bulk
Device (g, d) is not alive**

Lors de la transmission et de la réception, l'appareil spécifié semble inactif.

**Receive/Transmit bulk
Illegal model**

Vous avez sélectionné des données Remote Assign ou Time Code Event pour un appareil autre qu'un DEQ5.

Remote Assign/Time Code Event

**WARNING
Can't change when Master=Device**

Lorsque Master est réglé sur Device, il est impossible de changer les réglages dans la zone de dialogue Information.

**Warning
Can't open while editing parameters**

Vous ne pouvez pas ouvrir la zone de dialogue Information tant qu'un appareil est en cours d'édition.

**WARNING
Can't receive device data...@(gg, dd)**

Les données actuelles ou Bulk ne peuvent être reçues.

Autres messages

Des messages d'erreurs indiquant des conflits internes ou des erreurs d'environnement s'affichent également.

Index

A

Add clipboard 11
 Adresse à distance 23
 Adresse, appareil 7
 Ajouter un appareil 7
 Appareils
 ajout 7
 appareils fantoches 6
 chargement 9
 fermetures 8
 informations sur l'appareil 10
 qu'est-ce qu'un device? 7
 qu'est-ce qu'une adresse? 7
 recherche 9
 réglages 4
 remise à jour 9
 sauvegarde 8
 Appareils fantoches 6
 Arrière-plan de la fenêtre Device 11
 Arrière-plan pour la fenêtre Device 11
 Att 20
 Attribution d'un nom aux scènes 26
 Auto polling 14

B

Bit shift 23
 Branchement d'un QS1 3

C

Caractéristiques 1
 Charger un fichier Device 9
 Clock 23
 Commande Background 11
 Commande Bypass 13
 Commande Clear 14
 Commande Close 8
 Commande Close project 27
 Commande Copy 14
 Commande Curve 22
 Commande Cut 14
 Commande de changement d'icône 28
 Commande Delete scene 26
 Commande Device 16
 Commande Edit scene 26
 Commande Eq. com 20
 Commande Equalizer 16
 Commande Equalizer type 12
 Commande Filter 21
 Commande Hum cancel 13
 Commande Icon 11
 Commande Information 10
 Commande List 11
 Commande Load 9
 Commande Max gain 12
 Commande New 7
 Commande New project 25
 Commande New scene 25
 Commande Open project 27
 Commande Parameter linking 12
 Commande Paste 14
 Commande Quit 6
 Commande Receive 29
 Commande Save 8
 Commande Save project 26

Commande Scene 16
 Commande Search 9
 Commande Time code 24
 Commande Transmit 30
 Commande Transmit scene 26
 Commande Update 9
 Commande Utility 23
 Copie des disquettes programme 2

D

Démarrage du QS1 4
 Données Bulk
 réception 29
 transmission 30
 Drag dial 15

E

Edition de Scènes 26
 Effacement de Scènes 26
 Éléments indispensables du système 2
 Emphasis 23
 Enregistrement du QS1 2
 Exécution de changements de Scene 26

F

Fenêtre Common 20
 Fenêtre Device 11
 Fenêtre Eq. com 20
 Fenêtre Filter 21
 Fenêtre Frequency 22
 Fenêtre Graphic equalizer 16
 Fenêtre Parametric equalizer 18
 Fenêtre Time code event 24
 Fenêtre Utility 23
 Fermeture d'un fichier device 8
 Fermeture de Projects 27
 Fréquence d'échantillonnage 23

G

Glossaire 34

I

Icônes
 icônes de Scènes personnelles 36
 sélection de Scènes 28
 Icônes de Scene personnelles 36
 In format 23
 Informations sur l'appareil 10
 Installation du QS1 4

M

Macintosh
 éléments indispensables 2
 réglages 4
 Master select
 details 31
 réglage 15
 Menu Edit 14
 Mise à jour des appareils 9
 Mode Drawing 17
 Mode I/O 23
 Mode Sweep 17
 Mode Triangle 17

O

Ouverture de Projects 27

P

Picture size 11
 PLL lock 23
 Polarité 20
 Port select 14
 Preferences 14
 Projects 25
 ajout de Scènes 25
 création d'un nouveau 25
 fermeture 27
 ouverture 27
 qu'est-ce qu'un Project? 25
 sauvegarde 26

Q

QS1
 branchement du système 3
 caractéristiques 1
 ce qu'il vous faut pour l'utiliser 3
 contenu du paquet 2
 démarrage 4
 enregistrement 2
 installation 4
 qu'est-ce que le QS1 1
 quitter 6
 remarques 2
 Quitter le QS1 6

R

Réception de données Bulk 29
 Recherche d'appareils 9

S

Sauvegarde d'un fichier device 8
 Sauvegarde de Projects 26
 Scènes
 ajout aux Projects 25
 attribution d'un nom 26
 édition 26
 effacement 26
 exécution de changement de Scene 26
 icônes 28
 icônes personnelles 36
 sélection 28
 Système
 branchement 3
 réglages 3

T

Transfert des données du QS1 37
 Transmission de données bulk 30

U

Unités Delay 20

V

Vitesse de transmission 14