

# PM5D 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 de ce mode d'emploi en tout ou en partie, par quelque moyen que ce soit, est expressément interdite sans le consentement écrit du fabricant.
- La copie des données de séquence de musique disponibles dans le commerce et/ou de fichiers audio numériques est strictement interdite sauf pour 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'usage de ce mode d'emploi ou du logiciel.
- Ce disque est un CD-ROM. N'essayez donc pas de l'introduire dans un lecteur de CD audio. Vous risqueriez d'endommager ce dernier de manière irréversible.
- Les représentations d'écran insérées dans ce mode d'emploi sont données à titre d'illustration et peuvent différer légèrement des affichages que vous obtenez à 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 des sociétés et des produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont des marques commerciales ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

### Site mondial de Yamaha Pro Audio

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

### Table des matières

Mise en route .....	2
Fenêtre INPUT CH (Canal d'entrée).....	6
Fenêtre ST IN.....	9
Fenêtre FX RTN .....	11
Fenêtre MIX.....	13
Fenêtre MATRIX .....	15
Fenêtre STEREO .....	17
Fenêtre DCA .....	19
Fenêtre Selected Channel .....	20
Fenêtre Patch Editor (Editeur de patches).....	38
Fenêtre Surround Editor .....	42
Fenêtre GEQ .....	44
Fenêtre Effect Editor (Editeur d'effets) ...	46
Fenêtre DCA/Mute Group.....	50
Fenêtre Scene .....	53
Fenêtre Library .....	60
Fenêtre Meter (Indicateur de niveau) ....	62
Fenêtre Timecode Counter (Compteur de code temporel).....	62
Fenêtre Sync .....	62
Raccourcis clavier .....	63
Index.....	64

\* Les spécifications et les descriptions de ce mode d'emploi sont uniquement fournies à titre d'information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou de modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment, sans aucun préavis. Les caractéristiques techniques, les équipements et les options pouvant différer d'un pays à l'autre, veuillez vous adresser au distributeur Yamaha le plus proche.

#### Description des menus et touches

Dans l'éventualité que les noms de menu et de touche ne soient pas identiques sous Windows et sous Macintosh, ce manuel utilise les noms de menu et de touche en usage sous Windows, suivis, entre parenthèses, de leurs équivalents sous Macintosh.

## Présentation de PM5D Editor

PM5D Editor vous permet de contrôler à distance la console de mixage Yamaha PM5D et de sauvegarder les réglages de paramètre sur votre ordinateur. Pour utiliser PM5D Editor, il faut d'abord effectuer les opérations suivantes :

- 1 Démarrer et configurer Studio Manager.
- 2 Démarrer et configurer PM5D Editor.
- 3 Synchroniser PM5D Editor avec votre console PM5D (→ p. 3).

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

## Configuration de PM5D Editor

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

- NOTE**
- Spécifiez les ports MIDI dans la fenêtre Setup de Studio Manager avant d'effectuer les réglages suivants.
  - Pour ouvrir l'application Editor, double-cliquez sur l'icône de la console ou du périphérique que vous souhaitez éditer.

### □ System Setup (Configuration système)

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

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

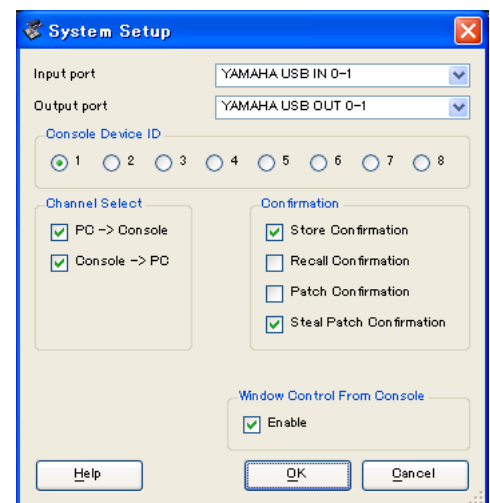
**Input port/Output port :** A partir des ports que vous avez spécifiés dans Studio Manager, sélectionnez les ports que le logiciel Editor doit utiliser pour communiquer avec la console PM5D.

**Console Device ID (ID du périphérique de la console) :** PM5D Editor peut commander un total de huit consoles PM5D, disposant chacune d'un ID exclusif. Sélectionnez l'ID de la console que vous souhaitez contrôler.

**Channel Select (Canal sélectionné) :** Ces options déterminent si la sélection de canal est liée ou non. Lorsque l'option PC->Console est activée, la sélection d'un canal dans PM5D Editor entraîne la sélection du même canal sur la console. Lorsque l'option Console->PC est activée, la sélection d'un canal sur la console provoque la sélection de ce même canal dans PM5D Editor.

**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).

**Window Control from Console (Contrôle des fenêtres à partir de la console) :** Cette option détermine si l'utilisation des USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur) sur la console vous permet ou non d'ouvrir et de fermer à distance les fenêtres de PM5D Editor.



## ❑ Configuration de la console

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

**Pair Mode (Mode d'apairage) :** Sélectionne le mode d'apairage des faders sur Horizontally (Horizontal) ou Vertically (Vertical).

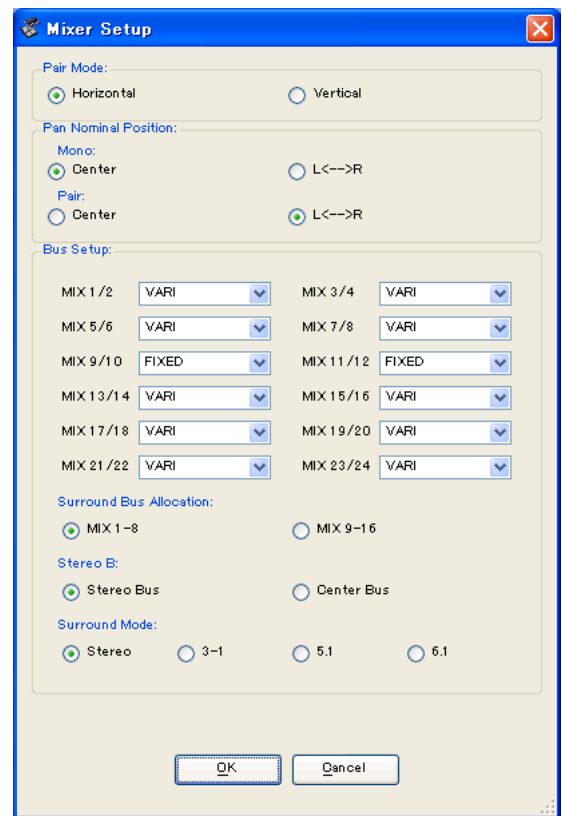
**Pan Nominal Position (Position de balayage panoramique nominale) :** Sélectionne si le signal sera au niveau nominal lors de son balayage vers le centre (Center), vers la gauche ou la droite (L<->R). Vous pouvez effectuer des réglages indépendants pour les canaux mono et les canaux appariés.

**Bus Setup (Configuration du bus) :** Sélectionne le mode du bus MIX (VARI/FIXED) pour chaque paire de bus MIX impair/pair adjacents. Les bus MIX affectés comme bus surround sont signalés comme « SURROUND » et ne peuvent pas être changés.

**Surround Bus Allocation (Affectation de bus surround) :** Sélectionnez les bus MIX (MIX 1–8 ou MIX 9–16) qui seront utilisés comme bus surround.

**Stereo B :** Spécifiez si un signal identique à celui du bus STEREO A est envoyé vers le bus STEREO B (Bus stéréo) ou si le bus STEREO B fonctionne comme bus CENTER en mode LCR (Bus Center).

**Surround Mode (Mode Surround) :** Sélectionnez le mode surround (STEREO, 3-1, 5.1, 6.1).



## Synchronisation de PM5D Editor

Lorsque vous lancez PM5D Editor, les réglages de paramètre sur la console et les réglages de paramètre dans PM5D Editor peuvent être différents. Par conséquent, vous devez d'abord faire correspondre les réglages de paramètre sur la console avec ceux effectués dans PM5D Editor. Cette opération est appelée « synchronisation ». Suivez les étapes ci-dessous pour synchroniser PM5D Editor.

- 1 Sélectionnez [Synchronize] (Synchroniser), puis [Re-synchronize] (Resynchroniser).

La fenêtre suivante s'ouvre.

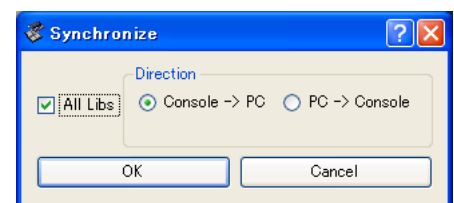
- 2 Sélectionnez l'option de transfert de vos réglages vers PM5D Editor ou l'option permettant de faire l'inverse.

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

**PC -> Console :** transfère les réglages de paramètre actuels de PM5D Editor sur votre console.

**Console -> PC :** transfère les réglages de paramètre actuels de votre console dans PM5D 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.*

# Fonction Offline Edit (Edition hors ligne)

Si vous ne souhaitez pas synchroniser votre console avec PM5D 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] avec l'option PC -> Console afin de synchroniser votre console avec PM5D 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 PM5D Editor de l'état OFFLINE (Hors ligne) à l'état ONLINE (En ligne), les valeurs des paramètres affichées peuvent changer car PM5D Editor charge la fréquence d'échantillonnage à partir de la console et met à jour l'affichage.

## Travailler en sessions

Tous les réglages de mixage de la console dans PM5D Editor, dont les données de scène et de bibliothèque, sont appelés des sessions. Le tableau suivant vous explique comment gérer les sessions.

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

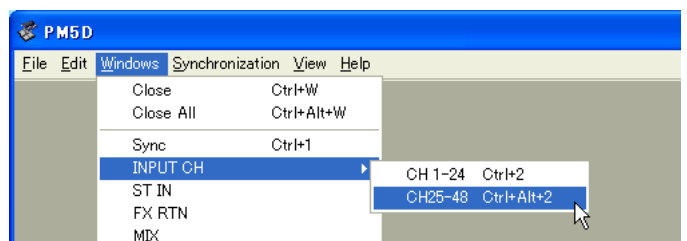
Si vous enregistrez une session dans la fenêtre d'un éditeur, seuls les réglages de cet éditeur seront sauvegardés dans un fichier. Les fichiers de session enregistrés par PM5D Editor portent l'extension de nom « .YSE ». Les fichiers comportant uniquement des données de la console PM5D (extension de nom de fichier « .PM5 ») sont également pris en charge, ce qui vous permet d'utiliser une carte mémoire pour échanger ces données avec la console PM5D.

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

## Opérations liées aux fenêtres

Vous pouvez sélectionner et ouvrir les fenêtres à partir du menu [Windows] (Fenêtres). Pour les fenêtres INPUT CH (Canal d'entrée) et Effect Editor (Editeur d'effets), utilisez le sous-menu afin de sélectionner les canaux ou la bibliothèque que vous souhaitez afficher.

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



# Fonction Undo/Redo (Annuler/Répéter)

---

Dans PM5D 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.

<b>Undo</b>	Choisissez [Undo] dans le menu [Edit] (Edition).
<b>Redo</b>	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 sur la console PM5D
- Quitter Studio Manager
- Modifier le mode surround ou le mode d'apairage
- Synchronisation avec la console PM5D
- Opérations liées aux sessions
- Touche GEQ [EQ FLAT]
- Déplacement des positions de fader en modifiant la largeur variable de GEQ

**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 de fenêtre

**NOTE** Dans la fenêtre Library, vous ne pouvez annuler ou répéter que l'opération la plus récente. Vous ne pouvez pas supprimer les opérations précédentes.

## Autres fonctions

---

### ❑ Réinitialisation aux valeurs par défaut (Ctrl (⌘) + clic)

Déplacez le curseur vers une valeur de contrôle ou de paramètre, puis maintenez la touche <Ctrl> (⌘) enfoncée et cliquez sur le bouton de la souris pour réinitialiser le réglage sur sa valeur par défaut (par ex., pour réinitialiser un fader Input Channel (Canal d'entrée) sur  $-\infty$  ou un réglage de panoramique sur Center).

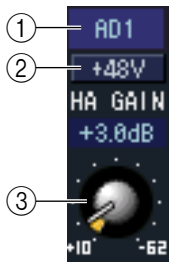
### ❑ Ctrl (⌘) +Maj+Clic

Déplacez le curseur sur un fader ou une commande AUX Send (Envoi auxiliaire), puis maintenez les touches <Ctrl> (⌘) et <Maj> enfoncées, et cliquez sur le bouton de la souris pour réinitialiser la valeur sur son niveau nominal.

# Fenêtre INPUT CH (Canal d'entrée)



Cette fenêtre affiche les paramètres de mixage des canaux d'entrée 1–24 ou 25–48. La fenêtre montre soit la couche des canaux 1–24 soit celle des canaux 25–48. Pour ouvrir la fenêtre d'autres couches, sélectionnez la commande [INPUT CH] du menu [Windows] à l'intérieur de la fenêtre) puis choisissez « CH1-24 » ou « CH25-48 ». Vous pouvez utiliser le menu [View] (Affichage) pour choisir les paramètres qui s'afficheront dans la fenêtre.



## ① Patch d'entrée

Vous pouvez sélectionner ici une source d'entrée à affecter au canal d'entrée, à partir des choix suivants :

NONE	Aucune affectation
AD1–AD48	Prises INPUT 1–48
AD1L–AD4R	Canaux L/R des prises ST IN 1–4
SLOT1-1, SLOT1-2...SLOT4-15, SLOT4-16	Canaux d'entrée d'une carte E/S installée dans les logements 1–4
FXOUT1L, FXOUT1R...FXOUT8R, FXOUT8L	Sorties L/R des effets internes 1–8
2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3L, 2TR D3R	Canaux L/R des prises 2TR IN DIGITAL 1–3
2TR A1L, 2TR A1R...2TR A3L, 2TR A3R	Canaux L/R des prises 2TR IN ANALOG 1/2

## ② +48V

Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V) du préampli micro interne (modèle PM5D-RH uniquement) ou du préampli micro externe (AD8HR, AD824) raccordé à chaque canal d'entrée.

## ③ HA GAIN

Faites glisser le bouton à l'écran pour régler le gain du préampli micro interne (modèle PM5D-RH uniquement) ou du préampli micro externe (AD8HR, AD824) raccordé à chaque canal d'entrée.



④ **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.

⑤ **Ø (Phase)**

Inverse la phase du signal après une conversion AN.

⑥ **INSERT**

Active ou désactive la sortie d'insertion raccordée, à partir de l'écran INSERT PATCH (Patch d'insertion) de la console PM5D (fonction INPUT PATCH (Patch d'entrée)).

⑦ **DIRECT**

Active ou désactive la sortie directe raccordée, à partir de l'écran DIRECT OUT PATCH (Patch de sortie directe) de la console PM5D (fonction INPUT PATCH).

⑧ **GATE**

Active ou désactive le gate. L'indicateur situé juste au-dessous de la touche affiche le réglage d'activation/désactivation et l'état d'ouverture/fermeture.



⑨ **COMP (Compresseur)**

Active ou désactive le compresseur. Lorsque le compresseur est activé, l'indicateur de niveau GR situé juste au-dessous de la touche affiche le niveau de réduction de gain généré.

⑩ **EQ (Egaliseur)**

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> (touche ⌘) de votre ordinateur enfoncée et cliquez sur le graphique.

⑪ **DELAY (Retard)**

Active ou désactive le retard. Vous pouvez également éditer le temps de retard en faisant glisser vers le haut ou le bas la valeur numérique située juste au-dessous de la touche.

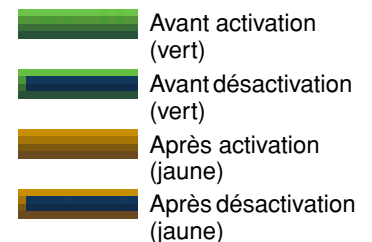
⑫ **Numéro de canal**

Indique le numéro du canal d'entrée correspondant à ce module. Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel (Canal sélectionné) correspondant à ce canal.

⑬ **MIX SEND (Envoi de MIX)**

Les graphiques à barres dans cette zone indiquent les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis le canal d'entrée vers les bus MIX de type VARI. Vous pouvez également régler les niveaux d'envoi en faisant glisser un graphique à barres vers la gauche ou la droite.

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 d'entrée vers les bus MIX.



**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.

⑭ **PAN (Panoramique)**

Règle le balayage panoramique du signal envoyé depuis ce canal d'entrée vers le bus STEREO.

### ⑮ **SELECT (Sélection)**

Sélectionne le canal d'entrée pour lequel vous souhaitez exécuter les opérations. Cette fonction est liée aux touches [SEL] de la bande de canaux INPUT sur le panneau de la console PM5D. Cependant, cette liaison se désactive dès que vous désactivez la fonction Channel Select (Sélection de canal) (➔ p. 2) dans la fenêtre System Setup (Configuration système).

### ⑯ **Touche CH ON (Canal activé)**

Active ou désactive le canal d'entrée. Cette fonction est liée aux touches CH [ON] de la bande de canaux INPUT sur le panneau de la console PM5D.

### ⑰ **Nom du canal**

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

Notez que le numéro de canal (⑫) ne changera pas même si vous passez en mode d'apairage alors que l'affichage du nom de canal varie selon le mode d'apairage.

Par exemple, si la couche CH1-24 est affichée, le basculement du mode Horizontal Pair (Apairage horizontal) vers le mode Vertical Pair (Apairage vertical) modifie l'affichage du nom de canal des canaux 1, 2, 3 ... 24, 25 aux canaux 1, 3, 5...45, 47.

### ⑱ **Fader**

Ajuste la sensibilité d'entrée du canal d'entrée. Cette fonction est liée aux faders de la bande de canaux INPUT sur le panneau de la console PM5D.

La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous l'élément. L'indicateur de niveau situé à droite du fader affiche le niveau du signal d'entrée.

Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent le groupe DCA et 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 DCA auxquels ce canal appartient sont affichés en jaune.

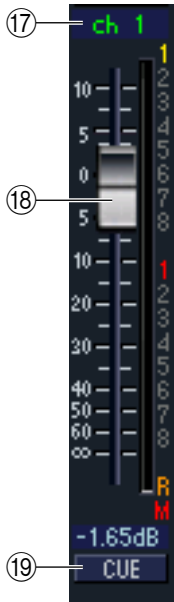
Les numéros de groupes de mutes auxquels ce canal appartient sont affichés en rouge.

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

Si ce canal est réglé sur Mute Safe, la lettre M s'affichera en rouge.

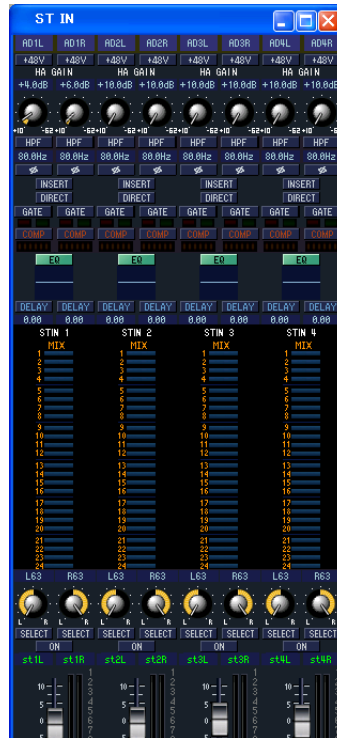
### ⑲ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal d'entrée. Cette fonction est liée aux touches [CUE] de la bande de canaux INPUT sur le panneau de la console PM5D.





# Fenêtre ST IN



Dans cette fenêtre, vous pouvez afficher et éditer les paramètres de mixage des canaux ST IN 1–4. Vous avez la possibilité d'utiliser le menu [View] pour choisir les paramètres qui s'afficheront dans la fenêtre.



## ① Patch d'entrée

Sélectionne la source d'entrée qui sera affectée au canal ST IN. Les sources d'entrée susceptibles d'être affectées sont les mêmes que pour un canal d'entrée (➔ p. 6).

## ② +48V

Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V) du préampli micro interne (modèle PM5D-RH uniquement) ou du préampli micro externe (AD824, AD8HR) raccordé au canal ST IN.

## ③ HA GAIN (Gain préampli micro)

Faites glisser le bouton à l'écran pour régler le gain du préampli micro interne (modèle PM5D-RH uniquement) ou du préampli micro externe (AD824, AD8HR) raccordé au canal ST IN.

## ④ 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.

## ⑤ Ø (Phase)

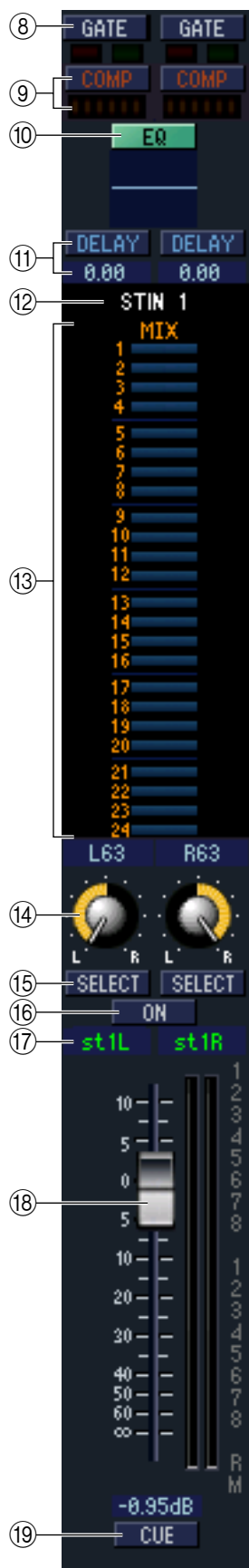
Inverse la phase du signal après une conversion AN.

## ⑥ INSERT (Insertion)

Active ou désactive la sortie d'insertion raccordée, à partir de l'écran INSERT PATCH de la console PM5D (fonction INPUT PATCH). (Les réglages L/R sont liés.)

## ⑦ DIRECT

Active ou désactive la sortie directe raccordée, à partir de l'écran DIRECT OUT PATCH de la console PM5D (fonction INPUT PATCH). (Les réglages L/R sont liés.)



## ⑧ GATE

Active ou désactive le gate. L'indicateur situé juste au-dessous de la touche affiche le réglage d'activation/désactivation et l'état d'ouverture/fermeture du gate (➔ p. 7).

## ⑨ COMP (Compresseur)

Active ou désactive le compresseur. Lorsque le compresseur est activé, l'indicateur de niveau GR situé juste au-dessous de la touche affiche le niveau de réduction de gain généré.

## ⑩ EQ (Egaliseur)

Active ou désactive l'égaliseur (les réglages L/R sont liés). 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 ou maintenir la touche <Ctrl> (touche ⌘) de votre clavier d'ordinateur enfoncée et cliquer sur le graphique pour réinitialiser l'égaliseur sur une réponse plate.

## ⑪ DELAY

Active ou désactive le retard. Vous pouvez également éditer le temps de retard en faisant glisser vers le haut ou le bas la valeur numérique située juste au-dessous de la touche.

## ⑫ Numéro de canal

Ceci est le numéro du canal ST IN correspondant à ce module. Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel correspondant à ce canal.

## ⑬ MIX SEND

Les niveaux d'envoi des signaux envoyés depuis le canal ST IN vers les bus MIX de type VARI s'affichent comme des graphiques à barres (les réglages L/R sont liés). Vous pouvez également régler les niveaux d'envoi en faisant glisser un graphique à barres vers la gauche ou la droite.

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 ST IN vers les bus MIX (➔ p. 7).

## ⑭ PAN

Spécifie le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal ST IN vers le bus STEREO. (Vous pouvez régler L et R séparément.)

## ⑮ SELECT

Sélectionne le canal ST IN pour lequel vous souhaitez exécuter les opérations. (Vous pouvez sélectionner L et R séparément.) Cette fonction est liée aux touches [SEL] de la bande de canaux ST IN sur le panneau de la console PM5D. Cependant, cette liaison se désactive dès que vous désactivez la fonction Channel Select (➔ p. 2) dans la fenêtre System Setup.

## ⑯ Touche CH ON (Canal activé)

Active ou désactive le canal ST IN (les réglages L/R sont liés). Cette fonction est liée aux touches CH [ON] de la bande de canaux ST IN sur le panneau de la console PM5D.

## ⑰ Nom du canal

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

## ⑱ Fader

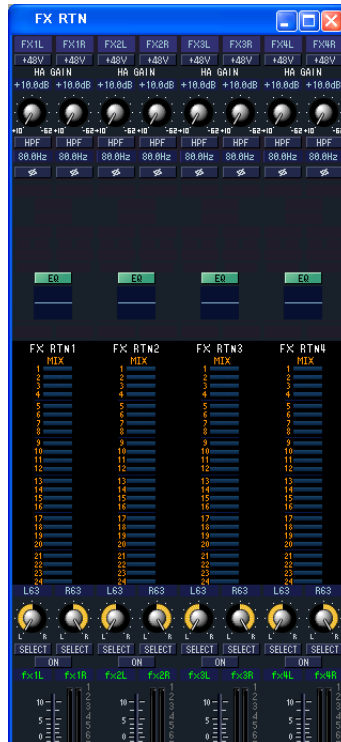
Ajuste la sensibilité d'entrée du canal ST IN. Cette fonction est liée aux faders de la bande de canaux ST IN sur le panneau de la console PM5D.

Les chiffres et lettres alphabétiques situés à droite du fader indiquent le groupe DCA et les groupes de mutes auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe et Mute Safe de chaque canal (➔ p. 8).

## ⑲ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal ST IN (les réglages L/R sont liés). Cette fonction est liée aux touches [CUE] de la bande de canaux ST IN sur le panneau de la console PM5D.

# Fenêtre FX RTN



Dans cette fenêtre, vous pouvez afficher et éditer les paramètres de mixage des canaux FX RTN 1–4. Vous avez la possibilité d'utiliser le menu [View] pour choisir les paramètres qui s'afficheront dans la fenêtre.



## ① Patch d'entrée

Sélectionne la source d'entrée qui sera affectée au canal FX RTN. Les sources d'entrée susceptibles d'être affectées sont les mêmes que pour un canal d'entrée (➔ p. 6).

## ② +48V

Active ou désactive l'alimentation fantôme (+48V) du préampli micro interne (modèle PM5D-RH uniquement) ou du préampli micro externe (AD8HR, AD824) raccordé au canal FX RTN.

## ③ HA GAIN

Faites glisser le bouton à l'écran pour régler le gain du préampli micro interne (modèle PM5D-RH uniquement) ou du préampli micro externe (AD8HR, AD824) raccordé au canal FX RTN.

## ④ 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.

## ⑤ Ø (Phase)

Inverse la phase du signal après une conversion AN.

## ⑥ EQ (Egaliseur)

Active ou désactive l'égaliseur (les réglages L/R sont liés). 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 ou maintenir la touche <Ctrl> (touche ⌘) de votre clavier d'ordinateur enfoncée et cliquer sur le graphique pour réinitialiser l'égaliseur sur une réponse plate.



### ⑦ Numéro de canal

Ceci est le numéro du canal FX RTN correspondant à ce module. Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel correspondant à ce canal.

### ⑧ MIX SEND

Les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis le canal FX RTN vers les bus MIX de type VARI s'affichent comme des graphiques à barres (les réglages L/R sont liés). Vous pouvez également régler les niveaux d'envoi en faisant glisser un graphique à barres vers la gauche ou la droite.

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 FX RTN vers les bus MIX (➔ p. 7).

### ⑨ PAN

Spécifie le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal FX RTN vers le bus STEREO. (Vous pouvez régler L et R séparément.)

### ⑩ SELECT

Sélectionne le canal FX RTN pour lequel vous souhaitez exécuter les opérations. (Vous pouvez sélectionner L et R séparément). Cette fonction est liée aux touches [SEL] de la bande de canaux FX RTN sur le panneau de la console PM5D. Cependant, cette liaison se désactive dès que vous désactivez la fonction Channel Select (➔ p. 2) dans la fenêtre System Setup.

### ⑪ Touche CH ON (Canal activé)

Active ou désactive le canal FX RTN. (Les réglages L/R sont liés.) Cette fonction est liée aux touches CH [ON] de la bande de canaux FX RTN sur le panneau de la console PM5D.

### ⑫ Nom du canal

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

### ⑬ Fader

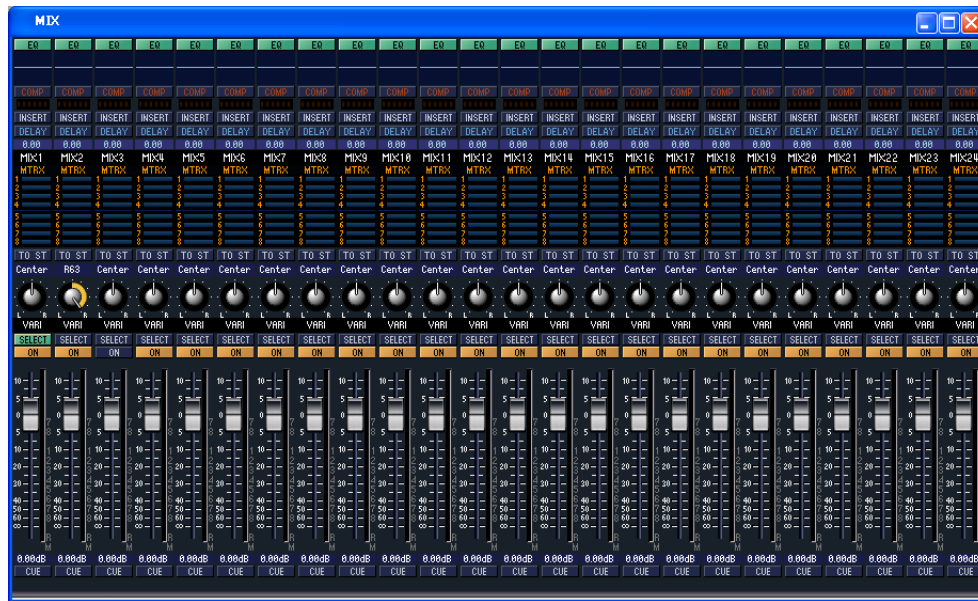
Ajuste la sensibilité d'entrée du canal FX RTN. Cette fonction est liée aux faders de la bande de canaux FX RTN sur le panneau de la console PM5D.

Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent le groupe DCA et les groupes de mutes auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe et Mute Safe de chaque canal (➔ p. 8).

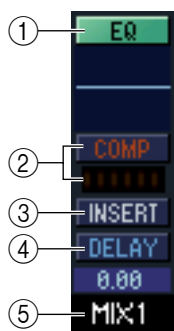
### ⑭ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal FX RTN (les réglages L/R sont liés). Cette fonction est liée aux touches [CUE] de la bande de canaux FX RTN sur le panneau de la console PM5D.

# Fenêtre MIX



Dans cette fenêtre, vous pouvez afficher et éditer les paramètres de mixage des canaux MIX 1–24. Vous avez la possibilité d'utiliser le menu [View] pour choisir les paramètres qui s'afficheront dans la fenêtre.



## ① 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 ou maintenir la touche <Ctrl> (touche ⌘) de votre clavier d'ordinateur enfoncée et cliquer sur le graphique pour réinitialiser l'égaliseur sur une réponse plate.

## ② COMP (Compresseur)

Active ou désactive le compresseur. Lorsque le compresseur est activé, l'indicateur de niveau GR situé juste au-dessous de la touche affiche le niveau de réduction de gain généré.

## ③ INSERT

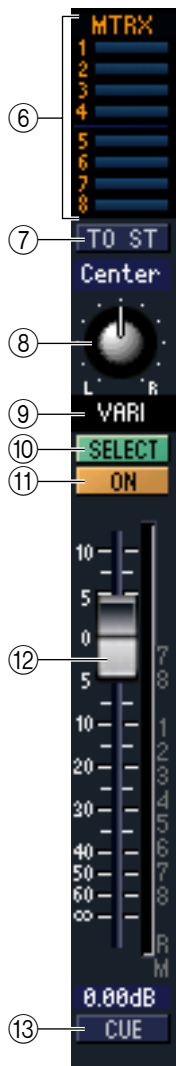
Active ou désactive la sortie d'insertion raccordée, à partir de l'écran INSERT PATCH de la console PM5D (fonction OUTPUT PATCH (Patch de sortie)).

## ④ DELAY

Active ou désactive le retard. Vous pouvez également éditer le temps de retard en faisant glisser vers le haut ou le bas la valeur numérique située juste au-dessous de la touche.

## ⑤ Numéro de canal

Indique le numéro du canal MIX correspondant à ce module. Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel correspondant à ce canal.



## ⑥ MTRX (Niveau d'envoi vers les bus MATRIX)

Les graphiques à barres dans cette zone indiquent les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis le canal MIX vers chaque bus MATRIX. Vous pouvez également régler les niveaux d'envoi en faisant glisser un graphique à barres vers la gauche ou la droite.

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.

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

## ⑦ TO ST (Vers STEREO)

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

## ⑧ PAN

Règle le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal MIX vers le bus STEREO.

## ⑨ VARI/FIXED

Indique le type (VARI ou FIXED) du bus MIX actuellement sélectionné. (Ce paramètre sert uniquement pour les besoins de l'affichage. Vous ne pouvez pas basculer entre VARI et FIXED sous PM5D Editor.)

Si le mode surround est activé, les bus MIX affectés comme bus surround s'afficheront sous le nom du canal surround (L, R, Ls, Rs ...) alors que les autres bus MIX seront affichés en tant que « FIXED ».

## ⑩ SELECT

Sélectionnez le canal MIX que vous voulez régler. Cette fonction est liée aux touches MIX [SEL] de la section MIX du panneau de la console PM5D. Cependant, cette liaison se désactive dès que vous désactivez la fonction Channel Select (➔ p. 2) dans la fenêtre System Setup.

## ⑪ ON

Active ou désactive le canal MIX.

## ⑫ Fader

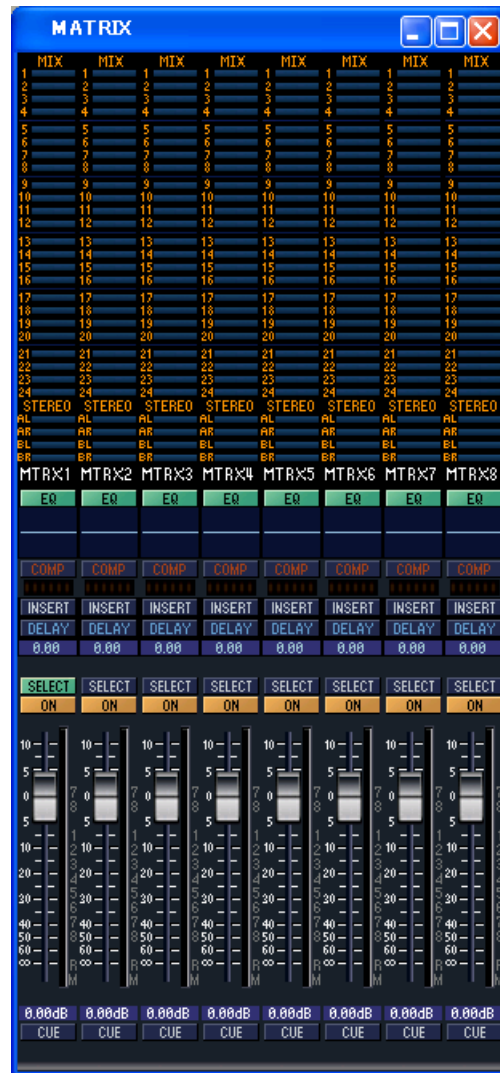
Détermine le niveau de sortie du canal MIX. La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous le fader. L'indicateur de niveau à droite du fader affiche le niveau du signal de sortie.

Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent le groupe DCA et les groupes de mutes auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe et Mute Safe de chaque canal. (Pour obtenir la signification des chiffres et des lettres, consultez ➔ p. 8).

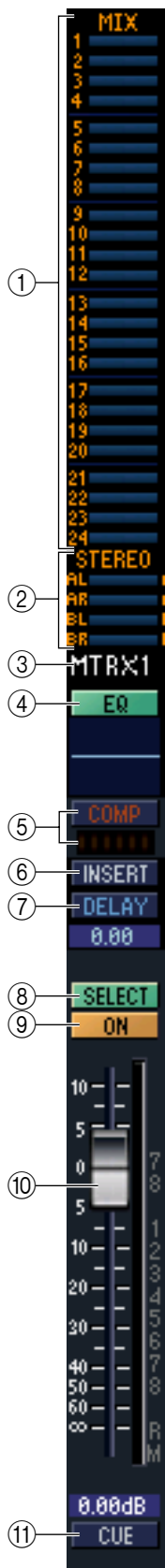
## ⑬ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal MIX. Cette fonction est liée aux touches MIX [CUE] de la section MIX du panneau de la console PM5D.

# Fenêtre MATRIX



Dans cette fenêtre, vous pouvez afficher et éditer les paramètres des canaux MATRIX 1–8. Vous avez la possibilité d'utiliser le menu [View] pour choisir les paramètres qui s'afficheront dans la fenêtre.



① **MIX (Niveaux d'envoi transmis depuis les canaux MIX vers le bus MATRIX)**

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 (⑥) MTRX dans la fenêtre MIX (➔ p. 14).

② **STEREO (Niveaux d'envoi transmis depuis les canaux STEREO vers le bus MATRIX)**

Vous pouvez afficher et éditer ici les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis les canaux STEREO A/B vers le bus MATRIX. La méthode opératoire et la signification de l'écran sont les mêmes que pour (⑥) MTRX dans la fenêtre MIX (➔ p. 14).

③ **Numéro de canal**

Indique le numéro du canal MATRIX correspondant à ce module. Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel correspondant à ce canal.

④ **EQ (Egaliseur)**

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 ou maintenir la touche <Ctrl> (touche ⌘) de votre clavier d'ordinateur enfoncée et cliquer sur le graphique pour réinitialiser l'égaliseur sur une réponse plate.

⑤ **COMP (Compresseur)**

Active ou désactive le compresseur. Lorsque le compresseur est activé, l'indicateur de niveau GR situé juste au-dessous de la touche affiche le niveau de réduction de gain généré.

⑥ **INSERT**

Active ou désactive la sortie d'insertion raccordée, à partir de l'écran INSERT PATCH de la console PM5D (fonction OUTPUT PATCH).

⑦ **DELAY**

Active ou désactive le retard. Vous pouvez également éditer le temps de retard en faisant glisser vers le haut ou le bas la valeur numérique située juste au-dessous de la touche.

⑧ **SELECT**

Sélectionnez le canal MATRIX que vous voulez régler. Cette fonction est liée aux touches MATRIX [SEL] de la section MATRIX du panneau de la console PM5D. Cependant, cette liaison se désactive dès que vous désactivez la fonction Channel Select (➔ p. 2) dans la fenêtre System Setup.

⑨ **ON**

Active ou désactive le canal MATRIX. Cette fonction est liée aux touches MATRIX [ON] de la section MATRIX du panneau de la console PM5D.

⑩ **Fader**

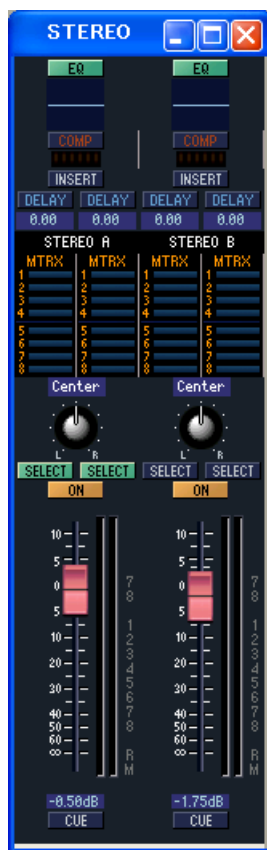
Ajuste le niveau de sortie du canal MATRIX. La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous le fader. L'indicateur de niveau à droite du fader affiche le niveau du signal de sortie. Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent le groupe DCA et les groupes de mutes auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe et Mute Safe de chaque canal. (Pour obtenir la signification des chiffres et des lettres, consultez ➔ p. 8).

⑪ **CUE**

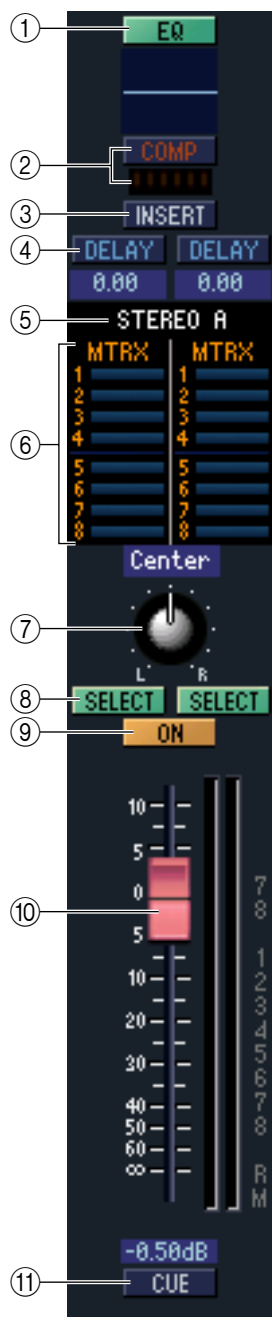
Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal MATRIX. Cette fonction est liée aux touches MATRIX [CUE] de la section MATRIX du panneau de la console PM5D.



# Fenêtre STEREO

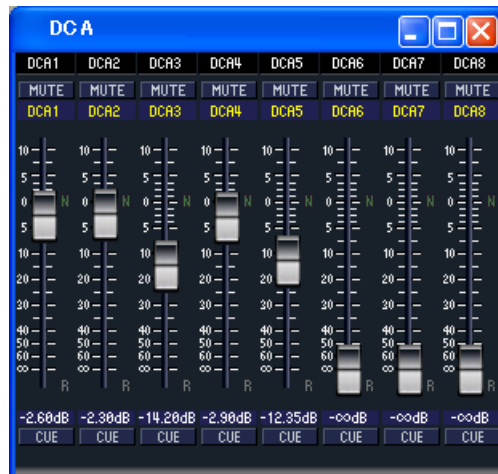


Dans cette fenêtre, vous pouvez afficher et éditer les paramètres des canaux STEREO A/B. Vous avez la possibilité d'utiliser le menu [View] pour choisir les paramètres qui s'afficheront dans la fenêtre.

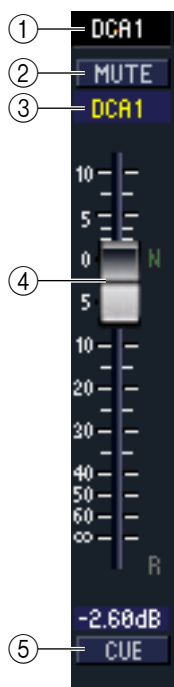


- ① **EQ (Egaliseur)**  
Active ou désactive l'égaliseur (les réglages L/R sont liés). Le graphique situé juste au-dessous de la touche montre la réponse approximative de l'égaliseur. Vous pouvez faire glisser le graphique pour éditer la réponse de l'égaliseur ou maintenir la touche <Ctrl> (touche ⌘) de votre clavier d'ordinateur enfoncée et cliquer sur le graphique pour réinitialiser l'égaliseur sur une réponse plate.
- ② **COMP (Compresseur)**  
Active ou désactive le compresseur (les réglages L/R sont liés). Lorsque le compresseur est activé, l'indicateur de niveau GR situé juste au-dessous de la touche affiche le niveau de réduction de gain généré.
- ③ **INSERT**  
Active ou désactive la sortie d'insertion raccordée, à partir de l'écran INSERT PATCH de la console PM5D (fonction OUTPUT PATCH). (Les réglages L/R sont liés.)
- ④ **DELAY**  
Active ou désactive le retard. (Les réglages L/R peuvent être effectués séparément.) Vous pouvez également éditer le temps de retard en faisant glisser vers le haut ou le bas la valeur numérique située juste au-dessous de la touche.
- ⑤ **Numéro de canal**  
Il s'agit du numéro de canal (STEREO A ou B) de ce module. Vous pouvez double-cliquer sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel correspondant à ce canal.
- ⑥ **MTRX (Niveau d'envoi vers les bus MATRIX)**  
Vous pouvez afficher et éditer ici les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis les canaux STEREO A/B vers les bus MATRIX. La méthode opératoire et la signification de l'écran sont les mêmes que pour (⑥) MTRX dans la fenêtre MIX (➔ p. 14).
- ⑦ **BALANCE**  
Règle la balance gauche/droite du canal STEREO A/B.
- ⑧ **SELECT**  
Sélectionnez le canal STEREO A/B que vous voulez régler. (Vous pouvez spécifier les réglages L et R séparément.) Cette fonction est liée à la touche STEREO [SEL] de la bande de canaux STEREO A/B du panneau de la console PM5D. Cependant, cette liaison se désactive dès que vous désactivez la fonction Channel Select (➔ p. 2) dans la fenêtre System Setup.
- ⑨ **ON**  
Active ou désactive le canal STEREO A/B. Cette fonction est liée à la touche STEREO [ON] de la bande de canaux STEREO A/B du panneau de la console PM5D.
- ⑩ **Fader**  
Règle le signal de sortie du canal STEREO A/B. Cette fonction est liée au fader STEREO de la bande de canaux STEREO A/B du panneau de la console PM5D.  
La valeur du fader actuellement sélectionnée s'affiche dans la zone numérique située directement sous le fader. L'indicateur de niveau à droite du fader affiche le niveau du signal de sortie.  
Les chiffres et les lettres situés à droite du fader indiquent le groupe DCA et les groupes de mute auxquels le canal appartient ainsi que l'état des fonctions Recall Safe et Mute Safe de chaque canal. (Pour obtenir la signification des chiffres et des lettres, consultez ➔ p. 8).
- ⑪ **CUE**  
Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal STEREO A/B. Cette fonction est liée à la touche STEREO [CUE] de la bande de canaux STEREO A/B du panneau de la console PM5D.

# Fenêtre DCA



Dans cette fenêtre, vous pouvez afficher et éditer les paramètres des groupes DCA 1–8.



## ① Numéro DCA

Cette zone affiche le numéro du groupe DCA.

## ② MUTE

Cette touche active ou désactive l'assourdissement du groupe DCA. Cette fonction est liée aux touches DCA [MUTE] de la section de bandes DCA du panneau de la console PM5D.

## ③ Nom de groupe DCA

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

## ④ Fader DCA

Ce fader règle le niveau du groupe DCA. Cette fonction est liée aux faders DCA de la section de bandes DCA du panneau de la console PM5D.

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

Si vous maintenez enfoncées les touches <Ctrl> (touche ⌘) et <Maj> sur le clavier de votre ordinateur et cliquez sur un fader, le fader correspondant sera réglé sur le niveau nominal (0 dB). Lorsque le fader est spécifié sur un niveau nominal, la lettre N à droite du fader s'affiche en vert.

Si un groupe DCA est réglé sur Recall Safe, la lettre R, située dans le coin inférieur droit du fader, s'affichera en orange.

## ⑤ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du groupe DCA. Cette fonction est liée aux touches DCA [CUE] de la bande de canaux DCA du panneau de la console PM5D.

# Fenêtre Selected Channel

Vous pouvez régler ici les paramètres du canal d'entrée (canaux d'entrée 1–48, canaux ST IN 1–4, canaux FX RTN 1–4) ou du canal de sortie actuellement sélectionnés (canaux MIX 1–24, canaux MATRIX 1–8, canaux STEREO A/B).

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 1–48, canaux ST IN 1–4, canaux FX RTN 1–4), canaux MIX, canaux MATRIX et canaux STEREO A/B.

## Lorsqu'un canal d'entrée est sélectionné



**NOTE** Sauf indication contraire, les paramètres expliqués ci-dessous sont communs aux canaux d'entrée 1–48, aux canaux ST IN 1–4 et aux canaux FX RTN 1–4.

### CHANNEL SELECT (Sélection de canaux)



#### ① SELECT (Sélection de canaux)

Indique le numéro et le nom du canal que vous modifiez. Pour changer de canal, utilisez la touche SELECT ou les touches à droite et gauche. Vous pouvez également éditer le nom du canal concerné dans la zone de texte.

#### ② PAIR (Appairage)

Indique l'état d'appairage du canal sélectionné. Vous pouvez cliquer sur le symbole de cœur pour activer ou désactiver l'appairage.

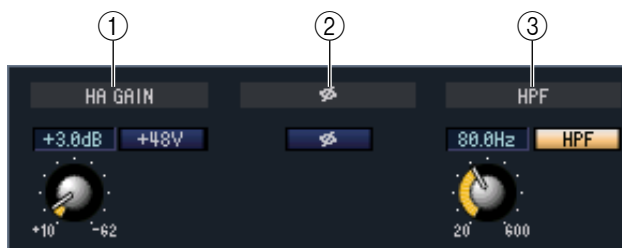
### ③ INPUT PATCH

Sélectionne la source d'entrée affectée au canal d'entrée (pour les sources d'entrée susceptibles d'être sélectionnées, ➔ p. 6).

### ④ LIBRARY (Bibliothèque)

Accède à la page INPUT CH de la fenêtre LIBRARY (Bibliothèque).

## □ HA GAIN/Ø/HPF (gain du préampli micro/phase/filtre passe-haut)



### ① HA GAIN

Règle le gain du préampli micro interne (modèle PM5D-RH uniquement) ou du préampli micro externe (AD8HR, AD824) raccordé à chaque canal d'entrée. La valeur actuellement sélectionnée est affichée dans la zone numérique située au-dessus du 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 HPF 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 actuellement sélectionnée est affichée dans la zone numérique située au-dessus du bouton.

## □ GATE (sauf pour les canaux FX RTN)



### ① Graphique de gate

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

### ② Indicateur de niveau GR

Indique le niveau de réduction de gain.

### ③ **TYPE**

Indique le type de gate actuellement sélectionné.

### ④ **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.

### ⑤ **RANGE (Plage)**

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

### ⑥ **DECAY (Temps de chute)**

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

### ⑦ **ATTACK (Temps d'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.

### ⑧ **HOLD (Temps de maintien)**

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

### ⑨ **ON (Activation/désactivation)**

Cette touche active ou désactive le gate.

### ⑩ **LIBRARY**

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

### ⑪ **LINK (Liaison stéréo)**

Cette touche relie les réglages de paramètre et les signaux de déclenchement des canaux d'entrée impair/pair adjacents ou les côtés L/R d'un canal ST IN de sorte que le « noise-gate » soit utilisé en tandem pour les deux canaux.

### ⑫ **KEY IN SOURCE (Source de déclenchement)**

Sélectionnez le signal de déclenchement souhaité parmi les choix suivants.

<b>SELF PRE EQ</b>	Signal pré-EQ du canal d'entrée actuellement sélectionné
<b>SELF POST EQ</b>	Signal post-EQ du canal d'entrée actuellement sélectionné
<b>CH 1–48 POST EQ</b>	Le signal post-EQ du canal d'entrée correspondant (vous ne pouvez toutefois choisir que des canaux appartenant au même groupe, parmi les sept groupes suivants : CH1–8, CH9–16, CH17–24, CH25–32, CH33–40, CH41–48 et ST IN 1L/1R–4L/4R).
<b>ST IN 1L/1R – 4L/4R POST EQ</b>	
<b>MIX 21–24 OUT</b>	Signal de sortie du canal MIX correspondant juste avant l'atténuation de la sortie

### ⑬ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal de déclenchement actuellement sélectionné.

### ⑭ **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 située directement au-dessous active ou désactive le filtre.

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

## COMPRESSOR (Compresseur)



### ① Graphique du compresseur

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

### ② Indicateur de niveau GR

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

### ③ TYPE

Indique le type du compresseur actuellement sélectionné.

### ④ THRESHOLD (Niveau du seuil)

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.

### ⑤ RATIO (Taux)

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

### ⑥ KNEE

Spécifie la précision du changement du niveau de sortie. Vous pouvez sélectionner les réglages HARD ou 1–5.

### ⑦ ATTACK (Temps d'attaque)

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

### ⑧ RELEASE (Temps de 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.

### ⑨ GAIN

Spécifie le gain du signal après sa transmission au compresseur.

### ⑩ ON (Activation/désactivation)

Cette touche active ou désactive le compresseur.

### ⑪ LIBRARY

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

### ⑫ LINK (Liaison stéréo)

Cette touche relie les réglages de paramètre et les signaux de déclenchement des canaux d'entrée impair/pair adjacents ou les côtés L/R d'un canal ST IN de sorte que la compression soit utilisée en tandem pour les deux canaux.

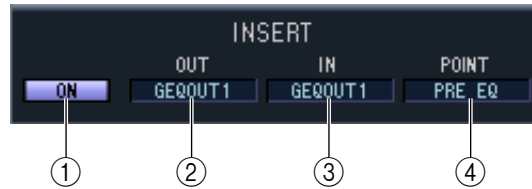
### ⑬ **COMP LINK GROUP (Groupe de liaisons de compresseur)**

Sélectionne le groupe de liaisons du compresseur (1–8) auquel appartient ce canal.

### ⑭ **KEY IN**

Sélectionne le signal qui sera utilisé comme signal de déclenchement. Les types de signaux susceptibles d'être sélectionnés sont identiques à ceux qui servent au déclenchement de gate (➔ p. 22).

## ❑ **INSERT (sauf pour les canaux FX RTN)**



### ① **ON (Activation/désactivation)**

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 :

<b>NONE</b>	Aucune affectation
<b>SLOT1-1, SLOT1-2...SLOT4-15, SLOT4-16</b>	Canaux de sortie d'une carte E/S installée dans les logements 1–4
<b>FXIN1L, FXIN1R...FXIN8R, FXIN8L</b>	Entrées L/R des effets internes 1–8
<b>GEQIN 1–12</b>	Entrées des modules GEQ 1–12
<b>2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3L, 2TR D3R</b>	Canaux L/R des prises 2TR OUT DIGITAL 1–3

### 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 :

<b>NONE</b>	Aucune affectation
<b>AD1–AD48</b>	Prises INPUT 1–48
<b>SLOT1-1, SLOT1-2...SLOT4-15, SLOT4-16</b>	Canaux d'entrée d'une carte E/S installée dans les logements 1–4
<b>FXOUT1L, FXOUT1R...FXOUT8R, FXOUT8L</b>	Sorties L/R des effets internes 1–8
<b>GEQOUT 1–12</b>	Sorties des modules GEQ 1–12
<b>2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3L, 2TR D3R</b>	Canaux L/R des prises 2TR IN DIGITAL 1–3
<b>2TR A1L, 2TR A1R, 2TR A2L, 2TR A2R</b>	Canaux L/R des prises 2TR IN ANALOG 1/2

### ④ **POINT (Point d'insertion)**

Sélectionne la position à laquelle l'entrée ou la sortie d'insertion est raccordée. Faites votre choix parmi les réglages Pre EQ, Post EQ, Pre Delay ou Post Fader.



## □ EQUALIZER (Egaliseur)



### ① **Graphique EQ**

Indique la réponse approximative de l'égaliseur pour le canal actuellement sélectionné.

### ② **FLAT**

Si vous cliquez sur cette touche, le gain de toutes les bandes sera réinitialisé sur 0,0 dB.

### ③ **Q**

### ④ **F (Fréquence)**

### ⑤ **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.

### ⑥ **(LOW shelving)**

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

### ⑦ **(HIGH shelving)**

Si cette touche est activée, HIGH EQ, le type d'égaliseur à bandes HIGH correspondant commutera en égaliseur en plateau (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 **ON (Activation/désactivation)**

Active ou désactive l'égaliseur.

### ⑩ **LIBRARY**

Accède à la page INPUT EQ de la fenêtre LIBRARY.

### ⑪ **TYPE I/TYPE II (Type d'EQ)**

Sélectionne TYPE I (algorithme équivalent à EQ sur les séries 02R antérieures) ou TYPE II (algorithme nouvellement mis au point) comme type d'EQ.

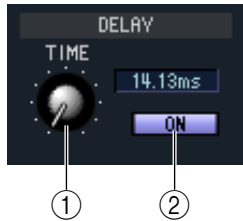
## ⑫ EQ LINK GROUP (Groupe de liaisons EQ)

Sélectionne le groupe de liaisons de l'égaliseur (1–8) auquel appartient ce canal.

## ⑬ ATT (Atténuation)

Règle le degré d'atténuation ou de gain généré à la suite d'une conversion AN.

## □ DELAY



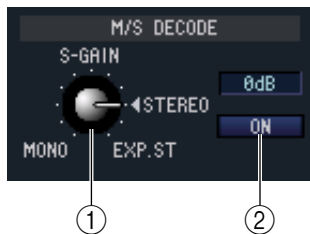
### ① TIME (Temps de retard)

Règle le temps de retard de chaque canal.

### ② ON (Activation/désactivation)

Active ou désactive le retard. La valeur actuelle (en ms) est affichée dans la zone de droite.

## □ M/S DECODE (sauf pour les canaux FX RTN)



### ① S-GAIN

Ce bouton règle le niveau proportionnel du micro S par rapport au niveau du micro M. La valeur actuelle (en dB) est affichée dans la zone de droite.

### ② ON (Activation/désactivation)

Cette touche active/désactive le décodage M/S de deux canaux d'entrées impair/pair adjacents (ou du canal ST IN L/R).

## □ DCA GROUP / MUTE GROUP / SAFE



### ① DCA GROUP (Groupe DCA)

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

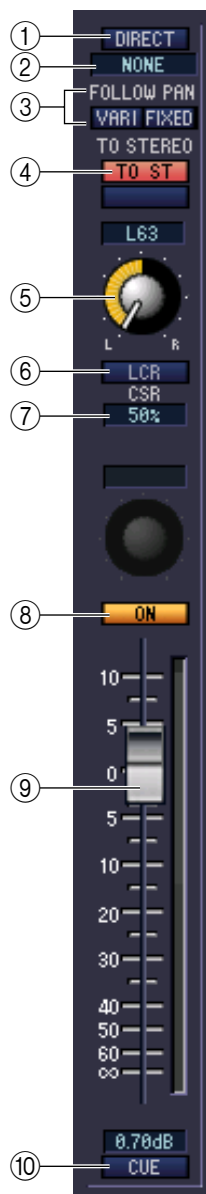
### ② MUTE GROUP (Groupe de mutes)

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

### ③ RECALL SAFE / MUTE SAFE

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

## □ Pan / Fader



### ① **DIRECT (sauf pour les canaux FX RTN)**

Active/désactive la sortie directe.

### ② **Port de sortie directe (sauf pour les canaux FX RTN)**

Choisissez le port à partir duquel un canal d'entrée de 1 à 48 ou un canal ST IN de 1 à 4 sera directement émis.

<b>NONE</b>	Aucune affectation
<b>SLOT1-1, SLOT1-2...SLOT4-16</b>	Canaux de sortie d'une carte E/S installée dans les logements 1-4
<b>2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3R</b>	Canaux L/R des prises 2TR OUT DIGITAL 1-3

### ③ **FOLLOW PAN (Suivre panoramique)**

Utilisez les deux touches suivantes pour spécifier comment le signal transmis depuis le canal d'entrée vers le bus MIX est affecté par l'action du bouton TO ST PAN (⑤).

#### • Touche VARI

Si cette touche est activée, le bouton PAN affiché dans la zone CH to MIX sera lié au bouton TO ST PAN si les bus MIX de type VARI sont appairés.

#### • Touche FIXED

Si cette touche est activée, le signal émis après l'utilisation du bouton TO ST PAN (⑤) sera envoyé aux bus MIX de type FIXED.

### ④ **TO ST (Vers stéréo)**

Il s'agit d'un commutateur d'activation/désactivation du signal envoyé depuis le canal d'entrée vers le bus STEREO. Cette fonction est liée à la touche [TO STEREO] de la section SELECTED CHANNEL du panneau.

### ⑤ **TO ST PAN (Vers panoramique stéréo)**

Règle le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal d'entrée vers le bus STEREO. Cette fonction est liée à l'encodeur de chaque canal lorsque l'option PAN est sélectionnée comme mode d'encodeur ainsi qu'à l'encodeur [PAN] de la section SELECTED CHANNEL.

### ⑥ **LCR**

Active et désactive le mode LCR sur chaque canal. Si ce paramètre est activé sur un canal spécifique, vous pourrez utiliser le bouton TO ST PAN (⑤) pour contrôler simultanément le niveau du signal envoyé vers les canaux L/R du bus STEREO et le canal CENTER.

### ⑦ **CSR (Rapport centre-côté)**

Ceci règle le rapport (0-100 %) entre le niveau du canal CENTER et celui des canaux L/R du bus STEREO. Pour modifier la valeur, faites-la glisser vers le haut ou le bas à l'intérieur de la zone numérique.

### ⑧ **ON**

Active ou désactive le canal d'entrée. Cette fonction est liée aux touches CH [ON] de la bande de canaux INPUT sur le panneau de la console PM5D.

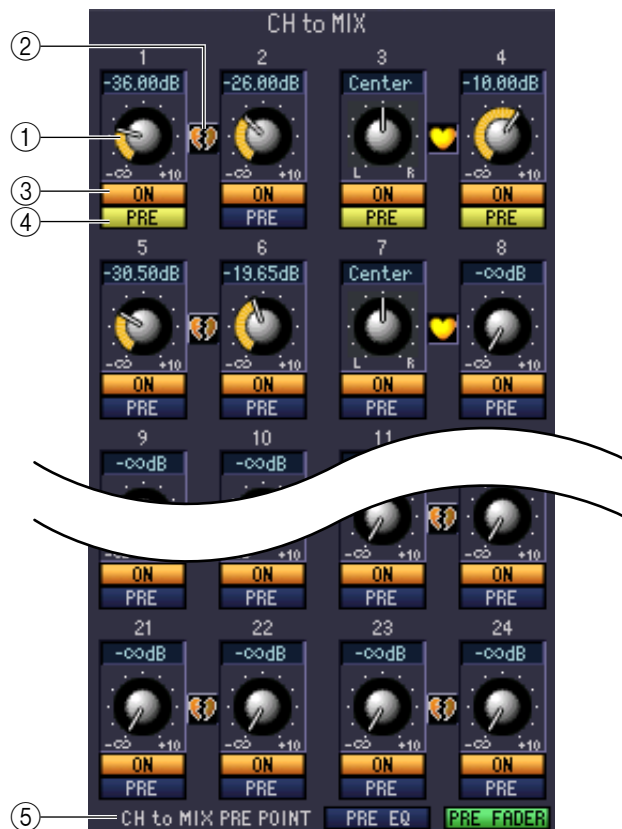
### ⑨ **Fader**

Ajuste la sensibilité d'entrée du canal d'entrée. Cette fonction est liée aux faders de la bande de canaux INPUT sur le panneau de la console PM5D. La valeur actuelle est affichée dans la zone numérique située directement au-dessous du fader.

### ⑩ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal d'entrée. Cette fonction est liée aux touches [CUE] de la bande de canaux INPUT sur le panneau de la console PM5D.

## □ CH to MIX (Canal vers mixage)



### ① Niveau d'envoi MIX

Ajuste le niveau d'envoi du signal du canal d'entrée vers les bus MIX de type VARI. La valeur actuelle est affichée dans la zone numérique située directement au-dessus.

### ② Apairage

Indique le statut d'apairage des canaux MIX impair/pair adjacents. Vous pouvez cliquer sur le symbole de cœur pour activer ou désactiver l'apairage.

### ③ ON (Activation/désactivation de l'envoi de MIX)

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

### ④ PRE (Avant/après)

Ce paramètre sélectionne PRE ou POST comme point de départ du signal transmis depuis le canal d'entrée vers le bus MIX.

### ⑤ CH to MIX PRE POINT

Ceci sélectionne PRE EQ ou PRE FADER comme point de début de la transmission du signal, dès lors que la touche PRE (④) est spécifiée sur PRE.

**NOTE** Si la touche PRE est réglée sur POST, vous pouvez sélectionner POST ON ou POST TO ST comme emplacement de l'envoi du signal, séparément pour chaque bus MIX (→ p. 33).

# Lorsqu'un canal MIX est sélectionné



## ❑ CHANNEL SELECT (Sélection de canaux)

Ce réglage est identique à celui d'un canal d'entrée, à la différence que votre édition s'applique ici à un canal MIX (➔ p. 20).

## ❑ COMPRESSOR

Ce réglage est identique à celui d'un compresseur sur un canal d'entrée, sauf que le groupe COMP LINK GROUP est ici de A à F et que les types de signaux susceptibles d'être sélectionnés pour le déclenchement sont différents (➔ p. 23).

## ❑ INSERT

Ce paramètre est identique aux réglages d'insertion sur un canal d'entrée, sauf que les points d'insertion pouvant être sélectionnés ici sont différents (➔ p. 24).

## □ EQUALIZER



### ① **Graphique EQ**

Indique la réponse approximative de l'égaliseur pour le canal actuellement sélectionné.

### ② **FLAT**

Si vous cliquez sur cette touche, le gain de toutes les bandes sera réinitialisé sur 0,00 dB.

### ③ **Q**

### ④ **F (Fréquence)**

### ⑤ **GAIN**

Ces boutons permettent de régler Q, la fréquence centrale et les degrés d'accentuation/atténuation de chaque bande.

### ⑥ **LOW shelving**

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

### ⑦ **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.

### ⑧ **HIGH shelving**

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

### ⑨ **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.

### ⑩ **ON (Activation/désactivation)**

Active ou désactive l'égaliseur.

### ⑪ **LIBRARY**

Accède à la page OUTPUT EQ de la fenêtre LIBRARY.

## ⑫ **TYPE I/TYPE II (Type d'EQ)**

Sélectionne TYPE I (algorithme équivalent à EQ sur les séries 02R antérieures) ou TYPE II (algorithme nouvellement mis au point) comme type d'EQ.

## ⑬ **EQ LINK GROUP (Groupe de liaisons EQ)**

Sélectionne le groupe de liaisons de l'égaliseur (A–F) auquel appartient ce canal.

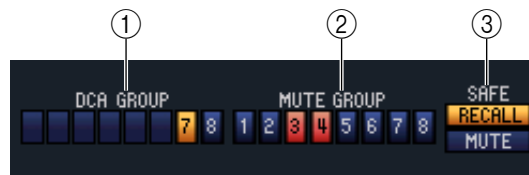
## ⑭ **UPPER/LOWER**

Fait basculer les quatre bandes touchées par les commandes ③–⑨ entre les réglages LOWER (1 LOW–4 HIGH) et UPPER (5 LOW–8 HIGH).

## □ **DELAY**

Ceci est similaire aux réglages de retard sur un canal d'entrée (➔ p. 26).

## □ **DCA GROUP / MUTE GROUP / SAFE**



### ① **DCA GROUP (Groupe DCA)**

Sélectionne le groupe DCA (7/8) auquel le canal MIX appartient.

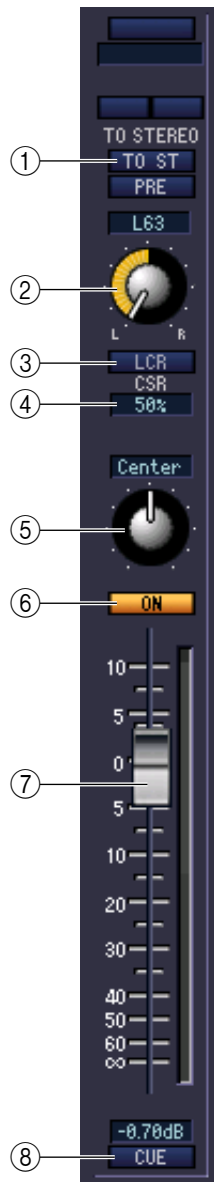
### ② **MUTE GROUP (Groupe de mutes)**

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

### ③ **RECALL SAFE / MUTE SAFE**

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

## □ Pan / Fader



### ① **TO ST (Vers stéréo)**

Il s'agit d'un commutateur d'activation/désactivation du signal envoyé depuis le canal MIX vers le bus STEREO. La touche PRE située au-dessous permet de sélectionner PRE (juste avant la touche MIX [ON]) ou POST (immédiatement après la touche MIX [ON]) comme point de départ de la transmission du signal du canal MIX vers le bus STEREO.

### ② **TO ST PAN (Vers panoramique stéréo)**

Règle le balayage panoramique du signal envoyé depuis le canal MIX vers le bus STEREO.

### ③ **LCR**

Active ou désactive le mode LCR sur chaque canal. Si ce paramètre est activé sur un canal spécifique, vous pourrez utiliser le bouton TO ST PAN (②) pour contrôler simultanément le niveau du signal envoyé vers les canaux L/R du bus STEREO et le canal CENTER.

### ④ **CSR (Rapport centre-côté)**

Ceci règle le rapport (0–100 %) entre le niveau du canal CENTER et celui des canaux L/R du bus STEREO. Pour modifier la valeur, faites-la glisser vers le haut ou le bas à l'intérieur de la zone numérique.

### ⑤ **BALANCE**

Ceci règle la balance de sortie gauche/droite des canaux appairés. Ceci n'apparaît pas si l'apairage n'est pas spécifié.

### ⑥ **ON**

Active ou désactive le canal MIX. Cette fonction est liée aux touches MIX [ON] de la section MIX du panneau de la console PM5D.

### ⑦ **Fader**

Détermine le niveau de sortie du canal MIX. Cette fonction est liée aux encodeurs MIX sur le panneau de la console PM5D (si toutefois la touche [MIX MASTER] est activée). La valeur actuelle est affichée dans la zone numérique située directement au-dessous du fader.

### ⑧ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal MIX. Cette fonction est liée aux touches MIX [CUE] de la section MIX du panneau de la console PM5D.



## □ MIX to MATRIX



### ① Niveau d'envoi de MATRIX

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

### ② Appairage

Indique le statut d'appairage des canaux MATRIX impair/pair adjacents. Vous pouvez cliquer sur le symbole de cœur pour activer ou désactiver l'appairage.

### ③ ON (Activation/désactivation de l'envoi de MATRIX)

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

### ④ POINT (Point d'envoi)

Sélectionne le point de départ de la transmission du signal du canal MIX vers le bus MATRIX. Vous pouvez choisir PRE FADER (juste avant le fader), POST FADER (juste après le fader) ou POST ON (juste après la touche MIX [ON]).

### ⑤ CH to MIX POST POINT

Sélectionne POST ON ou POST TO ST comme emplacement de départ de la transmission du signal de tous les canaux d'entrée vers le bus MIX actuellement sélectionné.

# Lorsqu'un canal MATRIX est sélectionné



## ❑ CHANNEL SELECT (Sélection de canaux)

Ce réglage est identique à celui d'un canal d'entrée, à la différence que votre édition s'applique ici à un canal MATRIX (➔ p. 20).

## ❑ COMPRESSOR

Ce réglage est identique à celui d'un compresseur sur un canal d'entrée, sauf que le groupe COMP LINK GROUP est ici de A à F et que les types de signaux susceptibles d'être sélectionnés pour le déclenchement sont différents (➔ p. 23).

## ❑ INSERT

Ce paramètre est identique aux réglages d'insertion sur un canal d'entrée, sauf que les points d'insertion pouvant être sélectionnés ici sont différents (➔ p. 24).

## ❑ EQUALIZER

A l'exception du fait qu'il n'y a pas ici de touche LOWER/UPPER et que les groupes EQ LINK sont G/H, ce paramètre est identique à celui de l'égaliseur d'un canal MIX (➔ p. 30).

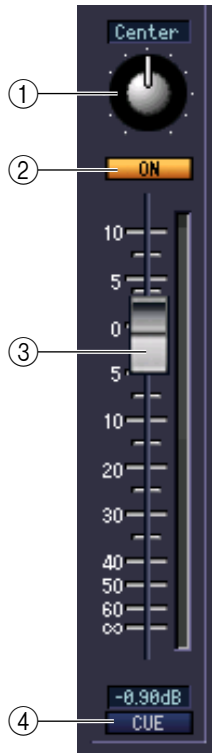
## ❑ DELAY

Ceci est similaire aux réglages de retard sur un canal d'entrée (➔ p. 26).

## ❑ DCA GROUP / MUTE GROUP / SAFE

Ces paramètres sont identiques aux réglages DCA Group / Mute Group / Safe d'un canal MIX (➔ p. 31).

## ❑ Pan / Fader



### ① BALANCE

Ceci règle la balance de sortie gauche/droite des canaux apairés. Ce réglage n'apparaîtra pas si l'apairage n'est pas spécifié.

### ② ON

Active ou désactive le canal MATRIX. Cette fonction est liée aux touches MATRIX [ON] de la section MATRIX du panneau de la console PM5D.

### ③ Fader

Ajuste le niveau de sortie du canal MATRIX. Cette fonction est liée aux encodeurs MATRIX de la section MATRIX du panneau de la console PM5D. La valeur actuelle est affichée dans la zone numérique située directement au-dessous du fader.

### ④ CUE

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal MATRIX. Cette fonction est liée aux touches MATRIX [CUE] de la section MATRIX du panneau de la console PM5D.

## Lorsqu'un canal STEREO A/B est sélectionné



## ❑ CHANNEL 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 STEREO A/B (➡ p. 20).

## ❑ COMPRESSOR

Ce réglage est identique à celui d'un compresseur sur un canal d'entrée, sauf que le groupe COMP LINK GROUP est ici de A à F et que les types de signaux susceptibles d'être sélectionnés pour le déclenchement sont différents (➔ p. 23).

## ❑ INSERT

Ce paramètre est identique aux réglages d'insertion sur un canal d'entrée, sauf que les points d'insertion pouvant être sélectionnés ici sont différents (➔ p. 24).

## ❑ EQUALIZER

Ceci est similaire aux réglages d'égaliseur sur un canal MIX (➔ p. 30).

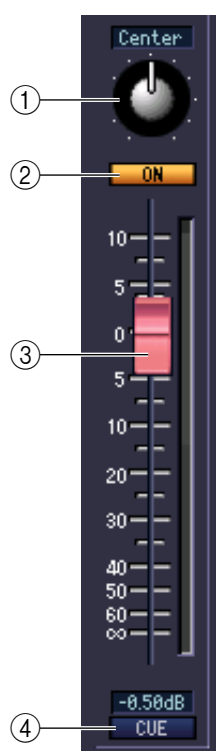
## ❑ DELAY

Ceci est similaire aux réglages de retard sur un canal d'entrée (➔ p. 26).

## ❑ DCA GROUP / MUTE GROUP / SAFE

Ces paramètres sont identiques aux réglages DCA Group / Mute Group / Safe d'un canal MIX (➔ p. 31).

## ❑ Pan / Fader



### ① **BALANCE**

Règle la balance de sortie gauche/droite du canal STEREO A/B.

### ② **ON**

Active ou désactive le canal STEREO A/B. Cette fonction est liée à la touche STEREO [ON] de la bande de canaux STEREO A/B du panneau de la console PM5D.

### ③ **Fader**

Règle le signal de sortie du canal STEREO A/B. Cette fonction est liée au fader STEREO de la bande de canaux STEREO A/B du panneau de la console PM5D. La valeur actuelle est affichée dans la zone numérique située directement au-dessous du fader.

### ④ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal du canal STEREO A/B. Cette fonction est liée à la touche STEREO [CUE] de la bande de canaux STEREO A/B du panneau de la console PM5D.

## ❑ STEREO to MATRIX



### ① Niveau d'envoi de MATRIX

Vous pouvez régler ici les niveaux d'envoi des signaux transmis depuis les canaux STEREO A/B vers le bus MATRIX.

### ② Appairage

Indique le statut d'appairage des canaux MATRIX impair/pair adjacents. Vous pouvez cliquer sur le symbole de cœur pour activer ou désactiver l'appairage.

### ③ ON (Activation/désactivation de l'envoi de MATRIX)

Cette touche est un commutateur d'activation/désactivation du signal envoyé par chaque STEREO A/B vers le bus MATRIX.

### ④ POINT (Point d'envoi)

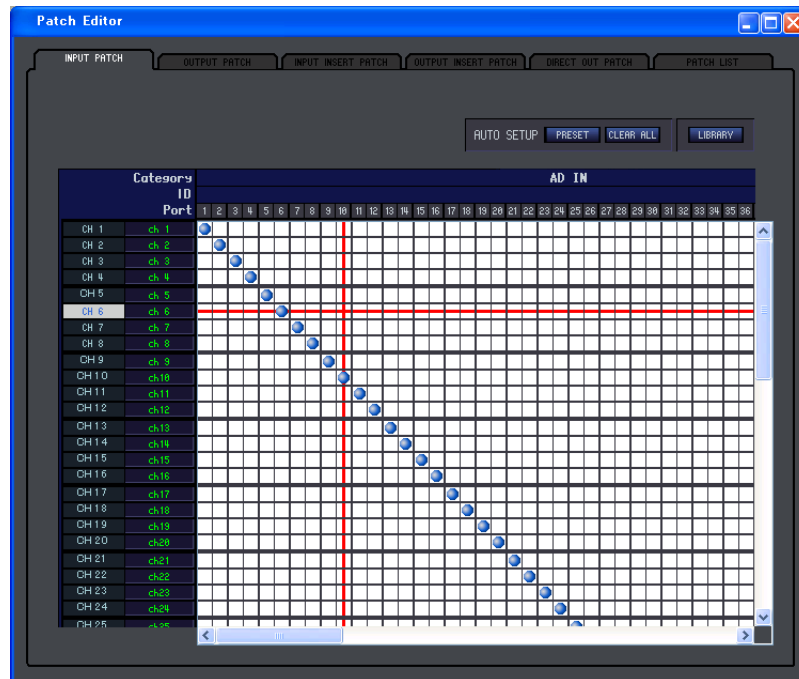
Sélectionne le point de départ de la transmission du signal du canal STEREO A/B vers le bus MATRIX. Vous pouvez choisir PRE FADER (juste avant le fader), POST FADER (juste après le fader) ou POST ON (juste après la touche STEREO [ON]).

# Fenêtre Patch Editor (Editeur de patches)

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.

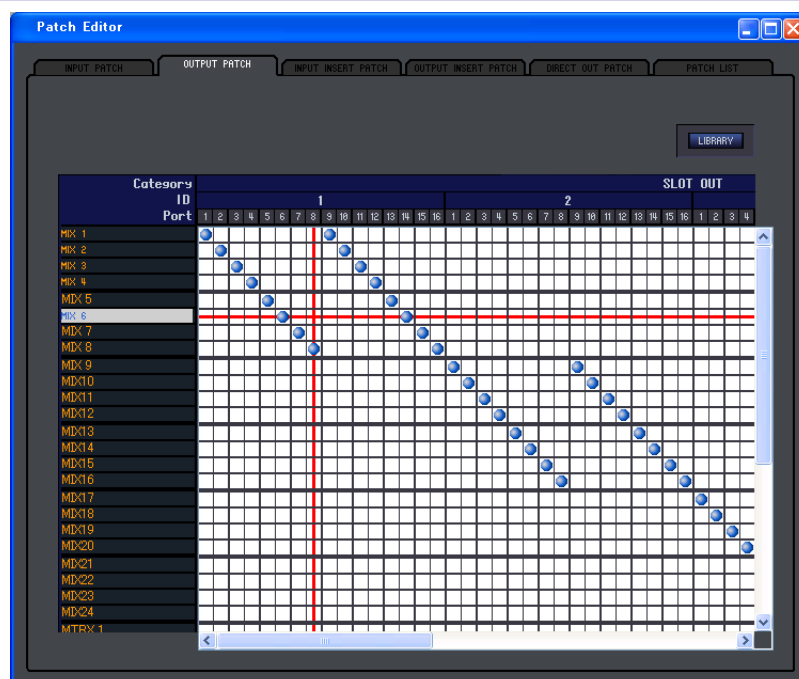
Cette fenêtre se divise en plusieurs pages : INPUT PATCH, OUTPUT PATCH, INPUT INSERT PATCH (Patch d'entrée d'insertion), OUTPUT INSERT PATCH (Patch de sortie d'insertion), DIRECT OUT PATCH et PATCH LIST (Liste de patches). Pour basculer entre les pages, cliquez sur les onglets affichés dans la partie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

## Page INPUT PATCH



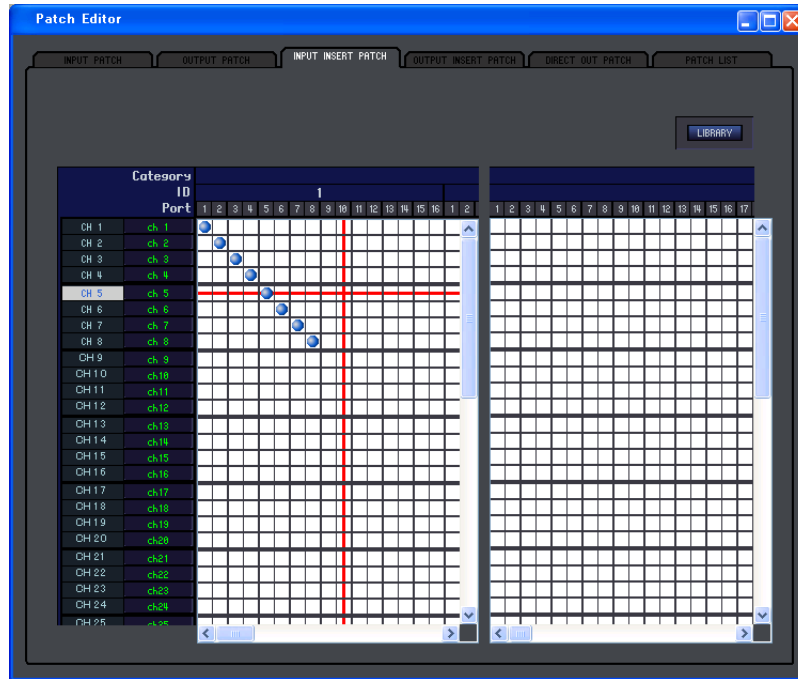
Vous pouvez sélectionner ici le port d'entrée affecté à l'entrée de chaque canal d'entrée. L'opération de base est essentiellement la même que celle de l'écran INPUT PATCH de la console PM5D, sauf qu'il est possible ici de redimensionner la fenêtre.

## Page OUTPUT PATCH



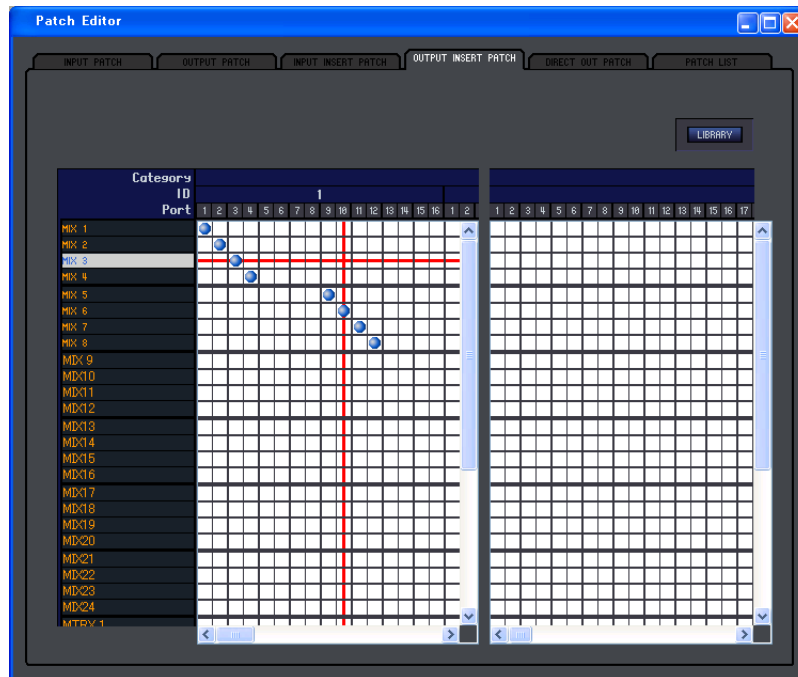
Vous pouvez sélectionner ici le port de sortie affecté à l'entrée de chaque canal de sortie. L'opération de base est essentiellement la même que celle de l'écran OUTPUT PATCH de la console PM5D, sauf qu'il est possible ici de redimensionner la fenêtre.

# Page INPUT INSERT PATCH



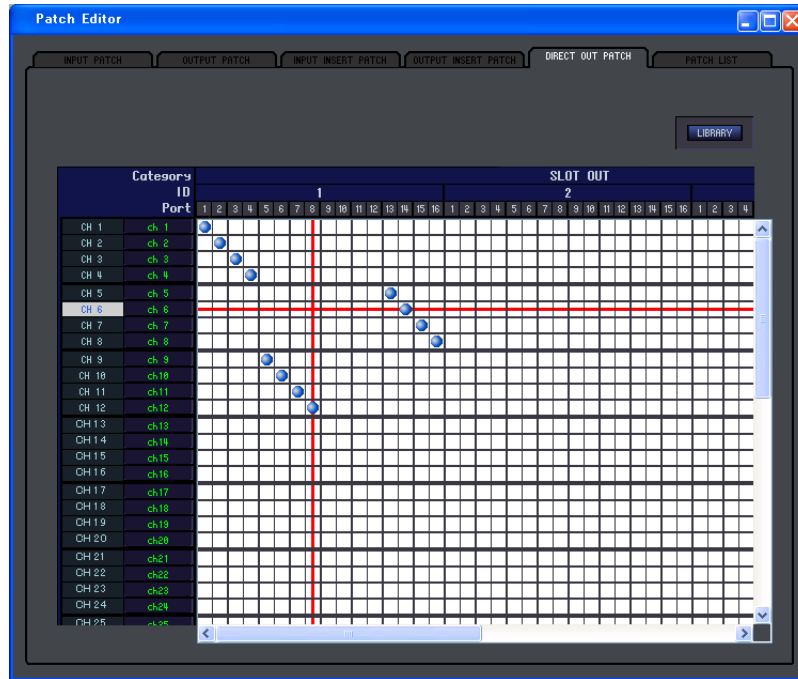
Vous pouvez affecter ici des ports d'entrée et de sortie sur les entrée et sortie d'insertion de chaque canal d'entrée. Sélectionnez le port de sortie dans la partie gauche de l'écran et le port d'entrée dans la partie droite. L'opération de base est essentiellement la même que celle de l'écran INPUT INSERT PATCH de la console PM5D, sauf qu'il est possible ici de redimensionner la fenêtre.

# Page OUTPUT INSERT PATCH



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. L'opération de base est essentiellement la même que celle de l'écran OUTPUT INSERT PATCH de la console PM5D, sauf qu'il est possible ici de redimensionner la fenêtre.

# Page DIRECT OUTPUT PATCH



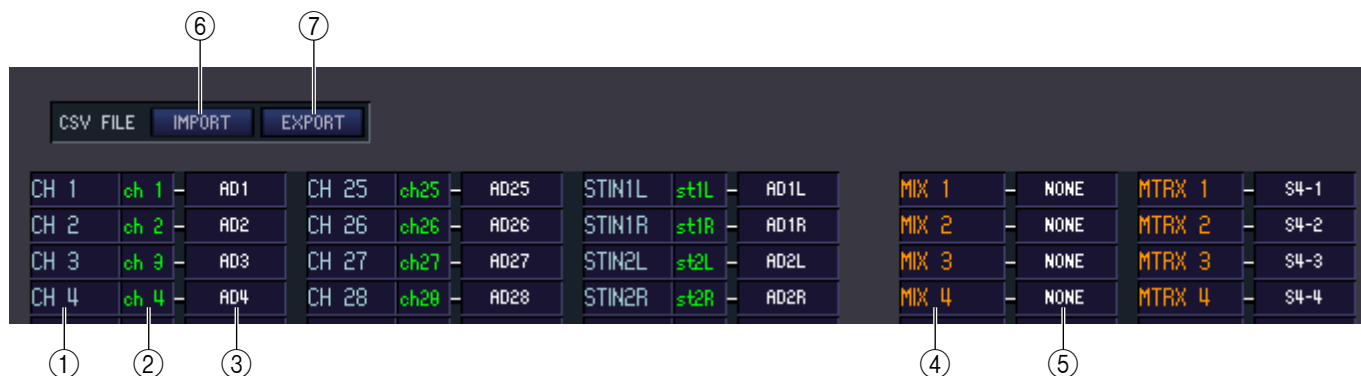
Vous pouvez sélectionner ici le port de sortie qui émettra directement chaque canal d'entrée. L'opération de base est essentiellement la même que celle de l'écran DIRECT OUTPUT PATCH de la console PM5D, sauf qu'il est possible ici de redimensionner la fenêtre.

# Page PATCH LIST



Vous pouvez afficher et éditer ici les réglages du patch d'entrée et de sortie. Il vous est également possible de charger sur cette page les données de patch d'entrée, de patch de sortie et de nom de canal sauvegardés sur un fichier CSV par la console PM5D. A l'inverse, les réglages de cette page peuvent être enregistrés sur un fichier CSV pouvant être chargé sur la console PM5D.





### 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

Ceci indique le numéro du canal de sortie.

### ⑤ 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 déroulant qui apparaît.

### ⑥ IMPORT (Importer un fichier CSV)

Cliquez sur cette touche afin de charger sur la page PATCH LIST les données de patch d'entrée, de patch de sortie et de nom de canal stockés sur des fichiers CSV enregistrés sur la console PM5D.

Lorsque vous cliquez sur cette touche, une boîte de dialogue apparaît, tel qu'illustré à droite, afin de vous permettre de spécifier le dossier contenant les fichiers CSV que vous souhaitez charger.

Spécifiez le dossier contenant les fichiers CSV enregistrés par la console PM5D, puis cliquez sur la touche OK. Si le dossier spécifié contient des fichiers CSV dans lesquels sont enregistrées des données de patch d'entrée, de patch de sortie et de nom de canal, celles-ci seront chargées sur la page PATCH LIST.

**NOTE** Si le dossier spécifié ne contient pas le fichier CSV requis, les réglages de la page PATCH LIST ne seront pas modifiés. Par exemple, si le dossier contient un fichier CSV de patch d'entrée, seuls les réglages de patch d'entrée situés sur la page PATCH LIST seront chargés et le reste des réglages demeurera inchangé.



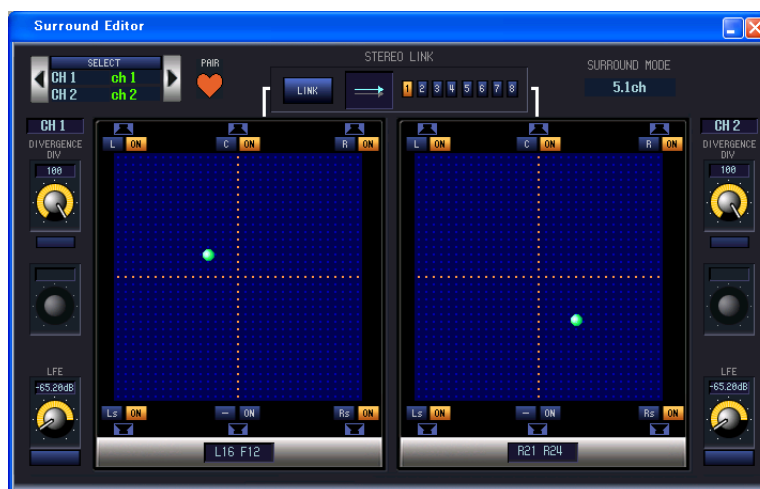
### ⑦ EXPORT (Exporter un fichier CSV)

En cliquant sur cette touche, il devient possible d'écrire les données de patch d'entrée, de patch de sortie et de nom de canal dans un fichier CSV susceptible d'être chargé sur la console PM5D.

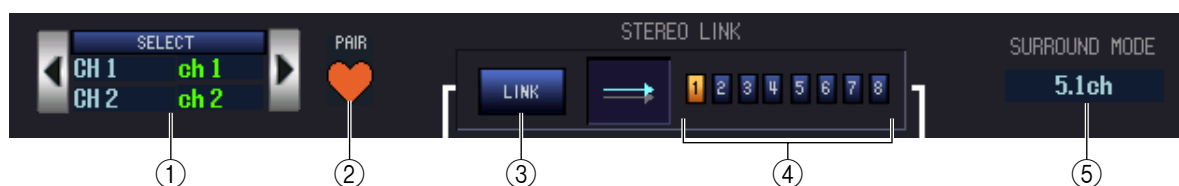
Lorsque vous cliquez sur cette touche, vous faites apparaître une boîte de dialogue, qui vous permet de spécifier un dossier pour les fichiers CSV exportés.

Spécifiez le dossier dans lequel les fichiers CSV seront enregistrés, puis cliquez sur la touche OK. Des fichiers CSV distincts, contenant respectivement les données de patch d'entrée, de patch de sortie et de nom de canal seront sauvegardés dans le dossier que vous aurez spécifié. Vous pouvez utiliser une carte mémoire pour charger ces fichiers CSV sur la console PM5D.

# Fenêtre Surround Editor



Vous pouvez effectuer ici des réglages de balayage panoramique surround pour les deux canaux d'entrée actuellement sélectionnés.



## ① **SELECT (Sélection de canaux)**

Cette zone affiche le nom et le numéro de deux canaux sélectionnés pour les opérations (deux canaux d'entrée pair/impair adjacents, un canal ST IN ou un canal FX RTN). Pour changer de canal, utilisez la touche SELECT ou les touches ◀/▶ à droite et gauche. Vous pouvez également éditer le nom du canal concerné dans la zone de texte.

## ② **PAIR**

Indique l'état d'apairage des deux canaux sélectionnés. Dans le cas d'un canal d'entrée, vous pouvez cliquer sur ce symbole pour activer/désactiver l'apairage.

## ③ **LINK**

Spécifie si le mouvement de l'image son est ou non lié pour les deux canaux sélectionnés. Si cette touche est activée, l'image son des deux canaux sera liée selon le motif de liaison que vous avez sélectionné à l'aide des touches LINK PATTERN SELECT (Sélection des motifs de liaison) 1–8.

## ④ **LINK PATTERN SELECT**

Ces touches sélectionnent les motifs de liaison 1–8. Le motif actuellement sélectionné apparaît dans le graphique de gauche.

## ⑤ **SURROUND MODE**

Cette zone indique le mode surround actuellement sélectionné. Vous pouvez cliquer sur cette zone pour changer de mode.



## ⑥ DIVERGENCE

Ces commandes indiquent la proportion selon laquelle les signaux sont envoyés à chaque bus surround lorsque le canal d'entrée est placé au centre. Les paramètres opérationnels varient comme suit, selon le mode surround actuellement sélectionné.

- **Mode surround= 3-1ch/5.1ch**

Le bouton F est opérationnel, ce qui vous permet de régler la divergence frontale. Utilisez ce bouton pour spécifier la proportion (0–100) selon laquelle un signal placé au centre est envoyé au bus central (C) et aux bus gauche/droit (L, R).

- **Mode surround= 6.1ch**

Les boutons F et R sont opérationnels, ce qui vous permet de régler les divergences frontale et arrière séparément. Utilisez ces boutons pour spécifier la proportion (0–100) selon laquelle un signal placé au centre est envoyé aux bus centraux (C, S, Bs) et aux bus gauche/droit (L, R, Ls, Rs). En outre, une touche LINK liant la divergence frontale et arrière s'affiche entre les bouton F et R. Lorsque vous activez cette touche, la valeur du bouton F est copiée sur le bouton R et les boutons F et R deviennent liés.



## ⑦ LFE (Effet basse fréquence)

Utilisez le bouton LFE pour régler le niveau du signal envoyé depuis le canal d'entrée vers le bus LFE du caisson de graves, sur une plage de  $-\infty$  à 0 dB. La touche ON/OFF est un commutateur d'activation/désactivation pour l'envoi vers le bus MIX affecté au canal LFE.

## ⑧ Grille

Vous pouvez spécifier ici le panoramique du canal d'entrée actuellement sélectionné, centré sur le point d'écoute. Le réglage actuel est signalé par le symbole O. Vous pouvez faire glisser ce symbole vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour déplacer le balayage panoramique.

## ⑨ Touches PANNING (Panoramique)

Ces touches correspondent aux bus surround. Les icônes de haut-parleurs s'affichent pour indiquer les bus surround disponibles pour le mode surround actuellement sélectionné.

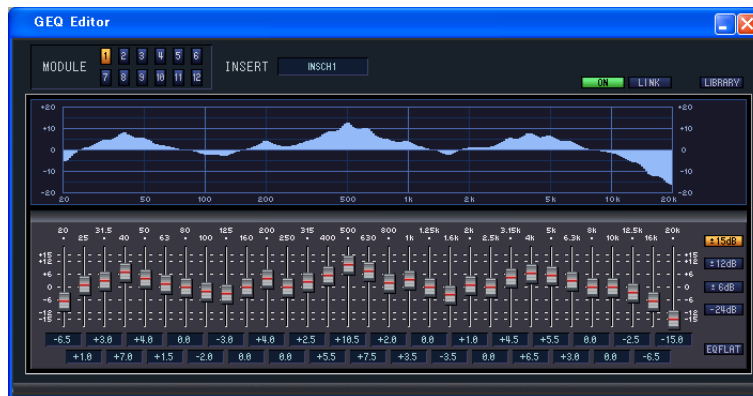
## ⑩ SURROUND BUS ON (Activation/désactivation du bus surround)

Ces touches sont des commutateurs d'activation/désactivation pour le signal émis à partir du canal d'entrée actuellement sélectionné vers le bus surround correspondant. Vous pouvez cliquer sur les touches des noms de bus surround à gauche pour déplacer le panoramique vers la position du bus surround correspondant.

## ⑪ PAN POSITION (Position panoramique)

Le panoramique surround du canal d'entrée actuellement sélectionné s'affiche ici sous forme de valeurs de coordination avant/arrière et gauche/droite.

# Fenêtre GEQ



Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner la destination d'insertion des modules GEQ 1–12 et éditer les paramètres.



## ① MODULE (Sélection des modules)

Sélectionne le module GEQ que vous souhaitez éditer ou afficher.

## ② INSERT (Destination de l'insertion)

Sélectionnez l'une des destinations d'insertion suivantes pour le module GEQ actuellement sélectionné.

NONE	Pas d'insertion
INS CH1...INS CH48	Entrée/sortie d'insertion des canaux d'entrée 1–48
INS STIN1L, INS STIN1R...INS STIN4R	Entrée/sortie d'insertion des canaux ST IN 1–4 (L/R)
INS MIX1...INS MIX24	Entrée/sortie d'insertion des canaux MIX 1–24
INS MTX1...INS MTX8	Entrée/sortie d'insertion des canaux MATRIX 1–8
INS STAL, INS STAR	Entrée/sortie d'insertion des canaux STEREO A (L/R)
INS STBL, INS STBR	Entrée/sortie d'insertion des canaux STEREO B (L/R)
INS MONL, INS MONR, INS MONC	Entrée/sortie d'insertion des canaux MONITOR (L/R/C)

## ③ ON (Activation/désactivation de GEQ)

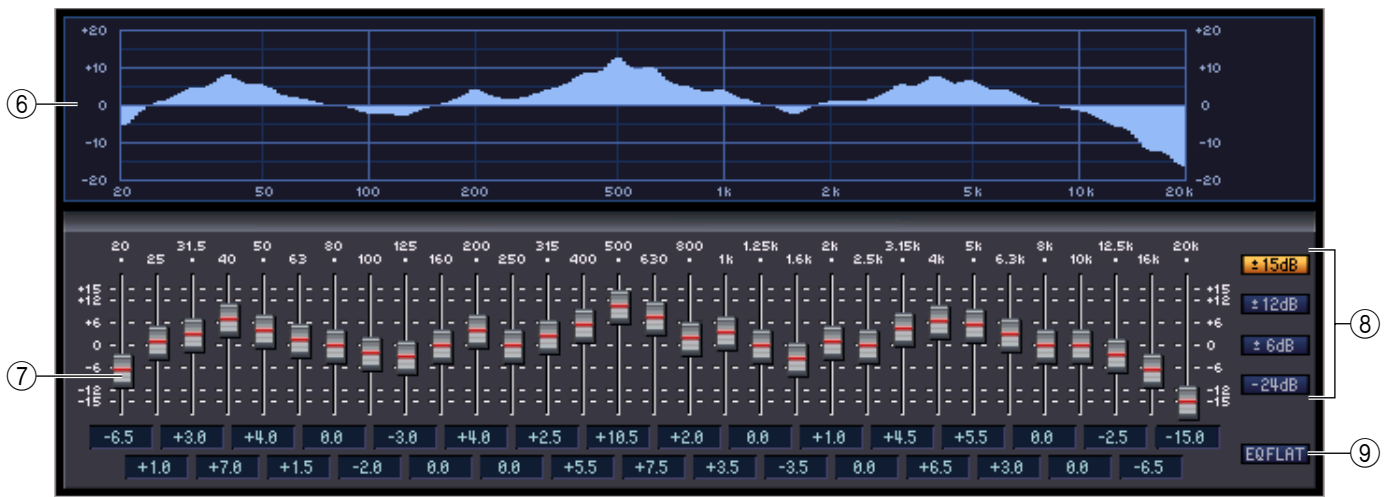
Active ou désactive le module d'EQ graphique actuellement sélectionné.

## ④ LINK

Cette touche assure la liaison des réglages des modules GEQ impair/pair adjacents. Lorsque vous cliquez sur cette touche, une fenêtre s'ouvre, vous demandant de confirmer l'opération. Cliquez sur les touches appropriées pour choisir le module de source/destination des paramètres qui seront copiés. Si vous cliquez sur la touche RESET BOTH (Réinitialiser les deux), les paramètres des deux modules seront réinitialisés à leurs valeurs respectives par défaut.

## ⑤ LIBRARY

Cette touche affiche la fenêtre GEQ LIBRARY (Bibliothèque GEQ).



⑥ **Graphique GEQ**

Ce graphique affiche la réponse du module GEQ actuellement sélectionné.

⑦ **Faders GEQ**

Ces faders atténuent ou accentuent les bandes de fréquence du module GEQ. La valeur de chaque fader s'affiche dans la zone numérique sous l'élément concerné.

⑧ **LIMIT**

Vous pouvez choisir la plage et la direction du réglage commandés par les faders parmi les options suivantes :  $\pm 15$  dB,  $\pm 12$  dB,  $\pm 6$  dB (dans le sens de l'accentuation et de l'atténuation) ou  $-24$  dB (pour l'atténuation uniquement).

⑨ **EQ FLAT**

Cette touche réinitialise tous les faders GEQ sur la position 0 dB.

# Fenêtre Effect Editor (Editeur d'effets)



Vous pouvez sélectionner ici le type d'effet pour les effets internes 1–8, éditer les paramètres et spécifier les patches d'entrée et de sortie.

**NOTE** Vous pouvez également ouvrir les différentes fenêtres Effect Editor pour afficher simultanément les réglages des effets internes portant des numéros différents. Cependant, la console PM5D elle-même ne sera liée qu'aux modifications de paramètre effectuées dans la première fenêtre que vous aurez ouverte. (Les modifications de paramètre exécutées sur l'écran de la console PM5D seront validées.)



## ① EFFECT No. (Numéro de l'effet)

Sélectionne le numéro (1–8) de l'effet interne que vous souhaitez éditer.

**ASTUCE** Vous pouvez alternativement utiliser la barre des menus pour sélectionner le menu [Windows] → [Effect Editor], puis choisir un effet interne 1–8 depuis le sous-menu.

## ② EFFECT NAME (Nom de l'effet)

Indique le titre de l'effet sélectionné pour les effets internes 1–8.

## ③ 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 déroulant qui apparaît.

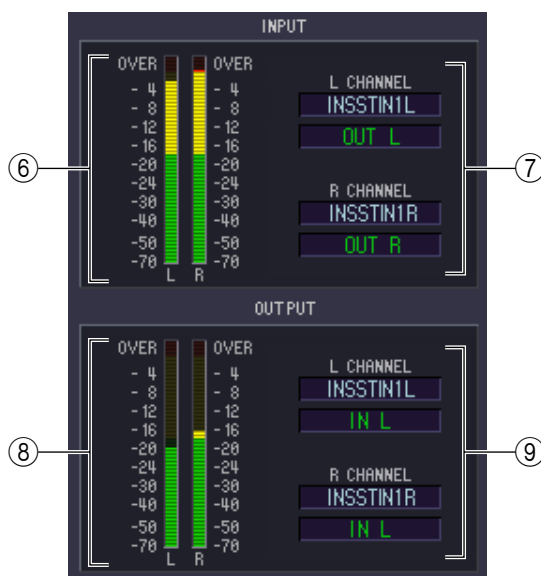
## ④ LIBRARY

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



### ⑤ Paramètres d'effet

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



### ⑥ Indicateur du niveau d'entrée

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

### ⑦ Patch 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.

—	Pas d'insertion
MIX 1...MIX24	Sortie des canaux MIX 1–24
INSCH1...INSCH8	Sortie d'insertion des canaux d'entrée 1–48
INSSTIN1L, INSSTIN1R...INSSTIN4R	Sortie d'insertion des canaux ST IN 1–4 (L/R)
INSMIX1...INSMIX24	Sortie d'insertion des canaux MIX 1–24
INSMTX1...INSMTX8	Sortie d'insertion des canaux MATRIX 1–8
INSSTAL, INSSTAR	Sortie d'insertion des canaux STEREO A (L/R)
INSSTBL, INSSTBR	Sortie d'insertion des canaux STEREO B (L/R)
INSMONL, INSMONR, INSMONC	Sortie d'insertion des canaux MONITOR (L/R/C)

Si vous sélectionnez INSCH ou INSSTIN comme destination de l'insertion, le nom du canal s'affichera dans la zone située directement sous l'élément.

### ⑧ Indicateur du niveau de sortie

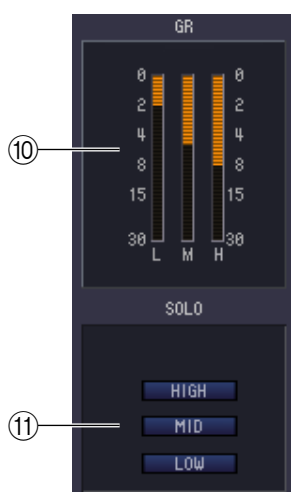
Indique le niveau du signal transmis par l'effet interne.

### ⑨ Patch 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.

—	Pas d'insertion
CH 1...CH48	Entrée des canaux d'entrée 1–48
STIN1L, STIN1R...STIN4R	Entrée des canaux ST IN 1–4 (L/R)
FXRTN1L, FXRTN1R...FXRTN4R	Entrée des canaux FX RTN 1–4 (L/R)
INSCH1...INSCH48	Entrée d'insertion des canaux d'entrée 1–48
INSSTIN1L, INSSTIN1R...INSSTIN4R	Entrée d'insertion des canaux ST IN 1–4 (L/R)
INSMIX1...INSMIX24	Entrée d'insertion des canaux MIX 1–24
INSMTX1...INSMTX8	Entrée d'insertion des canaux MATRIX 1–8
INSSTAL, INSSTAR	Entrée d'insertion des canaux STEREO A (L/R)
INSSTBL, INSSTBR	Entrée d'insertion des canaux STEREO B (L/R)
INSMONL, INSMONR, INSMONC	Entrée d'insertion des canaux MONITOR (L/R/C)

Si vous sélectionnez CH, STIN, FXRTN ou INSSTIN comme destination de l'insertion, le nom du canal s'affichera dans la zone située directement sous l'élément.



### ⑩ Indicateur de niveau GR

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

### ⑪ 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.





### 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 **BYPASS (Contourner)**

Cette touche contourne temporairement l'effet.

### ⑭ **CUE**

Cette touche contrôle le cue-monitor du signal de sortie de l'effet actuellement sélectionné.

### ⑮ **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.

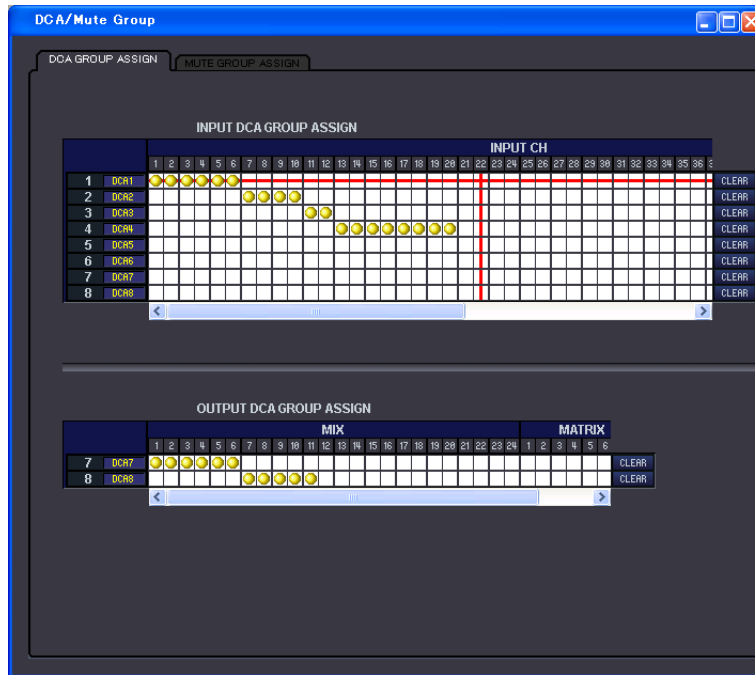
### ⑯ **Touches PLAY/REC (Lecture/enregistrement)**

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

# Fenêtre DCA/Mute Group

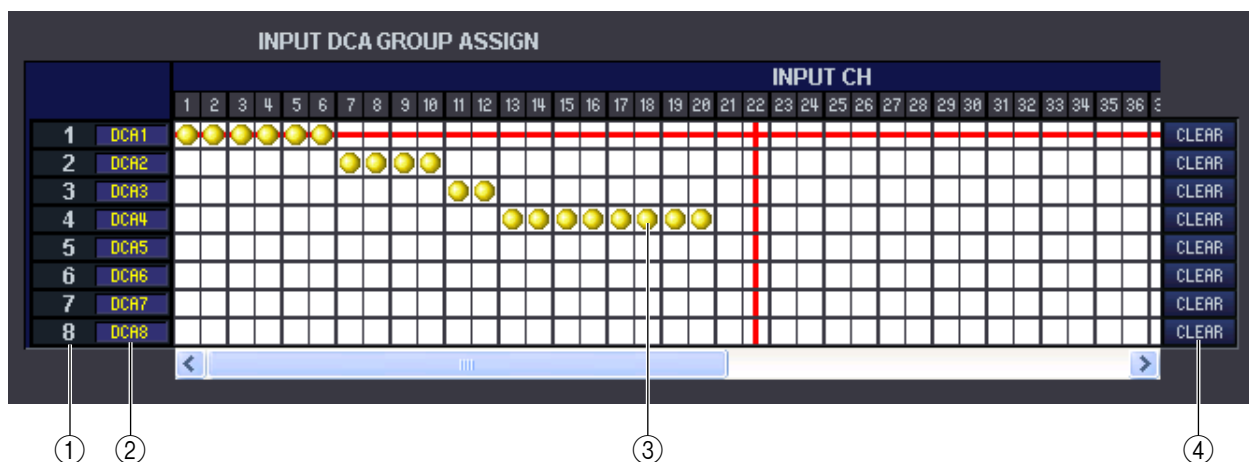
Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner les canaux qui seront affectés aux groupes DCA et aux groupes de mutes individuellement. Cette fenêtre est répartie sur deux pages, la page DCA GROUP ASSIGN (Affectation de groupe DCA) et la page MUTE GROUP ASSIGN (Affectation de groupe de mutes).

## Page DCA GROUP ASSIGN



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

Excepté le fait que les affectations des canaux d'entrée et de sortie peuvent être effectuées à partir d'un écran unique, et le fait que l'écran peut être redimensionné verticalement ou horizontalement, l'opération de base est ici identique à celle de l'écran DCA GROUP ASSIGN sur la console PM5D.




### ① Groupe DCA

Cette zone affiche le numéro du groupe DCA.

### ② Nom de groupe DCA

Il s'agit du nom du groupe DCA. Vous pouvez également cliquer sur cette zone pour en modifier le nom.

### ③ Grille

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

### ④ CLEAR (Supprimer)

Ces touches suppriment tous les canaux d'entrée et de sortie affectés au groupe DCA 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.

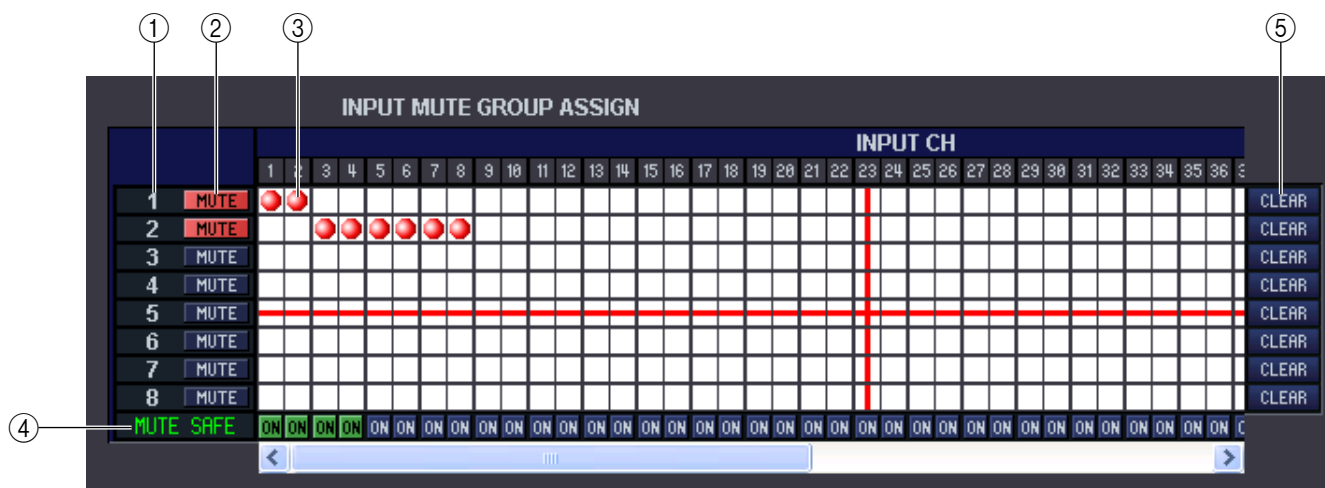
Le fait de cliquer sur la touche CLEAR pour les canaux d'entrée des groupes DCA 7/8 n'a pas d'incidence sur les attributions de canaux de sortie. (L'inverse est également vrai.)

## 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'affecter des canaux d'entrée aux groupes de mutes, et la partie inférieure des canaux de sortie à ces mêmes groupes.

Excepté le fait que les affectations des canaux d'entrée et de sortie peuvent être effectuées à partir d'un écran unique, et le fait que l'écran peut être redimensionné verticalement ou horizontalement, l'opération de base est ici identique à celle de l'écran MUTE GROUP ASSIGN sur la console PM5D.




### ① Groupe de mutes

Cette zone affiche le numéro du groupe de mutes.

### ② MUTE MASTER (Assourdissement principal)

Ces touches activent ou désactivent le 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/désactivation de Mute Safe)

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.

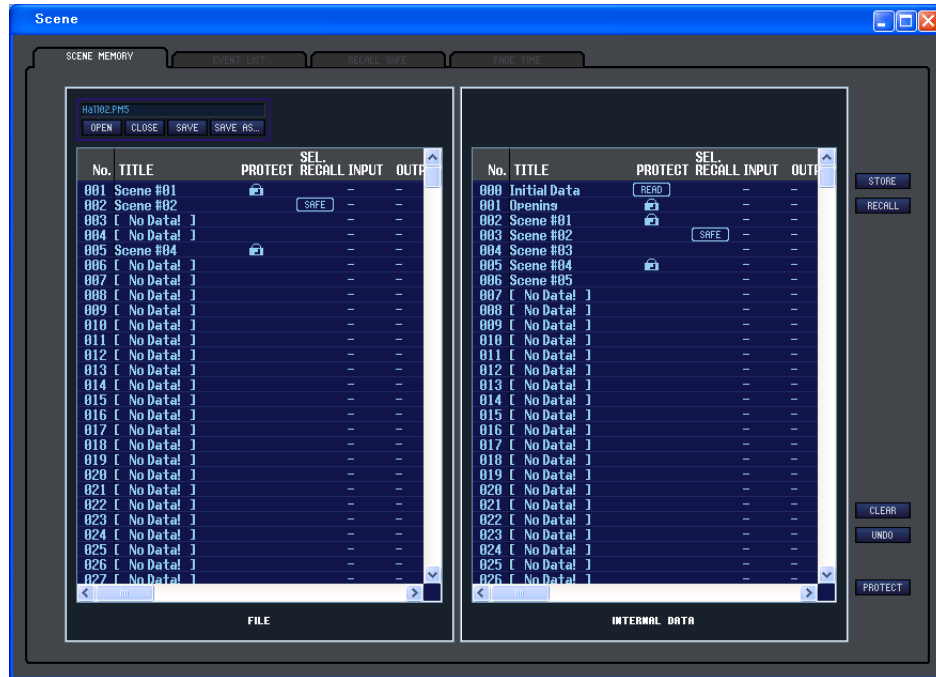
### ⑤ CLEAR

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.

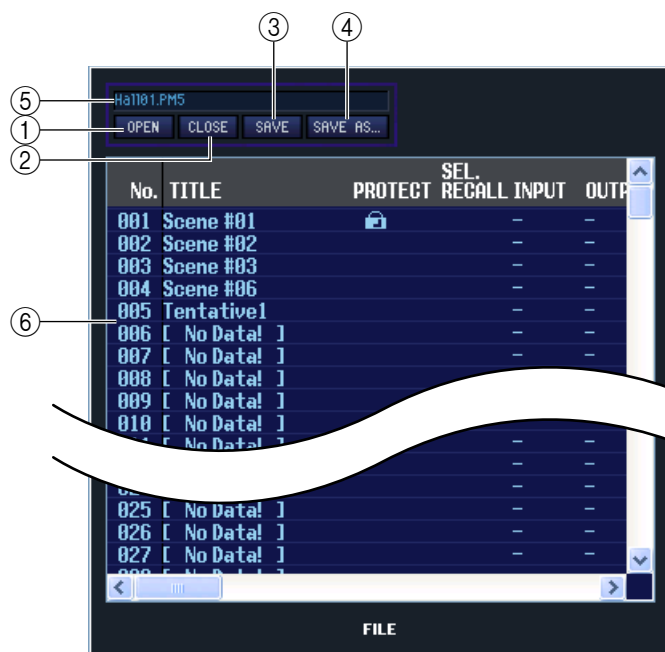
# Fenêtre Scene

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 (Mémoire de scènes), EVENT LIST (Liste d'événements), RECALL SAFE et FADE TIME (Temps de fondu). 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 PM5D. Vous pouvez également charger les fichiers de bibliothèque à partir d'une carte mémoire 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 PM5D.



- 1 OPEN (Ouvrir un fichier)**  
Ouvre un fichier de bibliothèque de scènes situé sur le lecteur de votre ordinateur.
- 2 CLOSE (Fermer un fichier)**  
Ferme le fichier de bibliothèque de scènes actuellement ouvert.
- 3 SAVE (Enregistrer)**  
Enregistre le fichier de bibliothèque de scènes actuellement ouvert sur le lecteur de votre ordinateur.
- 4 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.
- 5 Nom du fichier**  
Il s'agit du nom du fichier de bibliothèque de scènes actuellement ouvert.

## ⑥ FILE

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

**ASTUCE** Pour afficher les éléments qui sont actuellement invisibles, faites défiler la liste vers la droite. Vous pouvez faire glisser les lignes de frontières au centre de la fenêtre vers la droite pour étendre l'affichage de la liste de fichiers comme indiqué dans l'illustration ci-dessous.

No.	TITLE	PROT	SEL. RECALL	INPUT PATCH LIBRARY	OUTPUT PATCH LIBRARY	HA LIBRARY
001	SONG#01		SAFE	1 - INPUT PATCH#01	1 - OUTPUT PATCH#01	10 - HA #10
002	SONG#02	🔒	SAFE	17 - INPUT PATCH#17	10 - OUTPUT PATCH#10	194 - HA #194
003	SONG#03	🔒		11 - INPUT PATCH#11	21 - OUTPUT PATCH#21	42 - HA #42
004	[ No Data! ]			0 - Initial Data	0 - Initial Data	0 - Initial Data
005	[ No Data! ]			0 - Initial Data	0 - Initial Data	0 - Initial Data

## ⑦ No. (Numéro de scène)

Il s'agit des numéros de scène 000–500.

## ⑧ TITLE (Titre)

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

## ⑨ PROTECT (Protection)

Active et désactive le réglage de protection de chaque scène. Cette zone affiche l'icône de verrouillage pour les scènes protégées ; celles-ci ne peuvent pas être remplacées et leur titre ne peut être changé. Les scènes en lecture seule sont signalées par la mention « READ » qui apparaît dans cette colonne.

## ⑩ SEL. RECALL (Rappel sélectif)

Active et désactive le réglage de rappel sélectif pour chaque scène. Le rappel sélectif à l'aide des paramètres Safe est activé pour les scènes pour lesquelles cette colonne indique « SAFE » et le rappel sélectif utilisant les paramètres Recall est activé pour les scènes pour lesquelles cette colonne indique « RECALL ».

## ⑪ Liaison de bibliothèques

Cette colonne affiche le numéro et le titre des bibliothèques INPUT PATCH, OUTPUT PATCH et HA utilisées par chaque scène. (La largeur de colonne par défaut de la liste affiche uniquement les numéros de bibliothèque). Vous pouvez cliquer sur la zone numérique et spécifier la bibliothèque liée depuis le menu déroulant qui apparaît.

COMMENT	TIME STAMP	MIDI EVENT
introduction_01	09/20/2004 17:02:32	D4 NOP 1E C7 NOP 1E 28 4B 90 D2
introduction_02	09/20/2004 16:53:48	D5 A1
Initial Settings Data	09/20/2004 16:50:36	1F NOP NOP 0A 1E NOP NOP 5C NOP 14 0A

## ⑫ COMMENT (Commentaire)

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

## ⑬ TIME STAMP (Estampille)

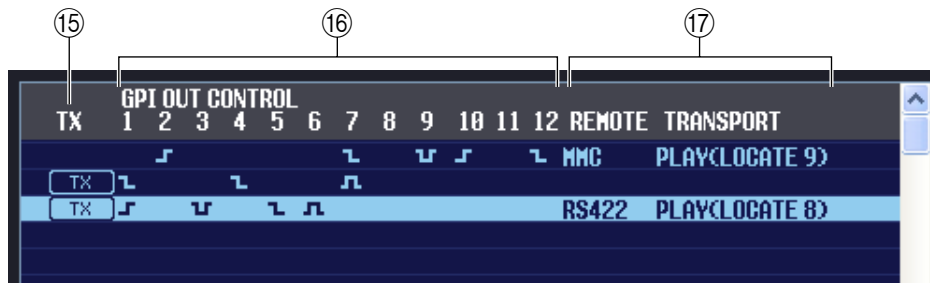
Indique l'heure à laquelle la scène a été stockée pour la dernière fois, au format mois/jour/année/heures/minutes/secondes. Cette zone s'affiche uniquement à titre indicatif et ne peut pas être modifiée.

## ⑭ MIDI EVENT (Événement MIDI)

Dans cette colonne, l'événement MIDI est transmis à partir du connecteur MIDI OUT (Sortie MIDI) lorsque la scène est rappelée peut être affichée et éditée en mode hexadécimal. Pour éditer un événement MIDI, cliquez sur la valeur hexadécimale à deux chiffres que vous voulez modifier, puis choisissez la valeur souhaitée dans le menu déroulant qui apparaît.

**ASTUCE**

- Si vous sélectionnez « NOP » dans le menu déroulant, la valeur hexadécimale à deux chiffres sera ignorée.
- Si vous sélectionnez « END » dans le menu déroulant, toutes les valeurs hexadécimales ultérieures seront ignorées.



**15 TX (Transmission d'un événement MIDI)**

Si vous cliquez sur cette colonne pour faire apparaître « TX », la transmission sera activée pour l'événement MIDI spécifié pour cette scène.

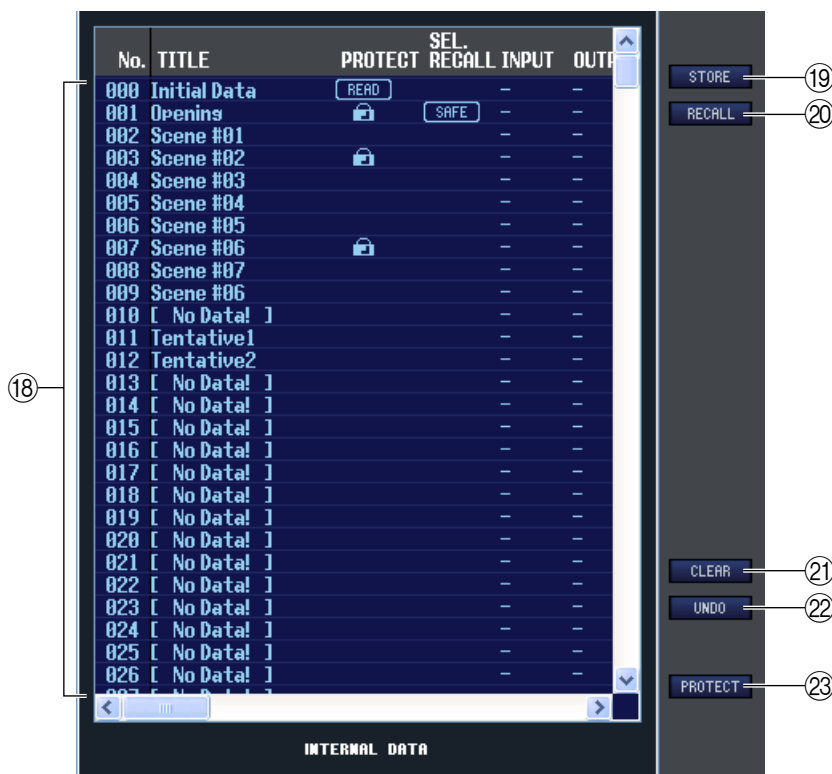
**16 GPI OUT CONTROL**

Spécifie la polarité (Hautement active/Faiblement active) et la méthode de transmission (Tally/Trigger) du signal envoyé par les ports GPI OUT 1–12 lors du rappel de la scène. Vous pouvez également cliquer sur ces colonnes pour en modifier les réglages. Vous avez le choix entre les réglages suivants :

Ecran	Polarité	Méthode de transmission
Aucun	Désactivée	
	Hautement active	Tally
	Faiblement active	Tally
	Hautement active	Trigger
	Faiblement active	Trigger

**17 REMOTE TRANSPORT (Transport à distance)**

Ces colonnes indiquent la commande de transport MMC/RS422 exécutée lorsque vous rappelez la scène. La colonne de gauche affiche le protocole (MMC ou RS422), et celle de droite le type de commande. Vous pouvez cliquer sur un élément et sélectionner le protocole ou la commande de votre choix dans le menu déroulant qui apparaît.



**18 INTERNAL DATA (Données internes)**

Cette zone affiche le contenu de la mémoire de scènes de la console PM5D. 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 scène**

Cliquez sur la ligne contenant la scène souhaitée.

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openins		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

- **Pour sélectionner plusieurs scènes consécutives**

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

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openins		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

- **Pour sélectionner plusieurs scènes non consécutives**

Cliquez sur la première scène ; puis maintenez la touche <Ctrl> (touche ⌘) enfoncée et cliquez sur chacune des scènes restantes.

Lorsque vous avez sélectionné la ou les scènes 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).

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openins		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

- **Pour copier des scènes (en remplaçant la destination)**

Faites glisser la scène source de la copie sur la ligne souhaitée dans l'autre liste ou au sein de la même liste. A ce stade, un symbole ► apparaîtra à droite du numéro de la scène concernée.

Lorsque vous relâchez la souris à ce moment-là de la manœuvre, une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de confirmer l'opération Save. Si vous cliquez sur la touche OK, la scène source de la copie remplacera la scène de destination, tout en demeurant elle-même inchangée. (Si la sélection de la source de la copie contient plusieurs scènes, les données copiées remplaceront plusieurs scènes consécutives à partir de cette scène-là.)

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openins		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

- **Pour déplacer les scènes**

Au sein d'une même liste, vous pouvez déplacer une ou plusieurs scènes sélectionnées vers un nouvel emplacement afin de réorganiser l'ordre des scènes de la liste. Pour cela, il suffit de faire glisser la scène sélectionnée 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, la scène sélectionnée sera déplacée sur cet emplacement, et les numéros de scène modifiés en conséquence. (Si la sélection de l'élément source de l'opération contient plusieurs scènes, ces dernières seront insérées de façon consécutive sur l'emplacement que vous avez spécifié.)

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openins		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

⑲ **STORE (Stockage)**

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

⑳ **RECALL (Rappel)**

Rappelle les réglages de la scène sélectionnée dans la liste.

㉑ **CLEAR**

Supprime la scène sélectionnée dans la liste. (Le titre de la scène supprimée est réinitialisé sur [ No Data! ] (Aucune donnée).)

㉒ **UNDO (Annuler)**

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

㉓ **PROTECT**

Active le réglage de protection pour la scène sélectionnée dans la liste.



# Page EVENT LIST

No.	EVENT TRIGG	SCENE TITLE
000	00:00:06.12	001 Monitor Mix
001	00:00:09.05	002 Standard PA
002	00:00:11.24	003 House PA
003	00:00:14.10	004 Monitor Mix 2
004	00:00:18.03	005 Standard PA 2
005	↳ 1.0SEC	006 House PA 2
006	↳ 1.7SEC	007 Monitor Mix
007	00:00:25.22	008 Standard PA
008	00:00:28.03	009 House PA
009	00:00:30.08	010 Monitor Mix 2
010	[MANUAL]	011 Standard PA 2
011	[MANUAL]	012 House PA 2
012	00:00:36.23	013 Monitor Mix
013	00:00:39.00	014 Standard PA
014	00:00:41.15	015 House PA
015	00:00:43.28	016 Monitor Mix 2
016	00:00:46.18	017 Standard PA 2
017	[MANUAL]	018 House PA 2
018	↳ 1.5SEC	019 Monitor Mix
019	00:00:53.23	020 Standard PA
020	00:00:56.09	021 House PA
021	00:00:58.19	022 Monitor Mix 2
022	00:01:01.01	023 Standard PA 2
023	00:01:03.03	024 House PA 2
024	00:01:04.29	025 25
025	00:01:07.00	026 26
026	00:01:09.24	027 27
027	↳ 3.1SEC	028 28
028	00:01:20.07	033 33

Dans cette page, vous pouvez voir comment les scènes enregistrées sur l'écran EVENT LIST de la console PM5D sont permutées selon la progression du code temporel ou en fonction du temps écoulé depuis l'opération de rappel la plus récente.

- NOTE**
- Cette page fonctionne comme un visualiseur de l'écran EVENT LIST de la console PM5D. Vous ne pouvez ni enregistrer ni rappeler des événements à partir de cette page.
  - Pour que la page EVENT LIST soit synchronisée avec l'écran EVENT LIST de la console PM5D, le logiciel PM5D Editor doit être lui-même synchronisé avec la console.

No.	EVENT TRIGG	SCENE TITLE
000	00:00:06.12	001 Monitor Mix
001	00:00:09.05	002 Standard PA
002	00:00:11.24	003 House PA
003	00:00:14.10	004 Monitor Mix 2
004	00:00:18.03	005 Standard PA 2
005	↳ 1.0SEC	006 House PA 2
006	↳ 1.7SEC	007 Monitor Mix
007	00:00:25.22	008 Standard PA
008	00:00:28.03	009 House PA
009	00:00:30.08	010 Monitor Mix 2
010	[MANUAL]	011 Standard PA 2
011	[MANUAL]	012 House PA 2
012	00:00:36.23	013 Monitor Mix
013	00:00:39.00	014 Standard PA
014	00:00:41.15	015 House PA
015	00:00:43.28	016 Monitor Mix 2
016	00:00:46.18	017 Standard PA 2
017	[MANUAL]	018 House PA 2
018	↳ 1.5SEC	019 Monitor Mix
019	00:00:53.23	020 Standard PA
020	00:00:56.09	021 House PA
021	00:00:58.19	022 Monitor Mix 2
022	00:01:01.01	023 Standard PA 2
023	00:01:03.03	024 House PA 2
024	00:01:04.29	025 25
025	00:01:07.00	026 26
026	00:01:09.24	027 27
027	↳ 3.1SEC	028 28
028	00:01:20.07	033 33

## ① No. (Numéro)

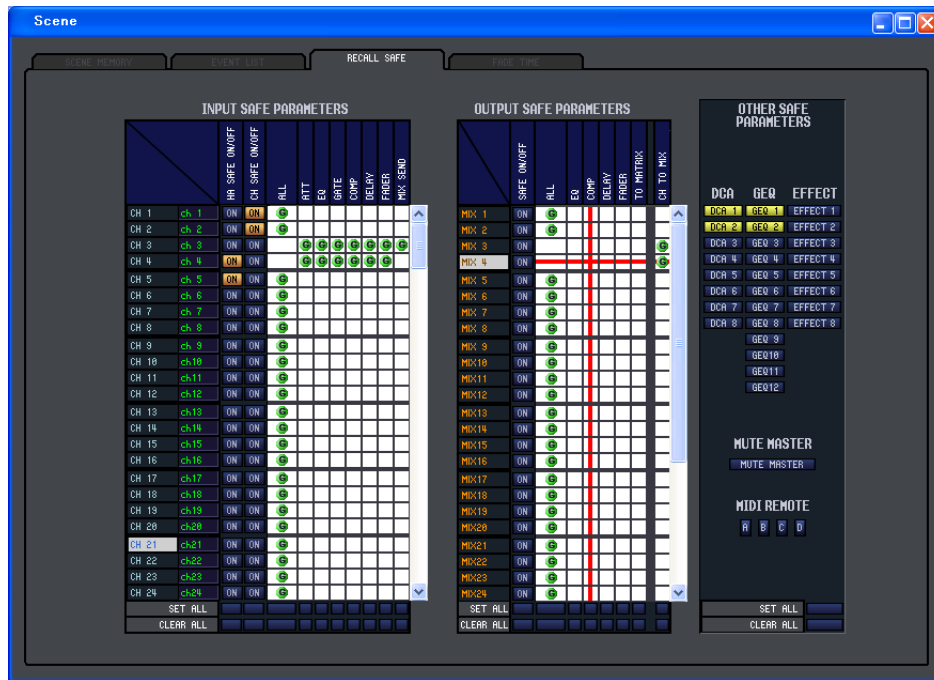
Cette colonne indique le numéro de chaque événement enregistré dans la liste d'événements.

## ② EVENT TRIGGER (Déclenchement d'événement)

Cette colonne spécifie la condition permettant de rappeler chaque événement. Ceci indique une valeur en heure:minute:seconde:frame pour les scènes qui seront rappelées selon un code temporel spécifique, une valeur en secondes pour les scènes qui doivent être rappelées après qu'une durée de temps spécifiée se soit écoulée depuis l'exécution du précédent événement ou le réglage [MANUAL] (Manuel) pour les scènes devant être rappelées manuellement.

## ③ SCENE TITLE (Titre de la scène)

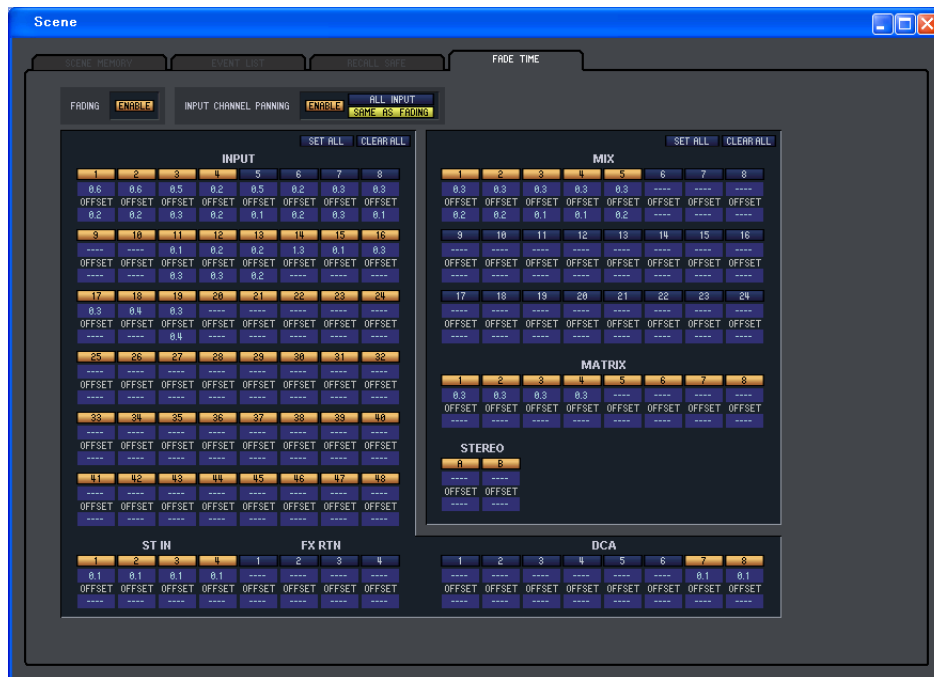
Cette colonne indique le numéro et le titre de la scène à rappeler.



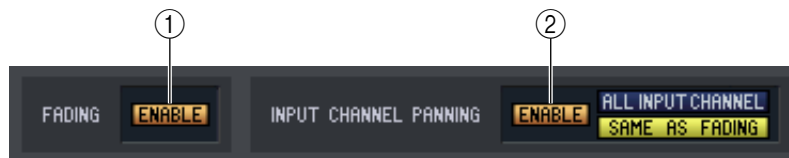
Vous pouvez effectuer ici les réglages de la fonction Recall Safe, qui exclut uniquement des canaux spécifiques des opérations de rappel de toutes les scènes.

L'écran et les opérations de cette page sont identiques à ceux de l'écran RECALL SAFE de la console PM5D, à la différence près qu'il n'y a pas ici de touche PASTE (Coller) pour copier et coller les réglages de paramètre depuis l'écran SELECTIVE RECALL.

## Ecran FADE TIME (Temps de fondu)



Vous pouvez effectuer ici les réglages de la fonction Fade (Fondu) 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 sont effectués de façon indépendante pour chaque scène.



① **FADING ENABLE (Activation/désactivation de la fonction Fade)**

Active et désactive la fonction Fade pour les niveaux de fader.

② **INPUT CH PANNING ENABLE/DISABLE (Activation/désactivation du panoramique du canal d'entrée)**

Active et désactive la fonction Fade pour les paramètres du panoramique des canaux d'entrée (balance). Si cette touche est activée, vous pourrez utiliser les deux touches situées à droite pour sélectionner les canaux d'entrée auxquels ce réglage s'applique.

- **Lorsque la touche ALL INPUT CHANNEL (Tous les canaux d'entrée) est activée**

La fonction Fade s'applique au paramètre de panoramique (balance) de tous les canaux d'entrée.

- **Lorsque la touche SAME AS FADING (Identique au fondu) est activée**

La fonction Fade s'applique au paramètre de panoramique (balance) des canaux d'entrée pour lesquels la fonction Fade est activée ⑤.



③ **SET ALL (Régler tout)**

Cette touche permet d'activer tous les réglages de la fonctions Fade en un seul clic. Ceci peut se faire indépendamment pour les canaux d'entrée et les groupes DCA ou pour tous les canaux de sortie.

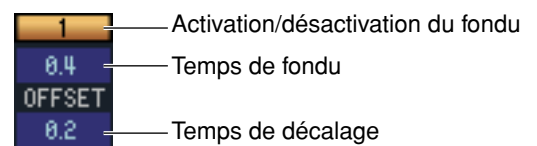
④ **CLEAR ALL (Effacer tout)**

Cette touche permet de désactiver tous les réglages de la fonctions Fade en un seul clic. Ceci peut se faire indépendamment pour les canaux d'entrée et les groupes DCA ou pour tous les canaux de sortie.

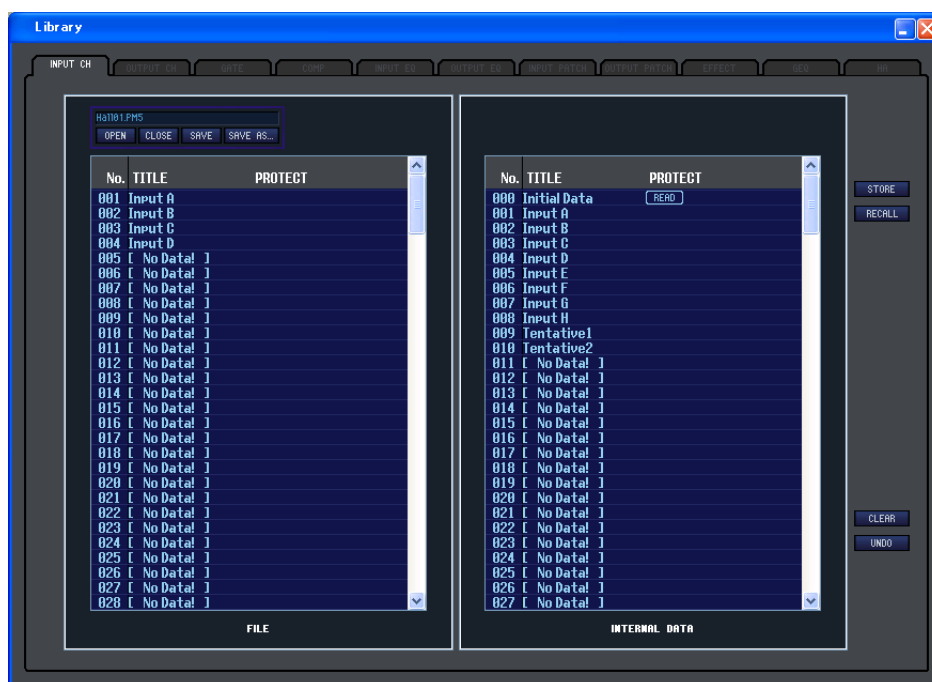
⑤ **Réglage des canaux**

Cette zone vous permet de spécifier l'état d'activation/désactivation de la fonction Fade ainsi que le temps de fondu et le temps de décalage pour chaque canal d'entrée, canal de sortie et groupe DCA.

Pour éditer les valeurs du temps de fondu et du temps de décalage, cliquez sur la zone numérique et faites-la glisser vers le haut ou le bas.

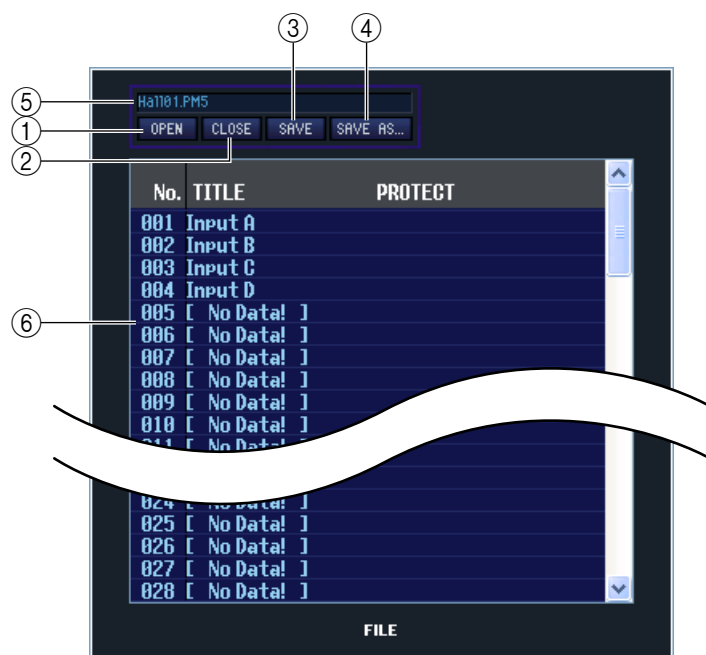


# Fenêtre Library



Vous pouvez éditer ici les différentes bibliothèques de la console PM5D. Vous avez également la possibilité de charger les fichiers de bibliothèques 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 PM5D.

Cette fenêtre se divise en plusieurs pages : INPUT CH, OUTPUT CH, GATE, COMP, INPUT EQ, OUTPUT EQ, INPUT PATCH, OUTPUT PATCH, EFFECT, GEQ et HA. Pour basculer entre les pages, il suffit de cliquer sur les onglets situés en haut de la fenêtre. La procédure d'édition est la même sur toutes les pages. L'explication qui en est donnée ici se base sur l'exemple de la page INPUT CH.



## ① OPEN (Ouvrir un fichier)

Ouvre un fichier de bibliothèque situé sur le lecteur de votre ordinateur. Utilisez cette commande lorsque vous souhaitez modifier des données de bibliothèque que vous avez sauvegardées sur une carte mémoire.

## ② CLOSE (Fermer un fichier)

Ferme le fichier de bibliothèque actuellement ouvert.

## ③ SAVE

Enregistre le fichier de bibliothèque actuellement ouvert sur le lecteur de votre ordinateur. Utilisez cette commande pour réenregistrer une bibliothèque modifiée sur une carte mémoire ou pour créer une sauvegarde sur le disque dur de votre ordinateur.

## ④ SAVE AS (Enregistrer sous un nom différent)

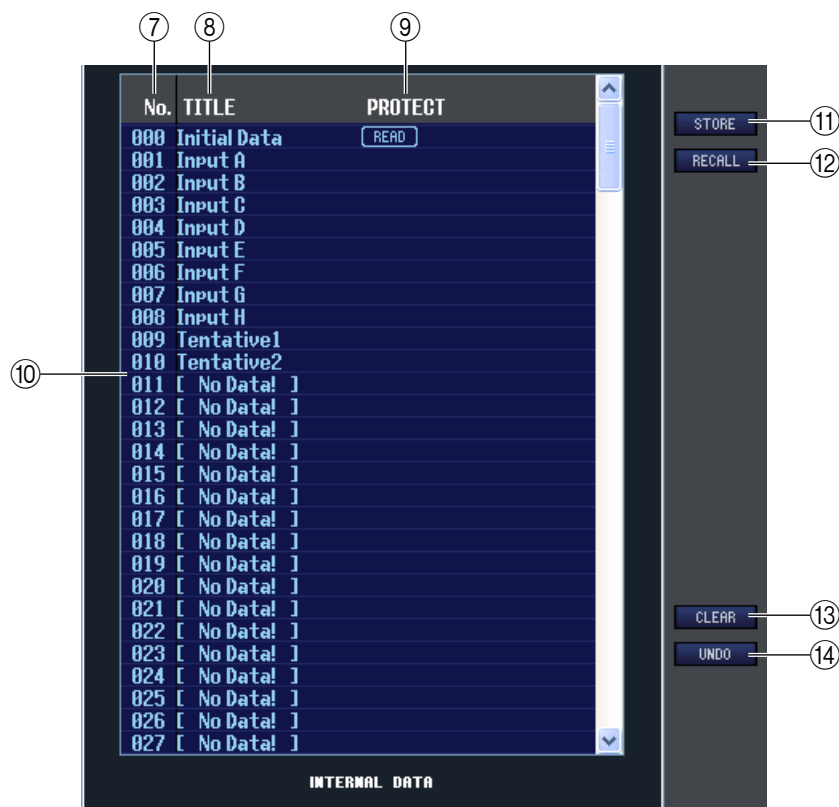
Enregistre le fichier de bibliothèque actuellement ouvert sous un autre nom, sur le lecteur de votre ordinateur.

## ⑤ Nom du fichier

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

## ⑥ FILE

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

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 PROTECT

Affiche l'état d'activation/de désactivation du réglage Protect. Cette zone affiche l'icône de verrouillage pour les données protégées ; celles-ci ne peuvent pas être remplacées et leur titre ne peut être changé. Les données en lecture seule sont signalées par la mention « READ » qui apparaît dans cette colonne.

## ⑩ INTERNAL DATA (Données internes)

Cette zone affiche le contenu de la bibliothèque de la console PM5D. Les éléments qui y apparaissent sont les mêmes que ceux de la liste FILE (⑥).

Si vous le voulez, vous pouvez copier un ou plusieurs éléments entre la liste FILE et la liste INTERNAL DATA ou les copier dans un autre emplacement au sein d'une liste. La procédure est identique à celle de la page SCENE MEMORY dans la fenêtre Scene (➡ p. 55).

## ⑪ STORE

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

## ⑫ RECALL

Rappelle l'élément de données sélectionné dans la liste.

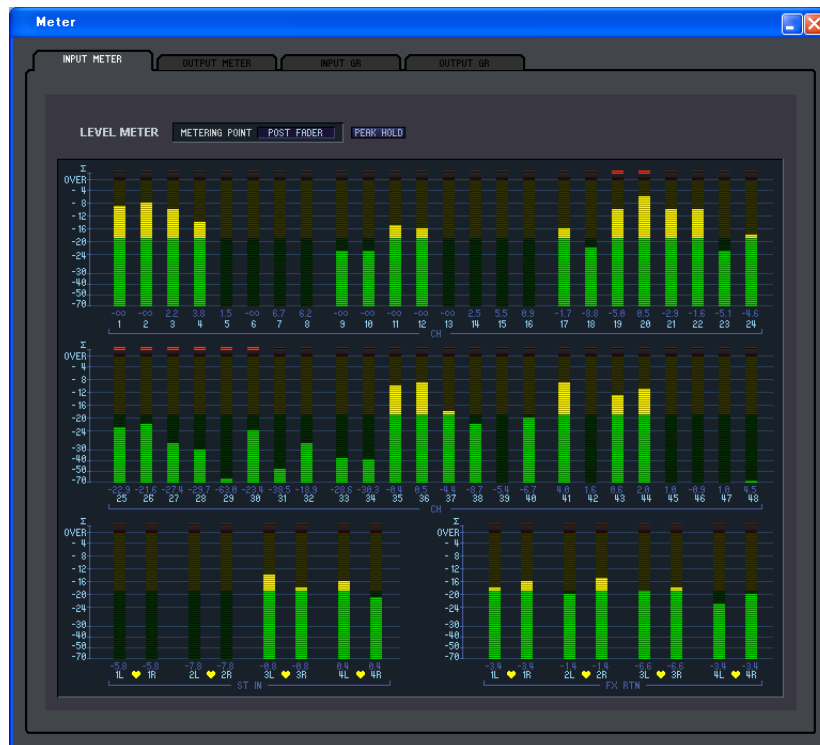
## ⑬ CLEAR

Supprime l'élément de données sélectionné dans la liste. (Le titre de l'élément supprimé est réinitialisé sur [ No Data! ].)

## ⑭ UNDO

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

# Fenêtre Meter (Indicateur de niveau)



Vous pouvez afficher ici les niveaux de signaux dans la console PM5D ou le degré de réduction de gain généré par les compresseurs et les gates internes. Ceci vous permet de vérifier la présence du signal, l'état de surcharge et le fonctionnement du compresseur ou du gate depuis votre ordinateur.

Cette fenêtre comprend les pages suivantes : INPUT METER, OUTPUT METER, INPUT GR et OUTPUT GR. Pour basculer entre les pages, cliquez sur les onglets affichés dans la partie supérieure de la fenêtre.

Le contenu affiché et les opérations au sein de chaque page sont identiques à ceux des différents écrans de la fonction METER (Indicateur de niveau) de la console PM5D.

**NOTE** Pour afficher les niveaux de signaux de la console PM5D dans la fenêtre Meter, veuillez à synchroniser PM5D Editor et PM5D.

# Fenêtre Timecode Counter (Compteur de code temporel)



Cette fenêtre affiche le code temporel (LTC, MTC) que la console PM5D elle-même reçoit ou génère, en unités d'heures/minutes/secondes/frames. Il s'agit du même code temporel que l'on voit sur l'écran d'affichage fixe de la console PM5D et sur l'écran EVENT LIST.

**NOTE** Pour faire afficher dans la fenêtre Timecode Counter le code temporel que la console PM5D elle-même reçoit ou génère, PM5D Editor et PM5D doivent être synchronisés.

# Fenêtre Sync



La synchronisation entre la console PM5D et le logiciel PM5D Editor peut être activée ou désactivée sur cette fenêtre. Cette option a la même fonction que le menu [Synchronization] (Synchronisation). Cliquez sur la touche ONLINE (En ligne) pour basculer sur l'état hors ligne ou cliquez sur la touche OFFLINE (Hors ligne) pour passer à l'état en ligne. Si vous cliquez sur la touche RE-SYNC, la boîte de dialogue Synchronization apparaîtra (→ p. 3). Le numéro de scène actuellement sélectionné s'affiche également dans cette fenêtre.

# Raccourcis clavier

Menu	Action	Windows	Macintosh
Menu File	Crée une nouvelle session	Ctrl+N	⌘ +N
	Ouvre une session précédemment enregistrée	Ctrl+O	⌘ +O
	Enregistre la session actuellement sélectionnée	Ctrl+S	⌘ +S
Menu Edit	Undo	Ctrl+Z	⌘ +Z
	Redo	Ctrl+Y	⌘ +Y
Menu Windows	Ferme la fenêtre active	Ctrl+W	⌘ +W
	Ferme toutes les fenêtres	Ctrl+Alt+W	⌘ +Option+W
	Ouvre la fenêtre Sync	Ctrl+1	⌘ +1
	Ouvre la fenêtre INPUT CH (CH1-24)	Ctrl+2	⌘ +2
	Ouvre la fenêtre INPUT CH (CH25-48)	Ctrl+Alt+2	⌘ +Option+2
	Ouvre la fenêtre Selected Channel	Ctrl+3	⌘ +3
	Ouvre la fenêtre Library	Ctrl+4	⌘ +4
	Ouvre la fenêtre Patch Editor	Ctrl+5	⌘ +5
	Ouvre la fenêtre Surround Editor	Ctrl+6	⌘ +6
	Ouvre la fenêtre Timecode Counter	Ctrl+7	⌘ +7
	Ouvre la fenêtre Effect Editor	Ctrl+8	⌘ +8
	Ouvre la fenêtre Meter	Ctrl+9	⌘ +9
	Ouvre la fenêtre GEQ Editor	Ctrl+0	⌘ +0
	Ouvre la fenêtre DCA/Mute Group	Ctrl+Alt+1	⌘ +Option+1
Ouvre la fenêtre Scene	Ctrl+Alt+3	⌘ +Option+3	
Fenêtre Library ou page SCENE MEMORY de la fenêtre Scene	Sélectionne plusieurs éléments consécutifs (mémoires)	Maj+clic	Shift+clic
	Sélectionne plusieurs éléments non consécutifs (mémoires)	Ctrl+clic	⌘ +clic
	Sélectionne toutes les mémoires d'une section	Ctrl+A	⌘ +A

# Index

- A**
- Activation/désactivation
    - de la fonction Fade ..... 59
  - Activation/désactivation du panoramique du canal d'entrée ..... 59
  - ALL INPUT CHANNEL ..... 59
- B**
- Bus Setup ..... 3
  - BYPASS ..... 49
- C**
- Canal vers mixage ..... 28
  - CH to MIX ..... 28
  - CLEAR ..... 56, 61
  - CLEAR ALL ..... 59
  - CLOSE ..... 53, 60
  - COMMENT ..... 54
  - Configuration
    - Console ..... 3
  - Ctrl (⌘) + clic ..... 5
  - Ctrl (⌘) +Maj+Clic ..... 5
- D**
- DCA GROUP ASSIGN, page ..... 50
  - DCA, fenêtre ..... 19
  - DCA/MUTE GROUP, fenêtre
    - DCA GROUP ASSIGN, page .. 50
    - MUTE GROUP ASSIGN, page ..... 51
  - DCA/Mute Group, fenêtre ..... 50
  - DIRECT OUTPUT PATCH, page ..... 40
  - DIVERGENCE ..... 43
- E**
- Ecran FADE TIME ..... 58
  - Effect Editor, fenêtre ..... 46
  - EFFECT TYPE ..... 46
  - Effet
    - Indicateur de niveau GR ..... 48
    - SOLO ..... 48
  - Effet basse fréquence ..... 43
  - EQ FLAT ..... 45
  - EVENT LIST, page ..... 57
  - EVENT TRIGGER ..... 57
  - EXPORT ..... 41
- F**
- Fade ..... 58
  - Fader DCA ..... 19
  - Faders GEQ ..... 45
- FADING ENABLE ..... 59
- Fichier
  - Fermer .....53, 60
  - Ouvrir .....53, 60
- Fichier CSV
  - Exporter ..... 41
  - Importer ..... 41
- FILE .....54, 61
- FX RTN, fenêtre ..... 11
- G**
- GEQ, fenêtre ..... 44
  - GPI OUT CONTROL ..... 55
  - Graphique GEQ ..... 45
  - Groupe DCA ..... 50
  - Groupe de mutes ..... 52
- I**
- IMPORT ..... 41
  - INPUT CH, fenêtre ..... 6
  - INPUT CHANNEL PANNING
    - ENABLE ..... 59
  - INPUT INSERT PATCH, page .... 39
  - INPUT PATCH, page ..... 38
  - INTERNAL DATA .....55, 61
- L**
- LFE ..... 43
  - Liaison de bibliothèques ..... 54
  - Library, fenêtre ..... 60
  - LIMIT ..... 45
  - LINK PATTERN SELECT ..... 42
- M**
- MATRIX, fenêtre ..... 15
  - Meter, fenêtre ..... 62
  - MIDI EVENT ..... 54
  - MIX BALANCE ..... 49
  - MIX to MATRIX ..... 33
  - MIX, fenêtre ..... 13
  - Mode surround ..... 42
  - MODULE ..... 44
  - MUTE GROUP ASSIGN, page .... 51
  - MUTE MASTER ..... 52
  - MUTE SAFE ON/OFF ..... 52
- O**
- Offline Edit ..... 4
  - Onglets ..... 4
  - OPEN .....53, 60
  - OUTPUT INSERT PATCH, page ..... 39
  - OUTPUT PATCH, page ..... 38
- P**
- Pair Mode .....3
  - Pan Nominal Position .....3
  - PAN POSITION .....43
  - Paramètres d'effet .....47
  - Patch Editor, fenêtre .....38
    - DIRECT OUTPUT PATCH, page .....40
    - INPUT INSERT PATCH, page .....39
    - INPUT PATCH, page .....38
    - OUTPUT INSERT PATCH, page .....39
    - OUTPUT PATCH, page .....38
    - PATCH LIST, page .....40
  - PATCH LIST, page .....40
  - PLAY/REC .....49
  - PROTECT ..... 54, 56, 61
- R**
- Raccourcis clavier .....63
  - Rappel sélectif .....54
  - RECALL ..... 56, 61
  - Recall Safe .....58
  - RECALL SAFE, page .....58
  - REDO .....5
  - REMOTE TRANSPORT .....55
  - Resynchroniser .....3
- S**
- SAME AS FADING .....59
  - SAVE ..... 53, 60
  - SAVE AS ..... 53, 60
    - Enregistrer sous un nom différent ..... 53, 60
  - SCENE MEMORY, page .....53
  - Scene, fenêtre .....53
    - EVENT LIST, page .....57
    - FADE TIME, page .....58
    - RECALL SAFE, page .....58
    - SCENE MEMORY, page .....53
  - SEL .....54
  - SEL. RECALL .....54
  - Selected Channel, fenêtre .....20
    - Canal d'entrée .....20
    - Canal MATRIX .....34
    - Canal MIX .....29
    - Canal STEREO A/B .....35
    - Canal vers mixage .....28
  - COMPRESSOR .....23
  - DCA GROUP / MUTE GROUP / SAFE .....26, 31
  - DELAY .....26
  - EQUALIZER .....25, 30



gain du préampli micro/phase/ filtre passe-haut .....	21
GATE .....	21
INSERT .....	24
M/S DECODE .....	26
MIX to MATRIX .....	33
Pan / Fader .....	27, 32, 35, 36
Sélection de canaux .....	20
STEREO to MATRIX .....	37
Sessions .....	4
SET ALL .....	59
Setup	
System .....	2
Site mondial de	
Yamaha Pro Audio .....	1
ST IN, fenêtre .....	9
Stereo B .....	3
STEREO to MATRIX .....	37
STEREO, fenêtre .....	17
STOCKAGE .....	56, 61
Surround Bus Allocation .....	3
SURROUND BUS ON/OFF .....	43
Surround Editor, fenêtre .....	42
Surround Mode .....	3
Sync, fenêtre .....	62
Synchroniser .....	3

## T

TEMPO .....	49
TIME STAMP .....	54
Timecode Counter, fenêtre .....	62
Transmission d'un événement	
MIDI .....	55
TX .....	55

## U

UNDO .....	5, 56, 61
------------	-----------