

LS9 Editor

Mode d'emploi

Remarques particulières

- Le logiciel et ce mode d'emploi sont sous copyright exclusif de Yamaha Corporation.
- Toute copie du logiciel ou reproduction totale ou partielle de ce manuel, par quelque moyen que ce soit, est expressément interdite sans l'autorisation écrite du fabricant.
- La copie des données musicales disponibles dans le commerce, y compris, mais sans s'y limiter, les données MIDI et/ou audio, est strictement interdite, sauf pour un usage personnel.
- Yamaha n'offre aucune garantie quant à l'usage du logiciel ou de la documentation et ne peut être tenu pour responsable des résultats de l'utilisation de ce mode d'emploi ou du logiciel.
- Les écrans illustrant ce mode d'emploi sont proposés à titre d'information et peuvent différer légèrement de ceux apparaissant sur l'écran de votre ordinateur.
- Les futures mises à niveau des logiciels d'application et des logiciels système ainsi que toutes les modifications apportées aux spécifications et aux fonctions seront annoncées séparément.
- Les noms de sociétés et de produits cités dans ce mode d'emploi sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Site mondial de Yamaha Pro Audio

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

Table des matières

Mise en route	2
Fenêtre Master	10
Fenêtre Overview	13
Fenêtre Custom Fader Layer	24
Fenêtre Selected Channel	26
Fenêtre Library	45
Fenêtre Patch Editor (Editeur d'assignations)	48
Fenêtre Rack	52
Fenêtre Meter (Indicateur de niveau)	61
Fenêtre Group/Link (Groupes/Liaisons)	64
Fenêtre Scene (Scène).....	67
Fenêtre Custom Fader Layer Setup (Configuration de la couche de faders personnalisée)	74
Fenêtre User Defined Keys Setup (Configuration des touches définies par l'utilisateur)	75
Raccourcis clavier	76
Annexe.....	77

* Les caractéristiques techniques et les descriptions du mode d'emploi ne sont données que pour information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment sans aucun avis.

Présentation de LS9 Editor

LS9 Editor vous permet de contrôler à distance la console de mixage Yamaha LS9 et de sauvegarder les réglages de paramètre sur votre ordinateur. Pour utiliser LS9 Editor, il faut d'abord effectuer les opérations suivantes :

- 1 Démarrer et configurer Studio Manager.
- 2 Démarrer et configurer LS9 Editor.
- 3 Synchroniser LS9 Editor à l'aide de votre console LS9 (➔ p. 8).

NOTE Pour plus d'informations sur l'utilisation de Studio Manager, reportez-vous au mode d'emploi de Studio Manager.

Configuration de LS9 Editor

Vous devez configurer les réglages suivants pour chaque application Editor ouverte.

- NOTE**
- Avant de procéder aux réglages suivants, il faut d'abord effectuer le paramétrage du pilote DME-N Network Driver puis sélectionner le port MIDI dans la fenêtre de configuration de Studio Manager.
 - Pour ouvrir un logiciel Editor, double-cliquez sur l'icône correspondant à l'application souhaitée dans la fenêtre Studio Manager.

□ Configuration système

Pour ouvrir la fenêtre Setup System (Configuration système), choisissez [System Setup] dans le menu [File] (Fichier).

NOTE Veillez à spécifier les réglages Input port (Port d'entrée) et Output port (Port de sortie).

① Input port/Output port (Port d'entrée/port de sortie)

A partir des ports que vous avez spécifiés dans Studio Manager, sélectionnez les ports que le logiciel Editor doit utiliser pour communiquer avec la console LS9.

② Fast Sync (Synchronisation rapide)

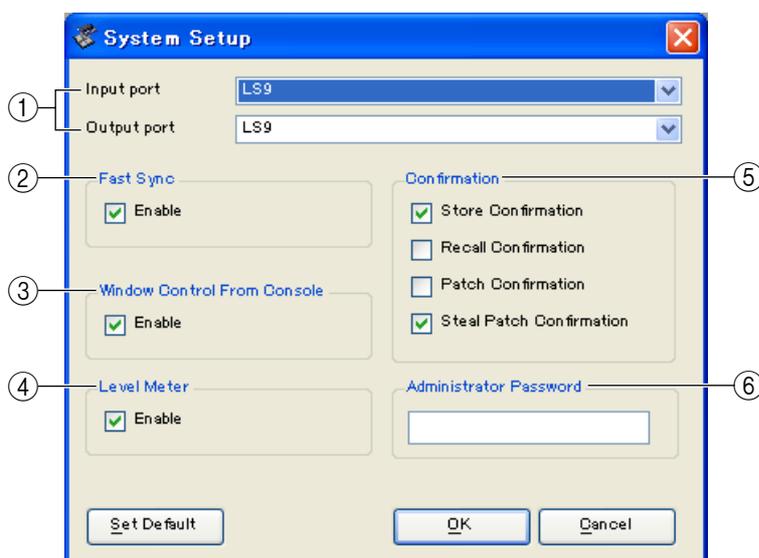
Ceci permet d'accélérer la synchronisation, en réduisant le temps requis pour l'opération. La case d'option active et désactive cette fonction. Il faut la désactiver dès que des erreurs de synchronisation apparaissent lorsque la fonction est activée.

③ Window Control from Console (Contrôle des fenêtres à partir de la console)

Autorise l'ouverture et la fermeture des fenêtres LS9 Editor à distance, à l'aide des touches USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur) de la console LS9. La case d'option active et désactive ces opérations.

④ Level Meter (Indicateur de niveau)

En désactivant la fonction d'indicateur de niveau, vous réduisez la charge de traitement occasionnée par le dessin et la communication sur écran. La case d'option active et désactive la fonction d'indicateur de niveau.



⑤ Confirmation

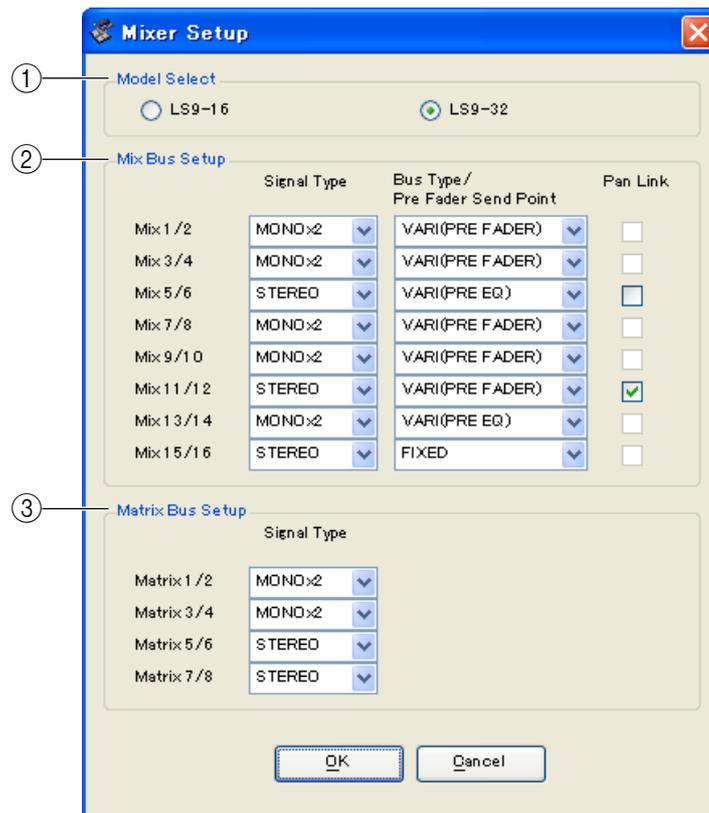
Ces cases d'option spécifient si une boîte de dialogue de confirmation apparaît lorsque vous effectuez des opérations de stockage (Store Confirmation, Confirmation de stockage), de rappel (Recall Confirmation, Confirmation de rappel), de patch (Patch Confirmation, Confirmation de patch) ou de changement de patch susceptible de modifier un patch existant (Steal Patch Confirmation, Confirmation de détournement de patch).

⑥ Administrator Password (Mot de passe administrateur)

Entrez le mot de passe administrateur spécifié sur la console LS9. Si le mot de passe est incorrectement saisi, il sera impossible de synchroniser les données de LS9 Editor sur la console LS9

❑ Mixer Setup (Configuration du mixeur)

Pour ouvrir la fenêtre Mixer Setup (Configuration du mixeur), choisissez [Mixer Setup] dans le menu [File].



① Model Select (Sélection de modèle)

Vous spécifiez ici le modèle de la console LS9. Ce paramètre est automatiquement réglé dès que l'Editor est synchronisé avec la console LS9.

② Mix Bus Setup (Configuration du bus de mixage)

Vous pouvez effectuer ici les réglages relatifs aux bus MIX.

Signal Type (Type de signal) : spécifie l'utilisation de deux bus MIX adjacents portant des numéros pair/impair comme bus MONO x2 ou STEREO.

Bus Type/Pre Fader Send Point (Type de bus/point d'envoi pré-fader) : indique le réglage du point d'envoi de chacun des deux bus MIX adjacents portant des numéros pair/impair sur VARI (PRE EQ), VARI (PRE FADER) ou FIXED.

Pan Link (Lien de panoramique) : réglage valable uniquement lorsque Signal Type est spécifié sur STEREO et BUS TYPE sur VARI. Si ce paramètre est activé, le réglage PAN envoyé vers le bus MIX stéréo sera lié avec le réglage PAN du bus STEREO.

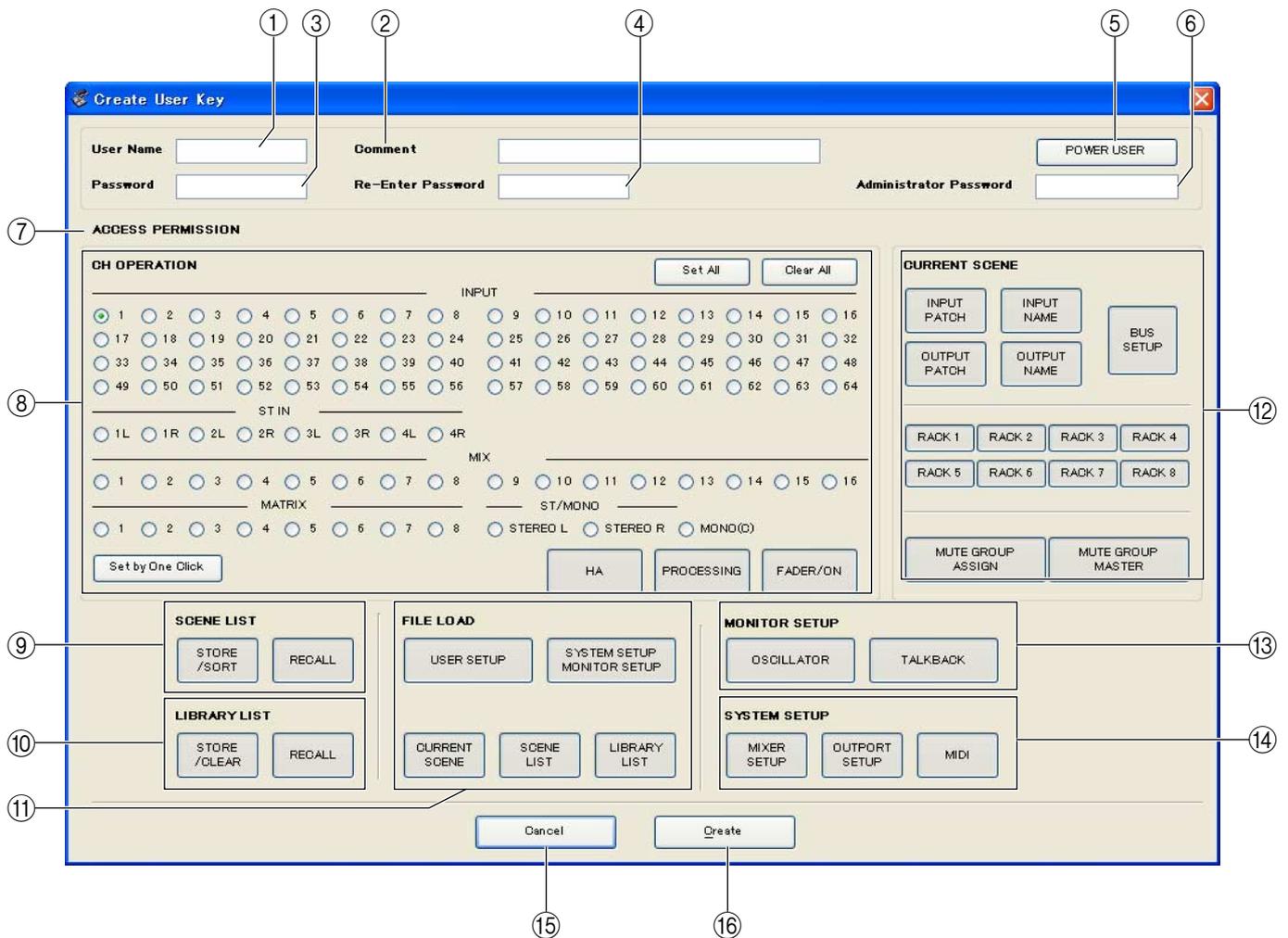
③ Matrix Bus Setup (Configuration de bus Matrix)

Vous pouvez effectuer ici les réglages relatifs aux bus MATRIX.

Signal Type : spécifie l'utilisation de deux bus MATRIX adjacents portant des numéros pair/impair comme bus MONO x2 ou STEREO.

❑ Création d'une touche utilisateur

Pour ouvrir la fenêtre Create User Key (Créer touche utilisateur), choisissez [Create User Key] dans le menu [File]. Ceci crée une touche utilisateur (avec une extension de nom de fichier « .L9U ») pouvant être lue par la console LS9 à partir d'un périphérique de stockage USB, afin de définir automatiquement les paramètres spécifiques à l'utilisateur.



① User Name (Nom d'utilisateur)

Spécifiez ici le nom de l'utilisateur. Vous pouvez entrer jusqu'à huit caractères alphanumériques à un octet.

② Comment (NOTE)

Entrez une NOTE pour chaque utilisateur. Vous pouvez saisir un total de trente-deux caractères alphanumériques à un seul octet.

③ Password (Mot de passe)

Entrez un mot de passe qui sera utilisé lors de la lecture de cette touche utilisateur par la console LS9. Vous pouvez saisir un maximum de huit caractères alphanumériques à un seul octet. Le système distingue les caractères majuscules et minuscules.

④ Re-Enter Password (Réentrer le mot de passe)

Entrez le mot de passe une nouvelle fois pour éviter les erreurs de saisie.

⑤ POWER USER (Utilisateur expérimenté)

Spécifiez ici si l'utilisateur est expérimenté. Les utilisateurs expérimentés peuvent utiliser la console LS9 pour créer ou éditer une clé d'authentification utilisateur dotée d'un niveau utilisateur spécifique.

⑥ Administrator Password

Entrez le mot de passe administrateur spécifié sur la console LS9. Ceci n'est pas requis en l'absence de mot de passe administrateur indiqué sur la console LS9, mais si ce mot de passe est incorrect, il vous sera redemandé de le saisir à nouveau lors de la lecture de la touche utilisateur.

⑦ ACCESS PERMISSION (Autorisation d'accès)

Spécifiez dans cette zone les paramètres que cet utilisateur est autorisé à manipuler.

⑧ CH OPERATION (Fonctionnement des canaux)

INPUT, ST IN, MIX, MATRIX, ST/MONO : sélectionnez les canaux dont les paramètres sont opérationnels.

HA (Préampli micro) : modifiez les privilèges de fonctionnement pour le gain de préampli micro et l'alimentation dérivée des canaux sélectionnés.

PROCESSING (Traitement) : modifiez les privilèges de fonctionnement des paramètres globaux de traitement des signes (à l'exception du fader et de la touche [ON]) du canal sélectionné. Pour les paramètres spécifiques inclus dans PROCESSING, reportez-vous à l'annexe du mode d'emploi de LS9.

FADER/ON (Fader/activation) : modifiez les privilèges de fonctionnement pour le panoramique/la balance, le fader, l'activation de canal, l'activation/la désactivation d'envoi et le niveau d'envoi pour les canaux sélectionnés.

Set All (Régler tout) : activez les réglages HA, PROCESSING et FADER/ON pour tous les canaux.

Clear All (Effacer tout) : désactivez les réglages HA, PROCESSING et FADER/ON pour tous les canaux.

Set by One Click (Réglage via un seul clic) : lorsque cette touche est activée, les réglages HA, PROCESSING et FADER/ON sont activés dès que vous sélectionnez un canal. Si ces derniers sont déjà activés, ils se désactiveront.

⑨ **SCENE LIST (Liste de scènes)**

STORE/SORT (Stocker/trier) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux opérations de stockage et de tri de scène.

RECALL (Rappel) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux opérations de rappel de scène.

⑩ **LIBRARY LIST (Liste de bibliothèques)**

STORE/CLEAR (Stocker/effacer) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux opérations de stockage et d'effacement de bibliothèque.

RECALL (Rappel) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux opérations de rappel de bibliothèque.

⑪ **FILE LOAD (Chargement de fichier)**

USER SETUP (Configuration utilisateur) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs au chargement des touches définies par l'utilisateur et des préférences lors du chargement d'un fichier.

SYSTEM SETUP MONITOR SETUP (Paramétrage du contrôle de la configuration système) : modifiez les privilèges de fonctionnement pour le chargement des réglages de la configuration système et le paramétrage des fonctions de contrôle lors du chargement d'un fichier.

CURRENT SCENE (Scène en cours) : modifiez les privilèges de fonctionnement pour le chargement de la scène actuellement sélectionnée lors du chargement d'un fichier.

SCENE LIST (Liste de scènes) : modifiez les privilèges de fonctionnement pour le chargement de la liste de scènes lors du chargement d'un fichier.

LIBRARY LIST (Liste de bibliothèques) : modifiez les privilèges de fonctionnement pour le chargement de la liste de bibliothèques lors du chargement d'un fichier.

⑫ **CURRENT SCENE (Scène en cours)**

INPUT PATCH (Assignation d'entrée) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux opérations de patch d'entrée.

INPUT NAME (Nom d'entrée) : modifiez les privilèges d'édition des noms d'entrée.

OUTPUT PATCH (Patch de sortie) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux opérations de patch de sortie.

OUTPUT NAME (Nom de sortie) : modifiez les privilèges d'édition des noms de sortie.

BUS SETUP (Configuration de bus) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux opérations de bus.

RACK : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux opérations de rack.

MUTE GROUP ASSIGN (Affectation de groupe de mutes) : modifiez les privilèges relatifs à l'affectation des groupes de mutes.

MUTE GROUP MASTER (Groupe de mutes maître) : modifiez les privilèges de fonctionnement pour l'activation ou la désactivation des groupes de mutes.

⑬ **MONITOR SETUP (Paramétrage de contrôle)**

OSCILLATOR (Oscillateur) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux réglages d'oscillateur.

TALKBACK (Intercom) : modifiez les privilèges de fonctionnement relatifs aux réglages d'intercom.

⑭ **SYSTEM SETUP (Configuration du système)**

Mixer Setup (Configuration du mixeur) : modifiez les privilèges relatifs aux réglages de configuration du mixeur.

OUTPORT SETUP (Configuration du port de sortie) : modifiez les privilèges relatifs aux réglages de configuration du port de sortie.

MIDI : modifiez les privilèges relatifs aux réglages MIDI.

⑮ **Create (Créer)**

Crée la touche utilisateur.

⑯ **Cancel (Annuler)**

Ferme la fenêtre.

Travailler en sessions

Tous les réglages de mixage de la console dans LS9 Editor, dont les données de scène et de bibliothèque, sont appelés des sessions.

Le tableau suivant vous explique comment gérer les sessions.

Création d'une session	Choisissez [New Session] (Nouvelle session) dans le menu [File].
Ouverture d'une session précédemment enregistrée	Choisissez [Open Session] (Ouvrir session) dans le menu [File].
Enregistrement de la session actuellement sélectionnée	Choisissez [Save Session] (Enregistrer session) dans le menu [File].
Enregistrement de la session actuellement sélectionnée sous un nouveau nom	Choisissez [Save Session As...] (Enregistrer session sous) dans le menu [File].

Si vous enregistrez une session dans la fenêtre d'un éditeur, seuls les réglages de cet éditeur seront sauvegardés dans un fichier. Les fichiers de session enregistrés par LS9 Editor portent l'extension de nom « .YSE ». Les fichiers comportant uniquement des données de la console LS9 (extension de nom de fichier « .L9A ») sont également pris en charge, ce qui vous permet d'utiliser un périphérique de stockage USB pour échanger ces données avec la console LS9.

Si vous enregistrez une session dans la fenêtre Studio Manager, tous les réglages Editor sélectionnés seront enregistrés dans un fichier portant l'extension « .YSM ».

Fonction Undo/Redo (Annuler/Rétablir)

Dans LS9 Editor, vous pouvez annuler la dernière opération (Undo) et annuler également l'annulation de cette même opération (Redo). Si vous effectuez une opération Undo deux fois de suite, vous annulez les deux opérations les plus récentes. Si vous effectuez une opération Undo trois fois de suite, vous annulez les trois opérations les plus récentes. De cette façon, vous pouvez annuler plusieurs opérations récentes. Le tableau suivant vous explique comment utiliser la fonction Undo/Redo.

Undo	Choisissez [Undo] dans le menu [Edit] (Edition).
Redo	Choisissez [Redo] dans le menu [Edit].

Cependant, notez qu'une fois que vous effectuez l'une des opérations suivantes, vous ne pouvez plus annuler ou répéter les opérations antérieures.

- Opérations effectuées sur la console LS9
- Fermeture de Studio Manager
- Synchronisation avec la console LS9
- Opérations liées aux sessions

NOTE Les fonctions Undo et Redo ne s'appliquent pas aux opérations suivantes :

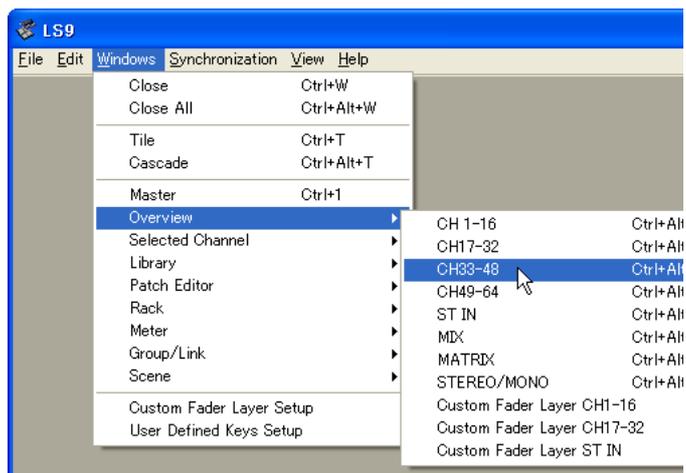
- Edition dans la fenêtre Setup
- Synchronisation
- Ouverture et fermeture de fenêtre
- Redimensionnement ou déplacement de fenêtre

Il existe également d'autres opérations qui ne sont pas susceptibles d'être annulées, selon la fonction utilisée.

NOTE Pour les opérations de scène ou de bibliothèque, la fonction Undo/Redo s'applique uniquement à l'opération la plus récente. Il vous est impossible d'annuler toute opération antérieure. La fonction Undo/Redo figurant dans ces fenêtres n'est opérationnelle qu'à partir de la touche [UNDO] sur la fenêtre concernée. Même si vous exécutez un rappel de scène depuis la fenêtre Master (Principale), vous ne pourrez pas annuler l'opération en utilisant un raccourci ou une commande de menu.

Opérations liées aux fenêtres

Vous pouvez sélectionner et ouvrir les fenêtres à partir du menu [Windows] (Fenêtres). Pour les fenêtres Overview (Présentation) et Rack, utilisez le sous-menu afin de sélectionner les canaux ou la bibliothèque que vous souhaitez afficher.

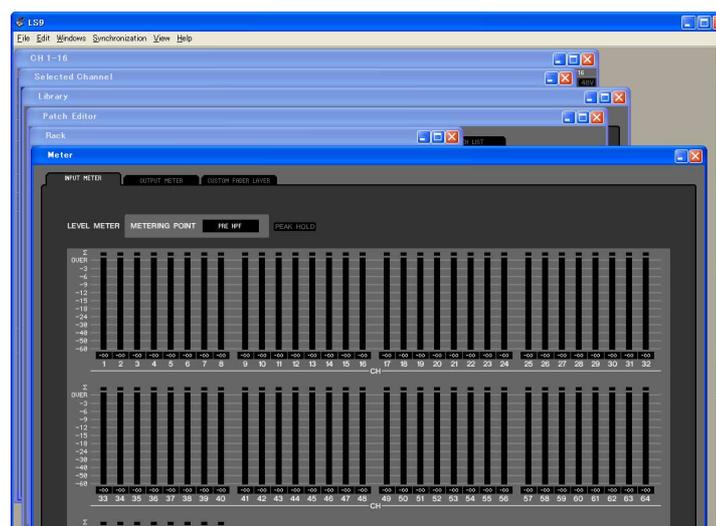


Vous pouvez choisir Tile (Mosaïque) ou Cascade pour arranger les fenêtres au sein du logiciel Editor.

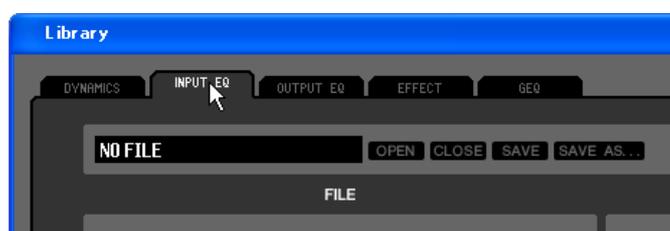
● Mosaïque



● Cascade



Sur les fenêtres Library (Bibliothèque) ou Scene (Scène), cliquez sur les onglets situés en haut de la fenêtre pour naviguer entre les pages.



Synchronisation de LS9 Editor

Lorsque vous lancez LS9 Editor, les réglages de paramètre sur la console et les réglages de paramètre dans LS9 Editor peuvent être différents. Par conséquent, vous devez d'abord faire correspondre les réglages de paramètre sur la console avec ceux de LS9 Editor. Cette opération est appelée « synchronisation ». Suivez les étapes ci-dessous pour synchroniser LS9 Editor.

1 Sélectionnez [Synchronization] (Synchronisation), puis [Re-synchronize] (Resynchroniser).

La fenêtre suivante s'ouvre.



2 Sélectionnez la commande de transfert de vos réglages vers LS9 Editor ou l'option permettant de faire l'inverse.

A ce stade, l'option All Libs (Toutes les bibliothèques) détermine si les données de scène ou de bibliothèque sont synchronisées ou non.

PC → Console: transfère les réglages de paramètre actuels de LS9 Editor sur votre console.

Console → PC: transfère les réglages de paramètre actuels de votre console vers LS9 Editor.

3 Cliquez sur [OK].



Ne faites pas fonctionner la console pendant que la synchronisation est en cours.

NOTE

- Si vous utilisez la fonction « Total Recall » (Rappel total) dans Studio Manager, toutes les applications Editor dans Studio Manager seront synchronisées avec les périphériques correspondants.
- Lorsque la synchronisation s'effectue dans le sens PC -> Console et que la console contient des données réglées en lecture seule, une boîte de dialogue s'affiche pour vous demander confirmation de la copie des données protégées en écriture sur LS9 Editor.
Si ces données ne sont pas copiées, les données de la console réglées en lecture seule ne seront pas synchronisées.

Fonction Offline Edit (Edition hors ligne)

Si vous ne souhaitez pas synchroniser votre console avec LS9 Editor, sélectionnez l'option [Offline Edit] du menu [Synchronization] (Synchronisation). Pour appliquer à votre console les modifications effectuées hors ligne, sélectionnez [Re-Synchronize] dans le menu [Synchronization] sous l'option PC -> Console afin de synchroniser la console avec LS9 Editor.

La fonction Offline Edit s'active également lorsque vous cliquez sur la touche [ONLINE]/[OFFLINE] (En ligne/hors ligne) dans la fenêtre Sync (Synchronisation).

NOTE

Certains paramètres d'effet de la console changent de valeur à l'affichage selon la fréquence d'échantillonnage utilisée. Si vous faites basculer LS9 Editor de l'état OFFLINE (Hors ligne) à l'état ONLINE (En ligne), vous pourrez changer les valeurs des paramètres affichées car LS9 Editor charge la fréquence d'échantillonnage à partir de la console et met à jour l'affichage.

Principe d'utilisation des contrôleurs

Vous pouvez manier les contrôleurs en appliquant les méthodes suivantes.

□ Boutons

- Faites glisser.
- Cliquez puis utilisez les touches de déplacement du curseur vers le haut/le bas/la gauche/la droite.
- Cliquez puis utilisez les touches Page précédente/Page suivante (les modifications opérées avec ces touches sont plus importantes qu'avec les précédentes).
- Cliquez puis réglez le début sur l'extrême gauche.

- Cliquez puis réglez la fin sur l'extrême droite.
- <Ctrl>+clik : réinitialisation sur la valeur par défaut.
Pour les boutons d'envoi, etc., le réglage est spécifié sur $-\infty$ indépendamment de la valeur par défaut.
- <Ctrl>+<Maj>+clik : réglage sur la valeur nominale.
Pour les boutons d'envoi, etc., réglage sur $-\infty$ indépendamment de la valeur par défaut.

□ Faders

- Faites glisser.
- Cliquez puis utilisez les touches de déplacement du curseur vers le haut/le bas (ou vers la gauche/la droite pour les faders horizontaux).
- Cliquez puis utilisez les touches Page précédente/Page suivante (les modifications opérées avec ces touches sont plus importantes qu'avec les précédentes).
- Cliquez puis réglez le début sur la valeur maximale.
- Cliquez puis réglez la fin sur la valeur minimale.
- <Ctrl>+clik : réinitialisation sur la valeur par défaut.
Pour les faders de canaux, etc., le réglage est spécifié sur $-\infty$ indépendamment de la valeur par défaut.
- <Ctrl>+<Maj>+clik : réglage sur la valeur nominale.
Pour les faders de canaux, etc., le réglage est spécifié sur la valeur nominale indépendamment de la valeur par défaut.

□ Affichage numérique uniquement

- Cliquez et faites glisser vers le haut/le bas.
- Cliquez puis utilisez les touches de curseur vers le haut/le bas.
- Cliquez puis utilisez les touches Page précédente/Page suivante (les modifications opérées avec ces touches sont plus importantes qu'avec les précédentes).
- Cliquez puis réglez le début sur la valeur maximale.
- Cliquez puis réglez la fin sur la valeur minimale.
- <Ctrl>+clik : réinitialisation sur la valeur par défaut.

□ Histogrammes

- Faites glisser.
- <Ctrl>+clik : réglage sur $-\infty$.
- <Ctrl>+<Maj>+clik : réglage sur la valeur nominale.

Fenêtre Master



La fenêtre Master (Principale) permet d'effectuer la synchronisation avec la console LS9, de rappeler les scènes et d'afficher la fenêtre Overview (Présentation). Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez [Master] dans le menu [Windows] ou affectez [LS9 EDITOR CONTROL]-[MASTER] à l'une des touches USER DEFINED KEY de la console LS9 puis exécutez cette fonction.

CHANNEL SELECT (Sélection de canaux)



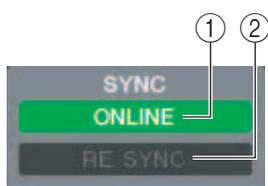
Ceci indique le numéro et le nom du canal auquel ces opérations s'appliquent. Pour basculer entre les canaux, vous pouvez soit cliquer sur la touche [SELECT] (Sélectionner) et faire votre choix dans la liste qui apparaît, soit cliquer sur les touches de sélection de canaux en forme de flèche vers la gauche ou la droite. Vous pouvez également éditer le nom du canal concerné dans la zone de texte.

Cette fonction est liée aux touches [SEL] de la console LS9.

Pour modifier l'icône, il faut cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et pour changer sa couleur à l'arrière-plan, il suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris.

La couleur d'arrière-plan que vous spécifiez ici sera celle du nom de canal apparaissant dans la fenêtre Overview.

SYNC (Synchronisation)



Ceci indique l'état de connexion et de synchronisation entre LS9 Editor et la console LS9.

① Touche [ONLINE]/[OFFLINE]

A chaque fois que vous cliquez sur cette touche, vous alternez entre les deux états ONLINE et OFFLINE.

Cette option a la même fonction que le menu [Synchronization] → [Offline Edit].

(→ p. 8)

ONLINE

Cet indicateur apparaît lorsque LS9 Editor est correctement connecté à la console LS9. Dans cet état, les paramètres de LS9 Editor et de la console LS9 sont reliés.

Cet indicateur apparaît lorsque LS9 Editor et la console LS9 ne sont pas connectés, en cas de problème de connexion ou lorsque la fonction Offline Edit est sélectionnée. Dans cet état, les paramètres de LS9 Editor et de la console LS9 ne sont pas reliés.

② Touche [RE-SYNC] (Resynchronisation)

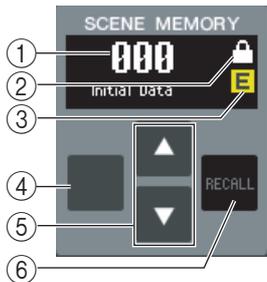
Cliquez sur cette touche pour ouvrir la boîte de dialogue Synchronisation.

Cette option a la même fonction que le menu [Synchronization] → [Re-Synchronize].

(➔ p. 8)

❑ SCENE MEMORY (Mémoire de scènes)

Vous pouvez visualiser ici la scène en cours de rappel, et rappeler ou stocker des scènes.



① Afficheur du numéro de scène

Indique le numéro de la scène sélectionnée pour le stockage ou le rappel.

② Indicateur de protection

Une icône de verrouillage s'affiche pour les mémoires de scène protégées. Les scènes en lecture seule sont signalées par la présence d'un « R ».

③ Témoin d'édition

L'indicateur d'édition s'allume lorsque vous éditez des paramètres après le rappel d'une scène.

④ Touche [STORE]

Cette touche stocke la scène actuellement sélectionnée sous le numéro apparaissant sur l'afficheur du numéro de scène (①).

⑤ [Touches [▲]/[▼]

Ces touches augmentent ou diminuent la valeur du numéro qui apparaît sur l'afficheur du numéro de scène (①). L'afficheur du numéro de scène (①) clignote jusqu'à ce que vous effectuez l'opération de stockage ou de rappel, et durant ce temps, il ne correspond pas à l'indicateur sur la console LS9.

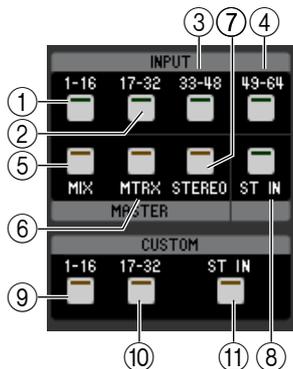
⑥ Touche [RECALL] (Rappel)

Cette touche stocke la scène actuellement sélectionnée sous le numéro apparaissant sur l'afficheur de numéro de scène (①).

❑ Touches de couche

Ces touches ouvrent les fenêtres Overview correspondantes.

NOTE Ces touches ne sont pas liées à la section de couches sur le panneau de la console LS9.



① Touche [1-16]

Ouvre la fenêtre INPUT CH 1-16 (Canaux d'entrée 1-16).

② Touche [17-32]

Ouvre la fenêtre INPUT CH 17-32 (Canaux d'entrée 17-32).

③ Touche [33-48]

Ouvre la fenêtre INPUT CH 33-48 (Canaux d'entrée 33-48).

Cette touche est disponible uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select (Sélection du modèle) de l'écran Mixer Setup (Configuration du mixeur) ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

④ Touche [49]-[-64]

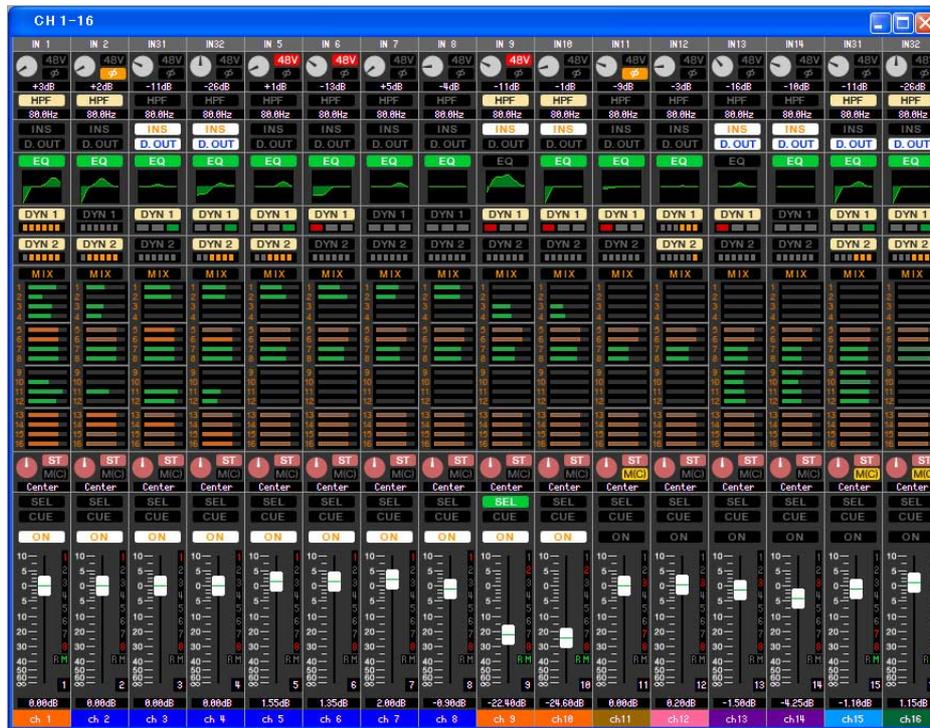
Ouvre la fenêtre INPUT CH 49-64 (Canaux d'entrée 33-48).

Cette touche est disponible uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

- ⑤ **Touche [MIX]**
Ouvre la fenêtre MIX.
- ⑥ **Touche [MATRIX]**
Ouvre la fenêtre MATRIX.
- ⑦ **Touche [STEREO] (Stéréo)**
Ouvre la fenêtre STEREO/MONO (Stéréo/Mono).
- ⑧ **Touche [ST IN]**
Ouvre la fenêtre STEREO IN (Entrée stéréo).
- ⑨ **Touche [1-16]**
Ouvre la fenêtre Custom Fader Layer (INPUT CH) CH 1–16 (Canaux d'entrée 1-16 de la couche de faders personnalisée).
- ⑩ **Touche [17-32]**
Ouvre la fenêtre Custom Fader Layer (INPUT CH) CH 17-32 (Canaux d'entrée 17-32 de la couche de faders personnalisée).
Cette touche est disponible uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.
- ⑪ **Touche [ST IN]**
Ouvre la fenêtre Custom Fader Layer (ST IN) (Entrée stéréo de la couche de faders personnalisée).

Fenêtre Overview

Fenêtre INPUT CH (Canal d'entrée)



Cette fenêtre affiche les paramètres de mixage des canaux INPUT CH 1–16, 17–32 ou 33–48^(*), ou 49–64^(*).

Les paramètres affichés dans la fenêtre peuvent être sélectionnés à partir du menu [View] (Affichage) ou du menu apparaissant lorsque vous cliquez sur la fenêtre avec le bouton droit de la souris.

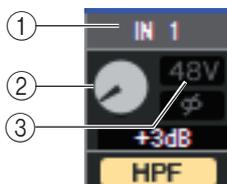
Vous pouvez accéder à cette fenêtre en appliquant les méthodes suivantes.

- Dans le menu [Windows], choisissez [Overview] (Présentation) et sélectionnez CH1-16 / CH17-32 / 33-48^(*) / 49-64^(*).
- Utilisez les touches de couche de la fenêtre Master pour activer les touches [1-16] / [17-32] / [33-48]^(*) / [49-64]^(*).
- Sur la console LS9, affectez l'une des touches USER DEFINED KEY aux réglages [CH1-16]/[CH17-32]/[CH33-48]^(*) / [CH49-64]^(*) dans l'option [OVERVIEW] de [LS9 EDITOR CONTROL] (Contrôle de l'éditeur), puis exécutez la fonction.

^(*) L'affichage des canaux INPUT CH 33-48, 49-64 n'a lieu durant l'édition hors ligne que lorsque la valeur du champ Model Select de la fenêtre Mixer Setup est spécifiée sur LS9-32 ou pendant l'exécution des modifications en ligne sur la console LS9-32.

① Assignation d'entrée

Cliquez ici pour sélectionner parmi les choix suivants la source d'entrée qui sera affectée à INPUT CH.



NONE	Aucune affectation
IN 1–IN32 ^(*)	Prises d'entrée INPUT 1-32 ^(*)
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1 ^(*) ...SLOT2-16 ^(*)	Canaux d'entrée d'une carte E/S installée dans un logement
2TR IN L, 2TR IN R	Canaux L/R de la prise 2TR DIN
PB OUT L, PB OUT R	Canaux L/R de la sortie de l'enregistrement sur la mémoire USB
RACK1A, RACK1B... RACK5L(A)...RACK8R(B)	Sorties L/R de Rack 1–8

^(*) Les prises INPUT 17-32 et le logement 2 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32.

② HA GAIN

Faites glisser le bouton à l'écran pour régler le gain du préampli micro interne ou du préampli micro externe (AD8HR) raccordé au canal INPUT CH.

③ 48V

Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V) du préampli micro interne ou du préampli micro externe (AD8HR) raccordé au canal INPUT CH.



④ Ø (Phase)

Inverse la phase du signal après une conversion AN.

⑤ HPF (Filtre passe-haut)

Active ou désactive le filtre passe-haut. Vous pouvez faire glisser la valeur numérique vers le haut ou le bas pour éditer la fréquence de coupure.

⑥ INS (Insertion)

Active ou désactive les entrées d'insertion (canaux d'entrée INPUT CH 1–32 uniquement).

⑦ D. OUT (Sortie directe)

Active ou désactive la sortie directe.

⑧ EQ (Égaliseur)

Active ou désactive l'égaliseur. Le graphique situé juste au-dessous de la touche montre la réponse approximative de l'égaliseur. Vous pouvez faire glisser le graphique pour éditer la réponse de l'égaliseur. Pour réinitialiser l'égaliseur sur une réponse plate, maintenez la touche <Ctrl> de votre ordinateur enfoncée et cliquez sur le graphique (le réglage HPF reste inchangé).

⑨ DYN1/DYN2 (Dynamiques 1/Dynamiques 2)

Active ou désactive les deux processeurs dynamiques.

Si le paramètre Gate est affecté (Dynamiques 1 uniquement), l'état du gate s'affichera immédiatement sous la touche concernée.

Indication de l'état de gate				
Etat activé/désactivé	Activé	Activé	Activé	Désactivé
Etat ouvert/fermé	Fermé	Ouvert	Ouvert	—
Remarques	La réduction de gain est de 30 dB ou plus	La réduction de gain est de 0–30 dB	La réduction de gain est de 0 dB	—

En cas d'affectation d'un autre paramètre que Gate, un indicateur de niveau GR apparaît immédiatement sous la touche, et le degré de réduction de gain s'affiche lorsque ce réglage est activé.

Il est possible de sélectionner le type de chaque processeur de dynamiques dans la fenêtre Selected Channel (Canal sélectionné).

⑩ MIXSEND (Envoi de MIX)

Les graphiques à barres situés directement sous la touche indiquent le niveau d'envoi des signaux transmis à partir de INPUT CH vers les bus MIX de type VARI. Vous pouvez également faire glisser le graphique à barres vers la gauche ou la droite pour régler le niveau d'envoi. Lorsque vous faites glisser le graphique à barres, le niveau d'envoi s'affiche dans la zone d'affichage numérique de PAN/TO STEREO MONO (⑪).

Pour spécifier la valeur minimum ($-\infty$ dB), maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée et cliquez sur le graphique à barres. Le réglage de la valeur nominale (0,00 dB) s'effectue en maintenant les deux touches <Ctrl> et <Maj> enfoncées puis en cliquant sur le graphique à barres.

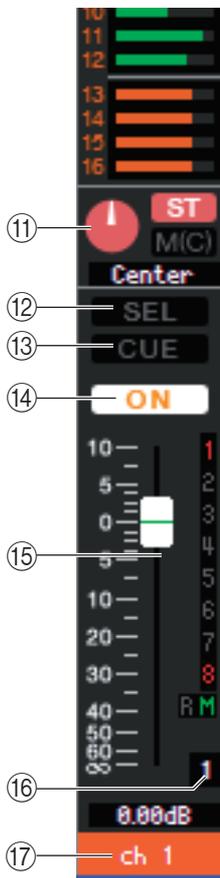
L'affichage du graphique à barres varie en fonction de la position d'envoi (avant/après) et de l'état d'activation/désactivation du signal envoyé depuis INPUT CH vers les bus MIX.

Pour basculer entre les états d'activation et de désactivation d'envoi, cliquez sur le numéro de canal situé à gauche du graphique à barres.

NOTE Pour les bus MIX de type FIXED, le graphique à barres est fixé sur un niveau nominal (0 dB), et seul l'état d'activation/désactivation est affiché.



- Avant activation (vert)
- Avant désactivation (vert)
- Après activation (jaune)
- Après désactivation (jaune)



⑪ PAN/TO STEREO MONO (Panoramique/vers stéréo mono)

Le bouton **PAN** règle le balayage panoramique du signal transmis depuis le canal INPUT CH vers les canaux L/R du bus STEREO (ou les canaux L/C/R). Pour spécifier ce réglage sur la valeur centrale, maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur ce bouton.

La touche **[ST]** est un sélecteur d'activation/désactivation du signal envoyé depuis le canal INPUT CH vers le bus STEREO.

La touche **[M(C)]** est un sélecteur d'activation/désactivation du signal envoyé depuis le canal INPUT CH vers le bus MONO.

Si l'option LCR MODE est sélectionnée dans la fenêtre Selected Channel, la touche **[LCR]** apparaîtra à la place des touches **[ST]** et **[M(C)]**, et la touche **[LCR]** servira alors de sélecteur d'activation/désactivation pour le signal envoyé depuis le canal INPUT CH vers le bus LCR.

⑫ SEL (Sélection)

Sélectionne le canal INPUT CH pour lequel vous souhaitez exécuter les opérations.

Cette fonction est liée aux touches **[SEL]** de la section INPUT (Entrée) du panneau de la console LS9.

⑬ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal de INPUT CH. Elle est liée aux touches **[CUE]** de la section INPUT sur le panneau de la console LS9.

⑭ ON

Active ou désactive le canal d'entrée INPUT CH. Cette fonction est liée aux touches **[ON]** de la section INPUT du panneau de la console LS9.

⑮ Fader

Règle le niveau d'entrée de INPUT CH. Lorsque la console LS9 n'est pas en mode SENDS ON FADER (Envoi d'activation de fader), ce réglage est lié aux faders de la section INPUT du panneau de la console LS9.

La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous le fader.

Pour spécifier ce réglage sur la valeur minimum ($-\infty$ dB), maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez sur le bouton de fader. Le réglage de la valeur nominale (0,00 dB) s'effectue en maintenant les deux touches <Ctrl> et <Maj> enfoncées puis en cliquant sur le bouton de fader.

Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent les groupes de mutes auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe (Rappel sécurisé) et Mute Safe (Assourdissement sécurisé) de chaque canal.



Les numéros de groupes de mutes auxquels ce canal appartient sont indiqués en rouge.

Si ce canal est réglé sur Recall Safe, la lettre R s'affichera en vert.

Si ce canal est réglé sur Mute Safe, la lettre M apparaîtra en vert.

⑯ Numéro de canal

Il s'agit du numéro de INPUT CH. Vous pouvez ouvrir la fenêtre Selected Channel relative à ce canal en double-cliquant sur ce numéro. Si vous maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en double-cliquant ici, la fenêtre Selected Channel s'ouvrira comme une vue supplémentaire.

⑰ Nom de canal

Ceci est une zone de texte qui affiche le nom du canal. Vous pouvez également y éditer le nom du canal concerné.

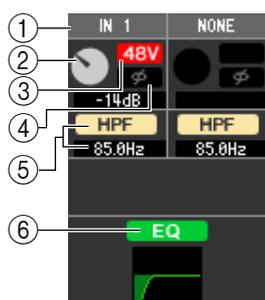
La couleur d'arrière-plan est identique à celle de l'icône dans la zone de sélection de canal de la fenêtre Selected Channel.



Dans cette fenêtre, vous avez la possibilité de visualiser et d'éditer les paramètres de mixage des canaux ST IN CH 1–4. Les paramètres qui s'affichent dans cette fenêtre peuvent être sélectionnés depuis le menu [View] ou le menu qui apparaît lorsque vous cliquez dans cette dernière avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez accéder à cette fenêtre en appliquant les méthodes suivantes.

- Depuis le menu [Windows], sélectionnez [Overview] puis « ST IN ».
- Utilisez les touches de couche de la fenêtre Master pour activer la touche [ST IN].
- Sur la console LS9, affectez une touche USER DEFINED KEY à [LS9 EDITOR CONTROL]-[OVERVIEW]-[ST IN], puis exécutez-la.



① INPUT PATCH (Assignation d'entrée)

Sélectionne la source d'entrée affectée à ST IN CH. Les sources d'entrée sélectionnables sont les mêmes que pour INPUT CH.

② HA GAIN

Faites glisser le bouton à l'écran pour régler le gain du préampli micro interne ou du préampli micro externe (AD8HR) raccordé au canal ST IN CH.

③ 48V

Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V) du préampli micro interne ou du préampli micro externe (AD8HR) raccordé au canal ST IN CH.

④ Ø (Phase)

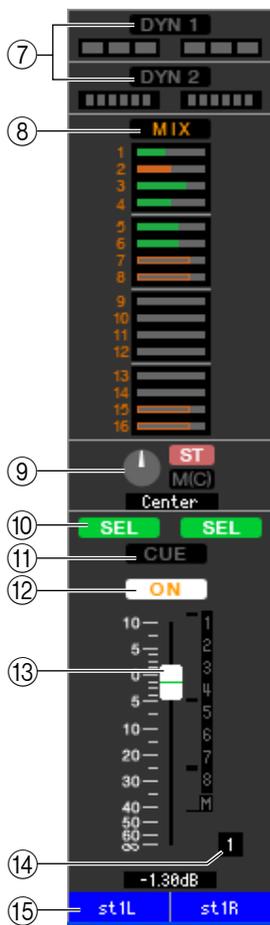
Inverse la phase du signal après une conversion AN.

⑤ HPF (Filtre passe-haut)

Active ou désactive le filtre passe-haut. Vous pouvez faire glisser la valeur numérique vers le haut ou le bas pour éditer la fréquence de coupure.

⑥ EQ (Egaliseur)

Active ou désactive l'égaliseur (les réglages L/R sont liés). Ce réglage est similaire à celui de l'égaliseur d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).



⑦ **DYN1/DYN2 (Dynamiques 1/Dynamiques 2)**

Ces touches activent ou désactivent les deux processeurs dynamiques. Ces réglages sont similaires à ceux des dynamiques 1/dynamiques 2 d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).

⑧ **MIX SEND**

Ceci est similaire à l'envoi de mixage d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).

⑨ **BALANCE**

Le bouton **BALANCE** règle la balance du signal transmis depuis le canal ST IN CH vers les canaux L/R du bus STEREO (ou les canaux L/C/R). Hormis le bouton BALANCE, ceci est identique au réglage PAN/TO STEREO MONO d'un canal INPUT CH (➔ p. 15).

⑩ **SEL (Sélection)**

Sélectionne le canal ST IN CH pour lequel vous souhaitez exécuter les opérations. (Vous pouvez sélectionner L et R séparément). Cette fonction est liée aux touches [SEL] de la section ST IN du panneau de la console LS9.

⑪ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal ST IN CH (les réglages L/R sont liés). Cette fonction est liée aux touches [CUE] de la section ST IN du panneau de la console LS9.

⑫ **ON**

Active ou désactive le canal ST IN CH (les réglages L/R sont liés). Cette fonction est liée aux touches CH [ON] de la section ST IN du panneau de la console LS9.

⑬ **Fader**

Règle le niveau d'entrée du canal ST IN CH. Lorsque la console LS9 n'est pas en mode SENDS ON FADER, ce réglage est lié aux faders de la section INPUT du panneau de la console LS9.

La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous le fader. Ceci est similaire au réglage du fader d'un canal INPUT CH (➔ p. 15).

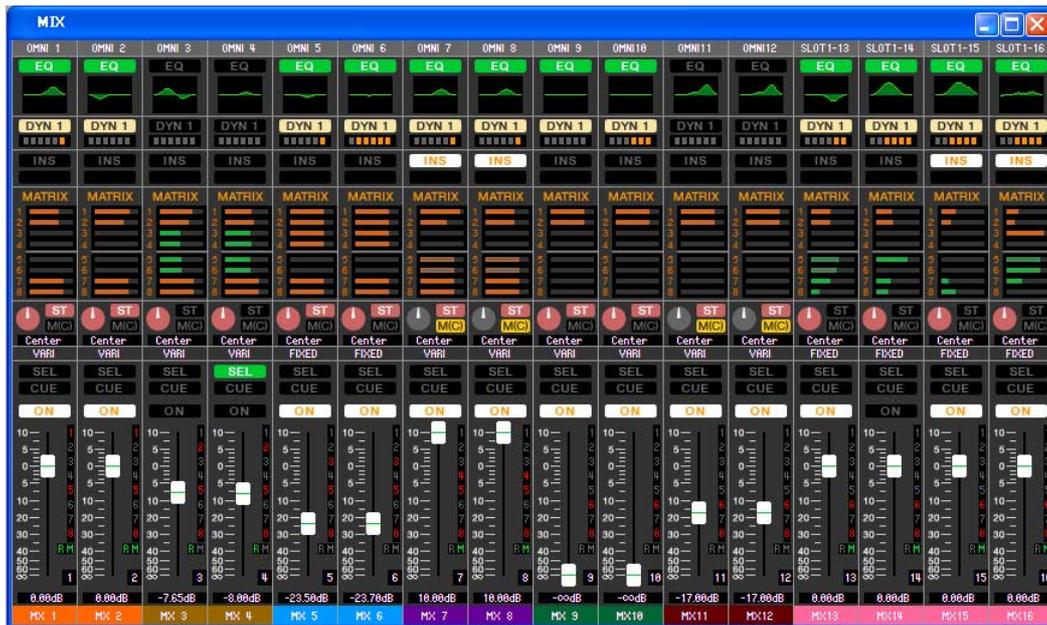
⑭ **Numéro de canal**

Il s'agit du numéro de ST IN CH. Vous pouvez ouvrir la fenêtre Selected Channel relative à ce canal en double-cliquant sur ce numéro. Si vous maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en double-cliquant ici, la fenêtre Selected Channel s'ouvrira comme une vue supplémentaire.

⑮ **Nom de canal**

Ceci est une zone de texte qui affiche le nom du canal. Vous pouvez également y éditer le nom du canal concerné.

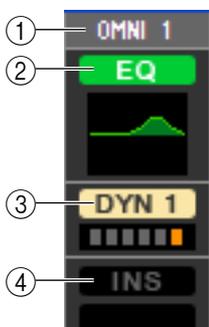
La couleur d'arrière-plan est identique à celle de l'icône dans la zone de sélection de canal de la fenêtre Selected Channel.



Dans cette fenêtre, vous avez la possibilité de visualiser et d'éditer les paramètres des canaux MIX 1–16. Les paramètres qui s'affichent dans cette fenêtre peuvent être sélectionnés depuis le menu [View] ou le menu qui apparaît lorsque vous cliquez dans cette dernière avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez accéder à cette fenêtre en appliquant les méthodes suivantes.

- Depuis le menu [Windows], sélectionnez [Overview] puis « MIX »
- Utilisez les touches de couche de la fenêtre Master pour activer la touche [MIX]
- Sur la console LS9, affectez une touche USER DEFINED KEY à [LS9 EDITOR CONTROL]-[OVERVIEW]-[MIX], puis exécutez-la.



① OUTPUT PATCH (Assignment de sortie)

Cliquez ici pour sélectionner parmi les choix suivants le port de sortie qui sera affecté au canal MIX.

OMNI1–OMNI16(*)	Prises OMNI 1–16(*)
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1(*)...SLOT2-16(*)	Canaux de sortie d'une carte E/S installée dans un logement
RACK1A, RACK1B... RACK5L(A)...RACK8R(B)	Sorties L/R de Rack 1–8
2TR OUT L, 2TR OUT R	Canaux L/R de la prise 2TR OUT DIGITAL
REC IN L, REC IN R	Canaux L/R de l'entrée de l'enregistrement sur la mémoire USB

(*) Les prises OMNI 9-16 et le logement SLOT2 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32.

Dans le cas de l'existence de plusieurs branchements, seul le premier port s'affiche. Si vous modifiez le branchement dans cette fenêtre, le port affecté jusqu'alors sera supprimé et seul le port nouvellement sélectionné sera assigné.

② EQ (Egaliseur)

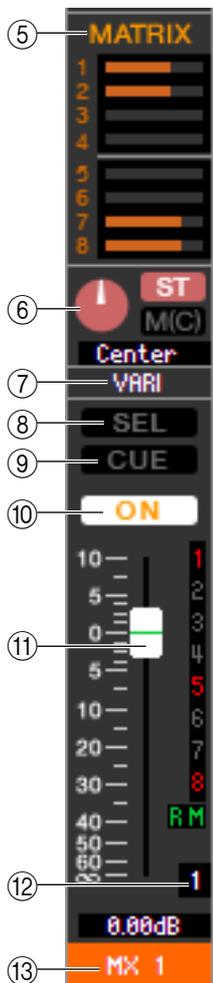
Active ou désactive l'égaliseur. Ce réglage est similaire à celui de l'égaliseur d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).

③ DYN1(Dynamiques 1)

Active/désactive le processeur de dynamiques. Ceci est similaire au réglage de dynamiques 2 d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).

④ INS (Insertion)

Active ou désactive les entrées d'insertion.



⑤ MATRIX SEND

Les graphiques à barres dans cette zone indiquent les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis le canal MIX vers les bus MATRIX 1–8. Vous pouvez également régler les niveaux d'envoi en faisant glisser un graphique à barres vers la gauche ou la droite. Lorsque vous faites glisser le graphique à barres, le niveau d'envoi s'affiche dans la zone d'affichage numérique de PAN/BALANCE (⑥).

- Avant activation (vert)
- Avant désactivation (vert)
- Après activation (jaune)
- Après désactivation (jaune)

Pour spécifier la valeur minimum ($-\infty$ dB), maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée et cliquez sur le graphique à barres. Le réglage de la valeur nominale (0,00 dB) s'effectue en maintenant les deux touches <Ctrl> et <Maj> enfoncées puis en cliquant sur le graphique à barres.

L'affichage du graphique à barres change en fonction de la position d'envoi (avant/après) et de l'état d'activation/désactivation du signal envoyé depuis le canal MIX vers les bus MATRIX.

Pour basculer entre les états d'activation et de désactivation d'envoi, cliquez sur le numéro de canal situé à gauche du graphique à barres.

⑥ PAN/BALANCE

Le bouton PAN règle le balayage panoramique du signal transmis depuis le canal de mixage vers les canaux L/R du bus STEREO (ou les canaux L/C/R). Pour spécifier ce réglage sur la valeur centrale, maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur ce bouton. Lorsqu'il est affecté à un bus stéréo, ce paramètre règle la balance des canaux pair et impair. Le réglage du bus stéréo peut être effectué dans la fenêtre Mix Bus Setup (Configuration du bus de mixage) de l'écran Mixer Setup.

La touche [ST] est un sélecteur d'activation/désactivation du signal envoyé depuis le canal de mixage vers le bus STEREO.

La touche [MONO] est un sélecteur d'activation/désactivation du signal envoyé depuis le canal de mixage vers le bus MONO.

Si l'option LCR MODE est sélectionnée dans la fenêtre Selected Channel, la touche [LCR] apparaîtra à la place des touches [ST] et [MONO], et la touche [LCR] servira alors de sélecteur d'activation/désactivation pour le signal envoyé depuis le canal de mixage vers le bus LCR.

⑦ VARI/FIXED

Indique le type (VARI ou FIXED) du bus MIX actuellement sélectionné. Ce paramètre peut être sélectionné dans la fenêtre Mix Bus Setup de l'écran Mixer Setup.

⑧ SEL (Sélection)

Sélectionne le canal MIX que vous voulez régler.

⑨ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal MIX.

⑩ ON

Active ou désactive le canal MIX.

⑪ Fader

Détermine le niveau de sortie du canal MIX. La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous le fader. Pour spécifier ce réglage sur la valeur minimum ($-\infty$ dB), maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez sur le bouton de fader. Le réglage de la valeur nominale (0,00 dB) s'effectue en maintenant les deux touches <Ctrl> et <Maj> enfoncées puis en cliquant sur le bouton de fader.

Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent les groupes de mutes auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe et Mute Safe de chaque canal.

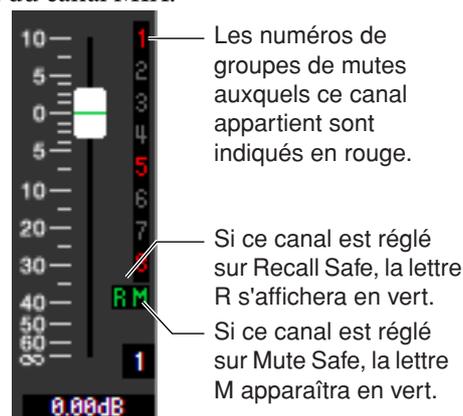
⑫ Numéro de canal

Indique le numéro du canal MIX. Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel correspondant à ce canal. Si vous maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en double-cliquant ici, la fenêtre Selected Channel s'ouvrira comme une vue supplémentaire.

⑬ Nom de canal

Ceci est une zone de texte qui affiche le nom du canal. Vous pouvez également y éditer le nom du canal concerné.

La couleur d'arrière-plan est identique à celle de l'icône dans la zone de sélection de canal de la fenêtre Selected Channel.



Les numéros de groupes de mutes auxquels ce canal appartient sont indiqués en rouge.

Si ce canal est réglé sur Recall Safe, la lettre R s'affichera en vert.

Si ce canal est réglé sur Mute Safe, la lettre M apparaîtra en vert.

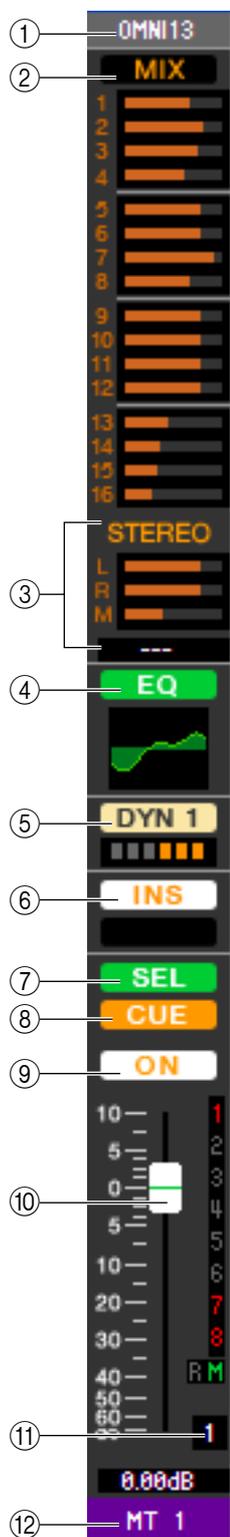
Fenêtre MATRIX



Dans cette fenêtre, vous avez la possibilité de visualiser et d'éditer les paramètres des canaux MATRIX 1–8. Les paramètres qui s'affichent dans cette fenêtre peuvent être sélectionnés depuis le menu [View] ou le menu qui apparaît lorsque vous cliquez sur cette dernière avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez accéder à cette fenêtre en appliquant les méthodes suivantes.

- Depuis le menu [Windows], sélectionnez [Overview] puis « MATRIX ».
- Utilisez les touches de couche de la fenêtre Master pour activer la touche [MTRX].
- Sur la console LS9, affectez une touche USER DEFINED KEY à [LS9 EDITOR CONTROL]-[OVERVIEW]-[MATRIX], puis exécutez-la.



① **OUTPUT PATCH (Assignment de sortie)**

Sélectionne le port de sortie affecté au canal MATRIX. Les canaux de sortie sélectionnables sont les mêmes que pour MIX (➔ p. 18).

② **MIX (niveaux d'envoi depuis les canaux MIX)**

Vous pouvez afficher et éditer ici les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis chaque canal MIX vers le bus MATRIX. La méthode opératoire et la signification de l'écran sont les mêmes que pour (⑤) MATRIX SEND dans la fenêtre MIX (➔ p. 19).

③ **STEREO (Niveaux d'envoi transmis depuis les canaux STEREO vers les bus MATRIX)**

Vous pouvez afficher et éditer ici les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis les canaux STEREO vers les bus MATRIX. Lorsque vous faites glisser le graphique à barres, le niveau d'envoi s'affiche dans la zone d'affichage numérique située directement au-dessous de l'élément. La méthode opératoire et la signification de l'écran sont les mêmes que pour (⑤) MATRIX SEND dans la fenêtre MIX (➔ p. 19).

④ **EQ (Égaliseur)**

Active ou désactive l'égaliseur. Le graphique situé juste au-dessous de la touche montre la réponse approximative de l'égaliseur. Ce réglage est similaire à celui de l'égaliseur d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).

⑤ **DYN1 (Dynamiques 1)**

Active/désactive le processeur de dynamiques. Ceci est similaire au réglage de dynamiques 2 d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).

⑥ **INS (Insertion)**

Active ou désactive les entrées d'insertion.

⑦ **SEL (Sélection)**

Sélectionnez le canal MATRIX que vous voulez régler.

⑧ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal MATRIX.

⑨ **ON**

Active ou désactive le canal MATRIX.

⑩ **Fader**

Ajuste le niveau de sortie du canal MATRIX. La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous le fader.

Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent les groupes de mutes auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe et Mute Safe de chaque canal. (Pour les détails sur la signification des chiffres et des lettres, consultez ➔ p. 19).

⑪ **Numéro de canal**

Indique le numéro du canal MATRIX. Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel correspondant à ce canal. Si vous maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en double-cliquant ici, la fenêtre Selected Channel s'ouvrira comme une vue supplémentaire.

⑫ **Nom de canal**

Cette zone de texte affiche le nom de canal. Vous pouvez également y éditer le nom du canal concerné.

La couleur d'arrière-plan est identique à celle de l'icône dans la zone de sélection de canal de la fenêtre Selected Channel.

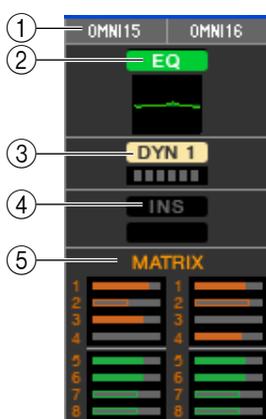
Fenêtre STEREO/MONO



Dans cette fenêtre, vous pouvez afficher et éditer les paramètres des canaux STEREO et MONO. Les paramètres affichés dans la fenêtre peuvent être sélectionnés à partir du menu [View] ou du menu apparaissant lorsque vous cliquez sur la fenêtre avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez accéder à cette fenêtre en appliquant les méthodes suivantes.

- Depuis le menu [Windows], sélectionnez [Overview] puis « STEREO/MONO ».
- Utilisez les touches de couche de la fenêtre Master pour activer la touche [STEREO].
- Sur la console LS9, affectez une touche USER DEFINED KEY à [LS9 EDITOR CONTROL]-[OVERVIEW]-[ST/MONO], puis exécutez-la.



① OUTPUT PATCH

Sélectionne le port de sortie affecté au canal STEREO/MONO. Les canaux de sortie sélectionnables sont les mêmes que pour MIX (➔ p. 18).

② EQ (Egaliseur)

Active ou désactive l'égaliseur (les réglages L/R sont liés). Ce réglage est similaire à celui de l'égaliseur d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).

③ DYN1(Dynamiques 1)

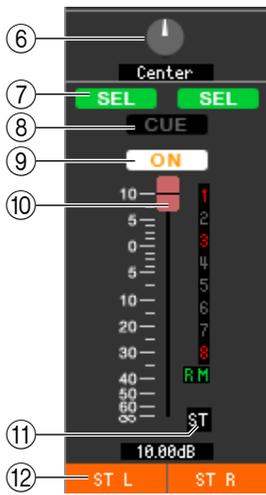
Active/désactive le processeur de dynamiques. Ceci est similaire au réglage de dynamiques 2 d'un canal INPUT CH (➔ p. 14).

④ INS (Insertion)

Active ou désactive les entrées d'insertion. (Les réglages L/R sont liés).

⑤ MATRIX SEND

Vous pouvez afficher et éditer ici les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis le canal STEREO/MONO vers les bus MATRIX 1–8. La méthode opératoire et la signification de l'écran sont les mêmes que pour MATRIX dans la fenêtre MIX (➔ p. 19).



⑥ **BALANCE**

Règle la balance gauche/droite du canal STEREO.

⑦ **SEL (Sélection)**

Sélectionnez le canal que vous voulez régler. (Vous pouvez spécifier les réglages L et R séparément). Cette fonction est liée aux touches [SEL] de la section STEREO/MONO MASTER du panneau de la console LS9.

⑧ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal STEREO/MONO. Cette fonction est liée aux touches [CUE] de la section STEREO/MONO MASTER du panneau de la console LS9.

⑨ **ON**

Active ou désactive le canal STEREO/MONO. Cette fonction est liée aux touches [ON] de la section STEREO/MONO MASTER du panneau de la console LS9.

⑩ **Fader**

Détermine le niveau de sortie du canal STEREO/MONO. Cette fonction est liée aux faders de la section STEREO/MONO MASTER du panneau de la console LS9.

La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous le fader.

Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent les groupes de mutes auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe et Mute Safe de chaque canal. (Pour les détails sur la signification des chiffres et des lettres, consultez ➔ p. 19).

⑪ **Numéro de canal**

Ceci est le numéro de canal (ST ou M). Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel correspondant à ce canal. Si vous maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en double-cliquant ici, la fenêtre Selected Channel s'ouvrira comme une vue supplémentaire.

⑫ **Nom de canal**

Cette zone de texte affiche le nom de canal. Vous pouvez également y éditer le nom du canal concerné.

La couleur d'arrière-plan est identique à celle de l'icône dans la zone de sélection de canal de la fenêtre Selected Channel.

Fenêtre Custom Fader Layer

La fenêtre Custom Fader Layer (Couche de faders personnalisée) vous permet de créer, pour chaque touche utilisateur, une combinaison librement sélectionnée des canaux internes de la console LS9. Pour les détails sur le fonctionnement des différents types de canaux, reportez-vous à la fenêtre Overview relative au canal concerné.

NOTE A l'état initial précédant toute synchronisation de l'Editor avec la console LS9, cette fenêtre affiche les réglages administrateur. Cependant, aussitôt que vous effectuez la synchronisation, elle s'affiche selon le niveau utilisateur de la console.

Fenêtre Custom Fader Layer



Cette fenêtre vous permet de visualiser et d'éditer les paramètres de mixage pour les canaux CH 1–16 et 17–32 de la couche de faders personnalisée^(*). Les paramètres affichés dans la fenêtre peuvent être sélectionnés à partir du menu [View] ou du menu apparaissant lorsque vous cliquez sur la fenêtre avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez accéder à cette fenêtre en appliquant les méthodes suivantes.

- Depuis le menu [Windows], sélectionnez [Overview] puis « Custom Fader Layer (CH1-16) » / « Custom Fader Layer (CH17-32) »^(*).
- Dans la fenêtre Master, activez les touches Layer CUSTOM [1-16] / [17-32]^(*).

^(*) La couche de faders personnalisée relative aux canaux CH 17-32 s'affiche uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.



Sélectionnez les canaux que vous souhaitez affecter à Custom Fader Layer (INPUT CH). Vous pouvez également effectuer ces réglages dans la fenêtre Custom Fader Layer Setup (Configuration de la couche de faders personnalisée).

Fenêtre Custom Fader Layer ST IN



Cette fenêtre vous permet de visualiser et d'éditer les paramètres de mixage pour les canaux ST IN CH 1–4 de la couche de faders personnalisée(*). Les paramètres affichés dans la fenêtre peuvent être sélectionnés à partir du menu [View] ou du menu apparaissant lorsque vous cliquez sur la fenêtre avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez accéder à cette fenêtre en appliquant les méthodes suivantes.

- Depuis le menu [Windows], sélectionnez [Overview] puis « Custom Fader Layer ST IN ».
- Dans la fenêtre Master, activez la touche Layer STEREO IN [CUSTOM].

(*) La couche de faders personnalisée relative aux canaux ST IN 3/4 s'affiche uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

STIN1

Sélectionnez le canal ST IN CH que vous souhaitez affecter à la couche Custom Fader Layer (ST IN). Vous pouvez également effectuer ces réglages dans la fenêtre Custom Fader Layer Setup.

Fenêtre Selected Channel

Vous avez la possibilité de régler ici les paramètres du canal d'entrée actuellement sélectionné (INPUT CH 1–64, ST IN CH 1–4) ou du canal de sortie (canaux MIX 1–16, MATRIX 1–8 et STEREO/MONO).

Vous pouvez accéder à cette fenêtre en appliquant les méthodes suivantes.

- Depuis le menu [Windows], sélectionnez [Selected Channel] puis « MAIN VIEW » (Vue principale)
- Double-cliquez sur le numéro de canal dans l'une des fenêtres Overview
- Sur la console LS9, affectez une touche USER DEFINED KEY à [LS9 EDITOR CONTROL]-[SELECTED CHANNEL], puis exécutez-la.

NOTE En sélectionnant d'abord [Selected Channel] dans le menu [Windows] puis l'option « ADDITIONAL VIEW » (Vue supplémentaire), vous affichez une fenêtre correspondant à un canal non sélectionné. L'option ADDITIONAL VIEW n'est pas liée aux opérations de la touche [SEL] sur le panneau de la console LS9.

Le type de paramètres susceptibles d'être édités dans cette fenêtre dépend du type de canal actuellement sélectionné. Les paramètres de la fenêtre Selected Channel sont expliqués ci-dessous, selon l'ordre suivant : canaux d'entrée (canaux d'entrée 1–64, ST IN CH 1–4), canaux MIX, canaux MATRIX et canaux STEREO/MONO.

Lorsqu'un canal d'entrée est sélectionné

● Fenêtre INPUT CH

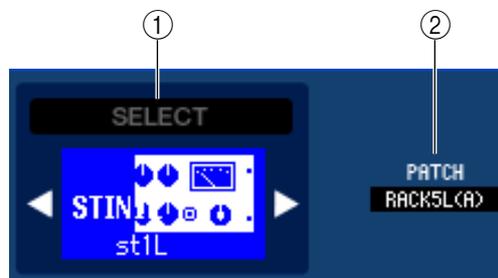


● Fenêtre ST IN CH



NOTE Sauf indication contraire, les paramètres expliqués ci-dessous sont communs aux canaux INPUT CH 1–48 et ST IN CH 1–4.

□ CHANNEL SELECT (Sélection de canaux)



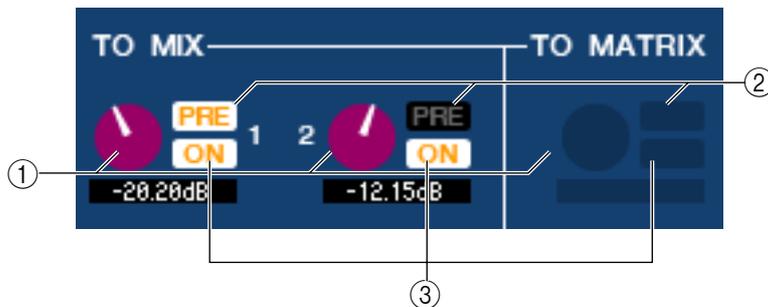
① SELECT (Sélection de canaux)

Affiche l'ID et le nom du canal sélectionné pour les opérations. Pour changer de canal, utilisez la touche SELECT ou les touches triangulaires à droite et gauche. Le canal sélectionné dans Main View est lié aux touches [SEL] de la section INPUT du panneau de la console LS9. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur une autre icône ou cliquez sur cette dernière avec le bouton gauche de la souris afin de lui sélectionner une couleur d'arrière-plan. Vous pouvez également éditer le nom du canal concerné dans la zone de texte.

② INPUT PATCH

Sélectionne la source d'entrée affectée au canal d'entrée (pour les sources d'entrée susceptibles d'être sélectionnées, ➔ p. 13).

❑ MIX SEND (Envoi de mix)



① Niveau d'envoi MIX

Règle le niveau d'envoi du signal transmis depuis le canal d'entrée vers les bus MIX de type VARI. La valeur actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique directement au-dessous de l'élément concerné.

② PRE (Avant/après)

Sélectionne PRE ou POST comme étant le point à partir duquel le signal est envoyé vers les bus MIX. La valeur de ce point est spécifiée sur PRE POINT lorsque le réglage est activé (ON) et sur POST FADER lorsqu'il est désactivé (OFF). Le réglage PRE POINT peut être spécifié dans l'écran Mixer Setup.

③ ON (Activation/désactivation d'envoi de MIX)

Il s'agit d'un commutateur d'activation/désactivation du signal envoyé du canal d'entrée vers le bus MIX.

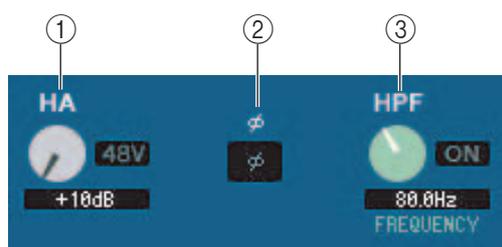
ASTUCE

- Si les bus MIX sont utilisés en stéréo, le bouton portant le numéro impair sera celui de PAN.
- Si le type FIXED est sélectionné pour le bus MIX, seule la touche ON sera valide.
- Le réglage stéréo/mono et le réglage des types VARI / FIXED peuvent être effectués dans l'écran Mixer Setup.

Bouton du côté impair



❑ HA GAIN/Ø/HPF



① HA (Gain HA)

Règle le gain du préampli micro interne ou du préampli micro externe (AD8HR) raccordé à chaque canal d'entrée. La valeur en cours est affichée dans la zone numérique située sous le bouton. Pour spécifier ce réglage sur la valeur minimum (+10 dB), maintenez la touche <Ctrl> enfoncée tout en cliquant sur ce bouton. Vous pouvez également utiliser la touche [48V] pour activer ou désactiver l'alimentation fantôme.

② Ø (Phase)

Inverse la phase du signal après une conversion AN.

③ HPF (Filtre passe-haut)

Utilisez la touche [ON] de droite pour activer ou désactiver le filtre passe-haut. Vous pouvez utiliser le bouton de gauche pour régler la fréquence de coupure. La valeur en cours est affichée dans la zone numérique située sous le bouton. La mention « H » apparaît sur le graphique EQ de l'égaliseur.

TO STEREO/MONO (Vers stéréo/mono)

Vous pouvez spécifier ici les modalités d'envoi du signal depuis le canal d'entrée vers les bus STEREO / MONO.

MODE

• Touche ST/MONO

Lorsque cette touche est activée, le signal est envoyé vers le bus STEREO L/R et séparément vers le bus MONO.



[INPUT CH 1-48]

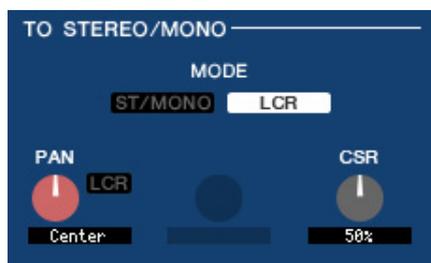


[ST IN CH 1-4]

PAN (BALANCE pour ST IN)	Règle le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal d'entrée vers les canaux L/R du bus STEREO. Pour spécifier ce réglage sur la valeur centrale, maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur ce bouton. Ceci est lié à l'encodeur [PAN] de la section SELECTED CHANNEL du panneau de la console LS9.
ST	Active/désactive le signal envoyé du canal d'entrée vers le bus STEREO.
M(C)	Active/désactive le signal envoyé du canal d'entrée vers le bus MONO.

• Touche LCR

Lorsque cette touche est activée (on), le signal est envoyé aux bus L/C/R qui fonctionnent en conjonction l'un avec l'autre.



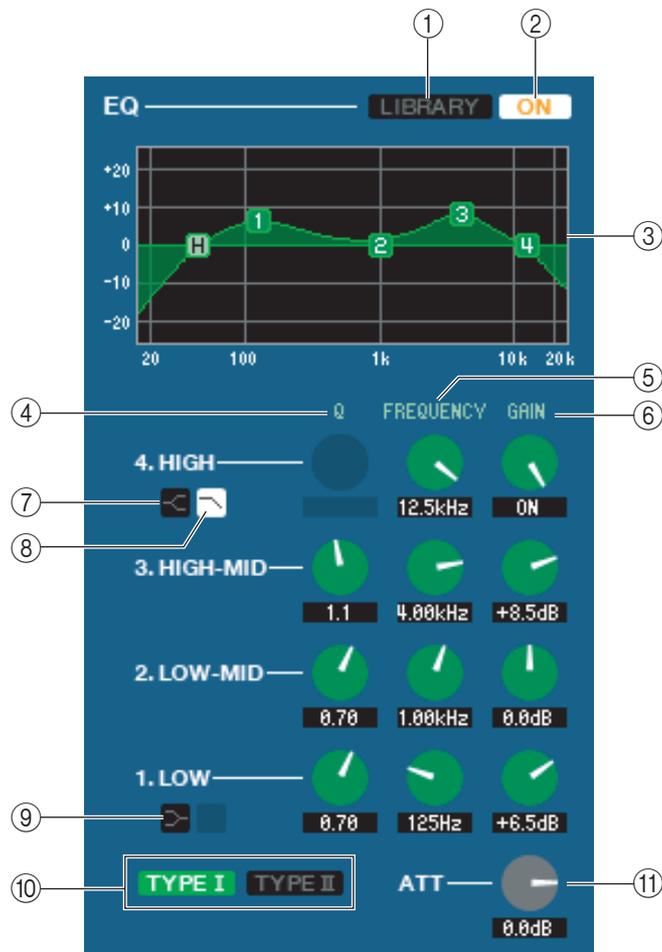
[INPUT CH 1-48]



[ST IN CH 1-4]

PAN (BALANCE pour ST IN)	Règle le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal d'entrée vers chacun des canaux L/C/R séparément. Pour spécifier ce réglage sur la valeur centrale, maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur ce bouton. Ceci est lié à l'encodeur [PAN] de la section SELECTED CHANNEL du panneau de la console LS9.
LCR	La fonction LCR active/désactive le signal envoyé du canal d'entrée vers le bus L/C/R.
CSR (Rapport centre-côté)	Règle la proportion du canal CENTER par rapport aux canaux L/R du bus STEREO dans une plage de 0-100 %.

□ EQUALIZER (Egaliseur)



① **LIBRARY (Bibliothèque)**

Accède à la page INPUT EQ (Egaliseur d'entrée) de la fenêtre LIBRARY (Bibliothèque).

② **ON**

Active ou désactive l'égaliseur.

③ **Graphique EQ**

Indique la réponse de l'égaliseur pour le canal actuellement sélectionné. Pour réinitialiser l'égaliseur sur une réponse plate, maintenez la touche <Ctrl> de votre ordinateur enfoncée et cliquez sur le graphique (le réglage HPF reste inchangé).

④ **Q**

⑤ **FREQUENCY**

⑥ **GAIN**

Ces boutons règlent la valeur de Q, la fréquence centrale, et renforcent ou atténuent la fréquence des quatre bandes LOW, LO-MID, HI-MID et HIGH.

⑦ **Shelving des bandes HIGH**

Si cette touche est activée, HIGH EQ, le type d'égaliseur à bandes HIGH correspondant commutera en égaliseur de type shelving (le bouton Q de HIGH EG disparaîtra).

⑧ **LPF (Filtre passe-bas)**

Lorsque cette touche est activée, HIGH EQ fonctionne en tant que filtre passe-bas. Le bouton Q de HIGH EG disparaît et le bouton GAIN sert de commutateur d'activation/désactivation du filtre passe-bas.

⑨ **Shelving des bandes LOW**

Si cette touche est activée, LOW EQ, le type d'égaliseur à bandes LOW correspondant commutera en égaliseur de type shelving (le bouton Q de LOW EG disparaîtra).

⑩ **TYPE I/TYPE II (Type d'EQ)**

Sélectionne TYPE I (le même algorithme utilisé antérieurement sur les mixeurs numériques de Yamaha) ou TYPE II (algorithme nouvellement développé) comme type d'EQ.

⑪ **ATT (Atténuation)**

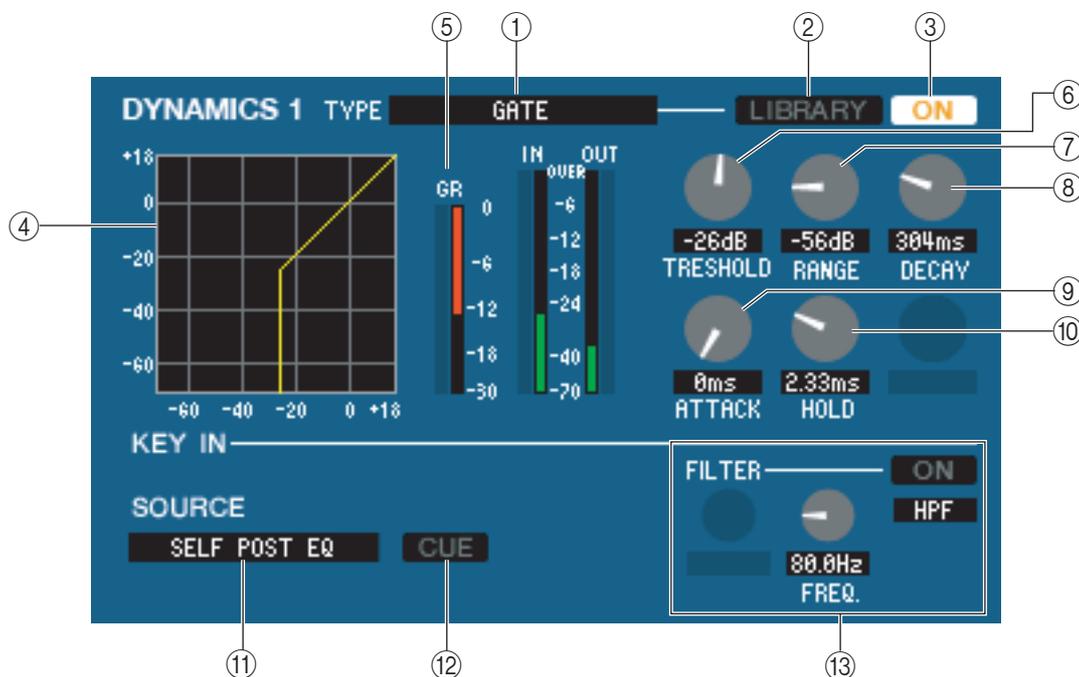
Règle le degré d'atténuation ou de gain.

□ DYNAMICS1/2 (Dynamiques 1/2)

Vous pouvez sélectionner l'un des types suivants pour chacun des deux processeurs dynamiques.

DYNAMICS1 :	GATE, DUCKING, EXPANDER, COMPRESSOR
DYNAMICS2 :	COMPRESSOR, COMPANDER-H, COMPANDER-S, DE-ESSER

Si les types GATE ou DUCKING sont sélectionnés



① TYPE

Indique le type de gate actuellement sélectionné. Vous pouvez cliquer ici pour sélectionner le type souhaité.

② LIBRARY

Cette touche permet d'accéder à la bibliothèque de dynamiques. Cliquez sur cette touche pour ouvrir la page DYNAMICS (Dynamiques) de la fenêtre LIBRARY.

③ ON

Cette touche active ou désactive le gate.

④ Courbe de réponse

Indique la réponse de gate pour le canal actuellement sélectionné.

⑤ Indicateur de niveau GR

Indique le niveau de réduction de gain.

⑥ THRESHOLD (Niveau du seuil)

Détermine le niveau auquel le gate s'ouvre et se ferme. Le gate s'ouvre lorsque le signal de déclenchement dépasse ce niveau et se ferme lorsque le signal tombe sous ce niveau.

⑦ RANGE (Plage)

Spécifie le degré d'atténuation du signal lors de la fermeture du gate.

⑧ DECAY (Chute)

Détermine le temps nécessaire à la fermeture du gate une fois le temps de maintien écoulé.

⑨ ATTACK (Attaque)

Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où le signal de déclenchement dépasse le niveau du seuil et celui où le gate s'ouvre.

⑩ HOLD (Maintien)

Détermine le temps pendant lequel le gate reste ouvert après la chute du signal de déclenchement en deçà du seuil.

11 KEY IN SOURCE (Source de déclenchement)

Cliquez ici pour sélectionner l'un de signaux suivants à utiliser comme source de déclenchement.

SELF PRE EQ	Signal pré-EQ du canal d'entrée actuellement sélectionné
SELF POST EQ	Signal post-EQ du canal d'entrée actuellement sélectionné
MIX OUT 13–16	Signal de sortie du canal MIX correspondant juste avant l'atténuation de la sortie
CH 1-64 POST EQ	Le signal post-EQ du canal d'entrée correspondant (vous ne pouvez toutefois choisir que des canaux appartenant au même groupe, parmi les neuf groupes suivants : CH1–8, CH9–16, CH17–24, CH25–32, CH33–40, CH41–48, CH49–56, CH57–64 et STIN1L–STIN4R).
STIN1L–STIN4R POST EQ	

12 CUE

Contrôle le cue-monitor du signal de déclenchement actuellement sélectionné. Ne s'affiche pas dans ADDITIONAL VIEW.

13 KEY IN FILTER (Filtre du signal de déclenchement)

Sélectionnez le type de filtre appliqué au signal de déclenchement sélectionné ; HPF (filtre passe-haut), BPF (filtre passe-bande) ou LPF (filtre passe-bas). La touche ON/OFF active ou désactive le filtre.

Lorsque vous sélectionnez BPF, il faut utiliser les deux boutons pour régler la fréquence passe-bande et Q. Par contre, si vous avez choisi HPF ou LPF, servez-vous du bouton pour ajuster la fréquence de coupure.

Si le type COMPRESSOR est sélectionné



1 TYPE

Indique le type du compresseur actuellement sélectionné.

2 LIBRARY

Cette touche permet d'accéder à la bibliothèque de dynamiques. Cliquez sur cette touche pour ouvrir la page DYNAMICS de la fenêtre LIBRARY.

3 ON

Cette touche active ou désactive le compresseur.

4 Courbe de réponse

Indique la réponse approximative du compresseur pour le canal actuellement sélectionné.

5 Indicateur de niveau GR

Indique le niveau de réduction de gain généré par le compresseur.

6 THRESHOLD

Détermine le niveau du seuil auquel le compresseur fonctionne. La compression du signal d'entrée débute lorsque le signal de déclenchement dépasse ce niveau ; la compression disparaît lorsque le signal tombe en deçà de ce niveau.

7 RATIO (Taux)

Détermine le taux de compression du signal d'entrée lorsque le signal de déclenchement dépasse le niveau du seuil.

⑧ **KNEE**

Spécifie la précision du changement du niveau de sortie. Vous pouvez faire votre choix parmi les réglages HARD ou 1–5.

⑨ **ATTACK**

Détermine le temps qui sépare le moment où le signal de déclenchement dépasse le niveau du seuil et le début de la compression.

⑩ **GAIN**

Spécifie le gain du signal après sa transmission au compresseur.

⑪ **RELEASE (Relâchement)**

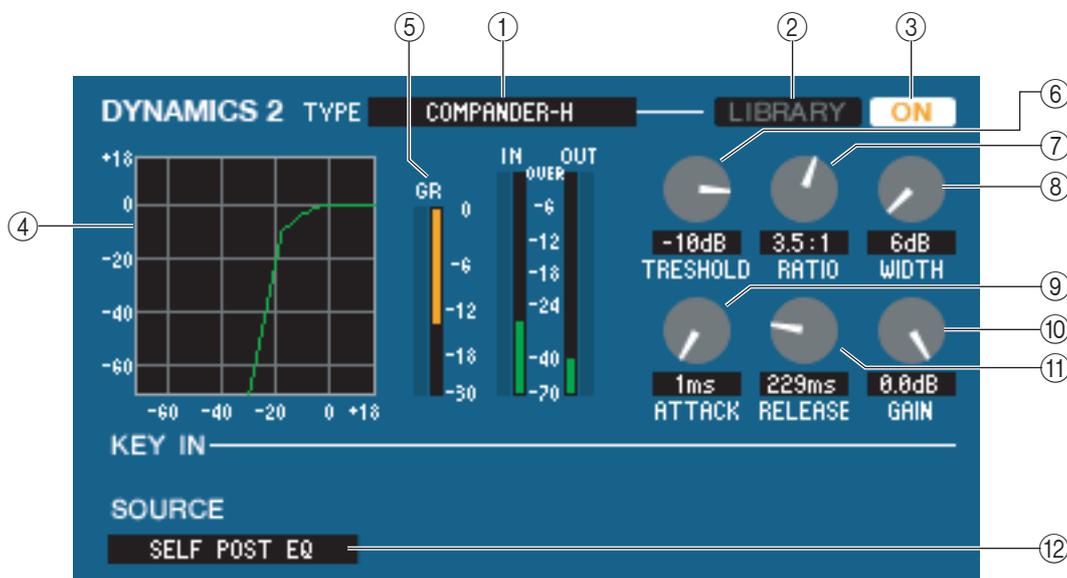
Détermine le temps qui sépare le moment où le signal de déclenchement tombe en deçà du niveau du seuil et la fin de la compression.

⑫ **KEY IN SOURCE**

Cliquez ici pour sélectionner le signal de déclenchement que vous souhaitez utiliser.

Les choix sont les mêmes que lors de la sélection de GATE.

Si les types **COMPANDER-H** ou **COMPANDER-S** sont sélectionnés



① **TYPE**

Indique le type du compresseur actuellement sélectionné. Vous pouvez cliquer ici pour sélectionner le type souhaité.

② **LIBRARY**

Cette touche permet d'accéder à la bibliothèque de dynamiques. Cliquez sur cette touche pour ouvrir la page DYNAMICS de la fenêtre LIBRARY.

③ **ON**

Cette touche active ou désactive le compresseur.

④ **Courbe de réponse**

Indique la réponse du compandeur pour le canal actuellement sélectionné.

⑤ **Indicateur de niveau GR**

Indique le niveau de réduction de gain généré par le compresseur.

⑥ **THRESHOLD**

Détermine le niveau du seuil auquel le compresseur fonctionne. La compression du signal d'entrée débute lorsque le signal de déclenchement dépasse ce niveau ; la compression disparaît lorsque le signal tombe en deçà de ce niveau.

⑦ **RATIO**

Détermine le taux de compression du signal d'entrée lorsque le signal de déclenchement dépasse le niveau du seuil.

⑧ **WIDTH (Largeur)**

Spécifie la profondeur entre le niveau de seuil du compresseur (THRESHOLD) et celui de l'expandeur. L'effet de l'expandeur s'applique aux niveaux inférieurs à THRESHOLD + WIDTH.

⑨ **ATTACK**

Détermine le temps qui sépare le moment où le signal de déclenchement dépasse le niveau du seuil et le début de la compression.

⑩ **GAIN**

Spécifie le gain du signal après sa transmission au compresseur.

⑪ **RELEASE**

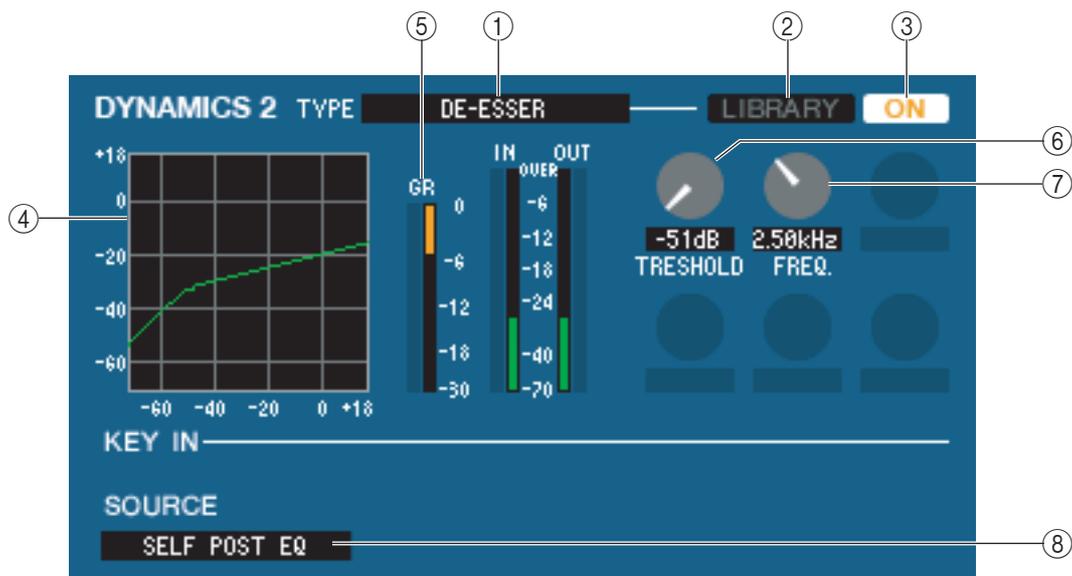
Détermine le temps qui sépare le moment où le signal de déclenchement tombe en deçà du niveau du seuil et la fin de la compression.

⑫ **KEY IN SOURCE**

Cliquez ici pour sélectionner le signal de déclenchement que vous souhaitez utiliser.

Les choix sont les mêmes que lors de la sélection de GATE.

Si le type DE-ESSER est sélectionné



① **TYPE**

Ceci indique que De-Esser est le type actuellement sélectionné.

② **LIBRARY**

Cette touche permet d'accéder à la bibliothèque de dynamiques. Cliquez sur cette touche pour ouvrir la page DYNAMICS de la fenêtre LIBRARY.

③ **ON**

Cette touche active ou désactive le de-esser.

④ **Courbe de réponse**

Indique la réponse de de-esser pour le canal actuellement sélectionné.

⑤ **Indicateur de niveau GR**

Indique le niveau de réduction de gain généré par le de-esser.

⑥ **THRESHOLD**

Détermine le niveau du seuil auquel le de-esser fonctionne. La compression du signal d'entrée débute lorsque le signal de déclenchement dépasse ce niveau ; la compression disparaît lorsque le signal tombe en deçà de ce niveau.

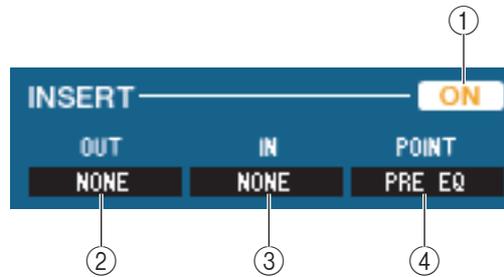
⑦ **FREQ. (Fréquence minimale)**

Spécifie la fréquence minimale à laquelle le signal de déclenchement active le de-esser.

⑧ **KEY IN SOURCE**

Indique le signal de déclenchement qui sera utilisé. Il est fixé sur SELF POST EQ.

❑ INSERT (Insertion) (Canaux INPUT CH 1–32 uniquement)



① ON

Active ou désactive les entrées et sorties d'insertion.

② OUT (Sortie d'insertion)

Vous pouvez sélectionner ici le port de sortie qui sera affecté à la sortie d'insertion, parmi les choix suivants :

NONE	Aucune affectation
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1(*)...SLOT2-16(*)	Canaux de sortie d'une carte E/S installée dans un logement
RACK1A, RACK1B...RACK5L(A)...RACK8R(B)	Entrées L/R de Rack 1–8

(*) SLOT2 s'affiche uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

③ IN (Entrée d'insertion)

Vous pouvez sélectionner ici le port d'entrée qui sera affecté à l'entrée d'insertion, parmi les choix suivants :

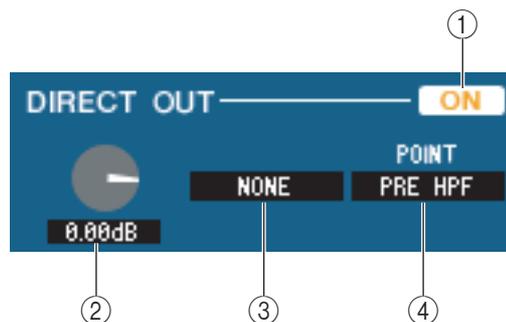
NONE	Aucune affectation
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1(*)...SLOT2-16(*)	Canaux d'entrée d'une carte E/S installée dans un logement
RACK1A, RACK1B...RACK5L(A)...RACK8R(B)	Sorties L/R de Rack 1–8

(*) SLOT2 s'affiche uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

④ POINT (Point d'insertion)

Sélectionne la position à laquelle l'entrée ou la sortie d'insertion est raccordée. Sélectionnez PRE EQ, PRE FADER ou POST ON.

❑ DIRECT OUT (Sortie directe) (sauf pour les canaux ST IN CH)



① ON

Active/désactive la sortie directe.

② DIRECT OUT GAIN (Gain de sortie directe)

Règle le gain de la sortie directe. La valeur en cours est affichée dans la zone numérique située sous le bouton. Pour spécifier ce réglage sur la valeur minimum (0,0 dB), maintenez la touche <Ctrl> enfoncée tout en cliquant sur ce bouton.

③ DIRECT OUT PORT (Port de sortie directe)

Cliquez ici pour sélectionner l'un des ports de sortie suivants comme port de sortie directe.

NONE	Aucune affectation
OMINI1–OMNI16(*)	Prises OMNI 1–16(*)
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1(*)...SLOT2-16(*)	Canaux de sortie d'une carte E/S installée dans un logement

2TR DOUT L, 2TR DOUT R	Canaux L/R de la prise 2TR OUT DIGITAL
REC IN L, REC IN R	Canaux L/R de l'entrée de l'enregistrement sur la mémoire USB

(*) Les prises OMNI 9-16 et le logement SLOT2 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32.

④ **DIRECT OUT POINT (Point de sortie directe)**

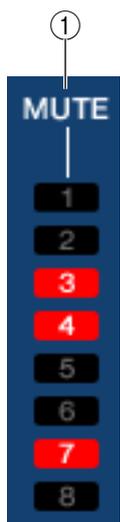
Sélectionnez PRE HPF, PRE EQ ou PRE FADER comme emplacement sur lequel le point de sortie direct est raccordé.

❑ **RECALL SAFE/MUTE SAFE (Rappel sécurisé/Assourdissement sécurisé)**

Ces paramètres activent et désactivent respectivement les fonctions Recall Safe et Mute Safe pour le canal concerné.



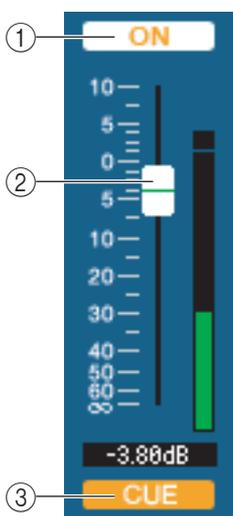
❑ **MUTE GROUP (Groupe de mutes)**



① **MUTE GROUP**

Sélectionne le groupe de mutes (1–8) auquel appartient ce canal.

❑ **Fader**



① **ON**

Active ou désactive le canal d'entrée. Cette fonction est liée aux touches CH [ON] de la section INPUT du panneau de la console LS9.

② **Fader**

Ajuste le niveau d'entrée du canal d'entrée. Cette fonction est liée aux faders de la section INPUT du panneau de la console LS9. Un indicateur de niveau du signal apparaît à droite du fader, et la valeur en cours s'affiche dans la zone numérique directement au-dessous de l'élément concerné. Pour spécifier ce réglage sur la valeur minimum ($-\infty$ dB), maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez sur le bouton de fader. Le réglage de la valeur nominale (0,00 dB) s'effectue en maintenant les deux touches <Ctrl> et <Maj> enfoncées puis en cliquant sur le bouton de fader.

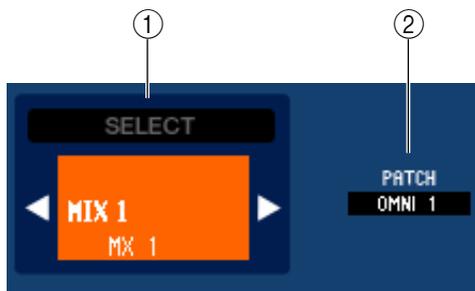
③ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal d'entrée. Cette fonction est liée aux touches [CUE] de la section INPUT du panneau de la console LS9.

Lorsqu'un canal MIX est sélectionné



□ CHANNEL SELECT (Sélection de canaux)



① SELECT (Sélection de canaux)

Ce réglage est identique à la sélection de canal pour un canal d'entrée, à la différence que votre édition s'applique ici à un canal MIX (→ p. 27).

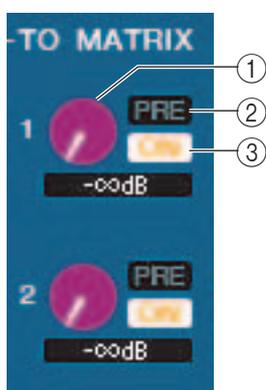
② OUTPUT PATCH

Sélectionne le port de sortie affecté au canal MIX. (Pour les ports de sortie susceptibles d'être sélectionnés, voir → p. 18).

Dans le cas de l'existence de plusieurs branchements, seul le premier port s'affiche.

Si vous modifiez le branchement dans cette fenêtre, le port affecté jusqu'alors sera supprimé et seul le port nouvellement sélectionné sera assigné.

□ TO MATRIX (Vers MATRIX)



① Niveau d'envoi de MATRIX

Ajuste le niveau d'envoi du signal du canal MIX vers les bus MATRIX.

② ON (Activation/désactivation de l'envoi de MATRIX)

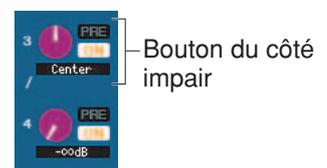
Sélecteur d'activation/désactivation du signal envoyé du canal MIX vers le bus MATRIX.

③ POINT (Point d'envoi)

Sélectionnez PRE ou POST comme position de début d'envoi du signal du canal MIX vers le bus MATRIX. Lorsque ce réglage est activé (on), la valeur PRE POINT est choisie. S'il est désactivé (off) l'option POST FADER sera sélectionnée. Le réglage PRE POINT peut être spécifié dans l'écran Mixer Setup.

ASTUCE

- Si vous utilisez les bus MATRIX en stéréo, le bouton correspondant au bus impair sera celui de PAN.
- L'état stéréo/mono peut être spécifié dans l'écran Mixer Setup.



TO STEREO/MONO (Vers Stéréo/mono)

Vous pouvez spécifier ici les modalités d'envoi du signal depuis le canal MIX vers les bus STEREO / MONO.

MODE

- **Touche ST/MONO**

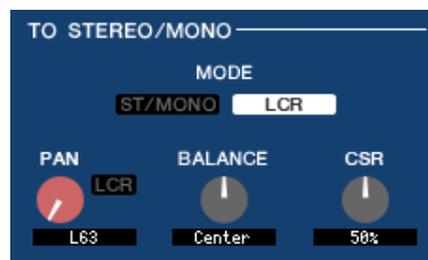
Lorsque cette touche est activée, le signal est envoyé vers le bus STEREO et séparément vers le bus MONO.



PAN	Règle le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal MIX vers les canaux L/R du bus STEREO. Pour spécifier ce réglage sur la valeur centrale, maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur ce bouton. Ceci est lié à l'encodeur [PAN] (Panoramique) de la section SELECTED CHANNEL du panneau de la console LS9. Si le bus MIX sélectionné est utilisé comme bus stéréo, le canal impair sera fixé sur L63 et le canal pair sur R63.
ST	Active/désactive le signal envoyé du canal MIX vers le bus STEREO.
MONO	Active/désactive le signal envoyé du canal MIX vers le bus MONO.
BALANCE	Ceci s'affiche uniquement lorsque le bus MIX sélectionné est affecté en tant que bus stéréo. Ce réglage ajuste la balance du volume gauche/droite du bus stéréo. Vous pouvez le spécifier sur la position centrale en maintenant la touche <Ctrl> du clavier enfoncée puis en cliquant sur le bouton.

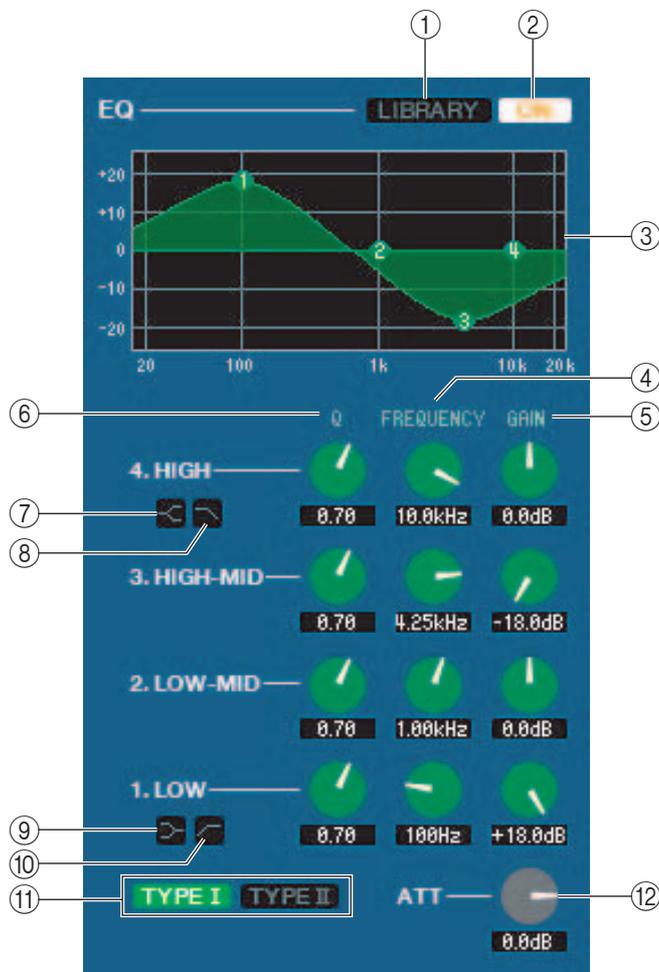
- **Touche LCR**

Lorsque cette touche est activée (on), le signal est envoyé aux bus L/C/R qui fonctionnent en conjonction l'un avec l'autre.



PAN	Règle le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal MIX vers chacun des canaux L/C/R séparément. Pour spécifier ce réglage sur la valeur centrale, maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur ce bouton. Ceci est lié à l'encodeur [PAN] de la section SELECTED CHANNEL du panneau de la console LS9. Si le bus MIX sélectionné est utilisé comme bus stéréo, le canal impair sera fixé sur L63 et le canal pair sur R63.
BALANCE	Ceci s'affiche uniquement lorsque le bus MIX sélectionné est affecté en tant que bus stéréo. Ce réglage ajuste la balance du volume gauche/droite du bus stéréo. Vous pouvez le spécifier sur la position centrale en maintenant la touche <Ctrl> du clavier enfoncée puis en cliquant sur le bouton.
CSR (Rapport centre-côté)	Règle la proportion du canal CENTER par rapport aux canaux L/R du bus STEREO dans une plage de 0–100 %.

□ EQUALIZER



- ① **LIBRARY**
Accède à la page OUTPUT EQ (Égaliseur de sortie) de la fenêtre LIBRARY.
- ② **ON**
Active ou désactive l'égaliseur.
- ③ **Graphique EQ**
Indique la réponse de l'égaliseur pour le canal actuellement sélectionné. Pour réinitialiser l'égaliseur sur une réponse plate, maintenez la touche <Ctrl> de votre ordinateur enfoncée et cliquez sur le graphique.
- ④ **Q**
- ⑤ **FREQUENCY**
- ⑥ **GAIN**
Ces boutons règlent la valeur de Q, la fréquence centrale, et renforcent ou atténuent la fréquence des quatre bandes LOW, LO-MID, HI-MID et HIGH.
- ⑦ **Shelving des bandes HIGH**
Si cette touche est activée, HIGH EQ, le type d'égaliseur à bandes HIGH correspondant commutera en égaliseur de type shelving (le bouton Q de HIGH EG disparaîtra).
- ⑧ **LPF (Filtre passe-bas)**
Lorsque cette touche est activée, HIGH EQ fonctionne en tant que filtre passe-bas. Le bouton Q de HIGH EG disparaît et le bouton GAIN sert de commutateur d'activation/désactivation du filtre passe-bas.
- ⑨ **(Shelving des bandes LOW)**
Si cette touche est activée, LOW EQ, le type d'égaliseur à bandes LOW correspondant commutera en égaliseur de type shelving (le bouton Q de LOW EG disparaîtra).
- ⑩ **HPF (Filtre passe-haut)**
Lorsque cette touche est activée, LOW EQ fonctionne en tant qu'égaliseur du filtre passe-haut. Le bouton Q de LOW EG disparaît et le bouton GAIN sert de commutateur d'activation/désactivation du filtre passe-haut.
- ⑪ **TYPE I/TYPE II (Type d'EQ)**
Sélectionnez TYPE I (algorithme utilisé antérieurement sur les mixeurs numériques) ou TYPE II (algorithme nouvellement développé) comme type d'EQ.
- ⑫ **ATT (Atténuation)**
Règle le degré d'atténuation ou de gain.

❑ DYNAMICS1

Hormis le fait que les types de valeur disponibles ici sont COMPRESSOR, EXPANDER, COMPAND H et COMPAND S et que vous pouvez sélectionner plusieurs signaux de déclenchement, ce réglage est identique à celui des dynamiques pour les canaux d'entrée (➔ p. 32).

❑ INSERT

Ce paramètre est identique aux réglages d'insertion sur un canal d'entrée, seuls les points d'insertion pouvant être sélectionnés sont différents (➔ p. 35).

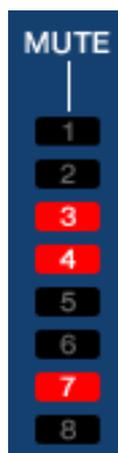
❑ RECALL SAFE/MUTE SAFE (Rappel sécurisé/Assourdissement sécurisé)

Ces réglages sont identiques aux fonctions Recall Safe et Mute Safe des canaux d'entrée.

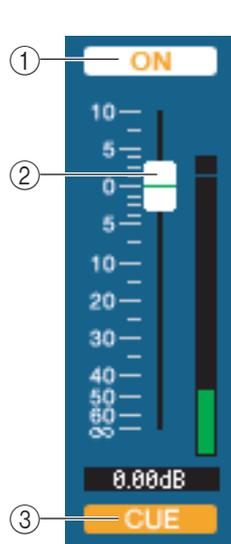


❑ MUTE GROUP (Groupe de mutes)

Sélectionne le groupe de mutes (1–8) auquel le canal MIX appartient.



❑ Pan/Fader



① ON

Active ou désactive le canal MIX.

② Fader

Détermine le niveau de sortie du canal MIX. Un indicateur de niveau du signal apparaît à droite du fader, et la valeur en cours s'affiche dans la zone numérique directement au-dessous de l'élément concerné. Pour spécifier ce réglage sur la valeur minimum ($-\infty$ dB), maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez sur le bouton de fader. Le réglage de la valeur nominale (0,00 dB) s'effectue en maintenant les deux touches <Ctrl> et <Maj> enfoncées puis en cliquant sur le bouton de fader.

③ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal MIX.

Lorsqu'un canal MATRIX est sélectionné



❑ CHANNEL SELECT (Sélection de canaux)

Ce réglage est identique à la sélection de canal pour un canal MIX, à la différence que votre édition s'applique ici à un canal MATRIX (➔ p. 37).

❑ FROM MIX, ST/MONO (Depuis Mix, Stéréo/mono)

① Niveau d'envoi de FROM MIX, ST/MONO

Ceci règle le niveau d'envoi des signaux transmis depuis les bus MIX de type VARI ou les bus STEREO/MONO vers le bus MATRIX. La valeur actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique directement au-dessous de l'élément concerné.

• PRE/POST

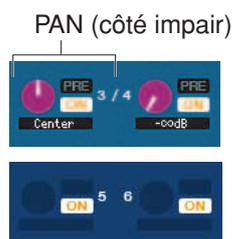
Sélectionnez PRE ou POST comme position de début d'envoi du signal des bus MIX ou STEREO/MONO vers le bus MATRIX. Lorsque ce réglage est activé (on), la valeur PRE POINT est choisie. S'il est désactivé (off) l'option POST FADER sera sélectionnée.

② ON (Activation/désactivation d'envoi de FROM MIX, ST/MONO)

Ces réglages servent respectivement de sélecteurs d'activation/désactivation pour le signal envoyé depuis les bus MIX ou STEREO/MONO vers le bus MATRIX.

ASTUCE

• Si les bus MIX ou MATRIX sont utilisés en stéréo, le bouton portant le numéro impair sera celui de PAN.



• Si le type FIXED est sélectionné pour le bus MIX, seule la touche ON sera valide.

• Le réglage stéréo/mono et le réglage des types VARI / FIXED peuvent être effectués dans l'écran Mixer Setup.

□ BALANCE



Ce réglage s'affiche uniquement lorsque le bus MATRIX est utilisé en stéréo. Il ajuste la balance de volume gauche/droite du signal stéréo. Pour spécifier ce réglage sur la valeur centrale, maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur ce bouton.

□ EQUALIZER

Ceci est similaire aux réglages d'égaliseur sur un canal MIX (➔ p. 39).

□ DYNAMICS1

Hormis le fait que les types de valeur disponibles ici sont COMPRESSOR, EXPANDER, COMPAND H et COMPAND S et que vous pouvez sélectionner plusieurs signaux de déclenchement, ce réglage est identique à celui des dynamiques pour les canaux d'entrée (➔ p. 31).

□ INSERT

Ce paramètre est identique aux réglages d'insertion sur un canal d'entrée, seuls les points d'insertion pouvant être sélectionnés sont différents (➔ p. 35).

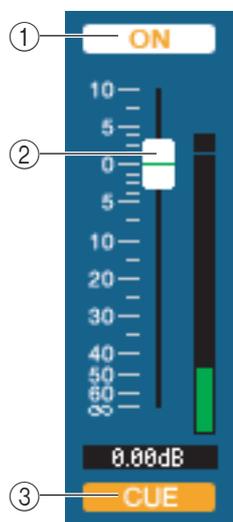
□ RECALL SAFE/MUTE SAFE

Ces paramètres sont identiques aux réglages RECALL SAFE/MUTE SAFE d'un canal MIX (➔ p. 40).

□ MUTE GROUP

Ceci est identique au réglage MUTE GROUP d'un canal MIX (➔ p. 40).

□ Fader



① ON

Active ou désactive le canal MATRIX.

② Fader

Ajuste le niveau de sortie du canal MATRIX. Un indicateur de niveau du signal apparaît à droite du fader, et la valeur en cours s'affiche dans la zone numérique directement au-dessous de l'élément concerné. Pour spécifier ce réglage sur la valeur minimum ($-\infty$ dB), maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez sur le bouton de fader. Le réglage de la valeur nominale (0,00 dB) s'effectue en maintenant les deux touches <Ctrl> et <Maj> enfoncées puis en cliquant sur le bouton de fader.

③ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal MATRIX.

Lorsqu'un canal STEREO/MONO est sélectionné

● Fenêtre des canaux STEREO



● Fenêtre des canaux MONO



□ CHANNEL SELECT (Sélection de canaux)

Ce réglage est identique à la sélection d'un canal MIX, à la différence que votre édition s'applique ici à un canal STEREO/MONO (→ p. 37).

❑ TO MATRIX

Ceci est identique au réglage TO MATRIX d'un canal MIX (➔ p. 37).

❑ BALANCE (sauf pour le canal MONO)



Ceci règle la balance de volume gauche/droite d'un bus STEREO. Pour spécifier ce réglage sur la valeur centrale, maintenez la touche <Ctrl> de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur ce bouton.

❑ EQUALIZER

Ceci est similaire aux réglages d'égaliseur sur un canal MIX (➔ p. 39).

❑ DYNAMICS1

Hormis le fait que les types de valeur disponibles ici sont COMPRESSOR, EXPANDER, COMPAND H et COMPAND S et que vous pouvez sélectionner plusieurs signaux de déclenchement, ce réglage est identique à celui des dynamiques pour les canaux d'entrée (➔ p. 31).

❑ INSERT

Ce paramètre est identique aux réglages d'insertion sur un canal d'entrée, seuls les points d'insertion pouvant être sélectionnés sont différents (➔ p. 35).

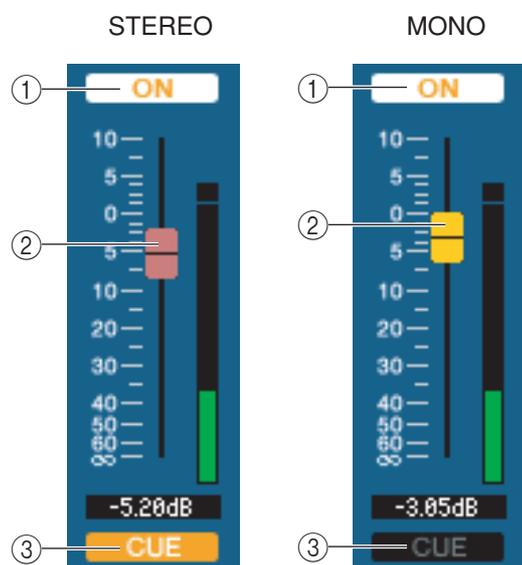
❑ RECALL SAFE/MUTE SAFE

Ces paramètres sont identiques aux réglages RECALL SAFE/MUTE SAFE d'un canal MIX (➔ p. 40).

❑ MUTE GROUP

Ceci est identique au réglage MUTE GROUP d'un canal MIX (➔ p. 40).

❑ Fader



① ON

Active ou désactive le canal STEREO/MONO. Cette fonction est liée aux touches [ON] de la section STEREO/MONO MASTER du panneau de la console LS9.

② Fader

Détermine le niveau de sortie du canal STEREO/MONO. Cette fonction est liée aux faders de la section STEREO/MONO MASTER du panneau de la console LS9. Un indicateur de niveau du signal apparaît à droite du fader, et la valeur en cours s'affiche dans la zone numérique directement au-dessous de l'élément concerné.

③ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal STEREO/MONO. Cette fonction est liée aux touches [CUE] de la section STEREO/MONO MASTER du panneau de la console LS9.

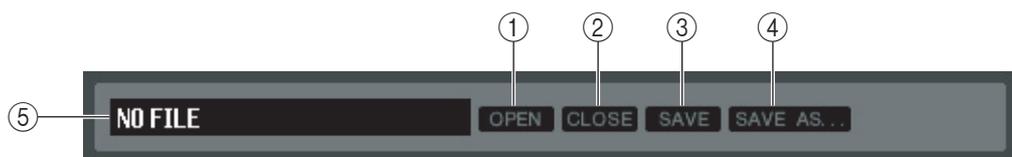
Fenêtre Library



Vous pouvez éditer ici les différentes bibliothèques de la console LS9. Vous avez également la possibilité de charger les fichiers de bibliothèque sur un lecteur de votre ordinateur, de modifier l'ordre des titres des éléments de bibliothèque, de rappeler les données de bibliothèque souhaitées ou de copier les données de bibliothèque de votre choix dans une bibliothèque au sein de la console LS9.

Cette fenêtre est répartie en plusieurs pages : DYNAMICS, INPUT EQ, OUTPUT EQ, EFFECT (Effet) et GEQ (Egaliseur graphique). Pour basculer entre ces différentes pages, cliquez sur les onglets correspondants situés en haut de la fenêtre.

Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez [LIBRARY] dans le menu [Windows], puis sélectionnez l'une des options « DYNAMICS », « INPUT EQ », « OUTPUT EQ », « EFFECT » ou « GEQ ».



① OPEN (Ouvrir un fichier)

Ouvre un fichier de bibliothèque situé sur le lecteur de votre ordinateur. Utilisez cette commande pour éditer des données de bibliothèque que vous avez sauvegardées sur un périphérique de stockage USB.

② CLOSE (Fermer un fichier)

Ferme le fichier de bibliothèque actuellement ouvert.

③ SAVE (Enregistrer)

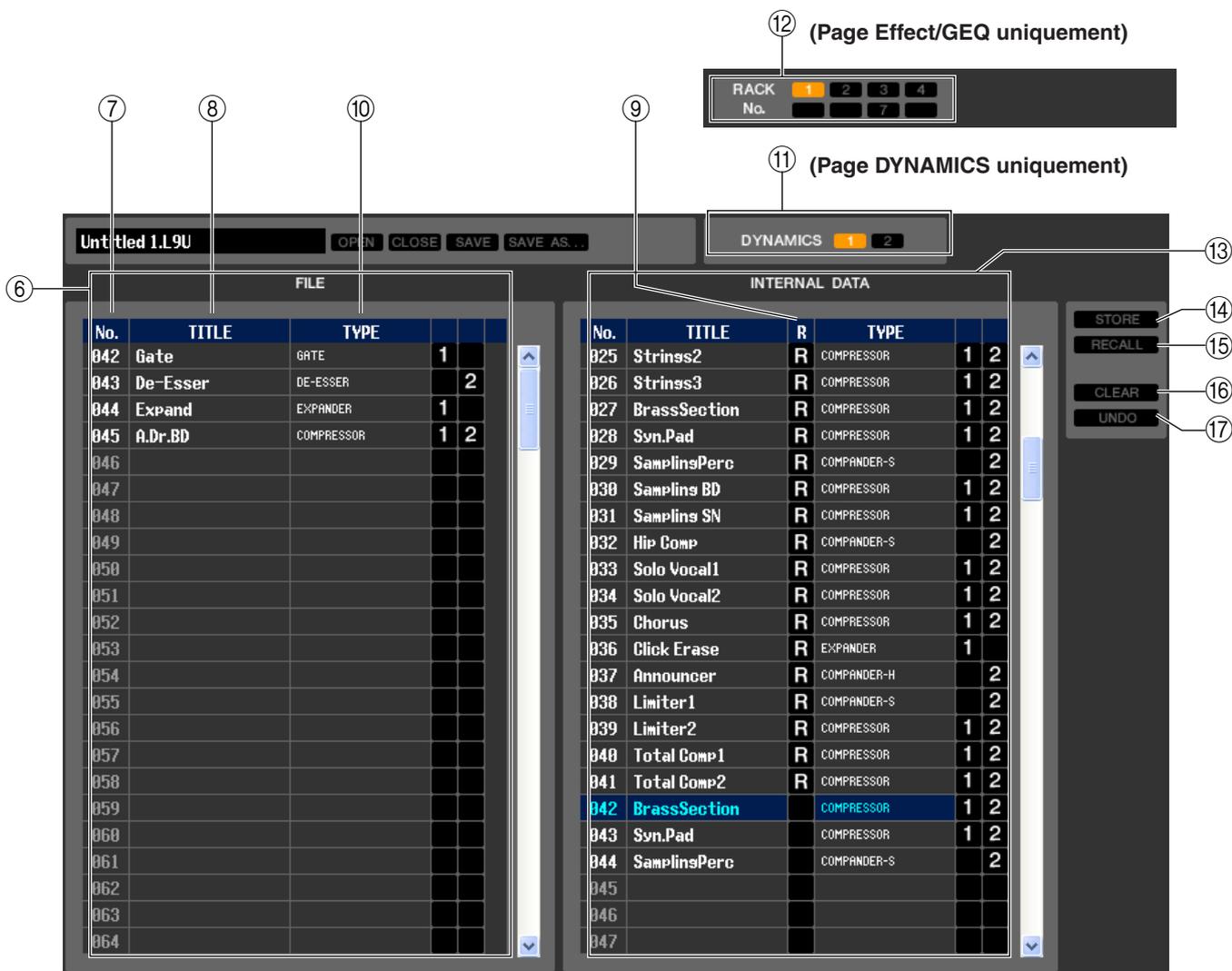
Enregistre le fichier de bibliothèque actuellement ouvert sur le lecteur de votre ordinateur. Utilisez cette commande pour réenregistrer une bibliothèque modifiée sur un périphérique de stockage USB ou pour en créer une sauvegarde sur le disque dur de votre ordinateur.

④ SAVE AS (Enregistrer sous un nom différent)

Enregistre le fichier de bibliothèque actuellement ouvert sous un autre nom, sur le lecteur de votre ordinateur.

⑤ Nom de fichier

Il s'agit du nom du fichier de bibliothèque actuellement ouvert.



⑥ FILE (Fichier)

Cette zone liste le contenu des données dans le fichier de bibliothèque que vous avez ouvert à l'aide de la touche OPEN (①). Cette liste contient les éléments suivants.

⑦ No. (Numéro)

Cette colonne indique le numéro de chaque élément dans la bibliothèque.

⑧ TITLE (Titre)

Cette colonne indique le titre affecté à chaque élément de bibliothèque. Vous pouvez également double-cliquer sur cette zone pour en modifier le titre.

⑨ READ ONLY (Lecture seule)

Les données en lecture seule sont signalées par la lettre « R » qui apparaît dans cette colonne. De telles données ne peuvent pas être remplacées et leur titre ne saurait être édité.

⑩ TYPE

Cette colonne indique le type d'effet.

Dans le cas des dynamiques, il existe également une indication du (des) processeur(s) de dynamiques de ce canal au sein duquel chaque élément de bibliothèque peut être rappelé. Seuls les éléments de bibliothèque signalés par « 1 » peuvent être rappelés sur DYNAMICS 1 alors que ceux qui portent l'indication « 2 » sont rappelés sur DYNAMICS 2. Les données pour lesquelles aucune des mentions « 1 » ou « 2 » n'apparaissent ne sont pas susceptibles d'être rappelés sur ce canal. Pour l'EQ, ceci indique TYPEI ou TYPEII.

⑪ DYNAMICS (Page DYNAMICS uniquement)

Sélectionnez l'un des deux processeurs de dynamiques à soumettre à l'opération Store (Stocker) ou Recall (Rappeler).

⑫ RACK No. (Sélection de rack) (Pages Effect/GEQ uniquement)

Sélectionne le rack à soumettre à l'opération Store ou Recall.

NOTE Il est impossible de rappeler HQ Pitch et Freeze dans un module d'effets monté sur Rack 6 ou Rack 8.

⑬ INTERNAL DATA (Données internes)

Cette zone affiche le contenu de la mémoire de scènes de la console LS9. Les éléments qui y apparaissent sont les mêmes que ceux de la liste FILE (⑥).

Si vous le voulez, vous pouvez copier une ou plusieurs scènes entre la liste FILE et la liste INTERNAL DATA ou les copier dans un autre emplacement au sein d'une liste.

Pour ce faire, utilisez les méthodes suivantes pour sélectionner la ou les scènes que vous souhaitez copier ou déplacer.

- **Pour sélectionner une seule donnée**

Cliquez sur la ligne contenant les données souhaitées.

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **Pour sélectionner plusieurs données consécutives**

Cliquez sur la première donnée afin de la sélectionner ; puis maintenez la touche <Shift> enfoncée et cliquez sur la dernière donnée à sélectionner.

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **Pour sélectionner plusieurs données non consécutives**

Cliquez sur la première donnée ; puis maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez sur chacune des données restantes.

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

Lorsque vous avez sélectionné la ou les données que vous voulez déplacer ou copier, faites-les glisser vers l'emplacement souhaité dans l'autre liste (s'il s'agit d'une copie de liste à liste) ou au sein de la même liste (s'il s'agit d'un copier-coller dans la même liste).

- **Pour copier les données (en remplaçant la destination)**

Faites glisser la donnée source de la copie sur la ligne souhaitée dans l'autre liste ou au sein de la même liste. A ce stade, un symbole ► apparaît à droite du numéro des données concernées.

Lorsque vous relâchez la donnée déplacée à cette étape, une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de confirmer l'opération Save. Si vous cliquez sur la touche OK, les données source de la copie remplaceront les données de destination, tout en demeurant elles-mêmes inchangées. (Si la sélection de la source de la copie contient plusieurs données, les données copiées remplaceront plusieurs données consécutives à partir de cette scène-là).

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **Pour déplacer les données**

Au sein d'une même liste, vous pouvez déplacer une ou plusieurs données sélectionnées vers un nouvel emplacement afin de réorganiser l'ordre des données de la liste. Pour cela, il suffit de faire glisser les données sélectionnées vers un emplacement situé entre deux autres lignes, dans la même liste. A ce stade, un symbole >— apparaît entre les lignes.

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris à ce moment-là, les données sélectionnées seront déplacées sur cet emplacement, et les numéros de données modifiés en conséquence. (Si la sélection de l'élément source de l'opération contient plusieurs données, ces dernières seront insérées de façon consécutive sur l'emplacement que vous avez spécifié).

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

NOTE

- Il est impossible de copier les données InitialData de la bibliothèque GEQ.
- Il est également impossible de déplacer les données en lecture seule.

14 **STORE**

Stocke les réglages actuels dans l'élément de données sélectionné dans la liste.

15 **RECALL**

Rappelle l'élément de données sélectionné dans la liste.

16 **CLEAR (Supprimer)**

Supprime l'élément de données sélectionné dans la liste. (Lorsque les données sont supprimées, le champ du titre reste vide).

17 **UNDO**

Annule la dernière opération de rappel, de stockage, de copie ou de déplacement de bibliothèque exécutée.

Vous pouvez cliquer ici à plusieurs reprises afin de répéter Undo et Redo.

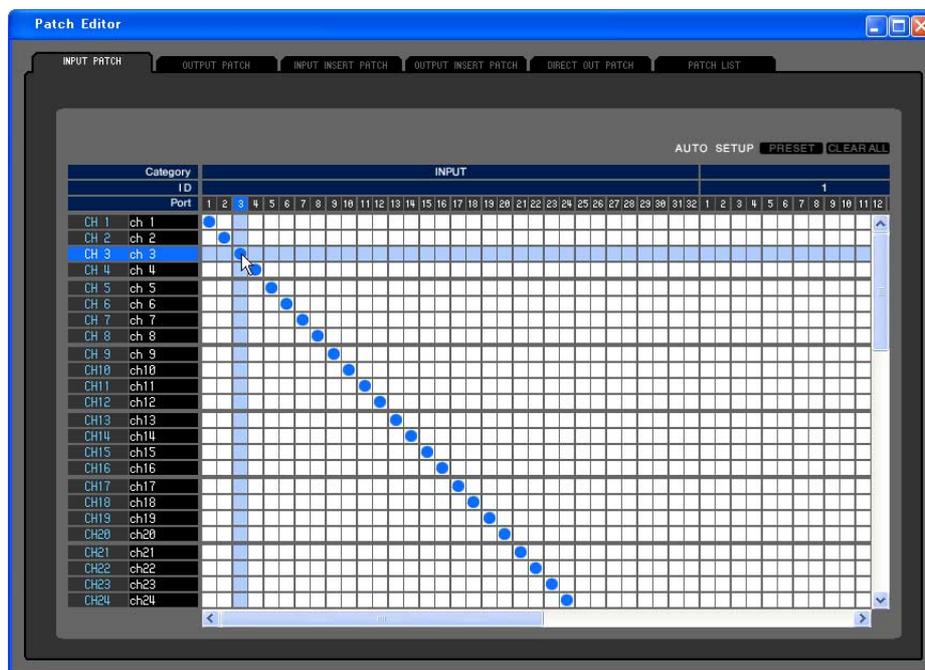
Fenêtre Patch Editor (Editeur d'assignations)

Vous avez la possibilité d'affecter ici, pour chaque canal, ses ports d'entrée et de sortie, sa sortie directe et ses entrée et sortie d'insertion.

Cette fenêtre se divise en plusieurs pages : INPUT PATCH, OUTPUT PATCH, INPUT INSERT PATCH (Assignation d'entrée d'insertion), OUTPUT INSERT PATCH (Assignation de sortie d'insertion), DIRECT OUT PATCH (Assignation de sortie directe) et PATCH LIST (Liste d'assignations). Pour basculer entre les pages, cliquez sur les onglets affichés dans la partie supérieure de la fenêtre.

Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez [PATCH Editor] dans le menu [Windows] puis choisissez l'une des options « INPUT PATCH », « OUTPUT PATCH », « INPUT INSERT PATCH », « OUTPUT INSERT PATCH », « DIRECT OUT PATCH » ou « PATCH LIST ».

Page INPUT PATCH



Vous pouvez sélectionner ici le port d'entrée affecté à l'entrée de chaque canal d'entrée.

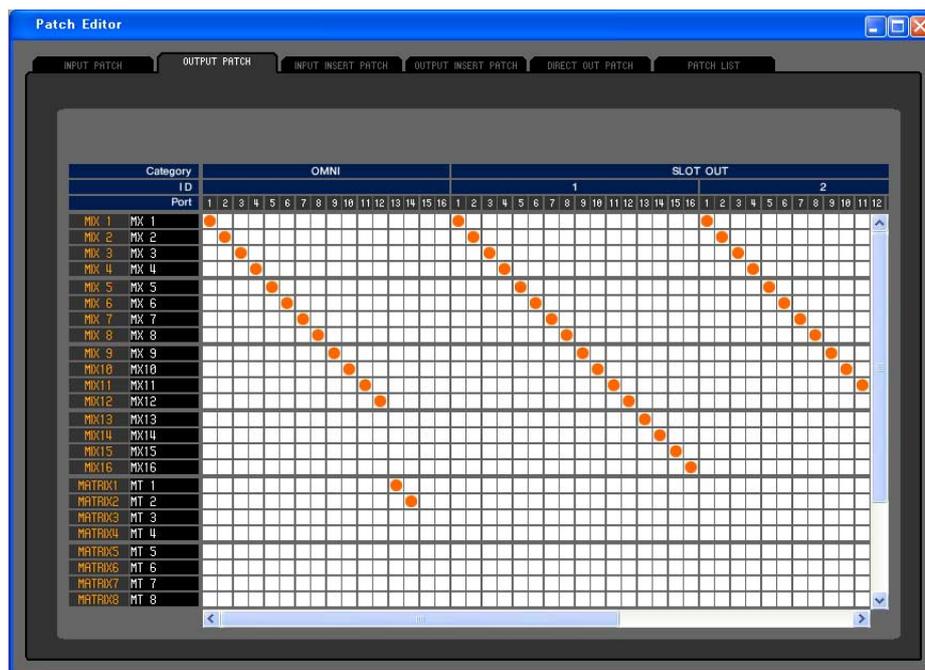
PRESET (Présélection)

Initialise les opérations d'assignation dans cette page.

CLEAR ALL

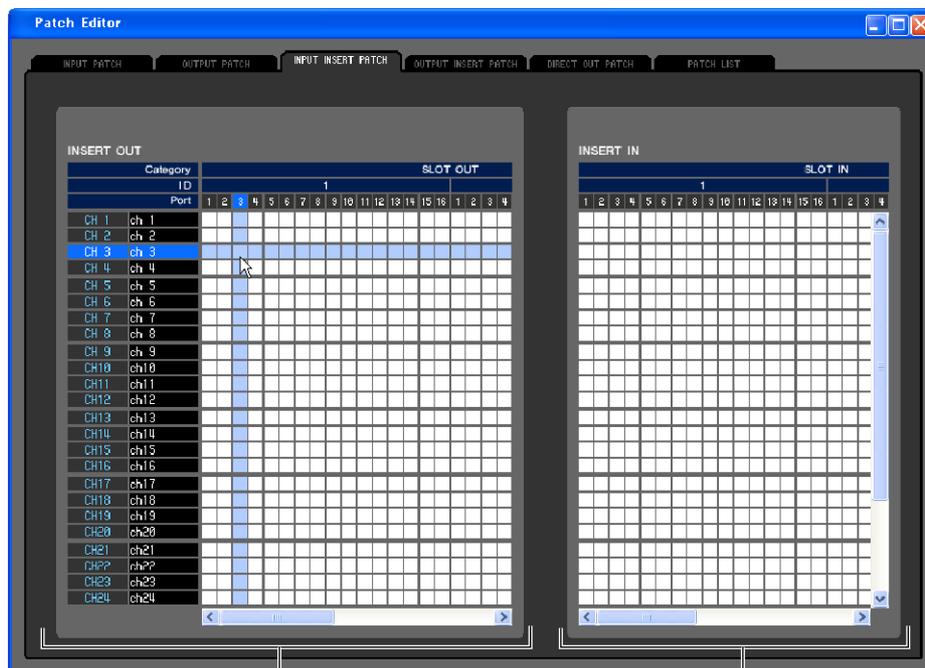
Supprime toutes les assignations dans cette page.

Page OUTPUT PATCH



Vous pouvez sélectionner ici le port d'entrée affecté à la sortie de chaque canal de sortie.

Page INPUT INSERT PATCH

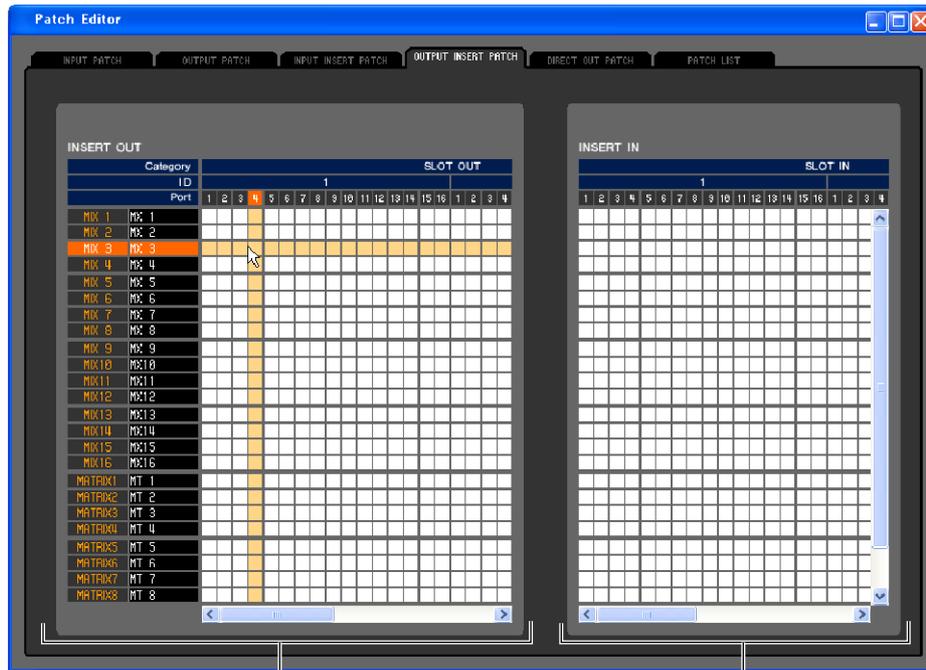


Sélection d'un port de sortie

Sélection d'un port d'entrée

Vous pouvez affecter ici des ports d'entrée et de sortie sur les entrée et sortie d'insertion de chaque canal d'entrée. Sélectionnez le port de sortie dans la partie gauche de l'écran et le port d'entrée dans la partie droite.

Page OUTPUT INSERT PATCH

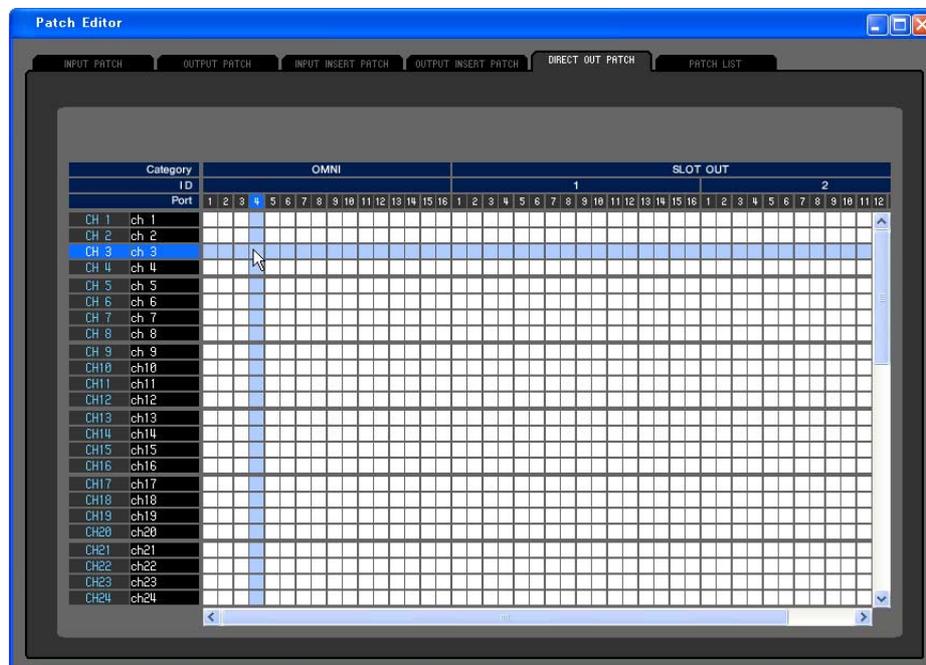


Sélection d'un port de sortie

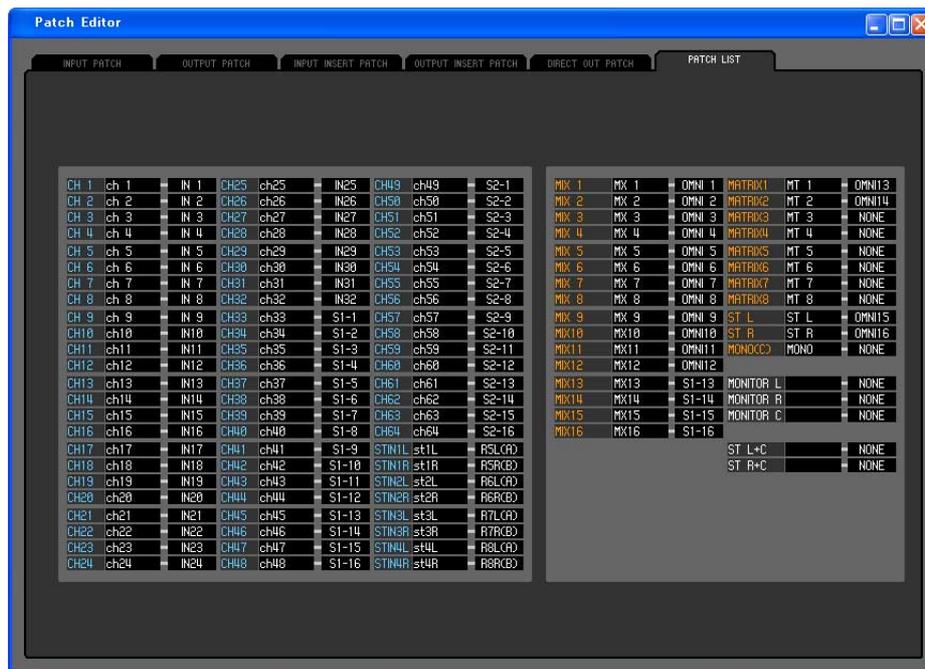
Sélection d'un port d'entrée

Vous pouvez affecter ici des ports d'entrée et de sortie sur les entrée et sortie d'insertion de chaque canal de sortie. Sélectionnez le port de sortie dans la partie gauche de l'écran et le port d'entrée dans la partie droite.

Page DIRECT OUTPUT PATCH



Vous pouvez sélectionner ici le port de sortie qui émettra directement chaque canal d'entrée.



Vous pouvez afficher et éditer ici les réglages des assignations d'entrée et de sortie.

CH 1	ch 1	IN 1	CH25	ch25	IN25	CH49	ch49	NONE	MIX 1	MX 1	OMNI 1	MATRIX1	MT 1	NONE
CH 2	ch 2	IN 2	CH26	ch26	IN26	CH50	ch50	NONE	MIX 2	MX 2	OMNI 2	MATRIX2	MT 2	NONE
CH 3	ch 3	IN 3	CH27	ch27	IN27	CH51	ch51	NONE	MIX 3	MX 3	OMNI 3	MATRIX3	MT 3	NONE
CH 4	ch 4	IN 4	CH28	ch28	IN28	CH52	ch52	NONE	MIX 4	MX 4	OMNI 4	MATRIX4	MT 4	NONE

①

②

③

④

⑤

⑥

① Numéro du canal d'entrée

② Nom du canal d'entrée

Cette zone affiche le numéro et le nom du canal d'entrée. Vous pouvez cliquer sur la zone de nom du canal pour en éditer le nom sur cette page.

③ Port d'entrée

Ceci affiche le port d'entrée affecté au canal d'entrée. Vous pouvez cliquer sur cette zone et choisir le port d'entrée dans le menu déroulant qui apparaît.

④ Numéro du canal de sortie

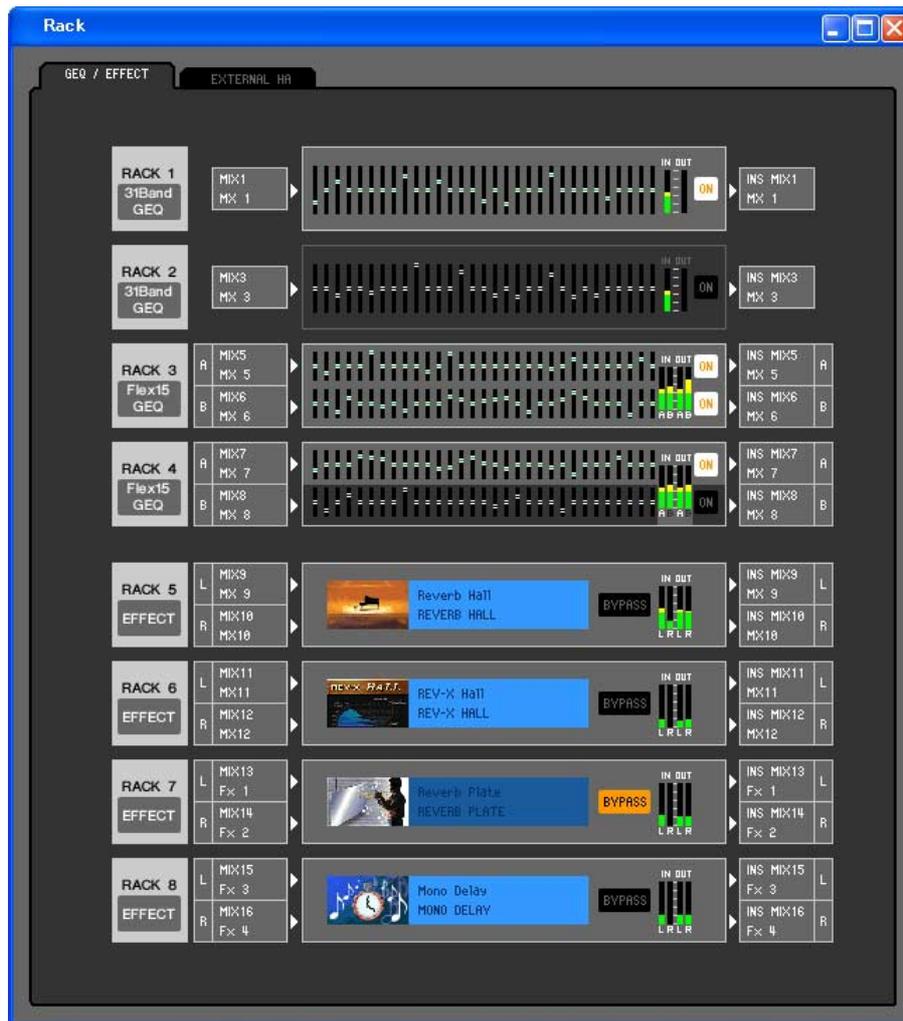
⑤ Nom du canal de sortie

Cette zone affiche le numéro et le nom du canal de sortie. Vous pouvez cliquer sur la zone de nom du canal pour en éditer le nom sur cette page.

⑥ Port de sortie

Ceci affiche le port de sortie affecté au canal de sortie. Vous pouvez cliquer sur cette zone et choisir le port de sortie dans le menu contextuel qui apparaît.

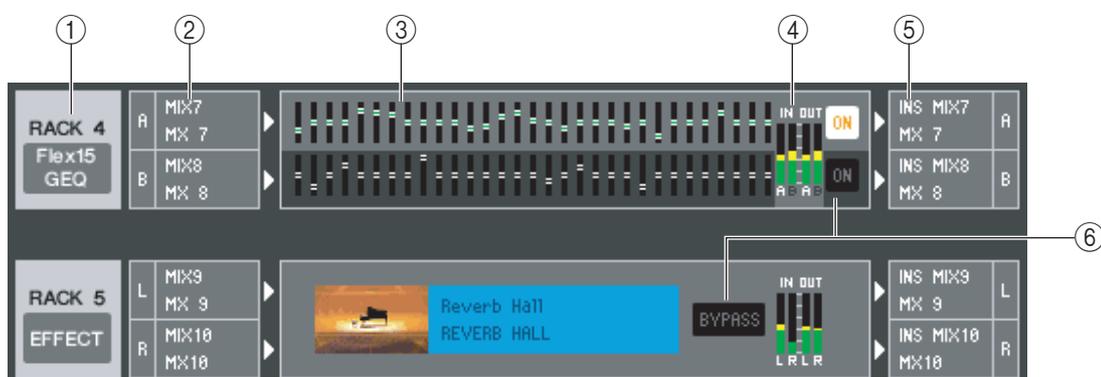
Fenêtre Rack



Vous pouvez effectuer ici les réglages liés à GEQ, aux effets et aux préamplis micro externes.

Cette fenêtre est répartie en deux pages : GEQ/EFFECT et EXTERNAL HA (Préampli micro externe). Pour passer de l'une à l'autre, cliquez sur les onglets correspondants situés en haut de la fenêtre.

Page GEQ/EFFECT



① Montage

Sélectionnez parmi les choix suivants un module GEQ ou un module d'effets à monter dans le rack.

BLANK (Partie vide)	Aucune affectation
GEQ à 31 bandes	Egaliseur graphique 31 bandes à 1 entrée/1 sortie
Flex15GEQ	Egaliseur graphique à 2 entrées/2 sorties permettant le contrôle de quinze bandes sur les 31
EFFECT	Effet interne (uniquement pour les RACK 5–8)

② Assignation d'entrée

Sélectionnez parmi les choix suivants le(s) port(s) d'entrée à affecter au rack.

NONE	Aucune affectation
MIX1–16(*)	Canaux MIX 1-16
MATRIX1–8(*)	Canaux MATRIX 1–8
ST L, ST R, MONO(C) (*)	Canaux R/L STEREO, canal MONO
INS CH 1–32	Sortie d'insertion des canaux INPUT CH 1-32
INS MIX 1–16	Sortie d'insertion des canaux MIX 1-16
INS MATRIX1–8	Sortie d'insertion des canaux MATRIX 1–8
INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)	Sortie d'insertion des canaux L/R STEREO ou du canal MONO

(*) Sélectionnable uniquement pour les modules d'effets.

Ceci ne s'affichera pas si rien n'est monté dans le rack.

③ Graphique du module

Cette zone affiche un graphique du module GEQ ou du module d'effets actuellement affecté au rack, ainsi que les paramètres de ce module. Il est impossible d'éditer les paramètres sur cet écran.

Double-cliquez ici pour ouvrir l'éditeur du module de cette unité de rack.

En maintenant enfoncée la touche <Ctrl> de votre clavier d'ordinateur tout en double-cliquant ici, vous pouvez ouvrir plusieurs éditeurs de modules racks. Pour ces éditeurs supplémentaires, les touches de sélection de rack ne sont pas liées à la fenêtre contextuelle RACK de la console LS9-32.

④ Indicateur de niveau d'entrée/de sortie

Ceux-ci indiquent le niveau des signaux à l'entrée et à la sortie du rack.

⑤ Assignation de sortie

Sélectionnez parmi les choix suivants le(s) port(s) d'entrée à affecter au rack.

NONE	Aucune affectation
IN CH 1–64(*)(*2)	Prises d'entrée INPUT 1-64(*1)
STIN1L-STIN4R(*2)	Canaux L/R des prises ST IN 1–4
INS CH 1–32	Entrée d'insertion des canaux INPUT CH 1-32
INS MIX 1–16	Entrée d'insertion des canaux MIX 1-16
INS MTRX1–INS MTRX8	Entrée d'insertion des canaux MATRIX 1–8
INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)	Entrée d'insertion des canaux L/R STEREO ou du canal MONO

(*1) Les canaux d'entrée INPUT CH 33–64 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

(*2) Sélectionnable uniquement pour les modules d'effets.

⑥ ON, BYPASS (Contourner)

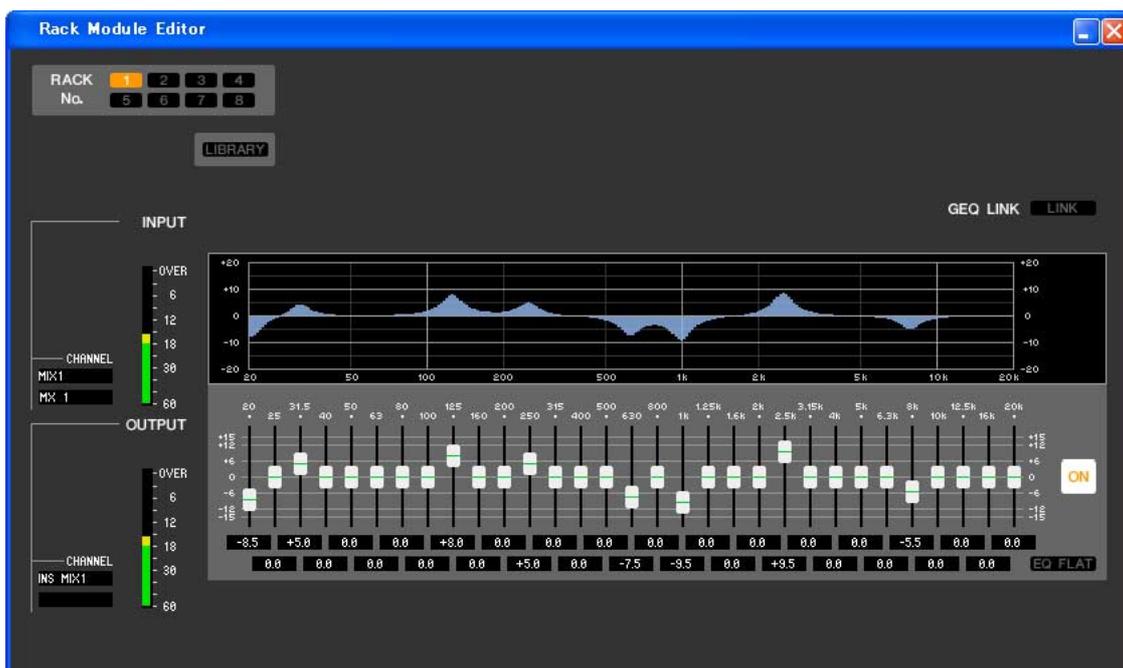
Ceci fait basculer le module GEQ ou le module d'effets entre les états d'activation et de contournement.

Un module GEQ est actif lorsque la touche ON est allumée.

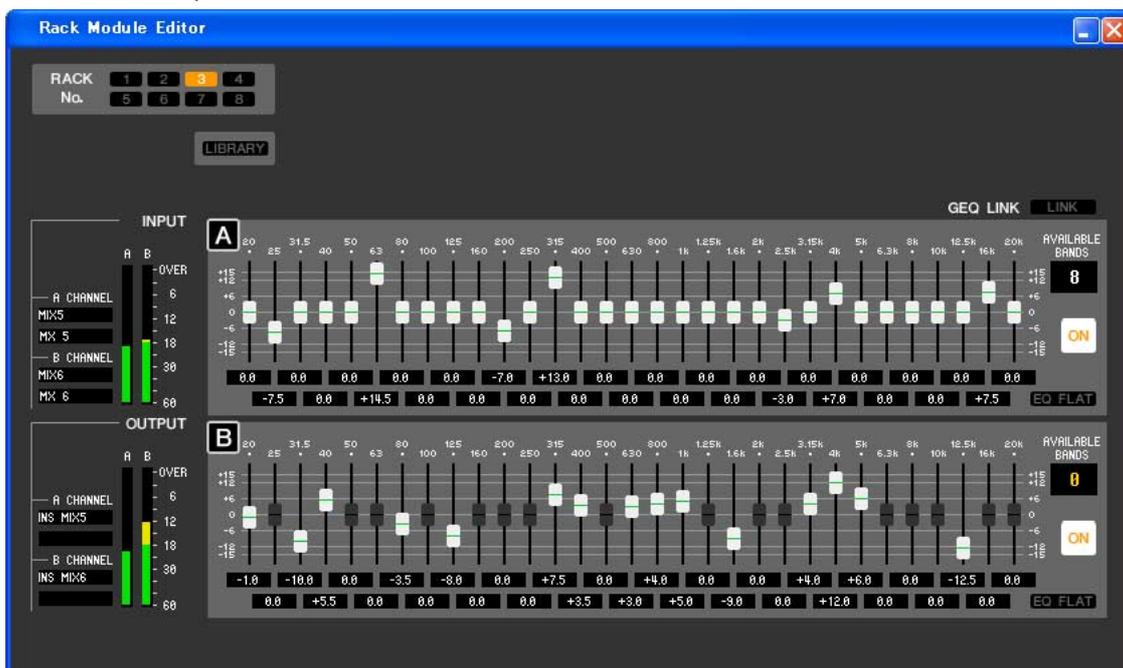
Un module d'effets est actif lorsque la touche BYPASS est éteinte.

Éditeur de modules racks — Fenêtre GEQ

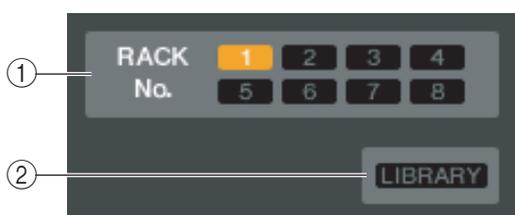
● GEQ à 31 bandes



● Flex15GEQ



Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner la destination d'insertion de GEQ et éditer les paramètres.

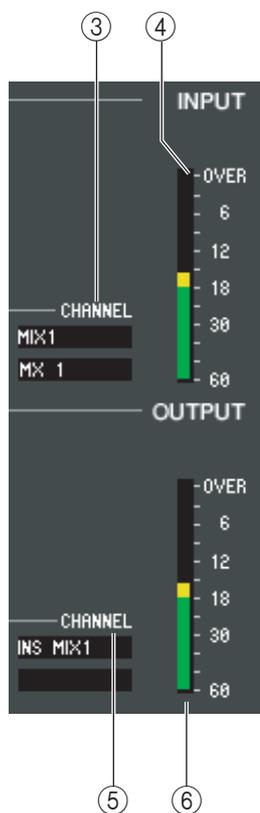


① Rack No. (Sélection de rack)

Sélectionnez le module de racks que vous souhaitez contrôler.

② LIBRARY

Cette touche permet d'accéder à la bibliothèque GEQ. Cliquez sur cette touche pour ouvrir la page GEQ de la fenêtre LIBRARY.



③ Assignation d'entrée

Cliquez sur le champ CHANNEL et sélectionnez parmi les choix suivants la route du signal à raccorder au(x) canal (canaux) d'entrée du module GEQ actuellement sélectionné. Ceci est lié à l'assignation de sortie.

NONE	Aucune affectation
MIX1–16(*)	Canaux MIX 1-16
MATRIX1–8(*)	Canaux MATRIX 1–8
ST L, ST R, MONO(C) (*)	Canaux R/L STEREO, canal MONO
INS CH 1–32	Sortie d'insertion des canaux INPUT CH 1-32
INS MIX 1–16	Sortie d'insertion des canaux MIX 1-16
INS MATRIX1–8	Sortie d'insertion des canaux MATRIX 1–8
INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)	Sortie d'insertion des canaux L/R STEREO ou du canal MONO

(*) S'affiche uniquement et ne peut être sélectionné.

Le nom du canal est affiché dans les zones situées directement au-dessous de l'élément concerné.

④ Indicateur du niveau d'entrée

Ceci indique le niveau du signal envoyé au module GEQ actuellement sélectionné.

⑤ Assignation de sortie

Cliquez sur le champ CHANNEL (Canal) et sélectionnez parmi les choix suivants la route du signal à raccorder au(x) canal (canaux) de sortie du module GEQ actuellement sélectionné. Ceci est lié à l'assignation d'entrée ③.

NONE	Aucune affectation
IN CH 1–64(*) (*2)	Prises d'entrée INPUT 1-64(*)
STIN1L-STIN4R (*2)	Canaux L/R des prises ST IN 1–4
INS CH 1–32	Entrée d'insertion des canaux INPUTCH 1–32
INS MIX 1–16	Entrée d'insertion des canaux MIX 1-16
MATRIX INSERT1–8	Entrée d'insertion des canaux MATRIX 1–8
INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)	Entrée d'insertion des canaux L/R STEREO ou du canal MONO

(*) Les canaux d'entrée INPUT CH 33–64 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

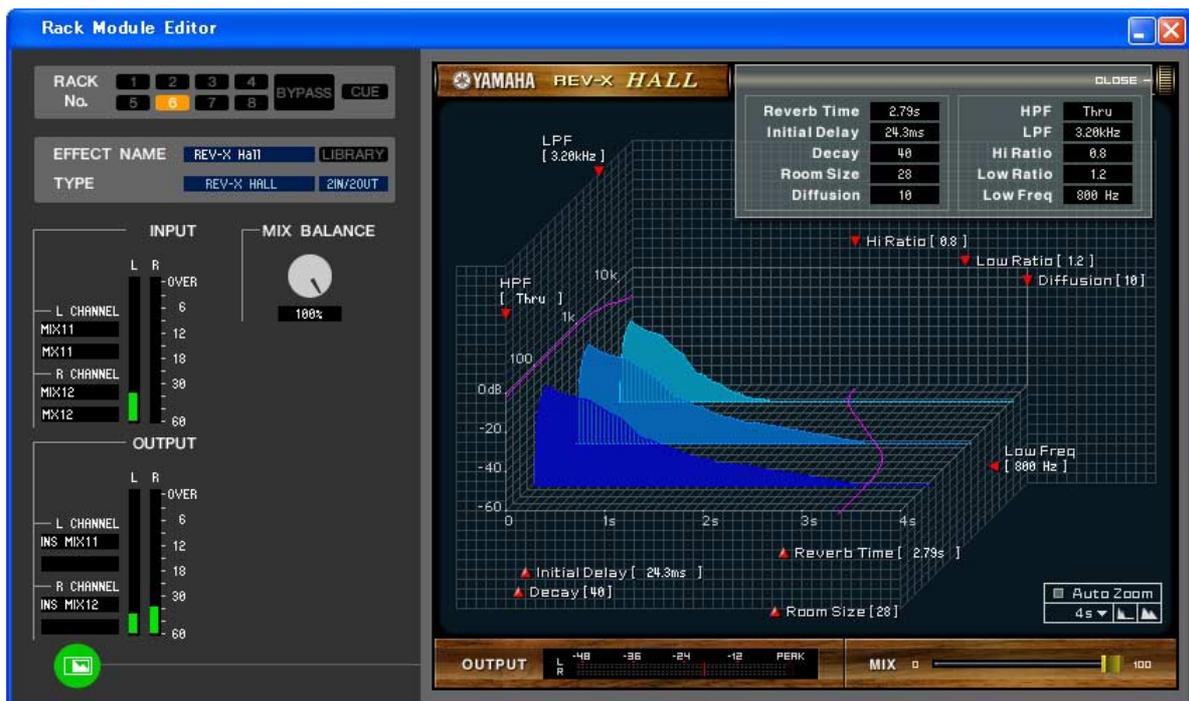
(*2) S'affiche uniquement et ne peut être sélectionné.

Le nom du canal est affiché dans les zones situées directement au-dessous de l'élément concerné.

⑥ Indicateur du niveau de sortie

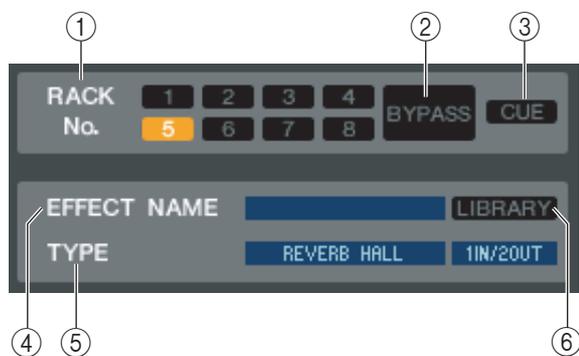
Ceci indique le niveau du signal émis vers le module GEQ actuellement sélectionné.

Éditeur de modules racks — Fenêtre d'effets



NOTE Pour les détails sur l'écran GUI (Interface utilisateur graphique) dédié, reportez-vous à l'annexe.

Vous pouvez sélectionner ici le type d'effet interne, éditer les paramètres et spécifier les assignations d'entrée et de sortie.



① Rack No. (Sélection de rack)

Vous pouvez y sélectionner le rack de votre choix. Seuls les racks 5-8 peuvent être utilisés avec les modules d'effets ; les racks 1-4 sont réservés aux modules GEQ.

② BYPASS

Cette touche contourne temporairement l'effet. Elle est inactive lorsque le module GEQ est utilisé.

③ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal de sortie de l'effet actuellement sélectionné. Elle est inactive lorsque le module GEQ est utilisé.

④ EFFECT NAME (Nom de l'effet)

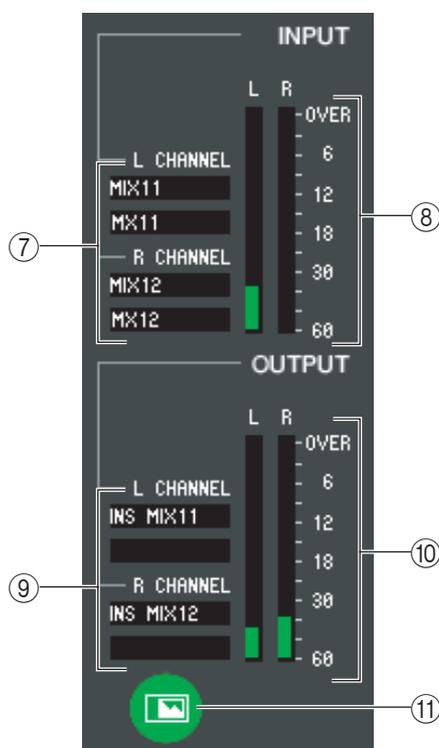
Indique le titre de l'effet actuellement sélectionné.

⑤ EFFECT TYPE (Type d'effet)

Indique le type d'effet actuellement sélectionné. Vous pouvez également changer le type d'effet à partir de cette fenêtre. Pour ce faire, cliquez sur la zone de texte et sélectionnez le type d'effet souhaité dans le menu contextuel qui apparaît.

⑥ LIBRARY

Cette touche permet d'accéder à la bibliothèque des effets. Cliquez sur cette touche pour ouvrir la page EFFECT de la fenêtre LIBRARY.



⑦ Assignment d'entrée

Cliquez sur les zones L CHANNEL ou R CHANNEL puis sélectionnez l'un des éléments suivants comme route du signal qui sera raccordé aux canaux d'entrée L/R de l'effet interne.

NONE	Aucune affectation
MIX 1-16(*)	Canaux MIX 1-16
MATRIX1-8(*)	Canaux MATRIX 1-8
ST L, ST R, MONO(C)*)	Canaux R/L STEREO, canal MONO
INS CH 1-32	Entrée d'insertion des canaux INPUT CH 1-32
INS MIX 1-16	Entrée d'insertion des canaux MIX 1-16
INS MATRIX1-8	Entrée d'insertion des canaux MATRIX 1-8
INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)	Entrée d'insertion des canaux L/R STEREO ou du canal MONO

(*) Sélectionnable uniquement pour les modules d'effets.

Le nom du canal est affiché dans les zones situées directement au-dessous de l'élément concerné.

⑧ Indicateur du niveau d'entrée

Indique le niveau du signal envoyé à l'effet interne.

⑨ Assignment de sortie

Cliquez sur les zones L CHANNEL ou R CHANNEL puis sélectionnez l'un des éléments suivants comme route du signal qui sera raccordé aux canaux de sortie L/R de l'effet interne.

NONE	Aucune affectation
CH 1-64(*)(*2)	INPUT CH 1-64(*)
STIN1L-STIN4R(*2)	ST IN CH 1-4 (L/R)
INS CH 1-32	Sortie d'insertion des canaux INPUT CH 1-32
INS MIX 1-16	Sortie d'insertion des canaux MIX 1-16
MATRIX INSERT1-8	Sortie d'insertion des canaux MATRIX 1-8
INS ST L, INS ST R, INS MONO(C)	Sortie d'insertion des canaux L/R STEREO ou du canal MONO

(*) Les canaux d'entrée INPUT CH 33-64 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

(*2) Sélectionnable uniquement pour les modules d'effets.

Le nom du canal est affiché dans les zones situées directement au-dessous de l'élément concerné.

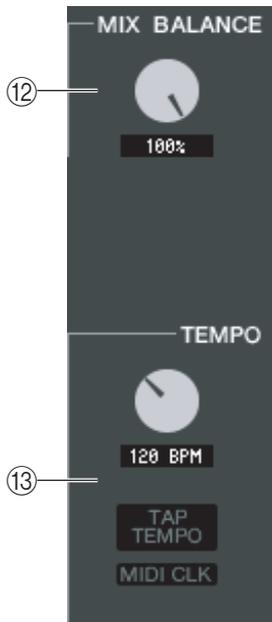
⑩ Indicateur du niveau de sortie

Indique le niveau du signal transmis par l'effet interne.

⑪ Touche de sélection de l'affichage de paramètres

Si « 046 REV-X HALL » ou tout autre effet suivant est sélectionné comme type d'effet, ceci permet de basculer entre l'écran des paramètres standard et l'écran de l'interface GUI dédié.

Pour les détails sur les écrans GUI dédiés, reportez-vous à l'annexe.



⑫ MIX BALANCE (Balance de mixage)

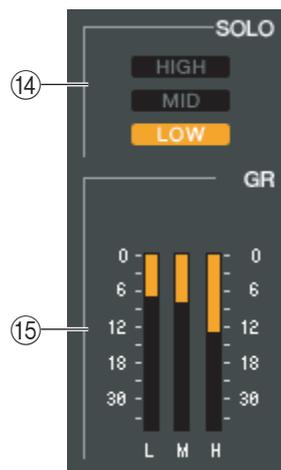
Règle la balance du son de l'effet par rapport au son d'origine. Le réglage 0 (%) envoie uniquement le son d'origine et la valeur 100 (%) le son de l'effet.

⑬ TEMPO

Si un effet de type tempo ou modulation est sélectionné, ceci vous permet de régler les paramètres liés au temps, tels que DELAY (Temps de retard) et FREQ (Vitesse de modulation).

Pour spécifier la valeur du paramètre TEMPO, vous pouvez soit entrer le paramètre BPM (Temps par minute) dans la zone numérique, soit cliquer de façon répétée sur la touche TAP TEMPO (Tempo par tapotement) selon le tempo souhaité.

Si la touche MIDI CLK (Horloge MIDI) est activée, le paramètre TEMPO sera synchronisé sur l'horloge de synchronisation MIDI en provenance du port MIDI.



⑭ SOLO

Si les options « 044 M.BAND DYNA » ou « 045 M.BAND COMP » sont sélectionnées comme types d'effet, ces touches vous permettront de contrôler uniquement la bande spécifiée parmi les trois bandes HIGH, MID et LOW.

⑮ Indicateur de niveau GR

Si les options « 044 M.BAND DYNA » ou « 045 M.BAND COMP » sont sélectionnées comme types d'effet, ceci indiquera la réduction de gain au niveau des bandes H (HIGH), M (MID) et L (LOW).

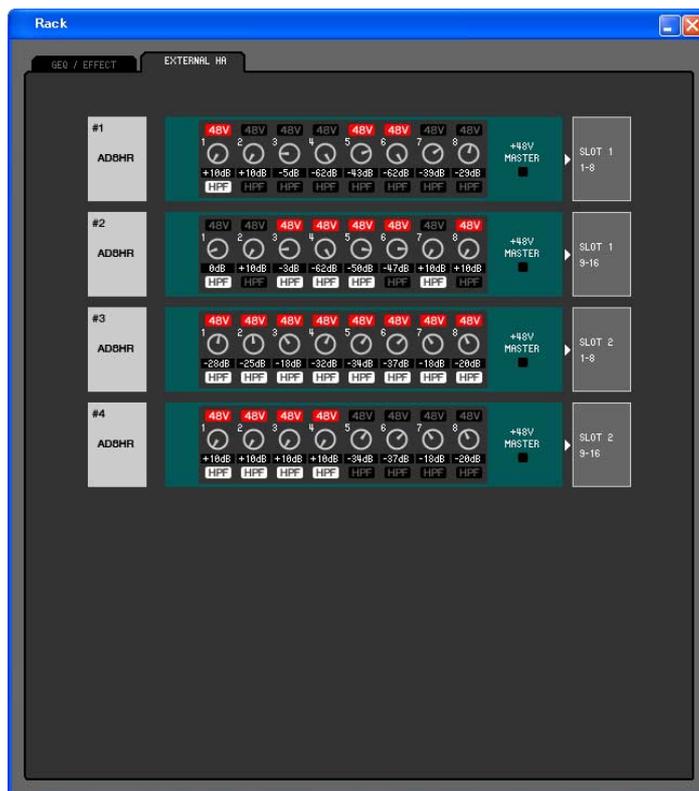


⑯ Touches PLAY/REC (Lecture/enregistrement)

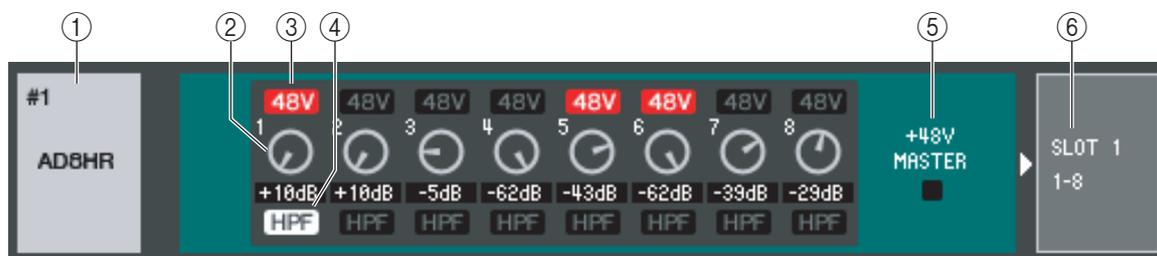
Si l'option « 042 FREEZE » est sélectionnée comme type d'effet, vous pourrez utiliser ces touches pour enregistrer et reproduire le signal entrant de l'effet.

⑰ Paramètres d'effet

Cette zone affiche les paramètres et les boutons relatifs au type d'effet actuellement sélectionné.



NOTE Vous pouvez relier au maximum deux périphériques de préampli micro à la console LS9-16 et quatre à la console LS9-32. #3 et #4 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.



① Nom du préampli micro externe

Ceci indique le nom de modèle et le numéro d'ID du préampli micro externe actuellement connecté.

② GAIN

Règle le gain de chaque canal. La valeur actuelle est affichée dans la zone située sous l'élément.

③ 48V

Active et désactive l'alimentation fantôme (+48V) de chaque canal.

④ HPF (Filtre passe-haut)

Active et désactive le HPF de chaque canal.

⑤ +48V MASTER

Si un convertisseur AD8HR est connecté, ceci indiquera l'état d'activation/désactivation de l'alimentation fantôme principale.

⑥ Logements/Canaux

Cette zone vous permet de sélectionner les logements et les canaux auxquels les sorties audio du préampli micro externe sont connectés.

NONE
SLOT1 1-8
SLOT1 9-16
SLOT2 1-8(*)
SLOT2 9-16(*)

(*) SLOT2 s'affiche uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

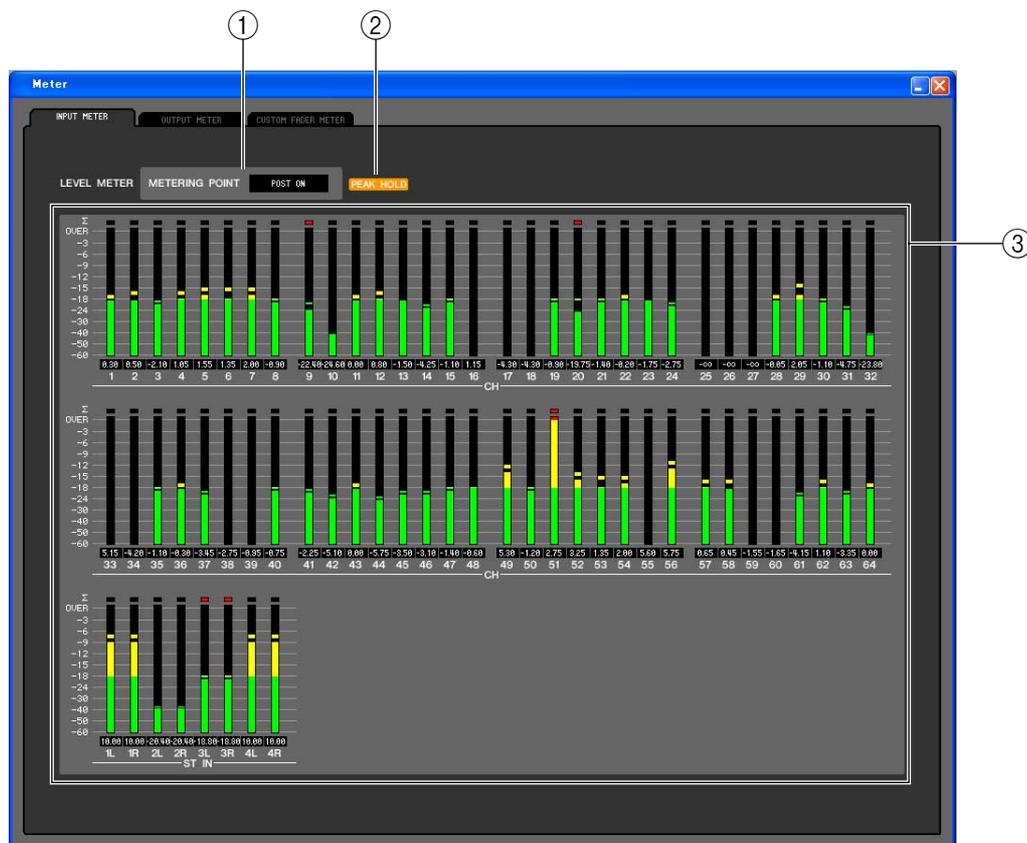
Fenêtre Meter (Indicateur de niveau)

Cette fenêtre affiche les niveaux de signaux pour chaque section de la console LS9, ce qui vous permet de contrôler la présence des signaux et de toute éventuelle surcharge.

Cette fenêtre est répartie en deux pages : INPUT METER (Indicateur de niveau d'entrée) et OUTPUT METER (Indicateur de niveau de sortie) et Custom Fader Layer Meter (Indicateur de niveau de la couche de faders personnalisée). Pour passer de l'une à l'autre, cliquez sur les onglets correspondants situés en haut de la fenêtre.

NOTE Pour afficher les niveaux de signaux de la console LS9 dans la fenêtre Meter, veuillez à synchroniser LS9 Editor et l'unité LS9.

Page INPUT METER



① METERING POINT (Point de mesure)

Sélectionnez l'un des points suivants comme point de départ pour effectuer les mesures.
PRE HPF, PRE FADER, POST ON

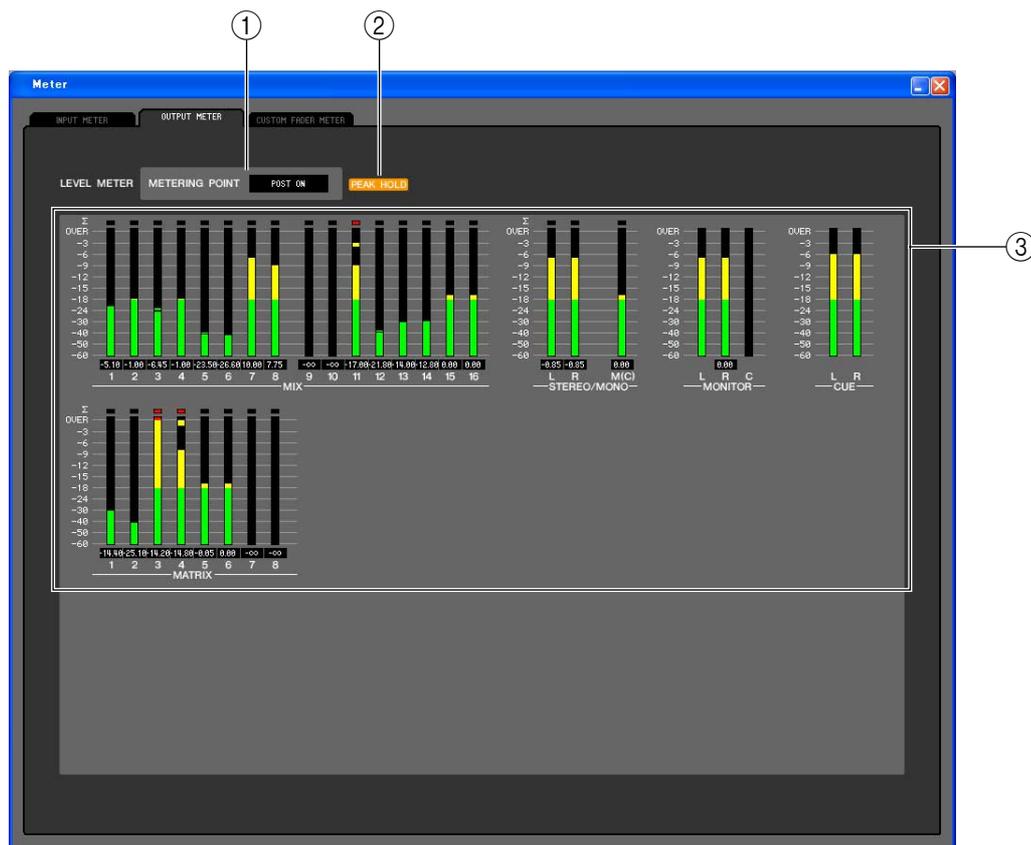
② PEAK HOLD (Maintien de crête)

Active et désactive le de maintien du niveau de crête.

③ Indicateurs de niveau

Les indicateurs du niveau de crête affichent le niveau d'entrée de chaque canal. La valeur actuelle du fader est affichée dans la zone située sous l'élément concerné.

Si l'écrêtage se produit sur l'un quelconque des points de détection du canal, le segment Σ s'illuminera.



① METERING POINT

Sélectionnez l'un des points suivants comme point de départ pour effectuer les mesures.
PRE EQ, PRE FADER, POST ON

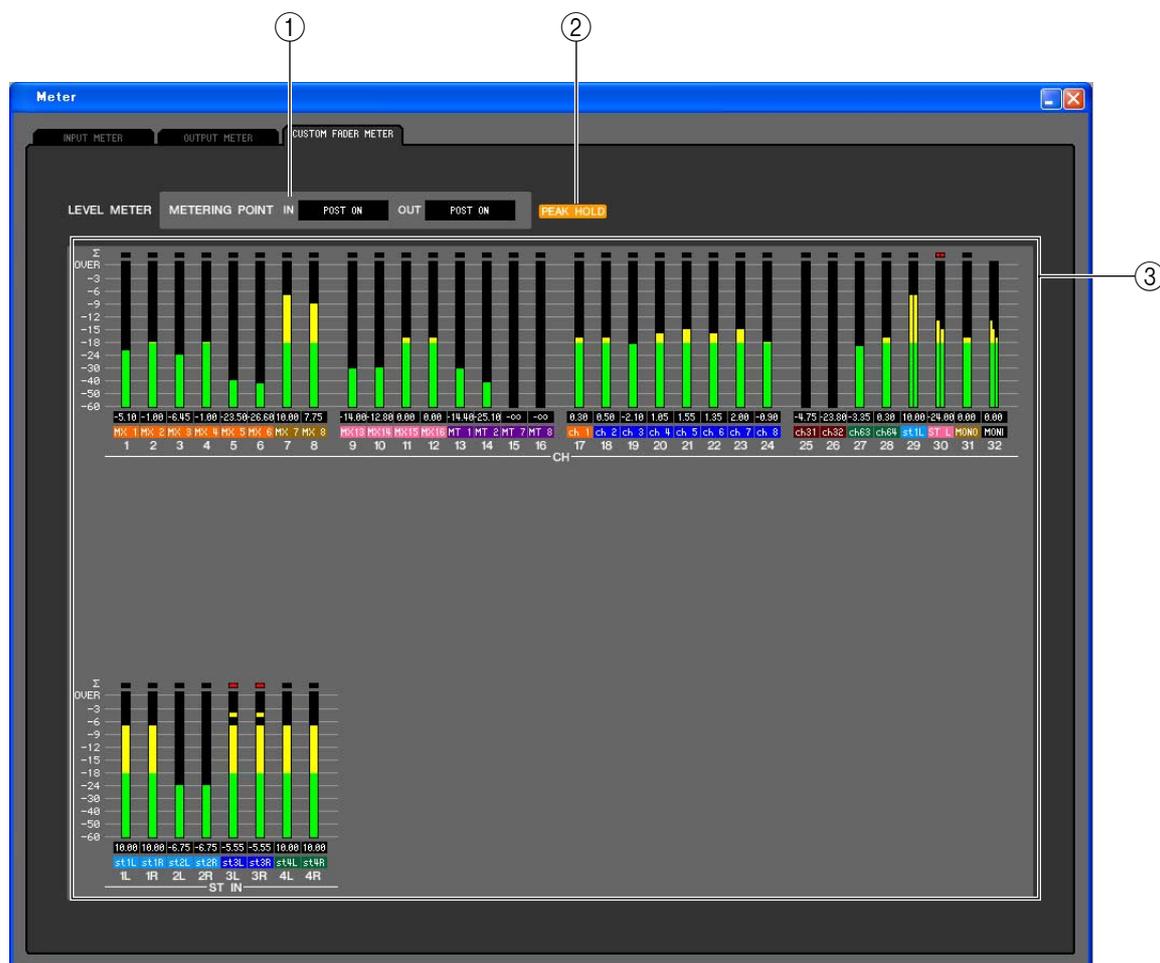
② PEAK HOLD

Ce réglage est identique à celui de la page INPUT METER.

③ Indicateurs de niveau

Ce réglage est identique à celui de la page INPUT METER.

Page CUSTOM FADER LAYER METER (Indicateur de niveau de la couche de faders personnalisée)



① METERING POINT

Sélectionne le point auquel les niveaux de signaux s'affichent. Vous pouvez choisir entre les points de mesure suivants pour les canaux d'entrée et de sortie.

IN: PRE HPF, PRE FADER, POST ON

OUT: PRE EQ, PRE FADER, POST ON

② PEAK HOLD

Ce réglage est identique à celui de la page INPUT METER.

③ Indicateurs de niveau

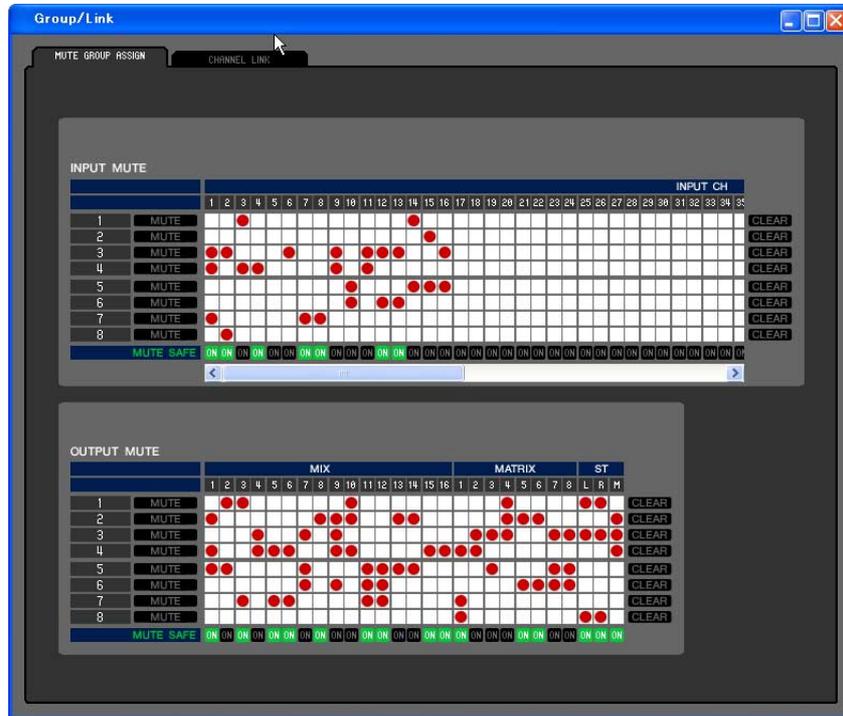
Les indicateurs du niveau de crête affichent le niveau d'entrée de chaque canal. La zone directement en dessous affiche la valeur de fader actuellement sélectionné et la zone inférieure montre l'ID du canal affecté.

Si l'écrêtage se produit sur l'un quelconque des points de détection du canal, le segment Σ s'illuminera.

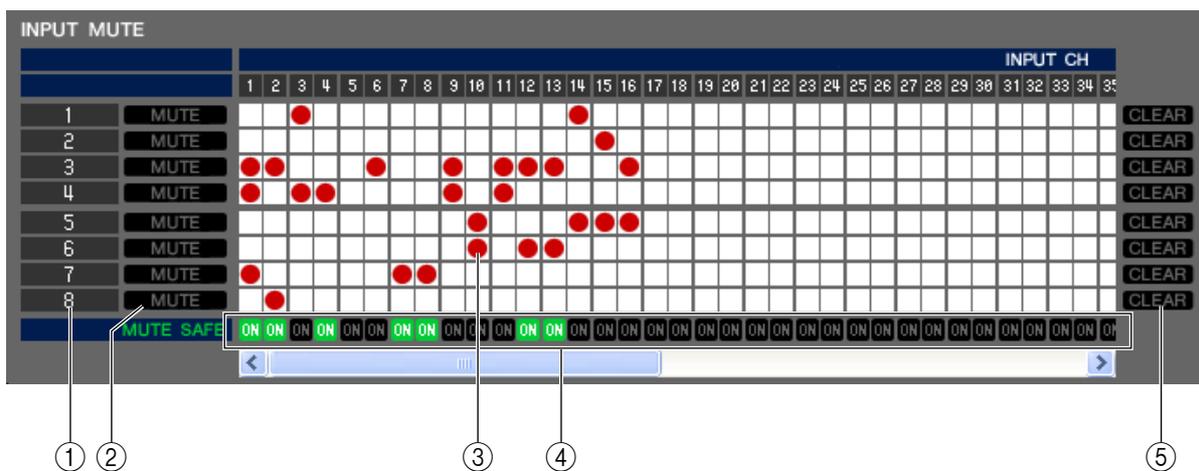
Fenêtre Group/Link (Groupes/Liaisons)

Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner les canaux qui seront affectés à chaque groupe de mutes. Cette fenêtre est répartie sur deux pages, la page MUTE GROUP ASSIGN (Affectation de groupe de mutes) et la page CHANNEL LINK (Liaison de canaux).

Page MUTE GROUP ASSIGN



Vous pouvez spécifier ici les canaux qui seront affectés aux groupes de mutes 1–8. La partie supérieure de l'écran vous permet d'attribuer des canaux d'entrée aux groupes de mutes, et la partie inférieure des canaux de sortie à ces mêmes groupes.



① Groupe de mutes

Cette zone affiche le numéro du groupe de mutes.

② MUTE MASTER

Ces touches activent ou désactivent chaque groupe de mutes des canaux d'entrée et de sortie.

③ Grille

Cette grille vous permet d'affecter des canaux (lignes horizontales) à des groupes de mutes (colonnes verticales). Les grilles actuellement attribuées sont signalées par le symbole . Pour activer ou désactiver une affectation, cliquez sur la grille souhaitée.

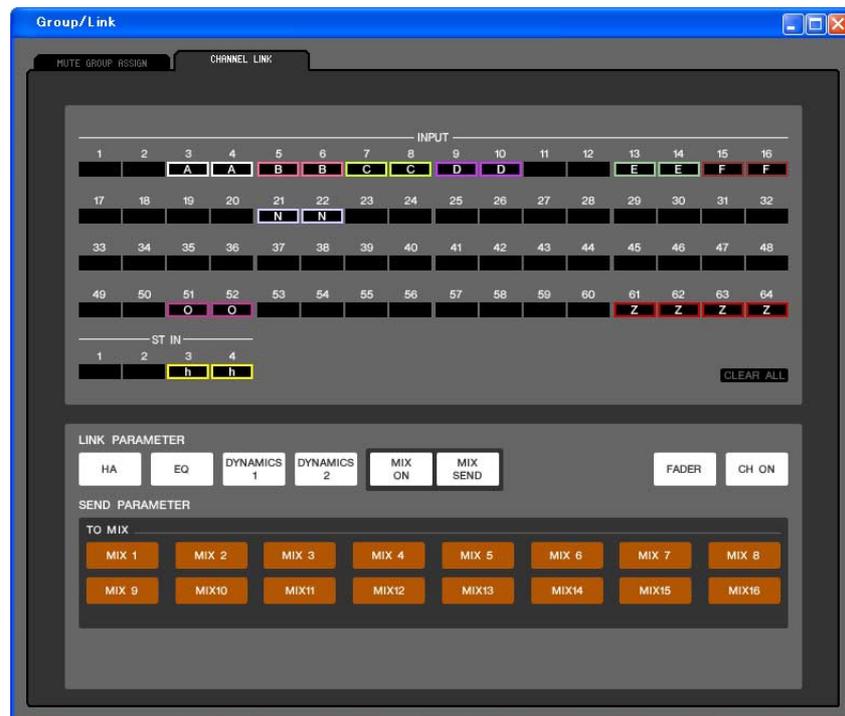
④ MUTE SAFE ON (Activation de l'assourdissement sécurisé)

Ces touches permettent d'activer ou de désactiver la fonction Mute Safe sur chaque canal. Les canaux pour lesquels cette touche est activée seront exclus des groupes de mutes.

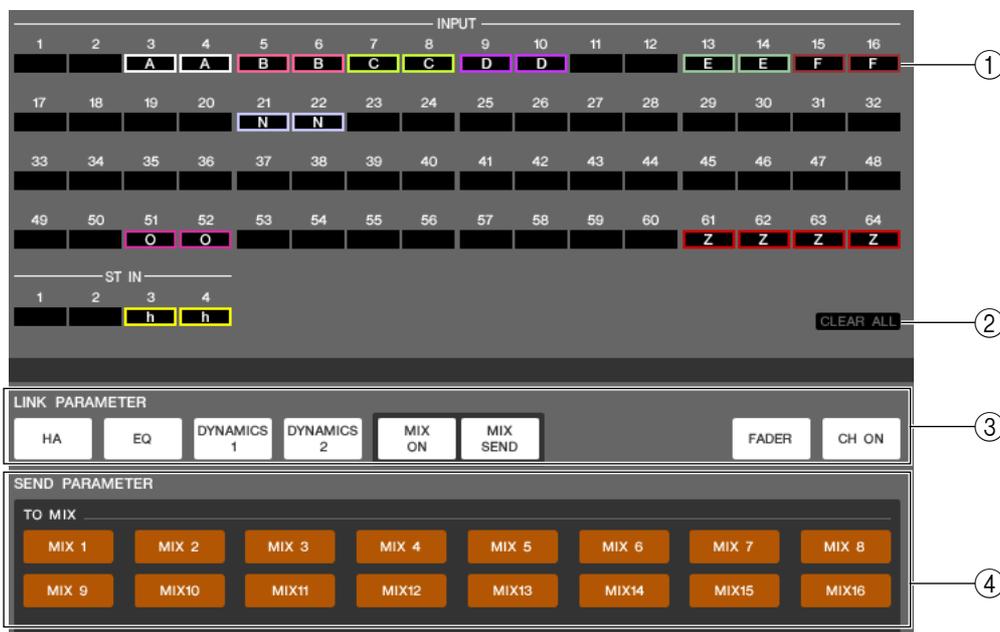
⑤ CLEAR (Supprimer)

Ces touches suppriment tous les canaux d'entrée et de sortie affectés au groupe de mutes correspondant. Lorsque vous cliquez sur l'une de ces touches, une fenêtre s'ouvre vous demandant de confirmer l'opération. Pour exécuter l'opération Clear, cliquez sur la touche OK.

Page CHANNEL LINK



En liant deux ou plusieurs canaux d'entrée, vous pouvez contrôler les paramètres de ces canaux simultanément.



① **Touches de liaison**

Vous pouvez sélectionner ici le groupe de liaison auquel(A–Z, a–h) vous souhaitez affecter chaque canal d'entrée. Si vous ne voulez pas lier le canal d'entrée, sélectionnez la valeur NONE. Vous pouvez affecter un total de 32(*) groupes pour les canaux INPUT CH 1-64, et jusqu'à deux groupes pour les canaux ST IN CH.

(*) Pendant l'édition hors ligne, lorsque la valeur LS9-16 est sélectionnée dans le champ Model Select de la fenêtre Mixer Setup ou durant l'édition en ligne, lors de la connexion de la console LS9-16, vous pouvez affecter un total de seize groupes aux canaux INPUT CH 1–32, et vous serez en mesure de faire votre choix dans les groupes de liaison A–R.

② **CLEAR ALL**

Supprime les réglages de liaison pour tous les canaux.

③ **LINK PARAMETER (Paramètre de liaison)**

Vous pouvez sélectionner ici les paramètres qui seront reliés pour les besoins de fonctionnement.

HA	Réglages de préampli micro et d'alimentation fantôme
EQ	Réglages d'égaliseur
DYNAMICS1	Réglages des Dynamiques 1
DYNAMICS2	Réglages de Dynamiques 2
MIX ON	Activation/désactivation de MIX SEND
MIX SEND	Niveau d'envoi du canal d'entrée vers le bus MIX
FADER	Valeur du niveau de fader
CH ON	Activation/désactivation de la sortie du module des canaux d'entrée

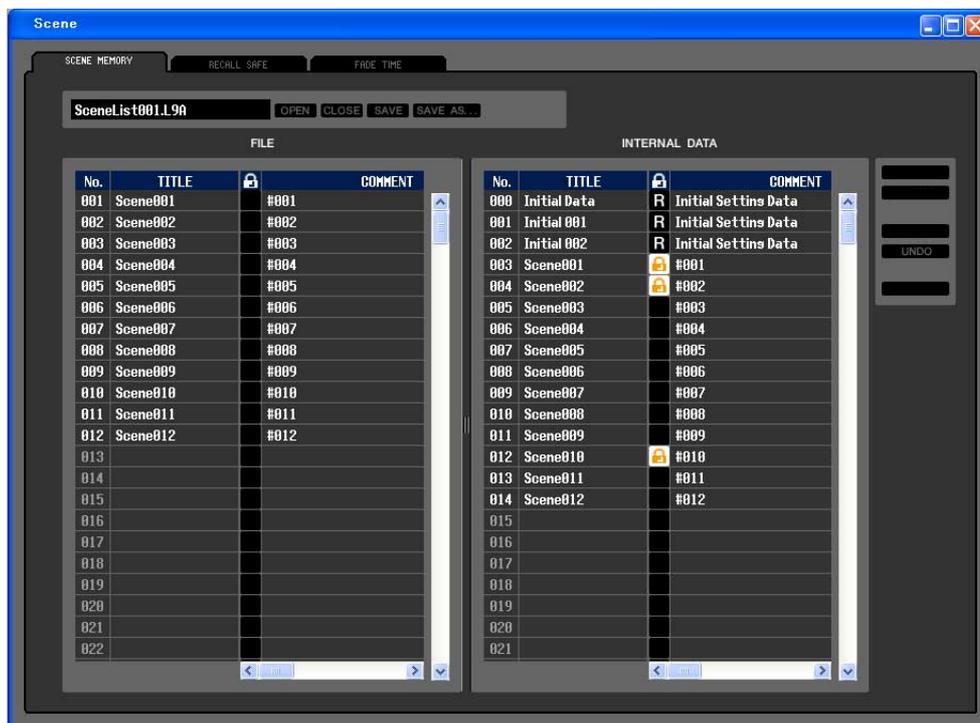
④ **SEND PARAMETER**

Spécifie l'état de liaison de chaque bus MIX SEND.

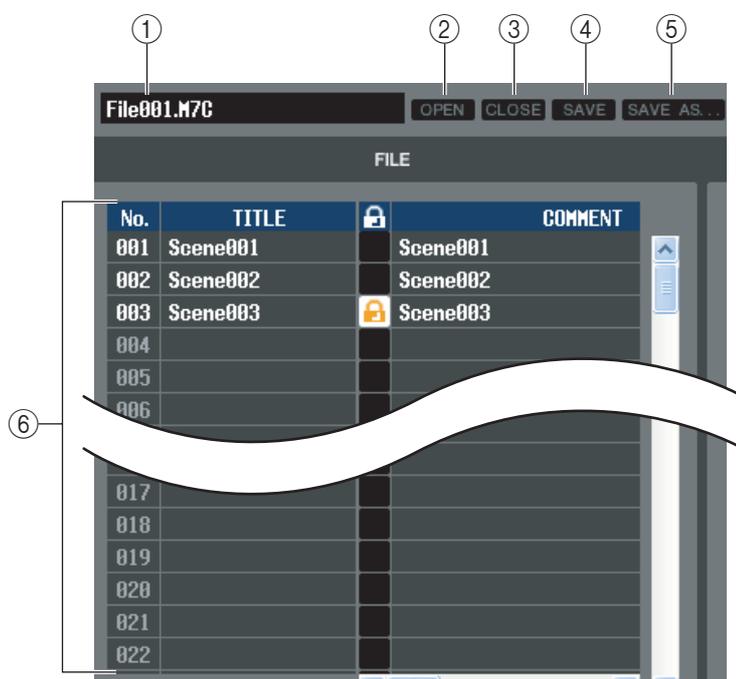
Fenêtre Scene (Scène)

Vous pouvez gérer ici les mémoires de scènes et effectuer les divers réglages liés aux opérations de rappel de scène. Cette fenêtre est répartie en plusieurs pages : SCENE MEMORY, EVENT LIST (Liste d'événements), RECALL SAFE et FADE TIME (Durée de fade). Pour basculer entre les pages, cliquez sur les onglets affichés dans la partie supérieure de la fenêtre.

Page SCENE MEMORY



Vous pouvez éditer ici les mémoires de scènes de la console LS9. Vous avez également la possibilité de charger les fichiers de bibliothèque à partir d'un périphérique de stockage USB ou du lecteur de votre ordinateur afin de les éditer. Dans ce cas, vous pouvez réenregistrer toutes les scènes sur un fichier après édition, rappeler uniquement la scène souhaitée ou copier la scène de votre choix sur une mémoire de scènes de la console LS9.



① Nom du fichier

Il s'agit du nom du fichier de bibliothèque de scènes actuellement ouvert.

② OPEN (Ouvrir un fichier)

Ouvre un fichier de bibliothèque de scènes stocké sur le lecteur de votre ordinateur.

③ CLOSE (Fermer un fichier)

Ferme le fichier de bibliothèque de scènes actuellement ouvert.

④ SAVE

Enregistre le fichier de bibliothèque de scènes actuellement ouvert sur le lecteur de votre ordinateur.

⑤ SAVE AS (Enregistrer sous un nom différent)

Enregistre le fichier de bibliothèque de scènes actuellement ouvert sous un autre nom, sur le lecteur de votre ordinateur.

⑥ FILE

Cette zone liste les scènes dans le fichier que vous avez ouvert à l'aide de la touche OPEN (②). Cette liste contient les éléments suivants.

ASTU Pour afficher les éléments qui sont actuellement invisibles, faites défiler la liste vers la droite.

⑦ No.	⑧ TITLE	⑨	⑩ COMMENT	⑪ FOCUS							⑫ TIME STAMP	⑬ FADING
000	Initial Data	R	Initial Settings Data	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT		FADING
001	Scene001		Scene001	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
002	Scene002		Scene002	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
003	Scene003		Scene003	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
004												
005												
006												
007												
008												
009												
010												

⑦ No.

Il s'agit du numéro de la scène.

⑧ TITLE

C'est le titre de la scène. Vous pouvez également double-cliquer sur cette zone pour en modifier le titre.

⑨ PROTECT (Protection)

Ceci indique l'état d'activation ou de désactivation de la protection pour chaque scène. Cette zone affiche l'icône de verrouillage pour les scènes protégées ; celles-ci ne peuvent pas être remplacées ni leur titre changé. Les scènes en lecture seule sont signalées par la lettre « R » qui apparaît dans cette colonne.

⑩ COMMENT (Commentaire)

Cette colonne affiche les commentaires attribués à chaque scène. Vous pouvez également double-cliquer sur cette zone pour en modifier les commentaires.

⑪ FOCUS

Dans la liste suivante, choisissez les paramètres qui seront rappelés par la fonction Scene Recall (Rappel de scène). Si vous sélectionnez ALL (Tout), les autres touches seront indisponibles. Les sélections multiples sont autorisées pour toutes les touches sauf ALL.

ALL	Tous les réglages de la scène sont rappelés
RACK	Les réglages de GEQ et d'effets internes sont rappelés
HA	Les réglages de préamplis micro interne et externe sont rappelés
IN PATCH	Les réglages d'assignation d'entrée sont rappelés
OUT PATCH	Les réglages d'assignation de sortie sont rappelés
IN	Les réglages de canaux d'entrée (INPUT, ST IN, DCA) sont rappelés à l'exception de ceux de préampli micro
OUT	Les réglages de canaux de sortie (MIX, MATRIX, STEREO/MONO) sont rappelés
WITH SEND(*)	Les réglages d'envoi vers les canaux de sortie sont rappelés

(*) Ne peut être sélectionné si OUT ne l'est pas.

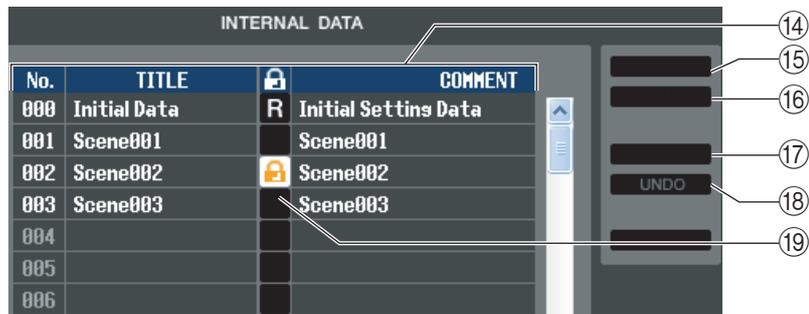
⑫ TIME STAMP (Horodatage)

Indique l'heure à laquelle la scène a été stockée pour la dernière fois, au format mois/jour/année/heures/minutes/secondes. Cette colonne s'affiche uniquement à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.

⑬ FADING (Fade)

Cette touche permet d'activer ou de désactiver la fonction de fade pour chaque scène.

Pour les détails sur les réglages de la fonction Fade, reportez-vous à la page FADE TIME.



⑭ **INTERNAL DATA**

Cette zone affiche le contenu de la mémoire de scènes de la console LS9. Les éléments qui y apparaissent sont les mêmes que ceux de la liste FILE (⑥).

Si vous le voulez, vous pouvez copier une ou plusieurs scènes entre la liste FILE et la liste INTERNAL DATA ou les copier dans un autre emplacement au sein d'une liste.

⑮ **STORE**

Stocke les réglages actuels dans la scène sélectionnée dans la liste.

⑯ **RECALL**

Rappelle les réglages de la scène sélectionnée dans la liste.

⑰ **CLEAR**

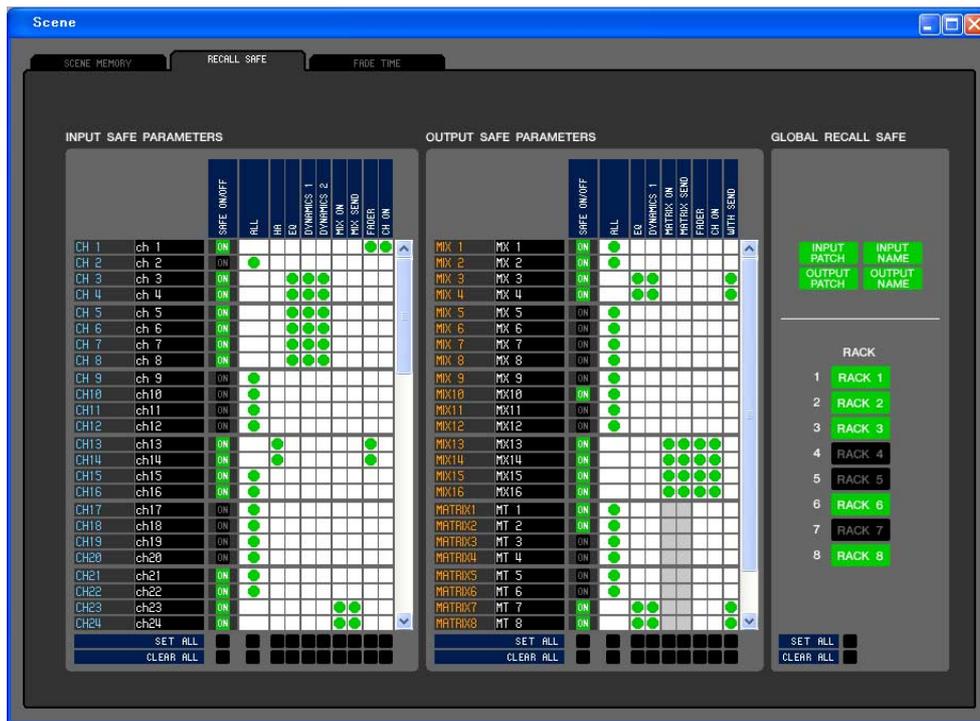
Supprime la (les) scène(s) sélectionnée(s) dans la liste. (Le titre de la scène supprimée reste vide).

⑱ **UNDO**

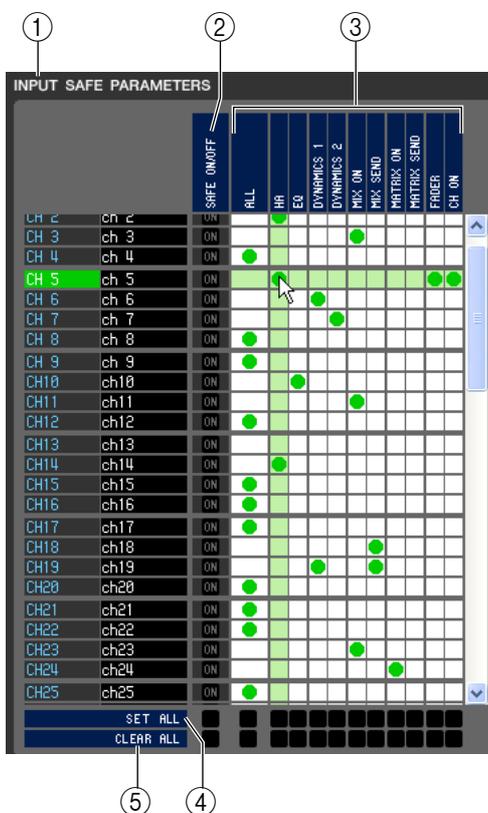
Annule la dernière opération de rappel, de stockage, de copie ou de déplacement de scène exécutée.

⑲ **PROTECT**

Active le réglage de protection pour la (les) scène(s) sélectionnée(s) dans la liste.



Vous pouvez effectuer ici les réglages de la fonction Recall Safe, qui exclut certains canaux spécifiques des opérations de rappel de toutes les scènes.



① INPUT SAFE PARAMETERS (Paramètres d'entrée sécurisés)

Vous pouvez afficher et éditer ici les réglages Recall Safe pour tous les canaux d'entrée et les canaux ST IN CH. Cette zone contient les éléments suivants.

② SAFE ON/OFF (Activation/désactivation du rappel sécurisé)

Ces touches permettent d'activer et de désactiver la sélection des canaux à exclure des opérations de rappel.

③ Grille de la matrice de paramètres

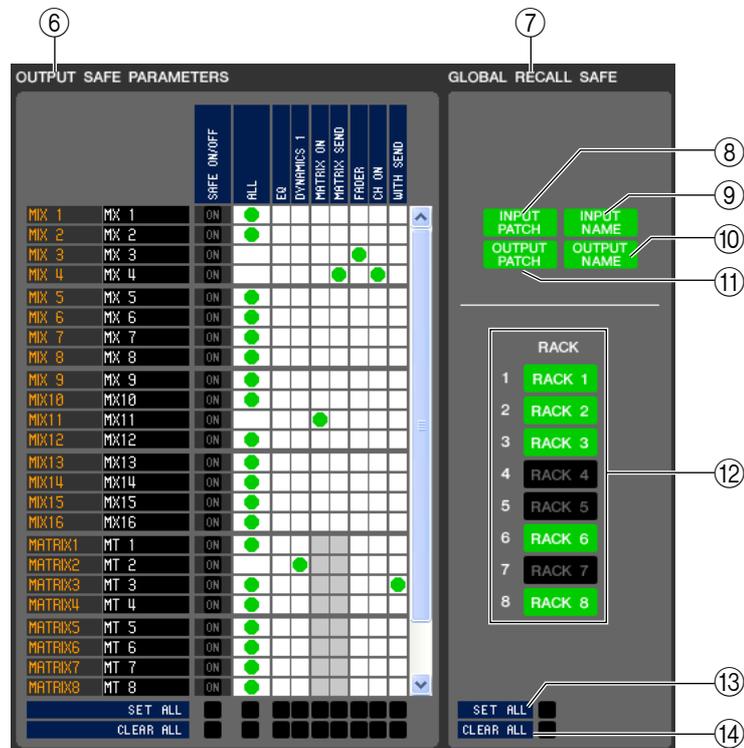
Vous pouvez sélectionner ici les paramètres à exclure des opérations de rappel. Si la touche ALL est activée, tous les paramètres seront exclus.

④ SET ALL (Régler tout)

Ces touches activent toutes les touches liées aux canaux d'entrée et aux canaux ST IN CH ou aux paramètres correspondants.

⑤ CLEAR ALL (Supprimer tout)

Ces touches désactivent toutes les touches liées aux canaux d'entrée et aux canaux ST IN CH ou aux paramètres correspondants.



⑥ OUTPUT SAFE PARAMETERS (Paramètres de sortie sécurisés)

Dans cette zone, vous pouvez afficher et éditer les réglages Recall Safe pour tous les canaux de sortie. Les éléments de cette zone sont les mêmes que ceux de la zone Input Safe Parameters (①).

⑦ GLOBAL RECALL SAFE (Rappel global sécurisé)

Dans cette zone, vous pouvez afficher et éditer les réglages Recall Safe pour les assignations et les racks.

⑧ INPUT PATCH

Cette touche d'activation/désactivation spécifie si les réglages INPUT PATCH sont exclus des opérations de rappel.

⑨ INPUT NAME (Nom d'entrée)

Cette touche d'activation/désactivation spécifie si les noms des canaux d'entrée sont exclus des opérations de rappel.

⑩ OUTPUT NAME (Nom de sortie)

Cette touche d'activation/désactivation spécifie si les noms des canaux de sortie sont exclus des opérations de rappel.

⑪ OUTPUT PATCH

Cette touche d'activation/désactivation spécifie si les réglages OUTPUT PATCH sont exclus des opérations de rappel.

⑫ RACK

Cette touche d'activation/désactivation spécifie si les réglages RACK sont exclus des opérations de rappel.

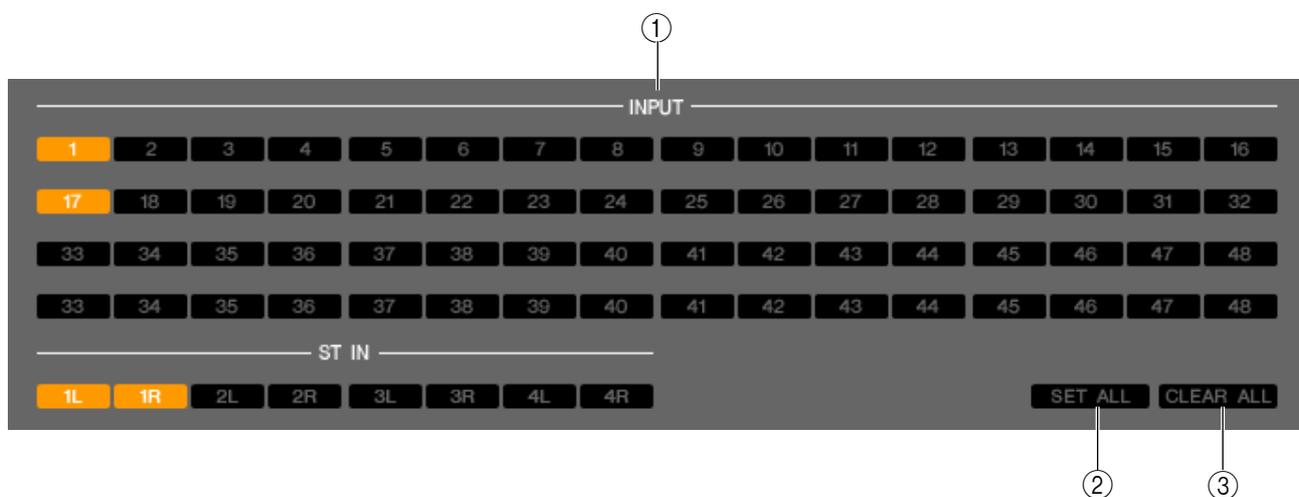
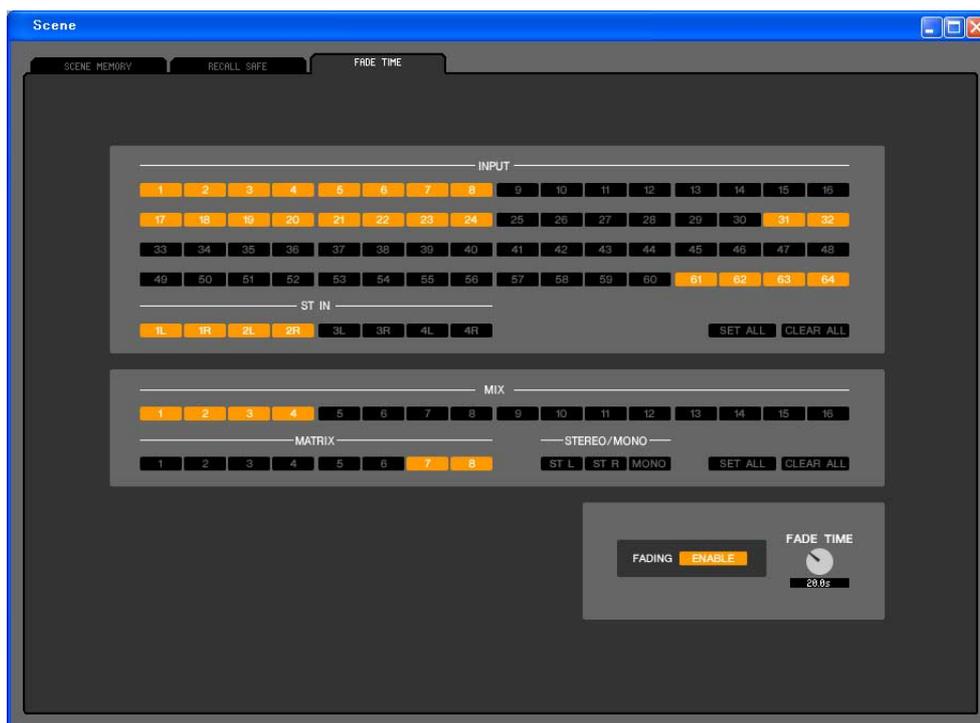
⑬ SET ALL

Cette touche active toutes les touches liées aux paramètres 8-12.

⑭ CLEAR ALL

Cette touche désactive toutes les touches liées aux paramètres 8-12.

Page FADE TIME (Durée de fade)



Vous pouvez effectuer ici les réglages de la fonction Fade Time (Durée de fade), qui permet d'ajuster le délai au cours duquel le fader et le panoramique peuvent atteindre de nouvelles valeurs lors du rappel d'une scène. Les réglages de la fonction Fade étant indépendants pour chaque scène, vous devez rappeler la scène souhaitée avant d'effectuer ces réglages.

① INPUT CHANNEL FADING ENABLE (Activation du fade sur les canaux d'entrée)

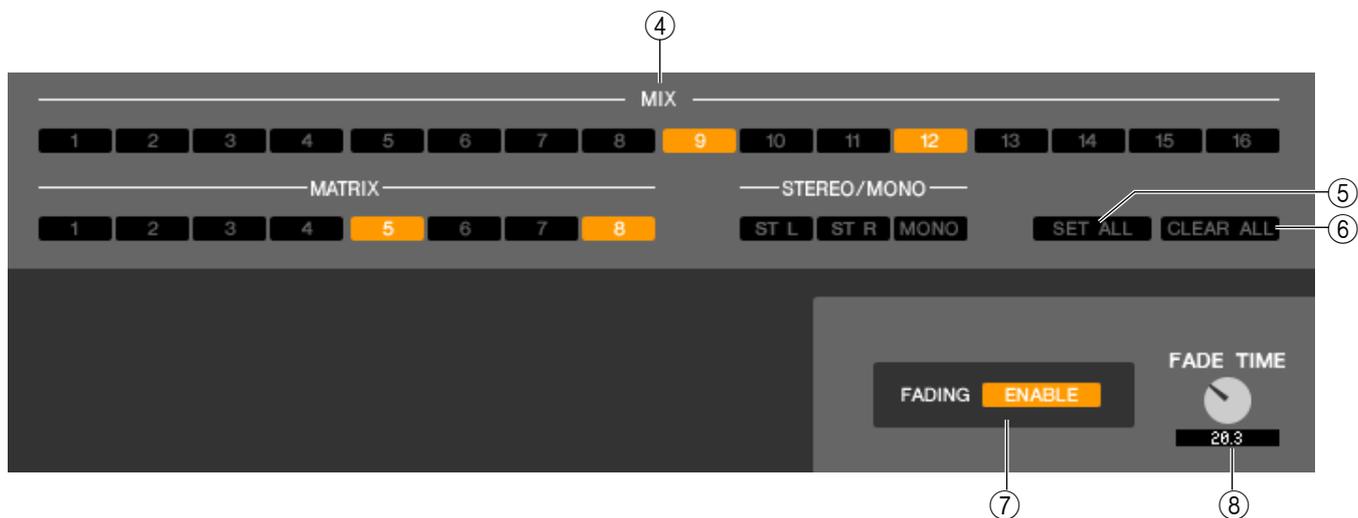
Ces touches d'activation/désactivation permettent de sélectionner les canaux d'entrée à exclure des opérations de rappel.

② SET ALL

Active les touches de tous les canaux d'entrée.

③ CLEAR ALL

Désactive les touches de tous les canaux d'entrée.



④ **OUTPUT CHANNEL FADING ENABLE (Activation du fade sur les canaux de sortie)**

Ces touches permettent d'activer et de désactiver la sélection des canaux de sortie à exclure des opérations de rappel.

⑤ **SET ALL**

Active les touches de tous les canaux de sortie.

⑥ **CLEAR ALL**

Désactive les touches de tous les canaux de sortie.

⑦ **FADING ENABLE (Activation du fade)**

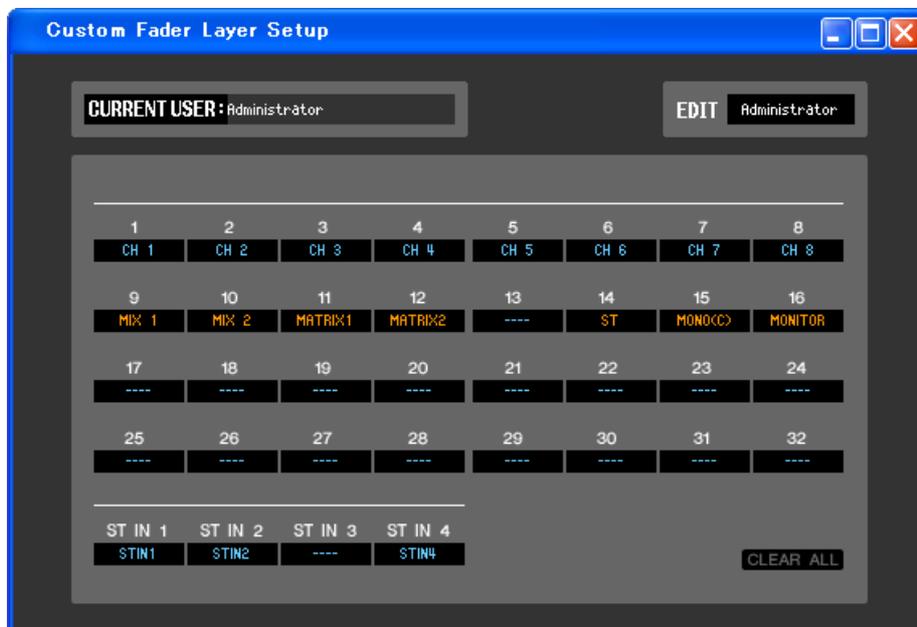
Cette touche active/désactive la fonction Fade pour les faders de la scène actuellement sélectionnée.

⑧ **FADE TIME**

Faites glisser ce bouton sur l'écran afin de régler la durée de fade. La valeur actuelle est affichée dans la zone numérique située directement au-dessous de l'élément.

Fenêtre Custom Fader Layer Setup (Configuration de la couche de faders personnalisée)

La fenêtre Custom Fader Layer vous permet de combiner librement les canaux internes de la console LS9 en une couche personnalisée, adaptée à chaque niveau d'utilisateur. La fenêtre Custom Fader Layer Setup vous autorise à éditer ces réglages de couche de faders personnalisée.



NOTE Les canaux d'entrée INPUT CH 17–32 et ST IN 3/4 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

Current User (Utilisateur actuel)

Affiche le nom de l'utilisateur actuel de la console LS9. A l'état initial précédant toute synchronisation de l'Editor avec la console LS9, la valeur sélectionnée est Administrator. Dans LS9 Editor, les opérations peuvent toujours être effectuées avec des privilèges administrateur, et les réglages administrateurs sauvegardés dans la clé d'authentification utilisateur.

Edit User Select (Edition de la sélection d'utilisateur)

Sélectionne le niveau utilisateur qui sera affiché et édité dans la fenêtre Custom Fader Layer Setup. A l'état initial, vous avez le choix entre Administrator ou Guest (Invité).

Dès que l'Editor est synchronisé avec une console LS9 authentifiée à l'aide d'une clé d'authentification utilisateur sauvegardée sur un périphérique de stockage USB, vous pouvez alors sélectionner Administrator, Guest ou Ext.User (Utilisateur externe).

NOTE La fenêtre Overview affiche les réglages de l'utilisateur actuel.

NOTE Seuls les réglages Administrator et Guest sont sauvegardés dans un fichier de session.

Channel ID (ID de canal)

Vous sélectionnez ici les canaux que vous voulez affecter à la bande de canaux de la couche de faders personnalisée.

CLEAR ALL

Réinitialise les réglages sur leurs valeurs par défaut, qui ne spécifient aucune affectation d'aucune sorte.

Fenêtre User Defined Keys Setup (Configuration des touches définies par l'utilisateur)



NOTE Les canaux d'entrée INPUT CH 33–64 s'affichent uniquement lorsque vous effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

□ Current User

Affiche le nom de l'utilisateur actuel de la console LS9. A l'état initial précédant toute synchronisation de l'Editor avec la console LS9, la valeur sélectionnée est Administrator. Dans LS9 Editor, les opérations peuvent toujours être effectuées avec des privilèges administrateur, et les réglages administrateurs sauvegardés dans la clé d'authentification utilisateur.

□ Edit User Select

Sélectionne le niveau utilisateur qui sera affiché et édité dans la fenêtre User Defined Keys Setup.

A l'état initial, vous avez le choix entre Administrator ou Guest.

Dès que l'Editor est synchronisé avec une console LS9 authentifiée à l'aide d'une clé d'authentification utilisateur sauvegardée sur un périphérique de stockage USB, vous pouvez alors sélectionner Administrator, Guest ou Ext.User.

NOTE Seuls les réglages Administrator et Guest sont sauvegardés dans un fichier de session.

□ Nom de fonction

Vous pouvez sélectionner ici la fonction ou les paramètres qui seront affectés à chaque touche définie par l'utilisateur. Lorsque vous cliquez sur une touche, la boîte de dialogue Parameter List (Liste des paramètres) apparaît. Pour les détails sur les paramètres affectables, reportez-vous au mode d'emploi de la console LS9-16/32.

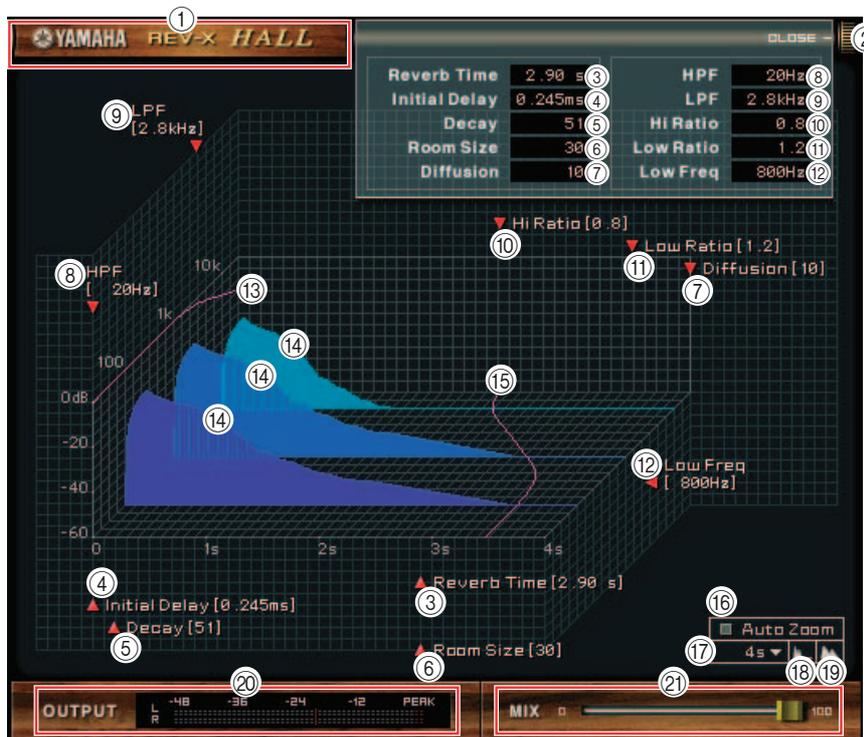
Raccourcis clavier

Menu	Action	Opération liée aux touches
Menu File	Crée une nouvelle session	Ctrl+N
	Ouvre une session existante	Ctrl+O
	Enregistre la session en cours	Ctrl+S
Menu Edit	Annuler	Ctrl+Z
	Rétablir	Ctrl+Y
Menu Windows	Ferme la fenêtre active	Ctrl+W
	Ferme toutes les fenêtres	Ctrl+Alt+W
	Juxtapose toutes les fenêtres en mosaïque	Ctrl+T
	Organise toutes les fenêtres en cascade	Ctrl+Alt+T
	Ouvre la fenêtre Master	Ctrl+1
	Ouvre la fenêtre INPUT CH (CH1-16)	Ctrl+Alt+1
	Ouvre la fenêtre INPUT CH (CH17-32)	Ctrl+Alt+2
	Ouvre la fenêtre INPUT CH (CH33-48) (*)	Ctrl+Alt+3
	Ouvre la fenêtre INPUT CH (CH49-64) (*)	Ctrl+Alt+4
	Ouvre la fenêtre ST IN	Ctrl+Alt+5
	Ouvre la fenêtre MIX	Ctrl+Alt+6
	Ouvre la fenêtre MATRIX	Ctrl+Alt+7
	Ouvre la fenêtre STEREO/MONO	Ctrl+Alt+8
	Ouvre la fenêtre Selected Channel	Ctrl+3
	Ouvre la fenêtre Library	Ctrl+4
	Ouvre la fenêtre Patch Editor	Ctrl+5
	Ouvre la fenêtre Rack	Ctrl+6
	Ouvre la fenêtre Meter	Ctrl+7
Ouvre la fenêtre Group/Link	Ctrl+8	
Ouvre la fenêtre Scene	Ctrl+9	
Menu Synchronization	Ouvre la fenêtre Re-Synchronize	Ctrl+0
Fenêtre Library ou page SCENE MEMORY de la fenêtre Scene	Sélectionne plusieurs éléments consécutifs (mémoires)	Maj+clic
	Sélectionne plusieurs éléments non consécutifs (mémoires)	Ctrl+clic
	Sélectionne toutes les mémoires d'une section	Ctrl+A

(*) S'affiche uniquement lorsque effectuez une édition hors ligne et que vous avez sélectionné LS9-32 dans le champ Model Select de l'écran Mixer Setup ou lorsque vous exécutez une édition en ligne avec la console LS9-32 connectée.

REV-X HALL/REV-X ROOM/REV-X PLATE

□ Noms et fonctions des parties



① **EFFECT NAME (Nom de l'effet)**

Le nom des effets apparaît ici.

② **[OPEN/CLOSE] (Ouvrir/Fermer)**

Cliquez ici pour ouvrir ou fermer la fenêtre des paramètres.

③ **[Reverb Time] (Temps de réverbération)**

Temps qui s'écoule jusqu'à l'atténuation et l'interruption de la réverbération. Des valeurs élevées étendent la réverbération.

Faites glisser l'icône ▲ pour modifier la valeur.

NOTE La plage s'étend de 0,3 s à 30,0 s. Elle varie toutefois en fonction du paramètre Room Size (Taille de la pièce).

④ **[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.

Faites glisser l'icône ▲ pour modifier la valeur.

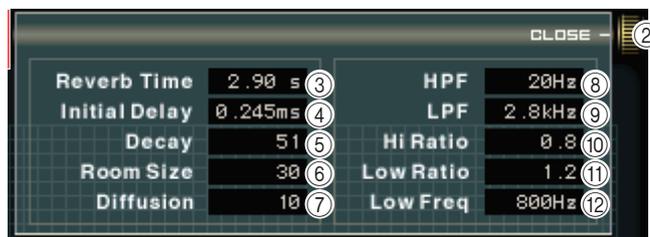
NOTE La plage s'étend de 0,0 ms à 125,0 ms.

⑤ **[Decay] (Chute)**

Forme de l'enveloppe de réverbération. Les caractéristiques de la réverbération sont déterminées par cette valeur.

Faites glisser l'icône ▲ pour modifier la valeur.

NOTE La plage est comprise entre 0 et 53.



⑥ [Room Size] (Taille de la pièce)

Taille de l'espace. Des valeurs élevées simulent des espaces plus grands.

Cette valeur est liée au paramètre **Reverb Time**. Lorsque vous modifiez cette valeur, le paramètre **Reverb Time** change également.

Faites glisser l'icône ▲ pour modifier la valeur.

NOTE La plage est comprise entre 0 et 28.

⑦ [Diffusion]

Densité et étendue de la réverbération. Des valeurs élevées augmentent la densité et l'étendue.

Faites glisser l'icône ▼ pour modifier la valeur.

NOTE La plage est comprise entre 0 et 10.

⑧ [HPF]

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.

Faites glisser l'icône ▼ pour modifier la valeur.

NOTE La plage est comprise entre Thru et 8,00 kHz.

⑨ [LPF]

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.

Faites glisser l'icône ▼ pour modifier la valeur.

NOTE La plage est comprise entre 1,00 kHz et Thru.

⑩ [Hi Ratio]

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**.

Faites glisser l'icône ▼ pour modifier la valeur.

NOTE La plage est comprise entre 0,1 et 1,0.

⑪ [Lo Ratio]

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**.

Faites glisser l'icône ▼ pour modifier la valeur.

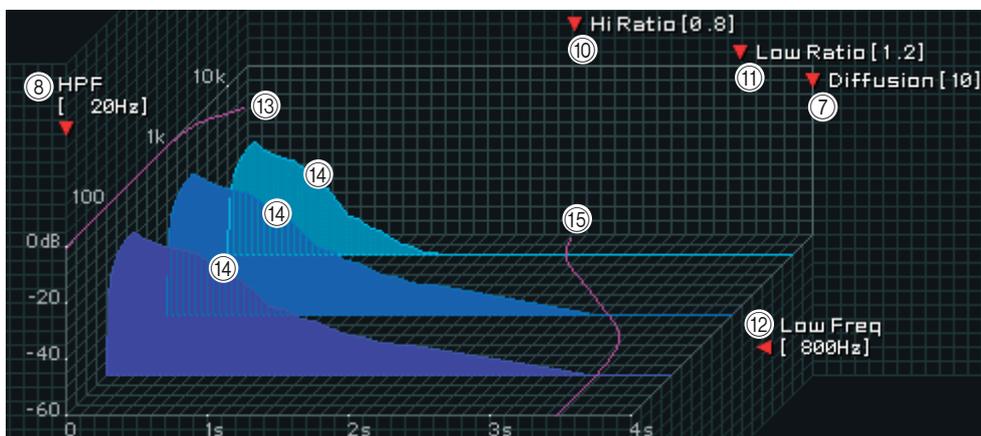
NOTE La plage est comprise entre 0,1 et 1,4.

⑫ [Low Freq] (Basse fréquence)

Valeur de la fréquence sur laquelle repose le réglage de **Lo Ratio**. La bande de fréquence située sous cette valeur est affectée par le réglage du paramètre **Lo Ratio**.

Faites glisser l'icône ▼ pour modifier la valeur.

NOTE La plage est comprise entre 22,0 Hz et 18,0 kHz.



⑬ Courbe de réponse en fréquence du filtre

La courbe change en fonction des valeurs HPF et LPF.

⑭ 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.

⑮ 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.



⑯ Touche [Auto Zoom] (Zoom automatique)

Cliquez sur la touche pour ajuster automatiquement l'axe de temps (axe horizontal).

⑰ Touche Time Axis Set (Réglage axe de temps)

Utilisez cette touche pour spécifier la durée (en secondes) telle qu'affichée par l'axe de temps (axe horizontal).

⑱ [] Touche (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'écran effectue alors un zoom arrière sur l'axe horizontal.

⑲ [] Touche (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'écran effectue alors un zoom avant sur l'axe horizontal.



⑳ Indicateur de niveau [OUTPUT] (Sortie)

Indique le niveau de sortie de l'effet.



㉑ Curseur [MIX] (Mixage)

Ces commandes vous permettent d'ajuster la balance de mixage des sons (effets) purs et modifiés.

Lorsque la balance est de 0 %, seul le son pur est envoyé. Lorsqu'elle est de 100 %, seul le son traité est envoyé.

NOTE La plage est comprise entre 0 et 100%.

Index

- B**
BYPASS 53
- C**
CHANNEL LINK, page 65
CLEAR 47, 65, 69
CLEAR ALL 48, 70, 71, 72, 73, 74
CLOSE 45, 67
Configuration 2
 Mixeur 3
 Système 2
Contrôleurs 8
CUSTOM FADER LAYER METER,
 page 63
Custom Fader Layer Setup,
 fenêtre 74
Custom Fader Layer, fenêtre 24
 Custom Fader Layer ST IN,
 fenêtre 25
- D**
DIRECT OUTPUT PATCH,
 page 50
- E**
EXTERNAL HA, page 60
- F**
FADE TIME 73
FADE TIME, page 72
FADING 68
FADING ENABLE 73
FILE 68
FOCUS 68
- G**
GEQ/EFFECT, page 52
GLOBAL RECALL SAFE 71
Group/Link, fenêtre 64
 CHANNEL LINK, page 65
 MUTE GROUP ASSIGN,
 page 64
- I**
INPUT CH, fenêtre 13
INPUT CHANNEL FADING
 ENABLE 72
INPUT INSERT PATCH, page 49
INPUT METER, page 61
INPUT PATCH, page 48
INPUT SAFE PARAMETERS 70
INTERNAL DATA 69
- L**
Library, fenêtre 45
- M**
Master, fenêtre 10
MATRIX, fenêtre 20
Meter, fenêtre 61
 CUSTOM FADER LAYER
 METER, page 63
 INPUT METER, page 61
 OUTPUT METER, page 62
MIX, fenêtre 18
MUTE GROUP ASSIGN, page 64
- O**
Offline Edit 8
OPEN 45, 67
OUTPUT CHANNEL FADING
 ENABLE 73
OUTPUT INSERT PATCH,
 page 50
OUTPUT METER, page 62
OUTPUT PATCH, page 49
OUTPUT SAFE PARAMETERS ... 71
Overview, fenêtre 13
- P**
Patch Editor, fenêtre 48
 DIRECT OUTPUT PATCH,
 page 50
 INPUT INSERT PATCH,
 page 49
 INPUT PATCH, page 48
 OUTPUT INSERT PATCH,
 page 50
 OUTPUT PATCH, page 49
 PATCH LIST, page 51
PATCH LIST, page 51
PROTECT 68, 69
- R**
Raccourcis clavier 76
Rack, fenêtre 52
 Éditeur de modules racks —
 Fenêtre d'effets 57
 Éditeur de modules racks —
 Fenêtre GEQ 54
 EXTERNAL HA, page 60
 GEQ/EFFECT, page 52
RECALL 69
RECALL SAFE, page 70
REDO 6
REV-X 77
- S**
SAFE 70
SAVE 45, 67
SAVE AS 45, 67
 Enregistrer sous un nom
 différent 45, 67
SCENE MEMORY, page 67
Scene, fenêtre 67
 FADE TIME, page 72
 RECALL SAFE, page 70
 SCENE MEMORY, page 67
Selected Channel, fenêtre 26
 BALANCE 42, 44
 Canal d'entrée 26
 DIRECT OUT 35
 DYNAMICS 31
 EQUALIZER 30, 39
 Fader 36, 40, 42, 44
 FROM MIX, ST/MONO 41
 HA GAIN/Ø/HP 28
 INSERT 35
 MATRIX, canal 41
 MIX SEND 28
 MIX, canal 37
 MUTE GROUP 36, 40
 Pan 40
 RECALL SAFE/MUTE SAFE ... 36
 Sélection de canaux 27
 STEREO/MONO, canal 43
 TO MATRIX 37
 TO STEREO/MONO 29, 38
Sessions 6
SET ALL 70, 71, 72, 73
ST IN, fenêtre 16
STEREO/MONO, fenêtre 22
STORE 69
Synchroniser 8
Synchronization 8
- T**
TIME STAMP 68
- U**
UNDO 6, 69
User Defined Keys Setup,
 fenêtre 75
USER KEY 4